GUÍA DEL AVENTURERO DE LA COSTA DE LA ESPADA

DUNGEONS & DRAGONS

Escaneado para El Grimorio

Explora la Costa de la Espada en esta guía de campaña para el juego de rol más importante del mundo

https://www.facebook.com/elgrimoriorol/

GUÍA DEL AVENTURERO DE LA COSTA DE LA ESPADA

GaleForce nine

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

GREEN RONIN PUBLISHING

Créditos

Este libro es una colaboración entre Wizards of the Coast y Green Ronin Publishing. Los miembros del equipo creativo de Green Ronin están marcados con asterisco a continuación.

Diseñador principal: Steve Kenson*
Diseñadores: Joseph Carriker*, Brian Cortijo*, Jeremy Crawford, Peter Lee, Jon Leitheusser*, Mike Mearls, Jack Norris*, Sean K Reynolds, Matt Sernett y Rodney Thompson
Editor jefe: Jeremy Crawford
Edición: Kim Mohan*
Asistentes de edición: Chris Sims, Matt Sernett y Dan Helmick
Productor: Greg Bilsland
Diseñadores principales de D&D: Mike Mearls y Jeremy Crawford
Dirección de arte: Kate Irwin, Hal Mangold* y Shauna Narciso
Diseño gráfico: Emi Tanji
Ilustración de la portada: Tyler Jacobson
Ilustraciones interiores: Conceptopolis, Olga Drebas, Jason A. Engle, Randy Gallegos, Ilich Henriquez, David Heuso, Tyler Jacobson, McLean Kendree, Howard Lyon, William O'Connor, Claudio Pozas, Bryan Syme y Eva Widermann
Cartógrafos: Jared Blando y Mike Schley
Diseñador de la tipografía: Daniel Reeve

Gestión del proyecto: Neil Shinkle y John Hay
Servicios de producción: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap y David Gershman
Marca y marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Greg Tito, Kim Lundstrom y Trevor Kidd

Pruebas de juego: Adam Hennebeck, Anthony Caroselli, Arthur Wright, Bill Benham, Bryce Haley, Christopher Hackler, Claudio Pozas, Daniel Oquendo, David "Oak" Stark, Gregory L. Harris, Jason Baxter, Jason Fuller, Jay Anderson, Jeff Greiner, Jonathan Longstaff, Jonathan Urman, Josh Dillard, Karl Resch, Ken J Breese, Keoki Young, Kevin Neff, Krupal Desai, Kyle Turner, Liam Gulliver, Logan Neufeld, Lou Michelli, Matt Maranda, Mik Calow, Mike Mihalas, Naomi Kellerman-Bernard, Paul Hughes, Paul Melamed, Richard Green, Robert Alaniz, Rory Madden, Shane Leahy, Shawn Merwin, Stacy Bermes, Teos Abadia, Tom Lommel, Travis Brock y Yan Lacharité

Localización: Edge Entertainment

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona.
Traducción: Rocío Rincón Fernández, Pablo Fontanilla Arranz.
Corrección: Sergio Isabel Ludeña, Rodrigo García Carmona, Luis E. Sánchez, Juan P. Betanzos Soto.
Responsable editorial (en forma ectoplasmática): Darío Aguilar Pereira.

Equipo de producción de Gale Force Nine:

Director del proyecto: Matthew Vaughan.
Equipo del proyecto: Chris Forgham, Emily Harwood.
Productor: John-Paul Brisigotti.

EDGE

Descargo de responsabilidad: Wizards of the Coast no se responsabiliza de las acciones emprendidas por las entidades nativas o que habitan actualmente los Reinos Olvidados. Esto incluye a señores nigromantes de magocracias lejanas; a magos residentes de los Valles y del Valle de las Sombras en particular; a exploradores drow que empuñen una cimitarra o más y tengan una o más panteras como compañía; a magos locos que habiten mazmorras amplias a las que se accede a través de pozos en medio de una taberna; a contempladores que lideren bandas criminales y a cualquier criatura con Muchas Flechas en su nombre. En caso de un encuentro catastrófico con cualquiera de esas entidades, culpa a tu Dungeon Master. Si eso no funciona, culpa a Ed Greenwood, pero no le digas que te hemos pedido eso. Conoce a más archimagos que nosotros.

EAN: 8435407624894
Edición española, 2018

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Volo's Guide to Monsters, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. Edición española: Edge Entertainment, Avda. Diego Martínez Barrio 10, 41013 Sevilla, España. Traducción española © 2018 Wizards of the Coast LLC.

Green Ronin Publishing and the Green Ronin Publishing logo are trademarks of Green Ronin Publishing.

Impreso en Lituania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Bibliografía

A continuación se encuentran las obras ambientadas en los Reinos Olvidados que más han influido en este libro.

Athans, Philip. *A Reader's Guide to R.A. Salvatore's Legend of Drizzt*. 2008.
Baker, Richard, Ed Bonny y Travis Stout. *Lost Empires of Faerûn*. 2005.
Boyd, Eric L. *City of Splendors: Waterdeep*. 2005.
———. *Drizzt do'Urden's Guide to the Underdark*. 1999.
Connors, William W. *Hordes of Dragonspear*. 1992.
Cordell, Bruce R., Ed Greenwood y Chris Sims. *Guía de campaña de Reinos Olvidados*. 2008.
Crawford, Jeremy y Christopher Perkins. *Ghosts of Dragonspear Castle*. 2013.
Cunningham, Elaine. Thornhold. 2001.
Greenwood, Ed. *Dwarves Deep*. 1990.
———. *Volo's Guide to Baldur's Gate II*. 2000.
———. *Volo's Guide to the North*. 1993.
———. *Guía de Volo para la Costa de la Espada*. 1994.
———. *Guía de Volo para Aguas Profundas*. 1992.
———. *Waterdeep and the North*. 1987.
———. *Waterdeep*. 1989.
———. *City of Splendors*. 1994.
Greenwod, Ed y Jason Carl. *Silver Marches*. 2002.
Greenwod, Ed, Matt Sernett y otros. *Murder in Baldur's Gate*. 2013.
Greenwod, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams y Rob Heinsoo. *Libro de Campaña de Reinos Olvidados*. 2001.
Grubb, Jeff, Kate Novak y otros. *Hall of Heroes*. 1989.
Jaquays, Paul. *The Savage Frontier*. 1988.
Leati, Tito, Matt Sernett y Chris Sims. *Scourge of the Sword Coast*. 2014.
Perrin, Steve. *Under Illefarn*. 1987.
Salvatore, R. A. *La piedra de cristal*. 1988.
———. *La llegada del Rey*. 2015.
Salvatore, R.A., James Wyatt y Jeffrey Ludwig. *Legacy of the Crystal Shard*. 2013.
Sernett, Matt, Erik Scott de Bie y Ari Marmell. *Neverwinter Campaign Setting*. 2011.
Slade, Ed Greenwood, Jeff Grubb y otros. *The North: Guide to the Savage Frontier*. 1996.

EN LA PORTADA

Tyler Jacobson ilustra a este grupo de aventureros, enzarzado en negociaciones agresivas con una violenta delegación de orcos. Aparecen (de izquierda a derecha): Skip Brickard, un guerrero mediano con tal cantidad de rencor que podría llenarse a un orco con él; Illydia Maethellyn, una elfa lunar clériga de Sehanine Arco Lunar de avanzada edad; Hitch, un pícaro audaz con un pasado sombrío que le ata a los Zhentarim; Makos, un tiefling brujo cabezota que quiere vengarse de su padre infernal; y Nayeli Goldflower, una fuerte paladina humana motivada por un juramento de venganza.

Índice

Prefacio 4

Capítulo 1: Bienvenidos a los Reinos 7
- La Costa de la Espada y el Norte 7
- Toril y sus tierras 9
- El tiempo en los Reinos 14
- Un poco de historia 15
- Magia en los Reinos 18
- Religión en los Reinos 19
- Los dioses de Faerûn 23

Capítulo 2: La Costa de la Espada y el Norte 43
- La Alianza de los Lores 43
- Territorios enanos del Norte 58
- Reinos isleños 66
- Reinos independientes 73
- El Underdark 99

Capítulo 3: Razas de los Reinos 103
- Enanos 103
- Elfos 105
- Medianos 108
- Humanos 110
- Dracónidos 112
- Gnomos 114
- Semielfos 116
- Semiorcos 117
- Tieflings 118

Capítulo 4: Clases 121
- Bárbaros 121
  - Sendas Primordiales 121
- Bardos 122
  - Los Arpistas 123
  - Colegios Bárdicos 123
  - Instrumentos musicales 124
- Brujos 125
  - Patrones en los Reinos 125
  - Patrón Sobrenatural 126
- Clérigos 127
  - Dominio Divino 127
- Druidas 128
  - Círculos Druídicos 128
- Exploradores 129
- Guerreros 131
  - Arquetipo Marcial 131
- Hechiceros 132
  - Origen Mágico 133
- Magos 134
  - Grupos de magos 134
  - Tradición Arcana 135
  - Trucos para brujos, magos y hechiceros 136
- Monjes 137
  - Órdenes monásticas 137
  - Tradiciones Monásticas 138
- Paladines 140
  - Órdenes de paladines 141
  - Juramento Sagrado 141
- Pícaros 142
  - Arquetipos de pícaro 142

Capítulo 5: Trasfondos 145
- Agente de una facción 145
- Artesano del clan 146
- Caballero de la Orden 146
- Cazarrecompensas urbano 147
- Cortesano 148
- Erudito enclaustrado 148
- Forastero errante 148
- Guardia de la ciudad 150
- Heredero 151
- Mercenario veterano 152
- Miembro de una tribu uthgardt 153
- Noble de Waterdeep 154

Apéndice: Opciones de clase en otros mundos 155
- Dragonlance 155
- Eberron 155
- Falcongrís 156
- Tus propios mundos 157

Índice 158

Cajas de texto
- Regiones de los Reinos 11
- El dinero en los Reinos 13
- Calendario de Harptos 15
- Magia que afecta a la Urdidumbre 19
- La Madre Tierra 27
- La leyenda de las tabas, el juego de los cráneos y el trono vacío 31
- La leyenda de Tyque y sus dos hijas gemelas 39
- Los dioses de Mulhorand 41
- Nota para el DM: toma las riendas de los Reinos 44
- Los reinos en ruinas del Norte 46
- Siemprerradiante 48
- Distritos de Waterdeep 55
- Los reinos enanos caídos y sus símbolos 59
- La elegía de Delzoun 60
- El Cántico de Gauntlgrym 61
- Valkur, héroe y dios de los norteños 68
- Fuerte Morninglord 83
- Las tribus uthgardts y sus territorios 96
- Las tribus perdidas de los uthgardts 97
- La caverna de Menzoberranzan 101
- Clanes enanos del Norte 103
- Subrazas élficas raras 106
- Medianos fantasagaces 110
- Opción: idiomas humanos 112
- Las Damas de las Colinas Doradas 114
- Dote del gnomo de las profundidades 115
- Variantes de semielfo 116
- Variantes de tiefling 118
- Aasimar 119
- Armadura con pinchos 121
- Tótems uthgardts 122
- Las Estrellas Lunares 124
- Arpistas y druidas 129
- Lanzadores de conjuros arcanos 133
- Sigilos de mago 135
- Estilos de hojacantantes 136
- Espadachines y el combate con dos armas 143
- Órdenes de caballería de Faerûn 147
- Mercenarios del Norte 153
- Tribus bárbaras de Faerûn 154

Prefacio

¡Saludos, viajero, y dichosos los ojos! Te doy la bienvenida a un mundo de magia y de aventura. La ambientación de los Reinos Olvidados, creada originalmente por Ed Greenwood, lleva décadas albergando historias y partidas de *Dungeons & Dragons*. Los Reinos se crearon para contar historias de espada y brujería. En su origen, crecieron y prosperaron en la campaña de D&D de Ed, en la que aparecían héroes como los Caballeros de Myth Drannor en las tierras de los Valles. Ed también compartió esbozos de los Reinos en las páginas de la revista *Dragon* y mostró a los jugadores de D&D los primeros cuentos del mago Elminster, el viejo erudito del Valle de las Sombras, que de vez en cuando encontraba el modo de viajar a través de un portal entre Faerûn y nuestro mundo; hasta el salón de Ed, más concretamente.

Cuando TSR, la compañía que en aquel momento era dueña de D&D, estaba buscando un nuevo mundo de campaña para ampliar el multiverso de D&D, eligió los Reinos Olvidados. En 1987, las puertas se abrieron de par en par para que los jugadores y los Dungeon Masters de todo el mundo vinieran a Faerûn e inventaran sus propios relatos heroicos. Un año más tarde, el escritor R.A. Salvatore presentó a los lectores las aventuras del drow paria Drizzt Do'Urden en su primera novela, *La piedra de cristal*, estableciendo así el Underdark como una parte esencial de los Reinos.

Desde entonces, los Reinos Olvidados han acogido una amplia cantidad de juegos, novelas y videojuegos, entre otros, lo que les convierte en una de las ambientaciones fantásticas más visitadas que jamás se hayan creado. Los portales perdidos a los Reinos han vuelto y han permanecido abiertos en las profundidades de nuestra imaginación hasta el día de hoy, mientras cada vez más visitantes encontraban el camino hacia ellos.

Por lo tanto, no sorprende que los Reinos Olvidados se convirtieran en la ambientación de las primeras aventuras de la quinta edición de *Dungeons & Dragons*. Los nuevos héroes ya han formado parte de grandes hazañas y han salvado a Faerûn de males espantosos, y seguirán haciéndolo mientras la llama de la imaginación los atraiga a ese lugar.

Este libro echa más leña al fuego que han creado esos aventureros y los esbozos de los Reinos que se pueden encontrar en la quinta edición del *Player's Handbook*, el *Dungeon Master's Guide* y el *Monster Manual*. Te ofrecerá una perspectiva general tanto del continente de Faerûn como del mundo de Toril, y más particular de las regiones de la Costa de la Espada y del Norte.

En estas páginas aprenderás mucho sobre la historia, la geografía y los pueblos de Faerûn, de las grandes ciudades estado de la Costa de la Espada y el Norte, de los dioses del mundo y de las facciones y fuerzas que sostienen y amenazan a la civilización. El capítulo 1 de este libro describe en líneas generales la Costa de la Espada y las tierras cercanas, así como su historia, el papel de la magia y sus religiones. El capítulo 2 trata detalladamente las ciudades y otras localizaciones de la Costa de la Espada. El capítulo 3 aporta contexto histórico y algo de material de juego a las diversas razas y subrazas, tanto comunes como infrecuentes, que los jugadores pueden encontrar en la Costa de la Espada y el Norte. El capítulo 4 muestra cómo encajan las opciones de personaje del *Player's Handbook* en esta región y ofrece como opciones nuevos tipos de clase específicos para los Reinos Olvidados. El capítulo 5 da trasfondos diseñados para que los aventureros estén ligados a los lugares, pueblos y eventos más relevantes de Faerûn.

Aunque el cuerpo del saber acerca de los Reinos es extenso, y este libro apenas se trata de una introducción, la ambientación de los Reinos Olvidados es tuya, como el propio D&D, y ha sido así desde que Ed abrió el primer portal y nos invitó a visitarla. Los Reinos son un lugar para crear y contar historias acerca de tus aventureros y sus heroicidades. Las tierras y los pueblos de Faerûn te dan la bienvenida, viajero, puesto que es un lugar lleno de peligros, que necesita con urgencia a los héroes que traerás.

Cruza, pues, el portal de la imaginación hacia los reinos grandiosos y llenos de maravillas que te aguardan más allá.

El Espinazo del Mundo
Reinos de Muchas Flechas
Bosque Frío
Valle de los Ciervos
Río Surbrin
Pozo de Beorunna
Castillo Hartwick
Caverna del Gran Gusano
Espiras de Hielo
Mirabar
Bosque Acechante
Ciudadela Adbar
El Monolito
Salón de Mithral
Ciudadela Felbarr
Río Mirar
Settlestone
Menzoberranzan
Alto Hielo
Ascore
Montículo de Morgur
Silverymoon
Sundabar
Bosque de Arn
Montañas de Nether
Río Rauvin
Longsaddle
Páramos Eternos
El Sonrío
La Piedra Erguida
Bosque de Neverwinter
Hondonada del Portal Infernal
Río Surbrin
El Pedernal
Río Delimbiyr
El Bosque Lejano
Abuelo Árbol
Triboar
Yartar
Río Dessarin
Bosque Alto
El Mar Helado
Montañas de la Espada
Montes Estrella
Karse
Paso del Unicornio
Río Dessarin
Montañas de la Espada
Carretera Larga
Llanura de los Monolitos
Amphail
Montañas Picos Grises
Waterdeep
Bosque Sur
Secomber
Río Delimbiyr
Daggerford
Bosque Brumoso
Anauroch
Orogoth
Pantano de Chelimber
Colinas Greycloak
El Gran Páramo
Camino del Comercio
Evereska
Colinas de las Serpientes
Orlumbor
Bosque Trollbark
Castillo Dragonspear
Najara
Ss'thar'tiss'ssun
Cripta del Brujo
Costa de la Espada
Bosque de las Sierpes
Montañas Desertsmouth
Aguas Serpenteantes
Las Garras de Troll
Puente Boareskyr
Vado Carra de Troll
Bosque Northdark
Colinas Trielta
Hardbuckler
Páramos Altos
Campos de los Muertos
Camino del Comercio
Montañas del Ocaso
Mar de las Espadas
Triel
Río Chionthar
Elturel
Fortaleza Oscura
Bosque Extendido
Los Cuernos Tormentosos
Arabel
Bosque de Hullack
Las Colinas Lejanas
Puerta de Baldur
Fuerte Morninglord
Scornubel
Elturgard
Cormyr
Montañas del Ocaso
Camino de la Costa
Bosque de la Capa
Bosque de Dientes Afilados
Marsember
Berdusk
Proskur
Lago de los Dragones
Iriaebor
Candlekeep
Río Chionthar
Easting
Eversult
Priapurl
Los Campos Verdes
Montañas Troll
Montaña de la Huida de los Gigantes
Llanura de los Gigantes
Las Nelanther
Bosque de la Serpiente
Picos de las Nubes
Amn
Los Pequeños Dientes
Bosque Shilmista
Montañas Copo de Nieve
Murann
Colinas Tejarn
Llanuras Brillantes
Riatavin
Ormath
Bosque de Tethir

Capítulo 1: Bienvenido a los Reinos

En el mundo de Toril, entre el Mar de las Espadas azotado por el viento en el este y las tierras misteriosas de Kara-tur en el oeste, yace el continente de Faerûn. Faerûn, un lugar de múltiples culturas y razas, está dominado por naciones humanas, sean reinos, ciudades estado o alianzas bien cuidadas de comunidades rurales. Intercalados entre las tierras de los humanos hay antiguos reinos enanos, enclaves élficos ocultos y poblaciones integradas de gnomos, medianos y criaturas más exóticas.

Hay muchas aventuras posibles en los Reinos para quienes desean buscarlas. Las rutas entre las ciudades y naciones a menudo obligan a cruzar territorios de bandoleros o humanoides saqueadores. Cada bosque, pantano y cordillera entraña sus propios peligros, sean bandidos al acecho, orcos y trasgos salvajes o criaturas poderosas como gigantes y dragones. Las ruinas salpican la región y las cavernas que serpentean bajo la superficie. En estos lugares, los tesoros de cada raza viva y parte de las que ya han muerto esperan a los aventureros que sean lo bastante intrépidos para ir a reclamarlos.

Faerûn posee una historia compleja y relatos maravillosos de aventura y magia, pero la agricultura y el comercio son el alma de los faerûnenses. La mayoría de quienes trabajan el campo necesita cultivar para comer y los faerûnenses que viven en ciudades ejercen oficios cualificados o dependen de la fuerza para ganarse el pan y así pueden comprar las mercancías y el alimento que otros les proporcionan. Las noticias y los cotilleos viajan entre núcleos urbanos gracias a las caravanas y barcos, que traen suministros para el comercio, además de a través de los bardos y trovadores que cuentan o inventan relatos para informar y entretener al público en tabernas, posadas y castillos. Los aventureros también difunden noticias mientras crean otras.

El pueblo llano de Faerûn observa a los viajeros con una mezcla de admiración, envidia y desconfianza. Esta gente cree que cualquier persona valiente que quiera arriesgar su vida por completos extraños debe ser alabada y recompensada. Pero, si ese tipo de aventureros tiene suerte, amontona riquezas y posición social a un ritmo que alarma a ciertas personas. Incluso quien admira a estos viajeros por su energía y sus muestras de valor puede tener dudas. ¿Qué horrores se despertarían si los aventureros, por imprudencia o desconocimiento del peligro, abren la entrada a unas ruinas o una tumba y liberan un mal antiguo en el mundo?

La mayor parte de quienes pueblan el continente sabe poco o nada acerca de las tierras que hay fuera de Faerûn. Los más formados coinciden en que Faerûn es un continente de muchos y que Toril es el mundo, pero para la mayoría de personas, que no llega a viajar entre continentes o a explorar otros planos, Faerûn como concepto ya les resulta lo suficientemente grande.

Excepto en los lugares más alejados o insulares, los faerûnenses están acostumbrados a ver a gentes de diversas culturas, etnias y razas. Solo en las zonas más cosmopolitas esta clase de aceptación relajada se extiende a las razas humanoides malvadas, como trasgos, orcos y drows, por no mencionar a criaturas todavía más peligrosas. Los aventureros tienden a ser más tolerantes, ya que aceptan a exiliados, inadaptados y expiados que provienen de lugares extraños y poseen aspectos poco habituales.

La Costa de la Espada y el Norte

En paralelo, a lo largo del Mar de las Espadas, desde el norte de Amn al Mar de Hielo Movedizo, la Costa de la Espada es una franja estrecha de territorio dominada por las ciudades estado de la región, que utilizan el mar para comerciar. Para la mayoría de los que tienen interés por estos asuntos, la zona queda delimitada por Neverwinter en el norte y por Puerta de Baldur en el sur, pero los territorios del norte y el sur que se encuentran más lejos, y no están bajo un poder más influyente, también suelen estar incluidos en los mapas de la Costa de la Espada.

En rasgos generales, el Norte hace referencia a todo el territorio al norte de Amn, que se divide en dos regiones: las Tierras Centrales Occidentales y la Frontera Salvaje. Las Tierras Centrales Occidentales abarcan una estrecha franja de civilización que va desde las Montañas del Ocaso hasta el Mar de las Espadas, y de allí hacia el norte desde la franja de territorio marcada por los Picos de las Nubes y las Colinas del Troll, que llega hasta el Camino del Comercio. La Frontera Salvaje es el nombre que recibe el resto de territorio en el Norte, que no cuenta con asentamientos o tiene pocos. Es decir, sin incluir las principales ciudades y pueblos, ni cualquier población en sus esferas de influencia inmediatas.

La mayor parte de las comunidades, naciones y gobiernos del Norte se puede agrupar en cinco categorías: las ciudades y los pueblos que son miembros de la Alianza de los Lores, los territorios enanos construidos en la zona, los reinos isleños mar adentro, los reinos independientes dispersos costa arriba y costa abajo y las inmediaciones subterráneas del Underdark. Cada una de esas categorías se menciona brevemente aquí, pero hay más información sobre ellas en el capítulo 2.

La Alianza de los Lores

La Alianza de los Lores es una confederación de autoridades de varios asentamientos norteños. El número de miembros en el Consejo de los Lores, el órgano que administra el grupo, varía según el estado cambiante de las ciudades integrantes y las tensiones políticas en la región. Actualmente, la Alianza de los Lores incluye a estos individuos como miembros del consejo:

- Laeral Silverhand, lord público de Waterdeep
- Dagult Neverember, lord protector de Neverwinter
- Taern Hornblade, alto mago de Silverymoon
- Ulder Ravengard, gran duque de Puerta de Baldur y mariscal del Puño Ardiente
- Morwen Daggerford, duquesa de Daggerford
- Selin Ramur, marchion de Mirabar
- Dowell Harpell de Longsaddle
- Dagnabbet Waybeard, reina de Salón de Mithral
- Lord Dauner Ilzimmer de Amphail
- Nestra Ruthiol, barón de las aguas de Yartar

La Alianza de los Lores reúne a las potencias mercantiles más fuertes del Norte. Además de ofrecer apoyo militar y un foro para resolver las diferencias de un modo pacífico, la alianza siempre ha actuado siguiendo el principio de que las comunidades con una causa común que comercian entre ellas tienen menos posibilidades de declararse la guerra. Por ello, la Alianza de los Lores ayuda a mantener la paz al crear vínculos comerciales fuertes dentro y fuera de la confederación.

Territorios enanos del Norte

Las distintas comunidades enanas del norte son herederas y supervivientes de Delzoun, el gran Reino Norteño de antaño. Pese a llevar siglos en una guerra continua contra los orcos y los trasgos de la región y tener que defenderse de los ataques desde las profundidades de duergars y drows, los enanos escudo se han mantenido firmes en su determinación de proteger sus salones de cualquier amenaza y, cuando es necesario, de reclamarlos.

Los territorios supervivientes de la época de Delzoun son el Salón de Mithral, la Ciudadela Adbar y la Ciudadela Felbarr, entre otros. La ciudad legendaria de Gauntlgrym, construida por los enanos de Delzoun y recientemente recuperada de las manos de los drows, es un ejemplo del resurgir de la fuerza enana en el Norte. El Fuerte Stoneshaft e Ironmaster son asentamientos solitarios y siempre están preparados para amenazas reales o imaginarias. Sundabar y Mirabar también se suelen considerar enclaves enanos, a pesar de que su población humana es numerosa.

Hasta hace poco, muchos de los territorios enanos eran miembros de la Marca Argéntea, también conocida como Luruar, una alianza de ciudades que proporcionaba protección mutua por todo el Norte. Los desacuerdos y las obligaciones incumplidas durante una guerra con el reino orco de Muchas Flechas destruyeron la confianza que quedaba entre los miembros de la Marca, de modo que ese pacto ya no existe. Los territorios enanos todavía se alían entre ellos, y a título individual con reinos humanos próximos, pero ya no siguen la promesa de estar unificados con todos sus vecinos.

Reinos isleños

Dentro de la costa occidental de Faerûn hay muchos reinos isleños de distintos tamaños. El más distante, aunque quizá el de mayor importancia simbólica para el continente, es Evermeet, la isla paradisíaca de los elfos que tiene fama de ser una parte del reino divino de Arvandor. Mucho más cercano a Faerûn se encuentran Huesos de Ballena y Ruathym, los antiguos hogares de los antepasados de los illuskanos, así como las Moonshae, donde muchas criaturas de ese mismo pueblo ahora comparten las islas con los ffolks y unos descendientes de los elfos conocidos como "llewyr". El puerto franco de Mintarn queda cerca. Es un sitio neutral para reuniones entre enemigos y un punto del reclutamiento que da mucho trabajo a los marineros. A pesar de su tamaño, la minúscula isla de Orlumbor, con su traicionero puerto y sus habilidosos y cotizados constructores navales, es una nación independiente e influyente en sí misma.

En los mares más al sur, los piratas de muchas razas y preferencias navegan desde las islas de Nelanther, acosando a los comerciantes que recorren la costa al norte y al sur. Desde que empezó la Secesión, las islas legendarias de Lantan y Nimbral han vuelto. Tanto el centro de los inventos como la isla de los ilusionistas devotos de Leira están todavía más aislados y menos dispuestos a dar la bienvenida a los extranjeros que antes de que desaparecieran.

Reinos independientes

Intercaladas entre las fortalezas de los enanos y los asentamientos protegidos por la Alianza de los Lores, hay algunas localizaciones importantes que no poseen nada en común salvo el hecho de que ni reciben la protección ni están bajo el ámbito de las grandes potencias de la región. Incluso los lugares más civilizados de este grupo, como es caso de Elturgard, se encuentran, en el mejor de los casos, en una tensión incómoda con los ciudadanos de las tierras más salvajes del interior y de fuera de sus fronteras. Estos enclaves sobreviven solo a base de una vigilancia constante y el reclutamiento ininterrumpido de nuevos defensores.

Las tierras salvajes del Norte abarcan una amplia variedad de naciones independientes y de emplazamientos señalados. Entre ellos están la gran biblioteca de Candlekeep, que alberga la colección más extensa de saber escrito en Faerûn; el castillo de Fortaleza Oscura, imponente y a una escala gigantesca; la abadía de Bastión de Yelmo; escenarios de enormes batallas como el Puente Boareskyr y los Campos de los Muertos; reinos en los que hay cierta seguridad, como Elturgard y el Valle de los Ciervos; y el reino yuan-ti de Najara. Las tierras de los uthgardts, las ciudades del frígido Valle de Icewind, las tranquilas colinas Trielta, la ciudad despiadada de Luskan y la legendaria Cripta del Brujo, dominio del poderoso liche Larloch, son reinos independientes como también lo son el Gran Páramo, las Garras de Troll y el Bosque Alto.

Se pueden encontrar muchos peligros y aventuras en los lugares libres del Norte, además de una gran cantidad de riquezas y tesoros. Las ruinas de reinos antiguos y de incontables asentamientos más pequeños se encuentran por doquier y esperan que los exploradores adecuados den con ellas.

Underdark

La gran red de las cavernas subterráneas conocidas como el Underdark, que se extiende hacia abajo y hacia fuera bajo la superficie de Faerûn, además de llegar a otros continentes, es el hogar de todo tipo de criaturas extrañas y mortales. Los duergars y los drows, reflejos oscuros de los enanos y los elfos, viven en estas tierras sin sol que comparten con los svirfneblins o gnomos de las profundidades. La mayoría de habitantes de las tierras soleadas no se siente amenazada o molesta por los habitantes de las profundidades, aunque dichas criaturas emergen en ocasiones para saquear o perseguir algún objetivo en el mundo de la superficie.

Entre las tierras del Underdark, bajo el Norte, se encuentran la ciudad svirfneblin de Blingdenstone, la ciudad duergar de Gracklstugh y la infame ciudad drow de Menzoberranzan. También destaca Mantol-Derith, un puesto comercial para los mercaderes del Underdark.

Toril y sus tierras

Toril es un mundo amplio y maravilloso. Está lleno de una gran diversidad de criaturas y tiene una historia rica y compleja. Sin embargo, la mayoría de la población de la Costa de la Espada no sabe de los lugares que se encuentran mucho más allá de los confines del Norte. Cualquier conocimiento de fuera de la propia Faerûn se basa más en rumores que en hechos.

Faerûn

El vasto continente central de Toril, Faerûn, es una masa de tierra dividida por un gran mar conocido como Mar Interior o de las Estrellas Caídas. Las tierras más allá del Norte se pueden dividir en líneas generales en las del sur y las del este. Son más extrañas para los habitantes de la Costa de la Espada y el Norte cuanto más lejos se encuentran.

Tierras al sur

Al sur de la Costa de la Espada se sitúan naciones antiguas, una selva enorme e intimidante, y todo tipo de países destruidos o transformados por cataclismos mágicos y revueltas. Entre las ruinas y el sufrimiento de estos reinos hay señales de renovación y esperanza, a medida que las civilizaciones y los pueblos tenaces reconstruyen, reclaman y vuelven a crear.

Amn. Además de ser una nación gobernada por los representantes de cinco familias nobles, Amn se trata de un lugar en el que mandan los ricos a la vista y sin disimular. Los amnianos son comerciantes despiadados y astutos para los negocios. Además, creen que se puede utilizar cualquier medio, sea ético o no, si eso acaba en una transacción próspera. Aunque este estado es incluso más rico que las metrópolis norteñas de Puerta de Baldur y Waterdeep, su influencia se encuentra restringida porque sus gobernantes no tienen la intención de colaborar en pos del beneficio de la nación. Los miembros del Consejo de los Cinco están bastante unificados y dominan Amn con severidad. No obstante, su capacidad de influir en acontecimientos fuera de sus fronteras es limitada, ya que no son capaces de llegar a acuerdos en temas cruciales de política exterior. Los oligarcas controlan su estado por completo, pero, más allá de las partes que cada uno gobierna, sus familias y negocios compiten mutuamente y contra los nativos de lugares lejanos.

El uso de la magia arcana es ilegal en Amn, lo que significa que los únicos lanzadores de conjuros con autorización en dicha nación son los que emplean magia divina y gozan de la ayuda y el patrocinio de un templo, así como los usuarios de magia arcana que han recibido una dispensación especial de un oligarca. La influencia de la oligarquía de Amn resulta tan dominante que los pocos crímenes que merecen un castigo físico son los que implican la utilización de magia arcana o una ofensa contra una de las casas mercantiles del consejo. Se perdona el resto de infracciones una vez el malhechor paga una multa apropiada.

Calimshan. Esta tierra meridional ha sido durante mucho tiempo el campo de batalla de unos genios en guerra. Después de años de sufrir a sus amos genasis, los esclavos humanos se alzaron y siguieron al Elegido de Ilmater. Al principio usaron la resistencia pacífica, pero después, tras la desaparición del Elegido, estalló una verdadera rebelión. Derrocaron a los señores genios de Calimport y Memnon y echaron al resto de genios de las ciudades, devolviéndolos a sus hogares elementales o a las profundidades de los desiertos.

Gran parte de Calimshan es un lugar caótico dominado por la riqueza, la influencia política y el poder personal. Muchos rezan por que vuelva el Elegido y complete su obra. Otros están aprendiendo a convivir sin amos genios y a aceptar a regañadientes a los genasis que siguen viviendo entre ellos.

Chult. Las selvas extensas y exuberantes de Chult esconden lo que muchos consideran una gran riqueza mineral, incluyendo piedras preciosas enormes y vetas de minerales. La flora y la fauna venenosas plagan las selvas, pero hay quien sigue enfrentándose a los peligros para buscar fortuna. Algunas de las plantas exóticas que solo crecen en Chult se pagan muy bien en los mercados del continente.

Mezro, en ruinas, se encuentra al otro lado del mar, frente a Calimshan. Espera a que los exploradores y su pueblo desplazado liberen la ciudad de sus habitantes muertos vivientes y que descubran los tesoros que oculta.

Hacia el este, a lo largo de la península chultana, se localizan los restos de Thindol y Samarach. A pesar del declive obvio de ambas civilizaciones, las ruinas de Thindol están infestadas de yuan-tis. Al mismo tiempo, las ilusiones que cubren los pasos de la montaña de Samarach permiten disimular las actividades en esa nación.

Dambrath. Dambrath se sitúa en una llanura cálida en la costa del gran mar y está gobernado por clanes nómadas de jinetes humanos que veneran a Silvanus, Malar y, en ocasiones, Selûne. Puesto que el pueblo de Dambrath ha sufrido años de dominación por parte de los crinti, una casta gobernante de semidrows, no es de extrañar que sientan más resentimiento por los drows que por nadie.

Los clanes se reúnen dos veces al año en un sitio sagrado conocido como las Colinas de los Reyes, donde se conservan decenas de esculturas totémicas. En estas reuniones cada clan actualiza su tótem con una explicación de sus hazañas alcanzadas durante los meses anteriores. Muchos dambrathianos recurren a la licantropía para mostrar su reverencia hacia su deidad preferida y honrar sus tradiciones.

Estrago Élfico. Estrago Élfico es una zona casi desértica al norte y este de las montañas del Muro Norte que hace frontera con Halruaa. Sus habitantes no le otorgaron el nombre, sino que es el mote que los viajeros utilizan para esta región violenta. Las tribus de elfos xenófobos que reclaman esta zona no dudan en desalentar a los huéspedes inesperados usando cualquier medio necesario. Quizá se limiten a asustar a un grupo de peregrinos con algunas flechas, pero si se encuentran a un grupo de cazadores o de exploradores es posible que los maten.

Hay escasez de alimentos en esta región, ya que los bosques desaparecieron hace mucho. En consecuencia, los elfos de Estrago Élfico protegen con ferocidad los rebaños de animales que han criado. Los elfos no están interesados en saquear las ciudades de la arruinada Lapaliiya, pero tampoco consienten que los aventureros entren libremente a esas tierras a través de su territorio.

Halruaa. Se creía que Halruaa había sido destruida en la conflagración de la Plaga de Conjuros. Sin embargo, casi ha vuelto a ser la nación insular y llena de magia poderosa que fue antaño. Gracias a lo que presagiaban sus adivinaciones, los magos de Halruaa pudieron usar el fuego azul enfurecido que apareció tras la muerte de Mystra para transportar su nación sin peligros al gemelo de Toril, Abeir (desplazando parte de ese mundo al Plano de la Sombra).

Ahora que se han revertido casi todos los acontecimientos de aquellos tiempos, los famosos barcos voladores y las naves acuáticas de Halruaa vuelven a viajar desde su origen, con el propósito de establecer nuevas rutas mercantiles y

vínculos políticos, así como descubrir cómo ha cambiado el mundo tras estar ausente un siglo.

El Lago de Vapor. A lo lejos, en el sur, y al este de la Costa de la Espada se encuentra el Lago de Vapor. Para ser más exactos, se trata de un mar interior cuyas aguas, contaminadas por el vulcanismo, no son potables. A su alrededor se aglomeran ciudades estado y baronías de poca importancia, representadas por unos dominios que van cambiando de lugar, conocidos como Reinos Fronterizos. En este lugar, a lo largo de la orilla meridional del lago, los exploradores y los buscadores de fortuna malgastan las riquezas que han acumulado construyendo castillos, fundando comunidades y atrayendo a siervos leales. Sin embargo, esas buenas obras desaparecen en una o dos generaciones. En algunos casos, uno de estos reinos tiene la suerte de que otro grupo de aventureros con éxito lo salve de un inevitable declive al invertir las suficientes riquezas y sabiduría para que la iniciativa sobreviva algunas décadas más.

Luiren. Durante mucho tiempo, Luiren fue la patria de los medianos y se creía que era el lugar de origen de esa raza. Luiren fue destrozada por una gran inundación marina durante la Plaga de Conjuros. Ha pasado un siglo desde ese tremendo desastre. Las aguas retrocedieron y ahora los viajeros sureños hablan de comunidades de medianos que sobrevivieron en reductos isleños.

Tethyr. Tethyr es un reino feudal gobernado por la reina Anais desde Darromar, la capital. La monarca gobierna sobre sus duques que, a su vez, reciben tributo de los condes y condesas del reino, designan a sheriffs a los condados y, en general, mantienen el orden. Tethyr tiene abundantes tierras de cultivo y en sus mercados se comercia libremente con productos procedentes de las Tierras Centrales Occidentales.

Este reino ha tenido más intrigas entre nobles y asesinatos reales de los que quisiera. Los aventureros nativos de Tethyr, o los que se limitan a cruzar el país, a menudo acaban ligados a estos complots, sea como cómplices involuntarios o como chivos expiatorios convenientes.

Tierras al este

En dirección este se encuentran muchas de las naciones más antiguas de los Reinos, incluyendo las Tierras Centrales Occidentales de Faerûn. Son civilizaciones situadas en el centro del continente y, por lo tanto, las que pueden aprovechar mejor las rutas comerciales y llegar al Mar de las Estrellas Caídas. Como ocurre en el Norte, hay algunas tierras frías al este, así como regiones más templadas. A medida que alguien se aleja viajando de la Costa de la Espada, pasa de tierras que no son tan distintas de la propia a otras que son tan extrañas que podrían existir en otros continentes o mundos, algo que en algunos casos es incluso cierto.

Aglarond. La gran península de Aglarond entra en el Mar Interior. Ese cuerpo acuático y el bosque de Yuir marcan en gran parte el carácter de la nación. Este es un reino de humanos que viven en armonía con sus vecinos elfos y semielfos. Aglarond ha sido un enemigo de Thay desde hace siglos, en parte debido al temperamento de su antigua monarca, la Simbul. Ahora el Consejo de Simbarch gobierna la región y rechaza la hostilidad anterior hacia Thay. Con la restauración de la Urdimbre, los cambios continuos en política y las llamadas a la independencia de los elfos dentro de la nación, cuesta imaginar qué tipo de lugar será Aglarond en una generación, aunque su potencial para hacer grandes cambios se verá recompensado.

Chessenta. Chessenta no es una verdadera nación, sino una serie de ciudades estado unidas por una cultura común y una defensa mutua. Cada urbe hace alarde de sus propios héroes, adora a sus propios gladiadores campeones y dedica tanto tiempo a insultar y competir con el resto de ciudades como a otras actividades. La urbe de Luthcheq está dominada por el culto de una extraña divinidad conocida como Entropía. Por su parte, a Erebos la gobierna la encarnación más reciente del dragón rojo conocido como Tchazzar, el Inmortal. Heptios dispone de la biblioteca más grande de Chessenta, un centro de aprendizaje al que todos los nobles aspiran a enviar a sus hijos para que se formen. El pueblo de Akanax observa esa ciudad con desdén y es muy conocido su desprecio belicoso por los "filósofos gordos" de Heptios. Toreus da la bienvenida a todos los visitantes, incluso a aquellos que vienen de países despreciados o que provocan desconfianza. Se puede comprar casi cualquier cosa con moneda extranjera. Sea como sea, la urbe flotante de Airspur sigue volando y sus motas terrestres no se han visto afectadas por la caída del resto de naciones cuando acabó la Secesión.

Cormyr. Para la mayoría de pueblos del Faerûn central, la idea de reino humano está ligada inextricablemente a Cormyr, una monarquía fuerte apoyada por un ejército leal (los Dragones Púrpuras), un cuadro de defensores e investigadores mágicos (los Magos de Guerra) y múltiples nobles ricos e influyentes. Cormyr se está recuperando de su guerra contra Sembia y Netheril, un conflicto que le ha salido caro a la nación, pero que ha mantenido al reino en pie. Al final, Netheril no sobrevivió a esa guerra. La consciencia colectiva de Cormyr sigue valorando esa victoria, mientras la reina Raedra se aleja de lo planeado para dar una bienvenida permanente en su nación a los pueblos que se encuentran más allá de las fronteras tradicionales de Cormyr.

La población de este territorio se enorgullece de su patria y se esfuerza por salvaguardar su honor. Con todo, el peligro no escasea en el Reino Boscoso, ya sea a causa de los nobles conspiradores y traicioneros, los monstruos del bosque de Hullack o las Tierras Pétreas, o a ciertas magias antiguas y ocultas. Cormyr es de todo menos aburrida.

Impiltur. Con la crecida del nivel del agua en el Mar de las Estrellas Caídas, ha vuelto parte de la riqueza y la influencia de Impiltur. Eso ha provocado rumores entre la población de que un rey perdido de un antiguo linaje real se alzará y la sacará de sus aflicciones, convirtiéndola en la importante nación que fue antaño.

Impiltur es una patria de humanos con algunas comunidades enanas y medianas entre sus ciudadanos. Donde antes ocupaba el trono una larga línea monárquica, que gobernaba un reino unificado, ahora un Gran Consejo se sienta alrededor de una mesa y trata de combatir la presencia de demonios y su adoración dentro de las fronteras de la nación.

Regiones de los Reinos

Del mismo modo que el Norte abarca una zona que incluye una gran cantidad de naciones y gobiernos, existen nombres colectivos para otras regiones de Faerûn. No todos estos nombres se utilizan de manera universal y hay variedad de opinión respecto a qué tierras entran en cada grupo. Estos son algunas de las agrupaciones regionales actualmente reconocidas:

Las Tierras Frías: Damara, Narfell, Sossal y Vaasa.
Las Tierras Centrales: Cormyr, el Mar de la Luna, las Tierras de los Valles y Sembia.
Las Tierras de la Intriga: Amn, Calimshan y Tethyr, también conocidos como los Imperios de las Arenas.
Los Antiguos Imperios: Chessenta, Mulhorand y Unther.

El Mar de la Luna. Durante mucho tiempo, las orillas del Mar de la Luna han amparado a ciudades que se levantan rápidamente, basándose en un robusto comercio y reuniendo a mercenarios fuertes bajo sus estandartes. Sin embargo, estas acaban extendiéndose demasiado y caen, en ocasiones deteriorándose pasado un tiempo y a veces desplomándose como piedras desde el cielo.

Ahora que han caído Netheril y Myth Drannor, estas dos grandes potencias ya no pueden influir en el Mar de la Luna. Esto permite, por una parte, que la ciudad de Lejinas alce el vuelo y planee expandirse hacia el sur y, por la otra, que Mulmaster vuelva a impulsar el culto a Perdición. Phlan, Teshwave, Thentia y Voonlar, que son ciudades del Mar de la Luna en las que potencias mayores trataron de conseguir influencia, ahora buscan encontrar sus propias identidades antes de que un reino descontrolado o malévolo las devore una tras otra.

Esta región también acoge las ruinas de la Ciudadela del Cuervo y el Alcázar Zhentil, antiguos bastiones de los Zhentarim. De vez en cuando, la Red Negra muestra interés en restaurarlas.

Mulhorand. Desde que los Elegidos de los dioses empezaron a aparecer hace unos años, Mulhorand es un país cambiado. Sus deidades se manifestaron por completo en la forma de algunos de sus descendientes y rápidamente congregaron a los mulanos para derrocar al pueblo de Imaskar. Con la ayuda de Nezram, un poderoso mago conocido como el Caminante de Mundos, el pueblo de Mulhorand derrocó a los gobernantes de Alto Imaskar, que huyeron a las Llanuras de Polvo Púrpura o a refugios extraplanares.

Una vez acabó la revuelta y los Elegidos empezaron a desaparecer, los dioses de Mulhorand se quedaron para gobernar a su población. Se centraron en defender a su patria restaurada para así evitar que la guerra en Unther y Tymanther se saliera de sus fronteras. Por primera vez en siglos, los habitantes de Mulhorand son libres, dado que las deidades declararon que no se volvería a practicar la esclavitud entre los mulanos tras su retorno.

Rashemen. Además de ser una tierra áspera, fría y llena de personas resistentes, Rashemen es una nación muy tradicional. La gobierna el señor del hierro Mangan Uruk, que da voz al poder tras el trono: las Wychlaran, una sociedad de brujas enmascaradas que determina el curso del país. Estas mujeres disponen de un gran poder, ligado a la región y a su magia, y protegen de féericos malvados y de espíritus vengativos. Unos pocos lanzadores de conjuros masculinos, conocidos como los Antiguos, fabrican objetos mágicos y crean rituales arcanos para las Wychlaran. Las brujas rashemíes veneran a las Tres, un triunvirato de diosas a las que llaman Bhalla (la Madre del Cubil), Khelliara (la Doncella del Bosque) y la Oculta. A lo largo de siglos, los eruditos de otras tierras han especulado que estas deidades podrían ser facetas de Chauntea, Mielikki y Mystra, respectivamente.

Los guerreros de esta nación son un grupo fiero y estoico, afamado por su fuerza, resistencia y terquedad durante el combate. Rashemen lleva muchos años siendo enemiga de Thay y a menudo ha frustrado las ambiciones de esta última de gobernar Faerûn. Poco gusta más a un guerrero rashemí que tener la ocasión de atacar a un Mago Rojo en plena batalla.

Sembia. Después de un período de subyugación bajo Netheril, Sembia ya está de camino a convertirse en la potencia económica que fue años antes. Aunque las relaciones con los Valles y Cormyr se han enfriado tras la guerra más reciente, los comerciantes de la zona olvidan con rapidez los conflictos previos y los consideran obra de los nethereses y, a su vez, recuerdan a sus antiguos socios comerciales los vínculos largos y mutuamente ventajosos que solían disfrutar. Para demostrar sus buenas intenciones, Sembia "permitió" al Valle de la Pluma y al Valle de la Borla recuperar su independencia cuando acabó la guerra, aunque los inversores del lugar habían poseído gran parte del Valle de la Pluma durante casi setenta años.

Antes de que Netheril reclamase a Sembia como estado siervo, era popular que los sembianos que no tenían familias que alimentar en la zona se ganasen la vida trabajando como mercenarios y aventureros. Ahora esas tareas son todavía más populares entre los veteranos de la guerra, que están mejor entrenados que sus precursores. Algunos de los antiguos soldados menos escrupulosos de Sembia han optado por el bandolerismo, lo que ofrece a otros conciudadanos más oportunidades para trabajar como protectores.

Thay. Durante siglos, Thay ha tenido una de las concentraciones de magia más poderosas de Faerûn. La gobierna un vetusto liche, Szass Tam, así como el Consejo de Zulkires de la nación, que forman una magocracia implacable. Los tarquiones y burócratas de la región promulgan la voluntad del consejo, lo que permite a los Magos Rojos centrarse en el estudio de la magia y en temas arcanos de mayor importancia.

Hubo un tiempo en el que los magos vivos no podían esperar ganar protagonismo en Thay porque Tam Szass promovía convertirse en muerto viviente para así alcanzar una existencia con posibilidades ilimitadas e impedía prosperar a quienes no compartieran su filosofía. Sin embargo, las batallas recientes contra el demonio Eltab hicieron que Szass Tam levantase esta restricción. Los vivos esperan poder ascender en la jerarquía de los Magos Rojos, aunque esa esperanza se limite a avanzar a una posición más alta entre los criados de Tam.

Thesk. La guerra centenaria contra la horda tuigana sigue patente en todo Thesk, bajo la forma de los rasgos de sus habitantes actuales y, más concretamente, entre los descendientes de los mercenarios semiorcos que pelearon en aquel gran conflicto.

Thesk es conocida como la Entrada al Este, porque es el límite occidental del Camino Dorado que pasa a través de las Tierras de la Horda hasta llegar Kara-Tur. Como su ciudad es una especie de encrucijada entre Faerûn y el este, no sorprende que la población no juzgue a los extranjeros con rapidez ni se incomode ante los visitantes que muestran peculiaridades extrañas en su modo de hablar o comportarse. El pueblo de Thesk comercia de buena gana con cualquiera, incluso con los orcos y goblins que viven cerca y que están dispuestos a convivir pacíficamente. Con todo, no son necios y no aguantan a los humanoides violentos ni a ninguna clase de saqueadores.

Las Tierras Frías. Las naciones del Damara, Narfell, Sossal y Vaasa, que la mayoría de faerûnenses conocen colectivamente como las Tierras Frías, se encuentran cerca del Gran Glaciar, en la región fría y seca del noreste. A pocas personas de fuera de este lugar les interesa lo que ocurre en él, con la honrosa excepción de los países inmediatamente circundantes, que temen que resurjan los males antiguos de la región. Sin embargo, no tienen tanto miedo como para hacer algo más que enviar a un grupo o dos de aventureros a que investiguen la zona.

En Damara, el rey usurpador Yarin Frostmantle se sienta en el trono de la dinastía de Dragonbane, mientras su pueblo protesta a causa de su tiranía y de la amenaza cada vez mayor de demonios por todo el país. En Narfell,

jinetes y arqueros expertos buscan, atacan y, gradualmente, van reclamando su pasado como importante nación de magos que trataban con diablos. Los Caballeros Brujos de Vaasa amenazan con fracturar los límites de su nación e invadir Damara, el Mar de la Luna o ambos lugares. Mientras tanto, algunos de sus miembros miran con recelo el Castillo Peligroso, cuyo silencio es un mal augurio, y tal vez planean otra incursión a ese lugar. La nación minúscula de Sossal comercia con sus vecinos, pero divulga poco sobre sí misma al resto del mundo.

Las Tierras de la Horda. Esta tierra, antes conocida como el Desierto Infinito, se ha ganado un nuevo nombre entre los faerûnenses a partir de la gran horda tuigana que llegó desde el este y luchó contra Faerûn hace más de un siglo. Tras la derrota de este grupo tribal, algunos de los agresivos guerreros montados que habían sobrevivido al conflicto se reunieron para formar Yaïmunnahar, una pequeña nación. Otros se aferraron a sus viejas costumbres, de modo que aprendieron a dominar la espada y el arco y a montar a través de las estepas con sus caballos de patas cortas. Los comerciantes valientes todavía siguen el Camino Dorado cuando van o vienen de Kara-Tur, pero actualmente regresan menos criaturas que antes de ese viaje.

Las Tierras de los Valles. Los humanos que consideran las Tierras de los Valles su hogar solo desean unas vidas sin los problemas de naciones más grandes. Se enorgullecen de su coexistencia pacífica con los elfos de Cormanthor y de su capacidad de seguir siendo en gran parte autosuficientes y autónomos, incluso si su patria ha sido usada como campo de batalla por Cormyr, Netheril, Sembia y Myth Drannor en conflictos recientes. Valle de la Pluma y Valle de la Borla han reafirmado su independencia desde que acabó la guerra y se han unido a Valle de Archen, Valle de la Batalla, Valle de la Daga, Valle Profundo, Valle de la Rastra, Valle de la Llovizna, Valle de la Cicatriz y Valle de la Sombra en el Consejo de los Valles. El Valle Alto hizo lo mismo poco después.

El pueblo de los Valles desconfía de cualquiera poco dispuesto a sacrificarse por el bien común, pero aquellos que trabajen duro, sea como defensa o mano de obra, serán aceptados como iguales y tendrán derecho a compartir las recompensas de su trabajo.

Turmish. Turmish, situada en la orilla meridional del Mar de las Estrellas Caídas, es una nación de ciudades mercantiles gobernadas por la Asamblea de las Estrellas. La asamblea está formada por representantes de cada una de sus urbes y utiliza una democracia parlamentaria. Tras haber sido menguada durante mucho tiempo por la devastación que tuvo lugar en esta zona hace un siglo, la nación disfruta del renacimiento de su fortuna, ya que la subida de las aguas del Mar Interior ha devuelto parte del comercio que se perdió durante el cataclismo. Turmish es el lugar de nacimiento del Enclave Esmeralda, que se ha atribuido con orgullo el renacimiento de la agricultura local, el cese de las grandes lluvias que plagaban la región hace unos años y el restablecimiento del dios Lathander.

Tymanther. Hace décadas, la tierra de los dracónidos afirmaba que su territorio incluía parte de lo que había sido la nación desaparecida de Unther. Hace unos años, Unther volvió de pronto a Faerûn y no tardó en declararle la guerra a Tymanther. Desde entonces, el reino ha quedado reducido a pequeñas extensiones que se encuentran principalmente en la costa del mar Alamber y el Lago de Ceniza. Los dracónidos que se han retirado a esas zonas no han perdido su tradición militar en absoluto. Además, su capacidad para defender este territorio menor hace que

El dinero en los Reinos

Casi todas las potencias principales de Faerûn tienen su propia moneda, acuñada dentro de sus fronteras, que representa tanto su influencia como su abundancia material. La mayoría de las monedas de materiales puros y con un peso estándar se aceptan por su valor nominal en todo el continente, aunque no todas las ciudades estado se molestan en acuñar piezas de ese tipo.

A continuación, se presenta una lista de algunas de las monedas más comunes y que se aceptan en más lugares. Cada grupo está ordenado según el valor: cobre, plata, electro, oro y (cuando aparece) platino. La mayoría de faerûnenses llama a las monedas con el nombre que utiliza el gobierno que las acuña sin importar su origen, excepto en el caso del Alcázar Zhentil. Por alguna razón, a todas las monedas los zhent se les asocia epítetos poco halagadores.

Amn: fander, taran, centauro, danter, roldon.
Cormyr: pulgar, halcón, ojo azul, león dorado, tricorona.
Sembia: acerenique (una moneda de hierro), halcón, ojo azul, noble.
Silverymoon: destello, escudo, espada, dragón, unicornio.
Waterdeep: punta, esquirla, sambar, dragón, sol.
Alcázar Zhentil: colmillo ("trozo de estiércol"), garra/naal ("mordisco de pulga"), tarenth ("martillazo"), gloria ("lobo que llora"), gloria del platino ("gema metálica plana")

Silverymoon también acuña dos monedas especiales: la luna y la luna eclipsada. La luna es una moneda brillante y azul en forma de cuarto creciente y hecha de electro. Está valorada en dos unicornios en Silverymoon y las comunidades vecinas, y en un unicornio en el resto de lugares. La luna eclipsada muestra una luna de electro con borde de plata más oscuro para completar la forma de una moneda redonda. Tiene un valor de cinco unicornios dentro de la ciudad, aunque se reduce a dos en otros lugares.

Waterdeep cuenta con sus propias monedas. El taol es una pieza de latón cuadrado que corresponde a dos dragones en la ciudad y prácticamente carece de valor para cualquiera que no comercie con la metrópoli. La mayoría de los comerciantes cambian sus taols por monedas normales antes de viajar. La "luna de puerto" es un cuarto creciente del tamaño de la palma de la mano, hecho de platino con incrustaciones de electro. Tiene un valor de 50 dragones en la ciudad y 30 dragones en otros sitios. Su nombre viene por su uso habitual para comprar cantidades grandes de cargamento. Los taols y las lunas de puerto se perforan para que el portador pueda llevar varias monedas en una cuerda.

Puerta de Baldur fija el estándar para acuñar lingotes comerciales. Son lingotes metálicos, normalmente de plata, con un tamaño y un peso aceptados. Se utilizan en transacciones importantes como substituto de grandes pilas de monedas o piedras preciosas. El lingote comercial más común es una barra de 5 libras, que mide 6 pulgadas de largo, 2 pulgadas de ancho y 1 pulgada de grosor. Está valorado en 25 po.

Unther no vaya a insistir más por el momento. En especial, porque la marina de Unther no ha podido vencer a la gran bestia que guarda el puerto de Djerad Kethendi y las aguas próximas del Alamber.

Algunos dracónidos de Tymanther se han dispersado por Faerûn. Se han ganado la reputación de ser mercenarios competentes y muy buscados.

Unther. El pueblo de Unther había sucumbido a la dominación ajena mientras estaba atrapado en otro mundo. De entre sus gentes surgió alguien llamado Gilgeam, que les recordó su grandeza pasada. Bajo el liderazgo de este dios reencarnado, la población de Unther se alzó como un ejército para enfrentarse a sus amos. En la víspera de una importante batalla, los habitantes de Unther volvieron milagrosamente a su hogar, y Gilgeam no perdió el tiempo y los lideró contra los dracónidos que ocupaban sus tierras ancestrales. La población de Unther ha recuperado gran parte de la tierra que solían tener, mientras trata de eliminar a los "lagartos impíos" a los que culpan por los años de opresión que pasaron en Abeir.

Gilgeam no se conforma con menos que la recuperación completa de la antigua gloria de su pueblo. Por supuesto, para conseguirlo es necesario destruir Tymanther por completo, así como una guerra futura contra Mulhorand para reclamar las tierras perdidas siglos ha. Con todo, los habitantes de Unther saben que el gran dios-rey es paciente, ya que es eterno.

Westgate. La ciudad deprimente de Westgate no es un lugar romántico, pero quien busque trabajar en algo turbio o darle trabajo a alguien de ese estilo encontrará pocos sitios más adecuados en todo Faerûn.

Algunos faerûnenses consideran esta urbe el presagio del futuro destino de lugares como Amn y Sembia, en los que el dinero gobierna por encima de cualquier otra consideración. Como en muchos sitios similares, en Westgate la perspectiva moral de alguien importa menos que su actitud hacia el soborno. La proximidad de la ciudad a Cormyr la convierte en un lugar propicio para los enemigos de esa nación, incluyendo los Cuchillos de Fuego, un gremio de ladrones y asesinos que los ingenuos fingen que no existe.

Kara-Tur

A lo lejos, en el este, más allá de los desiertos de las Tierras de la Horda, se encuentran los imperios Shou Lung, Kozakura y Wa, así como el resto de países del extenso continente de Kara-Tur. Para la mayoría de los faerûnenses, Kara-Tur es como otro mundo y los relatos que cuentan los viajeros acerca de sus naciones parecen confirmarlo.

Allí se desconoce a los dioses a los que los humanos veneran en Faerûn, como también a pueblos comunes como gnomos y orcos. Otros dragones que no son ni cromáticos ni metálicos moran en sus tierras y vuelan por sus cielos. Y sus magos practican tipos de magia que son un misterio incluso para los archimagos de Faerûn.

Según las historias sobre Kara-Tur, hay oro y jade en gran abundancia, especias de intenso sabor, sedas y otras mercancías raras o desconocidas en las tierras occidentales. Paralelamente, se cuentan historias sobre espíritus cambiaformas, gigantes cornudos y monstruos pesadillescos que en Faerûn no existen.

Zakhara

Al sur de Faerûn, a lo lejos, más allá de Calimshan e incluso de las selvas chultanas, se encuentran las Tierras del Destino. Zakhara está rodeada de aguas en las que abundan los piratas y corsarios. Es un lugar menos hospitalario de lo común, pero los viajeros todavía se atreven a entrar porque esperan sacar provecho de sus mercancías exóticas y magias extrañas. Como Kara-Tur, a los faerûnenses Zakhara les parece otro mundo. Se cree que es un desierto extenso sobre el que se han esparcido ciudades brillantes como si fueran piedras preciosas desperdigadas. Abundan los cuentos románticos sobre pícaros que usan cimitarra y viajan en alfombras voladoras, así como relatos sobre genios que están vinculados al servicio de los humanos. Sus magos, llamados sha'ir, practican su magia con la ayuda de genios y, según se dice, podrían llevar en la sangre el linaje de estos seres elementales.

Más allá del Mar Impenetrable

Más lejos, al oeste, más allá incluso de Evermeet, hay tierras incalculables y desconocidas pasado el Mar Impenetrable. Muchos exploradores han visitado esos lugares y algunos incluso han vuelto, trayendo historias que cambian de generación en generación sobre nativos exóticos, archipiélagos en los que se producen innumerables naufragios, terribles guerreros vestidos con plumas y amplios continentes que aparecen de repente cuando en épocas anteriores no había nada o había algo muy distinto.

El tiempo en los Reinos

Aunque existen varios medios para indicar los días y el paso del tiempo durante un año, la mayoría de faerûnenses ha adoptado el calendario de Harptos. Lo tienen en cuenta incluso las culturas y razas que no usan este método de medir el tiempo, de modo que casi todas las razas, idiomas y culturas lo reconocen.

Un año en Toril consta de 365 días. En el calendario de Harptos, el año se divide en doce meses de treinta días, lo que sigue aproximadamente el ciclo sinodal de Selûne, la luna. Un mes se compone de tres decanas, también conocidas como viajes. Cinco días festivos anuales que caen entre los meses completan el calendario de 365 días. Una vez cada cuatro años, el calendario de Harptos incluye la Cumbre del Escudo como un "día adicional" que va después de Estival.

Los días individuales de una decana no tienen un nombre especial. En su lugar, se indican contando desde el principio del período: primer día, segundo día y así sucesivamente. Los días del mes se designan con un número y el nombre del mes. Por ejemplo, los eruditos anotarían un suceso como algo que ha ocurrido durante "el 1 de Mirtul" o "el 27 de Uktar". Las personas también pueden referirse a un día determinado por su relación con la fecha actual (dos decanas a partir de hoy) o la fiesta más cercana (tres días después de Verdor).

Días especiales del calendario

Cada nación, fe y cultura de Faerûn tiene sus propios días festivos que se basan en ciclos solares, lunares o estelares, o bien en otros acontecimientos. Además, el calendario de Harptos especifica cinco festivales anuales que coinciden con las estaciones y un festival cuatrienal que se sigue en casi todos los países junto a celebraciones concretas que dependen de tradiciones locales y religiones populares.

Hibernal. Al primer festivo del año se le suele denominar Hibernal, aunque hay quien lo llama de otro modo. Los nobles y monarcas de las Tierras Centrales consideran el Gran Festival del Invierno el día para conmemorar o renovar alianzas. Los plebeyos del Norte, el Mar de la Luna y otros

lugares de clima frío celebran el Finvierno para señalar la mitad de la estación fría, ya que quedan momentos duros pero han pasado algunos de los peores días.

Verdor. Verdor, el inicio tradicional de la primavera, se celebra con una exhibición de flores recién cortadas. Estas últimas se cultivan en invernaderos especiales en los lugares en los que el clima no da pie a que florezcan temprano. Las flores se entregan como ofrenda a los dioses o se distribuyen entre los campos para esperar una estación de cosechas fértiles y rápidas.

Estival. El punto medio del verano es un día de fiesta, juerga, compromisos y disfrute del clima agradable. Las tormentas durante Estival se perciben como nefastos presagios y signos de mala suerte. En ocasiones se interpretan como la disconformidad divina hacia los romances o matrimonios que nacen a partir de los acontecimientos de ese festivo.

Cumbre del Escudo. Cumbre del Escudo, la gran fiesta del calendario de Harptos, tiene lugar una vez cada cuatro años inmediatamente después del solsticio de Estival. Es un día para hablar claro y celebrar reuniones públicas entre gobernantes y súbditos, para renovar pactos y contratos y para que los pueblos hagan tratados. Durante la Cumbre del Escudo se celebran muchos torneos y concursos. La mayoría de las religiones tienen en cuenta el festivo y enfatizan alguno de sus principios claves.

La próxima Cumbre del Escudo se celebrará en 1492 CV.

La Buena Cosecha. La Buena Cosecha es un día de banquetes y agradecimientos que marca la cosecha otoñal. Durante este día, la mayoría de los humanos agradece a Chauntea su abundante generosidad antes de que se acerque el invierno. Quienes se ganan la vida en la carretera o el mar parten justo al acabar el festivo, antes de que llegue el invierno a toda potencia y bloquee los pasos de montaña y los puertos.

Festejo de la Luna. Ya que las noches se van alargando y se acercan los vientos invernales, el Festejo de la Luna es el momento en el que la población conmemora a sus antepasados y a sus muertos célebres. Durante las fiestas de este día, las personas se reúnen para compartir historias y leyendas, rezar por los caídos y prepararse para el frío que se aproxima.

Marcar el paso del tiempo diario

La mayoría de las criaturas no siguen el transcurso del día más allá de nociones como media mañana o casi la puesta de sol. Si alguien quiere quedar a una hora concreta, debe hacer planes teniendo en cuenta ese tipo de expresiones.

El concepto de horas y de minutos existe principalmente en lugares en los que los ricos usan relojes. Sin embargo, los mecánicos a menudo no son de fiar y raramente se encuentran dos puestos a la misma hora. Si un templo de la zona o un edificio público tienen un reloj que marque las horas tocando, la población llamará "campanas" a las horas. Por ejemplo, "quedamos a las siete campanas".

El paso de las estaciones

Los mundos de Abeir y Toril se distanciaron entre el 1487 el 1488 CV. En algunos lugares esta transformación estuvo acompañada por el cataclismo, mientras que en otros sitios nada alertó del cambio. Era inevitable que los astrónomos y los navegadores que observaban las estrellas con atención vieran que algunas noches parecían estar colgando del cielo. El invierno de 1487-1488 duró más de lo normal. En aquel momento se registró que los solsticios y equinoccios habían cambiado de algún modo, empezando por el equinoccio de primavera que coincidía con Verdor en 1488 CV. Las estaciones los imitaron y cada una empezó y acabó más tarde.

Este desfase en las estaciones ha provocado que ciertos eruditos y los sacerdotes de Chauntea se planteen cambiar la fecha de algunos de los festivos anuales. Con todo, la mayoría de ellos aconseja tener paciencia y cree que las estaciones volverán a su ciclo anterior en los próximos años.

El calendario de Harptos

Mes	Nombre	Nombre común
1	Martillo	El Pleno Invierno
	Festividad anual: Hibernal	
2	Alturiak	La Garra del Invierno
3	Ches	La Garra de los Ocasos
4	Tarsahk	La Garra de las Tormentas
	Festividad anual: Verdor	
5	Mirtul	El Deshielo
6	Kythorn	La Temporada de las Flores
7	Flamaregia	El Apogeo del Verano
	Festividad anual: Estival	
	Festividad cuatrienal: Cumbre del Escudo	
8	Eleasias	La Solana
9	Elient	El Marchito
	Festividad anual: La Buena Cosecha	
10	Marpenoth	La Caduca
11	Uktar	El Podrido
	Festividad anual: Festejo de la Luna	
12	Noctal	La Retirada

Un poco de historia

La historia conocida de la región de la Costa de la Espada comprende miles de años, ya que rememora las épocas nebulosas de las razas creadoras y las edades de las primeras naciones de elfos y enanos. La historia comparativamente reciente relata el auge y los actos de los humanos y otras razas más jóvenes.

Gran parte de lo explicado en esta sección se conoce sobre todo a través de los eruditos, algunos de los cuales han estado vivos durante los últimos siglos de la historia faerûnense. El pueblo llano sabe poco y le sirve de poco entender los acontecimientos que han transpirado a lo lejos del tiempo y el espacio. Con todo, las noticias se propagan, de modo que incluso los habitantes de una aldea en la Costa de la Espada pueden enterarse de lo acontecido en tierras distantes.

Los Días del Trueno

Hace decenas de miles de años dominaban el mundo los imperios de criaturas reptiles, anfibias y aviarias, que en élfico se llaman *Iqua'Tel'Quessir* o "razas creadoras". Construyeron monumentales ciudades de piedra y cristal, se abrieron camino en la naturaleza salvaje, domesticaron a

los grandes lagartos, usaron magias poderosas, moldearon el mundo a su alrededor y se hicieron la guerra. Aquellos fueron los Días del Trueno.

La época de las razas creadoras concluyó de repente hace unos 30.000 años. Tal vez sus conflictos llegaron a un punto culminante terrible e inevitable o quizá jugaron con fuerzas prohibidas. Sea como fuere, el mundo cambió y sus imponentes imperios se desvanecieron. De ellos solo quedan ruinas y las tribus dispersas de hombres lagartos, bullywugs y aarakocras, descendientes salvajes de aquellos que antaño gobernaron el mundo.

La primera floración

De los escombros de los Días del Trueno surgieron en la región las primeras naciones de los Orgullosos, los elfos y los enanos.

Los elfos levantaron las naciones de Aryvandaar, Ardeep e Ilythiir. Crearon el asentamiento de Illefarn en la Costa de la Espada, desde el Espinazo del Mundo al río Delimbiyr. Aelinthaldaar, la capital, estaba a la sombra de lo que hoy es el Monte Waterdeep. Los elfos de los bosques y los elfos lunares fundaron el reino de Eaerlann en el Valle Delimbiyr y el Bosque Alto, mientras que los separatistas de Aryvandaar construyeron Miyeritar en las tierras que hoy se conocen como Gran Páramo y Bosque Brumoso.

Los clanes enanos se unieron para formar la nación de Delzoun, cuyo nombre proviene del fundador de su forja, con territorios enanos construidos en lugares que van de las Montañas de Hielo a las Montañas Bajas y el Mar Estrecho, así como los asentamientos y salones occidentales en los Riscos y las Montañas de la Espada.

Los Orgullosos a menudo defendían sus tierras de las hordas orcas que salían de las montañas del Espinazo del Mundo y bajaban en dirección meridional para atacar y saquear.

La Primera Secesión

Miles de años después del auge de las grandes naciones élficas, cientos de altos magos elfos se unieron para lanzar un conjuro que debía crear una patria gloriosa para su raza. El conjuro funcionó, pero su efecto se extendió atrás y adelante en el tiempo y la tierra se desgarró, lo que alteró la faz del mundo. El nombre que ahora recibe el mayor continente de este nuevo mundo es Faerûn. Lejos de sus orillas occidentales surgió la isla de Evermeet, considerada una parte de Arvandor, el hogar de los dioses élficos en el plano de Arbórea, y un puente entre mundos.

Las Guerras de la Corona

Hace unos 13.000 años empezó un enfrentamiento entre las naciones élficas de Aryvandaar y Miyeritar, lo que daría inicio a una serie de conflictos conocidos como las Guerras de la Corona. Estas luchas duraron alrededor de 3.000 años y culminaron en el Oscuro Desastre, cuando unas tormentas terribles engulleron Miyeritar convirtiéndola en un desierto en solo una estación y creando la zona que se conoce como Gran Páramo. Se culpa de la destrucción a los altos magos de Aryvandaar, si bien jamás hubo pruebas de ello.

Los vengativos elfos oscuros de Ilythiir usaron fuerzas corruptas y demoníacas y las desataron contra Aryvandaar. En los siglos de destrucción siguientes, los sacerdotes y altos magos elfos pidieron en sus fervientes oraciones que Corellon Larethian y los dioses del panteón élfico les salvaran.

El descenso de los Drows

Corellon intercedió en las Guerras de la Corona y maldijo a los elfos oscuros para que nunca pudieran vivir a gusto bajo el sol. Puesto que la luz del día les hacía daño, los drows dejaron las tierras soleadas del Mundo de Arriba y se refugiaron en el Underdark, todo en apenas dos meses. Abandonaron su lealtad a los dioses élficos que les habían traicionado y desterrado y adoptaron como patrona a Lolth, la Reina Demoníaca de las Arañas. Pronto empezaron las guerras entre los drows y las ciudades subterráneas de los enanos.

La Era de la Humanidad

Durante los milenios posteriores al fin de las Guerras de la Corona, los humanos se extendieron y asentaron por toda Faerûn. Mientras tanto, las naciones élficas y enanas se estancaron y empezaron un declive largo y lento. En las profundidades del Underdark, los drows lucharon guerras para sobrevivir y conquistar su nuevo dominio.

Ascenso y caída de Netheril

Hace más de 5.000 años, un grupo de aldeas pesqueras humanas en las orillas del Mar Estrecho se unió bajo el mandato del rey chamán Nether, lo que se conoció como el imperio de Netheril. Los nethereses aprendieron a usar la magia de los elfos de Eaerlann y se convirtieron en magos prestigiosos. Siglos después, descubrieron los textos arcanos conocidos como los *Pergaminos de Nether* en las ruinas de Aryvandaar y tras ello abandonaron las prácticas de los elfos de Eaerlann para conseguir un poder mágico todavía mayor.

Netheril acabó convertida en una nación invencible de magia y maravillas y dominó gran parte del Norte durante 3.000 años. Entonces el mago arcano Karsus, un netherés enloquecido por el poder, trató de usurpar el papel de la diosa de la magia. El resultado fue una perturbación en el tejido de la magia que hizo que las ciudades flotantes de Netheril se estrellaran contra el suelo, además de destruir una hueste de salvaguardas y encantamientos y de provocar el fin de un poderoso imperio.

Las grandes ciudades

En las décadas y los siglos que siguieron a la destrucción de Netheril, muchas ciudades de la Costa de la Espada y del Norte, como Illusk y la Ciudadela Sundbarr, acogieron a los refugiados del imperio caído. Además, se construyeron nuevos asentamientos en el Norte y las Tierras Centrales Occidentales, lugares poblados entera o mayoritariamente por supervivientes humanos de Netheril y sus descendientes.

Hace casi 1.500 años, los colonos humanos de las Tierras de los Valles y los elfos de Cormanthor se juraron lealtad en un acuerdo conocido como el Pacto de los Valles. Se erigió un monumento llamado La Roca para señalar la ocasión y se decretó el advenimiento del cómputo de los valles, empezando por el año 1 CV. Este método de contar los años de la historia de Toril se extendió por todo Faerûn y actualmente se entiende en todas partes, aunque no se haya aceptado de forma universal.

La ciudad de Neverwinter, que se llamaba Eigersstor cuando solo era un asentamiento, se fundó en el 87 CV. La humilde comunidad de Vado Silverymoon, en las orillas del río Raurin, se levantó en 384 CV. Menos de dos siglos después había crecido hasta convertirse en la ciudad de Silverymoon.

En 882 CV, se llamó Bastión de Nimoar a un pueblo y puesto comercial en la orilla de una bahía profunda a la sombra de una gran montaña. El nombre venía del jefe de los uthgardts al que se había adjudicado la zona y la había fortificado. Los capitanes de los barcos pasaron a conocer el lugar como Waterdeep, una denominación que sustituyó a la original en pocas generaciones. En 1032 CV, Ahghairon, heredero de las artes de Netheril, salvó a la ciudad de sí misma derrocando a Raurlor, el señor de la guerra y potencial emperador de Waterdeep. Ahghairon declaró que la sabiduría gobernaría la urbe de ahora en adelante en vez de la fuerza armada y creó a los señores de Waterdeep.

Esta clase de naciones y grandes ciudades estado adquirieron relevancia en la Costa de la Espada. Formaron una cadena a lo largo del Camino del Comercio desde Illusk en lo más lejano del norte hasta Puerta de Baldur en el del sur, cerca de las fronteras de Amn. Como sus predecesores elfos y enanos, lucharon contra los ataques de humanoides salvajes, incluyendo las hordas de orcos del Espinazo del Mundo. Waterdeep, dirigido por sus misteriosos señores, se convirtió en una potencia al alza, mientras que la antigua Illusk cayó en manos orcas durante décadas, hasta que se la reclamó y se construyó la ciudad de Luskan sobre sus ruinas.

La época actual

Los cuatro siglos y medio desde que se establecieron los señores de Waterdeep han sido tiempos convulsos para la Costa de la Espada y el mundo. Durante esta época, la civilización lucha contra las fuerzas salvajes del caos y la vida trata de persistir contra los agentes de la muerte y el conflicto, a veces en lugares donde incluso los dioses no se han librado de la destrucción.

Los últimos 150 años han constituido una de las épocas más catastróficas de la historia de Faerûn. En al menos tres ocasiones Toril se ha visto sacudido hasta los cimientos por fuerzas que han reescrito sin parar las leyes de la realidad.

La Era de los Trastornos

En 1358 CV, los dioses fueron expulsados de su dominio sobrenatural y se les obligó a vagar por la tierra encarnados en mortales. Se hicieron la guerra entre ellos para restablecer su divinidad. La magia se volvió imprevisible y las oraciones de los fieles no tuvieron respuesta. Se asesinó a algunas de las deidades convertidas en mortales, mientras que unos pocos mortales ascendieron a la divinidad y asumieron las responsabilidades de los dioses muertos.

El retorno de Netheril

En 1374 CV, el Imperio de Netheril se levantó de nuevo cuando la ciudad flotante de Thultanthar, conocida comúnmente como Umbra, volvió tras un viaje de dos mil años al Shadowfell y empezó a levitar sobre el desierto de Anauroch. Los nobles de la urbe, cubiertos por la sombra, empezaron de inmediato a buscar ruinas y artefactos nethereses antiguos para preparar la resurrección del que antaño fue un gran imperio.

La Plaga de Conjuros

En 1385 CV, el dios ascendido Cyric, ayudado por Shar, asesinó a Mystra, la diosa de la magia, en su dominio de Dweomerheart. Este acto rasgó el tejido de la magia en el mundo, liberando energía en bruto en una catástrofe llamada la Plaga de Conjuros. Miles de personas que practicaban el Arte enloquecieron o fueron asesinadas, mientras que olas y velos de fuego azul místico remodelaron la faz de Faerûn. Naciones enteras se desplazaron o se intercambiaron con reinos de otros mundos y partes del suelo salieron flotando por el aire tras ser arrancadas de la tierra.

La Segunda Secesión

Un siglo después de la Plaga de Conjuros, las tierras y los pueblos de Faerûn se llegaron a acostumbrar a la situación justo en el momento que todo volvió a cambiar.

La primera indicación de una nueva tormenta vino en 1482 CV, cuando Bhaal, el dios del asesinato, fallecido hacía mucho, resucitó en Puerta de Baldur en medio del caos y de la matanza, lo que acabó con la muerte de dos de los duques y muchos de los ciudadanos. El retorno de Bhaal, y su aparente recuperación del dominio del asesinato tras arrebatárselo a Cyric, condujo a algunos académicos y eruditos a creer que las reglas que regían a las divinidades estaban en cambio constante.

En 1484, por todo Faerûn empezaron a ocurrir calamidades extrañas: un terremoto golpeó Iriaebor, una plaga de langostas castigó Amn, las sequías tomaron las tierras meridionales mientras que el mar retrocedió constantemente en algunos lugares. En medio de este tumulto, se originaron múltiples conflictos en muchas regiones del continente: los orcos de Muchas Flechas declararon la guerra a los territorios enanos del Norte y a sus aliados, Sembia invadió las Tierras de los Valles y Cormyr organizó un ejército para ofrecer auxilio al pueblo de los Valles. Además, Netheril llevó a sus huestes a la frontera con Cormyr, de modo que este último reino se vio arrastrado a una guerra en dos frentes.

A lo largo de este período, comenzaron a extenderse rumores de personas que habían recibido un toque divino y a los que se les había concedido poderes insólitos. Algunos de estos supuestos Elegidos eran los causantes de los conflictos que sacudían el mundo. A unos parecía guiarles un propósito divino, mientras que otros afirmaban estar desconcertados y no saber por qué motivo habían sido distinguidos.

En 1485, en el Valle de Icewind el Elegido de Auril instigó una guerra contra los Diez Pueblos y la perdió. En Anauroch, viendo que el ejército netherés estaba muy desperdigado, la población de Bedine, que llevaba mucho tiempo subyugada, se rebeló. Tras derrotar o sitiar los territorios enanos del Norte, los orcos se encaminaron hacia Silverymoon. En Cormyr y Sembia, las poblaciones pactaron la organización del terreno, mientras que las Tierras de los Valles se convirtieron en una zona de guerra. Como para contrarrestar la sequía del sur, en el otoño de 1485 empezó a caer la Gran Lluvia en el Mar de las Estrellas Caídas y continuó sin parar.

Mientras las aguas subían en el este a principios de 1486, la marea se volvió contra los orcos en el Norte y a finales de año sus ejércitos estaban debilitados y dispersos. También durante ese año, los elfos de Myth Drannor auxiliaron a las Tierras de los Valles y ayudaron a hacer retroceder a las fuerzas de Sembia. En la Costa de la Espada se volvió a erigir la Torre de Huéspedes del Arcano en Luskan, junto con la Hermandad Arcana. En Waterdeep y Neverwinter se esmeraron para limpiar las ciudades de siglos de escombros y negligencia. Cormyr repelió a los últimos soldados de Sembia y Netheril que quedaban en la nación, reclamó su territorio, retiró su ejército y pasó a centrarse en asuntos internos y en empezar la reconstrucción.

A finales de 1486, por fin amainó la Gran Lluvia, pero este acontecimiento no significó el fin del caos. El Mar de las Estrellas Caídas había crecido, por lo que extensas franjas de tierra habían quedado sumergidas bajo las olas.

A principios de 1487, durante meses hubo abundantes terremotos y erupciones volcánicas, como si el mundo entero estuviera conmocionado. Se propagaron rumores de que de repente desaparecían los abismos causados por la Plaga de Conjuros. También se hablaba de que la distancia que separaba ciertas ubicaciones había aumentado, como si el mundo hubiera añadido millas de naturaleza salvaje entre ellas discretamente. Empezó a correr la voz de que existían lugares y gentes de los que no se sabía nada desde la Plaga de Conjuros. Resultó obvio que se habían revertido algunos de los efectos de aquellos malos tiempos. Durante el año, entraron navegando en los puertos de la Costa de la Espada y el Sur Resplandeciente embarcaciones que afirmaban provenir de Evermeet, Lantan y Nimbral, naciones que se creían desaparecidas o destruidas. Se contaron rumores de avistamientos de los legendarios barcos voladores de Halruaa en cielos meridionales. Puesto que ya no estaba enfrentada a Cormyr, Netheril atacó a Myth Drannor haciendo que la ciudad de Umbra le pasara flotando encima. En su lucha para controlar el *mythal* de Myth Drannor y la propia Urdimbre, se hizo caer la capital voladora de Netheril sobre Myth Drannor, lo que provocó una destrucción mutua catastrófica.

A medida que acababa el año, algunas noches parecía que los cielos estaban inertes. En una gran parte de Faerûn, el invierno entre 1487 y 1488 duró más que ningún otro documentado. De algún modo, los solsticios y equinoccios habían cambiado. Poco después las estaciones hicieron lo mismo y cada una empezó y terminó más tarde de lo esperado. Parecía que las oraciones a los dioses que pedían conocimiento y piedad eran ignoradas más allá de la presencia de sus Elegidos.

Aunque se derrotó a los orcos en el Norte, la Liga de la Marca Argéntea se disolvió en 1488 porque los antiguos aliados se culpaban entre ellos de los errores marciales. Sembia se dividió en distintas ciudades estado en teoría aliadas. Aunque un puñado de asentamientos había sobrevivido, ya no existía el Imperio netherés. El resto de soldados nethereses combatió con Bedine para conseguir la Espira del Recuerdo, considerada la tumba de los phaerimms, los antiguos enemigos de Netheril. La batalla despertó lo que resulto ser una colmena de esas criaturas, que utilizaron el poder de la espira contra las tierras de abajo, drenando vidas y magia.

En 1489 se habían acabado muchas de las guerras que comenzaron durante la Secesión. Aunque surgieron nuevos conflictos y grandes amenazas seguían poniendo en peligro el mundo, las deidades dejaron de intervenir en él mediante sus Elegidos. Los dioses ya no estaban callados pero eran reservados, de modo que en muchos lugares aparecieron otros sacerdocios para interpretar las señales divinas, que ahora eran sutiles.

Hoy el mundo parece un lugar lleno de tierras y oportunidades nuevas en el que los osados pueden dejar huella. Los estudiantes de historia, y aquellos elfos y enanos que recuerdan el pasado que los efímeros humanos consideran distante, perciben el mundo más bien como era hace un siglo. Para la mayoría de la población, los cuentos desbocados de personas empoderadas por los dioses y de países lejanos que vuelven al mundo no son sino historias de las que hablar alrededor de una hoguera. Lo que de verdad importa son las preocupaciones cotidianas y los peligros y oportunidades más apremiantes, pues abundan en la Costa de la Espada y el Norte.

Magia en los Reinos

La magia impregna los Reinos, desde el truco más simple a los trabajos de Alta Magia más imponentes, y desde las bendiciones de piedad curativa al alzamiento de poderosos héroes de entre los muertos. Para comprender totalmente la magia hay que empezar, y acabar, por la Urdimbre.

La Urdimbre

La Urdimbre es un elemento esencial del universo, ya que lo recorre todo con hilos invisibles. Algunos seres, objetos y emplazamientos tienen lazos profundos e intrínsecos con la Urdimbre y pueden realizar las hazañas extraordinarias que les son naturales: el vuelo de un contemplador, la mirada hechizadora de un vampiro, el ataque de aliento de un dragón y similares. Además, las criaturas con el talento y la habilidad que se necesita también pueden manipularla para usar la magia lanzando conjuros.

Incluso mediante el empleo de conjuros, normalmente la Urdimbre no se puede ver o detectar. *Detectar magia* no permite percibirla, por ejemplo. La Urdimbre no es exactamente mágica, del mismo modo que una colección de hilos no es una prenda, sino el material en bruto a partir del cual se teje el tapiz de la magia.

La diosa Mystra es la Urdimbre en dos sentidos, el metafórico y el real. Ella es su guardiana y cuidadora, pero la magia se ha torcido o ha fallado por completo las tres veces en las que dicha deidad ha muerto o sido apartada de su divinidad, lo que sucedió en dos ocasiones con Mystra y una con su predecesora, Mystril. La Urdimbre se creía destruida tras la última muerte de la diosa y la llegada de la Plaga de Conjuros. El término perdió su significado. No obstante, desde el final de la Secesión más reciente, Mystra y la Urdimbre han recuperado las funciones que tenían hace siglos y los conjuros y objetos mágicos son más fiables de lo que eran en plena Plaga de Conjuros.

Poderes sobrenaturales y psiónica

Las capacidades mágicas innatas de ciertos seres, las energías sobrenaturales de criaturas como los monjes y las capacidades psiónicas se parecen en el sentido de que los usuarios no manipulan la Urdimbre en el modo habitual en el que lo hacen los lanzadores de conjuros. El estado mental de quien la usa es de vital importancia: los monjes y algunos usuarios de psiónica entrenan duramente durante mucho tiempo para conseguir el estado mental adecuado, mientras que las criaturas con poderes sobrenaturales tienen ese tipo de mentalidad de forma natural. Sigue siendo discutible la relación de esas habilidades con la Urdimbre. Muchos estudiantes de lo arcano creen que el uso del llamado Arte Invisible es un aspecto del talento mágico que no puede ser estudiado o enseñado directamente.

Objetos mágicos

Mientras que el efecto de un conjuro nace al manipular los hilos de la Urdimbre, la creación de un objeto mágico ata algunos de esos hilos de un modo concreto para producir el efecto deseado mientras perviva el objeto. La Urdimbre provee de la energía disponible de inmediato para conjuros, además de permitir a los conocedores de este arte acumular esa energía dentro de un objeto hasta que su usuario la convoque. Esta persona, por supuesto, no necesita ser un lanzador de conjuros.

En ciertos casos, la magia de un objeto se debe atar a su portador entrelazando los hilos de la Urdimbre entre el portador y el objeto, lo que se conoce como sintonización. Como todo lo relacionado con la magia, el número de objetos con los que un individuo puede estar sintonizado es limitado, pero los beneficios de una relación así son sustanciales.

Mythales

Los mythales son una de las magias más poderosas del mundo de Toril. Se trata de creaciones que atan y modelan la Urdimbre en una ubicación concreta. A veces son tan poderosos que pueden alterar o reescribir las reglas de la magia o, incluso, de la propia realidad.

Un *mythal* es un campo permanente de salvaguardas y efectos mágicos que se solapan y están ligados a un lugar concreto. En su uso original, este término se aplicaba a las obras de Alta Magia que protegían las antiguas ciudades élficas. Desde entonces se ha expandido para abarcar todo tipo de protecciones similares, desde las inmensas urbes flotantes de la caída Netheril a las salvaguardas de Silverymoon, pasando por las obras mágicas menores, pero no menos efectivas, que mantienen a salvo enclaves importantes como Candlekeep. Hay quien considera que las numerosas salvaguardas, apiladas una sobre otra, de Undermountain, bajo Waterdeep, son también un *mythal*.

La mayoría de los *mythales* son defensivos por naturaleza y fueron diseñados para restringir los tipos de magia que se pueden usar en las áreas que gobiernan. Las restricciones más comunes tienen que ver con la magia de teletransporte y conjuración. El *mythal* de Evereska influencia el clima de la zona y protege a sus habitantes de las enfermedades, mientras que el de la submarina Myth Nantar hace que las criaturas que no están adaptadas a la vida subacuática puedan respirar en sus aguas y estar más cómodas.

En varios sentidos, un *mythal* no es tanto un conjuro o un objeto mágico sino más bien una creación mágica viva capaz de fortalecerse o debilitarse, de absorber daño o morir. En ocasiones, los *mythales* también pueden curarse a sí mismos, como le ocurrió al de Silverymoon, que surgió a partir del Puente Lunar que siguió al retorno más reciente de Mystra. Cada *mythal* activo cuenta con uno o más seres sintonizados con sus efectos, individuos que pueden ignorar cualquier restricción en el lanzamiento de conjuros, dirigir los efectos con objetivo del propio *mythal* y enseñar a otros seres con la habilidad necesaria cómo acceder a sus secretos.

Excepto en ciudades como Silverymoon y Evereska, los aventureros tienen más posibilidades de encontrar *mythales* dañados o debilitados en lugares en ruinas en los que la magia fue muy influyente en el pasado. Aunque un conjuro de *identificar* podría revelar algunos de los efectos más simples de un *mythal*, las restricciones activas sobre el lanzamiento de conjuros solo se pueden descubrir al tratar de lanzar un conjuro prohibido sin conseguirlo. Un lanzador de conjuros poderoso podría aprender a acceder o reparar un *mythal* sin ayuda, pero ese tipo de logros son legendarios e incluso los magos más famosos raramente lo intentan.

Cualquier ciudad élfica cuyo nombre incluye la palabra Myth (Myth Drannor, Myth Glaurach o Myth Nantar, entre otras) posee o solía poseer uno que la protegía. Las ruinas de ese tipo de lugares tendrán seguro efectos imprevisibles relacionados con sus *mythales* dañados o destruidos.

Magia que afecta a la Urdidumbre

Algunos conjuros permiten a los lanzadores percibir o manipular los efectos de la Urdimbre de modos concretos. La misma Urdimbre también tiene irregularidades que afectan a los conjuros.

Detectar magia. *Detectar magia* revela cómo se entretejen los hilos de la Urdimbre a través del lanzamiento de conjuros o los "nudos" en un objeto mágico. Un objeto mágico aparece enredado en los hilos de color azul plateado y el estilo en el que se encuentran colocados esos hilos revela qué tipo de magia se ha usado: nigromancia, abjuración, etc. De forma parecida, los conjuros activos y las zonas empapadas de magia están marcados con una red de hilos plateados que puede torcerse y volver a entretejerse a sí misma dependiendo del tipo de magia que tenga que ver con ellos.

Disipar magia. *Disipar magia* deshace y acaba prematuramente con la magia, desenmarañando cualquier creación de la Urdimbre que hubiera colocada.

Antimagia. Los efectos de la antimagia pueden disipar conjuros existentes y desenmarañar cualquier magia tejida a partir de la Urdimbre. Los efectos permanentes, como los de los objetos mágicos, suelen verse contenidos: mientras el efecto está dentro de una zona de antimagia, la creación de la Urdimbre se desenmaraña, pero los hilos vuelven a colocarse en su sitio cuando la magia está fuera de la zona.

Magia muerta. En las pocas áreas en las que hay magia muerta, la Urdimbre está ausente. No solo dejan de funcionar los conjuros y objetos mágicos, sino que incluso las habilidades sobrenaturales de las criaturas que están ligadas de forma innata a la Urdimbre podrían dejar de funcionar si se deshace el nudo de la Urdimbre que albergan.

Magia salvaje. En una zona de magia salvaje, la Urdimbre se "enreda", formando creaciones propias de manera espontánea y magia resultante. También tiende a deformar las creaciones que la Urdimbre ha desarrollado mediante el lanzamiento de conjuros, lo que causa efectos inesperados.

La religión en los Reinos

Aunque los magos crean maravillas con su Arte y los aventureros manejan su propio destino, la mayoría de las personas de los Reinos Olvidados dependen de los dioses cuando necesita algo. Las deidades desempeñan un papel en las vidas de casi todo el mundo, desde el señor más poderoso a la huérfana más sencilla.

Las distintas razas de Toril adoran sus panteones, que son más o menos idénticos en las diferentes regiones, si bien cada cultura y sociedad da más peso a unos dioses que a otros. Todas las deidades son veneradas en todo Faerûn, aunque hay excepciones como los dioses de Mulhorand, por ejemplo.

Formas de adoración

Una persona normal rinde culto a dioses diferentes dependiendo del contexto. La mayoría de vocaciones tienen una deidad como patrón o patrona: los agricultores hacen ofrendas a Chauntea para conseguir prosperidad en sus cosechas, los secretarios afilan sus plumas rezándole a Deneir y los comerciantes piadosos recuerdan que deben apartar unas monedas para Waukeen al acabar la jornada. Una parte importante de la población adora a una divinidad asociada con su oficio, familia u hogar, aunque otras personas sienten la llamada de un dios concreto por varias razones.

Se suele guardar o llevar puesto un símbolo pequeño de la deidad que se prefiere: un colgante o un broche con la imagen del símbolo sagrado del dios u otro tipo de recuerdo personal. Además, la población acostumbra a venerar a las deidades según sus necesidades y circunstancias: un agricultor devoto de Chauntea reza a Amaunator para que le conceda unos días despejados y soleados, mientras que una noble de Wateerdeep, que suele adorar a Denier, agradece a Sune el buen parto de su hijo. Los propios sacerdotes de dioses concretos reconocen el papel que tienen otras deidades en el mundo y en sus vidas.

En general, los fieles ven sus relaciones con los dioses como algo práctico y recíproco: rezan y hacen ofrendas porque así se abre la puerta a las bendiciones divinas y se aleja su ira. Estas plegarias y otros actos de devoción se suelen practicar en un altar dentro de la propia casa o comunidad. De vez en cuando, se hace en un templo dedicado a una divinidad si el fiel necesita "tocar a la puerta de un dios" para llamar su atención.

Una forma común de adorar es mediante actos de veneración: agradecer que se ha hecho un favor, pedir bendiciones futuras y alabar las mediaciones de la deidad, sean grandes o pequeñas. Puesto que la mayoría de los faerûnenses no desea atraer la ira de dioses crueles o salvajes, suplicarles conservar la paz es también un acto de adoración. Una cazadora o un agricultor pueden hacer ofrendas a Malar con la esperanza de mantener alejados a los depredadores, mientras que un marinero puede rezarle a Umberlee para que no dé rienda suelta a su cólera durante lo que dure su viaje.

Dioses nuevos y extranjeros

El panteón faerûnense no es el único conocido en Toril. Por ejemplo, las razas no humanas adoran a sus propios dioses y los habitantes de tierras lejanas veneran a divinidades totalmente distintas. De vez en cuando, los extranjeros traen el culto a estas deidades a Faerûn. Además, en algunas ocasiones raras, se materializa un nuevo dios, quizá en forma de mortal elevado a la divinidad o una deidad cuya llegada predijeron los profetas y los líderes de nuevas religiones. En lugares cosmopolitas, como Waterdeep y Calimshan, aparecen altares y templos pequeños de dioses extraños esporádicamente.

La adoración creciente a una nueva deidad raramente preocupa a los otros dioses del panteón faerûnense y a los adoradores de esas divinidades, excepto cuando la especialización del recién llegado compite directamente con la de una deidad ya establecida. Los métodos para resolver conflictos van desde festivales en los que se practican duelos amistosos o ritos para acentuar la magnificencia de un dios sobre otro, hasta campañas para ejecutar directamente una matanza religiosa.

Con el paso de generaciones, una nueva deidad puede convertirse en un miembro establecido del panteón. De hecho, algunos eruditos sugieren que Faerûn tiene muchos dioses "inmigrantes" que pasaron a formar parte de las filas del panteón hace tanto que sus orígenes extranjeros se perdieron en la antigüedad.

Dioses muertos y resucitados

Las campanas de duelo han tañido por algunas de las deidades de los Reinos una vez tras otra. Los dioses perecieron durante la Era de los Trastornos, cuando la Plaga de Conjuros originó su destrucción, y más recientemente con la caída de Netheril. Ciertas deidades incluso fueron asesinadas por mortales que manejaban un poder mágico tremendo.

Cuando un dios se retira de un panteón, la magia divina deja de fluir a sus fieles y cesan los milagros y presagios asociados a esa deidad, de modo que los sacerdotes de dicho dios pierden la fe. Además, se abandonan sus sitios sagrados o los toman otras religiones. Es irrelevante para los adoradores de la deidad en el mundo que realmente esté muerta o simplemente inactiva, pues en ambos casos las consecuencias para los fieles son las mismas. Sin embargo, como los acontecimientos recientes han confirmado, un dios que se ha ido no tiene por qué ausentarse para siempre. Más de una deidad que se creía fallecida ha vuelto y reunido de nuevo un grupo de adoradores. De hecho, las leyendas de algunas divinidades hablan de un ciclo de muerte y resurrección.

Como el Sabio del Valle de las Sombras mencionó una vez: "Si los dioses pueden conceder el poder de levantar a los mortales de entre los muertos, ¿por qué asumís que permanecerán muertos para siempre?".

El más allá

La mayoría de humanos cree que las almas de los recientemente fallecidos son llevadas al Plano de la Fuga, donde vagan por la gran Ciudad del Juicio, a menudo sin ser conscientes de haber muerto. Los criados de los dioses llegan para recoger esa clase de almas y, si son dignas, las trasladan al más allá que les espera en el dominio de la divinidad. En ocasiones se devuelve al mundo a los fieles y se les hace renacer para que acaben las tareas que dejaron incompletas.

A las almas que no reclaman los criados de las deidades las juzga Kelemvor, que decide el sino de cada una. A algunas se las encarga servir de guías para otras almas perdidas. A otras se las transforma en larvas que se retuercen y se las arroja al polvo. Los engañosos y faltos de fe se usan como mortero en el Muro de los Impíos, la gran barrera que delimita la Ciudad de los Muertos. Sus almas se disuelven poco a poco y empiezan a formar parte del propio muro.

Instituciones religiosas

Los que sirven como sacerdotes de un dios no tienen por qué ser clérigos. De hecho, el poder que las divinidades otorgan a clérigos y otros lanzadores de conjuros divinos se suele repartir en pocas ocasiones (consulta "Magia divina" más adelante). El trabajo de un sacerdote es servir a su deidad y a los fieles de la misma, tarea que no requiere necesariamente del uso de la magia.

La clase de persona que se siente atraída por el sacerdocio de un dios concreto depende de los principios de la deidad: los pícaros astutos que veneran a Máscara tienen poco en común con las personas honestas y respetuosas con las leyes que adoran a Tyr. Por su parte, los encantadores juerguistas que adoran a Lliira son muy diferentes de ambos.

Templos y altares

Las instituciones religiosas básicas de Faerûn son los templos y altares, ya sea un edificio pequeño y apartado o un complejo formado por múltiples estructuras y zonas ajardinadas. Cada templo funciona según las tradiciones de su fe, aunque las personalidades poderosas o carismáticas que consiguen prominencia dentro de la jerarquía del santuario puedan motivar o inspirar cambios en esas tradiciones.

El panteón faerûnense

Deidad	Alin.	Dominios	Símbolo
Akadi, diosa del aire	N	Tempestad	Nube
Amaunator, dios del sol	LN	Vida, Luz	Sol dorado
Asmodeo, dios de la indulgencia	LM	Conocimiento, Engaño	Tres triángulos invertidos dispuestos en un triángulo grande
Auril, diosa del invierno	NM	Naturaleza, Tempestad	Copo de nieve de seis puntas
Azuth, dios de los magos	LN	Conocimiento Arcano, Conocimiento	Mano izquierda que señala hacia arriba con un contorno de fuego
Beshaba, diosa del infortunio	CM	Engaño	Astas negras
Bhaal, dios del asesinato	NM	Muerte	Calavera rodeada de un anillo de gotas sangrientas
Caballero Rojo, diosa de la estrategia	LN	Guerra	Pieza del tablero de lanzas en forma de caballero rojo con estrellas en vez de ojos
Chauntea, diosa de la agricultura	NB	Vida	Haz de cereales o rosa floreciendo sobre cereales
Cyric, dios de las mentiras	CM	Engaño	Calavera blanca sin quijada sobre negro o explosión solar morada
Deneir, dios de la escritura	NB	Conocimiento Arcano, Conocimiento	Vela encendida sobre un ojo abierto
Eldath, diosa de la paz	NB	Vida, Naturaleza	Cascada cayendo sobre un manantial tranquilo
Gond, dios de la artesanía	N	Conocimiento	Engranaje con piñones y cuatro radios
Grumbar, dios de la montaña	N	Conocimiento	Montaña
Gwaeron Windstrom, dios del rastreo	NB	Conocimiento, Naturaleza	Huella de una garra con una estrella de cinco puntas en el centro
Hoar, dios de la venganza y el castigo	LN	Guerra	Moneda con una cabeza de dos caras
Ilmater, dios del aguante	LB	Vida	Manos atadas por las muñecas con una cuerda roja
Istishia, dios del agua	N	Tempestad	Oleaje
Jergal, escriba de los muertos	LN	Conocimiento, Muerte	Una calavera mordiendo un pergamino
Kelemvor, dios de los muertos	LN	Muerte	Brazo de esqueleto en vertical que sostiene una balanza equilibrada
Kossuth, dios del fuego	N	Luz	Llama
Lathander, dios del amanecer y el renacimiento	NB	Vida, Luz	Carretera que va hacia un sol naciente
Leira, diosa del ilusionismo	CN	Engaño	Triángulo hacia abajo que contiene un remolino de bruma
Lliira, diosa de la alegría	CB	Vida	Triángulo de tres estrellas de seis puntas
Loviatar, diosa del dolor	LM	Muerte	Flagelo de nueve colas con púas
Malar, dios de la caza	CM	Naturaleza	Pata con garras
Máscara, dios de los ladrones	CN	Engaño	Máscara negra
Mielikki, diosa de los bosques	NB	Naturaleza	Cabeza de unicornio
Milil, dios de la poesía y la canción	NB	Luz	Arpa de cinco cuerdas hecha de hojas
Myrkul, dios de la muerte	NM	Muerte	Calavera humana blanca
Mystra, diosa de la magia	NB	Conocimiento Arcano, Conocimiento	Círculo de siete estrellas, nueve estrellas rodeando una bruma roja fluida o una sola estrella
Oghma, dios del conocimiento	N	Conocimiento	Pergamino en blanco
Perdición, dios de la tiranía	LM	Guerra	Mano negra en vertical con los dedos juntos
Savras, dios de la adivinación y el destino	LN	Conocimiento Arcano, Conocimiento	Bola de cristal que contiene muchos tipos de ojos
Selûne, diosa de la luna	CB	Conocimiento, Vida	Par de ojos rodeado de siete estrellas
Shar, diosa de la oscuridad y la pérdida	NM	Muerte, Engaño	Disco negro rodeado de un borde morado
Silvanus, dios de la naturaleza salvaje	N	Naturaleza	Hoja de roble
Sune, diosa del amor y la belleza	CB	Vida, Luz	Rostro de una bella mujer pelirroja
Talona, diosa del veneno y la enfermedad	CM	Muerte	Tres lágrimas en un triángulo
Talos, dios de las tormentas	CM	Tempestad	Tres relámpagos que radian desde un punto
Tempus, dios de la guerra	N	Guerra	Espada en vertical en llamas
Torm, dios del valor y el sacrificio	LB	Guerra	Guantelete derecho blanco
Tymora, diosa de la buena suerte	CB	Engaño	Moneda con la cara arriba
Tyr, dios de la justicia	LB	Guerra	Balanza equilibrada sobre un martillo de guerra
Umberlee, diosa del mar	CM	Tempestad	Oleaje que se riza a la izquierda y la derecha
Valkur, dios norteño de los marineros	CB	Tempestad, Guerra	Una nube y tres relámpagos
Waukeen, dios del comercio	N	Conocimiento, Engaño	Moneda en vertical con el perfil de Waukeen mirando a la izquierda
Yelmo, dios de la vigilancia	LN	Vida, Luz	Ojo observador sobre un guantelete izquierdo vertical

El panteón enano

Deidad	Alineamiento	Dominios	Símbolo
Abbathor, dios de la codicia	NM	Engaño	Daga enjoyada, con la punta hacia abajo
Berronar Plata Auténtica, diosa del hogar	LB	Vida, Luz	Anillos de plata entrelazados
Clangeddin Barba Plateada, dios de la guerra	LB	Guerra	Hachas de guerra de plata cruzadas
Duerra de las Profundidades, diosa duergar de la conquista y la psiónica	LM	Conocimiento Arcano, Guerra	Calavera de azotamentes
Dugmaren Manto Brillante, dios del descubrimiento	CB	Conocimiento	Libro abierto
Dumathoin, dios de los secretos enterrados	N	Muerte, Conocimiento	Silueta de una montaña con una piedra preciosa en el centro
Gorm Gulthyn, dios de la vigilancia	LB	Guerra	Media máscara de bronce
Haela Hacha Brillante, diosa de la suerte bélica	CB	Guerra	Espada en vertical cuya hoja se convierte en espirales de llamas
Laduguer, dios duergar de la magia y la esclavitud	LM	Conocimiento Arcano, Muerte	Flecha rota
Marthammor Duin, dios de los vagabundos	NB	Naturaleza, Engaño	Maza en vertical frente a una bota alta
Moradin, dios de la creación	LB	Conocimiento	Martillo y yunque
Sharindlar, diosa de la curación	CB	Vida	Aguja en llamas
Vergadain, dios de la fortuna y la salud	N	Engaño	Moneda de oro con la cara de un enano

Los templos en Faerûn no ofician habitualmente en el sentido tradicional. La práctica religiosa grupal en un santuario ocurre solo durante festejos específicos y los sacerdotes también se acercan a la comunidad para llevar a cabo ritos como matrimonios y funerales. Los templos son los lugares a los que van los creyentes para pasar un rato a solas o en familia en un espacio consagrado a una deidad o para pedir ayuda a los sacerdotes por algún motivo.

A diferencia de los santuarios hechos y derechos, los altares pequeños y las capillas privadas son comunes en todo Faerûn, en especial en las zonas en las que no existe un templo. Los altares tienden a no tener personal y los mantienen los habitantes de la zona y los visitantes que usan el lugar para rezar. Un altar puede ser tan modesto como un pozo al lado de la carretera en el que los mercaderes que viajan lanzan monedas para pedir buena suerte a Waukeen, o bien tan magnificente como una estatua de Amaunator rodeada de braseros en un pabellón en el medio de una aldea.

Los sacerdotes que se desplazan suelen buscar y visitar estos lugares, que sirven de sitio de reunión para los creyentes. Cuando se difunde el rumor de que un sacerdote viajero de Eldath ha llegado a la ciudad, los fieles le buscan en la fuente sagrada dedicada a la diosa en el borde de la urbe.

Una familia o un negocio puede poseer un altar o una capilla de su deidad preferida, quizá en forma de carillón consagrado a Akadi colgado de las ramas altas de un árbol en el jardín, o como un símbolo de madera con la forma de la mano de Azuth en miniatura colgado en una pared destacada, con un espacio cercano para encender velas o incienso.

Comulgar con los dioses

Aunque se cuentan muchas historias de tiempos pasados en las que las deidades aparecían físicamente y recorrían el mundo, ese tipo de acontecimientos suceden en escasas ocasiones y con poca frecuencia. En general, los dioses se comunican con sus fieles mediante señales y presagios que aprecian aquellos capaces de descifrarlos. Por supuesto, algunas señales son más sutiles que otras y, por lo tanto, más abiertas a ser interpretadas de varias formas.

La comunión más habitual para creyentes y sacerdotes es rezar, cantar o meditar. Ese tipo de experiencias son muy personales y se sabe que es mejor que sigan siendo así. Después de todo, el "consejo" de la deidad preferida que aparece durante la plegaria de la mañana y hace que el día cambie para bien solo le es válido a uno mismo. Como afirma el dicho, que cada fiel comulgue a su manera.

La magia divina también proporciona medios para comulgar con los dioses y se puede usar para pedir orientación. A menudo, las declaraciones divinas de esta clase son breves y de alcance personal. Los decretos que tratan temas más amplios suelen poderse interpretar o debatir.

Sacerdocio

El sacerdocio es una vocación como cualquier otra y los que la emprenden suelen perfeccionar sus habilidades siguiendo una formación. En un templo pequeño, un novicio o un acólito puede aprender del único sacerdote disponible. Los templos de mayor envergadura pueden acomodarlos en grupos. Cada acólito recibe instrucción de uno o más mentores que tienen la responsabilidad de formarlos en los deberes y habilidades del sacerdocio. Cuando acaban su educación, suelen ser ordenados en un ritual mediante el cual se otorgan las responsabilidades del sacerdocio a los candidatos capaces.

Conflictos y persecución

Los valores morales y éticos de las deidades de Faerûn cubren un amplio espectro y representan todas las perspectivas de las que sus seguidores mortales pueden hacer gala, desde portavoces del bien con principios a despiadados partidarios del mal. La mayoría de las culturas y sociedades no son ni de lejos tan cosmopolitas como la población general de Faerûn. Como consecuencia, la persecución religiosa (siempre desde el punto de vista de los perseguidos), se practica en lugares en los que está mal vista la adoración de ciertos dioses.

La mayoría de gobiernos que persiguen a ciertas fes suelen limitarse a hacerlo en templos oficiales, órdenes sacerdotales y festivales organizados. A un nivel práctico, es imposible evitar que los individuos rindan culto a cualquier deidad de su elección inofensivamente y en secreto. Por ejemplo, aunque la adoración a Talona, como suele suceder con muchos dioses malvados, esté prohibida en

El panteón élfico

Deidad	Alineamiento	Dominios	Símbolo
Aerdrie Faenya, diosa del cielo	CB	Tempestad, Engaño	Silueta de un pájaro frente a una nube
Angharradh, diosa triple del conocimiento y la protección	CB	Conocimiento, Vida	Triángulo con tres círculos entrelazados en su interior
Corellon Larethian, dios del arte y la magia	CB	Conocimiento Arcano, Luz	Luna creciente
Erevan Ilesere, dios de las jugarretas	CN	Engaño	Estrella de ocho puntas asimétrica
Fenmarel Mestarine, dios de los marginados	CN	Engaño	Un par de ojos élficos que miran detenidamente
Hanali Celanil, diosa del amor y la belleza	CB	Vida	Corazón dorado
Labelas Enoreth, dios del tiempo, la historia y la filosofía	CB	Conocimiento Arcano, Conocimiento	Sol poniente
Rillifane Rallathil, dios de la naturaleza	CB	Naturaleza	Roble
Sashelas de las Profundidades, dios del mar	CB	Naturaleza	Delfín
Sehanine Arco Lunar, diosa de la adivinación, los sueños, los viajes y la muerte	CB	Conocimiento	Luna llena bajo un arco lunar
Shevarash, dios de la venganza	CN	Guerra	Flecha rota sobre una lágrima
Solonor Thelandira, dios del tiro con arco	CB	Guerra	Flecha plateada con emplumado verde

El panteón drow

Deidad	Alineamiento	Dominios	Símbolo
Eilistraee, diosa de la canción y la luz de la luna	CB	Luz, Naturaleza	Silueta de mujer drow que baila y sostiene una espada frente a una luna llena
Kiaransalee, diosa de la nigromancia	CM	Conocimiento Arcano	Mano de mujer drow con muchos anillos de plata
Lolth, diosa de las arañas	CM	Engaño	Araña
Selvetarm, dios de los guerreros	CM	Guerra	Araña sobre una espada y una maza cruzadas
Vhaeraun, dios de los ladrones	CM	Engaño	Máscara negra con lentes de cristal azul en los ojos

El panteón mediano

Deidad	Alineamiento	Dominios	Símbolo
Arvoreen, dios de la vigilancia y la guerra	LB	Guerra	Espadas cortas cruzadas
Brandobaris, dios del latrocinio y la aventura	N	Engaño	Huella de mediano
Cyrrollalee, diosa del hogar	LB	Vida	Puerta abierta
Sheela Peryroyl, diosa de la agricultura y el clima	N	Naturaleza, Tempestad	Flor
Urogalan, dios de la tierra y la muerte	LN	Muerte, Conocimiento	Silueta de la cabeza de un perro
Yondalla, diosa de la fertilidad y la protección	LB	Vida	Cornucopia sobre un escudo

Waterdeep, esta restricción solo concierne a la creación de un templo y a la presencia de sus sacerdotes en la urbe. Se puede pensar que los ciudadanos o las familias individuales que veneran a Talona están desencaminados, pero no se les arresta o castiga mientras obedezcan las leyes de la ciudad.

Hay espacios en los que este tipo de persecución va un paso más allá, por una serie de razones. Un tirano puede prohibir que se adore a Torm por si eso inspira una rebelión, mientras que una alcaldesa que suele ser justa en una comunidad asentada junto a un molino fluvial puede, sin embargo, pedir que los fieles de Silvanus se desplacen a otro lugar a causa de los problemas recientes entre los madereros y los druidas de la zona.

Magia divina

Los dioses demuestran que favorecen a los mortales de infinitas maneras. Unos pocos elegidos ven como sus mentes y almas se abren al poder de la magia. No hay un método que determine quién recibe o no este conocimiento divino, puesto que las deidades mantienen en secreto sus criterios. Algunos de los favorecidos deciden ignorar o negar su don, mientras que otros lo aceptan con los brazos abiertos.

Algunos de los que muestran potencial para la magia divina desarrollan y ejercitan sus habilidades en un templo, un bosquecillo sagrado o cualquier otro sitio espiritual, a veces en compañía de otros estudiantes. Otros practicantes de la magia divina descubren y cultivan por su cuenta el poder que les han otorgado los dioses.

Los dioses de Faerûn

Las deidades que componen el panteón faerûnense se parecen bastante a la población de algunas de las mayores ciudades de los Reinos: son una mezcla ecléctica de individuos de procedencias variadas. La composición del panteón se ha modificado con el tiempo, como resultado de cambios en los Reinos y sus gentes, o viceversa, dependiendo de a qué eruditos creas. Las páginas siguientes describen a los miembros más destacados del panteón.

Los dioses del panteón faerûnense no son ni mucho menos los únicos poderes adorados en los Reinos. Las razas no humanas tienen panteones propios, que se describen en el capítulo 3. Además, por toda Faerûn es posible encontrar desperdigados otros cultos y divinidades locales.

El panteón gnomo

Deidad	Alineamiento	Dominios	Símbolo
Baervan Viajero Indómito, dios de los bosques	NB	Naturaleza	Cara de mapache
Baravar Capa de Sombras, dios de la ilusión y el engaño	NB	Conocimiento Arcano, Engaño	Daga sobre capa con capucha
Callarduran Manos Tersas, dios de la minería y de tallar la piedra	N	Conocimiento, Naturaleza	Anillo de sellar de oro con una estrella de seis puntas
Flandal Piel de Acero, dios de la metalistería	NB	Conocimiento	Martillo llameante
Gaerdal Mano de Hierro, dios de la protección	LB	Guerra	Banda de hierro
Garl Oro Reluciente, dios del engaño y las piedras preciosas	LB	Engaño	Pepita de oro
Nebelun, dios de la invención y la fortuna	CB	Conocimiento, Engaño	Fuelles y una cola de lagarto
Segojan Clama la Tierra, dios de la tierra y los muertos	NB	Luz	Piedra preciosa brillante
Urdlen, dios de la codicia y el asesinato	CM	Muerte, Guerra	Topo blanco con garras que emerge del suelo

El panteón orco

Deidad	Alineamiento	Dominios	Símbolo
Bahgtru, dios de la fuerza	LM	Guerra	Fémur roto
Gruumsh, dios de las tormentas y la guerra	CM	Tempestad, Guerra	Ojo que no parpadea
Ilneval, dios de la estrategia y las hordas	LM	Guerra	Espada en vertical cubierta de sangre
Luthic, diosa madre de la fertilidad y la curación	LM	Vida, Naturaleza	Runa orca que significa "entrada a la cueva"
Shargaas, dios del sigilo y la oscuridad	NM	Engaño	Luna creciente roja con una calavera entre las puntas de la luna
Yurtrus, dios de la muerte y la enfermedad	NM	Muerte	Mano blanca con la palma hacia arriba

Amaunator

El Guardián del Sol Eterno, la Luz de la Ley, el Dios Amarillo

Tanto la ley como la gloria del sol son el dominio de Amaunator. Sus sacerdotes ayudan a establecer la burocracia y el orden legal en las comunidades. A menudo son testigos de contratos y convenios firmados y sellan ese tipo de documentos con el símbolo solar de Amaunator para representar su validez.

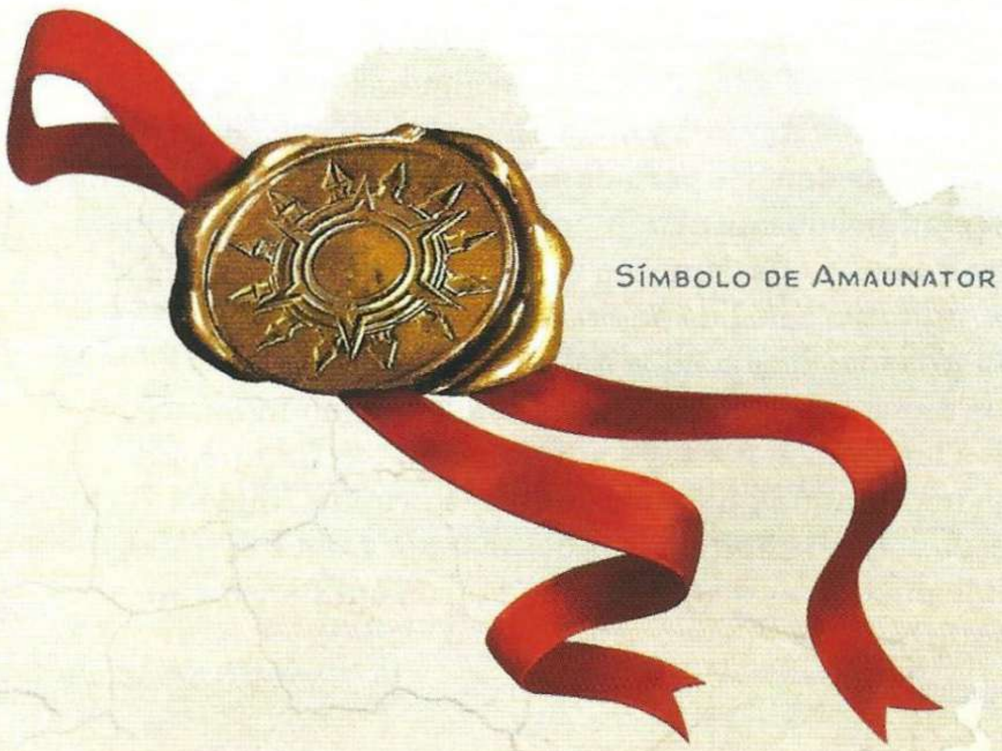
Los sacerdotes cuentan que Amaunator ha muerto y renacido en repetidas ocasiones. Como el sol, puede adentrarse en el reino de la oscuridad, pero es inevitable que su mirada luminosa recaiga sobre el mundo. Se suele ver a Amaunator como un dios severo e implacable, de comportamiento similar al de Silvanus, aunque no se ocupa del equilibrio vital. Se dedica a que las cosas se desarrollen según el orden celestial, que se mantengan las promesas y que persista la ley.

Los agricultores y los viajeros le rezan pidiendo lluvia o sol, igual que otras personas que piden un cambio favorable en el tiempo. Sin embargo, la forma de propiciación más común para Amaunator es la práctica de juramentos, la firma de contratos y la declaración de leyes bajo la luz del sol. La conexión entre un juramento solemne y el sol está tan inculcada en la percepción popular que los que se dedican a hacer acuerdos o a pronunciar edictos suelen hacer una pausa para que las nubes vuelvan a dejar ver el sol antes de completar la transacción o el dictamen.

Asmodeo

El Señor de los Nueve, el Hendido, Viejo Cuerno y Pezuña

El culto en público a Asmodeo empezó hará cosa de un siglo, cuando pequeñas sectas con líderes carismáticos surgieron como secuela a la Plaga de Conjuros. La catástrofe hizo que muchos se preguntaran si las deidades estaban enfadadas o les habían abandonado. Los fieles de Asmodeo dieron respuestas a quienes las buscaban y un dios capaz de perdonar sus ofensas. No obstante, en las décadas siguientes, el culto a Asmodeo tuvo dificultades para conseguir aceptación.



Símbolo de Amaunator

Símbolo de Asmodeo

Según las creencias de la población del Norte, Asmodeo es el Señor de los Nueve, el líder de todos los diablos de los Nueve Infiernos. Esa creencia coincide con muchas historias que cuentan los enanos, los elfos y otros. Se sabe que los diablos, de mentes fuertes y lenguas de plata, proveen de tentaciones y el precio por sus dones puede tener el valor de la propia alma. Se dice que cuando un alma espera en el Plano de la Fuga para que una deidad se la lleve al más allá que le corresponde, los diablos se acercan a ella y le ofrecen la oportunidad de conseguir poder y placeres inmortales. El alma solo tiene que dar un paso fuera del polvo y el gentío que se arremolina a su alrededor y pisar el primer peldaño de la escalera infernal que representa la jerarquía de los Nueve Infiernos.

Los fieles de Asmodeo reconocen que los diablos ofrecen un camino que no es para todo el mundo. De un modo similar, disfrutar eternamente de la luz de Lathander o blandir perpetuamente un martillo en las minas de Moradin tampoco es para cualquiera. Los que sirven a Asmodeo en vida esperan que tras la muerte serán llamados y sacados de entre las masas quejumbrosas del Plano de la Fuga. Anhelan la ocasión de dominar sus propios sinos y tener toda la eternidad para conseguir sus objetivos.

A quienes no están tan entregados, los sacerdotes de Asmodeo les ofrecen la posibilidad de un indulto en el más allá. Todas las almas esperan en el Plano de la Fuga según el capricho de una deidad que determina dónde debe pasar cada alma el resto de la eternidad. Primero se llevan a los que vivieron de manera más acorde con la visión de un dios. Quienes han transgredido a los ojos de su divinidad preferida o no han seguido unos valores concretos pueden llegar a esperar siglos antes de que Kelemvor decida dónde deben ir. Según sus sacerdotes, aquellos que temen ese destino pueden rezarle a Asmodeo y, a cambio, un diablo concederá al alma que espera cierto consuelo.

Hoy en día, los altares dedicados a Asmodeo siguen siendo poco comunes y apenas se conocen templos, aunque muchos se han acostumbrado a pedir a esta deidad que indulte sus pecados. Después de transgredir contra un dios de algún modo, se ora a Asmodeo para que proporcione alivio durante la espera larga. Se sabe de él que suele conceder los deseos, de manera que la población reza para conseguir los placeres y distracciones que más desean de la vida. Los que han transgredido con gravedad suelen pedirle que esconda sus pecados a los dioses. Los sacerdotes afirman que el Señor de los Nueve lo hará, pero a cambio de un precio tras la muerte.

Auril

La Dama Gélida, la Señora del Beso Escarchado, el Amanecer Helado

Se rinde culto a Auril, la diosa despiadada del frío y el invierno, sobre todo en las regiones que padecen largas estaciones gélidas. Se suele propiciar a esta deidad con ofrecimientos y plegarias para que sea piadosa. Sus sacerdotes advierten a otros de que se preparen para el invierno y almacenen provisiones adicionales para tener de sobra para ofrendarlas a la diosa.

Pocos suelen tomar a Auril como patrona, a excepción de los que consiguen su sustento a partir del invierno o de los que aman esa estación de verdad. Sus pocos sacerdotes tienden a ser individuos que serían marginados en sus comunidades si no fuera por su estatus. Practican el celibato y se mantienen alejados del pueblo cuando no sirven en su puesto oficial.

Luskan tiene un templo de espiras blancas consagrado a Auril, el Palacio de Invierno. El edificio no tiene techo y está formado por un despliegue de pilares y arcos tallados de piedra blanca. A los forasteros los rituales del culto a la diosa a menudo les parecen crueles. En Luskan, los visitantes se reúnen en el templo para observar las frecuentes "procesiones húmedas", un ritual en el que los suplicantes se visten con ropas llenas de hielo. Entonces caminan entre seis pilares blancos, conocidos como los Besos de Auril, que se encuentran dispersos por la ciudad. Los fieles van de pilar a pilar entonando plegarias a la deidad.

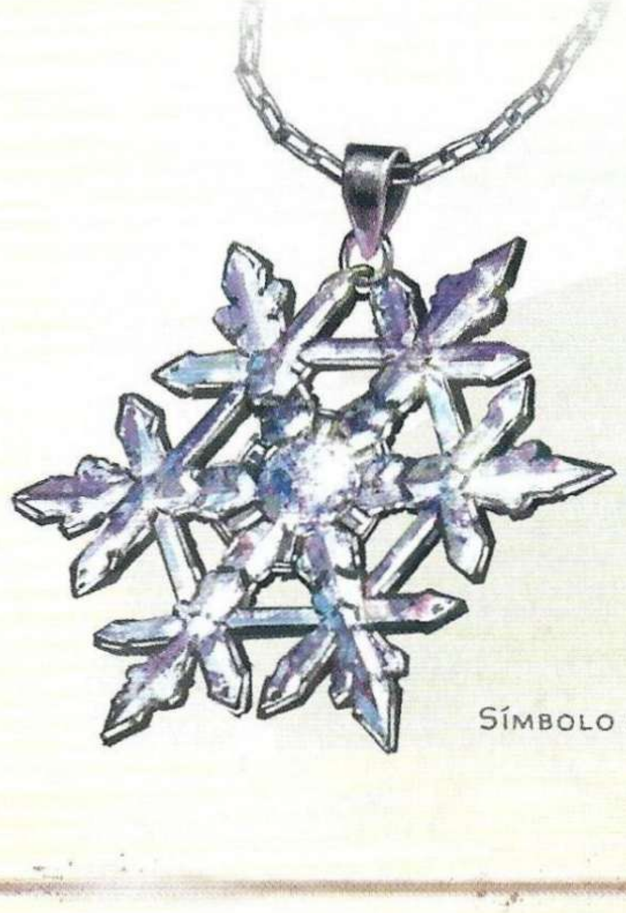
Al llegar a un pilar, el suplicante debe treparlo y "besar a la dama", tocando con sus labios una placa de hierro oxidado que hay en la parte superior. En invierno, estos acontecimientos parecen carreras frenéticas, con el riesgo añadido de sufrir congelación y lesiones al caer de los pilares resbaladizos. La clientela de las tabernas de la zona anima a los corredores de la procesión y hace apuestas sobre la resistencia de los participantes. Se considera que los que acaban el recorrido han ayudado a hacer el invierno más llevadero. En pocas ocasiones tendrán que pagar por comida o alcohol durante toda la estación.

Azuth

El Alto, el Señor de los Conjuros, el Primer Maestro

Quitando a los magos, pocos homenajean a Azuth. Para ellos, el Alto es la encarnación definitiva de todo lo que aman.

Mystra sirve como diosa de la magia, Oghma es la deidad del conocimiento y Deneir es la divinidad de la escritura y la lengua. Azuth toma aspectos de estos campos generales y los aplica a las prácticas concretas de los magos. Por ejemplo, Mystra es la deidad que representa el alma, el arte y el milagro



Símbolo de Auril

Símbolo de Azuth

de la magia. Por su parte, Azuth es el dios de las largas horas de estudio de los magos, de conseguir emular exactamente el movimiento y la pronunciación, y de los dedos doloridos y manchados de tinta. Los magos invocan a Azuth cuando escriben en pergaminos, dibujan círculos mágicos, tratan de memorizar conjuros e incluso cuando los lanzan. Este reconocimiento se da a menudo formando en silencio el símbolo sagrado del dios: señalar con el dedo índice de la mano izquierda al cielo. Para muchos magos, el gesto es tan habitual en sus vidas que se convierte en un hábito inconsciente.

Hay escasos templos consagrados a Azuth y los clérigos dedicados a esta divinidad son muy poco comunes. Incluso en Halruaa, saturada por la magia, apenas existen unos pocos lugares sagrados consagrados a Azuth. A veces, se encuentra una estatua o un altar consagrado al dios en una esquina de un templo de Mystra u otra deidad. Es más común que los magos tengan un altar personal en casa.

Azuth aparece retratado en esos sitios como una figura con capucha y barba que levanta la mano izquierda y señala con el dedo hacia arriba. De vez en cuando, se le representa solo con la mano. En cualquier caso, el dedo suele servir como portavelas o como el punto de origen de un conjuro de *luz*.

Beshaba

La Doncella del Infortunio, la Dama Ruina, la Negra Bess

Beshaba se trata del contrapunto de Tymora y en la rutina se la reconoce con tanta frecuencia como a su "hermana" más benévola. Es vista como una diosa cruel y caprichosa a la que se debe propiciar para evitar atraer su atención e interés de una manera negativa.

Se invoca el nombre de Beshaba cuando a alguien le asola la mala suerte, que puede manifestarse en forma de una minucia, como darse un golpe en los dedos del pie o que se rompa la rueda de un carro, o de manera catastrófica, como resbalar y caer por accidente de un peñasco. También se ruega para rechazar sus atenciones cuando una persona está realizando algo en lo que la buena suerte no desempeña un papel, pero la mala suerte sí lo hace. Por ejemplo, alguien que tira un dado invocaría a Tymora porque desea recibir sus dones en un juego de azar, pero quien va a cruzar un puente desvencijado pediría a Beshaba que mantenga el puente intacto.

El símbolo de Beshaba se hace doblando hacia dentro los pulgares y extendiendo los dedos de una mano o de ambas, imitando así los cuernos de su símbolo sagrado para proteger del infortunio. Si se levanta el mismo gesto hacia la cabeza es un saludo. Si se señala con él a alguien, los "cuernos" indican mala suerte dirigida a ese individuo.

Símbolo de Beshaba

Muchos druidas rinden culto a Beshaba como miembro del Primer Círculo, propiciándola con bailes mientras llevan cuernos ennegrecidos por el fuego y bañados en sangre. Según ellos, su símbolo sagrado es la cornamenta de un venado porque, cuando se empezó a adorar a Beshaba, los humanos eran meros cazadores y recolectores. Se creía que traía mala suerte a los cazadores, que podían, por ejemplo, recibir una cornada de un venado.

Aunque la mayoría de personas tiembla de miedo ante la perspectiva de que Beshaba esté presente en cualquier acontecimiento, incluso de espíritu, casi siempre se la invoca y se le da la bienvenida formalmente en discursos de inauguración y actos formales, como bodas y coronaciones, concursos deportivos o marciales o las ceremonias para poner nombre a los niños. Si no se la invita a un acontecimiento así, podría ofenderse y extender el infortunio entre todos los involucrados.

No existe prácticamente ningún templo a Beshaba. Es común, sin embargo, que la población rural erija un poste y coloque una cornamenta en él en lugares en los que ha sucedido un accidente al lado de la carretera o un asesinato. En las ciudades, donde es difícil conseguir una cornamenta, pero los asesinatos y los accidentes son más frecuentes, lo que se hace es dibujar los cuernos negros de Beshaba con carboncillo en una pared cercana y dejar que el símbolo se exhiba hasta que el tiempo lo borre. Estos "altares" en todo caso sirven como advertencia al resto acerca de lugares en los que hay mala suerte.

En localizaciones en las que a menudo se espera evitar el infortunio, hay altares más formales consagrados a Beshaba. Estos sitios tienden a ser postes o piedras pintadas de rojo en las que se han colocado cornamentas ennegrecidas, o bien una placa colgada en la pared con unos cuernos pegados. Ambos tipos tienen un cuenco de piedra o bronce en el que se pueden tirar monedas o quemar ofrendas. Los Magos Rojos de Thay suelen erigir ese tipo de monumentos en la parte exterior de sus estancias rituales para proteger contra errores desafortunados.

Pocos se atreven a tomar a Beshaba como patrona. Los pocos clérigos de la Doncella del Infortunio son aquellos que se han visto afectados profundamente por grandes desgracias y esperan advertir a otros de la injusticia esencial de la vida o infligir esa injusticia sobre ellos.

Bhaal

El Señor del Asesinato

Los faerûnenses no suelen rezar o reconocer a Bhaal. Se le ve como una deidad malvada y destructiva que ansía la muerte, pero siempre con el sentido de acabar con la vida de cualquier ser consciente por medios ilícitos.

Símbolo de Bhaal

Hay quien ora a Bhaal cuando quiere cometer un asesinato. Un individuo puede tener una buena razón para recurrir a dicho crimen, como cuando es imposible acabar con una injusticia mediante medios legales. No obstante, es más común que las plegarias a este dios las pronuncien quienes intentan matar a otra persona por celos, avaricia o cólera. Es raro que alguien que no sea un asesino profesional o compulsivo tome a Bhaal como patrón. Es más, los clérigos que le veneran suelen cumplir ambos requisitos.

En el pasado, han surgido sectas asesinas de esta deidad, todas lideradas por personas carismáticas que eran supuestos clérigos de Bhaal, aunque la adoración organizada al Señor del Asesinato es muy infrecuente. También son así de escasos los templos y altares. Los que erigen un altar a Bhaal suelen hacerlo para agradecerle haber conseguido matar a su objetivo. Este tipo de altares suele contener un cráneo o una cabeza decapitada rodeada de gotas de sangre. A menudo ambos elementos pertenecen a la víctima asesinada.

El Caballero Rojo

La Señora de la Estrategia, la Generala Escarlata, la Gran Maestra del Tablero de Lanzas

El Caballero Rojo es la diosa de la planificación y la estrategia. Los que la apoyan se hacen llamar la Hermandad Roja. Creen que las guerras se ganan mediante planes, estrategias y tácticas superiores. La doctrina del culto al Caballero Rojo contiene numerosas menciones a la estrategia, como "toda guerra es una serie de batallas, perder una no significa perder la guerra", "durante la guerra, haz planes para la paz. Durante la paz, haz planes para guerra" o "busca aliados entre los enemigos de tu enemigo".

La adoración a la Gran Maestra del Tablero de Lanzas surgió en Tethyr de una orden monacal de Tempus que veneraba a los héroes, poco después de la Era de los Trastornos. Desde entonces, el Caballero Rojo ha gozado de una popularidad cada vez mayor debido a lo que sus seguidores llaman la Gran Estratagema. Durante décadas, sus sacerdotes han viajado a lugares en contienda para educar a los generales y reyes en el arte de la estrategia y de las tácticas en el campo de batalla. Muchos de los líderes a los que se acercaron al principio les rechazaron, pero pronto fue evidente que aquellos que aceptaban los consejos de la Generala Carmesí acababan sacando una clara ventaja. Los vencedores, agradecidos, construyeron templos a la Señora de la Estrategia y poco a poco se extendió la fe.

Hoy en día, es posible encontrar seguidores del Caballero Rojo en casi cualquier tierra que haya sufrido la guerra en el último siglo. Entre la población general hay muy pocos devotos de la Generala Carmesí, aunque entre quienes la veneran se encuentran a menudo comandantes de alto rango en ejércitos, instructores en academias militares, contramaestres y autores de obras sobre estrategia. Todo templo al Caballero Rojo incluye un altar dedicado a Tempus, de modo que esa clase de lugares suele ser frecuentada por mercenarios y soldados. Un santuario está rodeado de un pabellón y un patio amplios que se pueden alquilar a compañías de soldados y mercenarios para que practiquen y se entrenen. Sus sacerdotes creen que hacer ejercicios con una tropa propia en el patio de un templo es una clase de propiciación que la diosa favorece especialmente.

Chauntea

La Gran Madre, la Diosa del Cereal

Chauntea es la deidad de la agricultura, de sembrar y cosechar, plantar y recoger, criar y sacrificar, esquilar y tejer. En este aspecto, se trata de una diosa rural a la que raramente se le reza tras los muros de la ciudad, excepto por aquellos que tienen pequeñas huertas. Sin embargo, Chauntea es también la Gran Madre, una divinidad de la cuna y el hogar. Como tal, se le da la bienvenida en todos los hogares durante las comidas y el nacimiento de los niños. Por ello, las personas le dan las gracias siempre que experimentan el placer de colocarse junto al fuego y sentirse amados y a salvo.

La fe de la Diosa del Cereal está consolidada y crece. Los aforismos agrícolas y las parábolas granjeras salpican sus enseñanzas. Plantar y cosechar, el ciclo eterno, es un tema común en la fe. En cambio, le son anatemas tanto la destrucción porque sí como el demoler sin reconstruir.

Los templos de Chauntea conservan una gran cantidad de información popular sobre la ganadería y el cultivo. Sus sacerdotes trabajan mano a mano con las comunidades en las zonas rurales, por lo que están más que dispuestos a arremangarse y a meter las manos en la tierra.

La Madre Tierra

Los druidas de las islas Moonshae adoran a la Madre Tierra, que encarna el poder regenerador de la propia tierra. Para algunos habitantes del continente, se trata de un aspecto o una manifestación de Chauntea, pero para los ffolk es la Madre Tierra sin más y siempre lo será. Los manantiales lunares de las islas son sus sitios sagrados y sus ventanas al mundo. Consulta la sección "Druidas" en el capítulo 4 para obtener más información.

Símbolo del Caballero Rojo

Símbolo de Chauntea

Cyric

El Príncipe de las Mentiras, el Sol Oscuro

El culto a este dios deriva directamente de la historia de su ascensión a la divinidad. Cyric era un mortal durante la Era de los Trastornos y la llave para entender cómo se resolvió ese período caótico, pero también fue un traidor egoísta y un asesino. Cuando se convirtió en deidad, siguió implicado en varias conspiraciones para engañar y asesinar. En la más famosa, según la leyenda, Cyric asesinó a Mystra hace más de un siglo y, en consecuencia, causó la Plaga de Conjuros.

Quienes no adoran a Cyric lo ven como un dios de la locura, el conflicto y el engaño, aunque sus sacerdotes consideran que esas afirmaciones son herejía. Su Príncipe de las Mentiras no es un loco retorcido, sino una deidad de majestad sombría que demuestra que, después de todo, cualquier vínculo entre las personas se corrompe y desintegra.

La iglesia del dios opera en público en Amn, donde los ciudadanos apoyan los principios de la ambición, de la independencia y de que el comprador debe tener siempre cuidado. Los que toman a Cyric como patrón tienden a ser sádicos, timadores, conspiradores enloquecidos por el poder e inclusos individuos de peor calaña. Otros rezan a esta deidad cuando desean hacer el mal, pero no quieren que nadie se entere.

El Sol Oscuro, uno de los epítetos originales de Cyric, se ha convertido en una metáfora para el conflicto entre los Reinos. Se puede usar "sobre esta corte se ha levantado un Sol Oscuro" como advertencia de que en el hogar de un noble se han descontrolado las intrigas y los conflictos internos. Del mismo modo, las parejas casadas saben que deben pedir consejo si en su relación "brilla un Sol Oscuro a través de la ventana".

Deneir

El Señor de Todos los Glifos e Imágenes, el Primer Escriba, el Escriba de Oghma

Deneir es el dios de la literatura y la alfabetización, el patrón del artista y el escribano. Suyo es el poder de representar y describir con exactitud, de escribir y leer y de transmitir información. Según la leyenda, esta deidad a menudo aparece retratada como un escriba al servicio de Oghma y en ocasiones se cree que es la mano derecha de dicha divinidad.

Pronunciar una plegaria a Deneir para evitar errores es una práctica habitual para quien escribe una carta o registra información. Igualmente, los artistas ofrecen reconocimiento al Señor de Todos los Glifos e Imágenes antes de empezar y tras completar sus pinturas, en especial las ilustraciones de los manuscritos, los tapices que relatan historias y otros intentos similares de usar el arte para captar la verdad.

Los fieles de Deneir creen que la información que no se registra y conserva para un uso, se pierde. Consideran la alfabetización un regalo importante de los dioses, que debe ser compartido y enseñado. Sus seguidores son escribas y eruditos dedicados, como su patrón, a preservar obras escritas y a experimentarlas, pues afirman que el propio Deneir se encuentra escondido entre las líneas, las formas y los pasajes de toda obra escrita. Los sacerdotes del dios también hacen voto de caridad, lo que les obliga a aceptar las peticiones ajenas de escribir cartas y transcribir información.

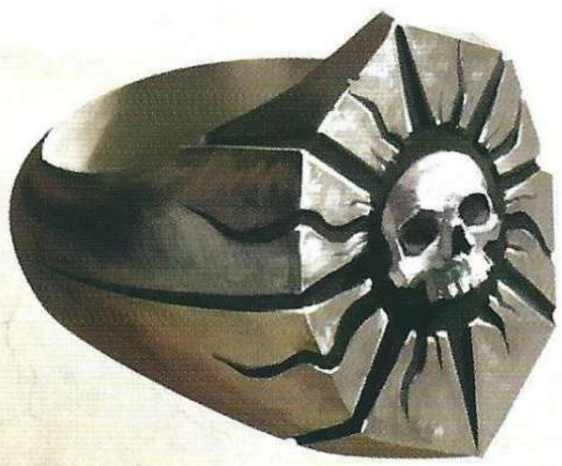
Los seguidores de esta deidad suelen ser individualistas, unidos por su fe común pero no demasiado interesados en la jerarquía y el protocolo religioso. Este comportamiento se ve apoyado por el hecho de que el Primer Escriba suele bendecir con magia divina más a menudo a quienes se pierden en obras escritas que a aquellos que se creen parte de un templo o una orden religiosa. La contemplación del libro más sagrado de la fe, el *Tomo de la Armonía Universal*, es la forma más eficaz de convertirse en alguien merecedor de las bendiciones de Deneir.

Eldath

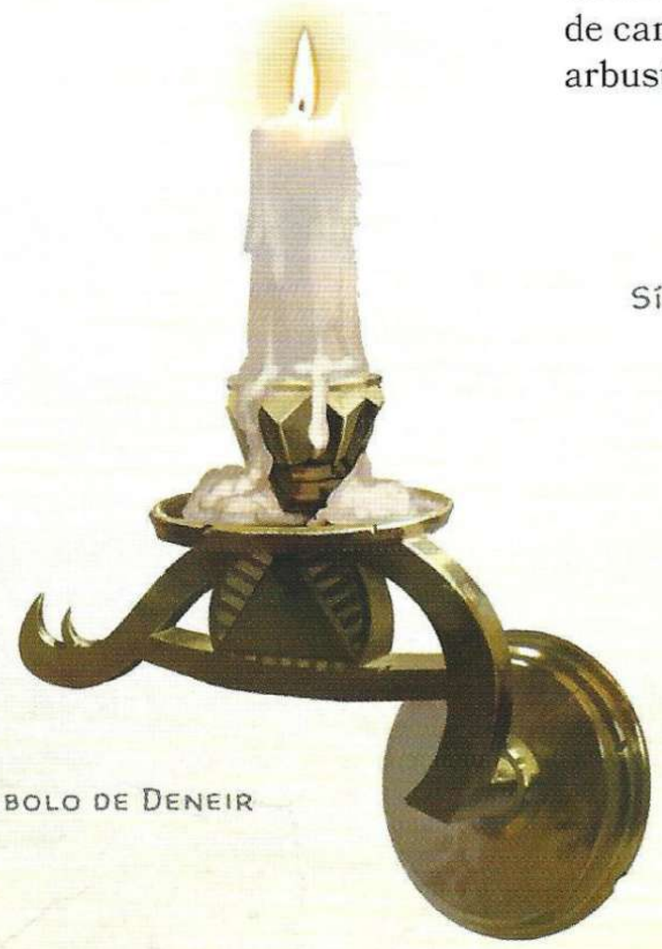
La Silenciosa, la Guardiana de las Arboledas, la Madre de las Aguas

Eldath es la diosa de las cascadas, los manantiales, los estanques, la tranquilidad, la paz y los claros reservados. Se cree que está presente en muchos de esos lugares, en especial en los que funcionan como arboledas de los druidas. La Silenciosa es la deidad del consuelo, la sanación y la calma. Sus aguas benditas sanan a los enfermos, curan la locura y dan consuelo a los moribundos.

La mayoría de zonas rurales tiene una charca o una arboleda que los habitantes de la zona atribuyen a Eldath. Según manda la tradición, debe ser un lugar de reflexión tranquila en el que las personas puedan abandonarse a sus pensamientos. Una masa de agua, como una charca o un manantial, suele servir como depósito de ofrendas. Si el espacio sagrado es un claro, un arroyo que se cruza de camino puede usarse como depósito. Igualmente, un arbusto o un árbol destacados del claro puede ser el lugar

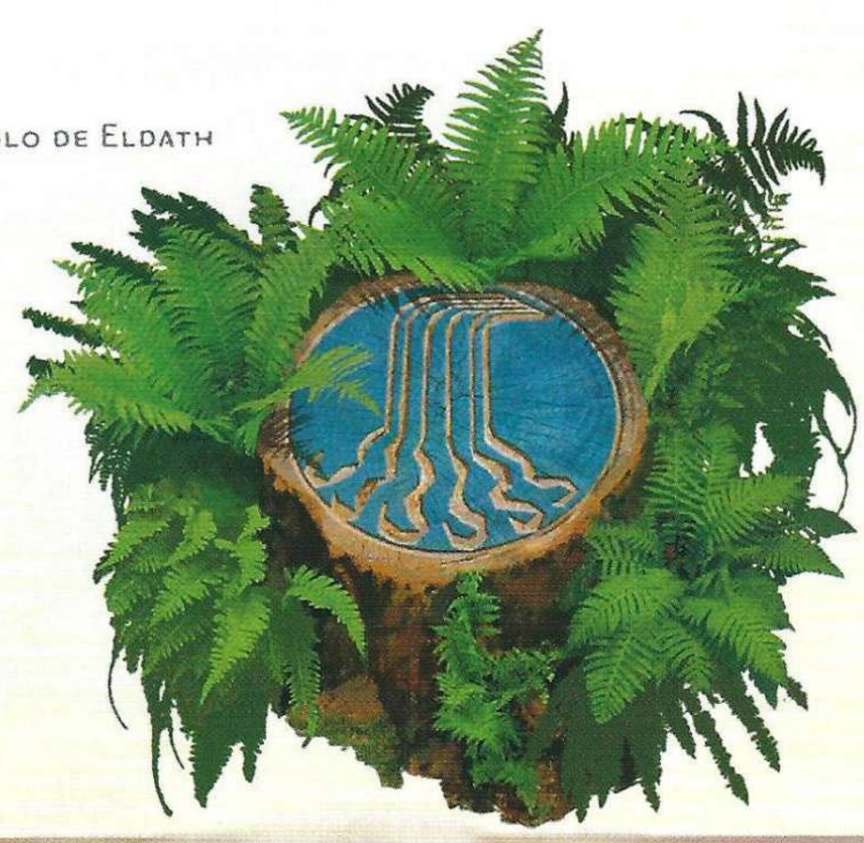


Símbolo de Cyric



Símbolo de Deneir

Símbolo de Eldath



en el que se aten las ofrendas. Las más típicas son armas rotas u objetos que recuerdan a discusiones, objetos de los que los fieles se deshacen mientras desean paz para el futuro. Muchos de los que prefieren a Eldath son pacifistas o personas que padecen la violencia de la que han sido testigos o que han sufrido.

Los sacerdotes de la Guardiana de las Arboledas no suelen organizarse en cleros grandes. De hecho, muchos son ambulantes y vagan entre lugares sagrados y altares, comprobando que estos sitios estén bien cuidados y que sigan siendo espacios de una serenidad dulce. Los creyentes de Eldath suelen encontrarse cerca de naturaleza y ser aliados de los druidas, que consideran que la diosa es parte del Primer Círculo. Es tabú golpear a un sacerdote de Eldath y se dice que matar a uno trae la mayor de las desgracias. A pesar de la cierta protección que esta creencia les permite tener, la mayoría de sacerdotes de Eldath prefiere evitar conflictos a sofocarlos. Sus servidores aprecian presidir negociaciones pacíficas y certificar tratados, pero no pueden forzar a otros a relacionarse con armonía.

Gond

El que Trae las Maravillas, la Inspiración Divina, el Hacedor Sagrado de Todo

Gond es el dios del artificio, el arte y la construcción. Le reverencian los herreros, carpinteros, ingenieros e inventores. Cualquier persona que está haciendo algo a mano puede rezar a esta deidad para que le guíe en su tarea, pero se sabe que Gond sonríe especialmente a las nuevas invenciones que son útiles para otros.

Sus sacerdotes vagan por el Norte con vestiduras de color azafrán, adornadas con fajas que contienen en sus dobleces engranajes, cerraduras y ganchos, así como trozos de acero, lata y madera que pueden ser de utilidad en caso de necesidad. También usan cinturones de medallones metálicos grandes encadenados y pamelas enormes. Un sacerdote viajero de Gond ofrece servicios a las aldeas distantes como una mezcla de manitas, carpintero e ingeniero civil. Está listo para ayudar a construir una puerta mejor para el potrero, cavar un nuevo pozo o arreglar cazuelas y muebles que, de otro modo, se echarían a perder. Todos los sacerdotes del que Trae las Maravillas escriben diarios en los cuales registran ideas, invenciones e innovaciones descubiertas en sus recorridos y disfrutan mucho de conocer a otros de su clase y compartir sus hallazgos. En ciudades importantes, los fieles de Gond construyen templos que sirven de grandes talleres y laboratorios para inventores. Los sacerdotes vagabundos entregan sus diarios a los escribas residentes en esos santuarios, que registran su contenido para la posteridad y el beneficio de todos.

La mayoría de los seguidores de Gond se dedican a profesiones relacionadas con la fabricación y de larga tradición: son herreros e ingenieros, arquitectos y tejedores, curtidores y joyeros. Sin embargo, esta fe se ha ganado una reputación de asilo para los inventores y los visionarios chiflados.

El centro de la adoración del dios en la Costa de la Espada se encuentra en Puerta de Baldur. Allí los fieles han erigido dos estructuras enormes en honor al que Trae las Maravillas: un templo llamado la Gran Casa de las Maravillas y un museo de arte y artesanía llamado Sala de las Maravillas. Lantan había sido el lugar preeminente de la adoración de Gond en el mundo hasta hace un siglo, cuando la nación isleña desapareció. Desde que ha vuelto, los pocos mercaderes de Lantan que han sido vistos en la Costa de la Espada apenas han hablado sobre el estado actual de su patria.

Gwaeron Windstrom

La Boca de Mielikki, el Gran Rastreador, el Rastreador que Nunca se Desvía

Pocas personas rezan a Gwaeron Windstrom excepto los exploradores del Norte. Se dice que era un hombre mortal al que Mielikki ascendió a la divinidad. Sirve a los exploradores como intermediario con la diosa. Lo ven como un gran explorador, el rastreador perfecto, alguien sin igual tratando con animales y un enemigo entregado de criaturas rapaces como trolls y orcos. Se dice que parece un anciano con una barba blanca larga que sigue pareciendo sano y fuerte. Además, se cree que descansa y duerme en una arboleda cerca de Triboar.

Los exploradores rezan a Gwaeron porque representa adecuadamente su trabajo y porque puede hablar a Mielikki de su parte. En el Norte, la mayoría de exploradores ven a Mielikki como una diosa demasiado misteriosa, santa y salvaje como para dirigirle directamente sus peticiones, pero consideran que el Gran Rastreador es uno de ellos y que, por lo tanto, entiende sus necesidades.

Gwaeron no tiene templos, pero cuenta con altares consagrados en muchos lugares, que funcionan como marcadores de ruta para los que vagan por la naturaleza salvaje. Se indica cada altar colocando en un árbol o una piedra que destaque el símbolo grabado del dios, una huella de una garra con una estrella en la palma.

Hoar

El Portador de la Ruina, el Poeta de la Justicia

Hoar, conocido en las tierras del Mar Interior como Assuran, es un dios de la venganza y el castigo. No suele ser adorado de forma habitual, aunque quienes buscan venganza invocan su nombre. Se considera mérito de Hoar tanto cuando

Símbolo de Gond

Símbolo de Hoar

alguien culpable sufre el destino que merece como cuando un asesino escapa y no es procesado, pero entonces muere por accidente. Cuando se oyen tres truenos seguidos, se cree que es una señal del Poeta de la Justicia de que se está llevando a cabo un acto de venganza. Por ello, muchas sociedades humanas tienen la costumbre de hacer sonar una campana o gong tres veces cuando se ha dictado sentencia al juzgar un crimen o cuando se celebra una ejecución.

Las personas pronuncian el nombre de Hoar cuando quieren venganza, en especial si son incapaces de tomarse la justicia por su mano. Esta invocación puede responder a un desprecio leve o a una verdadera injusticia, por lo que el reconocimiento del Portador de la Ruina puede realizarse por medio de una plegaria corta o, incluso, con la escritura de esta en alguna parte. Se suele creer que cuanto más permanente es la forma de la plegaria, más probable es que se cumpla la petición. Por esta razón, algunos graban sus oraciones en plomo y las entierran, o bien ocultan sus plegarias dentro de diarios. Aparte de cazadores de recompensas y quienes han emprendido una cruzada de venganza, pocos veneran de verdad a Hoar, y le sirven todavía menos personas que se hagan llamar sus sacerdotes. Los templos o los altares de Hoar son casi inexistentes a excepción de algunos antiguos lugares en Chessenta y Unther.

El Poeta de la Justicia se convirtió en un miembro del panteón faerûnense cuando su culto se extendió más allá de las tierras que le veneraban originalmente. La mayoría consideran a Tyr el árbitro de leyes y a Hoar el dios que inflige el castigo por haber roto esos códigos. Así, un juez puede preferir adorar a Tyr, mientras que es más probable que una carcelera o un verdugo le rece a Hoar.

Ilmater

El Dios que Llora, el Señor Roto por el Dolor, el que Aguanta

Ilmater es el dios del sufrimiento, el martirio y la perseverancia, famoso por su compasión y resistencia. Es él quien ofrece auxilio y palabras tranquilizadoras a los que sufren dolor, han recibido abusos o tienen grandes carencias. Está dispuesto a padecer y es el que se pone en el lugar de otro para levantar la carga ajena y recibir su dolor. Además, es la deidad de los oprimidos y los tratados de manera injusta.

Se dice que si las cosas fueran como él quiere, el Dios que Llora se echaría encima todo el sufrimiento del mundo, para librar de él al resto. Puesto que no puede, bendice a los que aguantan para ayudar a otros y alivia el dolor cuando es posible. Ilmater siempre bendice a los mártires, que mueren para que otros vivan, con un descanso y recompensas finales en el más allá del dios, si así lo desean.

Los sacerdotes del que Aguanta acogen a los enfermos, los muertos de hambre y los heridos. Sus templos entregan la mayoría de lo que recaudan para intentar compensar el sufrimiento del mundo. Sus seguidores dan auxilio cuando pueden, pero también usan la fuerza para acabar con la tortura y el sufrimiento que se inflige a terceros. Los sacerdotes viajan a los lugares en los que existen las peores condiciones posibles y se ocupan de las necesidades de los oprimidos, los difuntos y los pobres. Anteponen las necesidades ajenas a sí mismos, comparten todo lo que poseen y dan más importancia a la naturaleza espiritual de la vida que al bienestar del cuerpo material.

Los sacerdotes de Ilmater que buscan ayudar a otros son reconocibles por sus camisas peludas, ropajes de pieles ásperas que visten sobre la piel desnuda. Es tabú herir a estos individuos mientras trabajan en sus deberes, como cuando se ocupan de los heridos en un campo de batalla. Los humanos mantienen esa prohibición con tanta fuerza que otras razas respetan la costumbre. Incluso los orcos y trasgos evitan atacar directamente a un sacerdote pacífico del dios, siempre y cuando este también se ocupe de sus guerreros caídos. La mayoría de la población admira profundamente el trabajo y el sacrificio de la fe de Ilmater, y presta apoyo a esas iniciativas cuando puede. Cuando un templo dedicado al Dios que Llora envía a sus fieles a ayudar a los refugiados de una guerra o a las víctimas de una plaga, su disposición a sacrificar su bienestar siempre motiva a otras personas normales a darles apoyo, ya sea porque se ven obligadas a actuar por inspiración o por vergüenza.

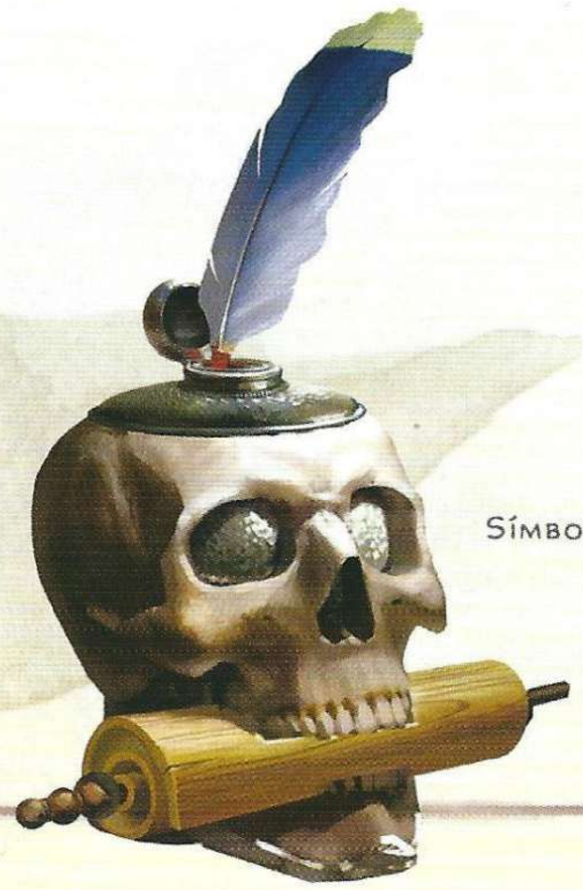
Jergal

El Escriba Final, el Implacable, el Senescal Negro

Según las leyendas, Jergal es una deidad antigua. La historia afirma que en tiempos de Netheril se le veneraba como el dios de la muerte, el asesinato y la ruina. Pero, con el paso del tiempo, le aburrió su posición. Un día tres mortales, los tres fuertes aventureros, se encontraron con Jergal en la tierra de los muertos y decidieron destruirle y quedarse su poder. En lugar de ello, el dios abdicó tranquilamente de su trono de huesos y permitió que cada uno de los tres mortales tomase parte de su divinidad. Así fue cómo Perdición asumió el ámbito de la ruina, Myrkul gobernó entre los muertos y Bhaal se quedó el asesinato. Jergal perdió su importancia anterior y se convirtió en el escriba de los muertos.

Jergal es visto ahora como el indiferente guardián de los muertos. Se cree que registra la defunción de los vivos y que ayuda a Kelemvor a asegurarse de que las almas están bien ligadas a su más allá correspondiente. Raramente se le reconoce de un modo directo, excepto cuando se le menciona en funerales y entre quienes practican la costumbre de escribir el nombre del fallecido en un pergamino y colocarlo en la boca del cadáver. Este rito es habitual en lugares en los que la sepultura o la lápida no están marcadas con el nombre de la persona.

Símbolo de Ilmater



Símbolo de Jergal

La leyenda de las tabas, el juego de los cráneos y el trono vacío

Hace mucho tiempo solo había un dios de la ruina, la muerte y los muertos. Era conocido como Jergal, el Señor del Fin de Todo. Esta deidad fomentó y alimentó la discordia tanto entre mortales como entre las entidades divinas. Cuando los seres se mataban entre ellos buscando poder o debido a su odio, les daba la bienvenida a su reino sombrío de miseria eterna. A medida que todo moría, todas las cosas al final le acababan llegando y se construyó un reino que ningún otro dios podía comparar. Sin embargo, se acabó cansando de sus deberes, porque ya los conocía demasiado. Sin desafío, no hay nada, y en la nada solo hay miseria. En tal estado, la diferencia entre el poder absoluto y la impotencia absoluta es indistinguible.

Durante esta era de oscuridad se alzaron tres mortales, que codiciaban el poder que Jergal poseía: Perdición, Bhaal y Myrkul. Los tres forjaron un pacto impío en el que acordaban que conseguirían ese poder absoluto o morirían en el intento. Recorrieron los confines del mundo, buscando magia y conjuros poderosos y desafiando a la muerte a cada paso. Sin importar a qué monstruo se enfrentaran o a qué conjuros se encarasen, los tres mortales salían ilesos siempre. Con el tiempo, el trío viajó al Yermo Gris y buscó el Castillo de Hueso. Lucharon contra ejércitos de esqueletos, legiones de zombis, hordas de apariciones y un grupo de liches que les bloqueaba el paso.

Al final, llegaron al objeto de la misión de sus vidas: el Trono de Huesos.

"Reclamo este trono del mal", gritó Perdición, el tirano, a Jergal.

"Te destruiré antes de que puedas levantar un solo dedo", amenazó Bhaal, el asesino.

"Y yo encarcelaré tu esencia eternamente", prometió Myrkul, el nigromante.

Jergal se levantó del trono con un gesto cansado y dijo: "El trono es vuestro. Me he acabado cansando de este poder vacío. Tomadlo si lo queréis. Prometo serviros y guiaros como vuestro senescal hasta que estéis cómodos en este puesto". Entonces, antes de que los tres mortales aturdidos pudieran reaccionar, el Señor de los Muertos inquirió: "¿Quién de vosotros va a gobernar?"

De inmediato, los tres empezaron a discutir entre ellos mientras Jergal los observaba con indiferencia. Al final, cuando parecía que iban a morir de cansancio o luchar eternamente, el Señor del Fin de Todo intervino.

"Tras todo lo que habéis sacrificado, ¿acabaréis por no obtener nada? ¿Por qué no dividís los ámbitos de este puesto y participáis en un juego de habilidad para conseguirlos?", preguntó Jergal.

Perdición, Bhaal, y Myrkul consideraron la oferta del dios y la aceptaron. Jergal cogió los cráneos de sus tres liches más poderosos y se los dio a los tres mortales para que compitieran en un juego. Cada mortal hizo rodar una calavera a través del Yermo Gris, tras acordar que ganaría el que la mandara más lejos rodando.

En ese momento, Malar, el Dios Bestial, llegó de visita. Tras determinar que el ganador de la competición recibiría todo el poder de Jergal, corrió tras los tres cráneos para asegurarse de parar la competición hasta tener una oportunidad de participar y conseguir parte del premio. Perdición, Bhaal y Myrkul volvieron a pelear, pues era obvio que se había echado a perder su diversión, pero Jergal intervino de nuevo. "¿Por qué no permitís que la Dama Fortuna decida, para no tener que compartir nada con la Bestia?"

El trío aceptó esta alternativa y Jergal rompió los huesos de su dedo esquelético y se los dio a los participantes. Cuando Malar volvió de perseguir los cráneos, descubrió que el trío había acabado una partida de tabas.

Perdición gritó triunfante: "Como ganador, escojo gobernar eternamente como el tirano definitivo. Puedo inducir al odio y la tensión a mi antojo y todo el mundo se inclinará ante mí cuando esté en mi reino".

Myrkul, que había quedado en segundo lugar, declaró: "Pero yo elijo a los muertos y al hacerlo he ganado de verdad, pues, con el tiempo, todo sobre lo que reines será mío, Perdición. Todas las cosas deben morir. Incluso los dioses".

Bhaal, que había sido el tercero, proclamó: "Escojo la muerte y será por mi mano que todo sobre lo que gobiernes, señor Perdición, acabará siendo del señor Myrkul. Ambos debéis honrarme y obedecer mis deseos, puesto que puedo destruir tu reino, Perdición, asesinando a tus sujetos y puedo debilitar tu reino, Myrkul, si me abstengo de intervenir".

Malar gruñó de frustración, pero no podía hacer nada, de modo que, una vez más, solo le quedaron las bestias.

Y Jergal se limitó a sonreír, porque había sido liberado.

Pocas personas prefieren a Jergal como deidad, y la mayoría de quienes lo hacen se dedican a tratar con los muertos de algún modo. Los sacerdotes de este dios sirven a comunidades como enterradores y cuidadores de los cementerios. No hay templos dedicados a Jergal más allá de enclaves abandonados, que estaban dedicados a su encarnación más antigua y oscura, pero sus sacerdotes son bienvenidos en los santuarios de Kelemvor, Deneir y Myrkul. Sus fieles envían registros anuales de mortandad a los lugares sagrados en los que se guarda este tipo de documentación.

Kelemvor

El Señor de los Muertos, el Juez de los Malditos

Kelemvor se considera el dios de la muerte legítimo, justo y reconfortante. La muerte llega para todos y, cuando ocurre, esta deidad está allí para dar la mano a cada alma y llevarla al más allá apropiado. Los sacerdotes de Kelemvor enseñan que los que veneran a las divinidades según los ritos de su religión han servido adecuadamente y se les ofrecerá el más allá que buscan.

Símbolo de Kelemvor

Los fieles de Kelemvor ofrecen a las personas transiciones pacíficas para llegar al cuidado del Señor de los Muertos. Ayudan a que los moribundos ordenen sus asuntos y ofician los ritos fúnebres para quienes no se pueden permitir las ceremonias fastuosas de su fe. La doctrina de los seguidores de Kelemvor les obliga a que retrasen o prevengan las muertes prematuras siempre que sea posible. La definición de "prematura" varía según los diferentes credos y devotos. Puede que un grupo se concentre en evitar la propagación de una enfermedad, otro se ocupe de la prevención del asesinato y un tercero se centre más en eliminar el flagelo de los muertos vivientes. De hecho, todos los fieles de Kelemvor desprecian a los muertos vivientes y trabajan hasta cierto punto para eliminarlos, porque se les considera una abominación del orden natural. Es obvio que esta creencia provoca un desacuerdo entre quienes veneran a Kelemvor y los nigromantes, los sacerdotes de Myrkul y otros que promueven la creación de muertos vivientes. Esta discrepancia también causa conflictos de fuentes inesperadas. Por ejemplo, los sacerdotes de Kelemvor destruyen por rutina cualquier escrito que encuentran sobre la creación de los muertos vivientes. Ese acto ofende a los que valoran el conocimiento en sí, como los adoradores de Oghma y Deneir. También hay muertos vivientes que no son malvados, como los baelnorn, a los que los elfos consideran sagrados. Los devotos de Kelemvor buscan acabar con seres así sin importarles ese hecho.

Lathander

El Señor del Día, el Amanecer de la Inspiración, el Dios Rosa y Dorado

Lathander es el dios de la primavera, el nacimiento y la renovación. Es la deidad de la concepción, la vitalidad, la juventud, la regeneración y el autoperfeccionamiento. No es la divinidad del sol, pero sí del amanecer, que representa el inicio de un nuevo día lleno de potencial.

Lathander es un dios de los principios. La población le suele ofrecer una plegaría antes de empezar un viaje o una tarea. Se invoca su nombre para sellar alianzas y estrenar nuevos negocios o empresas. Como resultado, esta deidad es muy popular entre las clases mercantiles y su iglesia se ha beneficiado en consecuencia.

El sol naciente es su símbolo y sus colores son el rosa, el dorado y el violeta del amanecer. Los templos y altares de Lathander se ocupan de una variedad de funciones tanto municipales como personales. En esos lugares la población se casa en ceremonias al amanecer, se anuncia el inicio de proyectos cívicos y, cuando es posible, las madres dan a luz para dotar al bebé de buena suerte.

Los seguidores de Lathander aceptan que se funden nuevas comunidades y la civilización crezca, siempre que esa civilización dé a todo el mundo la oportunidad de medrar.

Desprecian a los muertos vivientes, pues los ven como una corrupción del orden natural y una negación de los nuevos inicios, ya que los muertos vivientes se aferran a su vieja existencia en vez de seguir adelante.

Leira

La Señora de las Nieblas, Sombra de Brumas, la Dama del Engaño

Leira ha usado muchas máscaras y se la ha creído muerta o representando a otra deidad distinta en más de una ocasión. Quizás esa reputación sea lógica en una diosa del ilusionismo y el engaño. Sus fieles aceptan que, sin importar qué sea "verdad", la Señora de las Nieblas disfruta con la confusión generada por sus varias encarnaciones. Incluso los seguidores de Cyric solían decir que su dios había matado a la deidad, aunque ahora apoyan la extraña idea de que de algún modo es su hija.

No se percibe a Leira como a una diosa maliciosa o una tramposa, pero sí como a una divinidad enigmática, silenciosa y retraída. Además, es considerada la inventora del ruathlek, el idioma de los ilusionistas y la lengua hablada en Nimbral.

Parece que los fieles de Leira escasean, aunque es difícil saberlo con seguridad, porque aquellos que la tienen como diosa de referencia no suelen hablar de su predisposición. Leira es la patrona de los ilusionistas y los mentirosos. Se la adora con poca regularidad, excepto en el caso de los ilusionistas, que rezan a la Sombra de Brumas para potenciar su magia, y en el de los timadores, para los que ella es una especie de campeona. La mayoría de personas la invocan para mantener un secreto o la apaciguan rezando antes de tomar una decisión importante en la que temen un engaño. Hay quien traza un gesto en espiral con el dedo tras la espalda al mentir para rogarle ayuda.

Sus sacerdotes visten de blanco y de gris neblinoso y se cubren la cara con máscaras lisas y sin facciones. Los templos dedicados a Leira solo existen en Nimbral. En cambio, en todo el continente se pueden encontrar altares consagrados a la diosa, que suelen estar camuflados como otro tipo de sitios y que están marcados con señales que solo los creyentes reconocerían.

Lliira

Nuestra Señora de la Alegría, Jubilante, la Dama del Deleite

Lliira es una diosa querida, una deidad de la satisfacción, el desfogue, el júbilo, la alegría, el baile y la libertad. Como patrona de los festivales, se la honra en cualquier

Símbolo de Lathander

Símbolo de Leira

celebración y bailar es el modo principal de venerarla. Se dice que la Dama del Deleite aborrece la violencia. Dejará de ofrecer sus dones si en una celebración hay una pelea o se empuñan armas, excepto si se utilizan como parte de una ceremonia. Sus sacerdotes y sacerdotisas, conocidos como jubilantes, consideran que su misión es hacer feliz a otros, aunque sea durante un instante.

Sus fieles siempre visten al menos una prenda de un color llamativo y alegre y las vestimentas de sus sacerdotes se parecen más a un traje festivo que a ropas eclesiásticas sombrías. Los rubíes y los zafiros son sagrados para Nuestra Señora de la Alegría y sus sacerdotes bendicen a cualquiera que lleve ese tipo de adornos.

Mas los seguidores de Lliira no son frívolos. Para ellos, la alegría divina es un regalo muy real en el mundo de los mortales, un regalo muy necesitado. A tal efecto, pelean contra los que causan la miseria ajena. Son feroces contra sus enemigos y juerguistas felices una vez han acabado el trabajo.

Loviatar

La Doncella del Dolor, la Dama del Flagelo, el Látigo Dispuesto

Para los fieles de Loviatar, el dolor no es un recurso para conseguir un fin, sino el propio fin. Para ellos, nada es tan transcendental como sufrir y todo el dolor es sagrado, desde el barbarismo más vulgar a la tortura más sublime, pasando por el sufrimiento de los desconsolados y los traicionados.

El dolor que uno siente demuestra la atención de la diosa, de modo que sus seguidores son célebres por autoflagelarse. El sufrimiento también es un camino hacia el poder, tanto en lo que respecta a la habilidad personal de infligirlo como la de soportarlo. Se considera que una conducta fría y cruel es ideal porque emula mejor a la Dama del Flagelo. Además, por la misma razón, sus fieles aprecian la belleza, la sofisticación cultural y cierta capacidad para manipular.

Aunque los templos dedicados a Loviatar son poco comunes, tiene muchos más devotos de los que se esperaría. Es la deidad elegida por los que infligen dolor como costumbre, incluyendo a torturadores y quienes quieren destruir la voluntad de sus víctimas. Es la favorita de los sádicos y masoquistas. Algunos de sus seguidores incluso forman sectas cuya membresía es secreta. Estos últimos son liderados por alguien que disfruta de proporcionar dolor y dominar a otros, y están apoyados y financiados por aduladores sumisos.

Los adoradores de Loviatar raramente se reúnen en grandes grupos excepto en las ciudades más pobladas. Si hay pequeños círculos de fieles trabajando con discreción en esos lugares, pocos ciudadanos se dan cuenta de ello. Cuando estas actividades sectarias son descubiertas los ciudadanos montan un escándalo para denunciarlas. Además, las víctimas que aguantan el látigo no siempre son participantes por voluntad propia y el clero de Loviatar en ocasiones dirige mafias secretas de esclavistas, lo que puede atraer la atención de las autoridades. En lugares en los que la esclavitud no es una práctica aceptada apenas se venera en público a la Doncella del Dolor ni se encuentran templos que le rindan culto de forma evidente.

Malar

El Dios Bestial, el de Sangre Negra

Malar personifica el lado oscuro de la naturaleza, un mundo violento de dientes y garras. Sus fieles creen que la caza es el punto central entre la vida y la muerte: cazador y presa se enfrentan y fuerzan la situación de ver quién vive y quién muere. La población cree que no se puede propiciar al Dios Bestial y que carece de misericordia, así que solo le oran los que van a cazar. Esos suplicantes rezan a esta deidad por dos razones: para pedirle que les ayude con su habilidad sin parangón como cazador o para adoptar su terrible manto y así mantener alejados a otros depredadores. Malar es el dios de los que se deleitan con la caza, no temen derramar sangre y saborean el miedo de sus presas.

Muchos licántropos consideran al de la Sangre Negra su padre divino, algo que también hacen otros depredadores inteligentes. Tiene muchos devotos entre los druidas y exploradores de predisposición especialmente salvaje y, del mismo modo, muchos bárbaros toman a Malar como patrón por su ferocidad y crueldad. Sus sacerdotes utilizan como armas ceremoniales los brazales con garras, unos guanteletes impresionantes decorados con unas garras estilizadas que salen de los puños.

Máscara

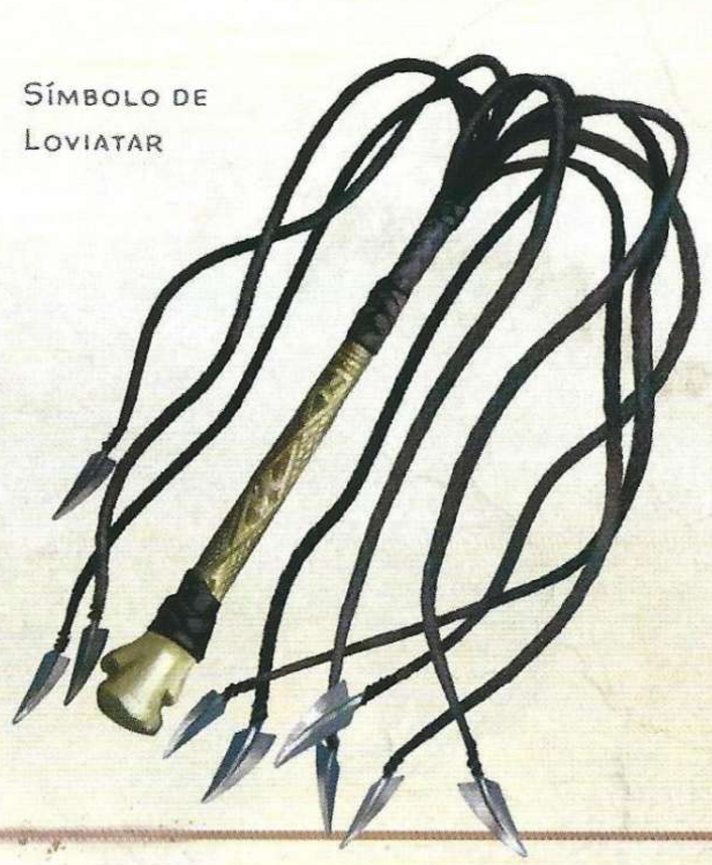
El Señor de Sombras, el Maestro de Todo Ladrón

Máscara es un dios tramposo, patrón de los maleantes, los espías y los ladrones. Todo lo que ocurre en la sombra forma parte del ámbito de este dios. Se susurra una oración a Máscara cuando es necesario ser sigiloso o se está tramando un complot. Los cortesanos y los diplomáticos invocan el nombre de esta deidad con la esperanza de que la negociación vaya bien.

Los que prefieren al Señor de las Sombras suelen dedicarse al hurto o a otros tipos de adquisición de la propiedad ajena, como carteristas, desvalijadores, atracadores o timadores. El pueblo llano le reza para que quite los ojos de sus objetos de valor, aunque, en ocasiones, utilizan un

Símbolo de Lliira

Símbolo de Loviatar



Símbolo de Malar

"monedero de Máscara", una bolsa pequeña y de tela barata que llevan a la vista, para que sea fácil de cortar o arrancar, y que contiene una moneda como pequeña ofrenda. Por convención, los carteristas sisan el monedero de Máscara si se encuentran a alguien que lo lleva y consideran que las ganancias son un regalo del dios. Por su parte, quien ha perdido el monedero agradece al Maestro de Todo Ladrón que haya aceptado un sacrificio respetuoso a cambio de una pequeña parte de sus bienes. Por supuesto, nada impide que otro carterista ataque a alguien que ha perdido un monedero de Máscara, pero una persona que tenga la mala suerte de atraer a varios carteristas en una sola salida seguramente haya incurrido en la ira del dios de todos modos.

Los sacerdotes de Máscara suelen ser ladrones de profesión y, a menudo, sirven como superiores en los bajos fondos de la zona o en un grupo criminal. Usan el título de demarch y demarchesa y llevan máscaras con un velo cuando actúan en su papel de sacerdotes.

Mielikki

Nuestra Señora del Bosque, la Reina del Bosque

Raramente se menciona a Mielikki excepto en lugares boscosos tranquilos. Reina de forma suprema en los bosques que deslumbran, pero se dice que cuida a las buenas personas en cualquiera de estos espacios naturales, sin importar lo oscuro o cruel que sea. Cuando hay niños perdidos en la frondosidad, se ruega a Mielikki que les proteja hasta que sean encontrados.

Es la divinidad del bosque y de las criaturas que viven en él. Se la percibe como una deidad remota y espiritual, menos humana que la mayoría de dioses. No es desconsiderada con las personas, aunque es difícil conseguir su atención y sus dones. Es la patrona de los exploradores, igual que Milil es el de los bardos, pero los exploradores no le rezan directamente. En vez de eso, invocan a Gwaeron Windstrom, pues creen que lleva sus palabras a la diosa tras rastrearla en el bosque en el que se esconde.

El símbolo de Mielikki es un unicornio, lo que da pie a que algunos crean que es uno de ellos y la fusionen con Lurue, la Reina de los Unicornios y su verdadera diosa. No obstante, la mayoría de los relatos representan a Nuestra Señora del Bosque como una mujer hermosa a quien Lurue permite cabalgar en su lomo y se considera que ambas son amigas íntimas. Las relaciones de Mielikki con otras deidades del mundo natural son más complejas. A veces se considera a Silvanus su padre y a Eldath su hermana, pero la Reina del Boque recorre su propio camino en la naturaleza salvaje.

Tiene muchos altares, sobre todo en la Frontera Salvaje. La mayoría consisten en un tronco muerto en el que se ha tallado una representación de un símbolo sagrado, una cabeza de unicornio. Otra opción es grabar la representación en un trozo de madera separado y clavarlo a un árbol vivo. Estos altares suelen delimitar la zona del bosque a partir de la cual la comunidad local prefiere no cortar leña o cazar.

A menudo, los leñadores crean estos tributos al acabar una excursión maderera, para agradecer a la diosa que les haya provisto de madera y que les haya mantenido a salvo a durante su tarea.

Milil

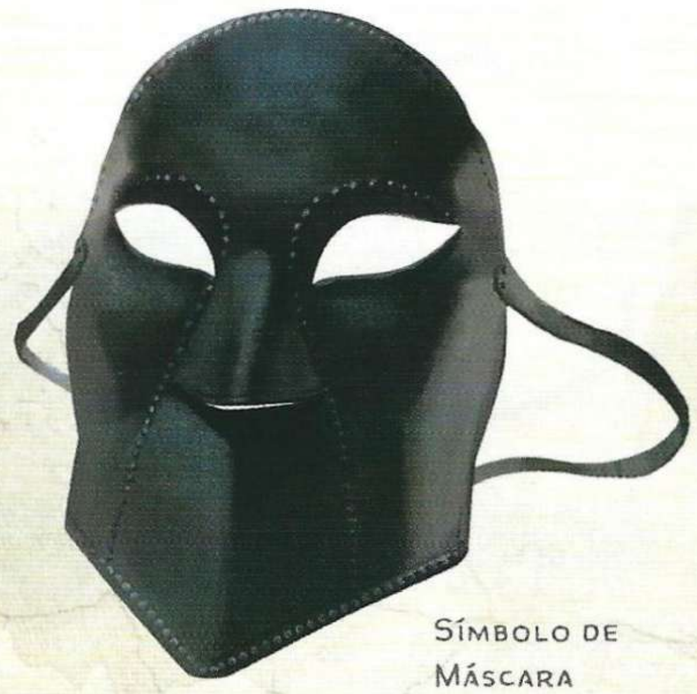
El Señor de la Canción, la Mano Real del Sabio Oghma

Milil es el dios de la poesía, la elocuencia y la canción. Se trata de una deidad de la creatividad y la inspiración, de la canción como un todo y no solo de la letra o la música. Representa el pensamiento acabado, el resultado del proceso que traslada una idea de la concepción a la materialización. A Milil lo veneran especialmente los bardos, trovadores y otros animadores, pero cualquiera que busque entretener o hablar ante una multitud puede ofrecer una oración corta al Señor de la Canción para que su interpretación triunfe. También rezan a Milil los que buscan la inspiración en una tarea creativa.

Sus iconos lo muestran como un varón atractivo, a veces humano y en ocasiones elfo, o incluso semielfo en lugares como Aglarond, que tienen una importante población semielfa. Se lo representa de varias formas, como joven o como viejo, pero su identidad siempre queda clara porque lleva un arpa de cinco cuerdas hecha con hojas doradas. Es el ideal al que aspiran todos los intérpretes: listo y confiado, con un carisma encantador y que inspira a quienes le escuchan. Se dice que posee una memoria perfecta para todo lo que oye o lo que se dice mientras suena música, además de una habilidad excelente improvisando.

Los espacios sagrados dedicados a Milil a menudo se encuentran en locales en los que se interpreta y en escuelas de música. No importa si el sitio es una enorme sala de conciertos o una pequeña cámara para un coro, debe tener unos atributos acústicos excelentes. Los sacerdotes del dios suelen ser mecenas de las artes, además de intérpretes, y acostumbran a trabajar como tutores para enseñar a interpretar en altares y templos.

Como en el caso de Deneir, a veces se considera que Milil sirve a Oghma. En estas representaciones de la deidad, el Señor de la Canción es la mano izquierda del dios, también llamada "la Mano Verdadera". Esta expresión no menosprecia a la mano derecha (Deneir), sino que más bien proviene de que ser zurdo se asocia a tener una gran habilidad artística y se cree que el mejor arte se consigue aceptando la verdad.



Símbolo de Máscara

Símbolo de Mielikki

Myrkul

El Señor de los Huesos, el Antiguo Señor Calavera, el Segador

Myrkul es un dios antiguo, uno de tres antiguos mortales que ascendieron a la divinidad cuando Jergal se cansó de sus deberes divinos y distribuyó sus ámbitos entre ellos. Se convirtió en la deidad de la muerte y los difuntos y gobernó la Ciudad de los Muertos durante siglos, hasta que fue asesinado. Con el tiempo, Myrkul volvió. ¿Acaso la propia muerte puede morir? Los fieles del dios lo ven como el Segador, que reclama las almas y se las lleva a Kelemvor para que este las juzgue.

Myrkul es una deidad de la muerte, el declive, la vejez, el agotamiento, el crepúsculo y el otoño. Es el dios del fin de las cosas y la desesperanza, del mismo modo que Lathander es el de los comienzos y la esperanza. Más que rezarle, a Myrkul se le teme y se le culpa de los huesos doloridos y de la pérdida de visión. Incluso sus adoradores más devotos creen que es desapasionado e indiferente. Quienes toman al Antiguo Señor Calavera como patrón suelen ser lúgubres y taciturnos, además de estar obsesionados con los difuntos y los muertos vivientes. Como muchos seguidores de Kelemvor y Jergal, los sacerdotes de Myrkul sirven como enterradores y acostumbran a mantener en secreto la identidad de su patrón.

Los altares dedicados al Señor de los Huesos o los grabados de su símbolo sagrado aparecen en muchos lugares en los que los humanos entierran a sus muertos, pero apenas hay templos bien formados. Los pocos que existen son espacios consagrados en los que se confina a los difuntos de cientos de millas a la redonda, aunque no fueran devotos del dios. Existe poco espacio disponible para vivir en un lugar así, como mucho una capilla modesta, pero sus catacumbas y osarios suelen ser amplios.

En la habitación más profunda de cada templo hay un trono y en él se sienta el guardamiseria, el cadáver conservado del santo más admirado de la historia del santuario, que acostumbra a ser su fundador. Se lleva a los iniciados en la fe a arrodillarse ante el guardamiseria del templo. Deben pasar un día y una noche guardando ayuno y meditando allí en completa oscuridad.

Mystra

La Dama de los Misterios, Nuestra Señora de los Conjuros, la Madre de Toda la Magia

Mystra es la diosa de la magia y, en consecuencia, la deidad de las posibilidades. La veneran los magos y aquellos que usan a diario la magia u objetos mágicos. También le rezan a quienes la magia les parece maravillosa o encuentran magia que les da miedo. La Dama de los Misterios es la diosa de la fuerza esencial que permite lanzar conjuros. Proporciona y cuida la Urdimbre, el conducto a través del cual los lanzadores de conjuros mortales y los fabricantes mágicos pueden acceder a la fuerza en bruto de la magia.

La fe de Mystra está generalizada en Faerûn, algo de esperar en un lugar tan tocado por la magia. Sus adoradores incluyen a los que emplean magia o trabajan de cerca con ella, como alquimistas y eruditos. Entre los sacerdotes vestidos de azul de los templos de Nuestra Señora de los Conjuros hay magos y hechiceros, así como algún bardo de vez en cuando.

La meta de los fieles de Mystra es simple: cuidar la magia y difundirla en los Reinos. No es inusual que sus devotos estén pendientes de quienes muestran un alto potencial para usar magia y ayuden a que esas personas encuentren tutela con un mentor adecuado.

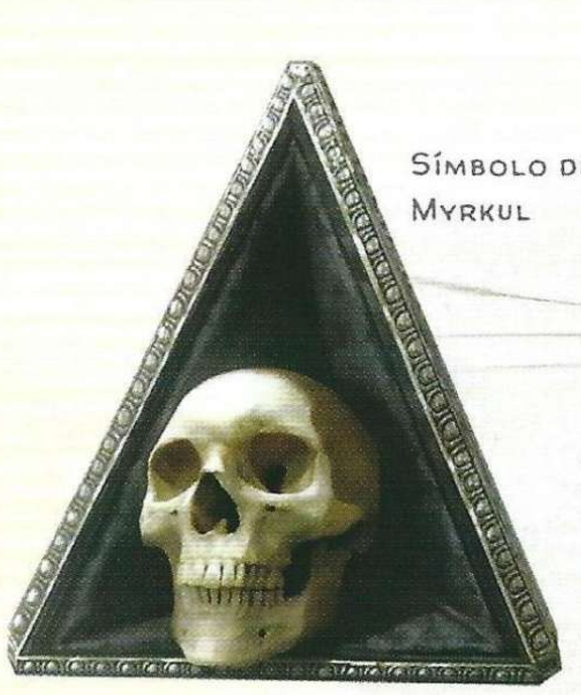
Oghma

El Vinculador, el Señor del Conocimiento

Oghma es el dios de la inspiración, la invención y el conocimiento. Sobre todo representa el saber en su forma más suprema y primitiva. Un aforismo que citan sus fieles sobre este concepto les sirve de oración cuando lo repiten en voz alta: "Una idea no tiene peso, pero puede mover montañas. Una idea no tiene autoridad, pero puede dominar a las personas. Una idea no tiene fuerza, pero puede apartar imperios. El conocimiento es la mayor herramienta de la mente mortal y sobrepasa cualquier cosa fabricada por manos mortales. Antes de que pueda existir cualquier otra cosa, debe existir la idea".

Los devotos del Vinculador tratan de difundir el conocimiento y la alfabetización tanto como sea posible, pues creen que la ignorancia nunca debería encadenar a las mentes y eso evita que se legue el beneficio que, de otro modo, se proveería a los congéneres. No es de extrañar que los seguidores de Oghma se opongan a los que promueven la mentira, el engaño y la ignorancia.

A muchos profesionales les gusta el Señor del Conocimiento: magos, cartógrafos, artistas, bardos, secretarios, inventores, eruditos, escribas y todo tipo de individuos que descubren, preservan o crean saber y aprendizaje. El culto a Oghma fue hace tiempo una de las pocas fes organizadas en Faerûn que tenía una ortodoxia establecida y una red completa de templos que la acataba. Las divisiones durante la Era de los Trastornos destruyeron ese sistema. Ahora las estructuras que acogen la fe son santuarios individuales o redes pequeñas de templos aliados, igual que ocurre en otras fes.



Símbolo de Myrkul

Símbolo de Mystra

Símbolo de Oghma

Perdición

La Mano Negra, el Señor de la Oscuridad

Perdición defiende unos valores simples: los fuertes tienen tanto el derecho como el deber de dominar a los débiles. Un tirano capaz de hacerse con el poder debe regir, puesto que eso no solo beneficia a este, sino a los que están bajo su mando. Cuando un gobernante sucumbe a la decadencia, la corrupción o la decrepitud, se alza otro más fuerte y adecuado.

Muchas leyendas vilipendian a Perdición. Durante la historia, los que lo favorecen han cometido actos oscuros en su nombre, aunque la mayoría de individuos no rinden culto a la Mano Negra por malicia. Perdición representa la ambición y el control y quienes tienen lo primero pero no lo segundo le rezan para que les dé fuerza. Se dice que el Señor de la Oscuridad favorece a los que muestran impulso y valor y que ayuda a aquellos que buscan ser conquistadores, construyéndose reinos donde antes solo había naturaleza salvaje y trayendo el orden a los sin ley.

A menudo y en muchos lugares de Faerûn, los creyentes del dios han sido vistos como salvadores por haberse esforzado en masacrar a los saqueadores, derrocar a los líderes corruptos o socorrer a ejércitos a punto de ser vencidos. Sin embargo, en otros tantos sitios, adorar a Perdición ha creado o dado apoyo a dictaduras crueles, ayudado a monopolios mercantiles o dado lugar a la práctica de la esclavitud donde antes no existía.

Savras

El Omnisciente, el Tercer Ojo, el Señor de la Adivinación

Savras es el dios de la adivinación y la clarividencia. Pocas personas le adoran, pero muchos le rezan cuando hacen pequeños rituales oraculares. Por ejemplo, los hombres y mujeres jóvenes a veces tratan de adivinar los nombres de sus futuros cónyuges canturreando una rima que invoca al Omnisciente mientras se miran en el espejo.

En la actualidad, Savras no tiene ningún templo activo en Faerûn y cuenta con pocos altares, que además están apartados entre sí, escondidos en las esquinas de bibliotecas y salas de escritura. Aunque carece de protagonismo, algunas personas rinden homenaje al dios de forma habitual. Entre ellos, se incluyen los investigadores, adivinos, jueces y otros individuos que necesitan descubrir la verdad. Se puede identificar a estas personas porque llevan bastones recargados en homenaje a Savras. Según la leyenda, el Omnisciente pasó siglos atrapado en el bastón de Azuth. Este último acabó liberándole a cambio de una promesa de lealtad. Por ello, hoy el bastón es un símbolo potente para quienes veneran a esta deidad. Sus fieles más devotos se esfuerzan mucho en decorar sus bastones, porque todos esperan que a Savras le parezca un lugar acogedor para pasar un tiempo.

Selûne

Nuestra Señora de la Plata, la Doncella Lunar, la Dama Blanca Nocturna

Se cree que Selûne es una de las deidades faerûnenses más antiguas. La mayoría de los humanos de Faerûn consideran que la luna en el cielo es literalmente la diosa mirando al mundo y que las motas de luz que la siguen son sus lágrimas. También es la divinidad de las estrellas y la orientación, así como la de la maternidad y los ciclos reproductivos. Se la percibe como una deidad tranquila, a quien suelen venerar las mujeres humanas, además de una enorme variedad de personas: guías y marineros, los que tienen un trabajo nocturno honesto, los que buscan protección en la oscuridad, los perdidos y los que están en una misión.

Hay muchas leyendas sobre la Doncella Lunar, pero entre ellas destaca el relato de la lucha al principio de los tiempos entre la diosa y Shar, su hermana. Se dice que las Lágrimas de Selûne, un conjunto de luces estrelladas que siguen a la luna en el cielo, surgieron de la alegría de la deidad, de su pesar o de ambos sentimientos.

La leche, símbolo de la maternidad, se utiliza en muchos de los ritos que practican quienes veneran a Selûne, ceremonias como trances y meditación. Aquellos que la prefieren suelen dejar un tazón de leche en el exterior cada noche de luna llena.

Shar

La Dueña de la Noche, la Dama Oscura, Nuestra Señora de la Pérdida

Shar, la gemela tenebrosa de Selûne, es la diosa de la oscuridad, tanto en su forma física como en la que existe en las mentes y almas de los mortales. Las personas adoran a Shar como deidad de la noche, los secretos, la pérdida y el olvido. Representa los dolores que se ocultan pero no se superan y las venganzas planeadas detalladamente lejos de la luz. Se dice que tiene el poder de hacer que las personas olviden su dolor o se acostumbren a una pérdida, por lo que muchos individuos acongojados piden su bendición.

Shar es venerada por quienes deben aventurarse en lugares oscuros y por ello le rezan pidiendo su protección, como es el caso de los mineros, así como por quienes se han entregado a la melancolía y la desesperación, quienes desean olvidar un mal recuerdo o quienes han perdido algo que quieren recuperar. Los sacerdotes inclinados a servir a la Dueña de Noche suelen ocultar heridas profundas

Símbolo de Perdición

Símbolo de Savras

Símbolo de Selûne

o sombríos secretos propios, lo que, a su parecer, los convierte en los más adecuados para consolar a los que sufren esa clase de males. Durante la historia, muchos seguidores de la Dama Oscura han actuado mal en su nombre. Los más destacados son los shadovar de Netheril, una sociedad entera consagrada a Shar. Las tragedias y las pérdidas causadas por el fanatismo de sus fieles han provocado que muchos lugares prohíban su culto, lo que ha obligado a que la mayoría de sus sacerdotes actúen en secreto. Con todo, esta oposición solo aumenta el resentimiento de su clero hacia las autoridades y convierte a los devotos en un centro de rebelión y venganza contra quien gobierna.

Silvanus

El Padre Roble, el Viejo Roble, el Anciano Padre Arbóreo

Silvanus representa la totalidad de la naturaleza; tanto los desiertos como los bosques, tanto los tiburones como los ciervos. No obstante, la población del Norte, que lidia con los peligros de bosques, montañas y llanuras, ve a Silvanus como el dios de esos lugares. Se considera una figura paterna adusta que inflige inundaciones y sequías, fuego y hielo, y la vida y la muerte en la naturaleza salvaje. En leyendas, suele dar órdenes a otras deidades de la naturaleza y distribuye premios y castigos según ve conveniente.

La naturaleza y su justicia imparcial son centrales en el dogma de la fe de Silvanus. Sus sacerdotes intentan conocer la situación completa y ver el macrocosmos. Su punto de vista sobre qué es preferible no está limitado al de una persona o nación. La pérdida de una comunidad agrícola tras las incursiones de goblins es una tragedia para algunos, pero el acontecimiento da a la naturaleza la oportunidad de crecer y hacer que la tierra vuelva a ser fértil, lo que a la vez presenta desafíos para quienes vuelven para domarla.

El credo del Viejo Roble prescribe que se debe preservar el esplendor de la naturaleza no solo porque es hermosa, sino porque la naturaleza salvaje es el verdadero estado del mundo. Cuando se expande, revitaliza el alma mortal y ofrece su aliento a todo. Muchos de sus fieles se oponen a que los asentamientos se expandan en lugares de naturaleza salvaje y consideran que consumir en exceso los recursos naturales es tanto un derroche como una blasfemia.

El Anciano Padre Arbóreo suele ser venerado a menudo por los viajeros en tierras salvajes, los exploradores y los que viven en comunidades rurales que están lejos de la protección del señor de esas tierras o de una gran ciudad. La hoja de roble es el símbolo de Silvanus y un robledal en una aldea o cerca de ella se le suele consagrar como altar. En zonas rurales en las que no crecen robles, una hoja de roble tallada en la corteza de otra clase de árbol significa que el lugar es sagrado.

Símbolo de Silvanus

Sune

Señora de la Melena Llameante, la Dama del Amor, la Princesa de la Pasión

Sune Melena Llameante es una deidad de la pasión y de los placeres de los sentidos. Es la diosa de la belleza en todas sus formas, no solo las visiones agradables, sino también los sonidos encantadores, los sabores y olores suntuosos y los placeres exquisitos de la carne, desde la caricia de un amante al roce de la seda en la piel. Sus adoradores buscan estos gozos en vida, no solo por simple decadencia, sino porque experimentar placer es tocar a la misma Sune.

Los seguidores de la Princesa de la Pasión tienen fama de hedonistas y lo son hasta cierto punto. Además, sus sacerdotes fomentan la belleza en el mundo. Lo hacen creando arte, siendo mecenas de personas con talento e invirtiendo en mercaderes que transportan lujos a lugares lejanos que nunca han visto el satén o paladeado un vino delicioso.

Sus sacerdotes consideran que ser encantadores es una de sus mayores vocaciones y todos están formados en modales, moda y cosmética. De hecho, son tan habilidosos recreando aspectos bellos que muchos se enorgullecen de su capacidad de presentarse como ejemplos increíblemente atractivos de ambos géneros.

Pero la belleza va más allá de lo superficial, según afirman los que veneran a Sune. Surge del interior de un ser y muestra su verdadera cara al mundo, sea hermosa o fea. Los seguidores de la diosa creen en el romance, en que el amor verdadero lo vence todo y en seguir el destino real del corazón. Los emparejamientos predestinados, los amores imposibles y los patitos feos que se convierten en cisnes son ámbitos de la Dama del Amor.

Los templos consagrados a Sune son comunes en tierras humanas y sirven con frecuencia como baños y lugares de relajación públicos. Un santuario suele contar con un salón lleno de espejos y bien iluminado en el que las personas pueden acicalarse, además de ver a otros y ser vistos. En enclaves sin templo o en ciudades grandes en las que el siguiente santuario está demasiado lejos como para llegar andando, suele haber un pequeño altar cerca de una esquina. Estos lugares consisten en un espejo colgado debajo de un tejado estrecho en el que se puede rezar mientras se repasa la apariencia personal. El altar puede incluir una repisa o un armario que contenga perfumes y cosméticos variados, para que las personas sin dinero para comprar esa clase de artículos puedan embellecerse a pesar de todo.

Símbolo de Sune

Talona

Señora del Veneno, la Dama de la Enfermedad, la Vieja Plaga

Talona, una de las deidades faerûnenses a las que más se les suplica, es la diosa de la enfermedad y el veneno. Se la culpa de cualquier cosa, desde los malestares comunes a las pérdidas en las cosechas, pasando por pozos salobres y plagas. La iconografía del templo la representa como una anciana marchita con una taza o una jarra que contiene todas las clases de mal y ponzoña.

Talona es una diosa aterradora y muchas oraciones le ruegan su protección frente a la enfermedad y el veneno. Los varios rituales para aplacarla requieren el uso de tres gotas de sangre o tres lágrimas. Se pueden derramar en un pozo que se ha corrompido, verter sobre el pañuelo de alguien que sufre tos, lanzar a la hoguera en la que se quema una cosecha marchita, tirar en la boca de un aquejado por la plaga, etcétera. Es una práctica común marcar un envase de veneno con su símbolo sagrado, tres gotitas que forman un triángulo. Durante las epidemias, la población pinta esa misma imagen en las casas de los afectados.

Aunque suele recibir plegarias a menudo, Talona casi no tiene templos o cultos consagrados a ella. Una devoción o un altar consagrado a la diosa puede aparecer en una zona que ha sufrido una pestilencia, cuando algunos de los supervivientes deciden venerarla o incluso convertirse en sus sacerdotes.

Talos

El Señor de la Tormenta, el Destructor

Talos es el lado oscuro de la naturaleza, la fuerza indiferente y destructiva que puede atacar en cualquier momento. Es la deidad de las tormentas, los incendios, los terremotos, los tornados y la destrucción en general. Entre sus seguidores se encuentran los expoliadores, invasores, saqueadores y bandoleros. Quienes adoptan al dios como patrón ven la vida como una sucesión de efectos aleatorios en un mar de caos, de modo que los devotos deben tomar lo que puedan cuando puedan. ¿Quién sabe cuándo atacará Talos y los enviará al más allá?

Es representado como un hombre joven barbudo y de hombros anchos que tiene un ojo sano y se cubre el otro con un parche oscuro. Se dice que lleva una colección de tres bastones: hechos a partir del primer árbol que se taló en el mundo, la primera plata que fue fundida y el primer hierro que fue forjado. Usa estos objetos para levantar vientos destructores, causar tormentas horribles y abrir la tierra en ataques de furia. Los tres relámpagos de su símbolo sagrado representan a estos bastones. Cuando paga su ira con el mundo, se cree que los lanza desde el cielo como relámpagos.

Aunque Talos es un dios popular, se invoca más su nombre con miedo que con veneración. Con todo, cuenta con sacerdotes, la mayoría de ellos agoreros errantes, que avisan de desastres venideros y que aceptan caridad a cambio de bendiciones protectoras. Muchos de sus fieles llevan un parche negro, aunque tengan ambos ojos intactos.

Tempus

El Martillo de los Enemigos, el Señor de las Batallas

Tempus es un dios de la guerra que se ocupa de la actitud valiente durante el combate, de usar la fuerza armada en vez de la palabra para acabar con las disputas y de animar a la matanza. Esta deidad de la guerra ofrece su favor de manera aleatoria, lo que significa que su naturaleza caótica ayuda equitativamente a todos los bandos. El Martillo de los Enemigos puede ser el aliado de un ejército un día y su enemigo al siguiente. Puede parecer que se manifiesta antes de las batallas, apareciéndose a uno u otro bando. Si se le ve montar a Veiros, una yegua blanca, el ejército triunfará. En cambio, si cabalga sobre Deiros, un semental negro, entonces la derrota está asegurada. En la mayoría de casos, parece estar montando con un pie en un estribo de cada uno de los caballos, lo que indica su naturaleza impredecible durante la guerra. En esas visiones, Tempus es siempre un guerrero de porte fuerte vestido para el combate según las vestimentas de quienes lo imaginan.

Puede que su ayuda se distribuya de manera aleatoria, pero durante siglos sus sacerdotes se han esforzado en difundir y reforzar un código bélico común: hacer que la guerra sea algo regulado, respetar la reputación y comportarse de manera profesional. Este código, llamado el Honor de Tempus, tiene como propósito que los conflictos sean breves, decisivos y tan seguros como sea posible para quienes no están directamente implicados en ellos. Entre las reglas del código, se encuentran las siguientes: dar un arma a cualquiera que lo necesite, no menospreciar al enemigo, armarse de valor, entrenar a todo el mundo para la batalla y no participar en riñas. Se considera pecadores a quienes envenenan pozos, corrompen campos, matan a no combatientes o torturan en nombre de la guerra.

Los adoradores de Tempus son legión y su nombre suele estar en boca de los soldados. Sus sacerdotes son estrategas, a menudo cualificados para el arte de la guerra. Muchos de quienes han sido ordenados en su nombre no sirven en templos, sino que trabajan como capellanes en el campo de batalla para ejércitos o compañías de mercenarios y animan a sus congéneres soldados con la palabra y la espada. Los sacerdotes del dios enseñan que la guerra dirigida correctamente es justa porque oprime a todos los bandos por igual y porque en cualquier batalla un mortal puede terminar muerto o convertirse en un gran líder entre sus compañeros.

Símbolo de Talona

Símbolo de Talos

Símbolo de Tempus

Los mortales no deben temer la guerra, sino que deben considerarla como una fuerza natural, la tormenta que la civilización causa con su mera existencia.

Torm

La Furia Leal, el Fiel, la Mano de la Rectitud

A Torm, el dios del deber y la lealtad, lo veneran quienes se enfrentan al peligro para conseguir un bien mayor. Los fieles de la Mano de la Rectitud creen que pueden conseguir su salvación sirviendo, que cualquier error en cumplir con el deber desprecia a su deidad y que cada éxito contribuye a su esplendor. Quienes se toman en serio a Torm deben luchar para cumplir con sus mandatos de salir al mundo y ser una fuerza del bien activa, desfacer entuertos y ayudar a los desesperados. Deben esforzarse por preservar la paz y el orden y oponerse a las leyes injustas. Los seguidores de la Furia Leal siempre están alerta contra la corrupción y se espera de ellos que eliminen con rapidez y dureza cualquier indicio de podredumbre en los corazones mortales. Como espada de la justicia, se confía en que los devotos a Torm maten con celeridad a los traidores. Teniendo en cuenta estos principios, no es de extrañar que la mayoría de paladines humanos tengan al Fiel como patrón.

Casi la totalidad de los templos consagrados al dios son fortalezas erigidas en las alturas. Estas construcciones ofrecen habitaciones austeras a los residentes y caballeros que las visitan, así como terrenos para entrenar y establos. En la arquitectura predominan el granito blanco, las estatuas de leones y las figuras armadas. El escudo de armas de los héroes caídos decora las paredes de las salas principales.

Se considera a Torm la mano buena de Tyr (la derecha) y, como tal, su símbolo es un guantelete blanco para la mano derecha. Representa la mano que sujeta la espada del Imparcial, pero también es un signo de contención. Con frecuencia se representa a Torm con el guantelete derecho extendido y la palma hacia delante, algo que sus seguidores llaman la Mano Resuelta. Indica el precepto de que los justos y leales deben hacer una pausa antes de actuar para juzgar si sus intenciones cumplen con los ideales del dios. Los templos, los edificios cívicos y los hogares de los creyentes suelen estar decorados con imágenes de la Mano Resuelta como recordatorio constante de este principio.

Los adoradores de Torm han llevado todo tipo de vidas, pues la deidad da la bienvenida a cualquiera que busque lo mejor en sí mismo y en otros, que mantenga sus principios de lealtad, deber y generosidad o que esté dispuesto a sacrificarse para evitar que el mal predomine en el mundo. Cualquier fiel sabe que tropezará de vez en cuando mientras sigue los pasos de Torm, pero los sacerdotes del dios enseñan que la vergüenza de una caída de poca importancia es mucho menos grave que rehusar levantarse para estar a la altura de los valores del Fiel.

Símbolo de Torm

Tymora

La Dama Fortuna, Nuestra Señora Sonriente

Tymora es la diosa de rostro resplandeciente que domina la fortuna. A ella le rezan los apostadores y jugadores de Faerûn. Se dice que Nuestra Señora Sonriente ama más que a nadie a quienes apuestan con la mejor habilidad y coraje. Con todo, se cree que cuida a todos los que se arriesgan para mejorar su suerte.

El grito de la batalla de los seguidores de Tymora dice "la suerte es para los valientes". Alguien puede orarle a la Dama Fortuna antes de cualquier tarea en la que ayudaría algo de buena suerte, pero no si podría haber un episodio de infortunio. En esas ocasiones, se reza a Beshaba para evitar la mala suerte. Se cree que implorar a ambas enfada a las dos diosas. Un método habitual de adivinar el futuro es lanzar una moneda a un extraño, que suele ser un mendigo, y preguntarle si muestra cara. Si es así, se le da la moneda al desconocido como pago por el favor de Tymora. Si no es el caso, el extraño puede decidir si se la queda, junto a la mala suerte que trae, o la devuelve.

La leyenda de Tyque y sus dos hijas gemelas

Antes del Cataclismo del Alba, solo había una diosa de la Fortuna, llamada Tyque. La Dama Fortuna, que siempre flirteaba con la suerte y el desastre, concedía y retiraba sus dones a voluntad. Cuando su amante de entonces, Lathander, dio inicio a un conflicto entre las deidades, Tyque besó al Señor del Día y le dejó mala suerte, tras lo que se marchó a explorar el mundo.

Durante sus viajes, descubrió una rosa floreciente de belleza sin par. Encantada con esta casualidad fortuita, Tyque se acercó para tomar este símbolo encantador que asumió que era una propuesta de paz de Lathander para intentar volver a caerle en gracia. Para su sorpresa, la Dama Fortuna no podía cortar la rosa del rosal aunque lo intentara con fuerza. Frustrada, maldijo a la flor con mala suerte y el tallo se le rompió en las manos. Tyque se colocó la rosa cortada en la oreja y siguió su camino. La diosa desconocía que la flor era una manifestación de Moander, deidad de la corrupción y el declive. El tallo partido de la rosa se metió en la oreja de Tyque y empezó a pudrirla desde dentro sutilmente.

Cuando la Dama Fortuna volvió a casa, se encontró a una amiga querida, la diosa Selûne, que la estaba esperando para hablar con ella. También estaba Lathander, que deseaba recuperar su afecto, y Azuth, que había venido para mediar en la disputa de la pareja. La Doncella Lunar lloró abundantemente cuando vio que la putrefacción destruía a su amiga desde dentro y, antes de que Tyque pudiera reconocer su intención, Selûne la atacó con un relámpago de luz purificadora.

El núcleo descompuesto de Tyque se partió por la mitad y surgió de él una versión más pequeña y luminosa de la deidad de la fortuna, lo que permitió a la diosa de la luna salvar la bondad y la pureza que residían en su amiga. Sin embargo, de la cáscara putrefacta emergió una segunda figura que siguió a la primera. Era impresionante contemplarla, pero estaba llena de malicia oscura e infame voluntad caprichosa. Tan pronto nacieron las dos, se lanzaron de inmediato la una hacia la otra con odio, luchando enloquecidas y solo el esfuerzo combinado de los tres visitantes logró separarlas.

Se dice que Tymora, la hija rubia de Tyque, personifica toda la gracia y bondad de su madre, mientras que Beshaba, la hija antipática de Tyque, solo heredó su belleza. Desde su nacimiento, los aspectos gemelos de Tyque, la Dama Fortuna Tymora y la Doncella del Infortunio Beshaba, han luchado entre sí, enfrentándose en temas tan importantes como el destino de las naciones y tan pequeños como tirar una moneda.

Los que favorecen a Nuestra Señora Sonriente, a diferencia de quienes invocan su nombre murmurando cuando tiran dados, tienden a ser personas atrevidas. Los aventureros y los apostadores engrosan gran parte de sus filas. Todos creen que lo que tienen de bueno en sus vidas es el resultado tanto de contar con buena suerte como de poseer la valentía para buscarla. Tymora tiene devotos entre todo tipo de personas: el noble joven y apuesto, la mercader que asume riesgos, el peón de campo que fantasea y el haragán que maquina.

Los sacerdotes y los templos dedicados a la Dama Fortuna son escasos, puesto que su fe tiende a no dar demasiada importancia a la necesidad de intermediarios. "Que el afortunado y la Señora Sonriente se midan", reza el viejo dicho. Sin embargo, los altares de Tymora en las salas de juego no son poco comunes, y a veces esos locales atraen a un sacerdote y acaban por convertirse en templos.

Tyr

Quijadas Serias, el Dios Tullido, el Imparcial

Tyr Quijadas Serias, Tyr el Imparcial, el Malherido Tyr, el Dios Tullido, el Ciego, Tyr el Ciego y el Señor de la Justicia. Todos estos nombres representan la naturaleza de la deidad faerûnense de la justicia. Tyr aparece como un guerrero noble al que le falta la mano derecha, pues en un acto de valentía y sacrificio le fue arrancada por Kezef, el Perro del Caos. Tiene los ojos cubiertos con una tela para indicar ceguera, a causa de la herida que le infligió Ao cuando cuestionó la justicia de las acciones del dios supremo.

Sus seguidores se dedican a la causa de la justicia, a corregir los errores y a ejecutar venganzas. Esta devoción no tiene por qué buscar la igualdad o justicia, sino más bien que se descubra la verdad y se castigue a los culpables. Los que favorecen a Tyr tienden a ser tercos en lo que respecta a la teología y las leyes y lo ven todo en blanco y negro. El credo de esta deidad, basado en la legalidad y honestidad, es exigente. Sus sacerdotes recuerdan a los creyentes que no deben despreciar a los que son incapaces de vivir siguiéndolo. No sería una vocación honrada si todo el mundo pudiera armarse de la fuerza para seguirla.

Muchas órdenes de caballeros son devotas de Tyr, incluyendo los Caballeros del Juicio Sagrado y los Caballeros de la Espada Piadosa. Estos (como también hacen los jueces, sacerdotes, clérigos y paladines que creen en Tyr) a veces visten tiras finas de tela diáfana sobre los ojos para recordar a los demás que la justicia es ciega.

Símbolo de Tyr

Umberlee

La Reina Perra, la Reina de las Profundidades, la Madre del Oleaje

Las comunidades que viven junto al mar no pueden ignorar la influencia de Umberlee, la diosa enfurecida cuya naturaleza tormentosa refleja y se ve reflejada en las aguas de las profundidades. Cualquier comunidad se asegura así de celebrar festivales para propiciar a la Madre del Oleaje y buscar su bendición. Aunque es de temperamento volátil, puede ser generosa con quienes la honran, como cualquier gran monarca.

La Reina Perra es adorada por miedo y no por idolatría. Las tripulaciones de los barcos le ofrecen piedras preciosas que tiran por la borda para calmar las aguas tempestuosas. Como su apodo más común sugiere, se la percibe como una diosa caprichosa y cruel sin una actitud ética constante. El mar es un lugar salvaje y quienes lo recorren deben estar dispuestos a pagar el precio de desafiar su dominio.

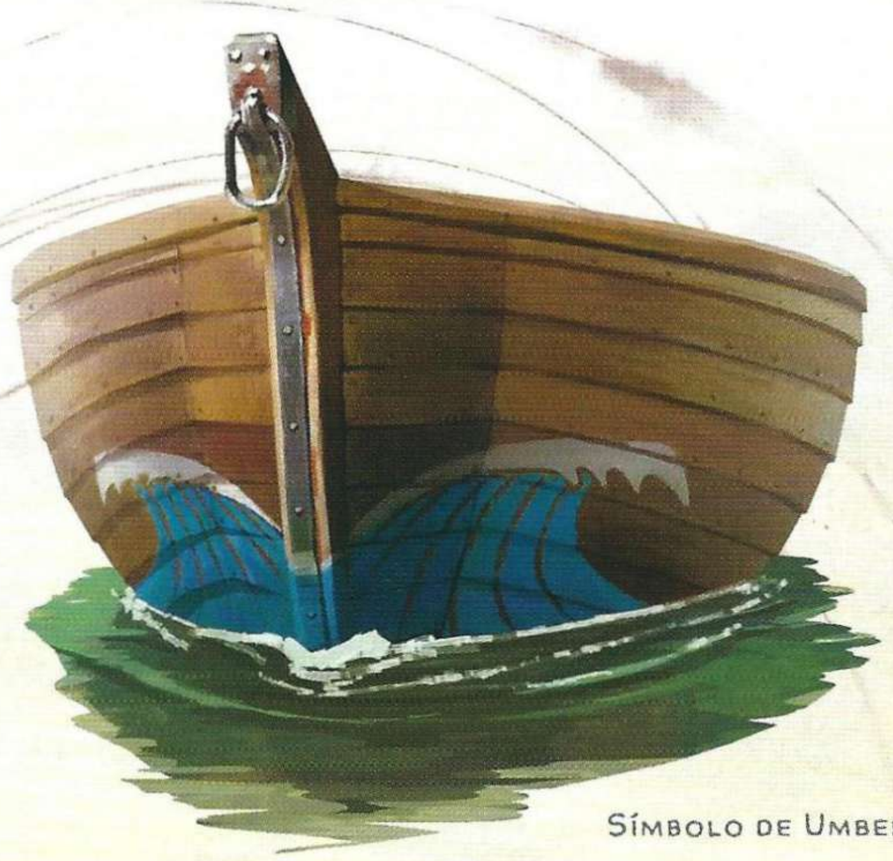
Apenas hay un clero organizado que esté consagrado a Umberlee. Sus sacerdotes vagan por las ciudades costeras, avisando del desastre y exigiendo que les dejen viajar en los barcos a cambio de asegurar la complacencia de la deidad. Visten a menudo los colores del oleaje y las tormentas y se adornan con artículos que recuerdan a otros la naturaleza peligrosa del mar: un collar de dientes de tiburón, un hueso humano envuelto en algas y similares.

Se considera que la mano conservada de alguien ahogado es un objeto especialmente sagrado. Algunos de sus clérigos usan como símbolos sagrados esa clase de manos cortadas. Lo que Umberlee sí tiene es una gran cantidad de altares en las ciudades costeras. Los marineros a menudo dejan flores o caramelos en ellos con la esperanza de que les perdone la vida en el siguiente viaje. Tanto Waterdeep como Puerta de Baldur tienen templos dignos de tal nombre dedicados a la diosa, cuyo personal está formado en gran parte por las viudas de los marineros perdidos en el mar.

Waukeen

Nuestra Señora del Oro, la Doncella de las Monedas, la Amiga del Mercader

Waukeen es la diosa de la abundancia y el comercio, tanto el legal como el que no lo es. Sus adoradores más vehementes son tenderos, miembros de navíos comerciales, mercaderes ricos, guías de caravanas, vendedores ambulantes, cambistas y contrabandistas. Le interesa cualquier cosa que aumente el comercio y el flujo de dinero, sean nuevas rutas comerciales, novedosos inventos o el capricho de las modas cambiantes. Se puede pensar, y con razón, que quienes



Símbolo de Umberlee

toman a Waukeen como patrona son personas codiciosas, pero se dice que la Doncella de las Monedas ve con malos ojos a los tacaños y sonríe a los diligentes y despilfarradores. Por eso, los sacerdotes que llevan su símbolo sagrado son bienvenidos en muchos pueblos y ciudades.

Los templos de esta deidad se parecen a casas gremiales y suelen servir de lugar de reunión para sociedades mercantiles. Los que siguen los valores de Waukeen buscan crear más oportunidades para todos y ven en la competencia para conseguir riqueza una de las formas principales de lograr que la sociedad progrese. En consecuencia, los fieles de Nuestra Señora del Oro a menudo están en desacuerdo con los gremios comerciales y otros grupos que quieren formar monopolios. Es una costumbre habitual entre los que buscan la bendición de Waukeen dejar un diezmo o 10 % de sus beneficios. En vez de dárselo a un templo, el dinero se ha de usar para ayudar a un negocio en apuros, financiar una nueva iniciativa empresarial o, si no hay otra opción, pagar algún entretenimiento frívolo.

Yelmo

El Vigilante, el de los Ojos que No Duermen, el Oteador

Yelmo, el dios de la vigilancia y la protección, se considera el epítome del guarda, el vigilante y el protector. Le veneran los que necesitan mantenerse alerta ante enemigos o peligros. Yelmo es la deidad preferida de quienes se ganan la vida protegiendo a alguien o algo, como los guardaespaldas, los guardias de la ciudad o los vigilantes de una cámara del tesoro.

Yelmo personifica el espíritu de la vigilancia sin importar el bien y el mal. En leyendas, es honorable y mantiene su palabra excesivamente, como cuando protegía las escaleras celestiales durante la Era de los Trastornos e impedía que los dioses las subieran, de modo que el caos de esa época se perpetuó hasta que se encontraron las Tablas del Destino.

Aunque su fe ha conocido malos días, el culto a Yelmo jamás se ha perdido del todo. La mayor parte de sus seguidores creen que el Vigilante jamás será derrotado totalmente y que los acontecimientos recientes confirman esa aseveración.

Los sacerdotes de Yelmo enseñan que uno siempre debe estar vigilante, siempre alerta, siempre preparado para los enemigos. La paciencia, el pensamiento sereno y los planes meticulosos siempre acabarán por vencer a las acciones precipitadas. Los que toman a Yelmo como patrón se esfuerzan por estar alerta y lúcidos y por ser fieles a su palabra. Con todo, estos rasgos no tienen por qué convertirles en personas agradables y, de hecho, muchos consideran que los fieles de Yelmo son inflexibles y despiadados.

Los dioses de Mulhorand

Los faerûnenses se refieren a Mulhorand como uno de los Antiguos Imperios, pero la mayoría ignora que es, de hecho, el imperio humano más antiguo que sigue existiendo en el continente. El panteón de dioses mulanos, en ocasiones llamados dioses-reyes o faraones, es todavía más antiguo.

Según los semidioses que se sientan en el trono de Mulhorand, los ancestros de su pueblo fueron traídos de otro mundo y esclavizados por los ciudadanos de Imaskar en un imperio antiguo que se encuentra en el centro de lo que hoy en día es Raurin, el Desierto de Polvo. Cuando las deidades de esos ancestros escucharon los ruegos de sus creyentes distantes, enviaron una enorme arca celestial guiada por la entidad conocida como Ptah. Al llegar al mundo, dos de los dioses, Re y Enlil, se dedicaron a dar poder a los esclavos y a fomentar que se rebelasen.

La rebelión triunfó, pero Re y Enlil no consiguieron convivir pacíficamente. Entonces cada uno de ellos fundó una dinastía de mortales divinos distinta: Re en Mulhorand y Enlil, que sería padre de Gilgeam, en Unther. Re y sus deidades gobernaron en Mulhorand a través de encarnaciones mortales durante miles de años.

El tiempo les pasó factura y la atención que los dioses de Mulhorand prestaban a sus devotos flaqueó y disminuyó. Cada nueva encarnación de Isis, Osiris y Tot era un poco más humana y un poco menos divina. Cuando el pueblo de Imaskar, lleno de poder mágico, volvió para vengarse hace poco más de un siglo, robaron el cetro de mando de un puño tan débil que apenas le quedaba fuerza.

Aunque los conquistadores de Mulhorand ilegalizaron la esclavitud en la zona que ahora llaman Alto Imaskar, los mulanos reconocieron el yugo que portaban. Las gentes de Imaskar eran la nueva representación de los viejos esclavistas que aparecían retratados en las tallas de las tumbas de los faraones. Muchos rezaron a los dioses desaparecidos para que volvieran y les liberaran otra vez del gobierno de Imaskar. Eso es lo que sucedió durante la Secesión. Aquellos a los que llamaban Elegidos en otros países eran reconocidos en Mulhorand como deidades vivientes que venían para guiar al pueblo en una revuelta.

Hoy los semidioses gobiernan Mulhorand y han adoptado los nombres de Re, Anhur, Horus, Isis, Neftis, Set y Tot. Toman formas diferentes, algunas humanas y otras tieflings o aasimars, pero todos hablan y actúan como la encarnación de las deidades de las leyendas, que es lo que deben ser. Esta familia de dioses carga con las heridas de todos los antiguos amores, rivalidades y guerras entre ellos. Sin embargo, por el momento, han dejado a un lado sus diferencias para mejorar Mulhorand y a su pueblo, y los mulanos los aman por ello.

Símbolo de Waukeen

Símbolo de Yelmo

Capítulo 2: La Costa de la Espada y el Norte

Este capítulo describe en detalle muchas de las localizaciones de la Costa de la Espada y el Norte, vistas a través de los ojos y los recuerdos de alguien que vive en Faerûn. Más que descripciones exhaustivas, a continuación se presentan retazos de información extraídos a partir de la experiencia de cinco individuos que han viajado, explorado y vivido en estas zonas. Como cualquier narrador, tienen opiniones y sesgos, por lo que podrían estar sacando conclusiones a partir de información incompleta. Ningún habitante de los Reinos lo sabe todo acerca de un tema concreto, ni siquiera los eruditos más ancianos y formados, y los pareceres que se crean a partir de una información incompleta de este tipo a menudo pueden llevar a conclusiones erróneas. Esto no significa que los narradores estén ofreciendo datos falsos, solo que no están informados del todo acerca de lo que afirman.

La información que se da aquí solo permite tener una ligera idea de las posibilidades de aventura que brinda el Norte. Aunque los forasteros apenas conocen algunos de estos lugares, se podrían escribir libros más largos que este sobre otras ubicaciones, cosa que se ha hecho. Si las descripciones te dejan con ganas de más, considéralas un incentivo para que tus compañeros y tú visitéis estos emplazamientos y los conozcáis de primera mano.

Mas sé consciente de que el Norte abarca más de lo que se muestra aquí. Hay ruinas sin nombre y asentamientos tan pequeños que ni siquiera merecen una alusión en este compendio. Lo que acecha en estas zonas inexploradas, a la espera de tentar o quizá de aterrorizar, es todavía más formidable porque no se puede anticipar.

La Alianza de los Lores

Durante un siglo y medio o más, la Alianza de los *Lores ha seguido vigente como el grupo de mayor importancia e influencia en el Norte. Su poder ha mantenido a los pueblos a salvo de la depredación de potencias mayores, ha controlado la ambición de Luskan y ha mostrado a los líderes de muchas ciudades que es mejor cooperar, aunque sea temporalmente, que limitarse a cerrar la puerta y dejar que fuera ruja la tormenta. Esta filosofía condujo a la fundación de Luruar y, una vez olvidada la lección, también a la de la Marca Argéntea. Pero no vale la pena afligirse por los sinsentidos del pasado. Es mejor mirar hacia el futuro, reparar los muros y esperar a la señal de los centinelas que hacen guardia.*

—Andwe Cururen, agente de la Alianza de los Lores

La Alianza de los Lores no es una nación en sí misma, sino una asociación entre los gobernantes de las ciudades y pueblos del Norte, que han jurado mantener la paz entre ellos y han prometido que compartirán información y empeños para luchar contra amenazas comunes, como las hordas orcas o los piratas norteños. La alianza es la confederación poco cohesionada de estos asentamientos y sus representantes, cuya fidelidad recae principalmente en sus patrias y después en la Alianza de los Lores.

En las tierras hostiles del Norte, en las que los inviernos son fríos y de las montañas surgen con frecuencia monstruos y humanos bárbaros que saquean las poblaciones periféricas, hay muy pocas naciones que sean realmente grandes, en especial tal como está el mundo actualmente. En su lugar se han alzado importantes ciudades estado, enriquecidas por el comercio y protegidas por muros robustos y defensores leales. La influencia de este tipo de urbes (como Puerta de Baldur, Mirabar, Neverwinter, Silverymoon y Waterdeep) se extiende a las regiones cercanas, lo que implica la creación o aceptación de asentamientos vasallos. No obstante, estos reinos no dejan de ser ciudades que se ven obligadas a priorizar su propia seguridad y su futuro sobre otros problemas.

Poco después de su fundación, hará 150 años, había más interés en formar parte de la alianza, que aceptó a algunos miembros que se encuentran más al sur. Desde entonces, sucesos como que Elturgard consiguiera ser una potencia o el declive reciente de la Marca Argéntea han hecho que el grupo se retraiga, de manera que se ha restringido la membresía a solo naciones del Norte. Los integrantes actuales de la Alianza de los Lores son Amphail, Daggerford, Longsaddle, Mirabar, Neverwinter, Puerta de Baldur, Salón de Mithral, Silverymoon, Waterdeep y Yartar. Existen algunas dudas acerca de si Salón de Mithral va a seguir formando parte de la alianza en un futuro cercano, pero se mantendrá como miembro hasta que el gobierno de la ciudad enana esté establecido con más firmeza.

Es imposible atribuir un carácter general a los integrantes individuales de la alianza. Como grupo, a los representantes de los miembros les interesa preservar la civilización en el Norte y con este fin comparten tanta información como pueden y se oponen a las amenazas si es necesario. Sin embargo, al final un mercader de Waterdeep y otro de Puerta de Baldur solo se preocupan de sus propios bolsillos y del bienestar de sus ciudades. Es poco probable que les interese qué le ocurre al otro, excepto en lo que concierne al comercio.

Los consejos e información de esta sección provienen de Andwe Cururen, una semielfa nativa de Silverymoon que antaño fue una Caballero de Plata, es decir, parte del ejército de la ciudad. Actualmente, trabaja de emisaria y, si hace falta, como representante activa de la Alianza de los Lores. Viaja hacia el Norte en servicio a la alianza, para recoger y actualizar los datos que tienen sobre las poblaciones para sus superiores, otros representantes y nuevos trabajadores en potencia, incluyendo a aventureros que podrían servir a la alianza o a alguno de sus miembros.

Amphail

El pueblecito de Amphail, que toma el nombre de su fundador, un antiguo señor de la guerra de Waterdeep, acoge a apenas 700 almas. Con todo, pidió y le fue concedida la membresía en la Alianza de los Lores hace poco menos de un siglo, gracias a las maniobras de las familias nobles que controlan sus tierras. Amphail, que antaño fue solo un ejemplo del alcance de Waterdeep, se convirtió en el patio de juegos de los linajes nobles de la ciudad, un lugar en el que podían confabular contra sus rivales y enviar a su progenie más revoltosa a dar rienda suelta a sus tendencias destructivas sin perjudicar la reputación de la familia en una sociedad decente. Como consecuencia de ser miembro de la Alianza de los Lores, Amphail está al mismo nivel que grandes ciudades como Neverwinter o Puerta de Baldur en los asuntos que tienen que ver con otros gobernantes de la región, a pesar de su inferioridad evidente en tamaño y fuerza.

Nota para el DM: Toma las riendas de los Reinos

La información de este capítulo no especifica deliberadamente amenazas, monstruos y perfiles. Si bien puedes usar estos datos para dar cuerpo a tus descripciones de las ciudades y pueblos que visiten tus jugadores, no debes considerar que estos fragmentos narrativos sean algo definitivo. Existen para dar puntos de referencia, no para que tus jugadores se vean obligados a concebir el mundo como algo limitado.

Puede que elijas cambiar algunos detalles, sea para sorprender a tus jugadores o para explicar acontecimientos que han sucedido desde que obtuvieron la información que aparece aquí.

Te animamos a utilizar lo que se cuenta aquí y a hacer que sea algo tuyo, igual que los Reinos Olvidados.

La soberanía de Amphail implica que la única autoridad real en el pueblo es la voluntad de las familias nobles que lo controlan, aunque la Guardia de la Ciudad de Waterdeep en ocasiones viaje hacia el norte para ocuparse de asuntos del enclave. La explotación principal de Amphail es la cría de caballos, por lo que el enclave es un buen lugar para encontrar monturas de repuesto, así como todo tipo de arreos, bridas, forraje y otros artículos que son necesarios para el mantenimiento de una montura. En la mayoría de granjas hay herradores o, como mínimo, trabajadores que pueden herrar rápidamente a un caballo, y el pueblo está sembrado de herraduras.

La población de Amphail a menudo reprende con educación a los visitantes, instándoles a "tener en cuenta a los de alta cuna" o "adquirir sillas de plata". Quienes ignoren sus advertencias no deben esperar que les ayuden si acaban teniendo problemas con la nobleza. Las gentes de Amphail son de naturaleza recelosa y distante con aquellos que muestran en público su riqueza o clase, puesto que pronto aprenden que los nobles son personas a las que les gusta mangonear, en detrimento de cualquiera a su alrededor sin suficiente dinero o sin un título de categoría como para encararse con ellas. Me da la impresión de que los habitantes de este lugar son una fuente de información ideal sobre aquellos de quienes desconfían.

Por su parte, parece que los jóvenes nobles que atestan el pueblo se comportan mal principalmente porque pueden. Los pleitos y rivalidades que en la ciudad solo generarían insultos formulados con precaución se convierten en reyertas cuando estos facinerosos se alejan de la mirada vigilante de sus padres. Aunque hace mucho que se prohibieron los duelos de común acuerdo a causa de los altercados mortales que habían provocado en el pasado, las manos tienden a acercarse a las empuñaduras de las espadas cuando hay intercambios subidos de tono. A los residentes de Amphail se les endilga casi cualquier otro tipo de desliz que cometan los nobles. Quienes han padecido daños en sus propiedades (o cosas peores) ocasionadas por la nobleza se ven obligados a perdonar la ofensa a cambio de recibir dinero o una promesa en nombre del transgresor, lo que implica que los familiares del joven se ocuparán de cualquier compromiso. Algunos negocios sobreviven solo porque traen las comodidades de Waterdeep a Amphail y crean lugares de reunión en los que los jóvenes nobles se sienten como en casa.

Los tres linajes más importantes con intereses en Amphail son las casas Amcathra, Ilzimmer y Roaringhorn. La mayor parte del dinero y los negocios acaba pasando por las manos de ellas o de sus intermediarios.

Cuando Amphail se unió a la Alianza de los Lores, esas tres casas eran las voces más influyentes y que más se oían. Ahora controlan el gobierno del pueblo y cada Cumbre del Escudo cambian de familia dirigente. El lord guardián actual, Dauner Ilzimmer, habla en nombre del pueblo en la alianza.

El linaje Amcathra todavía debe escoger a su sucesor para la próxima Cumbre del Escudo. Las casas de Jhansczil y Tarm disponen granjas de menor importancia en la zona. Por su parte, la familia Eagleshields posee parcelas cerca de Amphail y las usa para continuar con la antigua tradición de cuidar de los animales enfermos de las granjas de la zona. También tiene a la venta buenos arreos y otros artículos.

Entre el pueblo llano, la familia Oglyntyr posee la granja de ganado y caballos más grande y antigua de Amphail. Abastece a los nobles y viajeros de algunos de los mejores grises de la región, corceles leales e inteligentes que suelen emplearse como montura personal. Un nuevo linaje, sin título nobiliario pero en posesión de muchas riquezas, ha comprado el viejo rancho Baldasker. Sospechamos que la familia Hemzar, desconocida tanto en Amphail como en Waterdeep antes de dicha adquisición, podría tener el apoyo secreto de ciertas casas nobles, como suele suceder en la mayoría de asuntos misteriosos que ocurren en Amphail.

Mis contactos afirman que los Oglyntyr han pedido a los Ilzimmer que les ayuden a destruir ese nuevo negocio, maniobra sobre la que están reflexionando. Visité el rancho de los Hemzar y me parece que es una idea poco recomendable. Son una familia grande con raíces en Tashluta y, a pesar de mi advertencia, parecen capaces y confiados en su posición. No se me permitió explorar del todo la propiedad, aunque sí que vi señales de que los Hemzar están preparados para criar y entrenar a criaturas mucho más peligrosas que caballos o ganado. Estuve tentada de avisar a los Oglyntyr, pero esa familia puede ser tan odiosa como los peores nobles. Esta clase de asuntos suelen arreglarse solos.

Los linajes nobles de Waterdeep que mandan a sus descendientes a Amphail o les permiten ir a la zona esperan que sus hijos e hijas aprendan algunas lecciones vitales lejos de Waterdeep. Si han de provocar daños o herir sentimientos durante el proceso, al menos lo harán lejos de las atentas miradas del resto de nobleza de la ciudad. Para los jóvenes nobles, ninguna persona en Amphail es lo suficientemente importante como para que las faltas de decoro perjudiquen de forma permanente. También creen que no hay nadie eminente que pueda oír a estos jóvenes exaltados jactarse y pregonar sus conspiraciones. Más de una vez he sido víctima de amenazas solo por escuchar a los críos de las diferentes casas alardear entre ellos de asuntos que solo conciernen a sus familias.

Quitando los excesos de sus nobles, Amphail es una población pacífica. La amenaza de una represalia a gran escala por parte de Waterdeep y la Alianza de los Lores es suficiente para disuadir de cualquier plan que altere el *statu quo*. Los nobles de Waterdeep tienen sus arcas llenas y están dispuestos a gastar tanto como sea necesario para proteger su patio de juegos preferido, así como para castigar a quienes intenten arrebatarles el control sobre el mismo. Lo único que los nobles no pueden quitarse de encima a base de dinero es el olor del abono, que durante los meses de verano se cierne sobre el pueblo con densidad. Es ese abono el que sustenta el negocio real de Amphail: alimentar a Waterdeep con lo que producen las tierras de cultivo que rodean el pueblo.

Puesto que la mayoría de las tierras de cultivo de Amphail son propiedad de la casa Ammakyl, los miembros de esa familia noble son de lejos los que más se enriquecen con el comercio en la zona. Se consideran buenos terratenientes para quienes les labran las tierras y no dudan en denunciar cualquier peligro que puedan tener los plebeyos honestos y trabajadores tanto al lord guardián como a los señores de Waterdeep. Algo que amenaza al campo en Amphail también amenaza directamente a la Ciudad de los Esplendores, de modo que la guardia urbana se encarga de esas situaciones con presteza y aplomo. Como resultado, incluso los nobles más rebeldes tratan de no pisotear demasiado el terreno de los Ammakyl en Amphail, puesto que una casa que lo haga de repente tendrá problemas para abastecerse de sus platos preferidos para fiestas u otros acontecimientos en los que se arriesga el estatus familiar.

Daggerford

En esta ciudad menuda y amurallada, construida junto a la ladera de una colina baja en las vegas de Delimbiyr, domina la fortaleza de la duquesa de la zona, la dama Morwen Daggerford. Unas 1.200 personas consideran esa tierra su hogar, contando el propio pueblo y los caseríos que reclaman su protección y guía. La dama Morwen es hermana del duque anterior, Maldwyn Daggerford, y parece una líder competente y carismática. La autoridad de la familia Daggerford en la zona se remonta al antiguo Reino del Hombre que tomó el relevo de Phalorm en esta región. Aunque ese reino lleva siglos siendo polvo, hay quienes perciben a Daggerford como el último bastión de unos tiempos mejores; de paz, riqueza e influencia. Tiempos que, bajo el liderazgo adecuado, tienen una pequeña posibilidad de volver.

Daggerford es un refugio pastoril. Cerca de allí, unas colinas grandes y vastas ofrecen vistas tranquilas, pero que en ocasiones son invadidas por orcos o goblins que acuden a saquear. Las caravanas que con frecuencia se dirigen al norte hasta Waterdeep o al sur hasta Puerta de Baldur necesitan escoltas o guardias, y pueden ofrecer noticias de ambas ciudades y de los emplazamientos que hay entre ellas. Varias posadas están preparadas para aceptar a visitantes, excepto cuando se llenan con rapidez en las épocas de más trabajo, a causa del comercio o los festivales. Entonces muchos habitantes de Daggerford ponen sus hogares a disposición de los huéspedes. Los guerreros con necesidades económicas pueden llenarse los monederos ofreciendo sus servicios como entrenadores para la milicia local o como acompañantes de la guardia del pueblo durante sus patrullas.

El gobierno diario está en manos del Consejo de Gremios, formado por los representantes de los grupos comerciales informales de la población. Los líderes de los gremios se creen más poderosos e influyentes de lo que son en realidad, e imitan a los señores de Waterdeep llevando túnicas y máscaras a las reuniones del consejo. Desde el punto de vista de muchos, esta pantomima es poco más que una farsa, pues todo Daggerford conoce la identidad concreta de los miembros del consejo. No hay magia que disfrace las formas, las voces o las maneras de los líderes gremiales y un espía formado puede descubrir qué señor del gremio es cada uno tras observar con atención una o dos veces.

El edificio más grande y antiguo de Daggerford es el castillo ducal, una fortaleza de tres niveles cercada por un muro de dos pisos que contiene su propia forja, un campo grande para desfilar y un establo capaz de albergar un gran número de animales. Los duques de Daggerford siempre tienen una alacena bien surtida, capaz de alimentar a los habitantes del castillo y a los ciudadanos que puedan cobijarse en él durante un asedio.

Hay tres puertas que conducen a la ciudad de Daggerford: la Puerta del Río, que permite acceder al curso fluvial y a través de la cual se lleva cargamento al mismo pueblo; la Puerta de las Caravanas, que se ocupa de la mayor parte del tráfico, incluyendo el comercio por tierra, y la Puerta del Agricultor, que casi siempre está abierta pero que solo es lo bastante ancha para dejar pasar un único carro o carreta.

Una milicia protege Daggerford. El servicio en la milicia es obligatorio para todos los adultos en buena condición física y dura veinte años. Todos los residentes en el pueblo son instruidos por los propios soldados de la duquesa en el uso de lanzas y otras armas. Deben dedicar al menos un día al mes a la defensa del pueblo como centinelas en sus murallas o patrullando las carreteras cercanas. Su entrenamiento significa que el pueblo llano de Daggerford no se acobarda con facilidad ante individuos armados que reclamen bienes, dinero o entrada, además de tener más tendencia a aceptar trabajo como mercenarios, guardas en una caravana o aventureros.

Aunque es menos amistosa de lo que era su hermano, se considera que la dama Morwen está más capacitada para gobernar Daggerford que el duque Maldwyn en su momento. El pueblo la aprecia mucho, ya que entiende que tiene un corazón honrado y que desea lo mejor para Daggerford. A menudo se entrena con la milicia y se la ve en el pueblo llevando armadura con tanta frecuencia como cuando viste las prendas elegantes propias de su posición. A menudo visita el santuario local dedicado a Tempus, lo que contribuye a su reputación de mujer devota. Los rasgos de la dama Morwen empiezan a envejecer justo ahora, como si tratasen de seguir el ritmo de su pelo encanecido.

La mayoría de habitantes de Daggerford se conoce mutuamente, aunque sea de modo casual, de vista. Se suele recibir bien a los forasteros, en especial si tienen dinero para gastar, a no ser que estén armados y sean agresivos. Los guardias colocados en cada puerta registran las caras nuevas, pero no toman medidas contra alguien a quien no reconozcan a no ser que se les dé un motivo.

La mayor posada del pueblo, la Taberna del Río Brillante, es el segundo edificio en tamaño de Daggerford y acoge muchas celebraciones y reuniones locales. Los ricos van allí a comer y relajarse. La posada es vieja y muchos nativos aseguran que es más antigua incluso que el castillo local. Muchos la consideran el alma de Daggerford. La Posada del Diluvio de Plata y la Molleja de la Oveja también ofrecen habitaciones, aunque la segunda no tiene comida para los huéspedes y solo dispone de camas.

Uno de los negocios más extraordinarios de Daggerford es el Banco Comercial de la Costa de la Espada, que acepta depósitos de mercaderes ambulantes y les permite recibir estos fondos en un lugar similar de Waterdeep o Puerta de Baldur. La señora Belinda Anteos, de una casa noble de Waterdeep, asegura que su negocio es seguro y que no se puede alterar el método mágico que usa su banco para comunicar cantidades exactas de divisas entre ciudades.

Los miembros de los gremios de la zona que negocian fuera del pueblo no acaban de confiar en el Banco Comercial y se inclinan por pedir prestado dinero a los Hardcheese,

Los reinos en ruinas del Norte

Muchas personas consideran que el inicio de la civilización en el Norte empezó con la fundación de Waterdeep. Sin embargo, los más cultos comprenden la historia antigua de la región y conocen como mínimo algunos de los reinos que los residentes del Norte construyeron durante siglos.

Las ruinas de estos reinos se encuentran desperdigadas por todo el Norte, y muchas ciudades y pueblos actuales se han construido sobre sus vestigios. A menudo, sus habitantes ignoran lo que yace bajo sus botas.

Eaerlann. El reino élfico de Eaerlann, superviviente de las remotas Guerras de la Corona, se extendía entre el Bosque Alto y el Valle de Delimbiyr. Tras debilitarse por la retirada de gran parte de su población a Evermeet y por los ataques orcos, Eaerlann acabó cayendo hace 600 años a manos de los demonios que surgieron de Ascalhorn, que antes era conocido como el Fuerte del Portal Infernal y actualmente se llama Hondonada del Portal Infernal.

Illefarn. Hace 10.000 años, la ciudad capital de Illefarn ocupaba el lugar en el que actualmente se encuentra Waterdeep. Illefarn, un reino de elfos que aceptaban en sus tierras a humanos y enanos, se mantuvo intacto durante siete milenios. Los asentamientos humanos en la zona, que no paraban de crecer, acabaron fragmentando el reino y múltiples ataques orcos marcaron su fin.

Athalantar. El efímero reino humano de Athalantar se encontraba al sur del Bosque Alto, en un territorio que se había adjudicado su supuesto Rey Ciervo hace trece siglos. Sus gobernantes fueron suplantados brevemente por magos, pero reclamaron el trono, aunque terminaron masacrados por los orcos en pocas generaciones.

Phalorm. Los monarcas enanos, elfos y humanos compartían el dominio de Phalorm, también conocido como el Reino de las Tres Coronas, fundado hace unos mil años en el Gran Páramo. Phalorm apenas duró un siglo antes de que los ataques constantes de orcos y goblins acabaran con él.

Reino del Hombre. Cuando Phalorm cayó, los humanos del reino que habían sobrevivido establecieron el Reino del Hombre, conocido oficialmente como Delimbiyran, que duró apenas dos generaciones. De su desintegración surgieron un grupo de "reinos" insignificantes que daban la bienvenida a la población humana, lo que condujo a que se fundaran nuevas ciudades y pueblos en la Costa de la Espada y sus alrededores.

Netheril. Durante siglos, la leyenda de Netheril sirvió como una lección acerca de la soberbia humana y un cebo para atraer a los cazadores de tesoros con demasiado orgullo como para aprender de su historia. Mucho antes del Pacto de los Valles y el advenimiento del cómputo de los valles, Netheril se alzó como un imperio humano fundado con el poder de la magia aprendida de los dorados Pergaminos de Nether, artefactos cuanto menos tan antiguos como las razas creadoras. Las ciudades voladoras netheresas vagaban por los cielos de todo el Norte, pero principalmente flotaban sobre una tierra llena de vegetación que hoy es el desierto de Anauroch.

Entonces Karsus, uno de los poderosos magos de Netheril, se atrevió a creer que podría hacerse con el control de la Urdimbre y convertirse en un dios. Karsus casi lo consiguió, pero al fallar mató a la diosa de la magia, hizo pedazos la Urdimbre y provocó que los enclaves flotantes que no pudieron escapar a otros planos se estrellaran contra el suelo. Desde los instantes justo después de la caída, cuando la sangre derramada aún estaba fresca, hasta la actualidad, en la que las piedras están cubiertas de musgo o enterradas hasta las runas, las ruinas de Netheril y sus secretos arcanos han atraído a muchos hasta su fin.

una familia de medianos que regenta la taberna La Vaca Feliz. Oficialmente, la Alianza de los Lores no tiene preferencias, pero me parece que la dama Anteos es alguien lo suficiente de fiar como para ser una alternativa a llevar una gran suma de dinero en la carretera. Es más sencillo despedirse de partes pequeñas de tu monedero que perderlo todo a manos de un grupo de bandoleros cuando se viaja por la naturaleza.

Se recomienda que los visitantes de Daggerford eviten la curtiduría del oeste y que crucen con rapidez el Puente Tyndal si llegan desde el sur. La ubicación de la curtiduría sobre una colina apenas ayuda a contener el hedor del procedimiento y el Gremio de Barqueros tira los despojos de la ciudad desde un lado del río. Durante los días cálidos, los olores que emanan de ambos lugares son abrumadores, por lo que he vuelto a pedir a la alianza que asigne a otro agente la visita del próximo verano.

El Puente Tyndal es una estructura de piedra baja que los visitantes cruzan cuando se acercan desde el oeste. Allí, un joven de la zona llamado Tyndal mantuvo a raya un grupo de hombres lagarto con solo una daga. Alcanzó la madurez, se casó con la hija del gobernante de la zona, se hizo llamar duque y construyó Daggerford sobre las ruinas de un antiguo castillo. Sir Darfin Floshin, un elfo más viejo que el propio Daggerford, está encantado de contar este relato, junto con gran parte de la historia de la zona, a cualquiera que le pregunte. Darfin espera que aumente la cooperación entre los humanos, enanos y elfos de la región, una colaboración como la que el reino de Phalorm representó en su momento. Darfin ha sido el consejero de muchos duques de Daggerford durante años. Aunque el duque Maldwyn lo rechazó durante su mandato, hay señales que indican que la dama Morwen podría ser más receptiva al consejo del elfo dorado, que fue testigo de la caída del reino humano de Delimbiyran, la fundación de Daggerford y todos los días que han pasado desde entonces.

Longsaddle

La aldea de Longsaddle es poco más que una fila de edificios a ambos lados de la Carretera Larga, situada en la mitad de la larga travesía entre Triboar y Mirabar. Un camino se separa de la carretera a esta altura y serpentea hasta la Mansión de Hiedra, el caserón de los magos de la familia Harpell. Desde que los Harpell fundaron el pueblo hace más de cuatro siglos, han admitido pocas sandeces y menos alborotos. Su propio comportamiento a veces puede ser estrambótico y perturbador. Por ejemplo, una vez convirtieron a dos sectas rivales de adoradores de Malar en conejos por trastornar Longsaddle con sus riñas, y los dejaron a merced de los depredadores que habían ensalzado. Con todo, se trata de uno de los grupos de magos más potentes de todo el Norte.

Los Harpell son un conjunto jovial, si bien algo aislado. Los magos tienden a casarse con otros magos y las mujeres ancianas del linaje, de sangre o por matrimonio, dirigen la casa y mandan completamente en la Mansión de Hiedra. La familia se hace cargo de varios magos aprendices, que usan para tareas domésticas y para una defensa básica de Longsaddle. A veces, algunos de ellos se convierten en sujetos de pruebas involuntarios de un conjuro experimental, pero ese es el peligro que se corre siendo aprendiz de los Harpell. Es posible que fuera el ánimo de experimentar lo que causara que esta familia fundase su pueblo tan lejos de otros asentamientos. Es común ver a jóvenes magos con miembros de medidas o formas extrañas, color de

pelo raro o perfiles cambiantes en Longsaddle, algo que no sorprende a los habitantes pero que puede hacer pensar a los visitantes.

A causa de la reputación de magos poderosos que se han ganado los Harpell y la cantidad de miembros de su familia, no faltan individuos husmeando en Longsaddle y las tierras de alrededor con la esperanza de encontrar alijos mágicos, escondidos como si fueran tesoros infantiles. Por supuesto, si existe esa clase de tesoros, son escasos, aunque los nativos disfrutan conduciendo a los aspirantes a ladrones a grandes persecuciones para encontrar varitas, anillos y otras bagatelas mágicas en cuya existencia no creería nadie con dos dedos de frente. Al fin y al cabo, si los comerciantes de Longsaddle supieran dónde se encuentran objetos mágicos poderosos, lo lógico sería que acabaran quedándoselos ellos mismos.

El oficio principal en Longsaddle es la ganadería y los campos que rodean al pueblo están llenos de ranchos y granjas de todo tipo y tamaño, desde pequeños picaderos de caballos a extensiones enormes de terreno para ganado. Durante los días en los que los rebaños se sacan para comerciar, Longsaddle es un lugar polvoriento y ruidoso, ya que los sonidos de los animales compiten con los gritos de los granjeros que esperan vender sus mercancías.

El resto del tiempo, es una aldea silenciosa y casi aletargada, excepto cuando el eco resonante de un conjuro lanzado por los Harpell rompe el silencio. La familia no para de investigar la magia antigua y la nueva, y retuerce conjuros y rituales para crear innovaciones interesantes, al menos desde su punto de vista. Su propensión los ha llevado a rodear la Mansión de Hiedra con tantas salvaguardas mágicas como el linaje ha sido capaz de reunir para proteger a la población de explosiones errantes, ilusiones terroríficas y algún que otro caballo galopante hecho de relámpagos.

Longsaddle contiene varios negocios diseñados para atraer a los viajeros, ya que recorrer la Carretera Larga, de nombre muy adecuado, puede ser agotador. El primero es la Herradura Dorada, una vieja posada al oeste de la carretera que sirve buena comida y bebida, ofrece camas cómodas y está lo suficientemente cerca de la mansión de Hiedra como para que nadie se atreva a perturbarla o a molestar a sus huéspedes. Sus dueños tienen acceso a algunos de los mejores trozos de carne de Longsaddle. Como resultado, sus asados y guisos son exquisitos.

Cruzando la carretera, los miembros de la familia Ostever trabajan como matarifes y carniceros del lugar para quien desea llevarse carne de Longsaddle en vez de animales vivos. Se rumorea que las salchichas han mejorado mucho con los años, pero los pueblerinos recomiendan a los compradores "vigilar los colmillos", en referencia a un viejo chiste que nadie recuerda. Quien esté dispuesto a esperar, cuenta con las manos capaces de los Ostever listas para matar, colgar, aderezar y empaquetar la carne, aunque este proceso puede tardar más días de lo que la mayoría de viajeros puede permitirse.

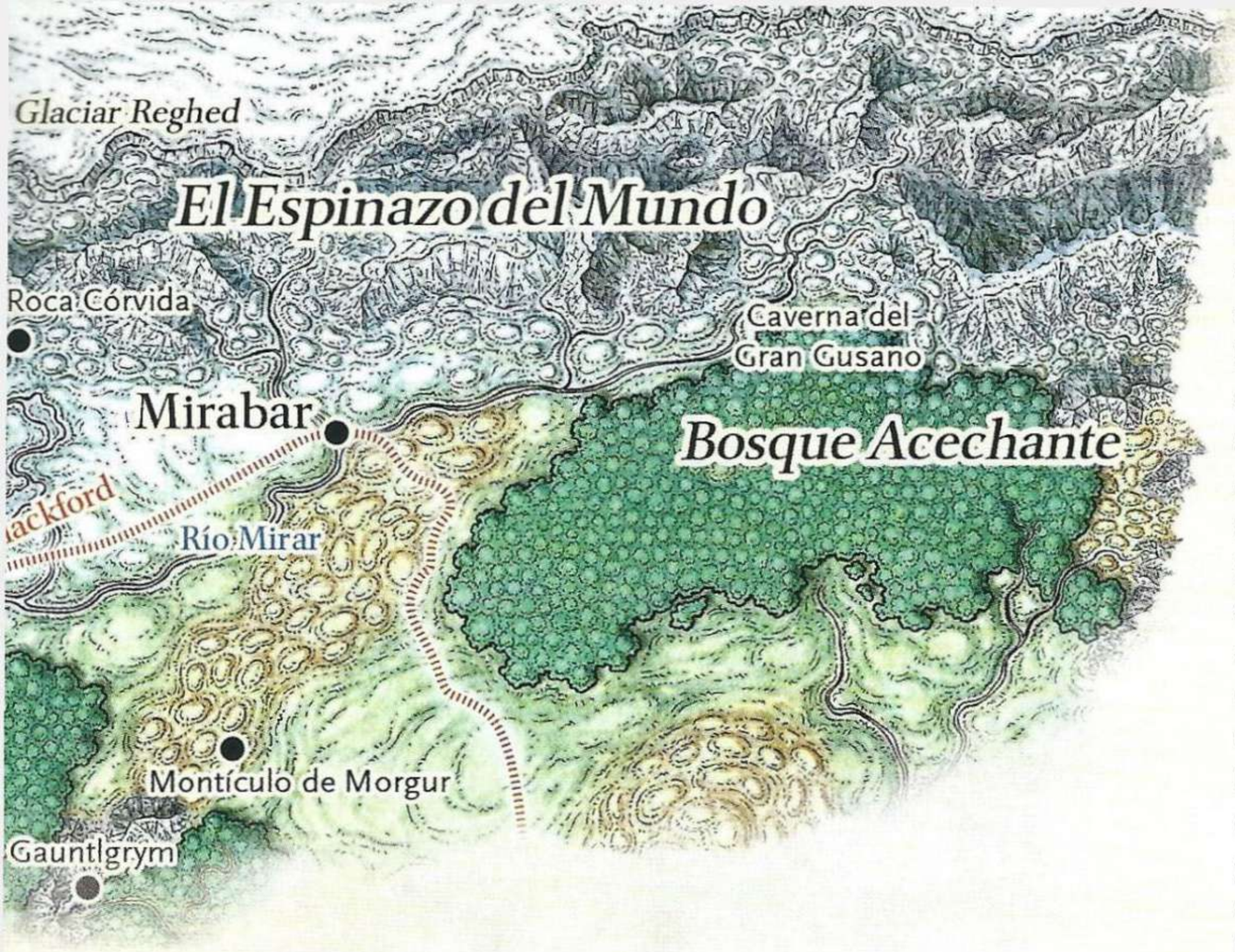
Otra fuente de entretenimiento es el Gólem Apostador, un local de apuestas en el que se echa a la calle a quienes hacen trampas en los juegos de cartas o dados, y donde es popular un juego de canicas de la zona conocido como "esparcescudos". Varias tiendas distintas tienen comida seca, velas, linternas, sillas de montar y ruedas de carro.

Es importante enfatizar que Longsaddle es sin duda una posesión de los Harpell, aunque les interese poco su gobierno diario. Raramente reciben insultos y nunca toleran que haya violencia contra ellos, su familia o los pueblerinos.

Lo más probable es que un conflicto relacionado con los Harpell acabe con rapidez y de forma sangrienta, y atraerá a más miembros de la familia para que asistan a los suyos, a no ser que el infractor se disculpe de un modo convincente, esté inconsciente, haya muerto o se le perdone su ofensa. Los Harpell se apoyan entre sí en todos los asuntos públicos y nadie se molesta en registrar el número y los nombres de quienes se olvidaron de este hecho.

Aparte de los Harpell, las familias dominantes de Longsaddle son ganaderas. Los Cadrasz, Emmert, Kromlor, Mammlar, Sharnshield, Suldivver y Zelorrgosz llevan generaciones siendo ganaderos en Longsaddle o sus alrededores e influencian gran parte de la vida diaria en la zona. Deciden los días de mercado, ayudan a resolver disputas entre familias y negocian las compras si un granjero o comerciante muere sin tener herederos. Llegan a acuerdos menores y mantienen la paz lo mejor que pueden, pues son muy conscientes de que si los Harpell han de involucrarse en una disputa, existe la posibilidad de que el infractor estalle y no quede nada de él.

Estas familias son las que probablemente paguen a forasteros para ocuparse de los asuntos que preocupan a las granjas, sean incursiones orcas o la aparición de licántropos en la zona (si bien se rumorea que estas criaturas son descendientes de un Harpell). Las granjas principales a menudo contratan a aventureros, no solo para sus propias aspiraciones o para defenderse, sino para poner trabas o herir a otros y conseguir ventaja en una competición. Se puede excusar a los aventureros que se sobrepasen en una misión de ese tipo afirmando que son forasteros imprudentes. Si ofenden a un Harpell y este les hace explotar en medio de la Carretera Baja, no quedará nadie a quien preguntar acerca del asunto. Aconsejo vigilar el olor de la magia en el aire y actuar en consecuencia.



Mirabar

Mirabar es una ciudad humana que descansa sobre cavernas enanas. En la superficie predominan los humanos entre la población, con algunos enanos entre ellos, así como un puñado de gnomos y medianos. El nivel superior de la urbe subterránea está compuesto principalmente de enanos, aunque también viven allí algunos humanos. La mezcla racial se debe a que es más cómodo por motivos de comercio, inclinación o habilidad. Del mismo modo que unos pocos humanos disfrutan trabajando en la mina, bebiendo las fuertes bebidas enanas o trabajando bajo tierra, también una minoría de enanos se inclinan por el cielo abierto, trabajar en el muelle o incluso encargarse de barcos o construirlos. Los niveles inferiores bajo Mirabar son completamente enanos, ya que incluso los humanos que más se parecen a los enanos aguantan poco viviendo bajo tierra. Casi todos los ciudadanos, sin importar su raza, veneran a Moradin y a los dioses enanos, lo que hace que Mirabar sea una ciudad enana en espíritu y moral, aunque no lo sea por completo su población, del mismo modo que Silverymoon, de donde provengo, muestra los ideales élficos de belleza natural.

Hace mucho, el gran reino enano de Gharraghaur se hallaba al oeste de Delzoun. En él se excavaban minas cerca del río Mirar y se encontraban vetas de piedras preciosas enormes y casi interminables. Como muchos de los reinos enanos, Gharraghaur cayó a manos de orcos saqueadores, que destruyeron el reino y su capital, pero que no podrían aprovechar las riquezas que albergaba. La ciudad subterránea estuvo vacía durante milenos, unos 8.000 años, hasta que el príncipe Ereskas de Amn se estableció en el mismo sitio y creó la ciudad de Mirabar. Por coincidencia, imitó el uso del sufijo "-bar" enano como convención para dar nombre a las ciudadelas del Norte. El incremento de la fortuna de Mirabar solo empezó a verse cuando los enanos volvieron a trabajar en las minas que tenía debajo.

Siemprerradiante

Los enanos fueron los primeros en descubrir el secreto de tratar sus metales con siemprerradiante. Otras razas han imitado la técnica, con un éxito variable. Las armaduras, armas y otros objetos en los que se unta siemprerradiante mantienen su lustre sin necesitar que los pulan y resisten las hendiduras, el óxido y el deslustre naturales (y, en ocasiones, también los mágicos).

Selin Raurym, marchion por herencia, gobierna Mirabar y emite los edictos que le transmite el Consejo de las Piedras Refulgentes. El consejo está formado por un grupo de enanos y unos pocos humanos elegidos para hacer las políticas de la ciudad. Ellos determinan dónde se venderá la producción minera de Mirabar. Aunque el consejo lleva mucho tiempo manteniendo a Mirabar asociada con la Alianza de los Lores, es el marchion quien negocia con el resto de señores. Por el momento, Selin Raurym ha demostrado ser mucho más competente que sus predecesores tomando decisiones que beneficien a la urbe, por lo que el consejo le ha dado manga ancha para que represente a Mirabar fuera de sus muros. Su amenaza de salir de la alianza después de que esta no ayudase a las ciudades norteñas a enfrentarse a las últimas hordas orcas, hecho que algunos consideraron un gesto vacío, ha provocado que Mirabar tenga relaciones más beneficiosas con Waterdeep y Puerta de Baldur, cosa que el consejo ha apreciado.

La guardia de la ciudad, el Hacha de Mirabar, existe principalmente para desalentar y evitar que se saboteen las minas, porque sin ellas Mirabar se hundiría. La guardia también aporta una defensa rápida y hábil, además de mantener el orden público en la urbe. Hay tanta riqueza en Mirabar que controla muelles, barcos y puertos fortificados en muchas de las islas del Mar de las Espadas, motivo por el cual la ciudad siempre busca apoyo mágico y militar para estas defensas. Mientras que otras urbes usarían las enormes montañas de dinero que posee Mirabar para hacer ostentación de su prosperidad, los ciudadanos las emplean para fines más funcionales: asegurarse de renovar las defensas de la ciudad, que sus portales se cierran bien tras usarlos y que sus edificios y muros son fuertes y seguros. Teniendo en cuenta la devastación reciente de la urbe superficial de Sundabar bajo los ejércitos orcos, estos gastos están muy justificados, ya que nadie en Mirabar quisiera que se destruyese la ciudad superficial. Sería malo para los negocios. Mirabar no ahorra en gastos para defender su riqueza y contrata a todos los magos y aventureros que necesita para eliminar las amenazas en las carreteras, investigar los sabotajes y proteger de otros modos su mercancía vital.

Tras el ascenso del Salón de Mithral, durante el último siglo, y ahora el de Gauntlgrym, Mirabar teme que su posición como armería del Norte esté en riesgo. Los mineros, fundidores y herreros de la ciudad trabajan todavía más para incrementar su producción y mejorar su oficio, mientras que los joyeros y esmaltadores estudian cómo incorporar antiguas técnicas para unir diseños enanos, humanos y élficos en sus obras, al estilo del antiguo Phalorm.

Los enanos mirabanos (o, según algunos, miranos) disfrutan dejándose crecer barbas largas y anchas (y no estrechas o puntiagudas) y se hacen trenzas gruesas en cualquier sitio menos en la barbilla, moda que han copiado de los humanos de la zona. Adoran las superficies de metal tratadas con siemprerradiante, en especial las de cobre, que usan como puertas o incrustaciones que imitan a un espejo en las paredes. A menudo engarzan piedras preciosas en las empuñaduras y los bordes que no se usan de herramientas y armas. Los enanos mirabanos suelen ser ricos, tener colecciones personales de piedras preciosas inusuales y raras, usar sellos hechos de piedras preciosas tallados en anillos de sellar e invertir en negocios por toda la Costa de la Espada, en vez de hacerlo en propiedades. Son sofisticados y cosmopolitas, por lo que

critican las actitudes aislacionistas y xenófobas de otros enanos. Los enanos mirabanos demuestran su disposición más abierta ejerciendo de comerciantes diplomáticos y personas influyentes en asambleas comerciales y acuerdos en Fireshear y Neverwinter, así como en cualquier lugar en el que puedan infiltrarse, tanto entre poblaciones exclusivamente enanas como aquellas que albergan tanto enanos como otras razas.

Para otros enanos, los mirabanos son traductores y guías locales, así como "quienes conocen a las personas adecuadas" en las ciudades dominadas por humanos de toda la Costa de la Espada y gran parte de las Tierras Centrales. La mayoría de mirabanos adultos trata con una serie de vendedores ambulantes y mercaderes humanos y se ocupa de evitar la exclusividad o labrarse una variedad demasiado limitada de contactos y socios empresariales, para poder controlar sus propios destinos y fortunas. Los mirabanos aborrecen pensar en que los humanos tengan la menor oportunidad de dominarles.

La riqueza que circula en Mirabar no solo ha extendido el alcance y el conocimiento del mundo de todos los mirabanos, también les ha permitido toda clase de aficiones personales, como el coleccionismo de arte (en concreto, de estatuillas y pinturas). Los aposentos privados de la mayoría de mirabanos disponen de un mobiliario cómodo, pinturas grandes y pequeñas, una colección de estatuas y campanillas colgadas (que suelen ser metálicas pero siempre son suaves y agradables, y nunca ruidosas o estridentes). Abundan las piedras preciosas entre las familias mirabanas, ya que las usan como moneda y en todo tipo de adornos personales, en vez de esconderlas. Hay piedras semipreciosas en muchas calles de Mirabar, donde primorosas incrustaciones marcan las esquinas e intersecciones más importantes. Algunas son tan nuevas que todavía se huele el polvo del joyero.

Sin embargo, a pesar de la riqueza general de la ciudad, hay habitantes ricos y habitantes relativamente pobres. No todo el mundo comparte el dinero que aportan las ventas en la ciudad, y los asalariados cuyo sueldo viene determinado por la producción de un día o un mes no esperan que un contrato bien redactado de sus patrones les enriquezca lo más mínimo. Los mercaderes y dueños de negocios boyantes procuran no mostrar su buena fortuna de forma ostentosa. Aunque sus ropas estén hechas con mejores telas, visten con los mismos cortes y colores que usa la población más pobre. Las salas de espera y los vestíbulos de las casas fortificadas de los ricos tienen tan poco mobiliario como las de los hogares más pobres. Mantener la apariencia de una igualdad relativa en lo concerniente a la fortuna es vital, puesto que si alguien que estuviera en posición de cometer un acto violento (por ejemplo, un herrero con acceso a un gran almacén de espadas y hachas) supiera la fortuna real que poseen los habitantes más ricos de Mirabar, probablemente habría una matanza antes de que las partes ofendidas se sintieran satisfechas.

Neverwinter

Hasta hace muy poco, Neverwinter estaba rodeada de todo tipo de destrucción, peligros y pesadumbre. Ahora los orcos que habían amenazado la ciudad se han trasladado hacia el este para unirse a los suyos y ser aplastados por los enanos. Se ha sellado el Abismo que desgarró la tierra con una magia potente. La Carretera Alta ha sido limpiada y reconstruida y, del mismo modo, se ha recuperado el comercio con Waterdeep y los reinos sureños. Lo que hace una década era la urbe maldita y herida de Neverwinter hoy es un lugar lleno de bullicio e interés, en el que todos parecen tener ganas de olvidar las adversidades a las que se han sobrepuesto y crear un futuro nuevo y mejor para su ciudad.

Hará casi medio siglo, el monte Hotenow (un volcán cercano que siempre calienta el río que cruza la ciudad) entró en erupción con violencia y destruyó gran parte de Neverwinter, matando a miles de personas y dejando tras su paso un abismo enorme y abierto que dividía la urbe. Neverwinter estaba en ruinas y fuerzas externas buscaron controlar la ciudad, desde Netheril hasta Thay, pasando por lord Dagult Neverember de Waterdeep y los mismos representantes del infierno. Muchos individuos lucharon para contener estos peligros y, al final, cierta paz reinó sobre Neverwinter.

Desde que Dagult Nenverember fue destituido como lord público de Waterdeep, ha centrado toda su atención y sus esfuerzos en reconstruir la ciudad de la que afirma provenir. A pesar de lo que se opine sobre su reivindicación del trono de Neverwinter, ha demostrado ser un líder inspirador y competente durante estos últimos años, por lo que la población lo ha acogido como lord protector. Organizó el sellado del Abismo y la restauración de la Carretera Alta e, igualmente, busca otros modos de reparar y mejorar la urbe. Incluso si nunca llega a demostrar que desciende de lord Nasher Alagondar, los ciudadanos de Neverwinter han aceptado su liderazgo. El desagrado que se dice que siento por lord Neverember no tiene nada que ver con mi valoración de su liderazgo. Simplemente, me parece un ligón insufrible.

La influencia de Neverember se propaga desde el Enclave del Protector y se centra en el Salón de Justicia. Desde que Tyr resucitó y su culto ha vuelto a ganar importancia, el lord protector se ha trasladado a una casa de campo modesta y privada. Algunos ven este sacrificio, así como la renovación de la fe en Tyr en el que antes era el centro de sus operaciones, como más pruebas de que Neverember merece gobernar sobre Neverwinter. A pesar de eso, el Castillo Never sigue siendo una ruina peligrosa, pero el lord protector planea reclamarlo y reconstruirlo como símbolo del rejuvenecimiento de la ciudad.

Los fieles de Oghma han llegado a Neverwinter para que la Casa del Conocimiento recupere su antigua gloria pero, quitando eso, las capillas de todo tipo de deidades se han constituido en cada esquina de la urbe.

A medida que se vaya restaurando la ciudad, seguramente habrá peticiones de ennoblecimiento y de los privilegios que conlleva. Además, sin duda surgirán

intereses comerciales. No obstante, el lord protector Neverember probablemente aclare que solo es un protector y no un rey, por lo que no puede envestir o reconocer a nadie. Es posible que se formen gremios, pero pasarán años, si no décadas, hasta que alguien se fortalezca lo suficiente para imponerse frente a sus rivales.

Cada vez más, la ciudadanía reclama reemplazar a los agentes de Mintarn con guardias locales y respetables que tengan un interés personal en la defensa de Neverwinter. Este sentir popular ha llevado a que algunos barrios organicen sus propias milicias improvisadas. El lord protector quiere evitar que haya conflicto entre las milicias y los mercenarios que tiene contratados. Como consecuencia, Neverember ha ido reduciendo poco a poco el número de soldados de Mintarn, ya que los ciudadanos que crecieron defendiendo el improvisado muro de las amenazas que salían del Abismo han demostrado ser capaces de convertirse en una fuerza militar con todas las de la ley. Tanto Puerta de Baldur como Waterdeep han ofrecido ayuda para entrenar a la nueva guardia de Neverwinter, pero lord Neverember prefiere recurrir a aventureros experimentados a la ignominia de pedir ayuda a su antigua ciudad.

Tras la recuperación de Gauntlgrym, que está próxima, Neverwinter espera contar con una aliada cercana que le provea de armaduras contundentes y armas fuertes.

Aunque en la actualidad la ciudad tiene poco que ofrecer, la actividad comercial crece con rapidez en Neverwinter, ya que los rumores sobre su renacimiento la abren a envíos del Mar de las Espadas, mercancía del norte y dinero del sur. Los aventureros vienen a Neverwinter buscando trabajo y siguiendo los rumores de que hay tesoros en la zona. A menudo encuentran otro empleo limpiando los rincones más peligrosos de la urbe y escoltando a las caravanas, cada vez más numerosas, que pasan por la Carretera Alta. El lord protector espera que con el crecimiento del comercio y las ganancias, sobre todo después de que los artesanos con talento hayan regresado a sus negocios, Neverwinter vuelva a ser digna de su antiguo epíteto: la Ciudad de las Manos Diestras.

Sigue habiendo oposición a la autoridad de Neverember, pero, puesto que no hay un liderazgo unificado y no existen otros poderes en la urbe a quienes apelar, los rebeldes están abandonando lentamente la resistencia y se están volcando en ayudar a reconstruir la ciudad. Muchos miembros de los Hijos de Alagondar, un grupo insurrecto que al principio se oponía a lord Neverember, han empezado a ofrecerse voluntarios para reemplazar a los mercenarios de Mintarn que actualmente patrullan la ciudad. Si Neverember es capaz de hacer que los Hijos de Alagondar se adapten a sus objetivos, espera usar este logro para atraer a los nobles ricos de Waterdeep, que hasta el momento habían sido reacios a vincular sus fortunas con las de un lord público fracasado y

exiliado de Waterdeep. Con ello, confía en que inviertan en la urbe y que tal vez reconstruyan sus casas de campo en el distrito noble, alojándose en ellas mientras hacen negocios.

Una vez sellado el Abismo y demolido el muro que separaba a la urbe de sus horrores, hay una gran extensión de Neverwinter que permanece vacía, sin habitantes y con abundantes trozos de piedra provenientes de las ruinas que cubren la ciudad. Cualquiera que lo desee puede venir a esa zona, reclamar parte del terreno y construir en él una estructura en la que vivir o trabajar. Todavía no hay gremios que restrinjan el comercio o la construcción, ni nobles a los que hacer peticiones o apaciguar. Quienes busquen formar un hogar o empezar un negocio pueden realizarlo sin más. Aquellos que carecen de la habilidad o el dinero pueden usar las manos o la espalda para sustentarse hasta que puedan construirse un sitio.

A lo largo del río, muchas de las casas de campo de los mercaderes están siendo reclamadas y restauradas por personas que han oído rumores de lo que antaño fue Neverwinter y lo que podría volver a ser. Algunos no cuentan con verdaderas habilidades y muchos no tienen riquezas, pero todos vienen con el deseo de trabajar y enriquecerse durante el proceso. Cada decana se abren tiendas y talleres nuevos, y los trabajadores sin cualificación ofrecen sus servicios como peones o aprendices. Quienes fracasan buscan otro empleo y aprovechan la multitud de oportunidades que ofrece la ciudad en estos momentos. Los que no tienen otras opciones pueden trabajar dragando o creando un mapa del alcantarillado de la urbe para el lord protector. Esta labor es necesaria a causa del cataclismo que creó el Abismo.

Como a cualquier ciudad, a Neverwinter no le faltan inconvenientes. Aunque la mayoría de los residentes están dispuestos a trabajar, ciertos ciudadanos roban para ganarse la vida y abusan de los que tienen poco que pueda ser robado. A veces escasea la comida, ya que las posadas y tabernas subestiman el número de huéspedes que recibirán o los mercaderes se quedan sin existencias que vender. Seguramente pasarán algunos años antes de que la urbe se deshaga por completo de sus males, pero algunos creen que la incertidumbre propia de la vida en Neverwinter es lo que hace que el lugar sea tan emocionante. Para muchos mercaderes, especialmente los que producen o venden los cereales o verduras que la ciudad necesita, se trata de una gran oportunidad para ayudar a una potencia que levanta el vuelo y enriquecerse en el proceso.

Puerta de Baldur

En el Camino de la Costa, a unas 40 millas subiendo por el río Chionthar desde la Costa de la Espada, se encuentra la ajetreada urbe de Puerta de Baldur. Esta ciudad portuaria, que da cobijo a decenas de miles, tiene un suelo pobre, pero su bahía, lejos de las olas que golpean la costa, la convierte en el lugar ideal para el intercambio de bienes procedentes del oeste del Mar de las Espadas, la zona interior que sigue al río y el litoral hacia arriba y hacia abajo. Puerta de Baldur es un enclave comercial. A la urbe se le da bien manejar las divisas de otras potencias y apropiárselas.

Lamentablemente, Puerta de Baldur tiene un vínculo histórico con Bhaal, el dios oscuro. Hace apenas unos años, la ciudad vio el terrible regreso del Señor del Asesinato. Tras varias muertes, Torlin Silvershield, uno de los duques de la urbe, se reveló como el Elegido de Bhaal y sufrió una transformación monstruosa. Silvershield convirtió a muchos ciudadanos en asesinos sanguinarios y provocó una revuelta y muchas muertes antes de que lo vencieran unos valientes aventureros. Incluso ahora, los ecos homicidas se extienden por la ciudad y más allá, de modo que de Puerta de Baldur salen declaraciones de matanzas inexplicables y macabras.

El Consejo de los Cuatro gobierna Puerta de Baldur. Está formado por duques que votan entre ellos los asuntos legales y de normas en la urbe. Se escoge un gran duque de entre los cuatro, que cuenta con suficiente poder para desempatar si el consejo está en punto muerto. Ulder Ravengard es el gran duque actual. Junto a él gobiernan los duques Thalamra Vanthampur, Belynne Stelmane y Dillard Portyr, el gran duque anterior, que cedió la posición a Ravengard tras los recientes problemas de la ciudad. Bajo el consejo se encuentra el Parlamento de los Pares, un grupo de unos cincuenta ciudadanos que se reúnen a menudo, si bien no siempre en su totalidad, para debatir acerca del futuro de Puerta de Baldur y recomendar qué acciones deben emprender los duques respecto a cualquier asunto, grande o pequeño. En cualquier momento, más o menos un cuarto del grupo está formado por miembros poderosos de la sociedad de la Baja Ciudad. El resto, los llamados patricios, pertenece a las familias nobles de la Alta Ciudad.

La Guardia, el cuerpo oficial de la élite, se encarga de defender la Alta Ciudad. Cuentan con pocas funciones, además de defender a los patricios y vigilar el cumplimiento de la ley. El Puño Ardiente se ocupa de hacer cumplir las leyes y mantener el orden en el resto de Puerta de Baldur. Es una fuerza en teoría neutral que tiene permiso para luchar en conflictos externos, mientras no se opongan los intereses de Puerta de Baldur. Por tradición, el oficial de mayor rango en el Puño Ardiente es uno de los duques de la ciudad. El gran duque Ulder Ravengard ocupa este cargo con orgullo. Es sencillo formar parte del Puño Ardiente. Una vez se convierten en miembros permanentes, los aventureros muy experimentados suben de rango con rapidez. Y, en consecuencia, consiguen más influencia política. Muchos oficiales al mando son aventureros retirados que han optado por una vida militar.

Tanto en la Alta Ciudad como en la Baja Ciudad, el hampa está controlada por un grupo misterioso conocido simplemente como el Gremio. Los duques no reconocen el poder de este colectivo de ningún modo, al menos

en público, pero intentan frenar su influencia donde y como pueden. He perdido la cuenta del número de bandas que reclaman parte del territorio en la Alta y la Baja Ciudad. Todas parecen haber jurado lealtad al Gremio. Los intentos de vencer a dicho grupo han fallado, en parte, porque las personas ajenas a este no son capaces de identificar a un líder claro, aunque también porque los gobernantes de la urbe no se han esforzado lo suficiente en proteger a los habitantes.

Alta Ciudad

La Alta Ciudad de Puerta de Baldur es el refugio cercado de la nobleza de la urbe: los patricios. Desde lo alto de su colina, observan al resto de Puerta de Baldur en todos los sentidos y esgrimen su fortuna e influencia para obligar al Consejo de los Cuatro a proteger su estilo de vida. Aunque, en ocasiones, un mercader rico o un aventurero poderoso espere subir de rango hasta convertirse en patricio, ya no hay espacio, ni físico ni de otro tipo, para que crezca la clase social de la Alta Ciudad. Ahora solo la progenie de esta nobleza puede habitar las mansiones de la parte antigua de Puerta de Baldur. Los más pobres de ellos llegan a vender los muebles y la decoración de sus hogares para mantener las apariencias frente al resto de patricios.

La mayoría afirma que las vidas de los patricios están marcadas por el lujo y la decadencia. Es posible que esto sea cierto en muchos de los casos. No obstante, algunas familias intentan sinceramente mejorar la urbe y casi todos los linajes tienen al menos un miembro que se dedica a la compraventa. Sin importar el patrimonio, todos necesitamos dinero para comer. Solo hay una familia no humana entre los patricios: los Shattershield enanos. Llevan tanto tiempo en Puerta de Baldur que son tan expertos en mirar por encima del hombro al resto de los ciudadanos como sus semejantes humanos.

Una serie de portalones dividen la Alta Ciudad de la Baja Ciudad, pero la que destaca es la famosa Puerta de Baldur, que da nombre a la urbe. El comercio solo puede cruzar por esta puerta y debe pagar los impuestos de la ciudad, a pesar de que fueron precisamente ese tipo de cobros los que provocaron que los primeros duques derrocaran al poder en la urbe y que la Baja Ciudad acabara rodeada por un muro. El resto de portalones solo existen para acomodar la vida de los patricios y sus séquitos. Quienes no acompañen a un patricio, lleven los colores de una de sus familias o porten una carta que pruebe que han sido contratados por uno deben usar la Puerta de Baldur para cruzar entre la Alta y la Baja Ciudad. Trata de recordarlo si intentas cruzar de escondidas de una a la otra parte de la urbe.

Baja Ciudad

La Baja Ciudad se encuentra encajada con dureza contra el puerto. Quienes llevan mucho tiempo haciendo el trabajo real de la urbe residen en casas de piedra con tejados de pizarra que están levantadas, en ocasiones, con poca estabilidad. Puerta de Baldur depende del comercio que entra y sale del Puerto Gris. Por ello, aquí vive todo el personal que carga y descarga los barcos, que hace el conteo de las mercancías y las transporta, que repara las quillas y que zurce las velas.

La humedad es pegajosa en esta parte de la ciudad y hay quien afirma que el Viejo Muro es lo que la contiene. La niebla se ve desgarrada por lámparas, que se encargan de encender y recargar los ciudadanos (y no la propia urbe). La mayoría de los lugareños tienen la suficiente perspicacia como para llevar linternas o lámparas. Por su parte, los visitantes que todavía no han descubierto que deben hacerlo pueden contratar a un joven baldureño para que los guíe por las calles.

La Baja Ciudad antaño estaba amurallada, para contribuir a la protección de la urbe, pero la división entre los dos distritos está más marcada que nunca. El Puño Ardiente tiene la responsabilidad de mantener el orden en la Baja Ciudad, cosa que hace con una eficiencia brutal, y disuade a la mayoría de perpetrar robos, vandalismo o violencia abiertamente.

Aunque en otras ciudades los mercaderes aspiran a formar parte de la nobleza en el futuro, en Puerta de Baldur, estos pueden anhelar a, como mucho, convertirse en una personalidad de riqueza e influencia elevadas. Es impensable acabar siendo un patricio. Con todo, los baldureños más ricos tratan de vivir de forma similar a estos. Compran propiedades contiguas para derribarlas y construyen grandes casas que recuerden a las mansiones de la Alta Ciudad. El distrito Bloomridge tiene varios edificios así y algunos de los patricios protestan, diciendo que los mercaderes se están acomodando demasiado a su nueva posición.

Ciudad Exterior

Fuera de los muros, no hay leyes que prohíban la edificación o que alguien se establezca, de modo que quienes son demasiado pobres para residir en la ciudad o comprar propiedades han construido poco a poco un tercer distrito que vive a la sombra de los muros de la urbe, paga sus impuestos y cubre ambos lados de las carreteras que llevan a Puerta de Baldur. Los pobres entre los pobres viven en la Ciudad Exterior, pero también lo hacen quienes tienen negocios que se consideran demasiado problemáticos, ruidosos o apestosos como para trabajar dentro de los muros. Por eso abundan los curtidores, herreros, albañiles, tintoreros y otros artesanos. Desafortunadamente, la urbe ayuda muy poco a estas personas y las almas caritativas, como yo misma, a veces recorremos la carretera con un monedero lleno que acaba vacío al final del camino.

La falta de leyes en la Ciudad Exterior ha provocado dos fenómenos raros y sin relación entre sí. Un distrito calishita cercado ha aparecido al este de la propia urbe. Los baldureños lo conocen como Pequeña Calimshan. En ese distrito, los barrios están divididos por muros que tienen caminos en la parte superior, de modo que el tráfico a pie puede seguir avanzando sin complicaciones por los portalones que ralentizan a los carros y las monturas. Los refugiados de Calimshan han hallado aquí un hogar lejos de aquella nación sureña. Dependen en gran medida de sí mismos en lo respectivo a comercio, cultura y defensa.

También se han construido edificios en el Paso de la Sierpe sobre el Chionthar. El puente se encuentra abarrotado de tiendas, tabernas y viviendas que cuelgan desde ambas arcadas y, en algunos casos, se han edificado para que estén suspendidas de los propios pilares que las sostienen. Es necesario pagar un peaje para cruzar a pie, con carreta o carro, pero muchos aseguran que pagarían más si pudieran usar el puente sin tener que esquivar a los vendedores ambulantes y a los golfillos que plagan esa zona.

Silverymoon

Silverymoon, que lleva mucho tiempo siendo un miembro poderoso e influyente en la Alianza de los Lores, es a lo que aspiran ser muchas ciudades: un reino tranquilo y pacífico en el que conviven muchas razas, compartiendo conocimiento, celebraciones y defensa. Pueblan la urbe principalmente las razas "buenas": humanos, enanos, gnomos, elfos, medianos y semielfos. Sin embargo, no hay ser al que se expulse de Silverymoon por su raza, aunque un drow o un orco que se dejen llevar por su sangre sin duda serán castigados con dureza por transgredir la paz ciudadana. No mantendré mi amor por mi patria en secreto en el resumen que viene a continuación, pero trataré de ser tan imparcial como me sea posible mientras la describo.

La Gema del Norte es un lugar impresionante, de curvas amplias, torres elevadas y estructuras construidas sobre árboles vivos. Para muchos elfos, la urbe recuerda a las ciudades élficas de antaño. Algunos la llaman la Myth Drannor del Norte incluso ahora, tras la recuperación y la caída posterior de la urbe legendaria. La hiedra y otras plantas crecen incluso en las partes construidas a base de piedra; a través, sobre o alrededor de la mayoría de elementos de la estructura, dando a la mayor parte de la ciudad un tono verdoso.

Pese a su arquitectura arbórea, Silverymoon está perfectamente civilizada y alardea de tener escuelas de música y magia, una gran biblioteca, colegios para bardos y templos o capillas a Mielikki, Oghma, Silvanus, Sune, Tymora y Mystra. El tesoro real de Silverymoon es el conocimiento, tanto su adquisición como la sabiduría que sigue al estudio diligente, un tesoro tan valioso como podrían ser la magia o la riqueza.

Deambular entre los árboles de la urbe es sencillo y agradable, pero quien se acerca lo suficiente al río Raurin se queda todavía más impresionado por la vista del Puente Lunar, el gran arco de fuerza plateada que pasa por encima del agua. Incluso para los nativos, es una visión potente y emotiva. Algunos afirman ver a la diosa Lurue, que da nombre a la ciudad, bailando sobre las motas del puente cuando nadie está mirando.

Dada su belleza, una visita a Silverymoon es una de las experiencias más memorables que puede tener alguien que no provenga de la urbe. Incluso para quienes luchan contra monstruos o manejan la magia a menudo, Silverymoon es un lugar de belleza tranquila y contemplativa, oportunidades magníficas para el aprendizaje y un descanso de la dura realidad norteña.

Las personas que buscan conocimiento perdido o escondido suelen venir a Silverymoon intentando encontrarlo,

ya sea estudiando en la Cúpula de los Eruditos o investigando en la Casa de los Mapas la ubicación de una ciudad o un bosquecillo perdidos. Estos son solo dos de los edificios y casas dedicados a la enseñanza pertenecientes al Cónclave de Silverymoon, el importante centro de conocimiento y sabiduría que abarca gran parte del sur de la ciudad. Si en algún lugar de Faerûn existe un mapa, libro o conjuro, probablemente haya información sobre él aquí, aunque sea una simple mención en un tomo o un recuerdo en la mente de uno de los reconocidos eruditos de la urbe. Puede que Candlekeep posea el mayor volumen de conocimiento en forma escrita del mundo, pero se limita a representar la acumulación de sabiduría porque sí. Silverymoon es el enclave en el que se honran el estudio y la sabiduría. Si quieres traducir un volumen antiguo en una lengua perdida, descubrir la entonación correcta de una canción compleja o comprender los escritos crípticos de un sabio fallecido tiempo ha, no hay mejor lugar para encontrar ayuda que Silverymoon.

Es bastante habitual llegar a Silverymoon buscando conocimiento sobre un tema y acabar fascinado por un estudio que requiere toda una vida completar. O darse cuenta de que lo que realmente se deseaba era el hecho de estudiar en sí, más que la información aprendida. Aunque en Silverymoon hay tutores y eruditos de cualquier campo, la interacción con uno de ellos jamás se limita a hacer una pregunta y recibir una respuesta. Si se quiere aprender a lanzar un conjuro concreto, encontrar unas ruinas antiguas o comprender un secreto específico, quizá sean necesarios meses de instrucción solo para demostrar a un maestro que el conocimiento impartido le ha sido confiado a quien lo merece.

Al este de la ciudad se localiza el Palacio Alto, el centro de la ciudad y la capital del estado caído de Luruar. Lord Methrammar Aerasumé vive en esta estructura alta y de capiteles delicados. Se han tallado los merlones de sus almenas para que parezcan cabezas de unicornio. Los soldados de la Alta Guardia, cubiertos de una armadura de placas plateada y brillante, protegen la residencia y sede del poder y mantienen alejados a quienes no se les ha perdido nada dentro.

Silverymoon lleva mucho tiempo encabezada por altos magos. Una de las que han gobernado durante más tiempo y, sin duda, la más influyente de ellos es Alustriel Silverhand. Dejó el cargo hace más de cien años para convertirse en la alta dama de Luruar y Taern Hornblade fue su sucesor. Aunque ha regido con sabiduría durante el último siglo, Taern cedió el liderazgo de la ciudad al alto mariscal Methrammar Aerasumé, el hijo semielfo de Alustriel y el líder de las fuerzas armadas de Silverymoon. Taern todavía representa a la urbe en nombre de Methrammar en las reuniones de la Alianza de los Lores, ya que el nuevo gobernador es demasiado directo e impaciente para el resto de señores del pacto.

Varias fuerzas defienden Silverymoon. La principal la componen los Caballeros de Plata, los guerreros de armaduras argénteas que patrullan la ciudad y las tierras de la zona. Sus oficiales han sido bien instruidos en táctica e historia militar. Tienen en alta consideración sus propias habilidades y las de sus camaradas. Dicha opinión a menudo se ve confirmada. Les apoya la Guardia Sortílega, un cuadro de magos y hechiceros poderosos entrenados en magia de batalla. Finalmente, se encuentra el *mythal* de la urbe, un gran campo de fuerza mágica que evita que los ciudadanos puedan lanzar conjuros de ningún tipo. En concreto, los conjuros que invocan llamas, hacen aparecer a criaturas o permiten teletransportarse no funcionan si el objetivo se encuentra dentro de los límites del *mythal*. Si un enemigo intentara cruzar el Puente Lunar, es posible conseguir que la estructura deje de existir y tire a los atacantes al río, acción que pueden llevar a cabo las autoridades de la ciudad y otros individuos sintonizados con el *mythal*.

Ninguna urbe ha visto su prestigio tan perjudicado como Silverymoon durante la guerra reciente y el desmantelamiento posterior de la Marca Argéntea. Aunque intentó fortalecer a las ciudades de la zona, se acusó al pueblo de Silverymoon de dar un apoyo insuficiente y poco competente a Sundabar, cuya población superficial fue aniquilada por completo. Al final, todos los estados enanos se alejaron de Luruar y la confederación se hundió sin el apoyo de esos reinos o el liderazgo que Alustriel había ofrecido durante su fundación. La voz de Taern Hornblade en la Alianza de los Lores carece de la influencia que tenía Alustriel. En parte, se debe a que el afecto y el respeto por la antigua alta dama ha pasado, en su mayoría, a Laeral, hermana de Alustriel y ahora lord público de Waterdeep.

Aunque se informó de su muerte hace décadas, han llegado rumores a la ciudad que afirman que la alta dama Alustriel está viva y activa en tierras sureñas. En apariencia, no ha contactado con su hijo ni con su antiguo compañero, Taern Hornblade. Con todo, siendo dominio público que Taern amaba a la alta dama desesperadamente y los muchos años que lo llevó superar su duelo, no se puede determinar cómo reaccionaría si recibiera pruebas de su supervivencia.

Con todo, Silverymoon es conocida como un refugio para los Arpistas en el Norte, porque la ciudad no ve que los objetivos de la alianza entren en conflicto con Aquellos que Tocan el Arpa. Mientras que los gobernadores de otras urbes pueden considerar la presencia de los Arpistas una amenaza a su autoridad, Silverymoon desea que acabe la tiranía tanto como los Arpistas, de modo que sirven al bien mayor. Al mismo tiempo, algunos ciudadanos creen que existe cierta ingenuidad en la tolerancia de Silverymoon hacia ciertos miembros de la Alianza de los Lores (hay quien menciona a Mirabar y quien se refiere a Puerta de Baldur).

Waterdeep

Waterdeep, la Ciudad de los Esplendores y la Corona del Norte, se ha expandido desde las costas de su profundo puerto hasta rodear la gran montaña que se yergue imponente ante el Mar de las Espadas. Para todo Faerûn, esta gran metrópolis es la cumbre de lo que puede ser una importante ciudad, en términos de riqueza, influencia y estabilidad. En ella, los ciudadanos trabajan, los nobles miran con desprecio y los señores enmascarados traman y maquinan, mientras los mercaderes danzan entre ellos para recoger su dinero y seguir sacando todo el provecho que puedan. Las tiendas y los comerciantes de Waterdeep ofrecen todo tipo de productos de cualquier rincón de Toril. Incluso los artículos más peculiares se pueden conseguir con el dinero y paciencia suficientes. Los aventureros que no tengan una de esas cosas pueden hallar con facilidad cualquier tipo de empleo: desde algo tan simple como escoltar caravanas a proteger a la nobleza, pasando por investigar unas ruinas o un rumor de la presencia de monstruos en algún lugar del Norte.

Aunque se ha mantenido en buen estado durante cientos de años, Waterdeep empieza a recuperar la posición que ostentaba hace un siglo y medio. Las alteraciones recientes comenzaron cuando los dioses anduvieron sobre los Reinos y se asesinaron entre ellos ante la mirada de los mortales,

Distritos de Waterdeep

Desde hace mucho Waterdeep está dividida en grandes bloques llamados distritos. Los ciudadanos los consideran algo esencial de la urbe, aunque los forasteros suelen ignorar en qué distrito se encuentran o qué significa su nombre. Cada uno de ellos sugiere lo que albergan sus edificios y el carácter de la actividad que se practica en ellos, pero no hay leyes que limiten una labor concreta o un tipo de persona a un distrito específico.

Distrito del Castillo. Como indica su nombre, el Distrito del Castillo alberga el Castillo Waterdeep, el Palacio de Piergeiron y muchos otros edificios públicos de la ciudad. Este distrito contiene sobre todo a los ricos e influyentes que no llegan a formar parte de la nobleza. Otros espacios los ocupan actividades educativas o religiosas que sirven a toda la ciudad y no solo a los residentes del distrito.

Distrito del Puerto. La mayor parte del puerto de la ciudad se encuentra en el Distrito del Puerto, así como los negocios y los almacenes que dependen del recién restaurado puerto de la urbe. Es un arrabal abarrotado y de calles serpenteantes en el que se pueden cerrar tratos que en otros lugares provocarían el desagrado de la ley.

Distrito de la Explanada. El Distrito de la Explanada, de construcción relativamente reciente, está ubicado entre la muralla norte interior y la exterior, una zona que antes se usaba para aparcar caravanas. El barrio ha crecido de un modo desorganizado e irregular, y acoge a muchos de los residentes más pobres de la ciudad.

Distrito Norte. El Distrito Norte, que abarca numerosas villas nobles, palacetes y muchísimas posadas, es la barriada de los ricos y respetables.

Distrito Marítimo. Aquellos cuyas fortunas están creciendo se construyen casas en el Distrito Marítimo, donde comparten residencia con muchas familias nobles que llevan tiempo establecidas allí. Esta zona en el noroeste de la ciudad reúne gran parte de la riqueza de Waterdeep y es donde se encuentran las villas más elegantes de los linajes nobiliarios de la urbe, excepto los que residen en el Distrito Norte.

Distrito Sur. Los establos, los almacenes y las tiendas relacionadas con el comercio sobre tierra dominan el Distrito Sur. La mayoría de sus residentes son personas trabajadoras que cargan y descargan carretas de las caravanas y hacen otros trabajos mal pagados.

Distrito Comercial. El Distrito Comercial, la extensión de terreno estrecha entre el Distrito del Castillo y la Ciudad de los Muertos, es el centro del comercio de la urbe. En él tienen lugar casi todas las transacciones pequeñas y el comercio respetable.

Ciudad de los Muertos. El cementerio amurallado de Waterdeep, la Ciudad de los Muertos, es el único lugar de la ciudad en el que es legal enterrar a los fallecidos. Muchos ciudadanos la usan como parque público de día, pues es un espacio precioso y verde, lleno de mausoleos bonitos y estatuas imponentes, en el que escapar del bullicio ciudadano.

Despeñadero. Aunque pocos lo consideran un distrito de la ciudad, varios pueblecitos y muchas granjas desperdigadas en los campos al este de la ciudad se incorporaron legalmente a Waterdeep cuando se trasladaron a esa zona unos cuarteles y un centro de entrenamiento.

para luego volver a sus dominios divinos pasando por las mismísimas calles de Waterdeep. Décadas después, empezaron a fallecer otras deidades, la magia no surtía efecto y toda clase de catástrofes empezaron a alterar la propia naturaleza de la ciudad. Lord Neverember echó a perder la marina de la urbe y después, en vez de reconstruirla, contrató a marineros de Mintarn (sacando además beneficio de ello).

La Ciudad de los Esplendores se está recuperando. Se ha limpiado el puerto de las naves rotas que ocupaban el antiguo distrito de Costabrumosa y Waterdeep vuelve a tener una marina propia. Cuerpos de la urbe como la Guardia (el ejército), los Vigilantes (la fuerza policial), la Marina y la famosa Caballería Grifo se están reformando, pero quizá tardarán unos años en asentarse. Una plaga echó a la mayoría de residentes de las Madrigueras y Bajosombra, y vivir o cavar bajo la superficie de la ciudad se ha declarado ilegal excepto si los señores lo autorizan. El aire hasta parece más fresco. En palabras de una matrona elfa lunar sabia (cuya posición como tía mía no tiene ningún tipo de relevancia sobre su sabiduría): "Waterdeep vuelve a estar como cuando era una chiquilla".

Lo que quizá sorprenda más de los últimos acontecimientos es el retorno de Laeral Silverhand a Waterdeep. Aunque se creía que llevaba mucho tiempo muerta, reapareció hace muy poco y rápidamente congregó a los señores enmascarados para que la ayudasen a reemplazar a Dagult Neverember como lord público de Waterdeep. Muy pocos recuerdan a la dama Laeral de sus tiempos pasados en la ciudad, pero los elfos que han vivido en Waterdeep durante el último siglo afirman que es más reservada de lo que solía ser. La nueva lord público no habla de su familia. Cualquier mención a sus hijos, a su fallecido esposo (Khelben Arunsun, el legendario Vara Negra) o a cualquiera de sus famosas hermanas es motivo suficiente para dar por terminada cualquier conversación. Su relación con la Vara Negra actual, Vajra Safahr, es cordial, aunque apenas se les ve en conversaciones privadas y muchos creen que la dama Laeral tiene poco que aprender de un mago que no llega a ser su igual ni por asomo.

Waterdeep
Ciudad ∴ de los ∴ Esplendores
Distrito de la Explanada
Distrito Marítimo
Distrito Norte
Distrito del Castillo
Ciudad de los Muertos
Distrito Comercial
Distrito del Puerto
Distrito Sur
Blade

Como siempre, al lord público lo eligen y apoyan varios señores enmascarados, que portan máscaras, túnicas y amuletos para disfrazarse cuando se encuentran en un juicio o un consejo público, y que se ocupan de crear las normas de Waterdeep. Todo el mundo en la urbe alberga sospechas de si tal o cual ciudadano podría ser o no un señor de la ciudad. Algunos incluso se atreven a hacer públicas sus teorías, pero pocos a los que se ha acusado de ser un señor afirman serlo y ninguna de las personas que se ha autoproclamado como tal ha ofrecido pruebas de su aseveración.

Quienes no se esconden en absoluto son el resto de señores de la urbe: los nobles de Waterdeep. Su comportamiento arrogante y sus gastos exagerados marcan tendencia en la ciudad, lo que a la vez crea modas en todo el Norte en lo respectivo a vestimenta, armas, bagatelas favoritas, música y cualquier otra preferencia que se pueda cambiar según el capricho de quienes tienen dinero suficiente para permitirse el gasto. Más de setenta y cinco familias nobles consideran que Waterdeep es su hogar. Entre ellas representan todo tipo de intereses comerciales, rivalidades y conflictos internos.

Ser noble supone una gran ventaja. Puesto que desde su posición en la parte superior de la jerarquía económica y social, un miembro de este estamento puede sacar sin problemas a un artesano mediocre de la oscuridad, destrozar las esperanzas que un mercader rico albergase de conseguir otro contrato en la ciudad, o proveer el apoyo que necesita un grupo aventurero ambicioso para alcanzar la fama y una gran fortuna. La única competición real a la que se enfrentan los nobles es la de otros de su clase. Este tipo de rivalidades son el origen de numerosos cotilleos e intrigas, ya que los nobles de Waterdeep siempre intentan mantener al menos la apariencia de civismo en sus riñas.

Aunque raramente coinciden en nada, un asunto que todas las casas nobles perciben de igual forma es que su posición no debe ser mancillada por recién llegados y, en especial, por aquellos tan derrochadores como para comprarse un título nobiliario. Mientras lord Neverember ejercía, se legalizó que las familias empobrecidas vendiesen sus títulos, lo que permitía a otros convertirse en nobles. Muchos líderes de los linajes de rancio abolengo entraron en cólera, en especial cuando algunos compradores perdieron sus ahorros y volvieron a vender los títulos en una o dos estaciones. Para alivio de estos, la lord público Laeral Silverhand ha visto que la decisión fue insensata y ha conseguido el apoyo suficiente de los señores de Waterdeep no solo para revertirla, sino para también devolver los títulos y las tierras a las familias nobles que las perdieron por una imprudencia. Eso le ha granjeado mucho apoyo entre la nobleza. Ahora los mercaderes zhents, thayanos o baldureños tienen tanto dinero como para comprar propiedades en la ciudad, si así lo desean, pero eso no es motivo para regalarles títulos nobiliarios y derechos legales cuando lo único que compran es una mansión.

Yartar

Yartar, situado en la bifurcación en la que los ríos Surbrin y Dessarin se unen cerca del Camino de los Páramos Eternos, es un pueblo fortificado que podría ejercer más influencia entre sus compañeros norteños de no ser por sus luchas internas. En la actualidad, destaca por su negocio de construcción de barcazas (y es un sector importante para el comercio de otras poblaciones) y por sus ferias anuales.

Cada verano, excepto en los años de Cumbre del Escudo, hay una enorme feria laboral en Yartar. En ella, todo tipo de indeseables se reúnen en el norte del pueblo para buscar trabajo de guardias, mineros, personal de granja, guías y otros puestos sin cualificación. En su mayoría, los visitantes de la feria son brutos, bandidos, propietarios cuyas tierras ya no les sustentan o miembros de una tribu uthgardt que desean pasar un tiempo entre gentes "civilizadas". Con todo, de vez en cuando es posible seleccionar unas manos fuertes o un guerrero habilidoso entre el grupo. Mientras se celebra este acontecimiento, Yartar está desbordado por visitantes que preferiría no acoger, personas que roban productos, venden bienes en la calle (en ocasiones, los que acaban de desvalijar), quedan con contactos de baja estofa para pasarles dinero, información u objetos robados, y se enfrentan en algún que otro duelo de conjuros. Es bastante común que nazcan nuevas compañías de aventureros durante una de estas ferias, cuando quienes destacan entre la muchedumbre porque poseen habilidad real tienden a gravitar entre sí y deciden formar un grupo.

En los años en los que cae una Cumbre del Escudo, en el pueblo se celebra un gran festival en vez de la feria laboral. Este lo patrocina principalmente el templo local a Tymora: el Salón Dichoso de la Casualidad Fortuita. El festival de Cumbre del Escudo incluye una serie de juegos de azar, habilidad y valor, desde dados hasta dardos, pasando por carreras de borrachos, lucha libre y otras pruebas físicas. De vez en cuando, los sacerdotes de Tymora utilizan el festival para identificar a los aventureros a los que la diosa ha llamado a realizar una tarea concreta, seleccionado para recibir su bendición o marcado con cualquier destino de otro tipo.

Sea durante la feria laboral o el festival de Cumbre del Escudo, cada verano parece que un grupo de aventureros empieza sus andaduras en Yartar. La mayoría se pierde en el olvido, pero la Compañía Sonriente (la parte todavía activa de una compañía mayor que hará casi una década se reunió en Yartar) sigue teniendo cierto éxito y todos los años contribuye al Salón Dichoso.

En Yartar gobierna un barón de las aguas que se escoge de manera vitalicia. El actual es Nestra Ruthiol, una mujer de carácter irascible extremadamente calculadora. Aunque no mide sus palabras y no duda de recurrir a insultos, rara vez toma medidas contra sus rivales a no ser que esté segura de que puede hacerlo del modo más eficazmente doloroso. Durante mi última visita a Yartar, surgieron acusaciones contra la barón de las aguas acerca de haber

matado a un hombre, Kaidrod Palyr, que luego resultó haber sido su amante. Se halló su cadáver en el río, con los restos empapados de lo que parecía ser la capa preferida de Nestra Ruthiol. No ayudó demasiado a su reputación o a que pareciera inocente que hubiera discutido a gritos y en público con Tiarshe, la esposa de Palyr, poco antes de que las acusaciones salieran a la luz. Cuando al final quedó libre de los cargos, Ruthiol dejó claro que no deseaba volver a hablar sobre aquel asunto y que se aseguraría de que quien lo sacara a colación durante negociaciones oficiales acabase descontento con el resultado. Aunque se murmura al respecto, no se ha mencionado de nuevo en su presencia desde entonces. Algunos culpan del asesinato a la Mano de Yartar, el gremio de ladrones del pueblo, pero creo que Kaidrod fue asesinado y que la barón de las aguas fue implicada con el fin de dejar su cargo disponible para uno de sus rivales.

Esta clase de conflictos y maquinaciones son las que evitan que Yartar tenga más importancia en el Norte. Si el pueblo superase sus conflictos internos, se aprovechase de lo que sus iguales en la Alianza de los Lores ofrecen y encontrase la manera de sacar una mayor ventaja de su posición en las rutas comerciales (pues se localiza en la entrada que da acceso a todas las poblaciones del noroeste), Yartar podría crecer en tamaño, riqueza e influencia muy pronto. El crecimiento físico requeriría limpiar el terreno para edificar más y levantar otro muro que rodease el pueblo para defender a la población, así como la contratación de más guardias para proteger a quienes trabajan.

Por su ubicación entre dos grandes ríos y su proximidad a un tercero, el Sonrío (lo que da lugar a un trío que los habitantes de la zona llama con gran creatividad Los Tres Ríos), Yartar es un pueblo pesquero y en sus mesas hay pescado en todas las comidas. Cangrejos y anguilas frescas, así como otros seres vivos del río, se pueden comer y comprar, de modo que suponen la principal fuente de ingresos de los pescadores de la población.

El otro sector principal en el pueblo es la construcción de barcazas. La mayoría de estas embarcaciones de río se construyen o, como mínimo, son usadas por primera vez en Yartar. El trabajo de los constructores navales del pueblo es famoso por todo el Dessarin y sus afluentes. De hecho, la importancia de dichas barcazas en el comercio del Norte es lo que ha granjeado a la población un lugar en la Alianza de los Lores, para asegurarse de que Yartar no es presa de enemigos y trastorna la red mercantil de los ríos.

Lo que no se puede transportar en barcaza al pueblo o desde él va y viene en caravana. El emplazamiento de Yartar lo convierte en una parada clave para los convoyes que viajan entre Waterdeep y Silverymoon. En Yartar, una caravana puede procurarse una rápida reparación, reemplazar las ruedas de un carro, de carretas o de todo un vehículo, así como reabastecerse de arreos y otros accesorios.

Ya que Yartar cuenta con pocos negocios y aún menos vecinos cercanos, sus mercaderes a menudo compiten directamente entre ellos y no poseen los recursos para buscar a otros clientes ni el espacio o los fondos para explorar nuevos oficios. Como resultado, gran parte del cotilleo, el latrocinio y las agresiones que se producen en Yartar tienen su origen en un mercader que trata de sacarle ventaja a un rival, sea dañando sus productos, intimidando a sus trabajadores o robándole los clientes.

Para frenar y controlar los tumultos, el barón de las aguas se vale de los Escudos de Yartar, una fuerza montada de guardias que patrulla la población, mantiene el orden y echa a los saqueadores uthgardts que en ocasiones amenazan las tierras cercanas. Los Escudos se alojan en la Torre del Escudo, una estructura fortificada en la orilla oeste del Surbrin (el pueblo está asentado principalmente en el este), cuyo muro exterior ha sido destrozado y reconstruido con frecuencia. Corre el rumor de que aparecen esqueletos guardianes si alguien no autorizado pisa el suelo entre los muros, pero nadie ha hecho pruebas en la zona para ver si la magia sigue funcionando. Aunque no fuera así, que más de un centenar de guerreros enfadados carguen desde la torre y ataquen a los intrusos es un peligro suficiente para sacarle la idea de la cabeza a un hipotético intruso. Un puente fortificado conecta las orillas entre la torre y el propio pueblo.

La Barcaza del barón de las aguas impresiona más que los Escudos o la Torre del Escudo. Esta nave gigantesca puede transportar a 200 soldados o 75 Escudos de Yartar con sus caballos y tiene reforzados con hierro los costados sobre las líneas de flotación. Tras sus paredes hay múltiples aparatos similares a ballestas, que cuentan cada uno con la capacidad de disparar una docena de virotes a la vez. Si se ven obligados a luchar contra una fuerza en la orilla del río, los Escudos sueltan dos andanadas contra sus enemigos, llevan la Barcaza a la orilla y cargan. Ningún invasor ha podido aguantar un ataque de este tipo.

En el centro del pueblo se encuentra el Salón del barón de las aguas, un edificio majestuoso que funciona como residencia para la gobernadora, así como de espacio en el que recibe en audiencia. Se suelen celebrar aquí los festines, aunque es más habitual que el Salón tenga actividad en las habitaciones adjuntas, lugares en los que pueden reunirse cómodamente los mercaderes que trabajan con una gran cantidad de mercancía o que hacen tratos o propuestas que afectan a toda la comunidad.

Territorios enanos del Norte

¿Que quién soy? Hijo, tengo algunos pelos de la *espalda más largos que esa barbita tuya. Luché con Emerus para reconquistar Felbarr y marché con todo rey enano del Norte para recuperar Gauntlgrym. La hoja de un orco se me llevó medio pie y maté a todos los que encontré cuando volvía a casa. Si quiero sentarme a disfrutar de mi vejez ahora que he hecho retroceder a los orcos, lo haré, y que le den a las cortesías. Me he ganado descansar. Así que a su señoría no le gusta, ¿eh? Pues que venga y me lo diga a la cara.*

—Drorn Waranvil, al enviado del marchion de Mirabar

Los enanos cuentan con una larga y violenta historia en el Norte, una historia que se remonta a más de seis milenios. Antes de que existiera La Roca en las Tierras de los Valles, un Waterdeep o un Myth Drannor, existió la brevemente (según el criterio enano) gloriosa Besilmer, así como los reinos de Haunghdannar y Gharraghaur. Ahora son ruinas, por supuesto, pero estos lugares persistieron durante más tiempo que cualquier reino vivo de humanos, aunque sus obras hayan sido olvidadas tanto por hombres como por enanos.

El mayor y más reciente de ellos fue Delzoun, también llamado el Reino Norteño. Se extendía hacia el oeste desde el borde occidental de lo que entonces era el Mar Estrecho (y más tarde sería el Gran Desierto de Anauroch) hasta lo que hoy en día es Silverymoon, y desde las Montañas de Hielo a las Montañas Bajas. Las Ciudadelas Adbar y Felbarr eran fortalezas de Delzoun, e, igualmente, Mirabar, Salón de Mithral y Sundabar deben su existencia a este remoto reino o a sus descendientes. Los enanos de Reino Norteño construyeron la legendaria Gauntlgrym, que se creía marcada por la presencia del mismo Moradin, primero como mina y después como ciudad. Del mismo modo, fueron los que también erigieron Ironmaster. Todas las grandes minas y las forjas con prestigio del Norte están emplazadas en los salones de los enanos.

Ahora bien, cuando los enanos escudo invocan el nombre de Delzoun, apelan a la gloria de sus logros pasados: cada hazaña de dominio arquitectónico, cada buena espada o martillo de guerra demoledor forjados, cada reino y batalla (ganada o perdida) en defensa de los suyos y de quienes les rodeaban. El nombre es tanto un grito de guerra y una marca de honor como un llamamiento histórico, puesto que, aunque ahora todo asentamiento enano tiene sus propios jefes, reyes y reinas, todos respetan el recuerdo del gran martillo de Delzoun y el reino glorioso que representaba.

Los datos de esta sección se han sacado de las muchas enseñanzas de Drorn Waranvil, un barbalarga (enano de avanzada edad) veterano retirado de la Guardia de Hierro de la Ciudadela Adbar *y* de la guardia de la Ciudadela Felbarr. Drorn luchó en las guerras orcas de este siglo y el pasado y ayudó a liberar en dos ocasiones a la Ciudadela Felbarr y a Gauntlgrym antes de colgar su martillo hace unos pocos años y empezara a escribir una crónica de sus experiencias, para así ayudar a los enanos jóvenes que buscan saber más sobre su patrimonio y sobre el mundo actual manteniendo la perspectiva adecuada.

Ciudadela Adbar

Las Montañas de Hielo se encuentran en el extremo norte de Faerûn, junto al Bosque Frío. Allí, en medio del frío intenso, se alza la fortaleza eterna de la Ciudadela Adbar, el último resto importante del Reino Norteño, y la gloria de la caída Delzoun. Durante casi dieciocho siglos, Adbar ha plantado cara contra amenazas procedentes de múltiples enemigos y se ha mantenido firme, para gran orgullo de sus residentes y de las gentes de toda la región.

Desde la superficie, la Ciudadela Adbar no parece tanto un castillo o una ciudad humana como una montaña tallada para cumplir con los objetivos de los enanos que residen en ella. Las dos altas torres de la parte superior están rodeadas de estacas de dragón para evitar que criaturas grandes sean capaces de aterrizar y atacar directamente al edificio. Entre ellas, la enorme chimenea de la fundición central del asentamiento escupe humo como un volcán a punto de entrar en erupción. Alrededor de la ciudadela hay multitud de plataformas, almenas y aspilleras desde la que los defensores pueden disparar sus ballestas a cualquiera que sea tan necio de atacar la ciudad.

Durante siglos, Adbar ha representado un monumento vivo del Reino Norteño. Ya era la fortaleza principal de Delzoun cuando el imperio cayó, pero no hizo más que ganar importancia para los enanos de la región cuando otros asentamientos fueron invadidos por los orcos, atacados por los goblins o, simplemente, desaparecieron. Una horda orca que esperase hacerse con la Ciudadela Adbar podía desquitarse con sus muros, con pocos resultados, hasta que ese lugar férreo, enorme e inflexible, se convertía en el yunque que los aplastaba. El largo puente levadizo no permitía el paso a nadie que no fuera bienvenido. Y de esos invitados, había muy pocos. Puesto que permanecía invicta, era el bastión de la esperanza, la gloria y el comercio entre los enanos.

Pero ahora, por primera vez desde que tenemos memoria, al resto de ciudadanos de Adbar parece asustarles de verdad la idea de abrir la ciudadela a cualquier extraño. Quizá se trata de una reacción a las pérdidas recientes en la guerra o a la falta de liderazgo de nuestro nuevo rey, o es cansancio de tanto batallar. Por el motivo que sea, las puertas de Adbar son todavía más difíciles de abrir con buenas palabras de lo que solían serlo, y pocos mercaderes salen de la ciudad últimamente.

Las guerras recientes contra los orcos le han costado mucho al reino, tanto en guerreros como en liderazgo. En poco tiempo, falleció Harbromm, nuestro monarca, que había gobernado durante largos años. Sus hijos gemelos, que no estaban preparados, compartieron el gobierno de Adbar hasta que a Bromm, el mayor, lo mató un dragón, y el joven rey Harnoth asumió el mando en solitario de la antigua ciudadela.

Los reinos enanos caídos y sus símbolos

En el Norte abundan los restos de muchos reinos enanos. Aunque durante siglos los monstruos y aventureros han saqueado una parte importante de las riquezas de estos lugares, sigue habiendo señales de asentamientos y sus fronteras en las paredes de las cavernas, las marcas de los senderos y las monedas tiradas al suelo. Algunos de estos reinos y los símbolos que son testimonio de su presencia se describen a continuación.

Haunghdannar. El testimonio más antiguo de un asentamiento enano en el Norte viene del antiguo Haunghdannar. Este pequeño reino costero surgió hace casi sesenta y cinco siglos al norte de las Montañas de la Espada y siguiendo la Costa de la Espada. Unos 1.500 años después, cayó rápida y misteriosamente. Ciertas crónicas sugieren que muchos de sus ciudadanos, enloquecidos por el mar, navegaron hacia el oeste y nunca volvieron. **Símbolo:** Una montaña con un pescado que mira hacia a la izquierda, coronada por una estrella de siete puntas.

Gharraghaur. Los enanos de Gharraghaur fueron los que ahondaron originalmente bajo la tierra en el lugar en el que hoy en día se encuentra Mirabar. El reino se fundó poco después de Haunghdannar, mas no duró tanto: sucumbió 1.200 años después a una horda de orcos destructores. **Símbolo**: Cuatro piedras preciosas en vertical con forma de diamante. Tres forman un triángulo y la mayor está en el centro.

Besilmer. Hace casi 6.000 años, algunos enanos escudo formaron un reino sobre la tierra en el valle Dessarin y lo llamaron Besilmer. Fueron los constructores de dos famosos puntos de referencia de la Costa de la Espada: el Puente de Piedra y los Salones del Hacha de Caza. Menos de 300 años tras su nacimiento, una horda de humanoides y gigantes invadió y destruyó Besilmer. **Símbolo**: una rueda sobre un arado.

Delzoun. Delzoun, el gran Reino Norteño de los enanos, fue excavado en la piedra bajo la zona que hasta hace poco se conocía como la Marca Argéntea. El reino, fundado poco después de la caída de Besilmer, siguió siendo una importante potencia durante casi 4.000 años, hasta que pudieron con él las hordas orcas y los monstruos subterráneos. Algunas de las mejores obras de Delzoun, ciudadelas como Sundbarr o Adbar, han sobrevivido y progresan hasta nuestros días. **Símbolo:** un martillo en horizontal de dos cabezas dentro de un triángulo de tres piedras preciosas relucientes.

La elegía de Delzoun

La elegía de Delzoun, que habla del gran Reino Norteño de los enanos escudo, requiere más de un día para ser entonada por completo. La canción narra la historia de Delzoun, desde su fundación hace milenios a la dispersión de sus ciudades y el asentamiento de los reinos enanos en el Norte que le sucederían. Únicamente se interpreta en enano, y no se conoce la existencia de copias por escrito. Solo unos pocos no enanos privilegiados han escuchado todo el canto fúnebre y los bardos enanos que desean interpretar esta elegía deben demostrar una notable habilidad tanto en el canto como en historia.

El guardián actual del canto es Ollyn Grimtongue, de la Ciudadela Felbarr, designado por el rey Emerus Warcrown hace un siglo. Se trata del único enano al que se le permite añadir nuevos versos a la balada. Se cree que, ahora que Emerus descansa en los Salones de Moradin, Grimtongue está preparando una estrofa honrando a su antiguo señor como a un héroe capaz de competir con los campeones del viejo Delzoun.

De ahí en adelante, el reino se desangró severamente. Costó mucho sacar al Norte del asedio al que lo tenían sometido los orcos de Muchas Flechas. También se rumorea que el rey Harnoth lideró a sus Caballeros del Escudo de Mithral hacia el campo de batalla para descargar su ira y su dolor en ataques poco acertados contra los orcos, reduciendo a los Caballeros, que solían ser una gran fuerza, a menos de dos docenas. La Guardia de Hierro, el ejército de Adbar, parece tan fuerte como siempre. Sin embargo, dado el alcance de las pérdidas a manos orcas, no sorprende que sus últimos reclutas sean herreros y no guerreros, y que sirvan a su reino por su sentido del deber más que por querer batallar. Estuve en la Guardia durante un siglo, pero todavía he de tantear a los novatos para ver de qué están hechos.

Si tienes tanta suerte como para que te dejen entrar a Adbar, cuídate de vagar solo. En varios lugares de la ciudadela hay trampas, pozos y otros peligros que esperan a quien se acerque de un modo incorrecto a un espacio protegido. Para moverse sin peligro es necesario que los recién llegados cuenten con un guía, si pueden encontrarlo.

Bajo la ciudadela en sí se encuentran millas de cavernas de tamaño enano, formando un laberinto confuso que frustra a la mayoría de visitantes no enanos. Estos túneles son lo que queda de los primeros intentos de minar el interior de la montaña. Bajo ellos se hallan las enormes minas de mineral que existen hoy en día y en las que siempre trabajan equipos de ingenieros y jornaleros.

Por ley, entrar a las minas está prohibido para los visitantes, incluso si son enanos de fuera de Adbar, excepto en grandes emergencias puntuales. Por ese motivo, dada la naturaleza inexpugnable de la fortaleza, nadie que no sea de la ciudadela ha tenido el privilegio de ser testigo de lo que ocurre bajo tierra. La Gran Rueda de Adbar, una visión impresionante incluso para un enano, es una rueda de agua en perpetuo movimiento que proporciona suficiente energía para que las fundiciones, minas y otros negocios de la ciudad funcionen en todo momento. Cerca de este artilugio se encuentra el Salón de la Fragua de Moradin, un lugar de culto que recuerda a todos los enanos la fuerza y la protección imperecedera del Forjador del Alma. Es inevitable sentirse a salvo en su presencia y un enano de verdad está como en casa en el calor de la sombra de Moradin.

Dado el estado actual de las tierras de la superficie que rodean la ciudadela, no sorprende que los ciudadanos de Adbar todavía alberguen más sospechas de lo habitual sobre las caravanas y los visitantes que se acercan a la ciudad a través de una ruta subterránea. Una de estas carreteras llega desde el oeste y conecta Adbar con el Salón de Mithral y Mirabar a través de antiguos túneles del viejo Delzoun. Otro sendero subterráneo lleva al sur de Adbar hasta encontrarse con el Corredor, que conecta las ruinas de Ascore en el este con la Ciudadela Felbarr en el oeste.

Sin importar su origen, todas las carreteras que conducen a Adbar convergen de un modo que obliga a todos los viajeros a toparse con unos enormes portones de hierro conocidos como la Puerta de las Caravanas. Como el resto de la ciudadela, jamás se ha traspasado este portal. Si quieres que se rían de ti, dile a un enano de Adbar que se puede dar el caso.

Ciudadela Felbarr

La Ciudadela Felbarr, que se encuentra entre los dominios más antiguos y grandiosos de Delzoun, se construyó hace más de 3.000 años, un periodo de tiempo que está más allá de la capacidad de comprensión de las razas más jóvenes. Los enanos se construyeron una fortaleza poderosa con su enorme riqueza, que habían obtenido a través de rentables

negocios con Netheril y con algunas de las poblaciones humanas más antiguas del Norte.

Como la mayoría de asentamientos enanos, Felbarr se erigió alrededor de la minería. Con la caída de Netheril, la reducción del comercio en el Corredor y los signos de que las minas bajo la ciudad estaban llegando al fin de su utilidad, los enanos de Felbarr abandonaron la ciudadela tras casi dos milenios. Un ejército de Silverymoon ocupó la fortaleza poco después. En menos de medio siglo, los orcos empezaron a comprender la debilidad de aquella guarnición de menor tamaño y los salvajes tomaron Felbarr tras un asedio que duró cuatro meses. Los orcos pusieron un nombre tribal al lugar y la Ciudadela de Muchas Flechas sirvió como fortaleza a esa raza durante más de 300 años.

La historia reciente de la Ciudadela Felbarr es la de mi amigo caído, el rey Emerus Warcrown. En 1367 CV, Emerus lideró a un ejército de enanos para recuperar la ciudad cuando, para nuestra sorpresa y regocijo, otra horda orca atacó a los orcos que vivían en la Ciudadela de Muchas Flechas. Tras esperar el momento oportuno, cuando los invasores echaron abajo las puertas, Emerus derrotó a ambas tribus orcas y reclamó la fortaleza para los enanos. Tras un primer invierno brutal, se restauró la Ciudadela Felbarr: se volvieron a encender sus forjas y el sonido de los martillos enanos volvió a repicar entre sus muros. Fue una época de orgullo cuando dimos la bienvenida al siguiente verano con Felbarr en manos enanas.

En las guerras más recientes, los orcos se hicieron de nuevo con la Ciudadela Felbarr. No obstante, Emerus la retomó con ayuda del rey Bruenor Battlehammer y una alianza de enanos de todo el Norte, matando a cualquier orco que hubiera conseguido penetrar en la ciudad y en los túneles subterráneos.

El rey, agradecido, y sus leales guerreros accedieron entonces a acompañar a Bruenor a Gauntlgrym, donde le ayudaron a recuperar también la antigua ciudad, pero Emerus fue herido de muerte durante la contienda. Bruenor honró al rey Emerus nombrándole segundo monarca de la restaurada Gauntlgrym (después de que al monarca Connerad se le concediera el honor póstumo del primer reinado). Sin embargo, para la mayoría de enanos de Felbarr, esta distinción es un consuelo vacío, porque su querido y heroico rey les ha sido arrebatado.

Ahora en la Ciudadela Felbarr reinan unos parientes lejanos de Emerus Warcrown, el rey Morinn y la reina Tithmel, casados recientemente en una unión diseñada para aunar varios derechos al trono en una sola familia. El derecho de Tithmel es el más fuerte por un pequeño grado de parentesco, pero Morinn es un monarca más tranquilo y reflexivo. Ella siempre ha sido guerrera y algunos ciudadanos de Felbarr temen que se lance de cabeza a una batalla desafortunada antes de que la pareja provea al reino de un heredero. Por ese motivo, esperan que la influencia reposada del rey ayude a templar la naturaleza impetuosa de la reina y que mantenga fortalecida la ciudad en estos tiempos complicados tras los conflictos recientes. Aunque los dos monarcas comparten el gobierno de la ciudad y hablan con una autoridad absoluta, los ciudadanos hacen bien en escuchar lo que ambos tengan que decir antes de resolver cómo actuar con respecto a los mandatos reales.

La mayoría de humanos conoce la Ciudadela Felbarr de lejos. Solo ven una carretera grande elevada serpenteando a través de un valle de piedras rotas, protegida por dos barbacanas denominadas el Martillo y el Yunque. Otras dos fortificaciones se alzan de forma imponente y todavía más altas sobre el camino, incrustadas en los peñascos cercanos y construidas sobre ellos. Se llaman Vigilia Norte y Vigilia Sur. Mucho más allá, tras ellas, se yergue el gigantesco Portal Rúnico, al final de la carretera que da entrada a Felbarr, si bien los visitantes raramente lo cruzan.

Como la mayoría de ciudades enanas, Felbarr existe casi en su totalidad bajo tierra. Sin embargo, como los orcos la han invadido en varias ocasiones, no se conoce la existencia de mapas rigurosos de todo el interior de la ciudadela, evitando así que los atacantes en potencia consigan información. Los enanos, incluso los que vienen de visita desde otros reinos a través del Corredor, apenas tienen dificultades para situarse. Por su parte, los humanos, especialmente los que no saben leer enano o las runas clave talladas por toda la ciudad, lo pasan mucho peor.

Tras la guerra, la mayoría de ciudadanos de Felbarr aplaudieron la desintegración de la Marca Argéntea. Cuando más se necesitaba, ninguna raza, quitando los enanos, se movió lo más mínimo para ayudar a la Ciudadela Felbarr, aunque más asistencia y una mejor coordinación no solo habrían podido evitar la caída de esta fortaleza, sino también la de Sundabar. Los mercaderes de Felbarr siguen dispuestos a comerciar con las ciudades del Norte y ayudarán a otros reinos enanos si es necesario, pero es poco probable que la reina Tithmel se plantee siquiera una alianza con los humanos como la que creó Luruar, aunque el rey Morinn lo considerase.

Gauntlgrym

Gauntlgrym posee una historia compleja y contradictoria, cuya esencia depende de quien la cuente. Los humanos tienen un relato de lo que han averiguado en años recientes, pero, para nosotros, los enanos, Gauntlgrym es un lugar antiquísimo, que al principio se usó como mina durante los primeros días del viejo Delzoun. Aunque siguen existiendo todo tipo de mitos acerca de las enormes puertas de mithral de la ciudad, en sus inicios solo era una mina. Cuando excavaron demasiado profundo, los enanos descubrieron la presencia de un gran ser de llamas, sellaron las minas y se marcharon. No fue hasta más tarde que existió una ciudad en Gauntlgrym, pues los humanos rogaron a los enanos de Delzoun que la construyeran. Se alzó porque en aquella ocasión los enanos habían conseguido utilizar el poder primigenio del fuego en las profundidades, creando así la Gran Fragua que hizo posible la urbe. O eso cuentan las historias.

El Cántico de Gauntlgrym

El Cántico de Gauntlgrym, que han ido heredando los enanos norteños durante siglos, es una especie de himno para la ciudad recuperada. A menudo lo cantan en la carretera los viajeros enanos que viajan con la esperanza de labrarse un porvenir en los salones de Bruenor.

Salones de plata y puertas de mithral
paredes rocosas sellan la caverna.
Paisajes más grandiosos no viste jamás.
En la forja, la mina y la taberna
trabaja duro toda la noche.
Si debes brindar, ¡alza ya la jarra!
La bebida no hace reproches
en la forja que al dragón achicharra.
¡Vuelve Delzoun, vuelve a este lugar!
Que vengan contigo tus descendientes.
Les va a estar esperando su hogar
en Gauntlgrym, la magnificente.

Pese a todas las búsquedas que llevaron a cabo los aventureros durante siglos, ninguno encontró la auténtica ciudad original hasta que los fantasmas de los antiguos ciudadanos de Gauntlgrym empezaron a llamar a los enanos vivos para que hallasen la urbe. Algunos lo hicieron. O, en todo caso, lo intentaron. Poco después, las guerras orcas se reanudaron y la atención de prácticamente todos los enanos se tornó hacia los dominios de su raza que todavía existían y los peligros a los que se enfrentaban aquellos lugares. Poco a poco, a medida que se hizo retroceder a los orcos y se protegieron de nuevo las ciudades enanas, los prospectores empezaron a recordar sus promesas a sus antepasados. Además, cuando acabó la guerra, el rey Bruenor Battlehammer del Salón de Mithral prometió llevar a los enanos a Gauntlgrym y reclamarlo para los enanos del Norte.

Se requirió de una batalla encarnizada para sacar a las criaturas que se habían hecho con la ciudad desde las profundidades. Nadie sabe con certeza quién o qué, además de los drows, intentó ocupar Gauntlgrym pero, al final, los ejércitos enanos se impusieron y Bruenor cantó victoria. El rey Emerus Warcrown de la Ciudadela Felbarr fue herido de gravedad y Bruenor lo proclamó segundo rey de Gauntlgrym antes de que muriera. Cuando mi estimado Emerus falleció, Bruenor asumió el control de Gauntlgrym y abdicó de nuevo en Salón de Mithral.

Hay quien cree que el rey Bruenor tiene aspiraciones de un imperio de Delzoun grande y recuperado en el que los enanos de todo el Norte, desde Ironmaster a Adbar y Sundabar, le prometan lealtad. Otros temen que castigará a los asentamientos que no contribuyeron con guerreros a la causa de reconquistar Gauntlgrym, pero esas gentes no conocen demasiado al rey que ha regresado. Si quiere que Delzoun renazca, que Moradin y sus hijos le concedan la sabiduría de hacerlo bien y la fortaleza de llevarlo a cabo. No le deseo ese trono a nadie.

La fundación de una ciudad enana tan cerca de las potencias costeras de Neverwinter y Waterdeep trae oportunidades y preocupaciones concretas. Sin duda, cuando sus fraguas funcionen correctamente, sus habitantes venderán armaduras y armas similares a los artículos excelentes que solían forjar en las ciudades orientales del viejo Delzoun, y esta mercancía podría hacer que disminuyera la demanda de productos de asentamientos enanos más lejanos. En concreto, a Sundabar le preocupa que sus armas ya no sean codiciadas en toda la Costa de la Espada, de modo que mira al sur para hallar nuevos mercados en Elturgard y otros lugares.

Más allá de las enormes puertas de mithral de la ciudad, se encuentra el gran Tabernáculo de Hierro, el centro sagrado de Gauntlgrym, que los sacerdotes de todos los Morndinsamman están restaurando meticulosamente para honrar a los dioses. Cada sección del enclave tiene un camino o un pasaje que acaba llevando a este edificio, una caverna extensa de senderos que se cruzan y unas escaleras monumentales. En sus niveles más bajos,

el Tabernáculo acoge los lugares en los que descansan muchos de los muertos de Gauntlgrym. Los académicos han empezado a catalogar los linajes que se recogen aquí para dar al rey Bruenor una imagen más completa de las estirpes de la ciudad y para determinar si alguno de los clanes vivos cuenta con vínculos o muertos reverenciados entre los sepultados.

La Gran Fragua de Gauntlgrym se localiza todavía más profunda. En el pasado, en ella los martillos golpeaban los yunques de adamantina para crear maravillas hechas de cualquier metal concebible. Ahora la fragua podría resucitar, y pronto, ya que los sacerdotes y los lanzadores de conjuros de la urbe están buscando los medios para contener el inmenso calor que emana del Pozo Ardiente, en el que está contenido el ser de llama pura, para así controlar el fuego inextinguible como lo hicieron los antiguos enanos.

Ironmaster

Yo nunca he pisado personalmente Ironmaster, pero luché junto a Storn Skulldark, un joven sacerdote guerrero de Clangeddin que estaba en una especie de "descanso" de su orden para ayudar a reclamar Gauntlgrym. Sus descripciones de la vida en Ironmaster confirman mucho de lo que he oído decir sobre esa ciudad, de modo que lo que te contaré es de una realidad tan sólida como el yunque de Moradin.

Los enanos de Ironmaster no te quieren ahí y hay poco del mundo que deseen y que no puedan traerles sus mercaderes. Los accesos al valle en el que se encuentra la ciudad están marcados con claridad con el símbolo de Ironmaster: un yunque sobre un diamante. Esto último es tu única advertencia y quienes ignoren su significado buscan morir a manos de las patrullas enanas, que atacan a cualquier intruso. Se ha perdonado la vida y dejado marchar a algunos inocentes, pero nadie debería depender de la piedad de un enano de Ironmaster.

Si consiguieras cruzar las fronteras y entrar en la ciudad, contemplarías una de las maravillas del mundo. El ancho río Shaengarne fluye con rapidez por un cañón profundo de piedra y hielo en una serie de cascadas y saltos de agua, levantando una espuma congelada cuando choca contra las espiras gigantescas de piedra que se levantan del fondo del río. Ironmaster está construida entre esas espiras y contra los muros del cañón. Los túneles y las torres se encuentran unidos por puentes altos y senderos que bordean acantilados. Al escuchar a Storn hablar del lugar, cualquiera diría que tener a enanos revoloteando por esas alturas a cielo abierto es tan normal como que un tejón esté en su madriguera, pero no me importa admitir que eché la cerveza cuando lo mencionó.

Ironmaster le debe su existencia a la inquietud de Ilgostrogue Sstar, que se marchó de la Ciudadela Adbar hace mucho con casi un cuarto de la población del Reino Norteño y se dirigió a lo que hoy en día es Mirabar. Según se dice, estaba loco y esperaba extender el imperio enano hasta el mar. Una vez se hubo asentado allí, volvió a sentirse inquieto y viajó con su tropa todavía más al oeste, donde acabó por calmar sus nervios la visión del mar sobre el río Shaengarne. El líder enano murió en este lugar y su heredero exigió a quienes le seguían que construyeran un asentamiento en tributo a la gran visión de un imperio enano de Sstar, el jefe del clan. Los enanos encontraron vastos depósitos de hierro en las colinas que rodeaban su valle y por eso llamaron a su ciudad Ironmaster (*Maestra del Hierro* en español).

Ironmaster resultó ser merecedora de su nombre y los enanos llevan siglos excavando bajo la tundra, siguiendo las vetas de metal. Eso les condujo a entrar en contacto con los duergars del Reino de las Profundidades hace una generación y la ciudad está desde entonces en guerra con ellos. El propio Storn era veterano de muchas batallas por el territorio de los túneles y, aunque era tan joven que no tenía una sola cana en la barba, su conocimiento de las tácticas para la lucha en estos lugares competía con el mío.

Sin embargo, la guerra con los duergars no es el único secreto de Ironmaster. Mi amigo Storn portaba dos hachas de plata, como es propio de un seguidor devoto de Clangeddin Barba Plateada, pero cuando le devolví una de las hachas que había lanzado en el ardor de la batalla, me fijé en su peso considerable y Storn me dijo que la hoja no era de acero bajo la plata, sino de adamantina. Le interrogué más sobre este tema y su disposición a hablarme de su origen demuestra tanto la abundancia de adamantina entre los enanos de Ironmaster como la inocencia de mi amigo sobre el resto del mundo. Parece ser que los humanos que adoran a dragones en la distante isla de Tuern llevan tiempo dando adamantina en bruto extraída de su isla a los herreros de Ironmaster, que a su vez proveen de obras de este material a los norteños. Por supuesto, no toda la adamantina es devuelta a los humanos, pero como estos ignoran el método para forjar dicho metal, no se percatan de ello. ¡Qué tesoro de armas y armadura debe yacer escondido dentro de las fronteras de Ironmaster! Bueno, seguro que le dan un buen uso contra los duergars.

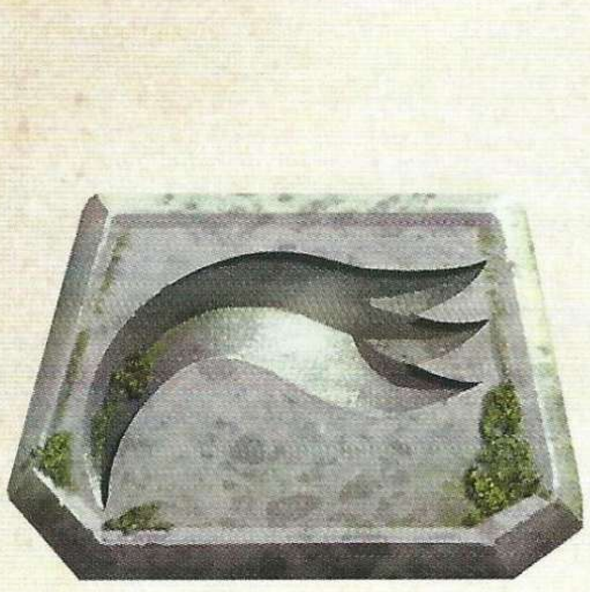
No creo que a Storn le importe que divulgue los secretos de su ciudad. Puedes ir a preguntárselo, si lo deseas. Sin duda, disfrutaría de otro pequeño "respiro" de la guerra en los túneles.

Salón de Mithral

Salón de Mithral, el hogar ancestral del clan Battlehammer, fue un lugar de una enorme riqueza en potencia cuando se fundó, durante la época del viejo Delzoun. Los enanos del clan Battlehammer se marcharon de la Ciudadela Adbar y se dirigieron al oeste con la esperanza de hallar depósitos de mithral escondidos en las estribaciones sureñas del Espinazo del Mundo. Los encontraron y empezaron a excavar el Salón de Mithral, mientras que el clan Ironshield fundó Settlestone cerca para regular el mercado para los productos del mineral que producía el salón.

El Salón de Mithral disfrutó de siglos de beneficios antes de que las excavaciones permitieran penetrar en el mundo a Tiniebla Brillante, un dragón sombrío. Los miles de enanos del asentamiento se redujeron a menos de trescientos. Como todos ellos eran demasiado jóvenes, viejos, débiles o enfermos para luchar, huyeron a Settlestone. Allí esperaron durante meses a recibir alguna noticia del rey Garumn que les confirmara que sus tierras volvían a ser seguras. Cuando los mensajeros que iban a la ciudad no volvieron, quedó claro que habían perdido el Salón de Mithral, por lo que sus enanos se dirigieron al norte, primero a Ironmaster, donde se les trató con tal desconfianza que no pudieron quedarse, y después al Valle de Icewind.

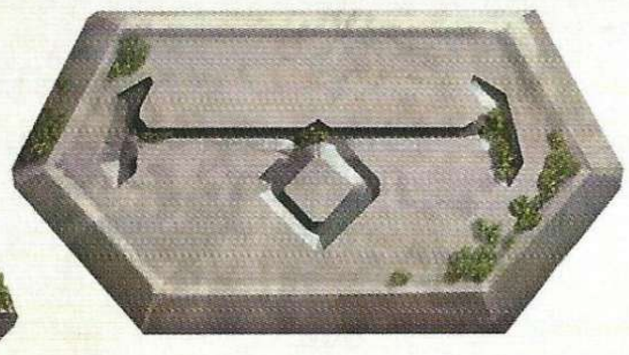
Cuando Bruenor, el nieto de Garumn, tuvo la edad suficiente y estuvo seguro de su camino, reunió aliados para reconquistar su antigua patria y vivió muchas aventuras con el grupo que luego se conocería como los Compañeros del Salón. Al final, Bruenor mató al dragón Tiniebla Brillante y reclamó el Salón de Mithral para el clan Battlehammer tras casi dos siglos.



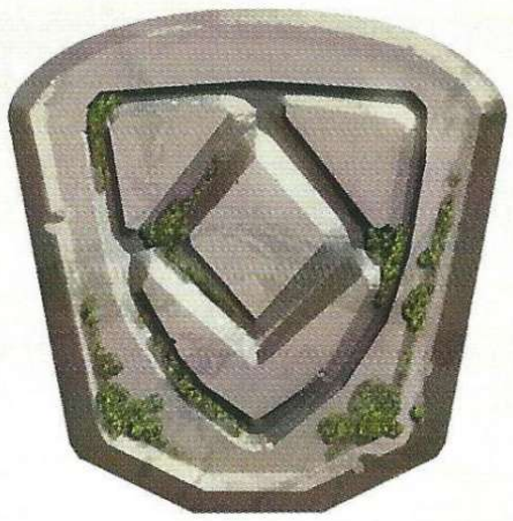
Clan Blackbanner

Clan Battlehammer

Clan Foehammer



Clan Bucklebar



Clan Stoneshield

Clan Horn

Después de que Bruenor recuperara el trono, sus amigos íntimos atrajeron a ciertos enemigos poderosos al Salón de Mithral, incluyendo a los drows de Menzoberranzan. De acuerdo con sus simpatizantes, esta es una de las razones por las que el rey abdicó en favor de su ancestro Gandalug Battlehammer: para proteger a su pueblo de sus enemigos personales. Algunos de los detractores de Bruenor afirman que lo que le hizo marcharse fue su espíritu viajero, pero nadie intentará o se atreverá a preguntárselo. En cualquier caso, cuando Gandalug falleció, Bruenor cumplió con su deber y retomó el trono.

Antes de que Bruenor muriese, su papel fue esencial para conseguir apoyo enano al Tratado de la Garganta de Garumn, que trajo la paz entre los enanos y el reino orco de Muchas Flechas. Cuando los orcos, pasado un tiempo, rompieron el acuerdo y guerrearon en el Norte, volvió de entre los muertos casi como si le hubieran invocado para reunir a los enanos y dirigirlos en la defensa y el castigo a sus enemigos. Hay quien dice que retrasó recibir las recompensas del mismísimo Hogar Enano de Moradin para retornar y ayudar a sus compañeros y parientes. Tal sacrificio y lealtad hacen que un monarca enano sea merecedor de la corona.

Bruenor Battlehammer, octavo y décimo y treceavo rey del Salón de Mithral, ya no lidera la ciudad ni a los enanos Battlehammer que residen en ella. Desde que volvió a la vida, ha vuelto a concentrar su atención en Gauntlgrym y no reclama el derecho a reinar en su antiguo hogar. En su lugar, la corona le ha sido ofrecida a la oficial Dagnabbet Waybeard, la nieta de un aliado de Bruenor, el gran general Dagna.

Cuando visité el Salón de Mithral hace unos pocos años, atravesé la ruina reconstruida de Settlestone, donde una guarnición de doscientos soldados protege la entrada al asentamiento. Cuando llegué al portal, las puertas de granito gigantescas resultaron estar bien guardadas, y eran prácticamente imposibles de abrir desde el exterior. Los defensores del Salón de Mithral se hacen llamar la Hueste del Salón y son un séquito disciplinado y con buenas armaduras que está dispuesto a defender hasta el último enano de la ciudad. La famosa Brigada Rompetripas es parte de la Hueste. Se trata de camorristas que infunden miedo en los enemigos tan inteligentes como para saber contra quién se enfrentan.

A los viajeros que se les permite el acceso al asentamiento se alojan en las habitaciones para huéspedes del nivel superior, dentro de la maraña de cavernas conocida como el Laberinto. Desde allí, los caminos llevan a los niveles intermedios de la ciudad, más allá de sus diversas fraguas, y siguen bajando hasta los niveles inferiores y las minas más profundas (en las que los invitados tienen prohibido el paso) o la ciudad subterránea (a la que los visitantes no enanos no pueden acceder).

Pese a su reciente reputación y la leyenda que crece alrededor de su rey más famoso, el Salón de Mithral es mucho más mina que ciudad. Como la mayoría de reinos enanos, ha perdido a muchos ciudadanos a causa de los orcos. Además, ha visto a su población todavía más mermada debido a la misión de Bruenor para recuperar Gauntlgrym y el consecuente traslado permanente de parte de sus habitantes. Por consiguiente, la población del Salón de Mithral ha quedado muy reducida en la actualidad y habrá que ver si sus fortunas seguirán el mismo camino.

Sundabar

Como Mirabar, Sundabar era un asentamiento enano sobre el que se construyó una ciudad humana. La caída reciente del enclave debería servir de ejemplo a mis compañeros enanos sobre qué puede suceder cuando el equilibrio del poder se inclina hacia la superficie y cae en manos humanas.

La ciudad desciende de la ciudadela de Sundbarr, una fortaleza de Delzoun erigida hace 2.000 años alrededor de una extraña grieta volcánica que acabaría siendo conocida como Fuego Eterno: la fuente mística de calor imperecedero para las herrerías y fundiciones del asentamiento, lo que permitía a Sundabar producir obras de lo más prodigiosas. Sundbarr era gobernada por un Maestro de la Forja, el herrero más habilidoso trabajando con el Fuego Eterno. Cuando un Maestro de la Forja moría o alguien sobrepasaba su habilidad, el liderazgo de Sundbarr cambiaba de manos.

Así se hizo hasta que, pasado un tiempo, los restos de Ascalhorn, que huían, fueron perseguidos hasta la entrada de la ciudadela. Entonces el Maestro de la Forja de Sundbarr ayudó a los humanos a luchar contra los demonios y el resto de monstruos que iban tras ellos. Como reconocimiento a un humano, que le había salvado la vida durante la contienda, el Maestro de la Forja permitió a los refugiados asentarse en la superficie, en vez de obligarles a marcharse una vez acabada la batalla. La colaboración entre enanos y humanos creció y fue famosa en todo el Norte, de manera que la ciudad superficial

de Sundabar se construyó sobre aquella poderosa fortaleza comercial.

Sin embargo, mientras los humanos prosperaban en la superficie, la población enana menguó y, con el tiempo, el Maestro de la Forja perdió prestigio e influencia en favor del Maestro Gobernador de Sundabar, que hablaba en nombre de los gremios y mercaderes humanos de la ciudad superficial. Uno de estos maestros gobernadores, Yelmo Amigo-de-Enanos, era tan apreciado y respetado que sus descendientes pudieron coronarse, algo que ningún enano se había atrevido ni se atreve a hacer en Sundabar desde entonces.

El rey Firehelm, el nieto de Yelmo, gobernaba en Sundabar cuando la ciudad fue tomada por una horda orca. No sobrevivió. Más allá de esa tragedia, la guerra dañó terriblemente a Sundabar y a los humanos de la superficie. Un dragón dejó caer rocas enormes sobre los edificios y se destruyó gran parte del muro exterior de la urbe. La mayor parte de los líderes militares de Sundabar fueron eliminados cuando el edificio en el que se reunían fue aplastado. Pese a que Aleina Brightlance de los Caballeros de Plata de Silverymoon lo hizo lo mejor que pudo organizando la defensa, y a pesar de los intentos valientes de la guarnición de Sundabar, los orcos entraron a raudales en la ciudad, mataron a la población humana de la superficie e hicieron retroceder a los pocos defensores que quedaban a las cavernas inferiores, desde las que muchos escaparon por el Underdark. Los enanos del asentamiento subterráneo alzaron un fuerte en las cavernas del Fuego Eterno y esperaron. Cuando Hartusk, un señor de la guerra orco, dejó una guarnición en la ciudad para ralentizar a quienes les perseguían, los enanos emergieron desde las profundidades y se dedicaron a aniquilar a todo orco y goblin que había en Sundabar.

Sundabar es ahora una ciudad formada en su totalidad por enanos. Ya no hay población humana. La limpieza de los escombros y los restos de los ataques avanza con lentitud, mientras que la mayoría de enanos permanece en el asentamiento subterráneo, a salvo, y los pocos que tienen deberes en la superficie se han apropiado de los edificios con menos daños, tras rescatar piedras de las estructuras en ruinas para reforzar las que pueden recuperarse.

Antes de la guerra, las calles de la superficie de Sundabar tenían un adoquinado liso, pero muchos de esos caminos han acabado destrozados por las piedras que caían. Sus adoquines se han arrancado para usarlos de munición, para reparar muros, o, simplemente, se han estropeado. Ahora la ciudad de la superficie es una ruina hueca. Algunos creen que el asentamiento sobre el suelo se dejará marchitar hasta caer el olvido, con la excepción del robusto doble muro que lo rodea y que los enanos ya han reparado. Se han abandonado los templos de las divinidades humanas y unos pocos centinelas con buena vista patrullan los muros. Su deber es informar de lo que ven y alejar a los visitantes indeseados.

En el centro de la ciudad de la superficie, el Círculo sigue dispuesto alrededor de los restos del Salón del Maestro para recibir a las caravanas, el ganado o los mercaderes que vienen de visita. Con todo, llegan pocos visitantes de esa clase y se da la bienvenida todavía a menos, ya que Sundabar hoy en día prefiere comerciar solo con otros asentamientos enanos a través del Underdark. Si dependiera del Maestro de la Forja, todo el comercio que entra y sale de la ciudad lo haría a través del tráfico subterráneo, para abandonar por completo la mayoría de rutas en la superficie.

Sundarr deposita poca confianza en los forasteros y tiene una opinión muy mala de los humanos. Durante la guerra, de entre todas las ciudades humanas, solo Silverymoon hizo algún intento de auxiliar a Sundabar. Para los enanos, su ayuda fue escasa y llegó tarde. En consecuencia, y dado que la Marca Argéntea fue desmantelada, Sundabar no perdió el tiempo en retirarse también de la Alianza de los Lores y romper vínculos de manera oficial con los reinos humanos del Norte, excepto a los que necesitaban por motivos comerciales. Dado que ahora ese comercio rara vez tiene lugar, la mayoría de reinos humanos cree que Sundabar protege celosamente su riqueza y se esconde bajo la superficie con cobardía, mientras que el resto de la región hace lo que puede para recuperarse de los conflictos recientes. Las pérdidas de Sundabar en edificios y población no han contribuido a que disminuyan los contenidos de sus rebosantes arcas y, pese a su estado actual, la ciudad sigue siendo una de las más ricas del Norte, aunque la mayoría del dinero apenas sale del asentamiento.

A pesar de que los enanos de la ciudad subterránea han mencionado el concepto de monarquía, el Maestro de la Forja ha rechazado la idea. Que los enanos se cuiden entre ellos, sin duda, pero no debería haber un rey en Sundabar. No sé si la reticencia de Flamestoker es falsa modestia o verdadera sabiduría, o si es que espera que un monarca guerrero reclame Sundabar como parte de un reino mayor.

Thornhold

Al este de la Carretera Alta y cerca del Estero de los Hombres Muertos se encuentra el lugar que los humanos llaman Thornhold. La que antaño fuera la fortaleza de un señor de la guerra menor de la familia Margaster de Waterdeep fue capturada y reclamada por un paladín como parte de la Segunda Guerra Troll. Durante muchos años, los Caballeros de Samular, una orden de paladines de Tyr que fundó un tal Samular Caradoon, usaron Thornhold como base, aunque el dominio seguía siendo una propiedad personal de los Margaster.

Durante un corto periodo de tiempo, hace más de un siglo, Thornhold cayó en manos de los Zhentarim. Cuando estos últimos avanzaron por el Underdark para reclamar Thornhold, cruzaron las cavernas del clan Stoneshaft, que había habitado el espacio inferior antes de la época en la que los humanos erigieron la ciudad superficial. Aunque los Zhentarim mataron o esclavizaron a muchos de los enanos de allí, no consiguieron destruir el clan. Los supervivientes escaparon con premura, se reagruparon y retomaron Thornhold por la fuerza, guiados por su líder, Ebenezer Stoneshaft, y con ayuda de un descendiente de Samular: la arpista Bronywn Caradoon. Una vez la fortaleza fue reclamada, como gesto de respeto y gratitud, Caradoon legó su custodia al clan Stoneshaft.

Todos los enanos de Thornhold pertenecen al clan Stoneshaft y, puesto que los túneles de su hogar conectan con el castillo, se refieren al edificio como el Fuerte Stoneshaft. Solo usan "Thornhold" cuando puede haber lugar a confusión: cuando hablan con un no enano y es necesario explicar el nombre. Por costumbre o naturaleza, los enanos de Stoneshaft son reservados (hasta para ser enanos). Con todo, siempre están dispuestos a escuchar qué se cuece en Waterdeep, en especial en los asuntos que conciernen a la familia Margaster, a la que perciben como un enemigo que un día atacará su hogar para recuperarlo o lo destruirá si no puede reconquistarlo.

Para la mayoría de humanos, Thornhold apenas es una fortaleza exterior, un castillo de piedra gris con un muro curvado y grueso, y un fuerte céntrico con dos torres. Desconocen las cavernas bajo el edificio que llevan al dominio del clan Stoneshaft. El peñasco que da hacia el mar es tan escarpado que no se puede construir un muro para proteger la parte de la colina en la que está asentado Thornhold. La fortificación carece por completo de adornos u ornamentos, y solo las almenas y las aspilleras perturban la sólida pared de piedra. Dentro del castillo, rodean la muralla interior pequeñas construcciones de madera y yeso que guardan a los animales y se usan para herrar, fabricar velas, hacer la colada, arreglar objetos de madera (como carros y similares) y elaborar cerveza.

Tiempo ha, Thornhold era un apeadero rentable para caravaneros, aventureros y otros viajeros que se desplazaban al norte siguiendo la Carretera Alta o a través del Estero de los Hombres Muertos. Durante décadas, la expansión del Estero por las calamidades de la Plaga de Conjuros interrumpió la mayor parte de las travesías en la Carretera Alta. En aquella época, los Stoneshaft vivían en un aislamiento relativo, acumulando minerales, metal refinado y artesanía. Los enanos de este clan tienen reputación de producir artesanía delicada hecha de metal y piedras preciosas, objetos que la mayoría considera obras de arte que se pueden llevar como adorno personal.

Los Margaster de Waterdeep creen que siguen teniendo derechos sobre Thornhold. La fortaleza se encuentra sobre la restablecida Carretera Alta, que conduce a Neverwinter, de modo que no sorprende que los nobles quieran sacar provecho del emplazamiento del fuerte en esa ruta. Los Caballeros de Samular también muestran interés en recuperar su puesto fronterizo en Thornhold como preludio de incursiones al estero. Se rumorea que ese deseo podría llevar a una alianza curiosa entre los avariciosos nobles humanos y los magnánimos paladines.

Los Stoneshaft temen que la política de la poderosa Waterdeep conduzca a un ataque a Thornhold. Por ende, se han estado preparando para un asedio, haciendo acopio de provisiones y reforzando las defensas del asentamiento.

Los enanos del clan Stoneshaft pueden catar la riqueza, la energía bulliciosa y el entusiasmo constante de la cercana Waterdeep, y desean formar parte de ello. No quieren que se les fuerce a permanecer aislados y apartados de la sociedad de dicha ciudad y los beneficios del comercio. Dicho esto, no están cegados a las ambiciones de la casa Margaster y saben que deben aportar ganancias si quieren sobrellevar los desafíos a su hogar. Evitan cuidadosamente que les encuentren solos, por temor al secuestro o la tortura a manos de los espías contratados por los Margaster, que ansían conocer los secretos de sus defensas. Por el mismo motivo, solo los ancianos Stoneshaft conocen y planifican los detalles de dichas defensas, de modo que ningún enano sea partícipe de todos los secretos y, por tanto, sea incapaz de revelarlos.

A los Stoneshaft les gusta e interesa todo lo que ofrece Waterdeep: una enorme variedad de prendas, modas, música y humor, así como noticias y rumores recientes, además de enseres y herramientas. Suelen preferir las mazas, los luceros del alba y otras armas contundentes; los yelmos que cubren toda la cara y ocultan la identidad de quien los lleva; las armaduras sencillas con placas para proteger las partes vitales del cuerpo de un enano que se ha tirado al suelo; y la comida picante.

Reinos isleños

¿Qué me ha convertido en una experta en navegar *por la Costa de la Espada? En primer lugar, la experiencia. En segundo, la supervivencia. Llevo dedicándome a esto más tiempo de lo que la mayoría de mis lectores llevan vivos y esta es la tercera versión de este libro que te ofrezco. Solo escribo uno de estos cada medio siglo y si crees que el precio no vale los dinerales que conseguirás vendiendo mi obra a tus clientes, eres un necio. ¿No lo quieres? Pues no lo compres.*

– Gardorra Burr a un librero de Waterdeep

Al oeste de la Costa de la Espada se encuentra el Mar de las Espadas y, más allá el Mar Impenetrable, una vasta extensión que separa Faerûn de lo que sea que se encuentra en el lejano oeste. Entre la orilla y lo desconocido hay una serie de islas, algunas grandes y otras tan menudas que no tienen siquiera nombre propio. Estas naciones isleñas comercian (y guerrean) con Faerûn y entre sí, como cualquier nación en tierra firme.

La información que se presenta a continuación se ha extraído de *Cincuenta años en la mar: tercer volumen*, escrito por Gardorra Burr, una marinera gnoma que ha pasado la mayor parte de sus doscientos años recorriendo el Mar de las Espadas.

Evermeet

Te voy a contar una certeza tan pura como la pepita de Garl y el único motivo por el que la escribo en un libro es para que todo el mundo sepa que nadie conseguirá tal proeza. ¡Viajé de polizona en un barco en dirección a Evermeet y mis pies tocaron su suelo sagrado!

Quienes posean información sobre ese lugar pueden mofarse de lo que digo y los que lo desconocen quizá no crean que el hecho fuera tal hazaña legendaria. Por eso, permíteme contar a los que dudan qué es Evermeet y por qué querrán haber estado en mis botas cuando haya acabado de narrarlo.

Un pedacito de paraíso

Según el mito (en el que cree todo elfo que he conocido), la isla de Evermeet no es de este mundo y jamás lo fue. En la antigüedad, hace tanto que hasta los elfos la consideran su pasado mítico, los elfos de todas las naciones buscaban una patria perfecta para su pueblo. Este era el problema, claro. Te perderás una fortuna de belleza si siempre buscas la piedra preciosa ideal. Ya que no encontraron ese espacio en el mundo, algunos elfos (apuesto que fueron los elfos solares) buscaron más allá del mundo para crear ese lugar. Los altos magos se reunieron para crear una obra mágica poderosa que pusiera en contacto a Toril con Arvandor. Exacto, ¡lo que querían aquellos necios locos era traer a nuestro mundo parte de las tierras en las que vivían los dioses!

Las historias varían sobre si Corellon lo permitió o fue incapaz de evitarlo, pero ocurrió y, en consecuencia, la calamidad asaltó Toril. Esta fue la primera Secesión y los elfos siempre han dicho que tuvo un eco en el tiempo. Las catástrofes recientes parecen darles la razón.

Cuando las cosas se calmaron, los elfos se dieron cuenta de su locura. Durante miles de años, ninguno de ellos se atrevió a pisar Evermeet. Pero Corellon debió haber acabado por perdonar a sus hijos caprichosos, ya que los elfos más ancianos empezaron a sentir la llamada del oeste.

Quizá hayas visto un arcoíris lunar sobre Selûne y oído decir que significa que Evermeet llama a un elfo. Pues no es un cuento infantil. ¿Has conocido a algún elfo anciano? Cómo ibas a reconocerlo, ¿verdad? Pues si has tenido el honor de tratar con uno de ellos en ese momento, habrás visto un arco similar en sus dos ojos, sobre la pupila. Es la forma que usa Sehanine Arco Lunar para guiarlo en el más allá. Los arcos pueden cegar al elfo en este mundo, pero desaparecen cuando entra en el siguiente, permitiéndole ver el paraíso élfico. Eso es exactamente lo que ocurre en Evermeet y el elfo no necesita estar muerto para conseguirlo. ¿No me crees? Bueno, yo vi lo que vi.

Algunos elfos siguieron a sus familiares de la tercera edad hasta Evermeet y pronto un reino de elfos vivió en un paraíso sobre Toril. Durante mucho tiempo, a Evermeet la protegían bestias imponentes, magia poderosa y la fuerza de los propios seldarine. Los elfos de todas las variantes y provenientes de todo el mundo viajaron a Evermeet en busca de refugio. Cuando declararon su Retirada del mundo, ¿dónde creéis que fueron?

Entonces llegó la Plaga de Conjuros y parte de aquella antigua Alta Magia élfica debió desenmarañarse. Evermeet se desligó del mundo y se encontró en el mar del Feywild, aquel extraño reino feérico que toca Toril en lugares místicos. Durante un siglo, parecía que el mundo se había quedado sin Evermeet. Los elfos venerables trataron de aguantar con la esperanza de que aquel eco de la primera Secesión podría repetir la conexión entre Evermeet y el mundo una vez acabara el periodo de calamidad.

Su paciencia (¿pues quién, si no un elfo, podría tener tal paciencia?) acabó por tener recompensa, cuando los barcos de Evermeet volvieron a amarrar en los puertos de la Costa de la Espada.

Navegar hacia el oeste

Sabiendo todo esto y ya que acababa de conocer a un venerable elfo que se estaba preparando para el viaje, ¿cómo no iba a aprovechar la ocasión de apuntarme? Me supo un poco mal aprovecharme de la ceguera del elfo y obligarle a dejar atrás parte de su equipaje, pero era una oportunidad única en la vida.

Oí decir al capitán del barco que ahora Evermeet está a caballo entre tres planos: nuestro mundo, el Feywild y Arvandor. Aunque los toca todos, no existe del todo en ninguno. Para encontrarlo, debes seguir un patrón en las estrellas hasta que estas cambien y entonces cambiar tu referencia a nuevas estrellas. (¡Juro por la pepita de Garl que es lo que indicó!) Quienes se salen del camino se extravían. ¡Ojalá hubiera podido preguntar al capitán a dónde iban los barcos perdidos! Pero no podía descubrirme.

Traje algo de comida, ya que no sabía cuánto tiempo debería permanecer escondida en el barco. Al empezar el viaje, preste atención a cada crujido de las tablas y cada voz élfica, pero, pasado un tiempo, me dormí, arrullada por el mar que se mecía. El viaje después de ello me recordó a un sueño. Sé que tuve que despertarme, comer, dormir y ocuparme de otras necesidades (como poco, se me había acabado la comida para cuando finalizó el viaje), pero no recuerdo detalles concretos. Solo sé que, llegados a cierto punto, el barco se detuvo y alguien sacó la cesta en la que me escondía y la colocó en una playa de arena.

Lo que vi

Lo sentí antes de verlo. Aunque apenas pude vislumbrar un pequeño atisbo a través de los mimbres de la cesta, Evermeet me dejó sin aliento. Estaba enroscada en el canasto como una serpiente, con contracturas en todas las extremidades, desesperada por no delatarme, pero pude sentir la magia de Evermeet calando en mi cuerpo, relajando mis miembros doloridos y aligerando la carga de mi conciencia. Cuando pude respirar de nuevo, jadeé. Y así fue como el elfo me descubrió.

El elfo ciego cuyos estimados tesoros había reemplazado para viajar me sacó de su cesta. Cuando lo hizo, tenía los ojos tan claros como los diamantes e igual de duros. Pensé, con total seguridad, que iba a morir y, al ver lo que me rodeaba, puedo asegurar de corazón que no me importó. Si el elfo me hubiera matado allí mismo, mi alma habría ido a Garl y le habría reclamado un barco para navegar derechita de vuelta a Evermeet. Mi sobrecogimiento mudo hizo que el elfo se girara y mirase, de manera que también él se quedó embelesado.

Respecto a lo que contemplé, imaginad un lugar de belleza natural abrumadora y artificio élfico imposible, un reino foráneo tan distante y hermoso como las estrellas, pero tan parte tuya como tus propios sueños. Mitad paraíso y mitad hogar.

Me gustaría decir que compartimos un momento de gloria, aquel elfo y yo. Tal vez no me mató por ser consciente de ello.

Se acabó demasiado pronto. Me volvieron a meter en el barco, me devolvieron al mundo y me advirtieron de no intentar de nuevo nada tan estúpido, bajo peligro de muerte. No creo que lo haga. Por lo menos, no hasta que me vaya acercando a cierta edad. ¡Entonces estaré alerta para encontrar a elfos de vista nublada que buscan el oeste!

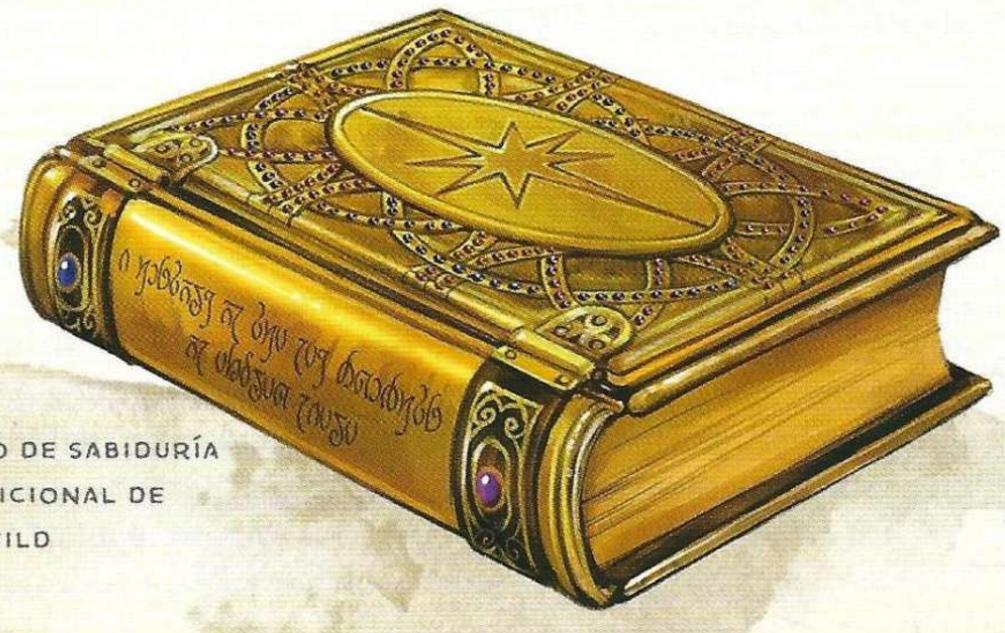
¿Lo entiendes ahora? ¿No habrías querido ser las botas de una gnoma y haber pisado Evermeet, ni aunque fuera durante unos pocos latidos de tu corazón?

Islas Norteñas

Muy al norte de las Moonshae y al oeste de Faerûn se sitúan las islas nativas de los norteños, que permanecen en su estado actual desde hace siglos. Ruathym, la mayor de ellas, cuenta con los asentamientos más antiguos de los norteños. Desde allí han surgido toda clase de reinos y leyendas del norte.

Las Islas Norteñas han sido erosionadas por vientos fuertes y olas poderosas. Deben soportar un frío agudo que congela los huesos durante la mayor parte del año. En el más profundo invierno, las ensenadas están atestadas de hielo y la niebla no se deshace hasta tarde durante el día, si es que escampa en absoluto. La mayoría lleva pieles para protegerse del frío. Quienes van a la guerra complementan su protección con cuero más grueso y yelmos revestidos de lana o piel. Rechazan la magia y ensalzan la batalla, hasta el punto de que gran parte de las comunidades se inquieta si no tiene un enemigo contra el que enfrentarse.

Como los norteños son buenos luchando y navegando, y están muy dispuestos a atacar a los barcos que se acercan a sus costas, es mejor ir con cuidado alrededor de cualquiera de las Islas Norteñas, especialmente si no se te ha asegurado un pasaje seguro y, a veces, incluso cuando sí.



Tomo de sabiduría tradicional de Feywild

VALKUR, HÉROE Y DIOS DE LOS NORTEÑOS

Aunque los norteños veneran a muchas otras deidades (Auril, Umberlee, Talos y Tempus, en concreto), consideran que el poderoso Valkur es el más importante. Este héroe y dios es particular de los habitantes del Norte y personifica las cualidades que los norteños admiran más: la fiereza, la astucia, la valentía, la fuerza y la habilidad navegando.

Los norteños reverencian a diversas deidades, pero la mayoría le rinde culto a Valkur, un dios y héroe propio que ejemplifica las cualidades que más aprecian los guerreros. Cuídate de no cuestionar o insultar su fe en su presencia.

Gundarlun

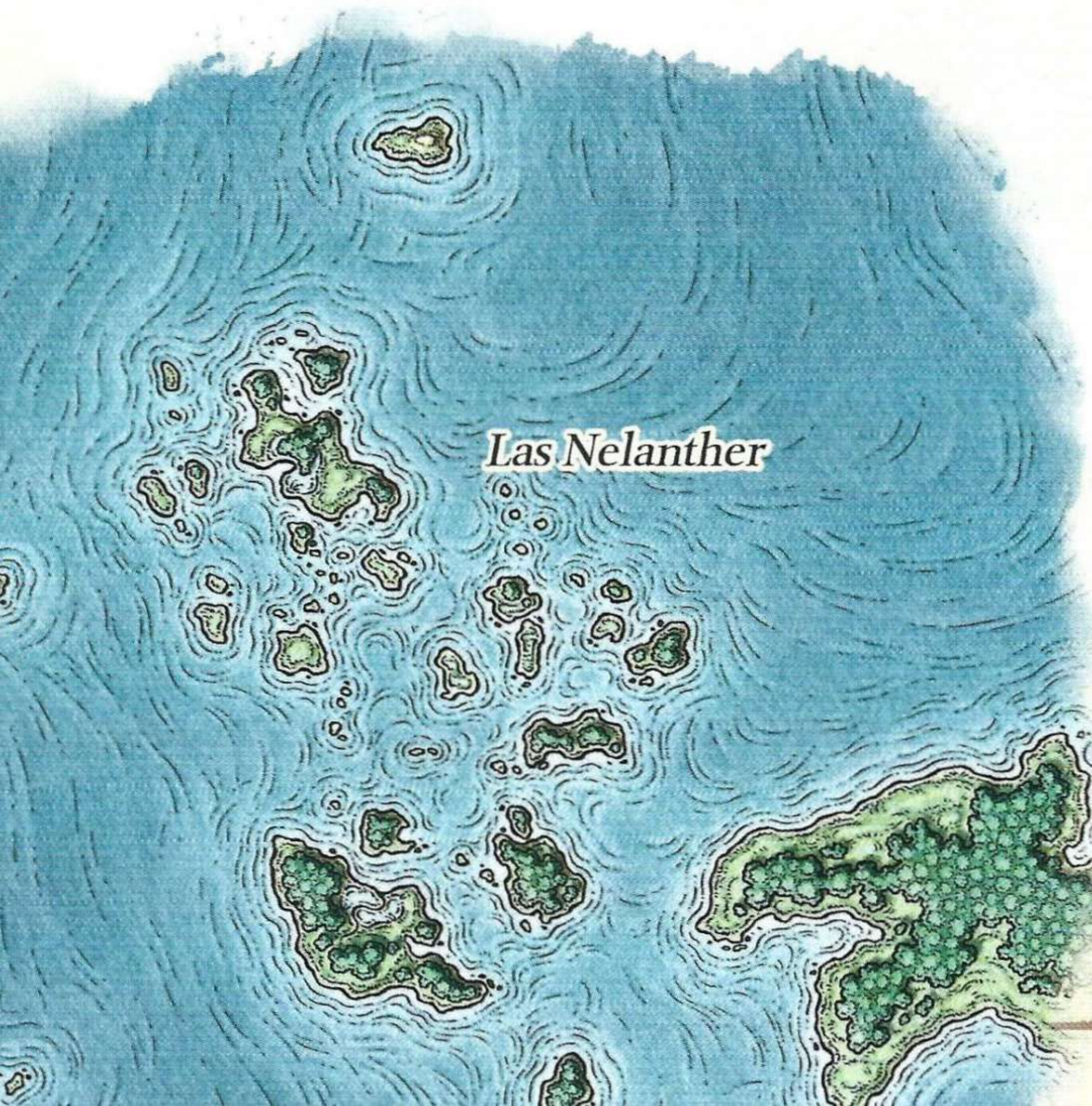
Los pescadores y mercaderes de Gundarlun se parecen más a sus primos del continente que a las gentes de las islas. A diferencia de otros norteños, son menos propensos a buscar pelea con quienes no reconocen. Por su carácter más pacífico, tienes más posibilidades de conseguir agua y provisiones a salvo en Gundarlun, aunque debes estar preparado para ser generoso en tus compras durante la parada.

Más de una docena de asentamientos rinden homenaje al rey en Gundbarg. Sacan provecho de la reputación de la isla como apeadero seguro. Aunque Gundarlun tal vez no disponga de los guerreros más curtidos en la mar, los barcos que necesiten reparaciones, contratar a marineros y alguien que cosa las velas, o tengan que almacenar cargamentos pesados podrán satisfacer sus necesidades.

Los Huesos de Ballena

Los afloramientos menudos que forman los Huesos de Ballena son tan numerosos que es imposible hacer una carta de navegación exacta de todos. Cada uno cuenta con sus propias leyendas y su propio rey (a menudo autoproclamado) y luchan entre ellos sin parar en escaramuzas en las que las pérdidas alcanzan, como mucho, la docena de participantes.

Los Huesos de Ballena se llaman así a causa de los esqueletos desperdigados de estas grandes criaturas marinas, que cubren las playas de la mayoría de islas. Estos huesos son la única mercancía valiosa que tienen en este lugar, lo que significa que quien piense en navegar hasta allí y extraer marfil de las costas de los Huesos de Ballena está subestimando profundamente con qué furia defienden su propiedad los habitantes de las islas.



Rocas Moradas

Si necesitas refugio durante una tormenta, podrás encontrarlo en las muchas islas de Rocas Moradas. Una vez tuve la grandísima suerte de hallar un puerto seguro en la aldea portuaria conocida como Ulf de Thuger. Se me dio una bienvenida tan cálida como la que podría haber recibido en Gundarlun y descubrí que la población era un buen público para mis historias de viajes y aventuras. Con todo, algo me hace pensar que no volveré.

El día que se detuvo la tormenta, salí del hogar comunal en el que me había hospedado y contemplé un asentamiento bien cuidado y organizado con pastos verdes y redes de pesca llenas. La tripulación del barco y yo fuimos tratados con cordialidad por todo el mundo y nuestra nave ya estaba reparada y preparada para zarpar, pues parece que los isleños habían trabajado toda la noche para tenerla lista.

Partimos de manera amistosa, pero no fue hasta que nos alejamos bastante cuando nos percatamos de que todos compartíamos un extraño recelo. No habíamos visto a demasiadas mujeres mientras estábamos en la isla, algo de esperar, pues los norteños suelen hospedar a sus invitados lejos de los hogares, las granjas y las fraguas que son el dominio de las norteñas. Pero tampoco distinguimos ni oímos a niños ni hombres jóvenes, y ni una sola vez reparamos en un anciano o anciana. De hecho, dudaría a la hora de afirmar que algún norteño de los que conocimos tenía una sola cana en la cabeza o la barba. Recelo de volver por este hecho extraño y por la rara costumbre de estos isleños de dotar a cualquier figura humana de los brazos de su tótem: un calamar con muchos tentáculos.

Ruathym

La isla de Ruathym es la patria ancestral de todos los norteños que viven en las islas del Mar de las Espadas y los humanos que se fueron a buscar la antigua Illusk, ahora Luskan, y se extendieron en forma del pueblo illuskano. Las gentes belicosas de Ruathym saben que forman parte de este legado, por lo que consideran su derecho natural el reinar sobre el resto de norteños y sus ciudades costeras.

En ocasiones, los mercaderes comercian en la capital de Ruathym, también llamada Ruathym, pero no se arriesgan a usarla de apeadero si pueden evitarlo. Nadie sabe cuándo Ruathym va a comenzar una guerra y cualquier barco que se vea desde la isla sería una presa fácil.

Tuern

Tuern, que está alejada de su vecina más cercana y bastante al oeste, es una isla remota que alberga a un pueblo violento que ataca y saquea a voluntad, además de querer esclavizar a cualquier extranjero capturado en su isla o en las proximidades. No confían en ningún tipo de magia y ofrecen tributos a los dragones rojos y los gigantes que habitan las cuevas de alta montaña de este lugar. Tienen cinco reyes, y se supone que su alto rey está coronado en Uttersea, su capital. Sin embargo, como cualquier marinero con sentido común, he evitado la isla y me he alejado bastante de ella, así que no puedo decirte qué granuja sanguinario manda en el gallinero en estos momentos.

Islas Sureñas

Lejos de las costas de los reinos sureños de Faerûn, más al sur de las islas Moonshae, hay algunas naciones insulares más pequeñas y con menos influencia. Las Nelanther, cruzando el Canal de Asavir desde Tethyr, son una tierra de piratas saqueadores. Más al sur, a unas trescientas millas de las Moonshae, se encuentra la legendaria isla de Lantan, el lugar de origen de muchas invenciones excéntricas. Y mucho más al sur de allí, más allá de las junglas de Chult, se encuentra la misteriosa isla de Nimbral.

Lantan

Hacía más de un año que no visitaba Lantan cuando ocurrió, pero, según afirma la mayoría, en el momento que la magia falló por completo en aquel lugar, todo el polvo de humo y las bagatelas mágicas de Lantan explotaron, una por una, mientras enormes olas cubrían la isla. En un periodo de tiempo tan breve que produce terror solo de pensarlo, Lantan cesó de existir.

O eso decían los supervivientes. Ahora parece ser que Lantan fue transferida a otro mundo, igual que Halruaa. Con todo, esta última había previsto la calamidad y se había dedicado a prepararse. Lantan no tuvo tanta suerte.

A los lantaneses les fascinaba construir maravillas mecánicas (hay quien lo llamaba obsesión). Aunque de vez en cuando usaban magia, la isla entera olía a serrín, grasa y metal recién cortado, ya que todas las tiendas trabajaban en refinar su último invento, siempre el más importante. Las nuevas creaciones podían ser unos caballeritos metálicos que andan, luchan y se golpean entre ellos, cofres elaborados con candados que se cierran solos o brazos mecánicos que copian lo que redacta un escriba en un segundo pergamino. Durante mis visitas anteriores al lugar, vi todo eso y mucho más con mis propios ojos.

¿Todos aquellos cachivaches y bagatelas ayudaron a los lantaneses cuando se les arrancó el mundo entero bajo los pies? ¿A quién acudieron cuando en aquel otro mundo las plegarias a su dios preferido, Gond, quedaron sin respuesta? ¿Qué ocurrió durante el siglo que pasaron lejos? Y, ahora que han retornado, ¿les alegra estar aquí o les parece que les han vuelto a arrebatar su mundo?

Algunos barcos que afirman proceder del recuperado Lantan han aparecido en puertos de la Costa de la Espada, pero, por lo que he oído, los lantaneses que salen de ellos son precavidos y hablan poco de su patria. Estos vendedores intentan conseguir grandes cantidades de materia prima, como varios tipos de maderas y metales, e intercambian piedras preciosas poco comunes y un oro extraño. Apenas se han visto sus invenciones, aunque los vistazos que se han conseguido dar han dado lugar a mucha especulación sobre el desarrollo lantanés de armas de polvo de humo y una mayor inclinación a combinar magia y maquinaria. De hecho, se ve que los comerciantes lantaneses han ofrecido muchos guardianes escudo en subastas privadas a lo largo de toda la Costa de la Espada. Esa clase de autómatas similares a gólems suelen ser cosa de magos y no de manitas.

Nelanther

Hazle caso a una vieja loba de mar y teme las Nelanther, las Islas Pirata del Mar de las Espadas. Aquí viven todo tipo de criaturas marinas o marineras, desde los hombres lagarto y los minotauros a los orcos y ogros, con una pizca de humanos y demás seres para darle variedad al asunto. Si bien en otros lugares los piratas mantienen un código de conducta propio, a los habitantes de Nelanther no les importan nada las reglas, el honor ni la buena convivencia

Estandarte de los Caballeros de Nimbral

entre vecinos: se atacan entre ellos con tanta furia como la que emplearían contra cualquier barco o convoy que pasara. Por decirlo claramente, los habitantes de las Islas Nelanther son un conjunto de atracadores y saqueadores que subsisten peleando con quien sea que encuentren.

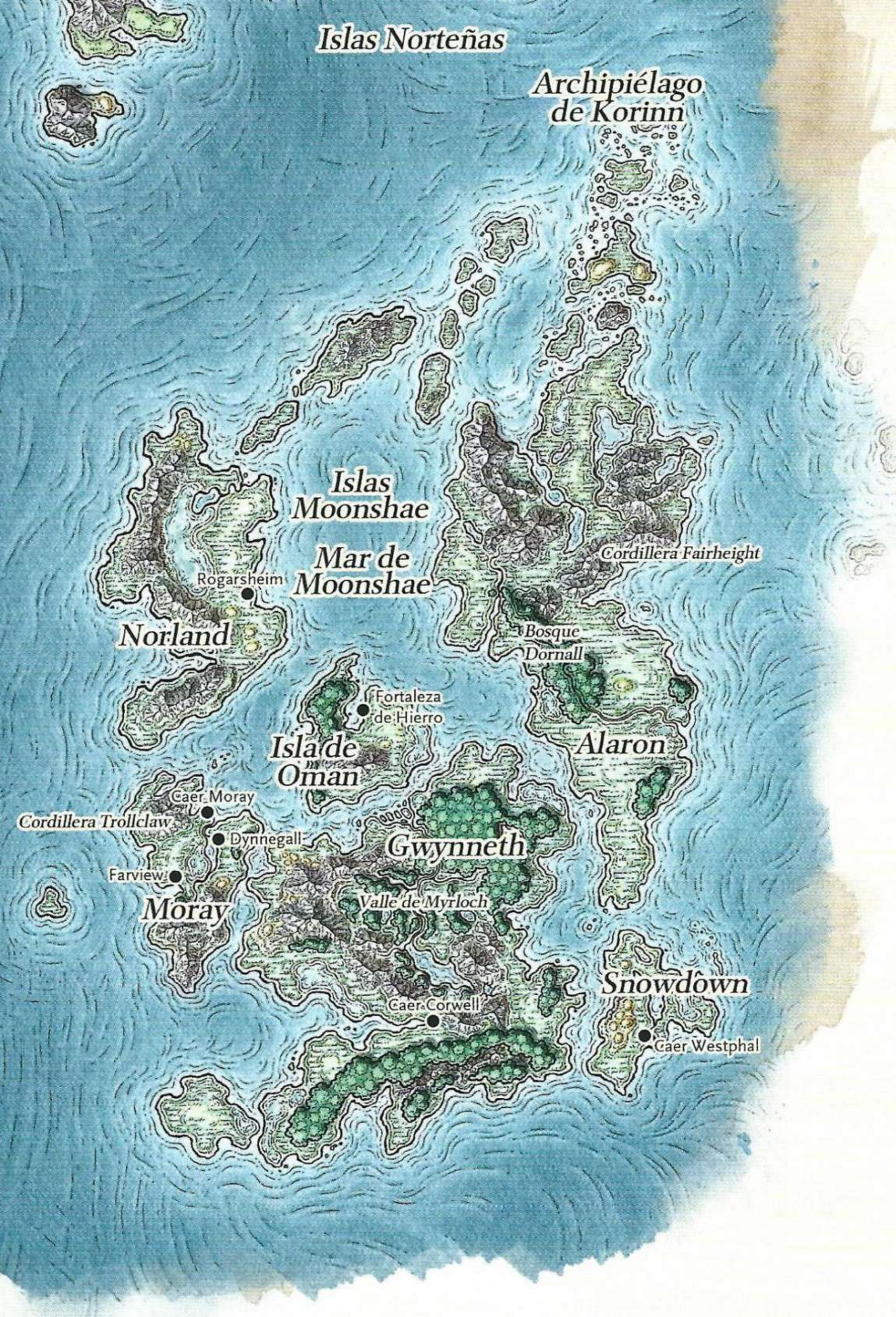
Nadie se ha molestado en contar o registrar el nombre de todas las tribus de estas islas, y dudo mucho que alguien vaya a comenzar a hacerlo ahora. Para empezar, es una tarea imposible: las tribus se dividen o destruyen a un ritmo tan rápido que, para cuando hubieras acabado de enumerarlas, tendrías que empezar de nuevo. Además, es una tarea sucia y peligrosa, de manera que es mejor dejar que quienes lidien con los piratas sean las embarcaciones rápidas, las marinas bien armadas y el tipo de locos que querrían llevar un registro de esas tribus.

Si averiguas el nombre de una tribu de las Nelanther, cuídate de no mencionarlo a otro barco de estas islas a no ser que puedas confirmar que pertenece a un grupo amigo. Incluso si es el caso, has de saber que esas alianzas duran lo que una tormenta de verano en las islas, y seguramente no sobrevivirás lo suficiente para ver la forja de una nueva. Proclamar tu asociación con una tribu concreta puede enfadar a aquella con la que te comunicas.

A pesar de todo, si buscas personal fuerte y barato, Nelanther puede ser tu sitio, pero no esperes de ellos excesiva lealtad o inteligencia. Si contratas a demasiados marineros de Nelanther en tu barco, estarás pidiendo a gritos que te lo roben, lo lleven a las islas y le den una nueva vida como embarcación pirata.

Nimbral

¿Alguna vez has visto a una isla desaparecer sin más? Presuntamente, es lo que ocurrió en Nimbral en la época en la que Lantan se hundió. O eso se dice. Cuatro capitanes de barco conocidos afirmaban haberla visto en un momento dado y no en el siguiente, además de haber



atravesado su emplazamiento anterior como si jamás hubiese estado ahí.

Hay quien asegura que una magia potente movió o escondió la isla en una ilusión portentosa. Es algo que me parece creíble, porque los señores de Nimbral habían sido famosos durante mucho tiempo por su ilusionismo y sus engaños. Si hay una isla que tenga que desvanecerse, será la suya. Del mismo modo, el retorno de Nimbral entra en sus habilidades, sin duda, y tal vez este suceso es el punto álgido de un truco tan largo y complejo que hasta una gnoma puede envidiar su alcance.

Hoy en día, Nimbral se parece mucho a lo que había sido: remota y discreta. A dónde fue la isla, qué hizo mientras estuvo desaparecida y por qué volvió son cuestiones que los señores de Nimbral prefieren reservarse para sí mismos.

Nimbral sigue gobernada por sus misteriosos lores, una familia de lazos estrechos formada por archimagos. Todos ellos son maestros ilusionistas. Estos a su vez nombran a heraldos, que proclaman leyes, y a los Caballeros de Nimbral, legendarios jinetes de hipogrifo vestidos con una armadura transparente como el cristal y dura como el acero. Que no te engañe que se les llame caballeros. Siempre han actuado como piratas cuando salían a patrullar los mares y se han apoderado de los barcos que pasaban cerca de su isla.

Mis amigos capitanes no revelaron qué hacían en aguas tan cercanas a Nimbral. Hablaron de "negocios", pero nadie posee negocios tan al sur como para llegar a Nimbral, a no ser que se espere echar el ancla en la isla. Lamento decir que, desde que hablamos, todos ellos han fallecido y no puedo interrogarles más para sacar información acerca de ese lugar.

Si tienes motivos para navegar al sur de Chult, vigila los cielos con recelo. Aunque quizá no te sirva para nada, porque los Caballeros de Nimbral son conocidos por aparecer de la nada y ser presuntamente invisibles antes de atacar, pero vale la pena ir con cuidado cuando se anda haciendo locuras.

Las Moonshae

Envueltos en brumas, los peñascos rocosos de las islas Moonshae se alzan entre el oleaje del Mar de las Espadas y sus puntas están recubiertas de bosques ancestrales. Las Moonshae se encuentran al oeste de Mintarn, de Puerta de Baldur, Candlekeep y hasta Amn, si nos ponemos así: esta extensión de islas es casi la mitad de larga que toda la Costa de la Espada, y circunda el Mar de Moonshae.

En las islas del sur viven los ffolks, humanos gobernados por su alto rey, Derid Kendrick, desde la fortaleza de Caer Callidyr en Alaron. Los ffolks rinden culto a una diosa a la que llaman Madre Tierra. Sus druidas se reúnen en las arboledas sagradas de las islas. Algunas de estas albergan pozos lunares, estanques mágicos que, según los druidas, la deidad usa como ventanas al mundo.

Las islas del norte son territorio de los norteños, que bajan desde Ruathym para instalarse aquí. Han luchado ocasionalmente contra los ffolks durante los siglos en los que ambos grupos han compartido las islas, en constante conflictos.

Alaron

La isla más grande y poblada de las Moonshae es Alaron. La fortaleza ffolk de Caer Callidyr se yergue sobre la bahía sur de las montañas Fairheight, en la frontera norte del bosque Dornall. Este último es un lugar peligroso, lleno de goblins, huargos y otros seres de su calaña. Cuanto más te adentras, más sobrenatural parece el bosque, y hay criaturas feéricas haciendo que los aventureros se pierdan o encuentren su destrucción. Incluso los exploradores del alto rey se mueven con cuidado por este lugar.

Según se rumorea, los enanos Rookoath de la cordillera Fairheight (respaldados por el clan Rustfire de la isla de Gwynneth y por aventureros de Callidyr) han conseguido victorias contra los orcos locales y su señor, un dragón sombrío. El alto rey Derid espera fraguar una alianza con los enanos, que hasta el momento han desdeñado la ayuda de la corona.

Por ahora, Kythyss, un pueblo portuario del Gran Extremo Sur de Alaron, ha estado contratando a mercenarios para proteger las caravanas que viajan al norte hasta Callidyr. Los jefes de las expediciones siempre buscan ayuda, si te atreves a enfrentarte a la carretera durante una época.

Archipiélago de Korinn

El Archipiélago de Korinn está formado por una docena de rocas pedregosas, lluviosas y azotadas por el viento pobladas en su mayoría por norteños, que pastorean ovejas, pescan en las aguas cercanas y, de vez en cuando, saquean o piratean. Una docena de asentamientos separados forman pequeños reinos que comparten poco más que su cultura común norteña.

No hay un puerto seguro para los forasteros. No tienes ni idea de a qué te enfrentas. Para otros norteños, los asentamientos de Westhaven o Pandira hacen las veces como terreno neutral en el que los norteños de cualquier tipo que surcan las aguas del Mar de las Espadas pueden refugiarse en puerto y dejar pasar una tormenta o reabastecerse.

Gwynneth

A lo largo de mi vida, la isla de Gwynneth se ha vuelto todavía más etérea y misteriosa. Es el hogar del reino élfico de Sarifal y está bajo el dominio de la alta dama Ordalf.

Sarifal comparte la isla con el huraño reino montés de Synnoria, hogar de los elfos llewyr, así como algunos pequeños asentamientos de enanos escudo y las ruinas de Caer Corwell, el antiguo asentamiento de los ffolks en Gwynneth. El alto rey Derid quiere reclamar la antigua ciudadela y reconstruirla para que sirva de embajada, pero todavía necesita el consentimiento de la dama Ordalf para ello.

Gwynneth también cobija el Valle de Myrloch, un espacio exuberante en las montañas que tiene las aguas relucientes del Myrloch al sur. Los círculos druídicos están activos en el valle y se han aliado con los elfos y las criaturas feéricas de la zona.

Al norte de la isla, el hijo de la alta dama Ordalf, el príncipe Araithe, lidera la contienda contra los feéricos oscuros del bosque de Cañada Invernal. El príncipe es pragmático y está dispuesto a aceptar ayuda para ahuyentar a los enemigos de su pueblo, de modo que se sabe que las compañías de aventureros cruzan el Estrecho de Alaron y viajan hasta Gwynneth para prometer su apoyo a la causa.

Isla de Oman

La última vez que pisé la isla de Oman fue justo después de la unificación de las Moonshae y era un lugar pacífico y adorable. Tenía ovejas, granjas y barcas pesqueras, además de muchas personas dispuestas a cambiar el oro de sus minas por productos del interior o de otras ínsulas. Ahora la isla de Oman es un lugar condenado que controlan los gigantes, especialmente los fomorés, que lanzan piedras enormes a cualquier barco que se aproxime demasiado a la costa. Si consigues llegar a la orilla, lleva contigo algunos amigos y muchas armas. Es un lugar peligroso, pero podría valer la pena arriesgarse. Apenas puedo imaginar la recompensa que el jarl Rault o el alto rey Derid podrían ofrecer a los aventureros que reconquistaran las ruinas de la Fortaleza de Hierro, que antaño fue el hogar de los monarcas de la isla.

Moray

Moray, situado al oeste de Gwynneth, es un país en guerra contra sí mismo. Los ffolks asediados de Caer Moray se esfuerzan en mantener abierto el puerto del pueblo para que Dynnegall, muy en el interior, reciba artículos y provisiones vitales.

Estos suministros a veces incluyen refuerzos para lidiar con las amenazas a la isla, que son muchas y variadas: la tribu Sangre Negra de licántropos adoradores de Malar, los gigantes de la Cordillera de Trollclaw en el norte y los ogros y orcos de las Montañas Orcskill del sur.

Los ffolks de Moray son leales al alto rey. Esperan que las Moonshae se unifiquen bajo el estandarte de Kendrick y están dispuestos a aguantar lo suficiente para verlo.

Norland

Norland, la fortaleza de los norteños en las islas, se encuentra al norte de Moray. Últimamente han sucedido muchas cosas en el Norte, lo que ha debilitado su control de las Moonshae, pero me temo que el alto rey Kendrick carece del poder para sacarle provecho.

Durante los últimos años, una norteña que se hace llamar la Doncella de la Tormenta emergió como líder entre su pueblo, algo que es poco habitual, porque los norteños

no permiten que las mujeres saqueen o pesquen. La Doncella de la Tormenta, que se decía que fue bendecida tanto por Valkur como por Umberlee al nacer, reunió a muchos habitantes de Norland bajo su estandarte y parecía a punto de enfrentarse al rey para controlar Norland. Con todo, se rumorea que hace una década le consumió el poder de Umberlee y guió a sus seguidores en una misión loca para controlar el Mar de las Espadas. Cuando finalmente se la venció en las aguas, se desvaneció entre las olas junto con su barco. Es conocida por no poderse ahogar, por lo que muchos temen su retorno.

Rault el Sabio, rey de las gentes de Norland, perdió tanto a su hijo mayor Olfgaut como a su nieto en batallas contra la Doncella de la Tormenta, haciendo que la sucesión estuviera en tela de juicio. Tiene una nieta muy animada y sabia, pero en la sociedad patriarcal norteña (y tan pronto tras el desastroso ascenso al poder de la Doncella de la Tormenta) es impensable que la corona pueda recaer en ella.

Snowdown

La islita de Snowdown, al sur de Alaron, es propiedad de Amn y en ella gobierna la dama Erliza desde Caer Westphal. Se trata de la segunda de su nombre y ha alcanzado fama por el llamativo parecido que tiene con su bisabuela, la primera monarca amniana de la ínsula.

Desde que tomaron posesión del lugar, los ocupantes de Snowdown han talado sus bosques, vaciado sus minas y atascado sus canales con los deshechos de los ffolks saturados de trabajo sobre los que reinan. La dama Erliza y sus soldados han desmantelado implacablemente varias rebeliones y los ffolks se refieren a ella como "Erliza, la Sanguinaria". Algunos amnianos creen que se está complicando más controlar la isla de lo que valen las exportaciones, en descenso, y que hay otros levantamientos en ciernes por parte de los ffolks, a los que Alaron da apoyo disimuladamente.

Mintarn

No sé qué hicieron las gentes de Mintarn para atraer la ira de Beshaba, pero, sin duda, cuentan con su atención. Desde que tengo uso de razón, el lugar ha vivido bajo la sombra del dragón Hoondarrh (llamado la Furia Roja de Mintarn porque reside en una isla cercana), aunque el pueblo de Mintarn ha podido comprar la piedad de la bestia durante todo este tiempo. Ahora una serie de eventos conspira para amenazar su capacidad de pagar al dragón, así como a sus aspiraciones en la Costa de la Espada.

Mintarn lleva tiempo siendo un terreno neutral: un lugar apartado de los conflictos entre las ciudades estado de la costa y las rivalidades de las Islas Norteñas. Cualquier barco (ya sea pirata, corsario o una nave de mercancías) puede atracar en Mintarn y recibirá una cordial bienvenida. En sus orillas se ha llegado a muchos acuerdos. Cuando no se podía alcanzar la paz, los soldados y los navíos de Mintarn se alquilaban a distintas potencias sin miedo a una venganza sobre su propia isla.

No hace tanto, Mintarn nadaba en dinero. Dagult Neverember invirtió mucho en la isla y creó una empresa de construcción naval y centros para formar a soldados. Incluso prestó su dinero para el tributo anual a Hoondarrh cuando el resto de fuentes de ingresos no fueron suficientes. La empresa Velas Blancas, en la que invirtió, se ha acabado convirtiendo en la proveedora preeminente de barcos y soldados mercenarios de Mintarn.

La situación no hizo más que mejorar cuando Waterdeep echó a perder su marina persiguiendo a piratas norteños.

Entonces Neverember, actuando como lord público de Waterdeep, contó con sus contactos en Mintarn para reclutar a una nueva marina mercenaria para la ciudad. Por otro lado, Neverember se ocupó personalmente de levantar a Neverwinter de entre las cenizas y contrató a más mercenarios de Mintarn para que cubrieran sus necesidades como lord protector de la ciudad.

Con los fondos de las dos principales ciudades de la Costa de la Espada llenando sus arcas, Mintarn conoció una prosperidad con la que sus habitantes nunca habían soñado. Es cierto que la misma ola que llevaba dinero a Mintarn se llevaba a mucha de su población más joven y vivaz, pero los que se quedaban tenían el consuelo de saber que su familia y amigos no se marchaban para hacer la guerra, sino a menesteres mucho más seguros.

No sorprende que el problema empezara con Hoondarrh. Aunque Mintarn hacía tributos anuales a la gran sierpe y siempre tenía cuidado de no quedarse corto ni en un solo cobre, el viejo dragón era conocido por pasarse décadas durmiendo de una vez, de modo que las gentes de Mintarn dieron por sentado su acuerdo con el Hoondarrh. No obstante, algo lo despertó demasiado pronto hace unos años y fue como si el enorme bastardo rojo fuera capaz de oler el oro que llegaba a la isla. Aunque Mintarn había hecho un tributo adecuado, Hoondarrh aterrizó sobre el Castillo Mintarn, derribando dos de las torres con su peso, y exigió entre rugidos más tesoro, tanto en ese momento como para tributos futuros.

Como es lógico, los habitantes de Mintarn se apresuraron a cumplir con las exigencias de la sierpe impaciente. Incluso si hubieran tenido a todos los soldados que habían mandado a Neverwinter y Waterdeep, ¿qué esperaban hacerle al poderoso Hoondarrh?

La situación ha empeorado recientemente, cuando Neverember fue destituido de su cargo como lord público de Waterdeep. Los señores de Waterdeep han decidido restablecer su propia marina y han pedido a los soldados de Mintarn que se vayan de la ciudad o acepten un cargo en la marina o en otra de las fuerzas armadas de la urbe. Lord Neverember, que ahora reside en Neverwinter, ha decidido que también quiere deshacerse de los mercenarios. Aunque dice que trata de inculcar el orgullo cívico entre los ciudadanos de Neverwinter, muchos en Mintarn lo consideran una traición. Neverember es un hombre astuto. Creo que, estando Hoondarrh activo, el lord protector está limitando sus pérdidas. No recibió el mote de "Daga" solo porque se llame Dagult.

Mintarn también ha estado jugando bien sus cartas, pero ahora se encuentra arrinconada y le quedan pocos movimientos. El dinero ya no circula hasta sus puertos y muchos de sus mejores y más inteligentes ciudadanos han decidido no regresar. Se habla de contratar a aventureros para que maten a Hoondarrh, pues el dragón debe haber amasado una riqueza increíble. Si eso no es tentación suficiente para los matadragones, Mintarn no dispone de dinero suficiente para hacer que la oferta sea más atractiva.

Me gusta Mintarn. Tiene posadas acogedoras y hacen un delicioso vino verde que solo se consigue en su isla. Con todo, hay puertos más seguros para pasar esta tormenta. Quizá vuelva allí en una o dos décadas.

En caso de que la visites, debes saber alguna cosa más sobre la isla. Cada cinco o seis años, en Mintarn surge un tirano nuevo (y sí, así se hacen llamar). Este gobierna el reino isleño en aras de preservar su posición como terreno neutral y puerto libre. Hace unos años, Su Tiranía era Bloeth Embuirhan, la supuesta bisnieta de un tirano de hace un siglo. Regía la isla en sus momentos de mayor prosperidad, pero es posible que quienes viven en Mintarn (además de ella misma, si está en poder de todas sus facultades) quieran que otra persona ocupe el trono.

Pese a sus puertos abiertos y sus establecimientos agradables, Mintarn sigue siendo una isla poco poblada. Hay granjas y haciendas, claro, aunque también hay espacios abiertos amplios entre ellas, con suficientes tierras como para que alguien se gane la vida modestamente si así lo desea.

Skadaurak

La Furia Roja de Mintarn mora en esta montaña que surge del mar al norte de Mintarn. Jamás he oído hablar de cazadores de tesoros que salieran de ella con vida, pero quienes entregan el tributo a Hoondarrh dicen que entran en barco a una cueva marina que va a parar a una playa de arena interior. Se cuenta que hay otras cuevas que salen de esa bahía y que una incluso asciende directamente hasta llegar al exterior. A veces, los que ofrecen el tributo escuchan la respiración de Hoondarrh en una de las grutas: inspiraciones, exhalaciones y el retumbar de su sueño. Se podría pensar que la población de Mintarn sentiría ganas de explorar Skadaurak cuando no se escucha ese tipo de sonidos. Sin embargo, me explicaron que la ausencia de los ronquidos del dragón puede significar que se encuentra de caza en alguna parte, pero también que está presente y les observa mientras aguanta la respiración.

Orlumbor

Si esperas adquirir o reparar un barco, no hay un lugar mejor en la Costa de la Espada para hacerlo que Orlumbor. Los mejores constructores de buques del mundo viven aquí y su trabajo está entre los motivos por los que Waterdeep ha seguido siendo tan fuerte durante tanto tiempo. Incluso cuando gran parte de la marina de la ciudad estaba deshabilitada en el puerto, los fuertes barcos de Orlumbor resultaron ser lo suficientemente robustos para que se pudiera vivir sobre ellos y en su interior mientras la urbe se recuperaba.

Antaño Orlumbor fue una simple isla de constructores de naves que proveía a las ciudades estado de la Costa de la Espada con barcos para sus marinas. Waterdeep dependía especialmente de Orlumbor para conseguir navíos para defenderse y, a cambio, hizo de la isla un lugar rico y bien protegido. Cuando lord Neverember hundió la marina de Waterdeep en su lucha contra los piratas, organizó la contratación de mercenarios para reemplazar a esa fuerza, destinó las ganancias ilícitas a sus propios bolsillos y dejó tirados tanto a las arcas como a los astilleros de la ciudad de Orlumbor. Tras la destitución de Neverember, se retomaron los negocios con Waterdeep y con ellos volvió gran parte de la prosperidad de la isla.

Llegar a Orlumbor en barco es complicado a causa de la entrada pedregosa y cavernosa al puerto. Una vez una nave está bien orientada en la ruta, podrá encontrar un amarradero algo más amplio. Los estibadores reparan cualquier daño menor al nuevo visitante de buena gana (y a buen precio). Son personas nacidas y criadas para trabajar en los barcos. Las casas de Orlumbor están construidas sobre las cuevas de la isla y se defienden tan bien como los muelles que son su sustento.

Más de una vez, la protección de Waterdeep ha evitado que Orlumbor cayese en manos de Mintarn, Luskan, Amn o Puerta de Baldur. Todos ellos han intentado apropiarse de las islas y sus astilleros. Ninguno de esos lugares se ha planteado que Orlumbor podría limitarse a no construirles barcos. Por suerte, nunca se ha llegado a esa situación. Ahora Orlumbor vuelve a servir a Waterdeep a cambio de dinero, alimentos y otros productos de Faerûn.

Reinos independientes

He rondado por estas tierras durante más tiempo *del que tú has estado vivo, caravanero. No lo digo para imponer mis años sobre ti, sino para que entiendas que cuando digo que tu propuesta de "atajo" solo conducirá a tu muerte sangrienta y a la de tus empleados, me creerás, porque he visto a otros hacer las mismas suposiciones y alcanzar las mismas muertes.*

—Aedyn Graymantle a Wundrith Parr,
caravanero de Waterdeep

Aunque por todo lo ancho y largo de Faerûn hay innumerables naciones, reinos y ciudades estado, sería un peligroso error asumir que todas las tierras de esos lugares están domadas. Con tan solo viajar una corta distancia más allá de la mayoría de los espacios civilizados, es posible encontrarse en medio de la naturaleza salvaje, siendo perseguido por criaturas mortíferas y repugnantes.

La información que se presenta a continuación se ha extraído de *Más allá de las colinas brumosas*, un tratado sobre sitios alejados del Norte, escrito por una tal Aedyn Graymantle, una elfa lunar exploradora que proviene de Evereska. Durante sus años enfrentándose a lo salvaje, Aedyn ha trabajado como guía, guardia de caravana, guardaespaldas y pionera.

Bastión de Yelmo

El Bastión de Yelmo lleva generaciones siendo un lugar para la vigilancia y la protección. Desde que se fundó la Compañía de los Locos Aventureros, los viajeros lo han usado como refugio para descansar y recuperarse cuando exploran. Incluso en los momentos oscuros en los que Yelmo dejó de enviar señales a sus creyentes, los sacerdotes y otros habitantes del Bastión de Yelmo mantuvieron las puertas abiertas y los ojos en la carretera para dar cobijo a cualquiera que llegase en son de paz. Esta actitud ha sido puesta a prueba con dureza recientemente y no estoy segura de si el Bastión de Yelmo ha pasado la prueba o no.

Aunque se destruyó al Vigilante justo antes de que empezara la Plaga de Conjuros, los creyentes trabajaron duro en esa época terrible para completar un gran templo central por el bien de la comunidad y la gloria de su dios. El amable clero de este santuario, apodado "la Catedral de Yelmo", acogió a quienes habían sido tocados por la plaga o enloquecidos durante la destrucción de la Urdimbre de Mystra. Con todo, como suele ocurrir a menudo, la corrupción se infiltró en el asentamiento en forma de criaturas depredadoras y malhechores que buscaban hacer experimentos con los desgraciados que estaban al cuidado del templo.

Poco después, se corrompió el propio liderazgo del Bastión de Yelmo, pues cayó en manos de una súcubo cambiaformas que convirtió a muchos monjes en sirvientes dispuestos. Cuando se acabaron revelando sus tejemanejes y comenzó la batalla por el enclave, otras fuerzas sobrenaturales salieron a la palestra: dioses invocados, muertos vivientes alzados de las propias criptas del templo y seres con tentáculos y piel gomosa cuyo origen no me atrevo a conjeturar. Con la ayuda de aventureros de la cercana Neverwinter, todos fueron vencidos y se acabó purificando el Bastión de Yelmo.

Orden del Ojo Dorado

Entre los fieles que salvaron el Bastión de Yelmo se encontraba un miembro de la Orden del Guantelete. Ese hombre se llamaba Javen Tarmikos y, viendo los horrores que había soltado el Bastión de Yelmo por el mundo, consideró que su propia orden era la culpable. La Orden del Guantelete no castiga al criminal antes de que cometa un crimen. Cuando surge el mal, los miembros de la orden atacan y lo hacen con dureza, pero dejan tranquilos a los orcos en sus montañas y no molestan a los dragones durmientes. Después de pasar por el Bastión de Yelmo, Javen consideró que esta filosofía era un error. Los males que no se vigilan pueden multiplicarse en las sombras y fortalecerse hasta atacar. Esto parecía ser especialmente cierto en el caso de amenazas sobrenaturales, como portales a reinos diabólicos, espíritus malignos que buscan poseer a los vivos y las influencias corruptoras de planos foráneos.

Javen afirma que estaba reflexionando sobre el tema cuando recibió una señal del retorno de Yelmo. En la capilla principal, los fieles habían erigido un nuevo símbolo del dios para sustituir al anterior, que había sido profanado. Según Javen, estaba mirándolo y meditando sobre el error de la orden cuando el ojo imperturbable de Yelmo lloró lágrimas de oro. Poco después, unos sacerdotes incorruptos del templo, hombres y mujeres que siempre habían estado esperando el retorno de Yelmo, vivieron señales divinas propias. Como respuesta a las plegarias, algunos hasta recibieron conjuros. Javen reunió a esos sacerdotes y a los seguidores de la Orden del Guantelete que le eran leales y formó una nueva orden, cuyos juramentos se hicieron bajo la mirada vigilante del ojo de Yelmo, que seguía llorando.

La Orden del Ojo Dorado se dedica a proteger el mundo y a las personas buenas erradicando los males escondidos y rompiendo las conexiones con otros planos. Según sus miembros, no basta con luchar contra los peligros que surgen. Se pueden salvar muchas vidas si se buscan activamente y se destruyen las señales del mal y a quienes juegan con la oscuridad antes de que puedan abrir la puerta a amenazas mayores. Desde que se fundó, la Orden del Ojo Dorado dispone de más miembros y más capacidad para ocuparse de las amenazas. Asimismo, da la bienvenida a exorcistas, apóstatas y espías, además de paladines y clérigos de Yelmo. Incluso he llegado a oír que algunos asesinos portan el símbolo de la orden (el ojo de Yelmo sobre un guantelete dorado que forma un puño), una afirmación que no puedo ignorar. La Orden del Ojo Dorado puede llegar a ser despiadada en su búsqueda del mal.

¿Lloró el símbolo de Yelmo como dijeron Javen Tarmikos y otros? Y, de ser así, ¿que Javen creara esta orden era la intención de Yelmo? ¿El Yelmo que ha vuelto de la muerte es distinto al dios con cuyo culto estuve familiarizada en mi juventud? ¿Cómo podríamos saberlo? Yelmo siempre fue una deidad de la vigilancia y la protección, pero eso no lo convertía en un dios justo, ni en uno amable.

Sin importar qué es cierto, has de saber algo. La Orden del Ojo Dorado ahora controla el Bastión de Yelmo. Si en tu corazón escondes el mal o si tienes cierto tufillo sobrenatural, sigue cabalgando. Aquí no encontrarás un refugio.

Lugares y gentes del Bastión

El Bastión de Yelmo es un asentamiento relativamente pequeño. Un puñado de calles rodean la plaza del mercado principal y robustos espolones de piedra y madera lo cercan todo. En el centro del pueblo está el Pabellón del Corazón, un mercado grande con varias hileras de casetas que se extienden desde un elemento central, un patíbulo antiguo que no se usa demasiado hoy en día. El mercado recibe este nombre por una capilla dedicada a Sune que solía estar en una esquina. Esta se ha reemplazado por un templo recién construido a la Señora de la Melena Llameante, llamado el Salón del Corazón.

Cerca del Pabellón del Corazón está el ayuntamiento, una antigua posada que se ha convertido en un consistorio en el que se reúnen los oradores del Bastión de Yelmo. Los oradores son los representantes escogidos del bastión y en total suman ocho, además del orador jefe. Su líder actual es Amarandine Wanderfoot, una matrona mediana de avanzada edad que fue aventurera en su momento. Los oradores trabajan junto al Vigilante Sagrado para que el bastión esté bien gobernado.

A poca distancia del ayuntamiento está el Descanso del Aventurero, una de las paradas favoritas de los aventureros en esta zona y de los nativos que disfrutan de sentarse en la taberna y escuchar las historias que traen esas personas. El Descanso se llamaba hasta hace poco "Viejo Enano Verde", pero le cambió el nombre su nueva dueña, una encantadora paladina de Chauntea llamada Kharissa Anuvien. La señora Kharissa afirma que uno de sus ancestros formó parte de la Compañía de los Locos Aventureros, asociada con la fundación del Bastión de Yelmo, por lo que la popularidad que ha ganado con rapidez entre los lugareños le ha conseguido una posición como oradora.

Una gran construcción domina el horizonte: la Catedral de Yelmo. Esta última, que es tanto una fortaleza como un templo, tiene un pequeño edificio en su terreno que se usa de orfanato, pabellones para cuidar de los enfermos y heridos e, incluso, una nueva ampliación que alberga a los locos y los deformes que alguien ha ascendido desde las catacumbas.

El asentamiento es próspero hoy en día, pero es un lujo que se ha conseguido con esfuerzo y es necesario ser vigilante para conservarlo. El Bastión de Yelmo es vulnerable en muchos frentes, sobre todo por su proximidad al Bosque de Neverwinter que, en todo caso, se ha vuelto más peligroso últimamente. Abundan los rumores sobre ents trastornados, además de relatos sobre bárbaros uthgardts que vuelven a saquear los senderos que llevan al bastión.

Y lo que es todavía peor, el Vigilante Sagrado ha tenido premoniciones de que algo atroz se alza desde las profundidades del bastión hundiendo las cámaras inferiores de la catedral en su ascenso sangriento. Como resultado, el templo ha aumentado las patrullas de guardias en los túneles de forma radical, quizá como preludio a contratar a aventureros para que exploren las galerías bajo el Bastión de Yelmo y busquen pistas de lo que auguran esas visiones.

Bosque Alto

Quien posee un poco de sangre élfica en las venas no puede evitar sentirla despertar al pisar el Bosque Alto. La misma edad y el poder de los árboles, la profundidad de sus raíces y el viento que sopla entre sus hojas: todas estas cosas nos llaman.

El Bosque Alto, una capa verde y extensa en mitad del Norte, es un recordatorio de tiempos pasados, cuando bosques espesos cubrían gran parte de Faerûn y criaturas silvanas de todo tipo vivían entre los árboles. Incluso hoy en día el Bosque Alto apenas ha conocido las pisadas y el contacto de los humanos, y las matas antiguas predominan en su flora.

Las comunidades élficas del bosque suelen ser pequeñas y, a menudo, nómadas. En parte, esto refleja el deseo de mantener estos espacios verdes intactos, pero hay ruinas

en ellos, como las de Ascalhorn (ahora llamado Hondonada del Portal Infernal), que nos recuerdan a las ciudades e imperios caídos del pasado.

El Bosque Alto antaño acogió tres reinos élficos grandes bajo sus ramas y los huesos de esos imperios siguen enmarañados en sus raíces. Muchas tribus de elfos de los bosques (y unas pocas tribus de elfos lunares) siguen vagando bajo los árboles protegiendo estas ruinas, los monumentos de su época dorada. Pocos más allá de las fronteras del Bosque Alto conocen algo de estos elfos, que carecen de líderes y tienen poco contacto con el mundo exterior. En el Bosque Alto, los viajeros deben desconfiar de los elfos que encuentren, puesto que nunca estarán seguros de su recepción y el siguiente grupo de elfos podría incumplir las promesas de dejar pasar.

Una elfa lidera los intentos de cambiar esta situación. Morgwais, conocida como la Dama Roja o, simplemente, la Dama del Bosque, es una elfa de los bosques que espera unir las diversas tribus. Dirige el Caerilcarn o "Consejo del Bosque", que cada cierto tiempo reúne a muchos líderes tribales para que compartan información, hagan consultas y deliberen.

Lo que afirma buscar es la resurrección del reino de Eaerlann y ha hecho intentos atrevidos para conseguirlo, como mediante la alianza de los asentamientos de Nordahaeril, Reitheillaethor y Teuveamanthaar (más conocido como Árboles Altos). Con todo, los elfos que por ahora creen en esa visión son pocos y están muy dispersos en los confines orientales del Bosque Alto.

El Bosque Alto está poblado por criaturas feéricas y silvanas de toda clase, incluyendo sátiros, dríades y ents. No es de sorprender que de inmediato se sienta la presencia de observadores invisibles cuando se entra en el lugar.

No hay sitio en el bosque en el que ese sentimiento sea más evidente que cerca del Árbol Abuelo, un roble más grande de lo que puedes imaginar, y que sirve de lugar sagrado para la tribu uthgardt de los fantasmas del árbol. Otros robles más pequeños (que en realidad son enormes, pero más menudos que el Abuelo) marcan los límites del enclave, protegen el árbol y auxilian a quienes los espíritus consideran dignos de tal don acelerando su curación natural. La magia de teletransporte suele fallar aquí y se dice que las cuevas bajo el lugar contienen toda clase de portales mágicos.

Si quienes observan a los visitantes no son elfos, feéricos o los propios árboles, podrían ser los centauros que residen en el Bosque Alto y que han tomado las mesetas casi al final del río Paso del Unicornio. Durante décadas, estas criaturas se han multiplicado, tanto que pronto podrían dividir sus tribus y reclamar más tierras como parte de su territorio.

Aquí hay pegasos y unicornios, e incluso alguno de los legendarios aarakocras, los hombres pájaro alados, que viven en las cimas en el centro del bosque.

En las profundidades del bosque hay una cordillera entera conocida como Montes Estrella. Los vientos intensos y constantes evitan que las criaturas voladoras se acerquen a las cimas de las montañas, con la rara excepción de los aarakocras, que tenían su patria ancestral aquí antes de que los expulsase un dragón. La mayoría de las cimas solo se ven a lo lejos, desde donde parecen brillar a causa de los cristales extraños y gigantescos que salpican sus lomas. Son famosas por contener depósitos de mucho hierro y níquel, pero nadie ha minado estas montañas en cientos de años.

Los Montes Estrella son la fuente de las aguas del Paso del Unicornio, que sale de las piedras de la cordillera inferior para formar una serie de desfiladeros y riscos conocida como las Hermanas. Sin duda, la visión de las cascadas escalonadas quita el aliento y hace que valga la pena el desafío de llegar a ellas. Las brumas cubren las Hermanas y nutren la vegetación en las pequeñas mesetas de la zona. Al norte, los nacientes del río Dessarin emanan de un par de montañas de menor tamaño llamadas los Picos Perdidos.

Las ruinas malditas de Karse son mucho menos idílicas. En ellas reposan los restos de la gran herejía del mago netherés Karsus, que intentó reclamar la divinidad, mató a la diosa de la magia y provocó el fin de una era, además de destrucción inconmensurable por todo el mundo.

Candlekeep

Esta gigantesca fortaleza siempre me deja sin aliento. Se encuentra sobre un peñasco volcánico a unos mil pies o así desde el litoral, como un aguijón con la punta aplanada y hecho de piedra en bruto que sobresale de la niebla en medio del oleaje marino. Si puedes, imagina la parte superior del peñasco totalmente cercada por un muro alto. Varias torres interrumpen el muro por todo el perímetro, que envuelve un espacio grande en el que se elevan más torres como esas. Los que han visto esta imagen desde arriba dicen que se parece por encima de todo a un pastel decorado con demasiadas velas. La bruma de la espuma marina llena el ambiente más cercano a los muros occidentales y, durante el invierno, la humedad puede causar acumulaciones traicioneras de hielo. En ocasiones, hay que abandonar torres enteras del límite oeste del bastión durante esa estación, de tanto que las rebasa la escarcha.

En el centro se alza la torre más alta y gruesa de Candlekeep. Si el resto de ellas son ramas y flores bien forjadas, esta sin duda es el tronco del árbol: fuerte, enorme y que se alza muy por encima de las estructuras periféricas. Alrededor de la fortaleza central, un jardín sube con peldaños en espiral. Aquellos lo suficientemente afortunados como para entrar en la biblioteca en sí lo hacen girando y ascendiendo por este espacio verde hasta la puerta principal del bastión. Sin embargo, la mayoría de visitantes de Candlekeep puede ver solo esta estructura desde el patio que tiene al este, donde están las instalaciones para los estudiosos que llegan desde el exterior.

Candlekeep solo cuenta con una entrada. Se encuentra al final del Camino del León, la única carretera que ofrece acceso desde y al mundo exterior. La ruta se extiende desde Beregost, a leguas de distancia, y serpentea en un camino solitario que sale de la península en la que se sitúa Candlekeep.

La gran biblioteca

Candlekeep es el mayor depósito de conocimiento tradicional y escritos en todos los Reinos (aunque a mis compañeros académicos de Evereska no les gusta que nadie se lo recuerde). Antaño fue el hogar del gran profeta Alaundo el Vidente y entre sus muros se escribieron las profecías de este personaje. Se dice que sus archivos contienen el suficiente saber escondido para dar un poder incomparable a cualquier persona con la habilidad de descubrirlo y absorberlo. El problema de hacer eso, por supuesto, es el mismo que con los secretos de cualquier otro lugar: alguien debe ser consciente que el secreto existe para poder averiguar los datos concretos.

Con ese fin, la enorme biblioteca de Candlekeep es una especie de defensa por y para sí misma. Por cada pedacito de sabiduría con potencial para ofrecer un gran poder que alberga, hay miles de recetas intrascendentes, canciones viejas, retazos de historia, diarios de personas muertas hace mucho e innumerables fragmentos escritos sin importancia duradera para nadie que no sean los monjes del lugar y los sabios que vienen en busca de estas nimiedades.

Por supuesto, para sondear esta cámara del tesoro, se debe conseguir entrar a su interior consagrado. Los eruditos ermitaños de Candlekeep, llamados los Juramentados, hacen guardia en este espacio y trabajan sin descanso para asegurar la protección y preservación de la biblioteca. Aunque son por lo general amistosos, también sospechan de todos los visitantes de la biblioteca.

Conseguir entrar

He ayudado a más de un visitante a acceder a la biblioteca, de modo que conozco bien el proceso. El precio de entrar es una donación de una obra escrita que Candlekeep no posea ya. Aunque los monjes se refieren a este ofrecimiento como "regalo de entrada", es un peaje a pagar y, a menudo, uno muy caro.

Para la mayoría, cumplir el requisito puede parecer difícil o incluso imposible. Al fin y al cabo, ¿cómo se supone que ha de saber el visitante en potencia qué tiene o no tiene Candlekeep en sus estanterías laberínticas? Con este fin, la mayoría llega al lugar con varios libros que creen que podrían ser aceptados.

Por suerte para algunos, la donación no ha de ser especialmente singular. Aunque se prefiere un tomo o tratado que la biblioteca no posea en sus archivos, los monjes están abiertos a alguna otra posibilidad. Se han aceptado ediciones raras, libros con un historial importante e incluso volúmenes con notas perspicaces (o simplemente interesantes) garabateadas en los márgenes, así como los diarios de quienes han viajado mucho o tienen mucho conocimiento.

La mayoría de los que llegan como suplicantes a las puertas de Candlekeep conocen el precio de entrar. Se les explica a los que no en el acceso y se les hace marchar amablemente si no tienen un regalo así. A los heraldos, los sacerdotes de los dioses Oghma, Gond, Deneir y Milil, ciertos archimagos y a otros reconocidos como "amigos de Candlekeep" se les permite entrar sin hacer ese tipo de donación, si bien ese tipo de personas suele contribuir a los archivos de la biblioteca de todos modos por costumbre.

Las enormes puertas de entrada dobles a Candlekeep son tres veces más altas que un humano y están forjadas de un metal negro extraño que parece repeler a los relámpagos y ser inmune a las adivinaciones mágicas, según dijo al menos un mago al que acompañé hasta allí. Ambos paneles están engalanados con el sello en forma

de castillo y llama de Candlekeep en la parte de arriba de las puertas. Además, una de ellas está lo suficientemente abierta para dejar pasar a los visitantes durante el día y la otra está cerrada.

Cinco monjes vestidos de morado se ocupan de esta entrada. Uno se adelanta para saludar a quienes buscan entrar, charla con los recién llegados sobre sus intenciones y examina qué presentes traen. Mientras el primer monje valora el regalo ofrecido y determina su título y procedencia, el segundo guardián de la puerta lanza un conjuro de *mensaje*. Waldrop, un erudito de Waterdeep, me ha contado que quien recibe el conjuro es un Juramentado que se encuentra en una habitación cercana con un enorme tomo en el que se recogen los libros de los archivos de Candlekeep. El que lista los libros, en apariencia ayudado por algún tipo de magia, determina si la biblioteca tiene el libro que se entrega y responde si se acepta el regalo o no.

Un sacerdote de Deneir al que acompaño a menudo a Candlekeep ha mencionado que en esa entrada se emplea una magia que busca la verdad. Los compañeros del guarda de la puerta vigilan que no haya problemas y otros monjes observan desde las altas torres que flanquean el portal, preparados para pedir auxilio o prestar apoyo mágico en caso de ataque.

Se llama "buscadores" a los admitidos, aunque también son denominados por su nombre si el monje lo conoce, o bien "señor mío" o "señora mía" si no. Una vez se ha aceptado al visitante, los monjes de la entrada parten filas y permiten al buscador entrar a la Corte del Aire. A los visitantes se les informa de que deben cruzar ese espacio y colocarse frente a la Puerta Esmeralda, donde los recibe otro monje, les ofrece comida, un baño y un dormitorio, y organiza una reunión con un monje que ayudará a planificar y supervisar la visita del buscador a la biblioteca.

La Corte del Aire

El nombre de la Corte del Aire está bien escogido. Este patio empedrado se encuentra vacío y no contiene ni árboles ni un pozo. Su muro meridional es el muro meridional de la propia Candlekeep y hay una serie de edificios de piedra construidos para ser usados por los visitantes. En la zona más cercana al muro oeste del patio, hay dos edificios: la Casa del Vinculador, un gran templo a Oghma con espacio de sobra que permite a sus fieles acampar y socializar, y los Baños, una instalación pública que obtiene agua del manantial natural que se localiza bajo la fortaleza.

Al otro lado de los baños, se sitúa el Hogar, un enorme aposento para comer y el salón social de los buscadores, en el que se han construido capillas a Deneir, Gond y Milil. El Hogar conecta con la Casa del Descanso, una estructura con dormitorios de cuatro literas que se asignan a los visitantes cuando se les acepta. Finalmente, al lado de la Casa del Descanso y construidos junto al muro este del patio, se encuentran los establos, donde se guarda y cuida de las monturas mientras dure la estancia del buscador. También hay un granero.

El borde norte de la Corte del Aire está hecho de un muro en el que descansan doce torres. Estos son los edificios en los que pueden estudiar los visitantes.

La famosa Puerta Esmeralda está en el muro oeste. Aquí siempre hay apostado un guardián de la Puerta Esmeralda, al que asiste un grupito de novicios que trabajan como mensajeros y recaderos. Es el guardián el que da la bienvenida oficial a los buscadores recién llegados y quien organiza su estancia. Solo este acceso conduce a la profundidad del pabellón interior. El resto de torres cuentan con entradas a la Corte del Aire, pero no tienen un modo de emerger del pabellón interior y, por lo tanto, del resto de la biblioteca.

En estas torres del muro norte que miran hacia la corte, llamadas "necessariums" por los monjes, se encuentran los lugares principales en los que los visitantes interactúan con los tesoros de Candlekeep. Las salas de lectura y los cuartitos de reunión forman un calado en los necessariums. En esas estancias, los monjes pueden llevar volúmenes individuales a los buscadores para que los lean y estos últimos, a su vez, pueden consultar a los monjes qué otros materiales usar para avanzar en su investigación. Aunque están contiguas a otras torres y tienen puentes que comunican con las más lejanas, las habitaciones a las que los huéspedes pueden entrar en los necessariums no les permiten acceder al resto de la fortaleza.

En la fortaleza

Lamentablemente, lo antes explicado es el máximo de información de la que dispongo acerca del interior de Candlekeep. Mi propia experiencia está limitada (como le ocurre a la mayoría de visitantes) a la Corte del Aire. Aunque en el Hogar las historias abundan acerca de lo que se encuentra más allá de los necesariums, puedes poner la mano en el fuego a que casi todo son conjeturas y habladurías, con una gran dosis de invenciones.

Desde la Corte del Aire, se observa que las altas torres que se levantan sobre el muro norte del patio están conectadas entre sí por pasajes cubiertos. La mayoría de estos últimos tienen techos pero no paredes y los monjes corretean por ellos de un lado para otro, algunos cargando una cantidad prodigiosa de libros. Los pasajes a menudo se ven interrumpidos por pequeñas escaleras espirales que dan acceso a los niveles superiores e inferiores, y algunos de los de mayor tamaño hacen una pendiente suave entre la planta de una torre concreta y una planta diferente en otra torre.

El otro dato que conozco sobre el interior de Candlekeep es que se extiende bajo el nivel de los patios, y que hay escaleras en los sótanos de ciertas torres que descienden hacia los propios cimientos del pilar sobre el que se construyó la fortaleza. Un monje una vez me confesó que estas cavernas guardan suministros de emergencia y ofrecen acceso a grandes manantiales, lo que permitiría que la enorme fortificación sobreviviera a un asedio durante estaciones enteras, quizá incluso años.

Los Juramentados

Todos los monjes de Candlekeep son eruditos enclaustrados. La mayoría carece de poder mágico, por así decirlo, aunque muchos de ellos tienen formación sobre ese tipo de asuntos. Con todo, unos cuantos destacan por ser lanzadores de conjuros: o bien clérigos de dioses que representan la búsqueda de conocimiento o bien magos. Se sabe que incluso ha habido monjes guerreros y paladines entre los Juramentados, aunque nunca muchos a la vez.

Los Juramentados son sirvientes jurados de la fortaleza y todos han pasado por pruebas rigurosas para deshacerse de cualquier engaño antes de que se les permitiera hacer el juramento de la orden. La prioridad principal de los monjes es defender el conocimiento de la biblioteca contra quienes querrían robarlo o destruirlo, pero también contra los fenómenos naturales que harían lo mismo, como el moho, la humedad y la putrefacción. Muchos de los monjes emplean varios tipos de objetos mágicos para estas tareas y las instalaciones de Candlekeep incluyen bastantes escritorios para facilitar que se copien los libros que se están desgastando, talleres de encuadernación para repararlos o incluso un almacenamiento mágico para proteger a las obras raras del deterioro y los daños.

Nunca he estudiado en detalle a los Juramentados, puesto que nunca he necesitado hacerlo, pero me he hecho una idea de cómo operan gracias al tiempo que pasé en la Corte del Aire de Candlekeep, además de por mis conversaciones con Waldrop.

Las bases de los Juramentados se dividen entre acólitos, que acaban de llegar a la orden, y escribas, que suelen encargarse de la mayoría de los quehaceres en la fortaleza. Los acólitos realizan el trabajo físico y se ocupan de limpiar, levantar pesos y, en general, sudar tanto como hace falta en un lugar de esa envergadura. Además, trabajan en sus estudios con la esperanza de demostrar su valía y ser aceptados en las filas de los escribas. Estos últimos llevan a cabo la mayor parte de las tareas archivísticas que requieren los Juramentados y a menudo colaboran en labores prácticas cuando es necesario realizar una labor especialmente dura.

Los maestros lectores son eruditos y monjes ancianos que supervisan a los escribas y forman a los acólitos. Todos poseen una experiencia considerable y están entregados a la biblioteca. Cuando se vacían las posiciones de altos rangos, los sustitutos se escogen de entre este grupo.

Sobre los maestros lectores hay otros puestos de alto rango, cada uno especializado en una tarea, desde el guardián del portal, que se ocupa de la seguridad de la fortaleza, al guía, que instruye y educa a los Juramentados. Destaca especialmente el cantor, que es responsable de continuar el recitado en curso de las profecías del gran vidente Alaundo, que antaño tuvo aquí su hogar.

Recuerdo la primera vez que tropecé con el Canto Interminable. Empieza al límite de lo que eres capaz de oír (fui una de las primeras que lo notó en el patio) y se va acercando, mientras sube de volumen poco a poco. A medida que lo hace, el resto de cosas pasan a estar en silencio a tu alrededor. En poco tiempo, llegó una procesión de Juramentados al lugar y el único sonido que se percibía era su canto sonoro y resonante. El cantor o uno de sus subordinados (llamados "voces") lidera la procesión y se espera que todos los Juramentados presten sus voces de vez en cuando.

A través de mi amistad con Waldrop pude conocer a una de los ocho grandes lectores, el consejo de Juramentados ancianos que supervisan el funcionamiento de Candlekeep. Era alta y recuerdo haber pensado que se trataba de una de las personas más eruditas con las que había hablado jamás. Cada uno de los grandes lectores recibe una tarea de responsabilidad entre los Juramentados, a menudo un tema de importancia académica, y se le reconoce y respeta como el principal experto en ese campo.

Para rematar, sobre el resto destacan otras dos posiciones: el guardián de los tomos y el primer lector. Mientras que la tarea central del primer lector es mantener la integridad de la erudición de Candlekeep y seguir expandiendo sus recursos literarios y su base de conocimiento, el guardián gobierna la biblioteca en general. La palabra de este último es literalmente la ley, pues los edictos de cada guardián se registran para la educación de los futuros guardianes y todos se mantienen como prácticas en curso hasta que las cambia la palabra de un futuro guardián. Waldrop me ha contado que por tradición se asume que el guardián y el primer lector deben tener una relación antagonista: uno centrado en los monjes recluidos y en los objetivos cultivados de la biblioteca, mientras que el otro se ocupa de los aspectos mundanos de la erudición y de las interacciones entre Candlekeep y el mundo exterior.

A pesar de que estos monjes de alto rango impiden que los visitantes se acerquen demasiado, se sabe que alguna

vez han tratado directamente con aventureros cuando requieren ese tipo de servicios. Aunque estos académicos raramente tienen dinero suficiente para pagar a una compañía de aventureros, poseen la preciosa moneda de Candlekeep, el conocimiento. Sé que a varias compañías se les ha mostrado mitos que trataban de ruinas perdidas y se les ha pedido que se enfrentaran a algún lugar peligroso y volvieran con riquezas y objetos que solo pueden encontrarse en ese emplazamiento. Si el tesoro que se puede hallar en sitios como ese no es recompensa suficiente, algunos Juramentados cuentan con suficiente poder como para ofrecer alicientes para hacer la oferta más atractiva, como procedimientos para crear objetos mágicos y copias escritas de conjuros raros.

Servicios

Se permite a quienes acuden a Candlekeep permanecer durante una decana antes de marcharse y deben pasar al menos un mes completo en el exterior antes de volver. Durante esa decana, pueden pedir leer volúmenes concretos que se sabe que la biblioteca posee o pueden solicitar a los monjes que les encuentren libros sobre temas específicos. Estas obras se llevan a las salas de lectura de las torres que están frente a la Corte del Aire. A los huéspedes se les permite ascender esas torres y leer (pero no copiar) los tomos allí, siempre en compañía de uno de los monjes.

Una de las fuentes principales de ingresos de Candlekeep es la venta de libros. Existen tres tipos que pueden comprarse: copias de tomos de conocimiento no mágico, copias de libros de conjuros o de otras fórmulas mágicas y obras de los Juramentados.

Conocimiento copiado. En la biblioteca de Candlekeep se suelen ocupar de copiar y encuadernar obras de conocimiento no mágico a cambio de unas 100 po (aunque los libros más largos siempre cuestan más). Esta fabricación suele tardar varias semanas, en especial para los tomos voluminosos, de modo que es frecuente que quien desea este tipo de trabajo lo encargue, junto con un anticipo, y después vaya al portal a recoger el libro o pague algo más para que se lo envíen.

Libros de conjuros. En contraste, los libros mágicos de conjuros y fórmulas cuestan muchísimo más: por uno pueden pagarse miles e incluso decenas de miles de piezas de oro. Cada conjuro sencillo o truco en un volumen así cuesta unas 25 po y los conjuros más complejos y poderosos valen como poco 150 po cada uno.

Obras de los Juramentados. Cada año los monjes de Candlekeep editan un librito marcado con el sello de la fortaleza y firmado por "los Juramentados de Candlekeep". Estas obras siempre están centradas en temas concretos y contienen ensayos, fragmentos y otros escritos pertinentes a esa materia. Pueden comprarse en Candlekeep, pero también las venden representantes en ciudades grandes a un precio que oscila entre las 50 y las 100 po por libro, aunque a menudo se revenden por mucho más dinero.

Candlekeep también compra libros e incluso hace de mecenas para que los aventureros de expediciones busquen fuentes de información perdidas por todos los Reinos. Como es lógico, el intercambio monetario en esos proyectos está sujeto a la negociación normal.

Campos de los Muertos

La extensión de terreno conocida como los Campos de los Muertos ha sido el campo de batalla de innumerables guerras y refriegas desde hace siglos. Se dice que las colinas que salpican esta zona albergan a los muertos y algo de razón hay en ello. Muchas de las lomas son en realidad túmulos alzados para acoger a los caídos de una facción o nación de cualquier bando en una guerra. He visto más de uno de estos túmulos abierto, ya sea desde el exterior por buscadores de tesoros perdidos o, de alguna forma, desde el interior.

Los Campos de los Muertos es una planicie vasta y ondulante con hierbas azotadas por el viento que parecen extenderse hasta el horizonte en todas direcciones. Los viajeros habituales de la zona mencionan unos "susurros de los muertos", el término popular que designa el sonido de la brisa agitando la hierba. El viento casi siempre sopla aquí y es habitual que el aire huela a sal incluso a docenas de leguas lejos del mar.

Si bien es una tierra primitiva, no es infértil. Aunque múltiples monstruos se escondan entre las hierbas altas o excaven refugios en las lomas de las colinas, los campos representan una oportunidad para que los pastores y las personas libres reclamen una parcela que nadie haya ocupado antes. En ocasiones, a poca distancia de las carreteras y ríos que se encuentran cerca o a través de los campos, hay caseríos menudos y robustos e incluso ciertos cercados que contienen moradas de naturaleza similar.

Los lugareños de estas tierras son amables pero desconfiados, y suelen estar dispuestos a compartir sus pozos o depósitos de agua y deshacerse de los bienes de los que hacen acopio a cambio de intercambiar artículos. He conocido a pocas personas más hospitalarias, pues permiten a los forasteros acampar protegidos por los muros bajos de piedra que rodean sus granjas. En líneas generales, son un pueblo bondadoso y honesto.

Al alejarse de las inmediaciones de esos asentamientos, abundan los peligros. Pequeñas bandas de humanoides nómadas atraviesan estas praderas, así como monstruos desde el Bosque de Dientes Afilados al sur o las Garras de Troll al norte, o el reino serpiente de Najara al este. En ocasiones, uno de los túmulos se hincha y vomita muertos vivientes, reanimados a causa de algún instinto que solo ellos conocen, o una porción del terreno cede y se derrumba, mostrando un sumidero que da a una madriguera.

Castillo Dragonspear

Aunque la estructura está desmoronada y perpetuamente cubierta de niebla, más de una caravana de las que he guiado por estas tierras ha visto el Castillo Dragonspear a lo lejos y ha expresado su deseo de refugiarse en él. Como suelo decir en esas ocasiones, en estos lares es preferible arrastrarse al interior de una tumba abierta y acurrucarse junto a un guerrero muerto que buscar asilo en Dragonspear.

El Castillo Dragonspear, construido por un aventurero llamado Daeros después de encontrar un tesoro de piedras preciosas en un enclave enano hundido, se erigió sobre las cavernas en las que estaba sepultado el asentamiento, la caída Kanaglym. Hace doscientos años, maquinaciones sobrenaturales provocaron la caída de Daeros y que se abriese un portal infernal en las profundidades del castillo.

Tras ese suceso, los hobgoblins e innumerables grupos de bandidos ocuparon las ruinas de Dragonspear, hasta que Waterdeep y Puerta de Baldur enviaron a tropas a erradicarlos. Al descubrir que seguía existiendo el portal, pero que eran incapaces de destruirlo, establecieron el Fuerte

de los Leones de Batalla, un templo fortificado dedicado a Tempus, en un intento de evitar que nada surgiera de allí. Sin embargo, pasado un tiempo, los diablos emergieron de nuevos portales dentro de las paredes del castillo y masacraron a los defensores.

Entonces se produjo la Segunda Guerra de Dragonspear, hace más de un siglo, durante la cual una extraña capa de niebla cubrió el castillo y las fuerzas de Waterdeep y Puerta de Baldur volvieron a atacar. Aquella vez vencieron a los diablos, que dejaron el lugar arruinado y todavía envuelto en brumas. Como mínimo en una ocasión desde entonces, los infernales han conseguido salir tras volver a penetrar por el portal y han reunido a otras criaturas infernales para que atacasen los asentamientos de la zona (entre los que destaca Daggerford), si bien los aventureros han conseguido vencerlos cada vez. Las historias más recientes cuentan que los héroes se han enfrentado a los Magos Rojos de Thay y a otros diablos. Aunque ruego que sea la última vez que sea necesario hacerlo, me temo que no será así.

Hoy en día, Dragonspear sigue desmoronado y cubierto por la niebla. Los rumores afirman que el castillo, en apariencia durmiente, alberga horrores muertos vivientes de algún tipo, pero nadie parece demasiado dispuesto a investigar esas declaraciones, mientras no amenacen a quienes viven en sus proximidades. Algunas facciones interesadas de Puerta de Baldur me han ofrecido una buena cantidad de dinero para averiguar qué hay de verdad en estos rumores, pero yo me he negado. No me considero investigadora ni espía, y soy lo bastante sensata para guardarme de descubrir cualquier cosa repugnante que pudiera haberse apoderado del lugar.

Colinas Trielta

En el terreno escalonado de las colinas Trielta hay desperdigados varios asentamientos menores de gnomos y medianos, donde la vida parece pastoril e idílica. Los agricultores medianos se ocupan de sus parcelas y los mineros gnomos raspan el interior de las colinas mientras buscan pedacitos de oro y plata que les puedan estar esperando. Ningún señor de la guerra amenaza este lugar, y ni los liches ni los dragones conspiran para arrebatarlo. No hay enormes castillos que codiciar ni ruinas que saquear. Dicho así, esta zona parece aburrida y ordinaria. Por supuesto, sus habitantes prefieren que así sea. Disfrutan de su soledad, que raramente se rompe.

En ocasiones, las colinas de Trielta ofrecen recompensas sorprendentes, en forma de oro y plata sin descubrir hasta ese momento. Si bien este tipo de hallazgos se limita a vetas pequeñas que casi se agotan antes de que otros sean conscientes de su existencia, Trielta ha albergado fiebres del oro en toda regla de vez en cuando. Si alguien da con una veta de mineral particularmente grande, los buscadores de oro y de fortuna llegan a raudales. El pueblo de Trielta suele ver estas afluencias de buscones hambrientos de oro como otros asentamientos ven las plagas de langostas esporádicas: algo molesto, inevitable y completamente perturbador, pero también propio del orden natural y, por lo tanto, de lo que no hay que preocuparse.

En realidad, incluso los mayores descubrimientos de este tipo no son tan lucrativos como para que valga la pena construir una infraestructura minera a escala completa como se puede encontrar en otras regiones. Ninguna nación grande o consorcio comercial espera entre bastidores para invadir y apropiarse de las minas de Trielta. Son lo que un conocido enano un día describió como "minas de rascar": recursos superficiales que dan bastante material sin que haya que cavar demasiado, pero que no merecen la edificación de minas "de verdad" (y con esto, claro, quiere decir minas enanas).

Estaba descansando en Trielta tras escapar de Najara cuando hubo un brote de "oro en el cerebro" (como lo llaman los nativos). Aunque la mayoría de quienes acuden en esos momentos son buscadores de oro honestos que quieren ganarse la vida, la oportunidad repentina de conseguir riqueza atrae a individuos con menos escrúpulos, lo que incluye a todo tipo de ladrones, estafadores y demandantes, por no mencionar los monstruos que se alimentan de los mineros desafortunados o poco preparados que invaden su territorio sin saberlo.

El viaje más intenso que hice en estas colinas fue persiguiendo a una banda de hombres lagarto saqueadores.

Secuestraron al cabeza de la amable familia gnoma con la que residía junto con su hijo mayor. Ayudé al sheriff mediano de la zona y a la pequeña milicia que había reunido a rastrear a la banda con rapidez para rescatar a los cautivos. Desde entonces, he sido bien recibida en esa región y he acabado conociendo bien a sus buenas gentes.

Hardbuckler

El asentamiento amurallado de Hardbuckler se encuentra en el borde meridional de las colinas. Es una población de mayoría gnoma, con algún que otro humano, mediano o semielfo entre su población. Es uno de los pueblos mejor defendidos que he visitado. Dispone de varias baterías de balistas sobre monturas impresionantes que funcionan con engranajes y que permiten un ciclo casi constante de disparo y recarga desde cualquier plataforma de la pared. Aunque las gentes de Hardbuckler no poseen motivos para usarlas a menudo, estas armas suelen desalentar a los bandidos, saqueadores y algunos grupos de orcos ocasionales que querrían hacerse con la riqueza de Hardbuckler.

El pueblo evita el tipo de disposición de las calles que suelen trazar la mayoría de asentamientos grandes. En vez de eso, tiene una calle principal que sigue un muro circular y otro par de carreteras rectas que cruzan el pueblo de norte a sur y de este a oeste y se encuentran en el centro de la población en una plaza del mercado que hace de cruce. Hay muchos edificios creados para personas de mayor tamaño, pues las razas más altas suelen preferir la familiaridad cómoda que proveen, pero el resto del pueblo está formado por una serie de caminos estrechos entre inmuebles de proporciones menores, que son los hogares de los gnomos del lugar.

La primera vez que recorrí estos senderos estrechos, me pareció que solo veía una pequeña porción del

asentamiento real, y estaba en lo cierto. Después descubrí que, bajo las casas con techos de pizarra, con sus jardines contiguos modestos tras vallas de madera o muros de piedra sin tratar, se encuentran los túneles que constituyen las verdaderas vías de paso de Hardbuckler.

Bajo cada pequeña construcción hay un sótano vasto, a veces a tres o más niveles de profundidad. En estos espacios, la población diligente de Hardbuckler se dedica a ganarse la vida. Algunos de los sótanos son tiendas o talleres de trabajos para los artesanos que duermen en la casa de la superficie. Otros de estos pequeños espacios se alquilan como puesto adicional para los viajeros: se apartan un par de habitaciones para alquilarlas y se usa un gran espacio único como comedor abierto, en el que se sirve el tipo de viandas que puede haber en una posada.

La comida de esta clase de establecimientos es rara (hay mucha cantidad de setas, patatas, nabos, líquenes densos y estofados hechos de musarañas y ratones de campo), pero llena y está sabrosa a su manera.

Los aposentos en estas posadas subterráneas están bien climatizados con generosas chimeneas y, por lo tanto, resultan ser un hospedaje muy cómodo. Más de un mercader prepara sus viajes para estar en Hardbuckler antes de que llegue el invierno para así pasar los meses fríos junto a una chimenea, con una porción de empanada en una mano y una jarra de cerveza negra gnoma en la otra.

Cualquier sótano que no se use para otro propósito se utiliza de almacén antes que dejarlo vacío. Casi todas las familias del pueblo tienen alguna estancia que emplean para sus necesidades o alquilan para que las ocupen terceros. Quienes compran almacenamiento en Hardbuckler deben adquirir los contenedores u otros bienes necesarios a los artesanos de la zona, que también fabrican, entre otros, candados, pestillos y selladores de cera para impermeabilizar los contenedores y cajas. Los contenedores se construyen en tamaños concretos, de modo que entren con comodidad y exactitud en las estanterías y el espacio en los sótanos en los que se deben encajar.

Hardbuckler tiene a una maga bien remunerada que ofrece a quien lo desee seguridad mágica para los objetos almacenados. No se permite a los magos forasteros poner defensas o protecciones en los objetos destinados para los sótanos. Ese tipo de conjuros debe aplicarlos Daelia Inchtarwurn, la última maga en una larga estirpe que ha trabajado en Hardbuckler durante generaciones. Lleva un juego de brazales mágicos que heredó de su padre.

Asentamientos rurales

La mayoría de asentamientos periféricos en las colinas Trielta consiste en una docena o dos de familias medianas o gnomas que habitan casas construidas suavemente siguiendo las colinas escalonadas. Se usan los valles relativamente poco profundos como tierra de cultivo. Las pendientes se dedican a plantas trepadoras (como calabazas o fresas), o a pastos para los pequeños rebaños de ovejas de cuernos grandes que poseen la mayoría de familias medianas o de las cabras irascibles de barbas trenzadas que suelen preferir los cabreros gnomos.

La mayor parte de estas pequeñas comunidades no está poblada exclusivamente por medianos o gnomos, ya que estos grupos gozan de una mayor prosperidad cuando hay habitantes de ambas razas. Las familias medianas suelen centrarse en la agricultura (más allá de los pequeños jardines de hongos que muchos hogares mineros crían en sus sótanos), mientras que los mineros de la zona suelen ser exclusivamente gnomos. Ambas razas ejercen de pastores (si bien los medianos prefieren a las ovejas y los gnomos a las cabras) y de artesanos de toda clase. Cada comunidad cuenta con un sheriff que mantiene la paz y se ocupa de la defensa, rol que a menudo suele ocupar un mediano, por lo que he visto, aunque los gnomos se prestan a defender sus hogares y a sus vecinos sin dudarlo cuando se les llama.

Algunos de los asentamientos rurales marcan las antiguas ubicaciones de minas consumidas. Es habitual que los medianos se trasladen a un lugar en el que una mina gnoma ha sido abandonada y arreglen las entradas superficiales para hacer de ella un hogar aceptable y cómodo, con túneles incorporados que recorren el lugar. Estos canales pueden ser útiles para defenderse o escapar, pero a menudo se usan cuando llueve para llegar a la puerta de un vecino y pedir una taza de miel sin mojarse o dejar rastros de barro por todas partes.

En ocasiones, una comunidad que dispone de túneles grandes, con bastante espacio para los de mayor tamaño (o "grandullones", como nos llaman los gnomos de la zona), convierte su asentamiento en un establecimiento dedicado a esa clase de clientela. Las posadas que conozco son: El Minerito Dichoso, La Pipa y la Chimenea y, mi favorita, El Descanso del Gigante.

Todos estos establecimientos sorprenden por su autonomía. Cuando es necesario tener un liderazgo oficial, se pide a los medianos y gnomos ancianos que ocupen esas posiciones, pero la concordia es el centro de la vida comunal en estas colinas. Supone un acto bochornoso entre los habitantes de Trielta negarse a alcanzar un acuerdo pacífico con sus congéneres cuando hay una disputa. Estas gentes disfrutan de sus vidas sencillas, aunque me he tropezado con una media docena de jóvenes aventureros procedentes de este lugar, que buscan la novedad del mundo como contraste a la familiaridad de su patria.

Pocas criaturas peligrosas merodean por estas colinas. Están tan densamente pobladas, encima y debajo de la superficie, que hay poco espacio para que los monstruos tengan una guarida. De vez en cuando, criaturas crueles o famélicas se adentran en Trielta, en especial provenientes del Bosque de las Sierpes, pero esa clase de incursiones dura poco. Después de que devoren unas pocas ovejas (y quizás a uno o dos pastores), los sheriffs no pierden ni un instante en organizar una patrulla para cazar o echar a los depredadores antes de que hagan más daño.

Me apena decir que ahora la situación podría estar cambiando para peor. Según cartas recientes que he recibido de amigos en estas colinas, los grupos de saqueadores de Najara cada vez son más comunes y numerosos. Mis amigos temen que la amenaza del Reino Serpiente al norte fuerce a los habitantes de Trielta a plantearse en serio organizar una defensa activa para sus tierras por primera vez desde hace generaciones.

Cripta del Brujo

En el confín oeste de las Colinas Troll se encuentra una zona de terreno extraño. Hay escombros hechos añicos tirados por el suelo, entre montones de tierra levantada y surcos profundos como los que se pueden ver habitualmente cuando el disparo de un fundíbulo falla el objetivo. Más allá del perímetro de este terreno destrozado, hay desperdigados unos edificios desordenados. Algunos están relativamente intactos; otros, a medio derrumbar y apoyados en sus vecinos.

En el centro, elevándose por encima de todo, hay un puñado de torres torcidas que parecen garras clavándose en el cielo. Se puede ver estas construcciones desde una buena distancia y parece que el cataclismo que causó

daños a su alrededor las dejó intactas. De hecho, a causa de su estado inmaculado, hay quien especula que las torres deben haberse erigido tras el suceso.

Pero la realidad del lugar que ahora se llama Cripta del Brujo es totalmente distinta. Todas las construcciones que hoy son visibles, desde los anexos que en la actualidad están destrozados a las torres centrales, formaban una ciudad que flotaba sobre un disco de piedra durante los tiempos de la vieja Netheril. Cuando las magias antiguas y malvadas de los nethereses fallaron, la urbe se desplomó del cielo. Los pedazos y las losas de piedra que hay dispersos en el suelo no son un terreno natural, sino fragmentos de aquel disco.

Mi única visita

Solo visité la Cripta del Brujo en una ocasión: durante mi juventud, antes de ser más sensata. Me contrató para que lo guiase hasta allí Daerismun Aerath, un Juramentado (es decir, uno de los apreciados monjes académicos de Candlekeep). Estaba escribiendo un tratado sobre ese lugar y quería experiencia de primera mano con alguien de la zona. Como estaba recién salida de Evereska, nunca había oído las advertencias de los sabios sobre aquel sitio. O Solonor me tiene en altísima estima o tuve la suerte del tonto para haber salido con vida. Trágicamente, Daerismun no tuvo tanta fortuna.

A medida que nos acercábamos, parecía que este paisaje arruinado no podía ser habitable. Su extensión estaba bastante limitada y consistía casi por completo en un caos de edificios destrozados y pedruscos enormes.

Parece que algún aspecto de su construcción mágica conservó las torres centrales, lo que no quiere decir que no les afectara la colisión. Si se mira de cerca, una de estas estructuras tiene una gran grieta en la cara oeste y varias de las otras han sufrido diferentes grados de daños.

A medida que nos acercábamos a las torres, parecían de todo menos abandonadas. En sus ventanas brillaban de vez en cuando luces sobrenaturales y en sus paredes se veían formas borrosas escabulléndose por toda la superficie. Estos edificios se habían diseñado para que parecieran cubiertos de una malla negra, hecha de placas sobrepuestas ligeramente discordantes, con una construcción algo descentrada, de modo que parecieran articulaciones que pudieran torcerse en cualquier momento.

Las torres, que están unidas con muros de piedra negra lisa formando un círculo irregular, delimitan un perímetro alrededor del centro de la Cripta, que solo se ve desde una posición aterradoramente cercana. Hay varias parcelas extrañas tapadas y protegidas por las torres: algunas yermas, otras infestadas de plantas torcidas y espinosas que no se encuentran en la naturaleza. Unos puentes sin barandillas conectan estas torres en varios niveles y todos suben en espiral desde el centro, del que se dice que es la herencia del propio rey liche Larloch, al que también se le ha llamado el Rey Sombra.

Amenazas y defensas

Te lo advierto: no vayas a ese lugar. Y si debes hacerlo, no te demores allí, porque sus defensores son despiadados y sanguinarios, y tan perjudiciales para la vida como una plaga o un veneno. Además, disfrutan del sufrimiento de los que llegan a su alcance.

En este lugar abundan los muertos vivientes de todas las clases. Además del Rey Sombra, la Cripta aloja a otros liches, muertos vivientes hechiceros que son vasallos de Larloch. Este último hace uso de su poder cuando lo necesita, pero, por lo demás, los deja en paz para que se ocupen de los experimentos y tejemanejes que les pide. Aunque antes les controlaba de cerca, según los informes, ha dejado de atarles tan en corto, ya que alrededor de las ruinas en las Colinas Troll y el Bosque Troll se han desatado unos horrores mágicos que podrían ser el resultado de sus experimentos.

Este tipo de monstruosidades acechan habitualmente las ruinas de la propia Cripta. Durante mi breve distancia en aquel sitio, identifiqué a varias criaturas que seguramente empezaron sus vidas siendo grifos, osos lechuza o incluso contempladores, pero se han deformado tanto que casi no se les reconoce. La pregunta de qué le harán los liches a estos seres es para mentes mucho más sabias que la mía.

Solo sé que la primera de esas abominaciones contra la que luché casi me mata y apenas escapé de las otras que vimos.

Además de los monstruos, la Cripta cuenta con otras defensas. Mi compañero, Daerismun, afirmó que estaba protegida con capas de "redes de conjuros", obras de energía mágica preparadas para desplegar conjuros contra quien tropezara con ellas. Tuve la terrible oportunidad de ver una de ellas en acción cuando el Juramentado traspasó sin saberlo una de esas redes y se disparó un orbe de fuego, que estalló con él en el centro.

Como es de suponer, esta explosión atrajo la atención de todo tipo de depredadores perversos y muertos vivientes hambrientos, que se acercaron a investigar. No sé cómo esas criaturas evitaban que les capturasen esas trampas o si llevaban tanto tiempo en aquel lugar que habían averiguado cómo esquivarlas. Antes de que pudiera reflexionar sobre el asunto, me vi obligada a escapar y no tengo la intención de regresar nunca.

Elturgard

¡Ay, Elturgard! Si hay un lugar en el mundo que sirva de ejemplo para el potencial para la grandeza de la humanidad, es esta nación emergente. ¿Quién podría olvidar la visión resplandeciente de un grupo de sus Compañeros, todos paladines, cabalgando en el campo, con los estandartes tensos y ondeando al viento, las corazas y los escudos brillando con el símbolo de Elturgard, y todos ellos llevando el símbolo sagrado de su dios, como armadura para el alma? Mi pueblo no se queda corto en bondad y justicia, pero el fervor puro y la bravuconería genuina que los Compañeros tienen persiguiendo la rectitud me parece algo propio de los humanos. No solo los pocos tocados por las deidades aspiran a tan altos ideales. Las fuerzas armadas de Elturgard rebosan de hombres y mujeres que anhelan alistarse en los Compañeros. Son los Jinetes Infernales, llamados así porque hace mucho los guerreros de Elturel literalmente cruzaron a caballo el portal a los Nueve Infiernos para perseguir y destruir a los diablos que acosaban a su pueblo. Con ejemplos tan positivos a los que admirar, ¿es de extrañar que el pueblo llano de Elturgard también suela ser devoto en su búsqueda de la justicia y el culto a los dioses?

¡Qué radiante brilla la luz de Elturgard! Ay, si pudiera durar. Al fin y al cabo, los humanos son criaturas que viven poco y son volubles en lo que concierne a su fe y sus atenciones. Elturgard es el producto de apenas una generación o dos de humanos y parece inverosímil que vaya a persistir muchas más. Me apena pensar que contemplaré el declive de Elturgard. Pero un milagro trajo consigo la nación de Elturgard y tal vez su origen divino la preservará.

Fuerte Morninglord

Hace unos años, toda la guarnición de paladines del Fuerte Morninglord desapareció sin más. El alto observador de aquella época ordenó tapiar la fortaleza, que estaba a un día cabalgando al oeste desde Elturel, así como prohibir la entrada a los curiosos, por miedo de que desatasen un mal en el mundo. El fuerte permanece sellado hoy en día y unos guardias ocupan un campamento fortificado cerca de allí. El recinto sirve como base desde la cual los paladines de Elturgard patrullan esta parte de la nación y también para disuadir a los aventureros y otros zascandiles que de otra manera podrían intentar averiguar qué hay atrapado en las profundidades del lugar.

El blasón de Elturgard

Comenzó, como todas las grandes historias, en la oscuridad. Hace medio siglo, la ciudad de Elturel era una potencia menor. Se apropió del territorio de sus vecinos bajo varias excusas y los colocó bajo la "protección de Elturel". Entonces se reveló que el líder de la urbe, el alto jinete, era un vampiro. Los Jinetes Infernales se sorprendieron al conocer el alcance de la red de sirvientes hechizados, aliados muertos vivientes y aduladores por disposición propia que tenía el vampiro. Una plaga de muertos vivientes saturó Elturel y aunque los Jinetes Infernales conseguían algunos avances durante el día, en la oscuridad el vampiro y sus subordinados infligían pérdidas crueles. Cada noche, las buenas gentes de Elturel rezaban a los dioses para que el alba llegara lo antes posible.

Entonces, una noche especialmente desastrosa en la que todo parecía perdido, sobrevino el alba. Una luz cálida y dorada bañó la ciudad y las tierras colindantes, arrojada por un orbe dorado que colgaba firmemente en el cielo, tan brillante que parecía un nuevo amanecer. El alto jinete y sus engendros vampíricos, atrapados en el exterior cuando se dio este milagro, se quemaron hasta convertirse en polvo y el resto de muertos vivientes temblaron ante aquella iluminación. En poco tiempo, Elturel fue libre.

Cuando llegó el alba de verdad, el nuevo sol siguió ahí. Y permaneció en el cielo durante la noche siguiente, la que le siguió y cada noche desde entonces hasta ahora. Aunque hay quien lo llama el Regalo de Amaunator, nadie puede afirmar que el dios les concediera esta bendición. La mayoría lo ven como un compañero del sol y de ellos mismos, de modo que se lo conoce como el Compañero. Este milagro sagrado ha atraído a todo tipo de peregrinos hasta Elturel. Los devotos, los curiosos y los afligidos vinieron a bañarse en su calor y a contemplar su luz bendita por la noche. Siempre ha habido pocos paladines entre los Jinetes Infernales, pero los Compañeros atrajeron a muchos a Elturgard, y el mejor de ellos fue nombrado alto observador para que gobernase en lugar del alto jinete.

Para mantener el orden entre las distintas fes de los paladines, se creó un cuerpo de caballeros especial que recibió el nombre del sol Compañero. Estos paladines prometieron defender el Credo Firme, un juramento de servicio a Elturgard y a todas sus buenas gentes. Por esto, ahora Elturgard tiene a los Compañeros y a los Jinetes Infernales.

Un paladín ya no ocupa el puesto de alto observador. Ahora lo hace un sacerdote de Torm llamado Thavus Kreeg, algo que me parece adecuado. Los paladines deberían estar sobre el terreno y usar sus bendiciones divinas para el bien general, no firmando documentos en un escritorio o titubeando ante dignatarios. El alto observador Kreeg ha gobernado con sabiduría y buena mano durante estos últimos cuarenta años, aproximadamente, pero, puesto que es un humano efímero, se acerca al final de su vida. Cuando fallezca o ya no pueda sobrellevar las exigencias de su posición, espero que Elturgard pueda transicionar sin complicaciones a un líder con la misma fuerza. Los humanos a menudo acaban desviándose del buen camino precisamente durante este tipo de cambios y a causa de las luchas por el poder. Tal vez la luz del Compañero les muestre el camino.

Guardia de Elturel

Elturgard, llamado en ocasiones el Reino de los Dos Soles, abarca Elturel, Triel, Scornubel, Soubar y Berdusk. También reclama y protege muchos pueblecitos y granjas en las carreteras y ríos de las Tierras Centrales Occidentales.

El blasón de la nación (el sol y un sol compañero más pequeño rodeado de fuego) nos es familiar a muchos en las carreteras que van y vuelven de Elturgard porque también ostenta la armadura y las banderas de sus dos grupos guardianes, los Jinetes Infernales y los Compañeros.

Se podría decir con justicia que Elturgard existe como reino solo a causa de estos caballeros, porque se enfrentan a todo tipo de amenazas. La naturaleza salvaje que hay al sur acoge a monstruos hambrientos y la nación de serpientes de Najara en el norte envía a sus agentes de forma rutinaria (tanto a saqueadores como espías) para comprobar la fortaleza de Elturgard. Los caballeros no se pueden permitir bajar la guardia y, por suerte para los ciudadanos de Elturgard, consiguen no hacerlo.

Contemplo cruzar la frontera hacia Elturgard como un alivio, pues suele significar entrar en un refugio seguro y se pueden dejar menos guardias vigilando por la noche. Muchos aventureros encuentran un buen motivo para visitar Elturgard, sea siguiendo metas personales o buscando

protección de los peligros que rodean a esa pequeña nación. Además, se sabe que el alto observador contrata a grupos de aventureros para asuntos importantes del reino. Aunque tiene a muchos paladines y clérigos entre sus filas, la ayuda externa es esencial para la defensa continua de Elturgard.

El Compañero

El segundo sol que se encuentra directamente sobre Elturel brilla día y noche. Se suele llamar a este orbe el Compañero, pero hay quien lo atribuye a una deidad u otra. Mientras que el sol natural recorre el cielo y desaparece por la noche, el Compañero es constante y leal, y siempre evita que las criaturas de la oscuridad ataquen la ciudad.

Este segundo sol ofrece iluminación diurna a los habitantes de Elturel a todas horas y su luz es tan dañina para las criaturas vulnerables a la luz solar como la del mismo sol. Esta luz del día constante disminuye cuanto más se aleja alguien de Elturel y proyecta una especie de claridad del alba tenue a unas cincuenta millas alrededor de la ciudad. Más allá, el orbe es visible como un faro brillante en el cielo. De noche, es posible verlo claramente hasta desde el Puente Boareskyr y Berdusk, y parece una estrella inmóvil que está baja en el horizonte. Se puede afirmar que toda tierra tocada por su luz se encuentra bajo el "Escudo de Elturel", pero ese tipo de afirmaciones indigna a los vecinos de Elturgard.

El Credo Firme

Como no había una señal clara del origen del Compañero y tantos fieles acudían a diario a Elturgard, el primer alto observador reunió a un cuadro de paladines y concibió el Credo Firme. Esta serie de juramentos y aforismos señala a grandes rasgos, entre otras cosas, que quienes lo juran no atribuirán el Compañero a un solo dios, ni permitirán que las diferencias religiosas los separen de otros. Aquellos que juran el Credo Firme también prometen obedecer al alto observador, defender las leyes de Elturgard y siempre servir al bien mayor. Aunque originalmente el Credo Firme se creó para unir a los paladines fracturados de Elturgard y formar los Compañeros, desde entonces los Jinetes Infernales también hacen el juramento. Si un Jinete Infernal o un Compañero traspasa el límite de la ley o la buena conducta, a menudo un camarada le dirá "recuerda el Credo" y la situación se enderezará pronto.

Aunque algunos de los agentes del Credo parecen adustos sin necesidad, el pueblo de Elturgard tiene en alta estima a los Jinetes Infernales y a los Compañeros. Sin duda, los Compañeros son los campeones del pueblo y los ciudadanos de Elturgard los adoran por ello. Si bien puede ser complicado que los Compañeros esbocen una sonrisa, he comprobado que incluso el más humilde de los soldados está dispuesto a entregar su vida para defender a su pueblo sin pensarlo dos veces, y quienes viven en Elturgard lo saben. Fáltale el respeto al Credo y no será la ira del Credo la que te salte a la cara, sino la de los lugareños.

Elturel

Elturel es una ciudad sobre una colina. Se alza sobre el río Chionthar y siempre está iluminada por el Compañero. Elturel y muchas millas de tierras a su alrededor, lugares importantes en la ruta comercial que cruza las Tierras Centrales Occidentales, son un refugio seguro tanto para los visitantes como para sus ciudadanos. Gran parte de esta seguridad provee de trabajo a los Jinetes Infernales, cuya caballería patrulla las carreteras que van a Elturgard y los caminos que siguen el río.

En el centro de la urbe, justo debajo del Compañero, hay una colina abrupta y rocosa junto al acantilado que sostiene al Salón Alto. En este castillo, cuyos muros rodean la cima del monte, se aloja el alto observador y se ubica gran parte de la burocracia de Elturgard. Un riachuelo sale del centro del castillo, engendrado por los potentes manantiales de sus sótanos. Fluye al norte frente a la colina y baja por uno de sus peñascos en una serie de cascadas llamadas el Salto de la Doncella. Es canalizado para formar un foso en el Distrito del Puerto, al este, antes de unirse al Chionthar. Junto al arroyo frente a la colina hay un jardín largo y estrecho, un espacio abierto lleno de flores, caminos arbolados y puentes arqueados. El jardín es un punto de reunión estimado por los ciudadanos de Elturel y durante el invierno mantiene una belleza salvaje.

Las personas adineradas de la ciudad frecuentan una zona cercana al jardín sobre la colina, mientras que el pueblo llano suele residir en casas altas y estrechas que están llenas de balcones y ventanas.

Pese a sus beneficios, los recién llegados pueden encontrar difícil acostumbrarse a la iluminación constante que baña Elturel. Las posadas y otros lugares de hospedaje suelen cubrir las ventanas de sus habitaciones para huéspedes con una tela gruesa para tapar la luz y que los visitantes consigan dormir un poco. Sin el inicio del alba o el atardecer para enmarcar las tareas diarias, los ciudadanos dependen del tañido de las campanas del Salón Alto para señalar el comienzo y el fin de la jornada. La falta de oscuridad natural implica que en la ciudad se ve menos el tipo de actividades que los ciudadanos de otros lugares a menudo practican de noche. Elturel tiene pocos casos de trifulcas y emboscadas en los callejones que rodean a posadas y tabernas. Quienes deseen dedicarse al latrocinio deben tener especial cuidado y astucia para conseguirlo.

Otras comunidades

Hay unos pocos asentamientos destacables dentro de las fronteras de Elturgard. Voy a describir tres de ellos brevemente a continuación.

Berdusk. Un gran número de artesanos dirige la actividad de la ciudad de Berdusk. Su nobleza local, los llamados "Primer Pueblo de Berdusk", ha hecho mucha gala de su piedad desde que se fundó Elturgard y muchos

de los sacerdotes de alto rango proceden de sus familias. Con los años, algunas ovejas negras del rebaño han dado a las gentes de Berdusk la fama de tener "falsa piedad" y fingir ser más creyentes de lo que realmente son. Aunque el Credo está en contra de esa actitud, en otros lugares de Elturgard ha dado lugar a la expresión "ser tan santo como un sacerdote de Berdusk". Es decir, no serlo demasiado.

Scornubel. Conocida en todo confín como "la Ciudad de las Caravanas", Scornubel es el gran nexo comercial del Reino de los Dos Soles, además de ser la urbe de Elturgard con la que estoy más familiarizada. Aunque es responsable de gran parte de la prosperidad de la nación, también da lugar a muchos de sus problemas. Scornubel es un refugio para los forasteros, muchos de los cuales son alborotadores o personas perseguidas por problemas. Si a esas maquinaciones se les suman los príncipes mercaderes nativos de Scornubel y los rumores de un gremio de ladrones entre sus muros, se puede entender por qué tiene algo de mérito el dicho "el dolor de cabeza del alto observador se llama Scornubel".

Soubar. Soubar es un pueblecito amurallado con cortijos a su alrededor que siguen toda la carretera al norte y el sur. Este asentamiento es un punto de referencia que se parecería mucho a cualquier otro de no ser por la Abadía Negra. Este edificio de piedra oscura solía ser un monasterio de Perdición y estuvo en ruinas durante muchos años. Ahora los sacerdotes de dicha deidad han empezado a reconstruirlo, trayendo afluencia de riqueza y comercio, junto a los mamposteros y albañiles expertos que se requieren para un proyecto así. Hay quien cuestiona el atractivo de un templo a Perdición en Elturgard, pero se anima a quienes lo hacen que recuerden el Credo. Por su parte, los sacerdotes del dios han prometido ayudar a defender Soubar frente a los trasgos que saquean el pueblo y otras amenazas, una promesa que consuela a los recelosos.

Evereska

Sería descuidada si no mencionara Evereska, pero seré breve, pues no quiero publicar todos sus secretos. Trataré de describir mi patria tan imparcialmente como pueda, pero debo hacer una advertencia. Soy hija de las Colinas Greycloak y sus nieblas sin duda enturbian todavía mi alma como la sangre élfica recorre mis venas. Antes de que hable de mi hogar, sin embargo, mencionaré el punto de encuentro que es lo más cerca de Evereska que estará la mayoría de forasteros: la Posada a Medio Camino.

La Posada a Medio Camino

Evereska está escondida en las Greycloak. Nuestros caminos hasta ella son secretos y los tapan los elementos naturales y los disfraces mágicos. A unas cien millas a su oeste no hay asentamientos humanos importantes y en el este se encuentran las arenas famélicas del desierto de Anauroch.

Por lo tanto, es raro que la Posada a Medio Camino esté donde está. Tal vez se encuentra allí porque, como dicen los humanos, "está a medio camino de todas partes".

Un pueblecito rodea la posada con ese nombre, que no es un solo edificio, sino un complejo pequeño que incluye unos establos y otros edificios exteriores. Los habitantes que pasan aquí el año son cazadores, tramperos, buscadores de oro, rastreadores de piedras preciosas, pequeños agricultores y sus familias. Son ellos los que trabajan en la posada cuando vienen los comerciantes a ver qué artículos es posible cosechar en esta región.

Evereska es autosuficiente, pero cuando sus ciudadanos viajan en ocasiones paran en la Posada a Medio Camino y, si hay comerciantes presentes, intercambian bienes. Siempre que vuelvo a casa intento pasar al menos una noche en la posada para ver a mis viejos amigos (a menudo muy envejecidos desde que los vi la última vez) y descubrir qué ha sucedido desde mi última visita.

Los artesanos elfos a veces salen de las Colinas Greycloak para vender sus obras allí y algunos de los más conocidos pueden provocar subastas espontáneas sobre el derecho de adquirir sus mercancías. Mi pueblo no haría algo tan vulgar como montar casetas o mesas ellos mismos, de modo que en su lugar trata con los pocos comerciantes que pueden estar en la posada en ese momento. Estos mercaderes luego viajan y venden la artesanía élfica a terceros, lo que ha dado a la Posada a Medio Camino cierta fama no merecida de ser el puesto comercial de Evereska.

Permíteme enunciar con tanta claridad como lo permite la escritura: no te aventures en las montañas buscando Evereska a no ser que te acompañe uno de sus ciudadanos. No encontrarás esa compañía fácilmente, pues hemos decidido durante toda nuestra vida que los forasteros no vislumbrarían nuestros hogares sin ser invitados por nuestros mayores. Si un extraño necesita encontrarse con uno de los nuestros, para eso está la Posada a Medio Camino.

El refugio entre las colinas

Cuando reposo al acabar la jornada y me abandono a la ensoñación, no revivo las maravillas de las ruinas antiguas o las criaturas majestuosas que he visto deambulando. En esos momentos, recuerdo la Evereska que recorrí de joven, cuando seguía una canción cautivadora o una lucecita entre las nieblas turbias de las Greycloak, recogía frutas del bosque en las hondonadas de las colinas y nadaba en los arroyos fríos que salían de sus alturas.

Evereska se encuentra sobre un cañón soleado en lo alto de las montañas. Los picos que la rodean la esconden de todo aquel que no sea capaz de volar con fuerza y que soporte el helor y los fuertes vientos de sus alturas imponentes. Si alguien así se acercase a Evereska, sus guardianes, montados sobre águilas gigantes, se asegurarían de que al valle no le sucediese nada malo.

A diferencia de las ciudades humanas, apretadas y abarrotadas, Evereska está compuesta de racimos de edificios a todas las alturas del enorme valle, con muchos caminos entre ellos. Claros, prados y pequeñas arboledas separan estos racimos. Los espacios naturales están tan integrados en la urbe como los edificios y su presencia es esencial en nuestro estilo de vida.

Después de la reciente tragedia de la segunda caída de Myth Drannor, Evereska ha visto la mayor afluencia de nuevos ciudadanos en muchos siglos, en forma de nuestros compañeros de Cormanthyr. Se les ha dado una cálida bienvenida a Evereska, si bien a parte de los nuestros les preocupa que tantos nuevos residentes alteren la paz y el equilibrio que habíamos podido mantener hasta la fecha. Paralelamente, algunos de los recién llegados han reaccionado de manera poco agradable al carácter huraño de Evereska, que entienden como una forma de prejuicio o cobardía, y algunos de los más jóvenes se han dedicado a discutir sobre esos temas acaloradamente. Espero que en las décadas venideras se limen estas asperezas y se suavicen las disputas. Evereska es un lugar hermoso y no veo motivo para arruinar su belleza discutiendo entre amigos.

Fortaleza Oscura

No creo que hayas oído hablar de Fortaleza Oscura. Han pasado muchos años desde que se musitaba el nombre del lugar con espanto. Al fin y al cabo, los Zhentarim, la organización que dio su reputación malvada a Fortaleza Oscura, por lo que dicen ya no es el cuadro de ladrones, asesinos y magos infames que solía ser. Y lo que resulta extraño, según mi fuente en los Zhentarim, es que ese cambio de naturaleza se remonta a Fortaleza Oscura. Según me contaron, sucedió así...

El Alcázar Zhentil ardía. La Ciudadela de los Cuervos estaba en ruinas. Los líderes de los Zhentarim murieron, fueron capturados por los shadovars de la recuperada Netheril o estaban huyendo. La elogiada Red Negra estaba destrozada. Células de agentes Zhentarim se independizaron y, sin vínculos ni guía, se disolvieron o resultaron aplastadas por sus rivales. Los Zhentarim ya no existían.

O eso parecía. Una fortaleza de los zhents no había caído y el compromiso de su cabecilla con la organización jamás flaqueó. Fortaleza Oscura se encuentra en la profundidad de las montañas de las Tierras Centrales Occidentales y allí se han reunido discretamente los restos de los Zhentarim. En este lugar volvieron a jurar su lealtad al líder que prometía restablecer la Red Negra como algo más fuerte que antes.

El hombre al que los nuevos Zhentarim prometieron fidelidad era un caballero oscuro conocido solo como Pereghost. Este llevaba tiempo dirigiendo las fuerzas armadas de la organización en Fortaleza Oscura y su estrategia para revivir a los Zhentarim se apoyaba en la idea de una fuerza militar. Tras una época de reclutamiento y entrenamiento, los miembros de la Red Negra emergieron de Fortaleza Oscura no como conquistadores o como capitalistas intimidatorios, sino como mercenarios dispuestos a dar servicio a otros en vez de forzarlos a servir.

Durante los años siguientes, la transformación sería provechosa para los Zhentarim. Se granjearon una buena fama por su trabajo admirable y sus filas se llenaron. Quienes conocían Fortaleza Oscura la consideraban la sede central de esta nueva versión de la organización.

Es complicado determinar cuántos Zhentarim hay, pero mi fuente afirma que podrían tener un mayor número de miembros ahora que cuando su organización cayó. El nuevo liderazgo de este grupo mayor ha traído un cambio de enfoque. Aunque siguen proveyendo de mercenarios competentes, los Zhentarim han diversificado sus actividades mercantiles. Los guardias zhents ahora cabalgan junto a sus propias caravanas. Y si bien su estructura militar les ayudó durante el periodo caótico que siguió a su caída, mi fuente a menudo describe a los Zhentarim como una "familia" y a sus líderes como "mi buen amigo".

Mi informador también habló en tono sobrecogido sobre Pereghost, como si ese personaje siguiera vivo y liderando Fortaleza Oscura. Nunca se ve al caballero sin una armadura completa y un yelmo que le cubre la cara. Si no hay un elfo tras la máscara, sospecho que una serie de humanos se han disfrazado de Pereghost durante el último siglo.

Valle de la Fortaleza Oscura

Sentí curiosidad por lo que contaba mi fuente, de modo que, cuando tuve un motivo para visitar la región, me dirigí a Fortaleza Oscura. Un pico enorme llamado el Vigilante Gris del Amanecer se levanta amenazadoramente tras la fortaleza en el este y proyecta una gran sombra sobre ella desde la salida del sol hasta casi mediodía. Fortaleza Oscura reposa sobre una hendidura en la cara del Vigilante Gris, el lugar más alto ocupado siempre en un espacio relativamente plano y defendible llamado Valle de la Fortaleza Oscura.

El Valle de la Fortaleza Oscura incluye un pequeño asentamiento con el que comparte nombre, que consiste principalmente en pastores que se ocupan de sus rebaños en los prados altos de las Montañas del Ocaso, así como unos pocos agricultores que consiguen buenas cosechas de las tierras que cubren los campos del valle. La fuente principal de prosperidad del enclave es la cantera de piedra negra en el borde sureste de la región. Es habitual ver por aquí carretas pesadas que crujen bajo los bloques de piedra que ponen a la venta, así como caballos de tiro grandes y musculados.

El pueblo llano del Valle de la Fortaleza Oscura tiende a ser receloso y arisco con los forasteros, aunque procura no ofender. Este asentamiento de unas mil almas está bajo el dominio completo de Fortaleza Oscura y ha sacado algo de provecho de la situación: los moradores del valle ven mucho más tráfico y comercio en esta aldea de lo que hubieran podido esperar de otro modo. Hasta hace poco, todas las caravanas que se dirigían a Fortaleza Oscura solo podían encontrar refugio en la sombra de la propia fortaleza. Ahora los habitantes del valle han construido tanto una posada, llamada El Descanso del Guiverno, como una taberna independiente, llamada La Pajarera.

Algunos de los lugareños envían al mercado fardos de la lana gruesa y abundante que esquilan de sus ovejas. Otros se ganan la vida vendiendo el vino de diente de león que el Valle de la Fortaleza Oscura siempre ha producido, aunque hasta hace poco no se comercializaba fuera. El lugar dispone de una milicia pequeña que técnicamente está bajo la orden de Pereghost, pero que responde a un capitán de la zona llamado Sulvarn.

Para quienes han tenido un conflicto con los Zhentarim, vivir en un lugar que está tan firmemente bajo su poder parece imposible, pero la realidad es que la vida allí es reposada. Ciertamente, no se debe jugar con los soldados del castillo, aunque raramente se dedican a los actos de crueldad mezquina que se esperan de los guerreros que sirven a un señor local. Quienes malinterpretan a los Zhentarim suelen hacerlo porque los imaginan como villanos carcajeantes, al estilo de los zhents de antaño. En realidad, son pragmáticos y están dispuestos a hacer lo que

sea necesario para conseguir sus objetivos. No necesitan aterrorizar a los habitantes del Valle de la Fortaleza Oscura por una razón muy sencilla: ya los controlan.

En años pasados, este pueblo había vivido con miedo y sospecha, además de una ración grande de prejuicio racial. Durante mi primera visita a Fortaleza Oscura, hará casi un siglo, oí los epítetos más infames para los míos que jamás había escuchado. Eran incluso peores que los que salen de los rancios labios de los invasores orcos del Norte. Con todo, la actitud de los lugareños del valle ha cambiado con el tiempo, sin duda en parte a causa de las órdenes dadas por Pereghost cuando volvió a poner en contacto a los Zhentarim con el resto del mundo.

El castillo Fortaleza Oscura

Cuando contemplé por primera vez los amplios muros negros de Fortaleza Oscura, pensé que todas sus leyendas debían ser ciertas. En mi segunda visita, me planteé confirmar mis sospechas.

Cuenta la leyenda que la historia de Fortaleza Oscura empezó hace más de un milenio, cuando era conocido como la Fortaleza de las Colinas Lejanas. Se construyó como capitolio veraniego para los llamados "imperios de gigantes". El castillo, situado en las Colinas Lejanas, se encontraba en una posición estratégica para dominar las rutas mercantiles al norte del Valle Iriaebor. También controlaba la ruta comercial río abajo, en el Desfiladero de la Serpiente Amarilla.

El papel de los llamados emperadores gigantes sigue dando para mucha conjetura y debate hoy en día. Sin embargo, hay gigantes desperdigados entre las tribus gigantes del Norte que afirman ser herederos de estos antiguos tronos. Sea cual sea la verdad sobre los imperios, el castillo en sí se construyó sin duda para gigantes. Su tamaño y su estructura no ofrecen otra explicación.

Según la leyenda, los gigantes perdieron Fortaleza Oscura a causa de conflictos internos: un par de hermanos se disputó una herencia. Usando veneno, magia y mercenarios, los hermanos despoblaron el castillo hasta que solo quedaron ellos dos. Ambos pelearon e hirieron de muerte al otro y, finalmente, cada uno de ellos se arrastró para morir solo. Se dice que los espíritus de los dos hermanos todavía acechan en el castillo y buscan la destrucción el uno del otro.

Una sucesión de dueños ocupó la fortaleza, incluyendo a un dragón de cierta reputación, pero no fue hasta que una liche reclamó el castillo que se empezó a conocer como Fortaleza Oscura. La liche se llamaba Varalla y supuestamente conjuraba todo tipo de criaturas malvadas para que la sirvieran, y las enviaba a dominar las tierras lejanas y establecer un imperio maligno. Varalla gobernó en Fortaleza Oscura hasta que los infames líderes de los viejos Zhentarim (Manshoon y Fzoul) escucharon las historias sobre su riqueza de magia y oro. Atraídos por la promesa de premios tan abundantes, la pareja venció a Varalla y tomó la fortaleza.

A mi llegada al gran portal del castillo, encontré lo que esperaba, porque seguramente me vigilaron desde que entré al Valle de la Fortaleza Oscura. Tal vez incluso desde antes. Tras esperar un momento, me recibió la senescal, una mujer franca que daba la mano con firmeza y que se refirió con cariño a la persona que me ha facilitado la historia de los Zhentarim. Esto me desconcertó, porque creía que mi fuente y yo habíamos hablado confidencialmente. Como sin duda habrás notado, he evitado mencionar el nombre, el género o la descripción física de mi informador, pues juré mantener el secreto.

Pasada mi conmoción inicial, mi conversación con la senescal fue agradable y me llevó a recorrer parte de la impresionante fortaleza.

Cuando pregunté por las leyendas sobre la creación y ocupación de Fortaleza Oscura, me relató prácticamente la misma historia que te he contado, pero añadió algunos personajes de los que no había oído hablar antes. Cuando le inquirí por las apariciones del castillo, la senescal se limitó a sonreír como respuesta. Aunque su sonrisa parecía genuina, no extraje la verdad de ella.

Sé poco de las defensas de la fortaleza. Mi visita guiada fue limitada. Pero me fijé en que, si bien algunos elementos de escala gigantesca se habían modificado para encajar con los humanos (como las escaleras y la mayoría de puertas), otros seguían siendo de proporciones titánicas. Por ejemplo, no se me ocurre cómo pudieron abrir las puertas de entrada para que yo pasase sin usar la magia.

Residentes de Fortaleza Oscura

No vi a Pereghost durante mi visita, así que no puedo confirmar nada sobre ese hombre. Aun así, la senescal y todo aquel con quien charlé hablaban de él en tono de sobrecogimiento. Sea quien sea en realidad el salvador de los Zhentarim, parece estar demasiado ocupado para tratar con los visitantes curiosos. Mientras permanecí en Fortaleza Oscura, oí mencionar a otro líder de cierta importancia, Manxam, pero mis preguntas sobre este individuo se redirigieron a otros temas y no me sentí cómoda insistiendo sobre el asunto a la senescal.

Puedo describir poco más sobre el resto de Fortaleza Oscura. Los Zhentarim albergan dos unidades de guerra en el castillo: la Guardia Tormenta, un cuadro de soldados veteranos Zhentarim que actúa como infantería pesada, y los Plumas Grises, arqueros cuya principal responsabilidad es la defensa de la fortaleza.

Mas estas no son las únicas fuerzas que Fortaleza Oscura puede traer consigo. Los años en los que vivía un contingente de gigantes en el castillo hace mucho que pasaron, pero en su lugar hay un nido de guivernos, criados y adiestrados para defender Fortaleza Oscura y obedecer a Pereghost. Su entrenador es un explorador llamado Grigarr, cuyo cuerpo está acribillado de múltiples cicatrices de picaduras de estas bestias. El hombre es un desdichado codicioso que afirma ser inmune al veneno de los guivernos tras haber recibido muchos picotazos. Adora contar historias sobre cómo recibió tantas picaduras y se cree un narrador ameno porque se le escucha y aplaude. En realidad, los lugareños le tienen pánico y le siguen la corriente cuando empina el codo.

Garras de Troll

Las Garras de Troll, un paisaje enzarzado de colinas rocosas en el límite norte de los Campos de los Muertos, es el hogar de muchas bestias sanguinarias y capaces de regenerarse. No se sabe a ciencia cierta qué hace que estos cerros sean un lugar ideal para los trolls, aunque es el tema de conversación preferido en las muchas hogueras en las que me he sentado cuando pasaba cerca de este espacio o lo cruzaba. Con todo, no hay duda de que aquí son muy numerosos.

Los que viajan al sur de Puerta de Baldur o al norte saliendo de los Campos de los Muertos suelen cruzar las Garras de Troll. El Vado Garras de Troll, así llamado por motivos obvios, es el único lugar en leguas por el que los carros pueden atravesar a salvo Aguas Serpenteantes.

Por su importancia, este punto ha sido ocupado durante los años por distintas fuerzas, como prueban los restos arruinados de fortalezas o edificios similares cerca de allí. Pero los reclamantes siempre han acabado cayendo ante los ataques prolongados de los trolls. Aconsejo evitar por completo la región y, de no ser posible, llevar una antorcha encendida a mano en todo momento.

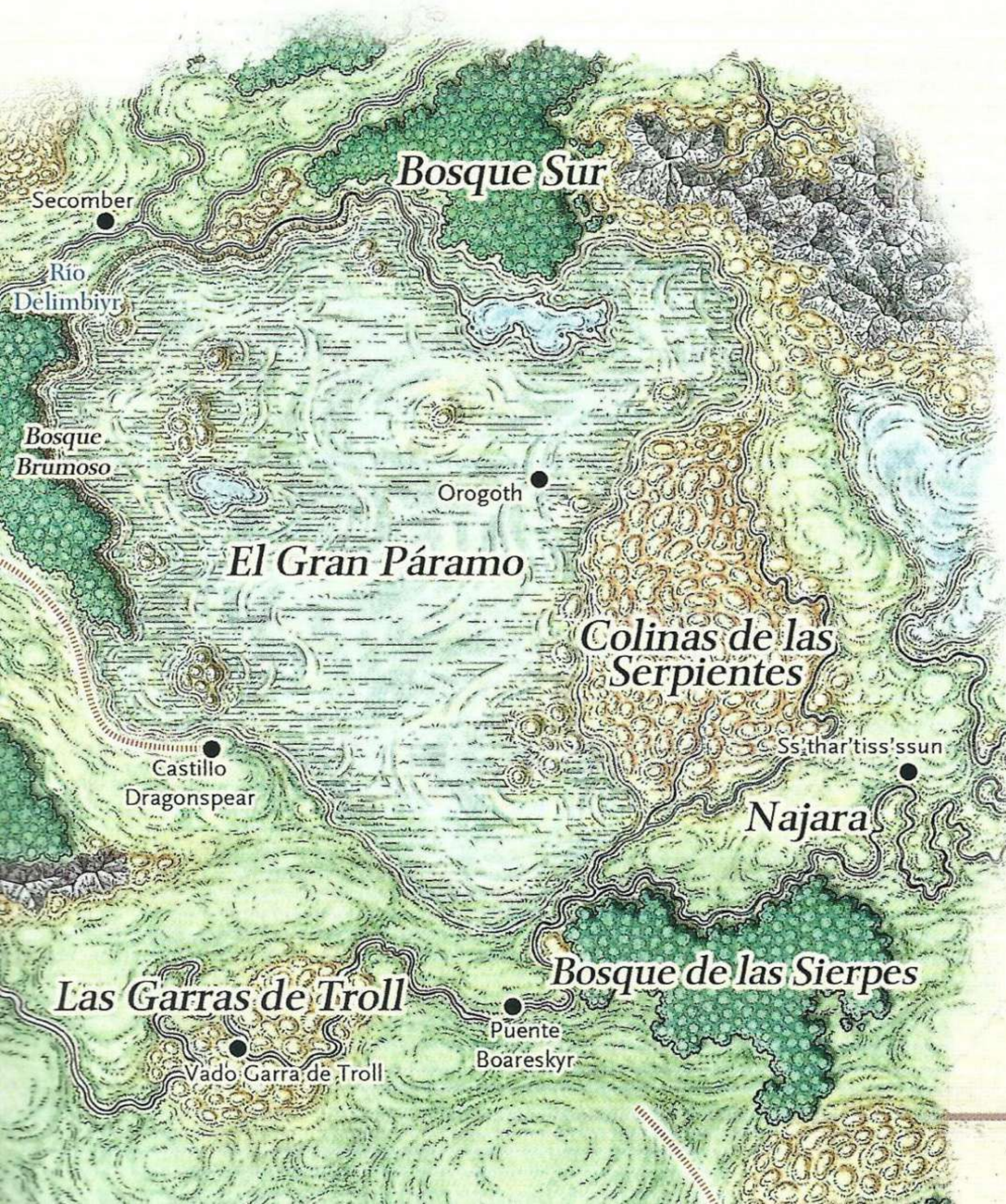
Gran Páramo

El Gran Páramo solía ser un lugar parecido al Bosque Alto o al cercano Bosque Brumoso, pero durante las Guerras de la Corona, hará miles de años, una magia potente quemó la tierra, de modo que solo quedó un páramo destruido. Es un espacio natural pedregoso plagado de trolls y trasgos, así como cualquier otro tipo de peligros para quien lo cruza en vez de rodearlo.

Como sugiere su nombre, el Gran Páramo es una zona elevada que abarca muchas millas de brezales, salientes cubiertos de liquen y zanjas ocultas. Animales de rebaño vagan por estas tierras, desde ovejas a ponis de montaña, pasando por un rothé de vez en cuando. Las bestias pastan sin riesgo porque los lobos y otros depredadores que podrían mermar los rebaños son las presas de los trolls y trasgos que mandan en el páramo. Estas amenazas de dos patas a menudo llenan el Gran Páramo de trampas, pero suelen estar ocupadas luchando y matando a sus presas y a sus congéneres. Hay una especie de ciclo en las cazas del Gran Páramo: a los lobos los matan los hobgoblins un año, lo que provoca que haya más ovejas pastando, lo que hace salir a los trolls (pues parece que a los trolls de la zona les gusta la carne de carnero), lo que causa que lleguen aventureros intrépidos para ocuparse de la amenaza creciente, lo que permite sobrevivir al número suficiente de lobos para que no sean exterminados por completo.

Bárbaros humanos también residen en el Gran Páramo, principalmente en los confines occidentales, con rebaños grandes de ovejas y cabras, pues la tierra es demasiado endeble y yerma para cultivar nada. No forman parte de los uthgardts ni están emparentados con ellos, pero podrían tener vínculos lejanos con los norteños, pues parecen de estirpe illuskana. Hablan un dialecto del illuskano que no había oído antes, de modo que mis primeros encuentros con ellos fueron bastante tensos y llenos de malentendidos. Sin embargo, he acabado por conocer a miembros de las tribus girondi y belcondi, y todos han actuado con valentía, honor y sentido del humor en mi presencia. Los viajeros de esta región deben ser conscientes de que las tribus humanas comparten la desconfianza hacia la magia que es común entre muchos de los norteños. Por suerte, no se trata del odio fanático que exhiben los uthgardts.

También hay algunas tribus orcas pequeñas entre ellos: los Garrarroja y los Pluma Azul. Tanto los humanos como los trasgos desprecian a los orcos y mis anfitriones dijeron que se habían aliado en el pasado, cuando los orcos se multiplicaban.



Orogoth

Para ser un territorio tan vasto, en el Gran Páramo existen pocas ruinas conocidas. Una de ellas es Orogoth, la antigua casa de campo de una familia noble de la vieja Netheril. Las leyendas de la zona afirman que dicho linaje hizo sus pinitos en magia dracónica para intentar capturar a esas sierpes poderosas y conseguir sus poderes. Hay diferentes historias sobre qué locura llevó a la inmolación de la familia en su hogar, pero la mayoría coinciden en que el culpable fue precisamente un dracoliche, que reside en las ruinas y defiende la fortuna del linaje. Solo los dioses saben qué condujo a crear una criatura así o qué la vincula a este lugar. Las respuestas, si es que las hay, yacen en su guarida.

Bosque Brumoso

El Bosque Brumoso se encuentra al oeste del Gran Páramo, que lo influencia considerablemente. El bosque recibe su nombre por la niebla que cae desde las alturas del páramo y envuelve los árboles. Melandrach, rey de los bosques, gobierna aquí y considera el bosque un dominio exclusivo de los elfos. Aunque pululan muchísimos animales de caza, los humanos de la zona saben bien que los elfos los protegen y que castigan a los intrusos que cazan furtivamente. Incluso los bárbaros son conscientes que no deben cazar aquí si no quieren atraer la atención o la ira de Melandrach.

Se suele permitir el paso a los viajeros que dejan en paz a los habitantes del Bosque Brumoso y que hacen pequeñas hogueras que solo se alimentan de ramas caídas, siempre que las gentes del bosque no estén de mal humor o indignados con los forasteros por cualquier otro motivo.

Secomber

Justo fuera del Gran Páramo, en la orilla norte del Delimbiyr cerca del Paso de Unicornio, se ubica el pueblecito de Secomber, en la frontera entre el Norte y los asentamientos de las Tierras Centrales Occidentales. Secomber, construido sobre las ruinas de Hastarl (capital del antiguo reino de Athalantar), es un lugar tranquilo en el que los pescadores y agricultores se dedican a sus tareas, los lugareños se pueden contratar para que cacen o pesquen, o bien para que guíen a los viajeros por la región. Es habitual encontrar guías expertos que conocen bien el Gran Páramo y que pueden lidiar con sus muchos peligros y sus tribus locales. O eso parece, dada la frecuencia con la que se ofrecen sus servicios. Los picapedreros de la

zona, que provienen principalmente de un pequeño clan de enanos, excavan el granito rosa de las paredes de piedra del borde norte del páramo.

Rhymanthiin: Ciudad escondida de la esperanza

Persisten los cuentos sobre que Faer'tel'miir, una vieja ciudad de Miyeritar, fue restaurada en lo alto del Gran Páramo por la Alta Magia en algún punto del último siglo, tal vez incluso antes de que llegara la Plaga de Conjuros. La urbe recuperada de piedra oscura y lisa, llamada Rhymanthiin (o "ciudad escondida de la esperanza"), no aparece en mapas y se dice que está encubierta con magia u otro artificio. Se supone que solo pueden llegar a ella los que lo merecen, aquellos sin malicia en el corazón, mientras que el resto, de acuerdo con las leyendas, "no encontrarán su camino hasta ella". Los narradores deben haber sido pocos y aislados, pues no conozco a nadie que pueda afirmar haberla visto, pero los rumores parecen tener vida propia.

Najara

Han pasado los días en los que los cuentos sobre un reino de serpientes eran rumores y conjeturas, relatos inventados por aventureros y viajeros que se habían alejado demasiado del camino, aunque habían conseguido escapar de algún modo. Solía ser sencillo dudar sobre su veracidad. ¿Qué nación no patrullaba sus fronteras o establecía comunicación con otras naciones, amable o de otra clase? Era fácil creer las historias sobre nagas y yuan-tis, ya que esta zona siempre había albergado esa clase de criaturas. ¿Pero una nación de ese tipo de seres?

Por lo que ahora sabemos, el reino de Najara, según proclaman las serpientes que viven en él, se encuentra en el confín norte del Camino del Comercio, al noreste del Puente Boareskyr y al sureste del Gran Páramo. El río Aguas Serpenteantes recorre esas tierras. Sus otros elementos geográficos principales son las Colinas Serpiente, el pantano de Chelimber y el Bosque de las Sierpes.

Descubrí por mí misma la verdad sobre Najara, el reino de las serpientes, cuando un erudito de Puerta de Baldur me contrató para que lo guiase junto con sus aprendices y un grupo de aventureros hasta unas ruinas en el extremo este del Gran Páramo. Siempre me arrepentiré de haber aceptado ese encargo, porque no solo resultó que la mitad de ellos eran cerdos codiciosos que querían saquear las ruinas en vez de permitir al sabio que las estudiase, sino que además su idiotez despertó a un espíritu ancestral que provocó que la mayor parte del grupo cayese en un sueño mortal mientras consumía sus almas. Escapé junto a un semielfo que formaba parte de los aprendices del erudito porque no me afecta la magia que fuerza a dormir. El espíritu nos persiguió incansablemente por los páramos y nos obligó a entrar en los túneles bajo las Colinas Serpiente, donde los yuan-tis que patrullaban las fronteras de su dominio nos hicieron prisioneros. Se llevaron al semielfo encadenado por un esclavista, pero, por algún motivo, a mí me condujeron a la corte de Jarant, el Rey Sierpe. A continuación, explicaré brevemente lo acontecido.

Jarant, viejo y malvado, es una naga espiritual que gobierna el reino por su poder personal y gracias a la ayuda de la *Marlspira de Najara*, una delgada corona de plata que tiene propiedades protectoras, además de otros tipos de magia. Aunque seguía prefiriendo permanecer totalmente aislado del mundo exterior cuando le conocí, hace diez años la Serpiente Oscura empezó a enviar embajadores a los estados vecinos para alertarles de las consecuencias de interceder en los asuntos de Najara. Aunque apenas vi al rey un momento, la influencia de Jarant en su reino es innegable, pues todos sus sujetos mencionan su nombre con reverencia. Un guarda puede jurar "por la corona de Jarant" para enfatizar un edicto y los yuan-tis que tenían las llaves de mis grilletes se refirieron a las leyes de Najara como "la voluntad de Jarant".

Nadie sabe por qué Jarant escogió ese momento para hacer pública la soberanía de su reino o qué esperaba conseguir con ese acto. Los embajadores yuan-tis que mandó dejaron claros los deseos del rey a las naciones que visitaban: dejar en paz la prosperidad de Najara y desalentar a los intrusos (aventureros y demás) de violar las fronteras del reino para robar las fortunas de los hombres serpiente.

A cambio, las serpientes prometieron no herir ni poner trabas a cualquier caravana u otros viajeros legítimos que cruzaran el dominio de Najara, siempre que no se desviaran de la ruta principal.

Las reacciones en los lugares que visitaron iban de un extremo a otro. Según consta, Fortaleza Oscura agasajó bien a los embajadores y los hombres serpiente no solo se marcharon con un acuerdo con los señores de los zhent, sino que además se les ofreció una posible alianza militar en el futuro. Para sorpresa de nadie, Elturgard rechazó directamente el edicto y, en el proceso de expresar su negativa, estalló una matanza. Los paladines mataron a todos los emisarios excepto a uno y devolvieron al superviviente a la corte de Jarant para que comunicase su respuesta.

El resto de réplicas a los embajadores de Najara cayeron entre ambos extremos. Fueron llegando los acatamientos y las negativas a cooperar, normalmente educadas, pero, sin importar cual fuera la respuesta en cada caso, Jarant había alcanzado su objetivo. Los reinos vecinos a Najara ahora la veían como una nación, ya fuese un aliado o un enemigo en potencia.

La economía de Najara, tal como está, depende de los esclavos para existir. Se podría decir que la esclavitud es el único comercio que se practica en este reino. Las ruinas de Thlohtzin en el Bosque de las Sierpes son el lugar de reunión para aquellos que se rebajarían tanto como para vender esclavos a los yuan-tis. En Najara hay diferentes facciones con espías cerca de Thlohtzin y todas esperan conseguir una ganga de los esclavistas antes de que llegue el resto. Los esclavos con habilidades poco comunes o conocimiento especializado en ocasiones provocan que los yuan-tis se enzarcen en una guerra de pujas. Me temo que ese fue el destino del aprendiz que me acompañó al salir del Gran Páramo.

A cualquiera con algo de influencia que pueda leer esto, escucha mis palabras: no te dejes engañar. Las serpientes no quieren coexistir en paz, solo desean usar su extraña diplomacia como capa y escudo, para que les proteja de la vigilancia de terceros hasta que sus planes, sean los que sean, den fruto.

La corte del Rey Sierpe

Me encarcelaron en Ss'khanaja, una ciudad principalmente subterránea en Aguas Serpenteantes y el lugar en el que se concentra la corte del rey Jarant.

Durante el tiempo que pasé detenida por los habitantes de Najara, aprendí mucho sobre y de Dhosun Silverscale. Dhosun, un yuan-ti purasangre de Najara, trabaja como consejero del rey y a menudo trata de mitigar los excesos

de Jarant. Creo que mandar a los embajadores fue idea de Dhosun porque me visitó en varias ocasiones cuando estaba cautiva y me preguntó qué sabía sobre las artes de la embajada y la delegación. Por lo que se mencionaba en la corte, Dhosun no escondía su deseo de ayudar al monarca a construir una nación de posición similar o superior al resto de reinos de la faz de Faerûn. Se dice que Jarant quiere tenerlo cerca porque, de todos los cortesanos del rey, Dhosun es el que posee menos probabilidades de intentar robar la *Marlspira de Najara*. Sea o no capaz de tal acto, me pareció un naga yuan-ti honrado. Fue él quien organizó en secreto la ocasión que necesitaba para escapar y sé que ha hecho algo similar para otros anteriormente. Tengo la intención de saldar esta deuda algún día.

Otro personaje destacado de la corte es la astuta dragona verde Emikaiwufeg, a menudo llamada la Hija Esmeralda. Es joven para ser una dragona y todavía es lo suficiente menuda para entrar en los túneles que llevan a la sala de audiencias de Jarant. Se dice que al monarca le gustan los vericuetos de su ingenio. Algunos cortesanos creen que está cerca como complemento a Dhosun, ya que su naturaleza de astuta violencia compensa la tendencia a la honradez de este último. Por lo que a mí respecta, creo que aguarda al momento oportuno. Muchos grandes dragones metálicos habitan las Colinas Serpiente y en el Bosque de las Sierpes reside una rival clara en lo que respecta a parejas, riqueza y poder: la dragona verde conocida como Ralionate.

En ese peligroso lugar que es la corte de Jarant hay toda clase de consejeros y parásitos. Tres brujos yuan-tis, que afirman haber accedido a los vestigios de una antigua deidad serpiente que antaño se veneraba en Ss'thar'tiss'ssun, lideran a los yuan-tis de Najara, aunque en la corte suelen merodear en la sombra y limitarse a observar.

Colinas Serpiente

Las Colinas Serpiente son una región desolada de cerros de arcilla roja y barrancos profundos y traicioneros, con extensiones de terreno irregular y rocoso que rodea unas mesetas altas. Aquí solo consigue crecer la maleza, que se aferra con tenacidad a la arcilla seca. Bajo este territorio peligroso, lleno de serpientes y criaturas venenosas de todo tipo, se hallan las Vías de las Serpientes, una serie de túneles intricados y bien vigilados que se intercalan con cuevas y cámaras. Los pasajes funcionan como senderos principales para que los habitantes de Najara crucen esas tierras. De hecho, el aprendiz semielfo y yo precisamente estábamos descansando en una de estas cuevas cuando nos capturaron los yuan-tis. Desde entonces, he descubierto que en general a las serpientes les da igual quién dé zancadas *encima* de las colinas, mientras no se acerque a lo que hay *bajo* ellas. Ss'khanaja, la capital de Najara, se encuentra al noroeste de las Colinas Serpiente, pero una parte todavía mayor de la población serpiente vive bajo tierra. Es habitual hallar asentamientos en las enormes cámaras subterráneas conectadas por túneles, excavaciones que tienen siglos de antigüedad.

El Pantano de Chelimber

No tuve la oportunidad de viajar a Chelimber antes de mi "estancia" en la corte de Najara, pero inquirí a Dhosun sobre ese lugar. De hecho, a través de esas preguntas adivinó mi intención de escapar y me ofreció ayuda. El pantano, un cenagal inmenso marcado por estanques sulfurosos que a menudo expulsan sus contenidos vaporosos al aire, es inhóspito incluso para la mayoría de serpientes. En general, los residentes de estas tierras son hombres lagarto. El Pantano de Chelimber fue un principado netherés gobernado por vampiros y después un territorio de los Zhentarim, pero hoy en día está en manos de Najara. Aunque un jefe de los suyos domina cada tribu de hombres lagarto, todos esos líderes le han jurado lealtad al rey de Najara.

Bosque de las Sierpes

Acabé por escapar de Najara a través del Bosque de las Sierpes, aunque Dhosun me aconsejó que no lo hiciera. Básicamente, lo hice por el mismo motivo por el que trató de desanimarme a ello: porque solo un loco entraría en ese bosque a posta. El bosque está plagado de muchísimas serpientes, tanto normales como de variedad monstruosa. Los eruditos que han estudiado la vida de estos animales en el bosque sostienen que una especie de fuerza parece atraer a las criaturas ofidias y las metamorfosea: hay variedades de serpiente que no tendrían que ser venenosas pero que tienen colmillos ponzoñosos en este bosque y la mayoría de especies de serpiente casi duplica su tamaño en este lugar. Ralionate, una dragona verde anciana que no parece estar a favor de los yuan-tis, tiene su guarida en este bosque. Es un buen territorio para ella, porque las secuoyas altas y los pinos ásperos crean un toldo denso y oscuro.

Dhosun me advirtió de que en el rincón norte del bosque se encuentran las ruinas de Ss'thar'tiss'ssun, una antigua ciudad templo. En algún momento del pasado lejano, los humanos construyeron sobre las ruinas un pequeño asentamiento que solía llamarse Capucha de Serpiente. Ahora está vacío, seguramente a causa de los yuan-tis depredadores. Aunque hoy en día apenas se perciben como unas colinas bajas, Dhosun me dijo que en las profundidades de las ruinas se encuentra el Santuario de las Serpientes Encapuchadas, que es una especie de lugar de peregrinaje para los hombres serpiente.

Un rincón muy peligroso del bosque es Thlohtzin, que solía ser la ciudadela de un liche y que ahora es una zona importante para el comercio de esclavos de Najara. Los esclavistas de toda la región saben que los hombres serpiente pagan bien para que traigan aquí su mercancía. Luego se suele transportar a los esclavos a otras ubicaciones de Najara para que ofrezcan sus servicios.

Escogí huir de Najara a través del Bosque de las Sierpes porque sigue siendo un bosque, aunque esté plagado de serpientes, y me siento en casa en un lugar así. Me moví entre sus sombras, quedándome en lo más profundo del bosque para evitar que me pillaran, pero no tan dentro como para llegar a su centro, y después bordeé sus fronteras hasta que pude ver las Colinas Trielta a lo lejos.

Luskan

Si alguien visita Luskan, debe conocer sus Barcos que la gobiernan y la Hermandad Arcana. Los Barcos de dicha ciudad han sido retratados como bandas de piratas, pero esa descripción se olvida del gran arraigo que tienen los Barcos en la sociedad de Luskan y en la mentalidad de sus ciudadanos. Si atacas a un miembro de un Barco no solo te arriesgarás a sufrir la ira del propio Barco, sino también la de gran parte de la urbe. En lo que respecta a la Hermandad Arcana, un miembro puede ayudar a otro o no, pero debes saber que todos esos magos son egocéntricos ansiosos por demostrar su pericia con la magia y nadie se puede permitir manifestar debilidad ante las gentes de Luskan.

Luskan, la Ciudad de las Velas, abarca el río helado Mirar, que mana del Espinazo del Mundo, fluye pasado Mirabar y se zambulle en el mar. El río raudo es profundo en esta zona y Luskan descansa sobre las dos escarpas de cada orilla. Sobre el agua se alzan riscos escarpados de piedra gris que miden cuarenta pies de altura. Alrededor del perímetro de la urbe, muros gruesos de piedra y torres bajas proveen de defensa. La puerta del sur, llamada Dientes Gemelos, goza de las torres más impresionantes, pues son el doble de altas que los muros de la ciudad y están ornamentadas con almenas y aspilleras suficientes para muchos defensores, en una muestra de fuerza ante posibles incursiones por el sur.

Los Barcos

Entre los muros de la ciudad y en aguas cercanas, Luskan es gobernada por sus Barcos y sus cinco grandes capitanes:

- Primer gran capitán Beniago Kurth
- Segundo gran capitán Barri Baram
- Tercera gran capitana Dagmaer Suljack
- Cuarta gran capitana Throa Taerl
- Quinto gran capitán Hartouchen Rethnor

Los cinco grandes capitanes adoptan el nombre de sus Barcos cuando ascienden a ese puesto. Son las autoridades más importantes en Luskan. Ellos y los miembros de sus Barcos se comportan como una especie de nobleza, si bien una nobleza no hereditaria.

Pese a lo que su nombre indica, cada Barco no es una sola nave, sino una organización de fieles que son leales entre ellos y a su capitán, al que escogen de por vida. Ser miembro de un Barco es un privilegio selecto del que solo uno de cada diez residentes de la ciudad puede presumir.

Los cinco Barcos de Luskan son algo más que bandas de piratas. Se trata de sociedades de personas que viven, entrenan, trabajan, aman y van a la guerra entre sí. Formar parte de una es una señal de honor que sigue una tradición respetada que la ciudad asocia con la democracia, la autodeterminación y la individualidad.

Cada Barco cuenta con su propio símbolo y sus propios colores. Los miembros de un Barco a menudo visten sus colores, decoran sus escudos redondos con dicho símbolo y colores y se graban ese emblema en el cuerpo. Como sus parientes norteños, los miembros de un Barco de Luskan a menudo se tatúan la cara, pero, en vez de representar su isla, sus tatuajes son o bien marcas profesionales o tatuajes de lealtad a su Barco.

La membresía en un Barco es voluntaria, pero debe ser mantenida hasta la muerte. Para formar parte de uno de ellos, un ciudadano de Luskan debe tener edad para luchar (en el caso de los humanos, unos 14 años) y poseer como mínimo una espada o un hacha, una lanza y tres escudos robustos y panzudos que los norteños suelen preferir. Cada Barco acepta candidatos cada cierto tiempo para rellenar las vacantes producidas por la muerte, pero, por regla, no expande sus filas aceptando a muchos nuevos miembros de una vez.

Cada Barco tiene una cantidad diferente de embarcaciones y su tamaño, tripulación y tipo ayudan a determinar la influencia de su gran capitán y su rango en la ciudad. Kurth, actual Primer Barco, cuenta con tantos navíos que casi supera a los dos Barcos siguientes sumados y su número de miembros es tan numerosa que no podrían igualarlo aunque se fusionaran los Barcos Suljack, Taerl y Rethnor.

Las leyes de la urbe gobiernan el comportamiento de los Barcos y sus capitanes y, además, decretan que los Barcos son responsables de la defensa de la ciudad, de su administración y de la gestión de sus recursos. Más allá de estas tareas universales, cada capitán se ocupa de los deberes que quiera, buscando que el Barco mantenga su posición en la jerarquía, mientras deja las tareas menos elegantes y lucrativas a los capitanes de Barcos de nivel inferior.

Ya que cada Barco puede tomar lo que desea y dejar lo que no a los Barcos menores, entre ellos ha surgido una división estricta de los deberes.

El Barco Kurth controla los muelles de la ciudad y la actividad que transcurre en ellos. Entre las mercancías más rentables que pasan por el puerto, destacan las armas y herramientas de Ironmaster, así como el ámbar gris de los perfumistas.

El Barco Baram dirige la industria pesquera de Luskan. La comida que provee es tan vital para el bienestar actual de la ciudad que Baram ha ascendido a Segundo Barco a base de sus incursiones marinas triunfantes.

El Barco Suljack domina y conduce la mayor parte de la piratería y el saqueo que se origina en Luskan. De vez en cuando, cede las oportunidades más frugales a Taerl.

El Barco Taerl, que recientemente ascendió de Quinto Barco a Cuarto, se ha acostumbrado a tomar lo que queda. Ahora sus trabajadores y marineros aceptan de buena gana las oportunidades para sacar provecho que les dan desde arriba y con la misma buena gana delegan las tareas más repetitivas e indeseables a Rethnor.

El Barco Rethnor se encarga de pocas actividades que valgan la pena más allá de su deber de vigilar, que es una fuente de ingresos bastante exigua. Los matones de Rethnor a veces recorren las calles de Luskan buscando un modo rápido y tal vez violento de conseguir algo de dinero.

Población y leyes

Sin duda, los ciudadanos de Luskan muestran su herencia norteña. Saquean los barcos y asentamientos costeros, se dedican a la interdicción y la piratería y valoran la fuerza de las armas por encima del resto de cualidades. Sin embargo, en la larga historia de Luskan en la Costa de la Espada, la ciudad ha adoptado muchas de las actitudes de las gentes del interior. Los ciudadanos de Luskan no secuestran a personas de otros asentamientos o tribus, y sostienen que las mujeres cuentan con una posición social igual a la de los hombres. Dos de los grandes capitanes, Suljack y Taerl, son mujeres. No desconfían de la magia como hacen sus hermanos isleños. La esclavitud es ilegal en Luskan, como mínimo oficialmente, aunque las autoridades hacen la vista gorda si un esclavo se toma y vende en el mar.

Se supone que los soldados de los Barcos deben apoyar las leyes de Luskan, pues tienen la capacidad de arrestar a los criminales y llevarlos ante los magistrados de la urbe. En la práctica, una muchedumbre suele ocuparse de los arrestos, pero el resultado es el mismo: aparecer ante los magistrados. Cada gran capitán escoge a cada uno de los cinco magistrados, que no tienen por qué ser miembros del Barco de ese capitán. Los magistrados son neutrales, como mínimo a nivel oficial. Los juicios de la mayoría de ciudadanos los decide solo uno de esos jueces, pero una disputa que tenga que ver con un miembro de un Barco requiere una audiencia con los cinco.

Oficios y comercio

Oficialmente, Luskan no pone impuestos a sus ciudadanos. La ciudad consigue dinero a través del comercio, la pesca, la piratería y el saqueo. La defensa de la urbe recae en los Barcos y se paga con los beneficios de esas actividades, además del dinero de protección que los Barcos extorsionan a los negocios y hogares que quieren mantener a raya a los ladrones y las bandas. El soborno es una práctica habitual, un método en apariencia aceptado para conseguir el favor de uno de los grandes capitanes para obtener permisos de pesca, conseguir una decisión ventajosa de los magistrados o hacer que se arreste a un rival en los negocios o a un pretendiente indeseado, que se le aborde o que se le dé paliza.

Luskan cobra muy bien como encrucijada por su puerto, que ofrece los bienes de Mirabar a la Costa de la Espada, que conecta la costa con el norte lejano y que brinda el único cruce útil del río Mirar en muchas millas. Los mercaderes que quieran evitar Luskan pueden escoger el Cruce Blackford, a unas treinta millas río arriba, que acaba conectando con la carretera Blackford en la orilla norte. Con todo, cualquier mínimamente espabilado sabe que los Barcos de Luskan controlan los transbordadores de cable del cruce y piden peajes basados en el tamaño y los contenidos de las mercancías que se transportan. La Carretera Blackford conserva las viejas señales del reino enano de Gharraghaur, lo que recuerda a los viajeros de quién es la riqueza que alimenta a la región.

Al norte de la urbe, el Sendero Norteño lleva al Valle de Icewind. Pocos hacen esta ruta sin un propósito, pero las tallas de marfil de los valles van a parar a Luskan, donde quienes querrían comprarlas pueden hacerlo sin adentrarse en un terreno helado.

El lado norte de la ciudad, conocido como Orilla Norte, está dedicado casi por completo a los almacenes, los depósitos de caravanas y los talleres. Alberga el Escudo de Mirabar, un complejo fortificado que representa un espacio comercial de dicho asentamiento en Luskan. Mirabar lo usa como base de operaciones para comerciar con la Costa de la Espada y con las islas del Mar Impenetrable.

La ciudad principal se sitúa en orilla sur del río Mirar. Al norte del Paso del Saqueador está el Llano, donde se encuentran la mayoría de hogares y negocios pequeños. Al sur del Paso se localiza el barrio bajo, la zona "mala" de la urbe. Cerca del barrio bajo está la Quinta del Capitán, donde se ubican las residencias de las grandes capitanas Taerl y Suljack. Por lo demás, es una zona bastante pobre.

Las islas

Hay cinco islas en la bahía que forma el río Mirar y que los de Luskan reclaman como propias.

- Isla de Sangre está llena de soldados de Barcos que tienen como función vigilar la ciudad. Comprende una torre de vigilancia, barracones, una armería y poca cosa más que sea interesante.
- La Isla Guardada es el hogar del gran capitán Kurth.
- La Isla Alfanje cuenta con dos cumbres de piedra divididas por una playa llena de guijarros. En la cima del sur se alza la Torre Marina, en la que los primeros piratas de Luskan construyeron su fortaleza. La del norte acoge la Torre de Huéspedes del Arcano y los establos que comparte con el Barco Kurth.
- Isla Colmillo no tiene habitantes y recibe su nombre por la tendencia a destruir las embarcaciones que arrastra el río Mirar.
- La Isla del Muelle del Puerto es una espira alta que protege el Puerto Whitesails de lo peor de las tormentas y el oleaje que lo golpea desde el sur.

Los puentes

Las orillas norte y sur abarcan tres puentes: la Arcada Río Arriba, que va directo de la Orilla Sur al Portal Norte; la Arcada de Dalath, el puente del medio que recibe un nombre que nadie sabe a qué leyenda pertenece, y el Cruce del Puerto, dividido entre la Arcada Corta, que va de la Orilla Sur a la Isla de Sangre, y la Arcada Larga, que continúa hasta la Orilla Norte. Solo los miembros de Barcos y quienes reciben autorización de un gran capitán pueden atravesar el Cruce del Puerto.

El Arco Oscuro conecta la Orilla Sur con la Isla Guardada y solo los miembros del Barco Kurth y de la Hermandad Arcana pueden atravesar esta arcada sin oposición. Lo mismo sucede en el Puente Espada, que lleva de la Isla Guardada a la Isla Alfanje. Aunque la Isla Guardada oficialmente carece de vigilantes, se sigue manteniendo que solo pueden visitarla los miembros de la Hermandad Arcana o del Barco Kurth, de modo que cualquiera que no deba estar ahí será interrogado con agresividad sobre su presencia.

La Hermandad Arcana

Alrededor de la última década, dos grandes cambios han sucedido en Luskan. El primero fue la plaga que diezmó a las mafias que controlaban la ciudad, lo que permitió que los grandes capitanes reclamaran el poder que durante mucho tiempo estas tuvieron en Luskan. La otra, mucho más repentina, fue el retorno de la Hermandad Arcana y su torre de cinco espiras. Hace unos años, la Torre de Huéspedes del Arcano, que estaba en ruinas, empezó a regenerar la piedra dañada y volvió a trepar por los cielos. Poco después, emergieron los magos de la Hermandad Arcana, que casi de inmediato comenzaron a limpiar de muertos vivientes las ruinas de Luskan y vencieron a un dragón que amenazaba la urbe. Animados por los ciudadanos, juraron mantenerse apartados de las políticas de los grandes capitanes y de la ciudad en general, pero el concepto de que magos poderosos vinculados estrechamente entre sí puedan mantenerse realmente neutrales es risible para cualquiera que esté familiarizado con estos asuntos.

Ahora los miembros de la Hermandad Arcana vuelven a recorrer las calles de Luskan, marcados por los colores distintivos y los estampados de sus capas. A cierta distancia, todas esas capas tienen el mismo corte y silueta, pero cada mago de la torre escoge un color y diseño, así como un mote complementario. A la cabeza de la Hermandad Arcana están el archimago y cuatro supramagos de las otras espiras de la Torre de Huéspedes del Arcano.

- Cashaan, el Rojo, archimago arcano
- Zelenn, la Blanca, supramaga del Oeste
- Jendrick, el Azul, supramago del Sur
- Teyva, la Gris, supramaga del Este
- Druette, la Azabache, supramaga del Norte

Otros miembros destacados de la Hermandad son Vaelish, el Marrón, y Maccath, la Carmesí.

Puente Boareskyr

El Puente Boareskyr se encuentra en el Camino del Comercio y es el único cruce sobre Aguas Serpenteantes que suele ser seguro en cientos de millas a la redonda.

El símbolo de la Hermandad Arcana

Esto por sí mismo ya lo hace destacar, pero en aquel lugar, en medio de la naturaleza salvaje, en un lugar común y corriente, un hombre mortal mató a Bhaal, el dios del asesinato. No es una patraña. Incluso un siglo después de que se derramase la sangre de Bhaal en aquel lugar, las aguas del río fluyen negras y malolientes hacia el oeste del puente.

Cyric, el hombre que asesinó a la deidad, fue elevado a la divinidad, acentuando la naturaleza sagrada del emplazamiento. Aunque demostró ser un poder maligno, se han erigido estatuas tanto a Cyric como a Bhaal en los extremos del puente, y ambos dioses se miran cara a cara (aunque se dice que Cyric apuñaló a Bhaal por la espalda). Hará cosa de un siglo, los fanáticos de Mystra destruyeron las esculturas y tiraron sus piedras al río, pero temiendo un castigo por tal sacrilegio, los mercaderes que usaban el puente reunieron fondos para reconstruir las estatuas con un estilo más ostentoso que el anterior. Ahora cada dios se encuentra sobre su propia arcada llena de adornos, que sirve como entrada al puente.

El Puente Boareskyr recibe su nombre de un aventurero de hace mucho tiempo que construyó el puente original y lo usó como centro de su pequeño reino, que también llevaba su nombre, al noroeste del Camino del Comercio, aunque este solo duró unas pocas décadas antes de caer ante las amenazas de los Campos de los Muertos. El puente se utiliza como conexión entre las tierras del Norte y las Tierras Centrales Occidentales.

El enorme puente de granito negro es lo suficientemente ancho para que pasen dos carromatos que vayan en direcciones contrarias, y sus pretiles, que llegan hasta la cintura, son más gruesos que los muros de algunos castillos. En la mayoría de días de verano, e incluso durante las estaciones menos adecuadas para viajar, las caravanas de mercaderes cruzan el puente y los peregrinos vienen a rendir tributo, todo ello bajo la mirada protectora de los paladines de Elturgard estacionados en el cercano Fuerte Tamal.

Fuerte Tamal

Durante mucho tiempo, una fortaleza arruinada en la orilla sur llamada Fuerte del Puente se usó como zona de acampada para las caravanas que cruzaban el puente. Fueran hacia el norte o el sur, los caravaneros podían esperar un descanso seguro en el espacio cubierto de hierba que rodeaban los muros en ruinas, compartiendo la tarea de hacer guardia con otros viajeros.

Entonces, en mitad de una crisis de liderazgo en la distante Elturel, uno de los posibles herederos para el puesto de alto observador, una paladín llamada Tamal Thent, desapareció con todo su séquito cerca del puente. Aunque se inició una investigación, no llegó a descubrirse señales de Tamal ni del resto. Thavus Kreeg, el rival de Tamal para ese puesto, fue elevado a alto observador poco después y una de las primeras declaraciones que hizo fue que Fuerte del Puente sería reconstruido y se le daría un nuevo nombre en honor a la desaparecida Tamal.

En aquel momento hubo mucho ajetreo y actividad alrededor del Puente Boareskyr, pues los soldados de Elturgard patrullaban con frecuencia la carretera y las tierras de alrededor mientras se construía el Fuerte Tamal. Hoy en día, las cosas están bastante tranquilas en el puente. Prosigue la tradición de las caravanas aparcando junto al puente y los peregrinos visitándolo, pero ahora esas personas se quedan en un espacio para caravanas cerca de una aldea que ha crecido junto al fuerte.

Una mezcla curiosa de Compañeros de Elturgard supervisa la actividad de la zona. Los Compañeros (todos paladines de dioses como Tyr, Torm, Yelmo y Amaunator) tienden a ser jóvenes alborotadores o veteranos canosos que se contentan con sentarse frente a una fogata. Muchos de los veteranos llevan posicionados en Fuerte Tamal desde que se construyó y tienen familias viviendo en la aldea que está fuera de sus muros. Sus homólogos más jóvenes proceden de todo Elturgard, pero parece que todos fueron apostados en Fuerte Tamal tras algún acto de insubordinación. Tal vez se espera que pasar un tiempo en la frontera con colegas más experimentados enfriará parte del fervor de los jóvenes Compañeros.

Desde luego, algunos de los jóvenes Compañeros con los que he hablado consideran este puesto un castigo. El Puente Boareskyr está alejado del resto de Elturgard y las caravanas que acampan en Fuerte Tamal nunca habían parecido necesitar una guardia tan robusta en el pasado. Incluso la relativa cercanía de Najara da pocos motivos para que se desperdicien tantos de los defensores más fuertes de Elturgard en una tarea tan trivial. Por su parte, los Compañeros ancianos hablan de cumplir con los deberes y seguir órdenes, pero a mí me parecieron demasiado conformistas.

Un paladín debería estar motivado. Se les ha concedido poder divino por una razón y, sin duda, esa causa no puede ser hacer guardia mientras unos mercaderes duermen. Ahora bien, se considera al alto observador es un gobernador sabio y efectivo. Tal vez él percibe amenazas en el Puente Boareskyr que yo no puedo notar. Te aseguro que Najara ha estado más activa últimamente, a pesar de su exterior pacífico. El Castillo Dragonspear al norte volvió a ser el origen de una incursión infernal. Y tal vez haya algo siniestro en este lugar en el que murió un dios del asesinato y se honra a un dios de las mentiras.

Por mi parte, simpatizo con los jóvenes alborotadores y aconsejé a aquellos con los que hablé que observaran los cielos. Cuando tuvo lugar la batalla legendaria entre Cyric y Bhaal, los pegasos estaban cerca. Se dice que estas criaturas mágicas prefieren a los puros de corazón e incluso se dejan montar por esas personas si la causa es justa. Puede que nunca se otorgue este favor a los jóvenes paladines, pero seguro que pensarlo les provocará ensoñaciones agradables.

Tierras uthgardts

Cuando acababa de dejar atrás mi patria y me encontré por primera vez de camino al Norte, tropecé con un grupo de nómadas uthgardts en el camino. Eran parte de la tribu del alce y los guiaba una guerrera llamada Gyrt. Fue un encuentro tenso.

Creo que el único motivo por el que no me mataron al verme es porque era una elfa que viajaba sola. Diría que temían que fuera maga. Los uthgardts odian todo tipo de magia excepto la de sus chamanes y la de las armas y armaduras mágicas que encuentran, pero una maga dispuesta a recorrer la naturaleza salvaje sola podría ser poderosa. Como viajábamos por un pasto llano, nos podíamos ver mutuamente durante parte del camino. Puesto que no les lancé un relámpago desde lo lejos, estuvieron dispuestos a acercarse en paz.

Con todo, se quedaron a la distancia de un arco y parecían discutir entre ellos sobre si dispararme. Esperé con tanta paciencia como pude hasta que una que parecía su líder me habló en un común con mucho acento. Respondí saludándoles en bothii, su propia lengua antigua, lo que hizo que el grupo volviera a discutir. Por fin, su cabecilla bajó de su montura, se me acercó y me dijo que se llamaba Gyrt. ¡Y cómo me alegré entonces de haber dedicado tiempo a aprender la lengua de un amigo de Evereska bien educado!

Para anticipar cualquier petición, ofrecí a Gyrt una delicada daga de Evereska, además del collar que llevaba. A su grupo le entregué una bolsa de fruslerías que había traído para una situación así. Agradecida con mis regalos y después de que le asegurase que no era maga, Gyrt y yo nos sentamos a hablar. Le pedí compartir su fogata aquella noche y ella me hizo espacio. Ese fue mi primer encuentro con Gyrt y no sería el último, ni tampoco mi último acercamiento a los uthgardts. Agradezco a mi amiga Gyrt que me enseñara tanto sobre su pueblo, porque me ha permitido a mí y a mis compañeros viajeros ver a otros uthgardts y vivir para contarlo.

Con los años, a medida que yo me ganaba el respeto de Gyrt y ella el mío, entablamos amistad y acabé conociendo bien a sus tres hijos. Aunque la líder uthgardt falleció hace unas décadas, todavía visito a sus hijos, con los que jugué cuando eran niños. Ahora ellos tienen hijos y todos me llaman tía.

Durante mi estancia con Gyrt y sus parientes, los miembros de la tribu del alce me contaron muchos detalles sobre el funcionamiento de su grupo: su visión del mundo y el lugar que ocupan en él, sus tradiciones y las leyes por las que se rigen. Acabé percatándome a medida que encontraba otras tribus uthgardts en mis viajes, que mucho de lo que es cierto para la tribu del alce también lo es para el resto de uthgardts. Aunque se comportan como grupos en apariencia diversos que veneran a tótems diferentes, los uthgardts tienen muchas cosas en común. A continuación cuento lo que he descubierto sobre el pueblo que se hace llamar "hijos de Uthgar".

Aunque los uthgardts pertenecen a tribus concretas, estas son más bien señales de identidad y no tanto poblaciones coherentes. Según mi experiencia, es poco común que todos los miembros de una tribu se reúnan en un lugar, salvo en grandes acontecimientos ocasionales, como la ascensión de un nuevo jefe o ciertas reuniones religiosas. En vez de eso, los uthgardts tienden a viajar en bandadas, grupos de miembros de una tribu que van desde la docena a cien, pero que suelen ser de veinte a cincuenta. Estos grupos suelen estar formados por varias familias, cada una de ellas liderada por la matriarca o el patriarca. En muchos aspectos, ese pueblo es similar a los *Tel'Quessir* nómadas, ya que toman decisiones consensuándolas entre los cabezas de familia y los desacuerdos se tratan de manera eficiente: a quien no le guste la decisión de la mayoría puede irse por su cuenta, formar un nuevo grupo o unirse a otro.

Los uthgardts están desperdigados por todo el Norte y raramente se los encuentra más al sur del Bosque Alto. No pertenecen a ninguna nación de uthgardts. En su lugar, cada tribu posee un montículo central atávico que se considera un lugar sagrado. Gyrt me contó que el lugar sagrado de la tribu del alce es un lugar llamado el Pedernal, que se localiza en alguna parte de los Páramos Eternos. Como es comprensible, nunca me ofreció llevarme allí y nunca fui tan tonta como para pedírselo.

En líneas generales, los uthgardts son un pueblo de cazadores que depende de la carne de presa para gran parte de su sustento y prefiere animales grandes como el alce, el rothé o el ciervo. Los hombres y mujeres jóvenes que esperen labrarse un nombre a veces se ganan su reputación cazando a depredadores peligrosos y a

enormes bestias: osos, felinos grandes, jabalís inmensos o incluso monstruos, como guivernos, osos lechuza o bestias trémulas.

Algunas tribus aprovechan la pericia que demuestran al cazar para otra tarea por la que los uthgardts son muy famosos: saquear. Como regla, los uthgardts solo se dedican al saqueo en zonas remotas, lo que significa que a medida que el objetivo esté más cerca de la civilización, es menos posible que lo ataquen. Los saqueadores prefieren asaltar las caravanas de mercaderes ricos y los séquitos de nobles, que con seguridad ofrecerán buenas comidas, alcohol y joyas que los uthgardts llevan como trofeos e intercambian entre ellos. Por lo general, los uthgardts le encuentran poca utilidad al dinero, de modo que se recomienda ofrecer otra cosa a los mercaderes que quieran pagar para librarse de una confrontación.

Un uthgardt no contempla los límites nacionales o los vínculos de civilización que atan a un mercader al agricultor ante cuyo hogar pasa al recorrer el camino. Para ellos, cualquier interacción con nosotros (es decir, quienes no somos uthgardts) es diferente. Por lo tanto, una banda de uthgardts que saquea durante una temporada puede venir para comerciar en la siguiente. Sí que entienden el concepto de pertenecer a un grupo mayor y que estos grupos pueden tener conflictos. Al fin y al cabo, cada tribu de uthgardts cuenta con enemigos ancestrales en las otras tribus uthgardts. Sin embargo, cuando intenté explicar que yo, una elfa de Evereska, estaba conectada a la población de Waterdeep o Silverymoon, Gyrt se limitó a reír.

Ella no había visto esas ciudades, de modo que podría haber estado diciendo que conocía a personas que vivían en otro universo. Cuando mencioné Yartar y Alerce Rojo, lugares que sabía que la banda de Gyrt había visto de cerca, rio todavía más. Le parecí demasiado grande o demasiado "fuerte", según dijo, como para tener vínculos con enclaves que ella percibía como proveedores de presas para su tribu.

Si un grupo de uthgardts llega a tu campamento, te aconsejo lo siguiente. Primero, haz lo posible para esconder todas las señales de magia y lanzamiento de conjuros. Después muéstrales hospitalidad e invítalos a entrar en calor. Si tienes joyas o buenas armas, ofrécelas como regalos a quien te parezca el líder. Pregunta por cómo les va la caza y dales la oportunidad de presumir. Sé elogioso pero no servil. Diles que has oído hablar de la habilidad de los uthgardts (en especial, de su pericia cazando y su fuerza), pero atribuye estos méritos a otra tribu que no sea la suya. Los más fuertes del grupo insistirán en tener una oportunidad de demostrar que son mejores que las historias que has oído y querrán que escuches los relatos sobre su tribu.

Tú o algún acompañante tuyo quizá tendréis que aceptar un desafío de alguna clase, como una prueba de fuerza o una pelea a puñetazos, para que el grupo mida vuestra pericia. Sin embargo, no importa demasiado que ganes o pierdas. Solo expresa tu deseo o tu voluntad de competir y ya habrás obtenido cierto respeto. Si ganas el desafío, sé cortés y manifiesta tu gratitud por haber encontrado al fin a alguien de gran nivel contra quien demostrar tu valía. Si pierdes, muéstrate discreto y arrepentido, y dale al ganador la mejor ración de la comida que tengas a mano.

Como es lógico, este consejo no siempre te funcionará. Hay bandas que no son tan fáciles de aplacar, en especial si han salido a posta para cazarte a ti o a quienes son como tú. En todo momento, recuerda que son un pueblo orgulloso y fuerte que adoran la vida y los placeres sencillos.

Las tribus uthgardts y sus territorios

La única fuente de estabilidad en la historia de la mayoría de tribus uthgardts es el lugar en el que está su montículo ancestral. La mayoría de lugares sagrados de los uthgardts han existido desde la antigüedad, pero las fortunas de las tribus que los reverencian raramente se han mantenido intactas. A continuación se describen brevemente las tribus uthgardts actuales.

Oso azul. Los uthgardts que viven más al este son los del oso azul. Aunque fueron destruidos hace un siglo, han emergido recientemente en el interior del Bosque Alto y reclamado su montículo ancestral en la Piedra Erguida, al sur del Pasaje Lunar y al norte del bosque. Los osos azules han ocupado de nuevo gran parte de su viejo territorio desde que volvieron a ganar importancia, aunque no se atreven a acercarse al Fuerte del Portal Infernal, que consideran un lugar tabú.

León negro y tigre rojo. Al norte del territorio de los osos azules, en el Bosque Destellante, está el Pozo de Beorunna, un asentamiento de cierto tamaño cerca del montículo ancestral de la tribu de los tigres rojos. Miembros de la tribu de los leones negros fundaron el enclave hace cierto tiempo, pues prefirieron echar raíces a seguir viviendo como nómadas.

Aunque los tigres rojos no están precisamente cómodos con la situación actual, consideran que el Pozo de Beorunna es su lugar sagrado y tratan de poner al mal tiempo buena cara. Grupos de tigres rojos a menudo pasan el invierno en el Pozo de Beorunna y muchos de sus cazadores y tramperos utilizan este asentamiento como un lugar en el que vender el cuero y las pieles que consiguen en los bosques cercanos.

Poni celestial. En una parte del Bosque Destellante llamada el Bosque Lunar se alza el Monolito, el montículo sagrado de los miembros de la tribu del poni celestial. Son un pueblo dividido. La mitad de la tribu se ha asentado y ha construido una granja de tamaño considerable alrededor del Monolito, similar a lo que los leones negros han hecho en el Pozo de Beorunna. La otra mitad, en cambio, considera este acto un insulto a su tótem, de modo que sus miembros organizan saqueos en el asentamiento, queman todo lo que pueden y luego escapan, a menudo a lomos de pegasos.

Fantasma del árbol. En las profundidades del Bosque Alto está el Árbol Abuelo, el montículo ancestral de la tribu fantasma del árbol. Los fantasmas del árbol se escindieron de los osos azules años atrás y prácticamente desaparecieron en el bosque, aunque cada cierto tiempo llegan algunos informes a la civilización que avisan de que siguen vivos y que a veces se les ve reunidos alrededor del Árbol Abuelo. Ciertos eruditos afirman que los osos azules, acabados de renacer, podrían ser uthgardts de la tribu fantasma del árbol que siguen una llamada de un tótem oso azul redivivo.

Gran gusano. Las Colinas Heladas, una cima pequeña al sur de las montañas del Espinazo del Mundo y al norte de los Páramos Eternos, son el lugar en el que está la Cueva del Gran Gusano, el montículo ancestral de la tribu del mismo nombre. Estos uthgardts son famosos por ser huraños: hace veinte años que este grupo envió a grupos de saqueadores a todas partes excepto a atacar a los orcos del Espinazo.

Cuervo negro. Los cuervos negros, tan intimidantes como las montañas del Espinazo del Mundo por las que vagan, son fanáticos seguidores de las viejas costumbres uthgardts. Provienen de Roca Córvida, su montículo ancestral en las profundidades de las montañas, y se sabe que envían grupos de saqueadores tan al sur que llegan a Silverymoon, si bien sus objetivos más habituales son las caravanas que entran y salen del Salón de Mithral.

Alce. El Pedernal, en medio de los Páramos Eternos, es el montículo ancestral de la tribu de los alces. Sus miembros solían ser saqueadores prolíficos que llegaban hasta Nesmé y el Salón de Mithral, pero la tribu fue diezmada hace unos años por las fuerzas de esas ciudades. Aunque se han recuperado en cifras, los alces ahora viven principalmente como cazadores y recolectores. Son expertos en evitar o expulsar los peligros de los Páramos Eternos y a menudo se ofrecen como guías que los forasteros pueden contratar.

Las tribus perdidas de los uthgardts

Teniendo en cuenta el renacimiento de la tribu de los osos negros en los últimos años, sería incorrecto asumir que cualquier grupo uthgardt está realmente extinto. Aun así, a algunas tribus se las conoce hoy en día solo por su reputación anterior, no por sus logros actuales.

Hace años que no se oye nada de la tribu de las **bestias del trueno**. Cuando estos hicieron su peregrinaje anual al Montículo Morgur en el bosque de Neverwinter, encontraron su lugar sagrado profanado. Poco después, su jefe los llevó a las profundidades del Bosque Alto y no han salido de él desde entonces.

La tribu de los **lobos grises**, formada por licántropos, fue destruida en una cruzada de seguidores de Selûne a causa de su maldición. Algunos de sus miembros supervivientes se refugiaron entre otras tribus uthgardts.

La tribu de los **grifos** tuvo un fin prematuro cuando se alzó contra las fuerzas de Luruar, aliada con gigantes y orcos.

Las tribus de **ponis rojos** y **águilas doradas** desaparecieron hace siglos. Se las vio por última vez cerca del Monolito, el montículo ancestral que compartían con los ponis celestiales.

Si muestras un pensamiento que se complemente al suyo, podrán convertirte en un camarada. Si envías señales de miedo o desdén, responderán con violencia rápidamente.

Los pueblos de Uthgar

Los orígenes de los uthgardts se remontan a un héroe imponente, Uthgar, el guerrero incomparable. Durante el tiempo que pasé con su tribu, Gyrt habló sin reservas de los relatos de Uthgar que se han ido contando durante generaciones entre su pueblo. La saga empieza en el pasado remoto, cuando los humanos del Norte vivían asustados y aislados. Espíritus poderosos vagaban por los bosques norteños y evitaban que los humanos se agruparan para levantarse contra ellos. Uthgar llegó en medio de esta agitación y desafió a todos esos espíritus, uno tras otro, y los venció y subyugó a su dominio. Cada uno de los espíritus vencidos se encarnó en el tótem de uno de los grupos de humanos que seguían y admiraban a Uthgar. Así nacieron las tribus de los uthgardts y cada uno recibió su nombre de su espíritu totémico.

Los lugares en los que Uthgar venció están hoy en día señalados con los célebres montículos ancestrales de los uthgardts. Se dice que todos fueron construidos sobre los restos del espíritu totémico de la tribu, junto con los miembros del grupo que murieron mientras ayudaban a Uthgar a vencer a la criatura.

Una tribu reclama muchas leguas alrededor del territorio que rodea a su montículo ancestral y lo declara su terreno de caza y acampada. En líneas generales, los uthgards de un grupo concreto se alejan a una distancia de entre dos o tres semanas de viaje del montículo ancestral de su tribu, aunque las bandas de saqueadores llegan mucho más lejos. Estos lugares sagrados están desperdigados por el Norte. En la mayoría de casos, pocas personas que no sean miembros de esa tribu conocen el emplazamiento exacto.

Hoy en día, casi todas las tribus originales de los uthgardts están activas en el Norte. Aunque se crea que una tribu se ha perdido o destruido, podría estar representada en algún lugar por un grupito de humanos que afirmen descender de una de esas viejas tribus. Pero ese tipo de personas no suelen ser muchas y sus afirmaciones acostumbran a ser falsas.

Los uthgardts se toman muy a pecho sus costumbres rituales y tabús. La mayoría de tabús y tradiciones varían de una tribu a otra, pero como mínimo hay una restricción universal para los uthgardts: está prohibida la magia que no sea de los chamanes o de armas y armaduras.

Los sacerdotes uthgardts rinden culto a su dios ancestro y también invocan los nombres de sus tótems para que intercedan con el Padre de las Tribus. Su ética es sencilla: la fuerza se recompensa con más fuerza y, si la fuerza falla, es porque una persona no es digna.

Valle de Icewind

Si vas lo suficiente lejos hacia el norte, encontrarás las montañas que se llaman, con razón, el Espinazo del Mundo. Continúa al oeste y cruza el Mar de Hielo Movedizo y al final podrías hallar las comunidades dispersas del Valle de Icewind. También puedes recorrer la carretera que sale de Luskan y no deja de estrecharse, llamada el Sendero Norteño, y acabar tropezando con la tundra congelada que hay más allá.

¿Por qué viajar tan lejos? Pues verás, si eres uno de tantos que ha acabado aquí desde el sur, se debe a que una vida más sencilla no es para ti, huyes de algo o no encajas en otro lugar.

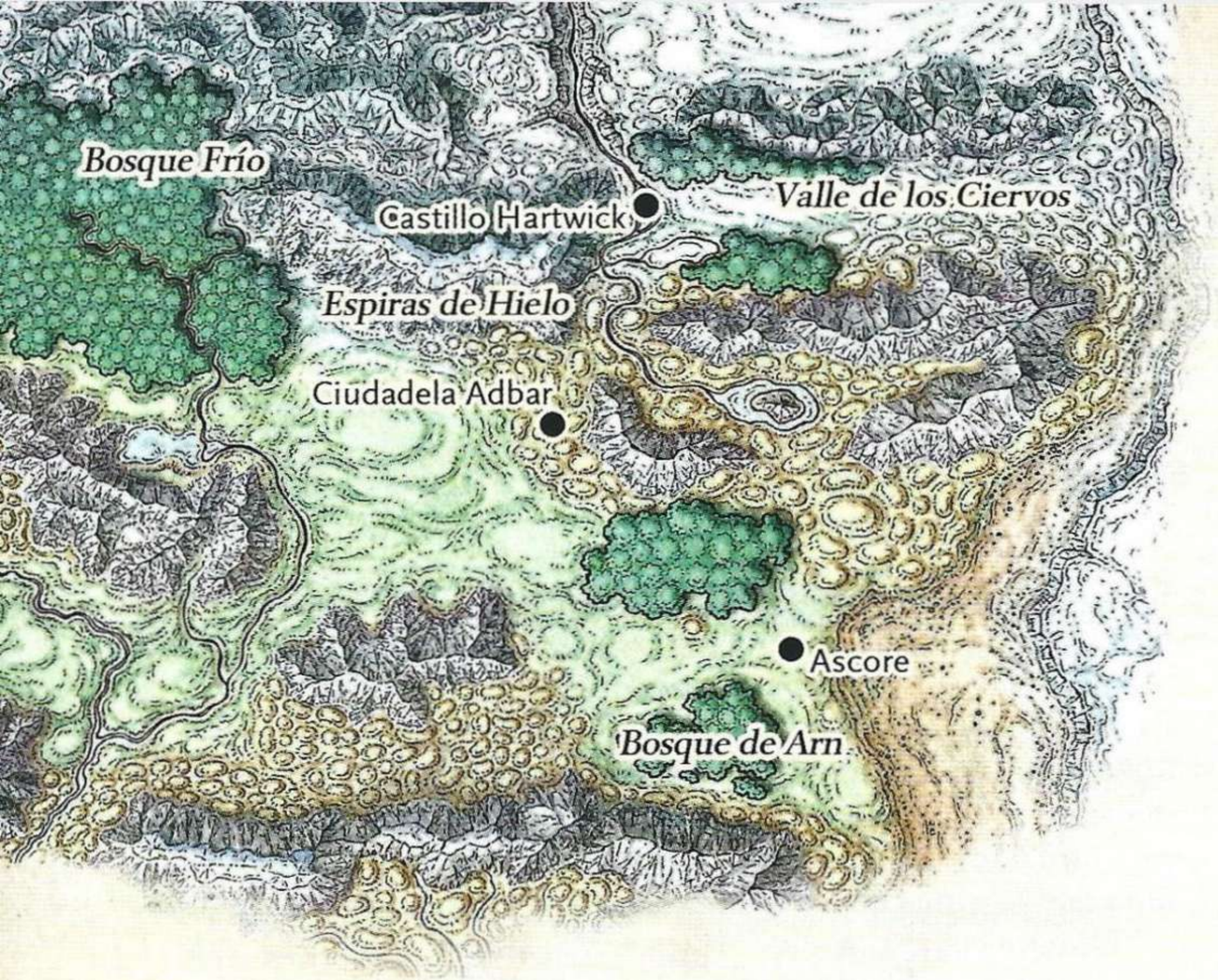
Las Diez Ciudades

Si te aproximas por la dura carretera que viene del sur, lo primero que verás es la Cumbre de Kelvin, una enorme montaña marcada por una grieta en su loma suroeste. Incluso en pleno verano, su cima está cubierta de nieve y hielo. A la sombra sur de la montaña se encuentra Bryn Shander, el enclave más grande, poblado y fortificado de las Diez Ciudades del Valle de Icewind. Las Diez Ciudades son una agrupación de comunidades apiñadas alrededor de los tres lagos de la zona: Maer Dualdon, desde el que fluye el río Shaengarne hacia Ironmaster; Lac Dinneshere al este, cuyas aguas casi siempre están tan frías que matan; y Aguasrojas, llamado así por una vieja batalla entre pueblos pescadores que ensangrentó las aguas.

Las Diez Ciudades prosperan debido a la pesca y el comercio. Ambos modos de vida dependen de la trucha zopenca de los lagos del Valle de Icewind. Sin ese pescado, los habitantes de las Diez Ciudades se morirían de hambre, pero también tendrían poco para vender o hacer trueques. Los huesos similares al marfil de este pez son la base de las famosas tallas de marfil que se venden incluso tan al sur como Calimshan y más al este de lo que puedo contemplar. Igualmente, se usan para fabricar todo tipo de herramientas pequeñas y resistentes: anzuelos, puntas de flecha, agujas de coser y botones, entre otros. Cada pueblo de los lagos tiene su propia flota de barcos pesqueros. Estos asentamientos dividen con cuidado los lagos para proteger a la población y al delicado equilibrio entre las comunidades.

Se desalienta a las personas de espíritu independiente que llegan a las Diez Ciudades de que trabajen por su cuenta. Si lo hacen, a menudo fracasan a causa de los peligros de las aguas, porque se les impide acceder a las mejores zonas de pesca o porque los mercaderes de marfil rechazan comerciar con ellos, pues sus artículos son caros. El Valle de Icewind es un lugar en el que la cooperación es esencial para sobrevivir e ignorar ese hecho puede aislar a alguien demasiado en momentos de necesidad.

Mientras que nueve de las Diez Ciudades subsisten principalmente gracias a la pesca, Bryn Shander vive del comercio y se convierte en el lugar a visitar cuando estás de paso. Los muros protegen el asentamiento de



los bárbaros que saquean la zona y de las bestias de la tundra. Además, la muchedumbre que atrae significa que Bryn Shander también es más cálida que el resto de las poblaciones, tanto literalmente como al nivel de la bienvenida que te ofrece.

Apenas he visitado algunos de los otros asentamientos y, aunque puedan tener sus peculiaridades y encantos, son lo que esperarías: aldeas pesqueras a la orilla de aguas heladas en un desierto congelado. Sin duda, hay comercio por hacer, dinero que ganar e intrigas que investigar incluso en la más pequeña de esas comunidades, que pueden llegar a acoger apenas unas cien almas. Otro lugar interesante es el pueblo de Targos en Maer Dualdon, que ha crecido con rapidez y amenaza con sobrepasar los límites de su muro protector, de modo que las oportunidades se huelen en la zona.

Bárbaros regheds

Las Diez Ciudades no son la única comunidad del Valle de Icewind. También trabajan en la zona tribus de bárbaros humanos llamados regheds. Son cazadores y saqueadores que valoran la fuerza y la devoción a sus héroes ancestrales. Afirman tener a muchos importantes héroes entre sus muertos honrados, incluyendo algunos que fueron responsables de la seguridad de las Diez Ciudades, el Valle de Icewind y más allá. Un campamento reghed consiste en un anillo grande de tiendas de pieles que se pueden desmontar y transportar, puesto que estos bárbaros se trasladan para seguir a sus rebaños de renos, de los que dependen para conseguir comida y vestimenta.

Los enanos

Los enanos siguen viviendo en las minas de la Cumbre de Kelvin, aunque son menos que antaño y poseen menos influencia que la que tenían sobre el resto del Valle de Icewind hace uno o dos siglos. Los enanos de esta zona han jurado lealtad al clan Battlehammer del Salón de Mithral, aunque volvieron al frío norte cuando descubrieron que su hogar ancestral ya no encajaba con ellos. Usan Bryn Shander como puesto comercial, lo que les permite tener a los humanos y otros forasteros apartados de sus minas, que están a poca distancia de la sombra de la Cumbre de Kelvin. Los enanos cuentan con un representante en el consejo de oradores que gobierna las Diez Ciudades, pero no poseen poder en los actos excepto para declarar que aceptan o rechazan las decisiones de la reunión humana.

Valle de los Ciervos

He visitado el Valle de los Ciervos más de una vez y siempre me ha parecido bonito hasta decir basta. Sus maravillas son salvajes e indómitas. Incluso la supuesta civilización del lugar rebosa una especie de belleza primitiva que no tiene ningún otro espacio que conozca.

El Valle de los Ciervos se encuentra a lo lejos, en el norte azotado por el viento. En este valle montañoso y fértil, las montañas Espiras de Hielo colindan con el Alto Hielo. El río Remolino Claro, sin duda el más frío y limpio en el que me he bañado, fluye hacia sur y entra en el valle desde las tierras de Ventisca Eterna, donde alimenta los ricos terrenos que están entre los brazos norte y sur de las Espiras de Hielo. El río se divide a medida que recorre estas tierras montañosas y acaba desembocando en forma de una serie de lagos en el borde sur del valle. Dos bosquecillos también crecen en este lugar, uno en el borde norte, entre el mismo valle y las Espiras de Hielo norteñas, y otro que se alimenta de los lagos del extremo sur.

Aunque al principio era el hogar de clanes de gigantes y variopintas tribus bárbaras relacionados con los uthgardts, el Valle de los Ciervos fue conquistado por el héroe Mataciervos. Fue un gigante que se adentró en las tierras del sur y aprendió sus costumbres. Cuando llegó al Valle de los Ciervos, congregó a las tribus humanas y las unió para formar una fuerza de combate capaz de vencer a los gigantes que los oprimían. Derrocaron a estos últimos y reclamaron el valle entre las montañas para sus descendientes.

Multitud de gigantes todavía moran las montañas del Valle de los Ciervos y sus colinas boscosas, pero han llegado a un acuerdo con los humanos del valle. Por lo que sé, viven en paz a cierta distancia del territorio humano. Además, humanos y gigantes están separados por tabús que les impiden acercarse los unos a los otros. Durante el tiempo que pasé en el Valle de los Ciervos no vi gigantes, pero sí sus obras. En las fronteras de las tierras que los humanos (y otras personas más pequeñas que un gigante) no pueden cruzar, hay menhires titánicos, seguramente erigidos por gigantes de piedra.

Los habitantes del Valle de los Ciervos tienen como gobernantes a la casa Hartwick, una línea real que supuestamente desciende de Mataciervos. Aunque son humanos, los vástagos de la familia Hartwick son siempre muy altos y fuertes, y la mayoría alcanza los siete pies de altura. El rey del Valle de los Ciervos se sienta en el Trono de Alabastro del Castillo Hartwick y los muchos nobles que gobiernan los ducados del valle le deben lealtad.

La paz ha reinado durante muchos años en el Valle de los Ciervos. Grauman, a quien su pueblo llama "el Buen Rey", se sienta en el Trono de Alabastro, aunque ya es de avanzada edad. Su hijo mayor y heredero, Taumarik, es un joven explorador que ha vuelto recientemente de un viaje de tres años para examinar el Norte. Retornó con una esposa, la hechicera Ylienna de Silverymoon, y ha empezado a encargarse de las responsabilidades más onerosas de su padre. Sin embargo, hay ciertos conflictos en la corte, pues los condes no parecen confiar en su "esposa bruja de fuera del valle", descripción que encoleriza a Taumarik, pero que parece divertir a Ylienna. Por mi parte, me parece que la dama Ylienna fue un encanto en la ocasión en la que disfruté de su compañía.

El valle está bien vigilado, como deberían estarlo todas las joyas; en este caso, de los peligros de las montañas y los asentamientos de gigantes que lo rodean.

Sin embargo, cierta estirpe de fuertes mercaderes viaja por los puertos de montaña estrechos que llevan al Valle de los Ciervos. Los enanos de la Ciudadela Adbar se refieren en broma a esas personas como "cabras del dinero", pues se agarran como esos animales a las crestas más precarias de las montañas en busca de las oportunidades que hay más allá de ellas. Mis viajes con las cabras del dinero me han subrayado la habilidad de estas personas, que se enfrentan a caminos desmoronados, puertos propensos a avalanchas, ventiscas ululantes y todo tipo de monstruos para llegar al Valle de los Ciervos y volver a salir de él a salvo.

Las montañas altas que rodean el valle no son las únicas que esconden peligros. Aunque tiene algunos asentamientos desperdigados, el Valle de los Ciervos apenas se puede considerar un lugar civilizado. Durante el tiempo que pasé viajando por allí (con una cabra del dinero que se negaba a dejarse intimidar por las ciénagas que rodean el Castillo Hartwick), descubrí que estas tierras se parecían a una frontera similar a las partes más salvajes del Norte, en especial durante la época que precedió a la fundación de Luruar y al reasentamiento del Salón de Mithral. Numerosas bestias mortales poseen sus guaridas en las zonas remotas del valle y grupos de ogros saqueadores suelen descender de las montañas.

Castillo Hartwick y Stagwick

Entre dos bifurcaciones del río Remolino Claro se encuentra una isla enorme sobre la que Mataciervos construyó su castillo. Stagwick, en la orilla este del río, es una pequeña comunidad de lugareños que trabajan como agricultores, pastores y artesanos. Sus negocios van a buen ritmo, ya que la mayoría de mercaderes foráneos prefiere no adentrarse más allá de Stagwick y vender sus productos a los comerciantes del Valle de los Ciervos. Quizá un tercio de los mercaderes que viajan al Valle de los Ciervos se animan a hacer una excursión a los feudos de los condes, que pagan más para alentar este comportamiento.

Los ogros

Por razones que no puedo imaginar, el Valle de los Ciervos y las cordilleras que lo rodean son el hogar de muchas tribus de ogros. Exacto, no solo familias, ¡sino tribus enteras de ellos! Mientras que en otras partes estas criaturas parecen vivir como si fueran osos, cerca del Valle de los Ciervos se comportan de un modo similar a los orcos.

Por suerte, esas bestias son demasiado estúpidas para tareas tan complejas como forjar metal, pero, por lo que escuché durante la época que pasé en el valle, su sofisticación cultural sorprende. Las distintas tribus rinden culto a dioses diferentes. Vaprak es del que más oí hablar. Estas discrepancias religiosas parece que enfrentan a las tribus entre ellas. Según me contaron, tanto los gigantes como los humanos del Valle de los Ciervos odian a los ogros, actitud que estoy segura que muchos agradecen. Si un gigante, o más de uno, decidiera organizar a los ogros, no sé si alguien en el Valle de los Ciervos podría enfrentarse a ellos.

El Underdark

¿Sabes qué es ser esclavo? ¿Sentir el restallido *de un látigo, el veneno del flagelo de cola de serpiente de una sacerdotisa drow, el peso de una carga que te es imposible levantar tras tanto esforzarte? No. Así que cierra la boca, abre ojos y orejas, y moja tu pluma.*

—Oshgir, el semiorco, a Kimitar Thaeless, escriba de glifos de Deneir

El Underdark, que muchos conocen como los Reinos de Abajo, es una extensa red que abarca millas de cavernas, cuevas y canales subterráneos, además de ser el hogar de muchas criaturas insólitas y sociedades todavía más extrañas. Nadie está seguro del todo de la extensión de este ecosistema enorme, excepto para afirmar que alcanza como mínimo la anchura del continente, y que la mayoría de criaturas están perfectamente capacitadas para resistir toda su vida en él, siempre que puedan encontrar comida y seguridad suficientes para hacerlo. Hay bastante aire puro y se puede hallar agua limpia. Más allá de eso, la mayoría de personas de la superficie solo disponen de relatos de aventureros, supervivientes de ataques y algún cautivo que ha escapado de vez en cuando para describir los horrores que moran bajo la superficie.

A continuación, se reproducen fragmentos del relato que contó Oshgir, un guerrero semiorco que fue capturado por un grupo de saqueadores duergars, vendido a un espía Zhentarim, capturado por los drows y que después escapó de su cautividad tras matar a un supervisor y huir a Blingdenstone. Un escriba ambulante de Deneir llamado Kimitar Thaeless recogió su relato y lo envió a la biblioteca de Candlekeep. La mayoría de sus lectores no creen que el semiorco fuera tan elocuente en su relato y, por ello, arguyen que el escriba adornó algo la narración.

Captura

Es imposible describir la vergüenza de un guerrero curtido obligado a arrodillarse por media docena de duergars que acaban de matar a sus compañeros. Da igual que hubiéramos estado dormidos y sin armadura, o que pudiera vencer a cuatro de ellos antes de que un hacha me quitara la fuerza de la pierna. Me encadenaron y amordazaron. Cubrieron mi herida con un vendaje lo suficientemente apretado para que parase de sangrar y me dejara la pierna dormida. Aquellas alimañas grises se reían y se burlaban de mí y me obligaron a andar hasta que perdí el conocimiento. Cuando volví a despertar, no había un cielo sobre mi cabeza.

Gracklstugh

Tras días andando en lugares profundos y oscuros bajo la superficie, me condujeron a Gracklstugh, en las orillas del Lago Oscuro, arrastrando cadenas pesadas. Me pusieron a trabajar casi de inmediato en la forja bombeando los fuelles, levantando lingotes y llevando barriles de aceite de templar. El enclave recibe el nombre de la Ciudad de las Espadas por una buena razón: el acero afilado de los duergars es impresionante si tienes en cuenta la calidad del hierro con el que trabajaban. Martillear, refinar y pulir con cuidado da al metal la fuerza y la pulcritud necesarias, y un afilado diligente añadía bordes dentados a muchas de las armas con las que trabajé.

Los duergars residían principalmente más allá de un gran muro que jamás crucé. Al norte, el suelo de la caverna que contiene el Lago Oscuro está peligrosamente bajo y en algunos lugares apenas se encuentra a diez pies sobre la superficie del agua. Toda la enorme gruta brilla y la circulación continua de hierro candente a través de la ciudad hace que la iluminación tenga un tono amarillo en todo momento. Asusta si olvidas dónde estás. Y lo que es peor, hace calor.

Tras cosa de un mes de trabajar con un herrero poco importante, discutí con el aprendiz que debía supervisarme y me retó a probar la fuerza de su nueva arma. Se rompió, como esperaba, pero cumplió bien con su deber. A los duergars no pareció enfadarles que el aprendiz yaciera muerto a mis pies, pero poco tiempo después me arrastraron hasta el mercado para venderme. Resultó que un humano visitaba la ciudad en una misión diplomática. Llamé su atención y me adquirió.

Mantol-Derith

Pronto descubrí que no me había comprado solo por mi fuerza bruta, sino también por mi conocimiento sobre los duergars. Mi nuevo dueño era un miembro de cierto grupo al que él llamaba los Zhentarim y, cuando le conté todo lo que sabía, me ofreció la libertad y un puesto entre sus espías. Juntos viajaríamos a un lugar llamado Mantol-Derith, en el que trabajaría como su guardaespaldas. Desde allí, iríamos a la superficie y podría seguir siendo su empleado si quería. ¿Libertad y un trabajo? ¿Cómo iba a rechazarlo?

Mantol-Derith es un enclave escondido al que se accede por caminos secretos. No se suele permitir la entrada a los esclavos, como había sido yo. Tras acceder a la caverna, tenía que estar cerca de mi jefe, pero aprendí mucho sobre ese sitio manteniendo los ojos y las orejas alerta.

Mantol-Derith es el lugar en el que los duergars, drows y svirfneblins comercian entre ellos y con los habitantes de la superficie interesados en hacer negocios en los rincones profundos. Su emplazamiento es un secreto. Yo solo sé que está bastante cerca del Lago Oscuro. Los drows venden armas, armaduras, pergaminos y pociones mágicas, además de bellas obras de arte. Los duergars comercian principalmente con buen acero y piden bastante dinero. Los gnomos de las profundidades vienen a vender sus piedras preciosas, ciertos hongos que solo ellos son capaces de cultivar y sal, algo de lo que el Underdark tiene pocos suministros. Los habitantes de la superficie traen vinos, cervezas, licores, tela, madera, papel y muchos otros bienes.

Parece que las leyes de Mantol-Derith apenas se preocupan de lo que no sea el comercio. No debe haber prohibiciones sobre los tipos de criaturas que pueden visitar el lugar. Entre otros, vi a un par de enviados azotamentes haciendo negocios en el mercado. Los crímenes más graves son el robo, el uso de la magia para influir en las negociaciones y la falsificación de mercancías mediante métodos arcanos o mundanos. Quien sea descubierto infringiendo una ley es sentenciado en el momento, cubierto de cadenas pesadas y arrastrado en un carro para acabar en el fondo del Lago Oscuro.

Cuando mi jefe concluyó sus negocios, cumplió su palabra y subimos a la superficie. Ojalá los drows con los que había hecho transacciones hubieran sido así de honestos. Nos tendieron una emboscada, a él le mataron y a mí me volvieron a encadenar.

Menzoberranzan

Acabé largándome de aquel sitio, pero no sin descubrir más sobre Menzoberranzan de lo que cualquier persona cuerda quisiera saber. Aunque la vida de un esclavo puede ser despiadadamente corta en la Ciudad de las Arañas, los drows no son tan extravagantes como para librarse de todos los prisioneros que capturan. Al mismo tiempo, son maestros del castigo. Lo que motiva a los esclavos de los drows es el temor al dolor, no a la muerte. Si eres afortunado, solo experimentarás unos grilletes normales y, de vez en cuando, el látigo o un conjuro de descarga suave. Con algo menos de suerte o más malicia, emergerán los látigos con cola de serpiente de las sacerdotisas.

Si no eres drow en la Ciudad de las Arañas, no eres digno de tener nombre. Se lleva a la urbe a todo tipo de habitantes de la superficie (orcos, elfos, humanos y medianos) para que sean los esclavos de los drows en su refugio. El temor constante al castigo de la propia ama o de otro drow más poderoso hace que la mayoría de esclavos sean obedientes, aunque no estén siendo supervisados directamente.

La enorme caverna de la ciudad está llena de altas espiras. Hay casas grandes y menudas talladas en las estalagmitas y estalactitas que perforan la oscuridad. Una iluminación suave creada con magia u hongos bioluminiscentes decora algunos domicilios y negocios, además de las mansiones de las casas altas de la urbe, ocho de las cuales se encuentran por encima del resto. Mientras que las casas menores bailan, luchan y conspiran para ganar ventaja las unas sobre otras, todas viven reprimidas por la casa Baenre y la Matrona, que gobierna la ciudad en nombre de Lolth.

En una gran meseta que está sobre el suelo de la caverna está el Nivel Breche, también llamado "la Academia", donde la urbe forma a sus sacerdotisas, magos y guerreros nobles. El mercado de la ciudad está ubicado en el centro y los rothé son criados en una isla en el límite este de la ciudad.

Si tienes tan mala suerte como para que los drows de Menzoberranzan te esclavicen, mi consejo es simple y severo: haz lo que se te ordena, evita insultar a su diosa (lo que significa que ni te atrevas a rozar a una araña que te ande por encima) y solo intenta huir si estás desesperado o seguro de que sobrevivirás. Si se te da la oportunidad adecuada, como me sucedió a mí, podrías descubrir que es sorprendentemente fácil quebrarle el cuello a un drow.

Huida

Un día, mucho después de que perdiera la cuenta de cuánto tiempo llevaba cautivo, estaba recogiendo un sembradío de setas en una caverna periférica pequeña con unos pocos esclavos más. Se me permitió salir para responder a la llamada de la naturaleza alejado de las setas y me quedé el tiempo suficiente en un túnel contiguo para obligar a mi vigilante a venir a buscarme. Aguanté el primer restallar que me ofreció con su látigo y después agarré el arma y acerqué a aquel necio delgaducho hacia a mí antes de que pudiera dar la voz de alarma o sacar su espada. Solo necesité un segundo para rodearle la garganta con ambas manos. Cuando estaba muerto a mis pies, cogí su espada y corrí tan rápido y lejos como pude. Sabía que la ciudad gnoma de Blingdenstone estaba cerca y la acabé encontrando, pero el viaje duró días mientras corría por callejones enrevesados e intentaba evitar ser visto.

Blingdenstone

Mi alegría inicial por llegar a Blingdenstone pronto se templó. A los gnomos de las profundidades no parecían gustarles los visitantes que no reconocían o identificaban, y ser semiorco no me ayudó en lo más mínimo. Tras esquivar las flechas que me lanzaron desde los muros altos de la ciudad, abandoné la idea de cruzar por el portal y me colé a través de un tunelcito para carretas, tras vaciar una carga de mineral para hacerme sitio.

Me las arreglé para evitar conflictos con los guardias que me descubrieron en la carreta. Cuando me ordenaron levantarme, lo hice con mi arma en el costado y me giré para mostrarles la espalda. Estuvieron dispuestos a creerme cuando la vieron cubierta de latigazos y heridas de los flagelos con colmillos de las sacerdotisas. Además, percibieron que mi espada era de fabricación drow, aunque yo no lo fuera.

Aunque los gnomos me mantuvieron vigilado, se me permitió recuperar el vigor durante unos días y vi parte de su comunidad en ese tiempo. Una vez entré a la urbe, me percaté de que no era del todo una ciudad. Los svirfneblins viven muy cerca los unos de los otros y esta cercanía puede ser desconcertante, en especial para alguien acostumbrado a lujos tan menores como persianas en las ventanas o puertas en las letrinas. Sus casas están limadas sobre piedra natural, con pocas señales de cantos.

Cada industria cuenta con una porción propia de la ciudad: comerciantes, herreros, mineros y agricultores de un hongo especial. Con todo, muchos viejos túneles y cavernas no tienen dueño y están sellados. No sé si es para protegerse contra invasiones o a causa de lo que ahora vaga en ellos.

Si te dan la bienvenida a la urbe durante el tiempo suficiente, puedes llevar a cabo trueques para conseguir objetos y armaduras de calidad. La cota de malla de los gnomos y sus picos para minar son lo que parece valer más la pena. Antes de hacerme marchar, los gnomos tuvieron la gentileza de darme un pico, una daga y algo de trillimac, un hongo raro que se puede usar como una especie de substituto del pan. Es algo esponjoso pero no se pone en mal estado con rapidez y me permitió llegar a la superficie antes de morirme de hambre.

La caverna de Menzoberranzan

Menzoberranzan ocupa una cripta grande que solía ser la guarida de arañas gigantes y contempladores. Ahora a esa gruta se la conoce por su nombre enano, Araurilcaurak ("Gran Caverna del Pilar"), a causa de Narbondel, un gigantesco pilar de piedra en el centro de la cripta que une el suelo y el techo. La caverna tiene una forma similar a una punta de flecha: el estanque de Donigarten está en el extremo y se expande durante dos millas en la parte más ancha. El techo tiene mil pies de altura y el suelo está tachonado de estalagmitas.

Dos zonas se alzan sobre el resto de la ciudad. Nivel Breche, la caverna lateral que ocupa la Academia en la que la mayoría de ciudadanos drows se forman para la vida adulta, y la todavía más grande Qu'ellarz'orl (o Morada-Alta), una meseta en la que residen muchas de las casas nobles más poderosas de la urbe, separadas de la ciudad baja por un bosque de setas gigantes. Un observador puede ver Menzoberranzan desde cualquiera de estos lugares elevados. La vista muestra hileras de castillos de piedra con espiras, cuyos ornamentos esculpidos están iluminados por el fluir suave y colorido de las luces de fuego feérico permanentes.

Capítulo 3: Razas de los Reinos

Faerûn acoge a muchas razas, algunas de las cuales emigraron de otros mundos y acabaron aquí en la antigüedad, cuando las entradas y los portales eran más numerosos y era más sencillo atravesarlos. En comparación, otras acaban de llegar a este mundo y siguen buscándose un lugar entre las que llevan más tiempo establecidas aquí. Las civilizaciones de las razas antiguas han entrado en declive, mientras que las de las más jóvenes florecen y no paran de extenderse.

Las razas de personaje que se describen en el *Player's Handbook* se encuentran en los Reinos, así como algunas subrazas exclusivas de Faerûn. Poseen todos los atributos de la raza principal en el *Player's Handbook*, además de otros atributos para cada subraza que son exclusivos de estos individuos. En este capítulo se indican los atributos raciales de una subraza solo cuando son distintos o reemplazan a los que aparecen en el *Player's Handbook*. La información de este capítulo se aplica en concreto a los Reinos, de modo que si algo que se explica aquí difiere de lo que aparece en el *Player's Handbook*, este material tiene prioridad.

Enanos

El Pueblo Robusto, prudente y resuelto, tiene un historial orgulloso lleno de grandes artesanos, constructores y guerreros. Aunque la gloria de sus imperios se desvaneció hace mucho, los enanos conservan sus costumbres y tradiciones antiguas. Además de defender con insistencia lo que perdura de sus antiguos dominios bajo colinas y montañas, algunos buscan recuperar lo que les arrebataron el paso inexorable del tiempo y la devastación de los orcos y los goblins.

Según sus propias leyendas, se fabricó a los enanos con hierro, mithral, tierra y piedra en la Fragua del Alma de Moradin. Después de que el Padre Todopoderoso les insuflase vida en el núcleo del mundo, subieron a la superficie y desde allí se extendieron por todos los continentes.

Los enanos están divididos en subrazas diferentes a causa de miles de años de asentamientos y separaciones: los enanos escudo, los más comunes en el Norte y en la Costa de la Espada, los enanos de oro de las tierras sureñas y los enanos grises o duergars, que moran en el Underdark.

La lengua enana de Faerûn usa un alfabeto de runas llamado dethek, cuyos caracteres se pueden grabar en piedra o metal con facilidad, como muestran las piedras rúnicas y las señales en el camino que se han hallado en antiguos túneles y minas de enanos.

Enanos escudo

El hogar ancestral de los enanos escudo está en el norte de Faerûn. Varios antiguos dominios enanos se encuentran en el Norte, Damara, Impiltur, Vaasa, la Inmensidad y las Tierras Centrales Occidentales. La más famosa de las viejas ciudades enanas escudo es la Ciudadela Adbar, al norte y el este de Silverymoon. Muchos de estos enclaves han cambiado de manos durante siglos en un ciclo de invasiones enemigas seguidas de reconquistas enanas.

Como llevan generaciones viviendo en un estado de guerra casi constante, los miembros de esta subraza son resistentes, les cuesta confiar en otros y tienen una gran memoria, así como una lista de agravios de antiguos enemigos de enorme extensión. Los enanos escudo más conservadores quieren mantener las tradiciones y los dominios que les quedan a su pueblo, aislados de la influencia de forasteros y protegidos de los invasores por muros de piedra gruesos. A los de carácter más intrépido les interesa explorar el mundo y ver qué hay más allá de los confines de sus antiguos dominios.

Cuentan con los atributos raciales de los enanos de las montañas del *Player's Handbook*. Suelen tener la piel pálida, los ojos verdes, castaños o de color azul acerado y el pelo castaño, rubio o pelirrojo. Es habitual que los varones tengan barba completa y bigote.

Los enanos escudo son artesanos de prestigio, en especial cuando trabajan el metal y la piedra. Suelen centrarse más en la firmeza de sus obras que en las florituras artísticas y las coberturas doradas que gustan a sus primos, los enanos de oro. Construyen para que su labor perdure, de modo que cuando uno firma una obra maestra está optando a alcanzar la inmortalidad.

Enanos de oro

Es habitual encontrar enanos de oro en las tierras del sur y el este. Son guerreros fantásticos, están orgullosos de sus viejas tradiciones y tienen vínculos estrechos con un clan. Son hoscos y altivos, les gusta la buena artesanía y están muy dispuestos a comerciar.

Hay una cantidad considerable de asentamientos de enanos de oro en la Gran Sima, la zona que rodea la Costa del Dragón, además de en los Antiguos Imperios del Faerûn oriental. Se pueden hallar comunidades más pequeñas en las Montañas Humeantes, las Montañas del Paso del Gigante y las Tierras Centrales Occidentales.

Puesto que no han soportado el mismo ciclo de invasiones y desplazamientos, los enanos de oro suelen ser más optimistas que sus primos, las enanos escudo, aunque siguen siendo distantes y orgullosos como solo puede serlo un enano. Creen que el historial de estabilidad de su raza es el resultado de haber tenido en consideración sus tradiciones y no dudan que el futuro de los enanos de oro será igual de pacífico si siguen siendo fieles a sus costumbres y principios.

Cuentan con los atributos raciales de los enanos de las colinas del *Player's Handbook*. Son fornidos y musculosos, suelen medir cuatro pies de altura y tienen la piel morena.

Clanes enanos del Norte

Todos los enanos consideran que su herencia de clan es una parte importante de su linaje y su identidad. En algunas ciudades domina (o reside) un solo clan, mientras que en otras comunidades enanas hay una relación compleja entre familia, clan y la sociedad en conjunto.

Entre los clanes enanos del Norte destacan Arnskull, Battlehammer, Blackbanner, Blackhammer, Bucklebar, Darkfell, Deepaxe, Deepdelve, Eaglecleft, Foehammer, Gallowglar, Hillsafar, Horn, Ironshield, Jundeth, Narlagh, Orothiar, Quarrymaster, Rockfist, Sstar, Stoneshaft, Stoneshield, Stoneshoulder, Trueforger, Watchever, Worldthrone, Wyrmslayer y Yund.

Algunos provienen de una familia que fundó o gobierna un clan concreto, de modo que usan su nombre como apellido. Otros utilizan la construcción "del + nombre del clan", pero lo llevan con tanto orgullo como sus propios apellidos.

Son morenos o castaños y de ojos marrones, pardos o, en raras ocasiones, verdes (lo que se cree que trae buena suerte). Los varones lucen barbas completas, que cuidan bien y ungen con aceites. Ambos géneros llevan el pelo largo y a menudo se hacen trenzas intrincadas.

Los enanos de oro son conocidos por fabricar objetos hermosos. Según afirman, los recursos naturales del mundo existen para que los mortales los conviertan en obras de una belleza extraordinaria. No quieren sacarle el máximo partido a todo, quieren lo mejor. Sus artesanos dedican años a trabajar en un objeto, mejorando sus grabados y detalles exquisitos hasta estar satisfechos con su obra.

Esta estrategia pausada y perfeccionista refleja la cultura de los enanos de oro, en la que hay un modo idóneo de hacer cualquier cosa. La tradición dicta todos los aspectos de su vida, desde su posición en la sociedad hasta sus expectativas para casarse y qué oficios son aceptables. Los enanos de oro que dedican su vida a la aventura, lejos del clan, en raras ocasiones renuncian a sus tradiciones. Aunque puedan tener que vivir como forasteros durante una época, esperan poder acabar mejorando su posición en la sociedad.

Enanos grises (duergars)

Los enanos grises o duergars habitan en las profundidades del Underdark. Tras escarbar más que cualquier otra clase de enanos, los azotamentes los esclavizaron durante eones. Aunque acabaron recuperando su libertad, estos seres adustos de piel cenicienta ahora poseen esclavos y son tan tiranos como sus antiguos amos.

Si bien se parecen físicamente a otros enanos en algunos aspectos, los duergars son enjutos y esbeltos, de ojos negros y las cabezas calvas. Los hombres se dejan crecer barbas grises, largas y descuidadas.

Lo que más valoran los duergars es el trabajo duro. Aunque su cultura ve con malos ojos expresar emociones que no sean determinación ceñuda o ira, a veces parecen alegres cuando trabajan. Tienen el típico aprecio de los enanos hacia el orden, la tradición y la artesanía impecable, pero sus obras son estrictamente funcionales y menosprecian el valor estético o artístico.

Pocos duergars se lanzan a la aventura y todavía menos lo hacen en la superficie, pues son una raza obstinada y desconfiada. Quienes se marchan de sus ciudades subterráneas suelen ser exiliados. Pregunta a tu Dungeon Master si puedes jugar con un enano gris como personaje.

Atributos de subraza de los duergars

La subraza duergar cuenta con los atributos enanos que aparecen en el *Player's Handbook*, así como los atributos de subraza que se indican a continuación.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1.

Visión en la Oscuridad Superior. Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.

Idioma Adicional. Puedes hablar, leer y escribir en infracomún.

Resiliencia Duergar. Tienes ventaja en tiradas de salvación contra ilusionismo y contra ser hechizado o paralizado.

Magia Duergar. Cuando llegas al nivel 3, obtienes la capacidad de lanzar sobre ti mismo el conjuro *agrandar/reducir* con este atributo, usando solo la opción de agrandar del conjuro. Cuando alcanzas el nivel 5, consigues la capacidad de lanzar sobre ti mismo el conjuro *invisibilidad* con este atributo. No necesitas componentes materiales para ninguno de esos conjuros y no puedes lanzarlos cuando te encuentras bajo la luz directa del sol, aunque esta última no les afecte una vez los hayas empleado. Recuperas la capacidad para lanzar estos conjuros tras hacer un descanso largo. La Inteligencia es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Sensibilidad a la Luz Solar. Tienes desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas cuando tú, el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentas percibir, esté bajo la luz directa del sol.

Deidades enanas

Los dioses de los enanos forman un panteón o clan que se conoce bajo el nombre colectivo de Morndinsamman.

Padre de la Forja y Madre Venerada

Moradin, el Herrero del Alma, encabeza a los dioses enanos. El llamado Padre Enano o Padre de Todos es la deidad del conjunto de los enanos, además de ser la divinidad de la creación, de la "artesanía enana" (la herrería y la cantería) y de la protección. Su esposa es Berronar Plata Auténtica, la Madre Venerada, diosa del hogar, la honestidad y la fidelidad, los juramentos, la lealtad y el honor.

Dioses de la batalla

Clangeddin Barba Plateada es la deidad enana de la guerra y el valor. Gorm Gulthyn, también llamado Ojos de Fuego y el Señor de la Máscara de Bronce, es el dios de la defensa y la vigilancia y el protector de los enanos. Haela Hacha Brillante es la divinidad de la suerte en el combate y la patrona de los guerreros enanos.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100

Dethek, las letras y los números de la escritura enana

Dioses de la artesanía

Dumathoin, el Guardián de los Secretos bajo la Montaña, es el patrón de los enanos escudo. También es el dios de la riqueza enterrada, la minería, las piedras preciosas y la exploración, además de ser el guardián de los muertos. Sharindlar, la Dama de la Vida y la Piedad, es la deidad de la curación, del amor romántico y la fertilidad. A menudo se la asocia a la luna.

Dioses de lugares lejanos

Dugmaren Manto Brillante es el dios de los inventos y el descubrimiento. Se le llama el Manitas Errante y el Brillo en la Mirada. Marthammor Duin es la deidad viajera, patrón de los migrantes y los guías y la divinidad del relámpago y las carreteras.

Dioses de la riqueza

Vergadain, llamado el Rey Mercader, es el dios de los ladrones (que ordena a sus seguidores que nunca roben a otros enanos), de la suerte y la oportunidad, además del comercio y la negociación. Abbathor es la deidad de la codicia. A veces se le representa como un dragón lleno de envidia por las riquezas ajenas, que celosamente vigila sus propias reservas.

Dioses del mal

Laduguer es el patrón de los duergars, dios de la magia y de los oficios de los que no se ocupa Moradin. Los duergars también veneran a Duerra de las Profundidades, una diosa de la conquista y de los poderes mentales.

Elfos

Los *Tel'Quessir* o "el Pueblo", como se autodenominan, son duchos tanto en la magia como en la guerra. Llegaron a Faerûn antaño y allí construyeron imperios extensos y fuertes mucho antes de que los humanos se multiplicaran. Ahora ya hace mucho que pasó la época de las grandes naciones élficas. Muchos elfos se han retirado del mundo, aislados en reinos silvanos, o bien han surcado el Mar Impenetrable hasta la isla de Evermeet.

A diferencia de los enanos, que han desarrollado subrazas en el mundo, los elfos ya traían con ellos su división y se repartieron según su tipo en distintos reinos. Los primeros elfos, seres de poder inmenso, exploraron y organizaron el mundo, dando lugar a una edad de oro de arte, magia y civilización. En la cúspide de su poder, ejecutaron un ritual de Alta Magia pensado para crear una patria ideal. Aunque lo consiguieron, el conjuro desgarró la tierra en un cataclismo

terrible y, a la vez, causó que emergiera del mar la distante isla de Evermeet.

Entonces llegaron las Guerras de la Corona, una serie de conflictos entre grandes reinos elfos que duró 3.000 años. Estas batallas devastaron la mayor parte del mundo y provocaron la huida de los elfos oscuros al Underdark.

Los imperios elfos, que se tambalearon tras estas calamidades, entraron en un declive largo y lento. Muchos de los suyos formaron parte de la gran Retirada a su refugio en Evermeet. A medida que se marchaban del mundo en números cada vez mayores, otras razas y civilizaciones cobraron importancia en Faerûn.

La lengua elfa que se usa en todo Faerûn (y que a veces los elfos llaman la Lengua Verdadera) está escrita en el elegante alfabeto espruar. Hoy en día, se ha olvidado del todo el seldruin, la lengua antigua de la Alta Magia élfica, que usa el alfabeto hamarfae.

Elfos lunares

Los elfos lunares, también llamados elfos de plata o *Teu'Tel'Quessir*, son más tolerantes e intrépidos que otros tipos de elfos. En épocas pasadas, la desintegración de sus imperios dispersó a los elfos lunares entre otras razas. Desde entonces, tradicionalmente se han llevado bien con sus vecinos no elfos. Se relacionan con otros mientras sus parientes siguen escondidos en asentamientos secretos y fortalezas recónditas.

A veces hay quien los considera frívolos, especialmente otros elfos. Pero es precisamente la naturaleza relajada y fluida de su cultura, su filosofía y su personalidad lo que les ha permitido sobrevivir y prosperar durante y tras épocas trágicas de la historia élfica. Aunque hay comunidades de elfos lunares en el Faerûn continental, muchos viven en asentamientos de otras razas, en los que pasan unas cuantas estaciones o varias décadas antes de trasladarse.

Para un elfo lunar su hogar puede estar entre los miembros de su familia, su clan u otros amigos y seres queridos. Los que residen durante una época en comunidades de elfos solares o cerca de ellas no se cortan en expresar que sus parientes necesitan ser menos serios. A su vez, los elfos solares fingen estar más molestos con sus vecinos, los elfos lunares, de lo que realmente están, siempre que los caprichos de los elfos lunares y sus deseos de aventuras no causen molestias graves. Puesto que suelen marcharse antes de dejar de ser bien recibidos, en raras ocasiones se da este malestar.

Cuentan con los atributos raciales de los altos elfos en el *Player's Handbook*. Su piel es pálida y tiene un tono azulado. Comparten la variedad de colores de pelo de los humanos, aunque algunos elfos lunares poseen el pelo blanco plateado o de varias tonalidades de azul. Sus ojos son azules o verdes con motas doradas.

Ya que la raza adora viajar, explorar y las nuevas experiencias, muchos elfos lunares se dedican a ser aventureros y usan sus talentos para la guerra, la artesanía en madera y la magia en medidas distintas.

Elfos solares

Los elfos solares, conocidos como elfos de oro o *Ar'Tel'Quessir*, tienen la reputación de ser arrogantes y vanidosos. Muchos de ellos creen ser los elegidos de Corellon y que el resto de razas (incluso los otros elfos) son inferiores en habilidad, importancia y sofisticación. Reclaman el título de "altos elfos" con orgullo y, sin duda, su raza es responsable de hazañas increíbles y, en ocasiones, terribles.

Los elfos solares que recuerdan y enfatizan los aspectos gloriosos de su historia son partidarios del principio de la "excelencia élfica": sin importar el interés, la excepcionalidad, la heroicidad o la relevancia de los logros de otras razas, hay una superioridad inherente a todo lo que es élfico. Esta actitud influye en las relaciones con el resto de los de su raza, a los que ven como representantes diluidos o reducidos de la cultura élfica. Algunos elfos solares rechazan este modo de pensar, pero es tan habitual que la mayoría de faerûnenses cree que los elfos son la arrogancia personificada. Su actitud altiva puede restar importancia a que la mayoría de elfos solares también son infatigablemente compasivos y amables campeones del bien.

Cuentan con los atributos raciales de los altos elfos en el *Player's Handbook*. Los elfos solares tienen la piel tostada, los ojos negros o bien de color dorado o plateado metálico. Sus cabellos son negros, de un cobre metálico o un rubio dorado.

La cultura y la civilización de los elfos solares es de naturaleza muy mágica, gracias a que la raza cuenta con muchos magos, eruditos y artesanos consumados. No todos son practicantes duchos del Arte, pero todos poseen al menos un poco de magia innata. Muchos mezclan la magia con otros tipos de arte, lo que crea la danza compleja de los hojacantantes, además de la música encantadora de los bardos y las obras meticulosas de sus artesanos. Los aventureros que son elfos solares suelen aportar cierto aire de "nobleza obliga" a su profesión: se aventuran en el mundo para desafiar a los peligros porque alguien debe hacerlo y ¿quién está mejor equipado para ello?

Subrazas élficas raras

Existen otros linajes de descendencia élfica que llegaron originalmente a Faerûn, pero son tan poco comunes que se consideran legendarios y, en ocasiones, hasta míticos.

Avariel. Los *Aril'Tel'Quessir* o elfos alados fueron de los primeros en instalarse en Faerûn. Son famosos por sus alas con plumas y su capacidad de volar. Casi los extinguieron algunos viejos conflictos con dragones y hoy en día rara vez se les ve, si es que se les divisa en absoluto.

Lythari. Los *Ly'Tel'Quessir* tienen la capacidad de polimorfarse en lobos. A diferencia de los hombres lobo, los lytharis no poseen una forma híbrida y no padecen una maldición. Moran juntos en manadas herméticas, principalmente en aspecto lobuno, y viven en libertad en las zonas más profundas de la naturaleza salvaje del mundo.

Elfos marinos. Los *Alu'Tel'Quessir* ("elfos de agua") son una subraza acuática de los elfos que habita los océanos del mundo y, en particular, lejos de las costas de Faerûn y Evermeet. Los elfos marinos viven en la Costa de la Espada en clanes nómadas muy unidos. En otros lugares, tienen reinos en bajíos iluminados por el sol. Han pasado toda su historia en guerra con los sahuagins.

Elfos estelares. Los elfos estelares o *Ruar'Tel'Quessir* se parecen mucho a elfos lunares más altos. Residen en el semiplano de Sildëyuir, cerca del Feywild. Un conflicto con los nilshai, una raza de hechiceros parecidos a gusanos del Plano Etéreo, obligó a que algunos de ellos abandonaran su hogar y vinieran a Faerûn.

Elfos salvajes. Muchos elfos consideran a los *Sy'Tel'Quessir* los miembros más extraños de su raza, pues han abandonado o perdido gran parte de su antigua cultura.

Elfos de los bosques

Los elfos de los bosques, también llamados elfos de cobre o *Sy'Tel'Quessir*, son los elfos más habituales que todavía viven en Faerûn. Hace milenios, sus ancestros dejaron los conflictos de las Guerras de la Corona para fundar fortalezas y asentamientos en las profundidades de los bosques. Hoy en día, la mayoría de elfos de los bosques vigila las ruinas del pasado, ya que creen que tienen el deber de conservar su gloria caída como lección respecto a los peligros de la soberbia.

Suelen ser más robustos que el resto de elfos y más firmes y centrados. Esta actitud se muestra en su cultura y sus tradiciones: tienden a ocuparse de tareas más físicas que sus primos y son más críticos hacia la antigua historia élfica. Según los elfos de los bosques, los "grandes" reinos élficos fueron responsables de errores igual de grandes. Consideran que la Secesión, las Guerras de la Corona, el descenso de los drows y otras calamidades son el resultado de las acciones arrogantes de sus ancestros. Ya que viven alrededor y entre los recuerdos de esta arrogancia, puesto que han sido testigo del surgir y caer de muchos imperios élficos, consideran que el papel de los elfos en el mundo no es el que creen los elfos lunares o solares. Anhelan una armonía reposada con el resto del mundo y no su dominación.

Son la contraposición silvana a los elfos solares y los elfos lunares, ya que rehúyen las ciudades y las fortalezas de sus parientes para vivir cerca de la naturaleza. Los elfos de los bosques no se han apropiado de un dominio extenso desde que se destruyó el reino de Eaerlann hace milenios.

En su lugar, han mantenido una serie de asentamientos de menor tamaño, lo que ayuda a que esas comunidades estén escondidas o protegidas. Tienen territorios en el Bosque Alto, el Gran Valle, las Tierras Centrales Occidentales y más allá. Algunos elfos de los bosques viven en otras comunidades y territorios de elfos, donde trabajan como batidores, exploradores y cazadores.

Aunque se consideran parte del mundo, no suelen salir de sus hogares para encontrarse con no elfos. Asimismo, en bosques y arboledas profundos, la mayoría de elfos de los bosques no tropiezan con miembros de otras razas. Las excepciones son los aventureros, diplomáticos, mensajeros y quienes se dedican a profesiones similares, ya que viajan lejos de sus dominios silvanos y conocen a una gran variedad de personas.

Los elfos de los bosques de Faerûn cuentan con los atributos raciales de los elfos de los bosques en el *Player's Handbook*. Tienen la piel morena o cobriza, el pelo de color castaño madera, rubio dorado, negro o cobrizo brillante y metálico y sus ojos son verdes, marrones o de color avellana.

Se les da bien la naturaleza, de modo que suelen dedicarse a profesiones que les permiten quedarse cerca de esta o usar sus conocimientos de fauna, silvicultura y artesanía en madera. Los elfos de los bosques son más que competentes en la guerra, en especial en el tiro con arco. Tienen menos tendencia a la magia que sus primos, pero hay una cantidad considerable de practicantes del Arte, así como clérigos y muchos druidas.

Elfos oscuros (drows)

Los drows descienden de los elfos oscuros que se retiraron al Underdark tras las Guerras de la Corona. Son infames por su crueldad, maldad y deseo de dominar a otros.

Durante gran parte de su historia, muchos creían que todos los drows eran seres de maldad inherente e irredimible. En realidad, la mayoría tiene alineamiento malvado; se dedican a la tortura, la esclavitud, el asesinato y otras actividades perversas en nombre de su diosa demoníaca. Los elfos oscuros que rechazan las costumbres de los suyos casi siempre están exiliados o se les ejecuta por ser rebeldes, herejes o insurrectos que se han puesto en contra de la cultura drow y la voluntad de Lolth. Pero la existencia de drows nobles y sacrificados como Liriel Baenre o Drizzt Do'Urden sugiere que el mal de los elfos oscuros no es innato y se puede superar. Las acciones de estos pocos drows heroicos han templado algunas opiniones hacia esa raza, aunque la aparición de un elfo oscuro en la superficie sigue siendo un acontecimiento poco común y un motivo de alarma.

Muchos de los drows de Faerûn provienen de Menzoberranzan, la infame Ciudad de las Arañas, o alguna de las otras ciudades estado del Underdark, como Jhachalkhyn y Ched Nasad. Los elfos oscuros que se ven en la superficie suelen estar cerca de entradas al Underdark, porque la luz del día les daña, ya que debilita su magia. Cuando un drow acaba siendo aventurero, suele ser tras haber escapado de la teocracia opresiva y cruel de las ciudades estado. La mayoría de estos individuos viven como parias y vagabundos, aunque algunos de ellos, muy pocos, encuentran nuevos hogares con otras razas o culturas.

Cuentan con los atributos raciales de los elfos oscuros en el *Player's Handbook*. Los personajes drows pueden venir de cualquier trasfondo, aunque la mayoría tiene una historia que los vincula a una de las ciudades estado drows del Underdark.

A causa de sus habilidades mágicas inherentes y su preferencia por los lugares oscuros, los drows son expertos por naturaleza en ejercer como asesinos, ladrones y espías. Tradicionalmente, los varones son guerreros y magos, las mujeres ocupan posiciones de liderazgo siendo guerreras o sacerdotisas de Lolth. Los exiliados suelen seguir su propio camino sin tener su género en cuenta.

Deidades elfas

Los dioses de los *Tel'Quessir*, conocidos con el nombre colectivo de Seldarine, representan los ideales de los elfos desde tiempos inmemoriales. Se cree que moran en el reino de Arvandor, en el plano de Arbórea.

Dios de los elfos

Corellon Larethian es el sabio líder de los Seldarine, el dios de los elfos, la magia, la poesía, el gobierno y las artes de la guerra. Se le considera el padre de esa raza, pero se le representa como mujer tan a menudo como es representado como varón.

Diosa de la sabiduría

Angharradh, la diosa triple de la sabiduría y la madre protectora feroz de los elfos, es la consorte de Corellon. Sus tres aspectos son: Aerdrie Faenya, la deidad salvaje de los vientos y el tiempo, además de la patrona de los avariel; Hanali Celanil, la Rosa Adorable, divinidad del amor, la belleza, el arte y el encantamiento; y el Misterio a la Luz Lunar, la plateada Sehanine Arco Lunar, diosa de todos los misterios vitales, incluyendo el misticismo, la profecía,

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100

ESPRUAR, LAS LETRAS Y LOS NÚMEROS DE LA ESCRITURA ELFA

la muerte y los sueños. En las leyendas, estas deidades a menudo son entidades separadas de Angharradh, y suelen ser descritas como las hijas o las consortes de Correllon.

DIOSES DE LA NATURALEZA

Sashelas de las Profundidades es un dios oceánico, señor de los elfos marinos y los delfines. Labelas Enoreth es el dios filósofo, deidad del tiempo y la historia, que concede el don del trance, tan crucial para la identidad y la supervivencia de los elfos. Rillifane Rallathil es la deidad de los bosques y los lugares salvajes, padre de los elfos del bosque y protector de los druidas. Solonor Thelandira está muy aliado con él, ya que es el dios de la caza, el tiro con arco y la artesanía en madera.

DIOSES DE LA SOMBRA

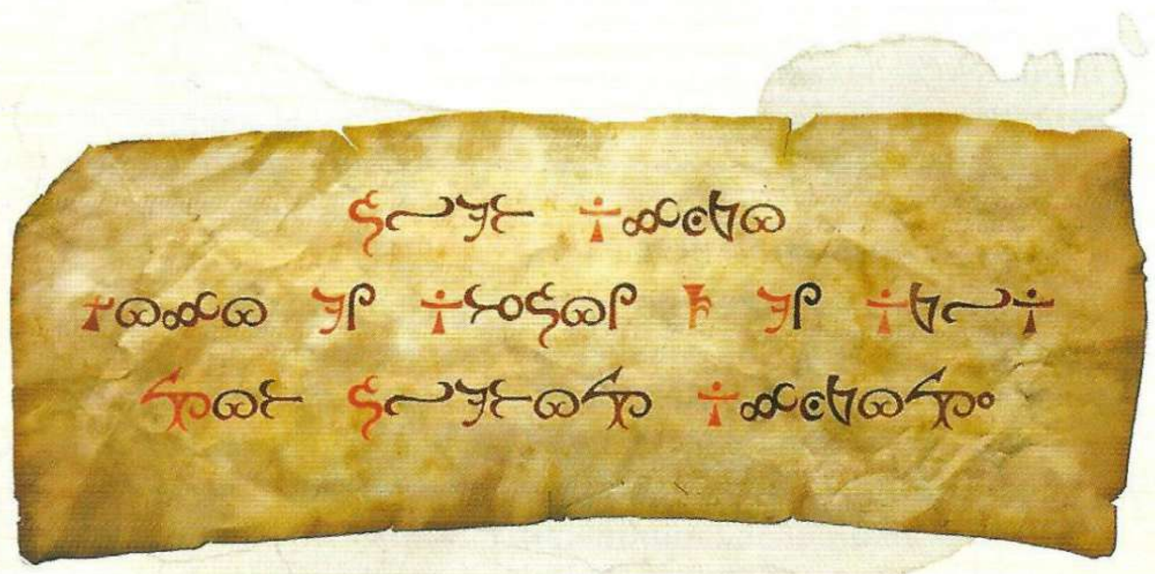
Hay divinidades con cierta tendencia a la oscuridad. Erevan Ilesere es la deidad de las jugarretas, un dios embaucador; Fenmarel Mestarine es la divinidad temperamental y huraña de los parias y la soledad. Este último tiene poco en común con el resto de los Seldarine (excepto con Erevan, que usa a Fenmarel de chivo expiatorio en sus conspiraciones y bromas). Finalmente, está Shevarash, un dios con fama de amargado y obsesivo, a quien recurren los elfos cuando buscan venganza.

DIOSES FAERÛNENSES

Muchos elfos veneran a deidades del panteón faerûnense, incluyendo a Mielikki (y Lurue, la diosa unicornio), Silvanus y Sune. En los últimos años, algunos elfos encuentran la felicidad en el culto a Lathander.

DEIDADES DROW

Los dioses de los drows son tan díscolos y traicioneros como sus creyentes.



La Reina Araña. Lolth, la Reina Demoníaca de las Arañas, impera como deidad suprema de los drows y elimina sin compasión a cualquiera que amenace su posición. Sus sacerdotisas hacen lo mismo con las religiones de divinidades rivales entre los suyos.

Otros poderes oscuros. Selvetarm es el dios de los guerreros y, por lo tanto, el patrón de los drows varones, aunque no tanto como Vhaeraun, la deidad pícara del latrocinio y de los varones drows que se rebelan contra el matriarcado. A Kiaransalee, la diosa drow de los muertos vivientes, la sirven sectas secretas de nigromantes. En ocasiones, los drows veneran a Ghaunadaur, conocido como Aquel Que Acecha, un poder subversivo, así como la divinidad loca de los cienos, los rebeldes y los parias.

La Doncella Oscura. Algunos exiliados drows han oído la canción de Eilistraee, que les apremia a salir a la superficie y contemplar la luna cuando sale. La diosa drow de la canción, la belleza, la forja de espadas, la caza y la luz lunar es la patrona de los que rechazan los males de su sociedad, a los que ofrece luz y esperanza.

MEDIANOS

Se cree que los elfos son distantes y gráciles, que los enanos son fieros y robustos y que los gnomos (si es que se piensa en ellos) son listos y tímidos. En contraste, los medianos tienen fama de ser diestros y valerosos.

Los medianos o *hin*, como se llaman a sí mismos, muestran una habilidad natural que suele sorprender a las razas de más altura. Esa destreza a menudo es útil cuando su valentía supera a su sentido común. Abundan las historias sobre medianos con golpes de suerte y huidas por los pelos.

Más allá de estos elementos típicos de su carácter, los medianos se pueden dividir en dos subrazas principales. Se distinguen por muchos aspectos de sus culturas, pero incluso sin esa clase de adornos resultan distintivos a causa de una divergencia en lo que parece ser un instinto primario: irse o quedarse. Por regla general, los medianos piesligeros son viajeros y tienen lenguas y corazones tan ágiles como sus pies. Por su parte, si los medianos fortecores están moviéndose, siempre parecen empujados por el deseo de volver a casa o encontrar un hogar nuevo en el que asentarse. Como afirma el dicho: "Piesligero, corazón liviano. Fortecor, cimientos firmes".

Aunque hay muchas comunidades de medianos, en especial en las tierras de Luiren y a su alrededor, esta raza suele introducirse en sociedades enanas, gnomas, elfas e incluso humanas. Los piesligeros se incorporan a las comunidades

a medida que viajan, hacen amistades con facilidad y luego continúan su camino según les lleve el viento o sus caprichos. Los fortecores se asientan, se acomodan y se fusionan con tal habilidad en la estructura de una comunidad que a sus miembros les cuesta recordar la época en la que no estaban en ella.

Medianos piesligeros

Para los medianos piesligeros, ni el viaje ni el destino son lo más importante, lo relevante es seguir en marcha. La vida de un piesligeros es una exploración larga y cada nuevo horizonte, nuevo pueblo o nueva cara presenta la oportunidad de encontrar algo encantador.

Suelen viajar en pequeños grupos y usan cualquier tipo de transporte adecuado, pero también pueden aventurarse a pie. Los grupos suelen estar formados por individuos con cierto grado de parentesco. Si dos grupos se encuentran, a menudo intercambian sus miembros. Normalmente son excelentes en tareas relacionadas con viajar (como orientarse, cuidar ganado, buscar comida, navegar y construir carretas), ya que han probado a hacer todas estas cosas o las han aprendido de otros piesligeros que han conocido viajando.

Los medianos piesligeros son muy sociales y a menudo sienten tanta curiosidad por otros como por qué podría haber tras el recodo siguiente. Suelen tener una actitud cordial y abierta, curiosidad hacia otros y disposición a hablar sobre sí mismos, lo que les permite hacer amistades rápidamente. Sus amistades sencillas y su facilidad para despedirse hacen que los medianos piesligeros parezcan hipócritas a ojos ajenos. Tienen fama de ser volubles, fáciles de distraer, inconsistentes y poco fiables. Con todo, sus amistades y cortejos tienden a ser genuinos, aunque sean cortos. Simplemente, la vida formal y estable que la mayoría desea no encaja con su carácter.

Cuentan con todos los atributos raciales de los medianos piesligeros del *Player's Handbook*. Comparten los tonos de piel, pelo y ojos de los humanos, pero la mayoría de medianos piesligeros tienen ojos de color pardo o marrón, además del pelo castaño. No suelen dejarse crecer vello en la cara, si bien tanto varones como mujeres tienen unas patillas cortas.

Medianos fortecores

Los medianos fortecores, criaturas terrestres que adoran una chimenea cálida y la buena compañía, son un pueblo con pocos enemigos y muchas amistades. Los miembros de otras razas a veces se refieren cariñosamente a ellos como "los buenazos", porque pocas cosas molestas a los fortecores o corrompen su humor. Para muchos de ellos, su mayor miedo es vivir en un mundo con malas compañías e intenciones aviesas, en el que se carezca de la libertad y consuelo de la amistad.

Cuando se instalan en un sitio, tienen la intención de quedarse. Es habitual que una dinastía de fortecores resida en el mismo lugar durante unos cuantos siglos. No desarrollan estos hogares de forma aislada. Por el contrario, se esfuerzan por encajar en la comunidad de la zona y convertirse en una parte esencial de la misma. Su manera de pensar enfatiza la cooperación sobre el resto de facetas y su capacidad para trabajar en equipo es un comportamiento apreciado en las tierras en las que viven.

Si se les saca del nido, los medianos fortecores tenderán a llevarse tantas comodidades caseras con ellos como puedan. Quienes no son fortecores y tienen tendencia a ser más prácticos consideran que sus costumbres viajeras son

una locura, pero sus primos piesligeros suelen disfrutar de la novedad, mientras no tengan que llevar ninguna parte del equipaje.

Aunque se les estereotipa como gordos y vagos por su mentalidad casera y su obsesión con el buen yantar, los medianos fortecores suelen ser bastante diligentes. Sus manos ágiles, su mentalidad paciente y su preferencia por la calidad los convierte en tejedores, alfareros, talladores, canasteros, pintores y agricultores excelentes.

Los medianos fortecores tienen todos los atributos raciales de los fornidos en el *Player's Handbook*. Suelen ser más bajos de media que sus parientes piesligeros y tienden a tener caras más redondas. Tienen los colores de piel y pelo de los humanos y la mayoría son castaños. A diferencia de sus primos piesligeros, los medianos fortecores a menudo tienen el pelo rubio o negro y los ojos azules o verdes. Los varones no se dejan crecer barba ni bigote, pero ambos sexos tienen patillas que les llegan hasta la mitad del pómulo y tanto los varones como las mujeres se hacen trenzas largas en ellas.

Deidades medianas

Los *hin* tienen un panteón de divinidades pequeño pero cercano. Se le venera principalmente en los altares caseros, las capillas junto a los caminos y las arboledas.

Las Hermanas Benditas

La diosa madre *hin* y líder del panteón es Yondalla, la Bendita, la deidad de la abundancia y la fertilidad, protectora del hogar, la casa y la familia. Sheela Peryroyl es la Hermana Verde de Yondalla. Es la divinidad de la naturaleza, la dama de los campos, los arroyos y la naturaleza salvaje de condados y valles, así como del tiempo que hace en esos lugares. También es diosa del amor, la canción y el baile.

Guardianes del Hogar

Cyrrollalee es la deidad del hogar y la hospitalidad, así como de la confianza y las manualidades. Arvoreen es un dios defensor, el protector guardián que sacrifica su comodidad personal por la seguridad de otros.

Medianos fantasagaces

Los medianos fantasagaces tienen sus orígenes en la guerra entre las tribus medianas que obligó a sus ancestros a huir de Luiren. Esta clase de medianos es la menos común de los *hin* y solo se encuentra en el Bosque de Chondal y en algún que otro bosque aislado, donde viven agrupados en clanes muy unidos.

Muchos clanes fantasagaces escogen un punto de referencia natural como centro de su territorio y sus miembros llevan parte de ese lugar consigo en todo momento. Los guerreros del clan, conocidos como planeadores nocturnos, crean vínculos con los búhos gigantes y los usan de montura.

Ya que son un pueblo que tiende a formar clanes y a desconfiar de los forasteros, hay muy pocos medianos fantasagaces. Pregunta a tu DM si puedes jugar con un miembro de esta subraza, que tiene los atributos de un mediano en el *Player's Handbook*, además de los atributos de subraza siguientes.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Habla Muda. Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura que se encuentre a 30 pies o menos de ti. Esta solo te entiende si compartís el mismo idioma. Puedes comunicarte telepáticamente de este modo con una sola criatura a la vez.

Los Dioses Sombríos

Brandobaris es la deidad embaucadora del latrocinio y el sigilo, por lo que se trata del patrón de muchos medianos aventureros. Urogalan es el dios callado y melancólico de la tierra y la muerte. Siempre le acompaña un enorme perro oscuro, le entristecen sus deberes y se asegura con atención de que se respete y proteja a los muertos.

La Dama Fortuna

Muchos medianos se han acostumbrado a rendir culto habitualmente a Tymora, ya que la ven como una ayuda en sus fortunas y es la patrona de la suerte que se asocia a los *hin*.

Humanos

Los humanos ocupan todos los rincones de Toril y abarcan una gran variedad de culturas y etnias. Como viven a lo largo de la Costa de la Espada y por todo el Norte, son la raza más ubicua y, en muchos lugares, la más habitual. Hay todo un espectro en su composición cultural y social, desde los cosmopolitas que residen en las grandes ciudades como Puerta de Baldur y Waterdeep a los bárbaros que dan guerra por toda la Frontera Salvaje.

Los humanos son famosos por su adaptabilidad. Ninguna otra raza vive en tierras y ambientes tan diversos, desde las junglas frondosas a los desiertos ardientes, desde el frío eterno del Gran Glaciar a las orillas fértiles de ríos y mares. Encuentran el modo de sobrevivir y prosperar casi en cualquier lugar. A menudo se instalan en lugares que han abandonado los elfos y los enanos y vuelven a construir junto a la comunidad que había antes o sobre ella.

Como resultado, el rasgo más habitual de los humanos es su falta de rasgos en común. Esta diversidad ha permitido que sus civilizaciones crezcan más rápido que las de otras razas, convirtiendo a los humanos en una de las razas dominantes del mundo actual. También ha ocasionado conflictos entre comunidades de humanos por sus diferencias culturales y políticas. Si no fuera por su inclinación a las luchas internas, serían todavía más numerosos y predominantes de lo que ya son.

Etnias humanas en Faerûn

El *Player's Handbook* describe nueve etnias humanas de Faerûn. Aquí se mencionan otros grupos humanos de interés. Algunos de ellos son minorías importantes en regiones o naciones que tienen frontera con el Norte, mientras que otros están extendidos en partes del mundo que están lejos de la Costa de la Espada.

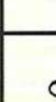
Arkaiun

Los arkaiuns, de estatura menuda y morenos de piel y cabello, habitan principalmente en Dambrath, además de en Halruaa y el Shar. Muchos arkaiuns vivieron bajo el yugo de la esclavitud drow hace siglos tras el fracaso de una campaña militar contra los elfos oscuros, lo que condujo a la destrucción del reino arkaiun en Dambrath.

Nombres arkaiun: (masculinos) Houn, Rhivaun, Umbril, Xaemar, Zeltaebar; (femeninos) Glouris, Maeve, Sevaera, Xaemarra, Zraela; (apellidos) Lharaendo, Mristar, Wyndael.

Bedine

Los bedines, de piel y cabello oscuros, eran guerreros y nómadas en el Anauroch meridional. Cuando los bedines, que tenían un gran sentimiento de clan, se dividieron en más de cien tribus, la mayoría se quedó en las tierras del desierto e interactuó poco con los forasteros, excepto para comerciar. Según pasan las generaciones, cada vez hay más bedines que habitan en ciudades, abandonan sus costumbres nómadas y reducen el número de tribus que siguen apoyando su estilo de vida tradicional.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**0**	**10**	**50**	**100**
												

Thorass, las letras y los números de la escritura común

Nombres bedines: (masculinos) Aali, Rashid, Tahnon, Tanzim, Whalide; (femeninos) Aisha, Farah, Nura, Rashida, Zalebyeh; (nombres de tribu) Alaii, Bordjia, Clelarra, Desai, Dakawa, Dursalai, Goldor, Iriphawa, Kellordrai, Lalajar, Qahtan, Yethtai, Zazalaar.

Ffolk

Los ffolks de las Islas Moonshae descienden de los pobladores tethyrianos que llegaron a las islas hace un milenio. Respetan mucho la naturaleza y se dedican principalmente a la agricultura. Veneran a una diosa a la que llaman Madre Tierra y comparten las viejas costumbres de los druidas. Se tiene en alta consideración a los constructores de barcos ffolks, pues han demostrado su habilidad para construir naves robustas y capaces de navegar los mares turbulentos que rodean su hogar.

Nombres ffolks: (masculinos) Artur, Bern, Colin, Manfred, Tristan; (femeninos) Alicia, Gennifer, Meridith, Elaine, Olivia; (apellidos) Archer, Gareth, Leed, Kendrick, Morgan, Waters.

Gur

Los gurs, emparentados con los rashemíes, son fornidos, de tez morena y pelo oscuro. Se consideran los "hijos de Selûne" y la mayoría de ellos veneran a la diosa lunar. Las comunidades gurs viven una existencia nómada y vagan por las Tierras Centrales Occidentales, lo que hace que otros les llamen "el pueblo de la carretera".

Nombres gurs: (masculinos) Boriv, Gardar, Madevik, Vlad; (femeninos) Varra, Ulmarra, Imza Navarra, Yuldra; (apellidos) Chergoba, Drazlad, Tazyara, Vargoba, Stayankina.

Halruaana

Los habitantes del reino misterioso y arcano de Halruaa han sido tocados por la magia y muchos de ellos tienen talento para el Arte. Se desvanecieron junto con su país durante la Plaga de Conjuros, pero volvieron del mismo modo misterioso tras la segunda Secesión. La mayoría de halruaanos posee el pelo rubio o moreno y la piel de color oliváceo. Los colores de ojos más comunes son el negro, el marrón y el verde.

Nombres halruaanos: (masculinos) Aldym, Chand, Meleghost, Presmer, Sandrue, Uregaunt; (femeninos) Aithe, Chalan, Oloma, Phaele, Sarade; (apellidos) Avhoste, Darante, Maurmeril, Stamaraster.

Imaskar

Un alzamiento de esclavos mulanos hizo que Imaskar y los magos que la gobernaban cayeran hace miles de años, pero algunos ismaskares sobrevivieron y huyeron al Underdark. Allí evolucionaron y desarrollaron una piel pálida y suave, así como el pelo blanquecino que ahora es habitual en ellos. Una segunda insurrección de aquellos a quienes dominaban ha empujado a escapar a los imaskares que gobernaban la región de Mulhorand.

Nombres imaskares: (masculinos) Charva, Duma, Hukir, Jama, Pradir, Sikhil; (femeninos) Apret, Bask, Fanul, Mokat, Nismet, Ril; (apellidos) Datharathi, Melpurvatta, Nalambar, Tiliputakas.

Nar

Hace más de mil años, los sacerdotes oscuros de Narfell acumularon mucho poder haciendo tratos con demonios, pero sus acciones acabaron por provocar una guerra que destruyó su civilización. Los nars abandonaron las ciudades arruinadas y malditas y se convirtieron en nómadas y comerciantes. Tienen la piel tostada, los ojos marrones o negros y el pelo negro, que a menudo se dejan largo y se recogen en una coleta o un moño.

Nombres nars: (masculinos) Avan, Ostaram, Petro, Stor, Taman, Thalaman, Urth; (femeninos) Anva, Dasha, Dima, Olga, Westra, Zlatara; (apellidos) Dashkev, Hargroth, Laboda, Lackman, Stonar, Stormwind, Sulyma.

Shaarana

Los shaaranos, nómadas de piel y cabellos morenos del sur de Faerûn, son buenos cazadores, arqueros y jinetes que rinden culto a varios dioses de la naturaleza. Se organizan en clanes que lideran ancianos y jefes.

Nombres shaaranos: (masculinos) Awar, Damota, Gewar, Hapah, Laskaw, Senesaw, Tokhis; (femeninos) Anet, Bes, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet; (apellidos) Cor Marak, Laumee Harr, Moq Qo Harr, Woraw Tarak.

Tuigana

Hubo una ocasión en la que los tuiganos, una horda nómada de las llanuras extensas entre Faerûn y Kara-Tur, guiados por su gran líder, Yamun Khahan, casi llegaron a conquistar Faerûn antes de que una coalición de ejércitos los venciera. Desde entonces, a veces es posible ver a los tuiganos en la Costa de la Espada y en otras regiones cercanas, aunque no son numerosos.

Opción: idiomas humanos

Muchas etnias y naciones humanas de Faerûn tienen un idioma propio, además del común. La mayoría de las lenguas humanas están escritas en thorass, el alfabeto del antiguo común, que derivaba del chondathano que utilizaban los mercaderes como lengua cotidiana. Unos pocos lenguajes humanos usan otros alfabetos, como el dracónico, el dethek y el espruar. Los idiomas de las etnias que se describen en el *Player's Handbook* y este libro son los siguientes:

Arkaiun: dambrathano (escrito en espruar).
Bedine: midano.
Calishita: alzhedo.
Chondathano: chondathano.
Damarano: damarano (escrito en dethek).
Ffolk: waelano.
Gur: gurano (un dialecto del roushoum y el rashemí).
Halruaano: halruaano (escrito en dracónico).
Illuskano: illuskano.
Imaskares: roushoum.
Mulano: chessentano, mulhonrandín, untherico o thayano.
Nar: damarano.
Rashemí: rashemí.
Shaarano: shaarano (escrito en dethek).
Shou: shou.
Tethyriano: chondathano.
Tuigano: tuigano.
Turami: turmico.
Ulutiun: uluik.

Si el Dungeon Master acepta emplear esta opción, se le supondrá a cualquier humano de un grupo étnico con idioma propio el conocimiento de ese idioma además del común. El idioma étnico se considerará un idioma gratuito adicional para estos individuos.

Los tuiganos se parecen a los shous, ya que tienen un tono bronceado o dorado en la piel y el pelo oscuro, pero suelen ser más morenos y de facciones más anchas. Los individuos poseen un solo nombre, que en ocasiones heredan de sus padres, y carecen de apellidos. Los tuiganos están familiarizados con los viajes, sus comerciantes y aventureros a menudo conocen muchos idiomas o culturas.

Nombres tuiganos: (masculinos) Atlan, Bayar, Chingis, Chinua, Mongke, Temur; (femeninos) Bolormaa, Bortai, Erdene, Naran.

Ulutiun

Los ulutiuns son bajos, de pelo oscuro y tez dorada. Sus raíces se encuentran en la parte norte de Kara-Tur y emigraron al oeste hacia el Valle de Icewind y otras tierras frías cerca del Mar del Hielo Eterno. Son cazadores y recolectores y viven en pequeñas tribus que se las han adaptado para sobrevivir en uno de los entornos más duros del mundo. Tienen un solo nombre, que en ocasiones heredan de sus padres. Los ulutiuns carecen de apellidos.

Nombre ulutiun: (masculinos) Amak, Chu, Imnek, Kanut, Siku; (femeninos) Akna, Chena, Kaya, Sedna, Ublereak.

Deidades humanas

El abanico y la variedad de la raza humana en Faerûn son especialmente evidentes en la diversa colección de dioses a los que veneran. El panteón faerûnense (descrito en el capítulo 1) incluye deidades de cualquier clase, así como a varias divinidades cuyas esferas de influencia se solapan o entran en competición, ya que eso parece agradar a los humanos.

La mayoría de comunidades humanas tiene templos y altares a lo largo de la Costa de la Espada. Se encargan de ellos los sacerdotes devotos a varios dioses faerûnenses. En algunos de estos lugares, los fieles de los dioses adorados por los gobernantes y otras personas poderosas tienen un papel más importante en la política de la zona que aquellos que veneran a deidades menos importantes. En casos extremos, se prohíbe aquellos cultos que se consideran herejías o peligrosos. Por ejemplo, en una región en los que los seguidores de Shar tienen la autoridad y el poder, podría ser ilegal venerar a Selûne, su gemela y némesis.

Dracónidos

Los dracónidos de Faerûn, humanoides dragón provenientes otro mundo, son orgullosos, honrados y relativamente escasos. Aunque solían ser esclavos de los dragones en su lugar de origen, ahora son un pueblo libre que busca su lugar y su propósito en un nuevo mundo.

Orígenes inciertos

Como con todas las historias de la antigüedad, los relatos sobre el origen de los dracónidos son vagos y a veces se contradicen. Sin embargo, cada narración revela algo sobre ellos.

Una historia afirma que los dracónidos fueron moldeados por el antiguo dios dragón, Io, a la vez que creó los dragones. En el principio, los fusionó en espíritus astrales brillantes con la furia desenfrenada de los elementos. Los grandes espíritus se convirtieron en dragones, criaturas de tal poder, orgullo y voluntad que se hicieron amos del mundo recién nacido. Los espíritus menores se transformaron en dracónidos. Aunque su estatura era menor, no tenían una naturaleza menos dracónica. Este relato enfatiza el parentesco cercano entre unos y otros, además de reafirmar el orden natural de las cosas: los dragones mandan y los dracónidos sirven, como mínimo según los antiguos amos de estos últimos.

Otra leyenda predica que Io creó a los dragones cuando nació el mundo, pero que todavía no existían los dracónidos. Más tarde, durante la Guerra del Amanecer, el primordial —conocido como Erek-Hus, el Rey del Terror— mató a Io. La bestia partió a Io de la cabeza a la cola con un hacha bastante tosca hecha de adamantina y dividió al dios dragón en dos mitades iguales de las que surgieron nuevas deidades: Bahamut y Tiamat. Las gotas de la sangre de Io, que habían salpicado el mundo, se convirtieron en el primer dracónido. Para algunos de los que la consideran cierta, esta historia de creación confirma la idea de que los dracónidos son claramente inferiores a los dragones que Io modeló con su mano gentil. Mientras, otros enfatizan que los dracónidos surgieron de la propia sangre de Io, del mismo modo que dos divinidades dracónidas salieron del cuerpo sajado del dios. ¿No son entonces como las propias deidades?

Un tercer cuento que narra su origen postula que los dracónidos fueron los primeros hijos del mundo y que Io los creó antes de que existieran otras razas humanoides, que eran imitaciones burdas de la perfección dracónida. Io modeló a los dracónidos, los coció con su aliento y después derramó su sangre para insuflarles vida. Los primeros fueron compañeros y aliados de Io, poblaron su corte astral y cantaron sus alabanzas. Solo después, cuando empezaba la Guerra del Amanecer, el dios creó a los dragones para usarlos como máquinas de destrucción. Comparten esta percepción de la historia quienes creen que los dracónidos

son superiores a otras razas y, por lo tanto, deberían ser los amos de los dragones y no al revés.

Pese a sus distintas conclusiones, un tema común enlaza todas estas leyendas: los dracónidos deben su existencia a Io, el gran dios dragón que creó a todas las criaturas. La totalidad de estas historias coinciden en que los dracónidos no son creaciones de Bahamut o Tiamat, de modo que no tienen un bando predeterminado en el conflicto entre estos dioses. Cada uno, sin importar su linaje concreto, toma una decisión personal en lo que concierne a la ética y la moralidad.

La lucha por la libertad

Los dracónidos provienen de Abeir, el gemelo primordial de Toril. En ese mundo, la mayoría son esclavos de amos dragones, aunque muchos se ganaron la libertad y formaron naciones libres. Durante la Plaga de Conjuros, los dos mundos se cruzaron y una de esas naciones de dracónidos liberados, llamada Tymanchebar, se transportó a Faerûn. Desplazó el país de Unther y los supervivientes formaron Tymanther, una nueva nación dracónida en Faerûn, a partir de las cenizas de ambos reinos.

Durante una época, los habitantes de Tymanther buscaban integrarse en su nuevo mundo y, al mismo tiempo, mantener sus tradiciones y cultura. Este afán dio a la nación y a sus pobladores la reputación de ser honrados y merecedores de respeto. Con todo, apenas unas generaciones después los acontecimientos de la Secesión devolvieron Unther a Faerûn y el país anteriormente desplazado intentó reclamar lo que había perdido a manos de Tymanther. Los dracónidos que quedaban en Faerûn, vacilantes tras aquel desastre, descubrieron que tenían que trabajar todavía más con menos recursos para hacerse un hueco entre los ciudadanos del mundo.

Honor y familia

El código de honor de la raza y la observancia estricta de la tradición dictan todos los aspectos de la vida de un dracónido. Su sociedad está muy estructurada y se espera que todos sus miembros hagan todo lo posible por su familia y clan. Esta lealtad y sentido del deber han apoyado a los dracónidos durante su larga historia de esclavitud, además de permitirles formar comunidades y naciones libres.

En su cultura la familia consiste en los vínculos directos de un individuo, mientras que un clan se trata de una agrupación de familias unidas por una alianza, matrimonios mixtos o historia común. Aunque raramente se les obliga a escoger entre ambos, el bienestar del clan es más importante que el de la familia para la mayoría de dracónidos. El juramento de honor en su clan los lleva a actos de heroísmo, atrevimiento o excelencia, todo con el objetivo de otorgar prestigio primero al clan y luego al individuo.

El resultado de la Secesión ha puesto a prueba esos principios, lo que ha dejado a algunos clanes fracturados y descentralizados. Ciertos dracónidos de Faerûn buscan recobrar el tipo de conexión que tenían con un clan o una familia perdidos forjando nuevas relaciones con aliados y compañeros no dracónidos. Poseen los atributos raciales de los dracónidos del *Player's Handbook*.

Filosofía y religión

Su código de comportamiento honrado y lealtad inmutable supone una especie de fe para los dracónidos y, según los miembros de la raza más conservadores, esta visión es toda

la religión que necesitan. Puesto que se les obligó a venerar a sus amos dragones en el pasado, suelen observar la religión con escepticismo, ya que la perciben como una especie de servidumbre. Los escépticos creen que no importa que su dios original, Io, les diera vida, pues la antigua divinidad o bien lleva mucho tiempo muerta o le da igual su destino. Además, las deidades dragón que suplantaron a Io parecen interesadas principalmente en acumular soldados para su conflicto ancestral.

Con todo, algunos dracónidos oyen la llamada de los dioses faerûnenses y eligen servirlos y son tan leales en su fe como lo serían con cualquier otra causa. Bahamut y Tiamat cuentan con adoradores dracónidos y, por otro lado, tanto Torm como Tyr apelan al sentido dracónico del honor y el orden. De un modo similar, Tempus y el Caballero Rojo atraen el espíritu guerrero de ciertos dracónidos y Kelemvor inspira a algunos por la inevitabilidad de la muerte y la necesidad de vivir bien en el tiempo que le está estipulado a cada individuo. Las creencias religiosas son algo intensamente personal para aquellos dracónidos que las adoptan, y varios de ellos son tan devotos de su fe como de su familia y clan.

Gnomos

Los gnomos, de estatura pequeña y moradores de los rincones de Faerûn más alejados de ojos fisgones, son una de las razas con menos población e influencia en el mundo. Algunos los llaman "los olvidados". Este mote no les molesta, ya que acostumbran a preferir su anonimato y la protección que este les da.

Según la leyenda, los primeros gnomos de Faerûn surgieron de las gemas místicas que estaban enterradas en las profundidades del suelo, un acontecimiento que explica tanto su gusto por las piedras preciosas como la comodidad intimista de sus madrigueras subterráneas. Se dice que los diamantes místicos se convirtieron en gnomos de las rocas, que las esmeraldas dieron lugar a los de los bosques y que los rubíes originaron a los de las profundidades. Desde su creación, se han instalado en lugares ocultos y alejados de otras razas, ya que les preocupa que su estilo de vida no pueda sobrevivir a una visibilidad mayor.

Los gnomos se relacionan y trabajan de buen agrado con humanos, elfos y enanos, pero siempre recuerdan que, al ser una raza pequeña y relativamente insignificante, sus intereses pueden ser secundarios incluso para sus aliados.

De hecho, los miembros de otras razas a veces les tratan desconsideradamente, como si fueran ciudadanos de segunda. Aunque quizá tengan en alta consideración a sus amigos gnomos, raramente les reconocen como pueblo. A menudo se subestima a los gnomos, que utilizan esa falta de cariño como defensa o como ofensa, según les convenga.

Al igual que los enanos, llevan mucho tiempo luchando por su territorio contra kobolds, trasgos y orcos, pero los gnomos y los kobolds se tienen un odio mutuo especial. Ambas razas creen en la leyenda de que tiempo atrás el dios Garl Oro Reluciente engañó a la deidad kobold Kurtulmak, hundió la tierra y lo atrapó en un laberinto subterráneo infinito, lo que le ganó su enemistad eterna.

Gnomos de los bosques

Estos huraños gnomos habitan con sencillez en moradas en las laderas situadas en las profundidades del bosque. Una persona puede vivir a pocas millas de un asentamiento de gnomos de los bosques y no llegar a saberlo nunca. En esas comunidades, el anonimato y el sigilo permiten asegurar la protección, la paz y la supervivencia. Si se les descubre y trata bien, son buenos vecinos, pero suelen evitar el contacto hasta de civilizaciones que parecen amables.

Los gnomos de los bosques usan su afinidad con los animales pequeños y su facilidad con las ilusiones para esconderse. Si es necesario, una de estas comunidades se defenderá con todos los recursos a su disposición. Sin embargo, muchos asentamientos se limitan a desvanecerse cuando los descubren y se alejan a algún rincón inexplorado del bosque para empezar de nuevo.

Los pocos gnomos de los bosques que dejan a los suyos para convertirse en aventureros suelen aprovechar su cercanía a la naturaleza y sus dones mágicos para trabajar como guías, batidores o místicos. Como viven cerca de la naturaleza, a menudo ejercen de druidas, ya que sirven a varios espíritus y deidades forestales.

Los gnomos de los bosques de Faerûn tienen los atributos raciales de los gnomos de los bosques del *Player's Handbook*.

Gnomos de las rocas

Cuando la mayoría de los habitantes de la Costa de la Espada y el Norte hablan de gnomos, se refieren a esta subraza. A diferencia de sus primos, los tímidos gnomos de los bosques, los curiosos e irreprimibles gnomos de las rocas interactúan a menudo con miembros de otras razas, en especial si esos individuos tienen algo que enseñarles. Prefieren vivir en los márgenes de otros asentamientos de sus propios enclaves, pero de vez en cuando un gnomo de las rocas intrépido se instala en una ciudad humana o enana.

Las comunidades de gnomos de las rocas son especialmente numerosas en las Tierras Centrales Occidentales y en la costa del Mar Brillante, pero los gnomos errantes viajan entre tierras de todo Faerûn para comerciar con forasteros o aprender algo de ellos, incluyendo a miembros de otras razas.

Las Damas de las Colinas Doradas

Una parte curiosa del conocimiento popular gnomo es que no hay una sola mujer entre las filas de su panteón. Según la leyenda, las misteriosas Damas de las Colinas Doradas se fueron juntas a hacer una tarea en tiempos remotísimos y siguen sin haber vuelto. Hay diferentes teorías sobre la labor de las Damas, desde que buscan recoger ejemplos de toda la belleza y las riquezas de Toril a que tienen un plan secreto para desbaratar los males del mundo usando como escudo su anonimato, lo que hace que todos olviden sus nombres e identidades durante un tiempo. Se dice que los gnomos que vagan lejos de su hogar han ido "a buscar a las Damas".

Los gnomos de las rocas que se marchan de sus comunidades a menudo encuentran trabajo aprovechando sus capacidades raciales. Su herencia y su interés por las piedras preciosas llevan a muchos a convertirse en lapidarios y joyeros. También usan su afinidad con las máquinas para trabajar de manitas, alquimistas e ingenieros. En comunidades humanas, los gnomos que ejercen como tutores y eruditos son populares, ya que sus vidas largas, en comparación, les permiten adquirir y transmitir conocimiento durante generaciones.

Los gnomos de las rocas de Faerûn tienen los atributos raciales de los gnomos de las rocas del *Player's Handbook*.

Gnomos de las profundidades (svirfneblins)

Los gnomos de las profundidades que viven en el Underdark, también conocidos como svirfneblins, contrastan mucho con sus parientes de la superficie. En comparación a los gnomos de las rocas y los gnomos de los bosques, que son por regla general alegres y optimistas, los svirfneblins son adustos y serios. Comparten la obsesión de sus primos con la privacidad. Sus hogares bajo la superficie de Faerûn están bien protegidos y profundamente escondidos.

Dada la hostilidad de sus vecinos del Underdark y, en especial, la de los drows, los asentamientos y reinos de gnomos de las profundidades siempre están en peligro de traslado, conquista o destrucción. Ese fue el fin de Blingdenstone, una de las mayores fortalezas de gnomos de las profundidades, que existió hace más de 2.000 años, hasta que los elfos oscuros de Menzoberranzan la invadieron hace poco más de un siglo. Hace poco, los gnomos de las profundidades han recuperado su antiguo hogar y ahora se esfuerzan en liberarlo de las influencias malignas que se han instalado en los túneles y las madrigueras en su ausencia.

Son esbeltos y oscuros, con la piel de color gris arcilla. Los hombres son calvos y sin barba, pero las mujeres tienen pelo en la cabeza. Ambos sexos carecen por completo o casi por completo de vello corporal y su piel es del color de las piedras.

Los gnomos de las profundidades aventureros son tan curiosos y atrevidos como los de otras razas. Algunos encuentran su camino viviendo con otras razas subterráneas y pocos se dirigen a la superficie. En concreto, quienes estudian las artes arcanas del ilusionismo se alejan del hogar y buscan el conocimiento que no está en sus propias tierras.

Atributos de la subraza svirfneblin

La subraza svirfneblin tiene los atributos gnomos que aparecen en el *Player's Handbook*, así como los atributos de subraza siguientes. A diferencia de otros gnomos, los svirfneblins tienden a ser neutrales, pesan entre 80 y 120 libras, alcanzan la madurez a los 25 y viven entre 200 y 250 años.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 1.

Visión en la Oscuridad Superior. Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.

Camuflarse en la Piedra. Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderte en terrenos rocosos.

Idioma Adicional. Puedes hablar, leer y escribir en infracomún.

Dote del gnomo de las profundidades

Si tu DM permite que se usen dotes, un personaje gnomo de las profundidades tiene la opción de adoptar la dote siguiente.

Magia svirfneblin

Prerrequisito: Gnomo (gnomo de las profundidades)

Has heredado la aptitud mágica innata de tus ancestros. Esta habilidad te permite lanzar *indetectable* a voluntad sobre ti mismo, sin necesitar un componente material. También puedes emplear los conjuros siguientes con esta habilidad: *sordera/ceguera*, *contorno borroso* y *disfrazarse*. Recuperas la capacidad para lanzar estos conjuros tras hacer un descanso largo. La Inteligencia es tu aptitud mágica para estos conjuros.

Deidades gnomas

Los gnomos rinden culto a un panteón pequeño de siete deidades principales, conocidas como los Señores de las Colinas Doradas, además de otras dos entidades.

Protectores sabios

Garl Oro Reluciente, el Protector Guardián, es el rey de los dioses gnomos, la divinidad del humor, el tallado de piedras preciosas, la protección y el engaño. Sus bromas protegen a los gnomos y enseñan a sus víctimas humildad y sabiduría. Tras Garl, el segundo es Gaerdal Mano de Hierro, la deidad gnoma de la guerra, que apoya la vigilancia y la defensa.

Dioses de la naturaleza

Baervan Viajero Indómito es el dios gnomo de los bosques y los montes. Le sigue su compañero Chiktikka Zarpa Rápida, un enorme mapache considerado el más sabio de los dos. Segojan Clama la Tierra es la divinidad de la naturaleza salvaje subterránea, en vez de serlo de la que cubre la tierra. También es el dios de las madrigueras y de las plantas y animales que las habitan.

Sombra y Piedra

Baravar Capa de Sombras es el dios del ilusionismo y el engaño, y se le apoda respetuosamente "el Ladino". Callarduran Manos Tersas es la deidad de la piedra y el Underdark, así como el patrón de los svirfneblins.

Artesanía e Inventos

Flandal Piel de Acero es el dios de la minería y la herrería, conocido como el Herrero de Acero. También es la divinidad gnoma del cultivo del cuerpo y la buena salud. El valiente Nebelun el Metomentodo es el dios de los inventos y la suerte. Muchos gnomos lo veneran, aunque no se le considera miembro de los Señores de las Colinas Doradas. "¡Por la cabeza de Nebelun!" es una exclamación habitual entre los gnomos que descubren algo.

El que se arrastra en el interior

El último miembro del panteón gnomo es Urdlen, que no tiene forma de gnomo, sino la de un topo gigantesco, ciego y pálido. Es la deidad con garras de la sed de sangre, el mal, la codicia y los impulsos descontrolados. A los jóvenes gnomos se les aconseja "no dejar que Urdlen hurgue en vuestro corazón" como advertencia para que no se dejen llevar por impulsos malignos.

Semielfos

Un elfo que mire a un semielfo verá a un humano, mientras que un humano que mire a la misma persona verá un elfo. Aunque esto es una caracterización simplista, condensa lo que significa ser un semielfo en Faerûn.

Según los elfos con un punto de vista extremo sobre este asunto, los semielfos son el emblema del declive de su civilización, el debilitamiento de la herencia y la cultura de la raza que acabará conllevando su desintegración. Para los humanos que están al otro lado, los semielfos tienen una ventaja injusta sobre sus iguales completamente humanos: se les percibe como privilegiados y preferidos sin importar las circunstancias concretas de su nacimiento.

La mayoría de faerûnenses no ve el asunto de un modo tan claro. En general, se tolera a los semielfos doquiera que vayan o residan, si bien una sociedad que no vea con buenos ojos a elfos o humanos seguramente sienta lo mismo hacia alguien que posee sangre de ambas razas. Por el contrario, una sociedad que tiene a elfos o a humanos en alta estima no suele conceder la misma posición a los semielfos, si bien no se excluye a estos individuos.

Raza joven de raíces viejas

En el pasado distante, había pocos semielfos porque los humanos y los elfos estaban en contacto con poca frecuencia. Los antiguos reinos elfos de Cormanthyr y Myth Drannor contaban con bastante población semielfa.

Hasta cosa del último milenio las razas no se han ido mezclando cada vez más, de modo que la cantidad de semielfos ha crecido tanto que ahora se encuentran por todo Faerûn.

Como es de esperar, disfrutan en compañía de otros como ellos, de modo que, si en un lugar se congregan semielfos, es muy posible que otros se les sumen. La mayoría de semielfos del Norte y de la Costa de la Espada tienen ascendencia de elfo lunar mezclada con sangre illuskana o tethyriana. En otros enclaves de Faerûn, los semielfos tienen comunidades importantes en el bosque de Yuir y por todo Aglarond. Los semielfos acuáticos viven en las costas, incluyendo cerca de Aglarond, la Costa del Dragón, Impiltur, Sembia y la Cuenca de Vilhon. Hay más semielfos drows en la nación de Dambrath, conquistada por los elfos oscuros hace años, y en el Underdark, pues la casa Ousstyl de Menzoberranzan es especialmente infame por haberse reproducido con humanos.

Herencia de dos razas

Los semielfos son muy diversos, pues hay muchas combinaciones de subrazas elfas y etnias humanas entre los suyos. La mayoría considera que su naturaleza dual es una bendición más que una desventaja, pues les da un conjunto de capacidades y una perspectiva del mundo que los humanos y los elfos de pura sangre no alcanzan a igualar.

Al mismo tiempo, la herencia mixta de los semielfos les obliga a esforzarse para encajar entre humanos o elfos siempre que pueden. Por ejemplo, los nacidos y criados en asentamientos humanos suelen tener nombres humanos, pero los semielfos de comunidades elfas suelen tener nombres elfos. En algunos lugares, los niños semielfos reciben el nombre del "otro" padre o una mezcla de nombres humanos y elfos. De esta manera se distinguen a los semielfos del resto de la comunidad.

Hablan tanto común como elfo. Además, los semielfos del bosque de Yuir suelen hablar aglarondano.

Los semielfos de Faerûn tienen los atributos raciales de los semielfos del *Player's Handbook*, aunque es posible que haya algunas variaciones (consulta la caja "Variantes de semielfo").

Los dioses de dos pueblos

No hay dioses semielfos, de modo que siguen a las deidades élficas o humanas que escogen, aunque muchos semielfos religiosos creen que son los dioses quienes los eligen a ellos. Suelen venerar a las divinidades de la cultura en la que se han criado, aunque algunos se rebelan contra su educación

Variantes de semielfo

Algunos semielfos de Faerûn poseen un atributo racial en vez del atributo Versátil con Habilidades. Si te lo permite el DM, tu personaje semielfo puede prescindir de Versátil con Habilidades y en su lugar tener el atributo élfico Sentidos Agudos o un atributo basado en tu ascendencia elfa.

- Un semielfo que descienda de un **elfo de los bosques** puede escoger entre los atributos: Entrenamiento con Armas Élficas, Pies Veloces o Máscara de la Naturaleza.
- Un semielfo que descienda de un **elfo lunar** o un **elfo solar** puede elegir entre los atributos: Entrenamiento con Armas Élficas o Truco.
- Un semielfo que descienda de un **drow** puede escoger Magia Drow.
- Un semielfo que descienda de un **elfo acuático** puede elegir una velocidad nadando de 30 pies.

y buscan a los dioses de la otra parte de su linaje, o simplemente sienten la llamada a hacerlo.

Como le ocurre a la mayoría, los semielfos a menudo escogen una deidad preferida basada en su vocación u oficio: Corellon Larethian, Azuth o Mystra si son magos, Solonor Thelandira o Mielikki si son exploradores, Milil o Corellon para poetas y bardos, etc. Muchos semielfos veneran a Sune o a Hanali Celanil por agradecimiento al amor que sintieron sus progenitores y las dos diosas son vistas como amigas íntimas.

Ciertos semielfos se sienten atraídos por deidades forasteras como Auril, Eldath, Erevan Ilesere o Ilmater, o por dioses de la naturaleza como Mielikki, Rillifane Rallathil o Silvanus. Los semielfos de Aglarond a menudo escogen a Chauntea, Selûne o uno de los Seldarine como patrón.

Semiorcos

Los semiorcos llevan existiendo en el mundo desde antes del amanecer de la historia documentada, cuando se conocieron orcos y humanos. A pesar de ello, en todo este tiempo han encontrado pocos lugares en los que encajar en la civilización faerûnense, o quizá sea más exacto afirmar que la civilización nunca les ha hecho un hueco.

La mayor parte del pueblo llano siente una aversión hacia ellos, causada en gran parte por su aspecto. Su razonamiento es que cualquiera que se parezca demasiado a un orco debe ser un orco y alguien a quien tener lejos. Puesto que los semiorcos suelen ser más fuertes y robustos que sus iguales humanos, encuentran trabajo en pueblos y ciudades, pero su aspecto físico los señala como parias. Como respuesta a su exclusión, los semiorcos aceptan su aspecto extraño y se enorgullecen de su superioridad física, se cierran y tratan de no atraer mucho la atención, o dejan de intentar encajar en cualquier lugar y adoptan un estilo de vida nómada.

Los semiorcos de Faerûn tienen los atributos raciales de los semiorcos del *Player's Handbook*. Hablan tanto común como orco. Los pocos ejemplos escritos de idioma orco usan el alfabeto dethek.

La sangre lo determinará

El dios Gruumsh, creador de los orcos, es el responsable de la situación de los semiorcos. Según la leyenda, cuando Gruumsh descubrió que las otras razas se habían adjudicado todos los territorios del mundo, juró que los orcos se vengarían, tomando lo que quisieran por la fuerza. Las grandes hordas orcas siguen haciendo eso hoy en día y aparecen cada cierto tiempo de entre la naturaleza salvaje para saquear y hurgar entre los escombros.

Como consecuencia, la palabra "orco" no posee una connotación agradable para otros faerûnenses. Por otro lado, el prefijo "semi" es motivo de escarnio entre los orcos. Algunos semiorcos criados entre orcos reaccionan a este estigma siendo más crueles que el resto de su tribu, lo que a veces los coloca en posiciones de liderazgo, pero los semiorcos forasteros no son bienvenidos en la sociedad orca porque no son de sangre pura. Tampoco los aceptan en otras comunidades por su herencia orca.

A otros, los semiorcos les parecen repelentes e intimidatorios, lo que es tanto una bendición como una maldición, porque, aunque quienes les temen suelen dejarles en paz, a menudo son víctimas de discriminación o incluso ataques directos por parte de aquellos que se sienten amenazados por ellos. Este prejuicio hacia la raza hace que los semiorcos tarden en confiar incluso en quienes son educados con ellos, puesto que todos han sufrido experiencias de haber sido engañados con este comportamiento. Su sangre orca (la Marca de Gruumsh) hace que se enfaden con facilidad y que tengan tendencia a arremeter contra quienes les tratan de un modo injusto.

Como crecen entre orcos o bajo la sombra de su linaje, apenas cuentan con experiencia con una sociedad educada y suelen parecer rudos, cortantes o maleducados cuando tratan con otros. Tienen la franqueza de un orco y dan su opinión sin preocuparse en apariencia por la reacción. Sin importar donde residan, suelen ser definidos por otros con respecto a su utilidad como expertos en trabajos pesados y soldados. Hay pocos afortunados que sean juzgados por su carácter y sus acciones en vez de serlo por su linaje.

Patrias semiorcas

En los países lejanos a la Costa de la Espada, como Thesk o Chessenta, hay grandes comunidades semiorcas en las que han vivido durante generaciones como un pueblo por derecho propio. Pero existen pocos lugares así en el Norte. Cerca del Reino de Muchas Flechas estaba creciendo un pequeño grupo de esta clase, pero la guerra reciente con los orcos del reino provocó que esta boyante población se dispersase.

Ningún lugar civilizado del Norte tiene una población semiorca considerable, aunque como mínimo unos pocos residen dentro o cerca de cualquier comunidad estable. Irónicamente, los semiorcos cuentan con más oportunidades de ser aceptados en los lugares más grandes y civilizados, importantes ciudades en las que sus habitantes poseen un punto de vista más cosmopolita.

Por ejemplo, en Waterdeep los semiorcos son un porcentaje diminuto de la población, aunque hay cientos de ellos. Los semiorcos que tienen su hogar en la urbe aprecian ser aceptados o, al menos, tolerados en la ciudad, hayan nacido allí, llegado por tierra desde cualquier otra parte del continente o entrado en ella junto a las naves de comerciantes.

Deidades semiorcas

Como corresponde a su naturaleza dual, muchos semiorcos rinden culto a dioses de sus panteones humanos y orcos. Solos o entre iguales, los semiorcos rezan a deidades orcas. En especial, a Ilneval, que se considera el patrón de los semiorcos y otros orcos mixtos.

Deidades faerûnenses

Los semiorcos que intentan encajar en la sociedad de los humanos a menudo adoptan a una divinidad humana por conveniencia, pero muy pocas veces la siguen con sinceridad, ya que lo hacen solo para mantener las apariencias. Prefieren los dioses faerûnenses de la guerra y el engaño, como Perdición, Máscara o Tempus.

Primera familia

El panteón orco, conocido como la Tribu del que Observa, es un grupo de deidades brutales y crueles dominada por su padre y jefe, Gruumsh el Tuerto. El dios de la conquista, la fuerza y la supervivencia es el rival odiado de la divinidad elfa Corellon Larethian. Se dice que Gruumsh perdió un ojo a causa de la puntería de Corellon con un arco.

La diosa madre de los orcos es Luthic, compañera de Gruumsh y diosa de la fecundidad, las cavernas y la brujería.

Bahgtru, el hijo de Gruumsh, es la divinidad de la fuerza pura y bruta. Es famoso por su poder, pero algunos lo desprecian porque es zafio.

Líder de la horda

El dios patrón de los semiorcos es Ilneval, la deidad de la guerra. Tiene el título de Señor de la Guerra en el panteón y lo adoran quienes creen en la sabiduría de atacar en números aplastantes.

Blanco y negro

Los dos miembros más siniestros del panteón orco están en posiciones opuestas del espectro visual. Uno es Shargaas, el Señor de la Noche, dios de la oscuridad, la noche y el sigilo. El otro es Yurtrus de la Mano Blanca, el Señor de los Gusanos, una deidad terrible de las plagas y la muerte.

Tieflings

La mayoría de tieflings faerûnenses, humanos con sangre infernal, poseen un vínculo común a causa de las intrigas del archidiablo Asmodeo hace un siglo.

La Marca de Asmodeo

Durante la Plaga de Conjuros, Asmodeo consumió la chispa divina de Azuth y de ese modo consiguió la divinidad. Posteriormente, Asmodeo y un aquelarre de brujos, los Trece de Toril, llevaron a cabo un rito mediante el cual el archidiablo se apropió de todos los tieflings del mundo y los maldijo, haciéndoles portar "la sangre de Asmodeo". Este acto marcó a todos los tieflings como "descendientes" del Señor de los Nueve Infiernos, sin importar su herencia real, y los transformó en criaturas que se parecían a su supuesto progenitor. El resto de faerûnenses, desconcertados por el aspecto de estos seres demoníacos, desconfiaron de todos los tieflings y llegaron a ser hostiles hacia ellos.

Sin embargo, pese a lo que ciertas personas creen, Asmodeo no ejerce poder sobre su "progenie" y hoy en día tienen tanto libre albedrío (y cabezonería) como siempre. Algunos escogen servir al Señor de los Nueve Infiernos y a sus intrigas, mientras que otros encajan en facciones infernales totalmente distintas o en ninguna, pues prefieren mantenerse lejos de la política infernal.

Desde el rito que propagó la maldición de Asmodeo hace un siglo, han nacido tieflings en Faerûn que pertenecen a otras estirpes infernales, pero los que llevan la marca del archidiablo y sus descendientes siguen siendo de lejos los más cuantiosos.

Variantes de tiefling

Como no todos los tieflings tienen sangre de Asmodeo, algunos poseen atributos que son distintos de los del *Player's Handbook*. El Dungeon Master puede permitir que tu personaje tiefling sea de las variantes siguientes, si bien Lengua de Diablo, Fuego Infernal y Alado son mutuamente excluyentes.

Aspecto. Puede que tu tiefling no se parezca a otros tieflings. En vez de tener las características personales que se describen en el *Player's Handbook*, escoge 1d4 + 1 de estos rasgos: cuernos pequeños, colmillos o dientes afilados, lengua bífida, ojos felinos, seis dedos en cada mano, piernas de cabra, pezuñas hendidas, cola bífida, piel curtida o escamosa, piel de color rojo o azul oscuro, no hacer sombra o reflejo, exudar olor a azufre.

Asilvestrado. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1 y tu puntuación de Destreza en 2. Este atributo reemplaza al atributo Mejora de Característica.

Lengua de Diablo. Conoces el truco *burla dañina*. Cuando llegues al nivel 3, puedes lanzar el conjuro *hechizar persona* como conjuro de segundo nivel una vez con este atributo. Cuando alcanzas el nivel 5, obtienes la capacidad de lanzar sobre ti mismo el conjuro *embelesar* una vez con este atributo. Para volver a lanzar los conjuros, debes haber hecho un descanso largo. Tu aptitud mágica para estos conjuros es el Carisma. Este atributo reemplaza al atributo Linaje Infernal.

Fuego Infernal. Cuando llegues al nivel 3, puedes lanzar el conjuro *manos ardientes* como conjuro de segundo nivel una vez al día con este atributo. Este atributo reemplaza el conjuro *reprensión infernal* del atributo Linaje Infernal.

Alado. Tienes unas alas similares a las de un murciélago saliendo de los omoplatos. Tu velocidad volando es de 30 pies. Este atributo reemplaza al atributo Linaje Infernal.

Los tieflings de Faerûn suelen tener los atributos raciales de los tieflings del *Player's Handbook*. Los que no descienden de Asmodeo pueden poseer habilidades diferentes (consulta la caja "Variantes de tiefling").

Una raza sin hogar

Como prole infernal, los tieflings no tienen un hogar propio en Faerûn, aunque algunos lugares y naciones son más tolerantes con ellos que la media.

En el norte, la mayor población tiefling se encuentra en Neverwinter. Como los ashmadai (miembros de una secta violenta consagrada a Asmodeo) también están activos en la ciudad es habitual que se desconfíe de los tieflings incluso aquí, ya que nadie sabe si un tiefling es miembro de los ashmadai o si llegaron a Neverwinter atraídos por la oportunidad de camuflarse que da la metrópolis.

Pequeños grupos dispersos de tieflings se encuentran en otras partes de todo Faerûn, en especial en las ciudades cosmopolitas (que les permiten cierto nivel de anonimato) y en asentamientos toscos y pobres que acogen a cualquiera que les ayude a sobrevivir y prosperar.

Hay bastantes en Calimshan, donde muchos de ellos lucharon por los djinns como mercenarios y ahora sirven a otros amos con fortunas para pagarles. En el este, muchos residen en Aglarond. Se trata de esclavos que escaparon de Thay o sus descendientes. También viven en Mulhorand, donde se cree que llevan la sangre de los mismos dioses de la zona.

Fieles solitarios

Aunque muchos faerûnenses creen que todos los tieflings veneran a Asmodeo y los Amos de los Nueve Infiernos, lo cierto es que solo una fracción de ellos lo hace, pero hay suficientes adoradores de diablos y demonios para que haya cierta verdad en todos los rumores y sospechas.

Los tieflings que adoran a otro dios que no sea Asmodeo suelen venerar a deidades que vigilan y cuidan de los forasteros, como Ilmater, Máscara, Selûne, Shar y Tymora. Los dioses del conocimiento, la supervivencia, la astucia y la guerra también suelen atraer a los tieflings que valoran esas características. Beshaba tiene a fieles tieflings que consideran que el accidente de su nacimiento es una especie de broma cruel que deben aceptar.

A los devotos de algunas fes de Faerûn les resultan igual de interesantes y perturbadoras las historias de tieflings que afirman haber tenido visiones en las que los dioses de Faerûn se les aparecen a imagen y semejanza de los propios tieflings. Llaman a una de esas entidades "la pálida y cornuda diosa lunar" (Selûne), otra es la "dama oscura y diabólica de la suerte" (Tymora). Los tieflings aseguran que esto indica que la apariencia exterior y el linaje de alguien importan menos a las deidades que el corazón y el alma que se tiene.

Nombres tieflings

Muchísimos padres tieflings siguen las convenciones para poner nombre de la cultura en la que nacen sus hijos, de modo que usan nombres humanos si viven en un asentamiento humano, para así aparentar mejor ser ciudadanos "normales". Otros tienen nombres derivados del idioma infernal, nombres que se llevan heredando desde tiempos antiguos.

Además, algunos tieflings faerûnenses poseen nombres que provienen de los idiomas de culturas en los que es relativamente habitual que vivan y se les suele aceptar, como el calishita o mulhorandín. Estos nombres suenan a extranjero a los habitantes del Norte y la Costa de la Espada.

Aasimar

Los opuestos celestiales a los tieflings son los aasimars, descendientes de humanos con linaje celestial. No hay tanta población aasimar en los Reinos como tiefling, pero son lo suficientemente comunes para que algunos se dediquen a ser aventureros. Los Dungeon Masters que dejen que sus jugadores creen personajes aasimar pueden encontrar las reglas para hacerlo en la *Dungeon Master's Guide*.

Al-Khem y Beni-Asmodai son dos apellidos calishitas habituales en tieflings que proclaman la herencia de esa raza. También se emplean nombres propios como Haroun, Ishaq y Nizam (masculinos) o Hania, Rashaa y Zaar (femeninos).

Los apellidos mulhonrandines que empiezan en "Sia" o "Zia" y van seguidos de un nombre divino indican que el portador es del linaje de ese dios, como Zianhur y Siasobek. Los nombres que suelen usar habitualmente los tieflings mulhonrandines incluyen Aybtep ("cornudo"), Bahati ("alma sabia"), Het ("humo"), Kamen ("oscuro"), Katsu ("nacido de las estrellas") y Kohl ("de ojos oscuros").

Capítulo 4: Clases

Las doce clases que se numeran en el *Player's Handbook* pueden encontrarse en los Reinos Olvidados. El material de este capítulo describe la posición de esas clases en Faerûn, en especial en la Costa de la Espada y el Norte. El capítulo también incluye un nuevo rasgo para la mayoría de clases, además de algunos conjuros nuevos.

Bárbaros

Cuando estaba más cerca de los elfos oscuros, *Pwent bajó la cabeza y usó el aguijón largo de su casco para empalar a un elfo a través del pecho, destrozando con facilidad y crueldad la delicada malla de la armadura drow. El segundo drow consiguió esquivar la carga del camorrista y apartó el pincho del casco con sus dos espadas. Pero un puño blindado cuyos nudillos estaban cubiertos de púas hirientes golpeó al drow bajo la barbilla y le abrió un agujero en la garganta. Mientras trataba de respirar, el drow consiguió asestar dos golpes sucios en la espalda de su oponente, pero esos dos golpes sirvieron de poco frente al frenesí del enano de ojos salvajes.*

—R. A. Salvatore, *Cerco de Oscuridad*

Muchas tierras en la Costa de la Espada y el Norte son salvajes y cuesta sobrevivir al día a día. Este tipo de territorios dan lugar a tribus resistentes y a guerreros fieros, como los bárbaros regheds y uthgardts del Norte y los norteños marineros de las islas Moonshae, así como las cuencas más al norte de la Costa de la Espada.

Los bárbaros de estas tierras suelen ser humanos o semiorcos, así como algunos pocos semielfos nacidos del contacto entre tribus humanas salvajes y los elfos del Norte o de las Tierras Centrales Occidentales, o bien tieflings de tribus conocidas por asociarse con infernales. Los bárbaros enanos son guerreros afamados y temidos en los clanes de orgullo desmedido que han recuperado territorios como el Salón de Mithral o Gautlgrym.

Los bárbaros de la mayoría de las otras razas provienen de tierras sureñas más cálidas y no del Norte indómito, aunque a veces se adopta a expósitos sureños en el Norte y los crían las tribus de esa zona.

Sendas Primordiales

Los bárbaros de los Reinos Olvidados tienen estas opciones de Senda Primordial, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*. Los bárbaros regheds y norteños suelen seguir la Senda del Berserker, mientras que los bárbaros uthgardts casi siempre son seguidores de la Senda del Guerrero Totémico.

Senda del Camorrista

Conocidos en enano como *kuldjargh* (literalmente, "idiota con hacha"), los camorristas son los seguidores enanos de los dioses de la guerra y siguen la Senda del Camorrista. Se especializan en llevar una armadura voluminosa y llena de pinchos y en lanzarse al combate, golpeando con sus propios cuerpos y dejándose arrastrar por la furia de la batalla.

Restricción: Solo enanos

Solo los enanos pueden seguir la Senda del Camorrista. Un camorrista ocupa un lugar concreto en la sociedad y la cultura de los enanos.

Tu DM puede eliminar esta restricción para que encaje con su campaña. La restricción existe en Reinos Olvidados. Puede que no se aplique a la ambientación de tu DM o a la versión de los Reinos de tu DM.

Armadura de Camorrista

A nivel 3, cuando escoges esta senda, obtienes la habilidad de usar armadura con pinchos como arma (consulta la caja "Armadura con pinchos").

Mientras llevas armadura con pinchos y estás enfurecido, puedes utilizar una acción adicional para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo empleando los pinchos de tu armadura contra un objetivo que se encuentre a 5 pies o menos de ti. Si el ataque impacta, los pinchos infligen 1d4 de daño perforante. Usas el modificador de Fuerza para las tiradas de ataque y de daño.

Además, cuando utilizas una acción de Ataque para agarrar a una criatura, el objetivo recibe 3 de daño perforante si superas la prueba de agarrar.

Desenfreno Temerario

A partir del nivel 6, cuando uses Ataque Temerario estando enfurecido, también ganas tantos puntos de golpe temporales como tu modificador de Constitución (1 como mínimo). Si queda algún punto de golpe temporal cuando acaba la furia, se desvanece.

Carga de Camorrista

A partir del nivel 10, puedes usar Correr como acción adicional mientras estás enfurecido.

Castigo Punzante

A partir del nivel 14, cuando una criatura que se encuentra a 5 pies o menos de ti te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo, dicho atacante recibe 3 de daño perforante si estás enfurecido, no estás incapacitado y llevas armadura con pinchos.

Senda del Guerrero Totémico

Si sigues la Senda del Guerrero Totémico del *Player's Handbook*, tienes acceso a las siguientes opciones.

Espíritu Totémico

Tienes estas opciones disponibles cuando escoges un espíritu totémico a nivel 3.

Armadura con pinchos

La armadura con pinchos es un tipo de armadura media poco común que fabrican los enanos. Consiste en un chaquetón y unas perneras de cuero cubiertos con pinchos que suelen estar hechos de metal.

Precio: 75 po
CA: 14 + Modificador de Destreza (máx. 2)
Sigilo: Desventaja
Peso: 45 lb

Tótems uthgardts

Los tótems de los bárbaros uthgardts del Norte (que se describen en el capítulo 5) se corresponden a los espíritus de la Senda del Guerrero Totémico, como muestra esta tabla.

Tótem	Espíritu
León negro	Tigre
Cuervo negro	Águila
Oso azul	Oso
Lobo gris	Lobo
Gran gusano	Lobo
Grifo	Águila
Tigre rojo	Tigre
Poni celestial	Águila, con Alce como Semblanza de la Bestia
Bestia del trueno	Oso, con la Armonía Totémica del Tigre
Fantasma del árbol	Oso, con *hablar con las plantas* en lugar de los rituales normales para el rasgo Buscador de Espíritus

Como sucede con los espíritus del *Player's Handbook*, estas opciones requieren un objeto físico que incorpore parte del animal totémico y puedes adquirir rasgos físicos menores asociados con tu espíritu. Por ejemplo, puedes tener una nariz grande si tienes al alce como espíritu u ojos felinos si tienes al tigre.

Tu espíritu totémico puede ser un animal parecido a uno de esta lista, pero que encaje mejor con tu patria, como un caballo o un ciervo en vez de un alce, o un león, una pantera u otro felino grande para sustituir al tigre.

Alce. Cuando estés enfurecido, tu velocidad caminando aumenta 15 pies si no llevas armadura pesada. El espíritu del alce te confiere una rapidez extraordinaria.

Tigre. Estando enfurecido, puedes sumar 10 pies a tu distancia de salto de longitud y 3 pies a la distancia de salto de altura. El espíritu del tigre fortalece tus saltos.

Semblanza de la Bestia

Tienes estas opciones disponibles cuando escoges un animal totémico a nivel 6.

Alce. Estés cabalgando o vayas a pie, tu ritmo de viaje se duplica, así como el de hasta diez compañeros que se encuentren a 60 pies o menos de ti y que no estén incapacitados. Consulta el capítulo 8 del *Player's Handbook* para obtener más información acerca del ritmo de viaje. El espíritu del alce te permite viajar mucho y con rapidez.

Tigre. Obtienes competencia en dos habilidades de esta lista: Atletismo, Acrobacias, Sigilo y Supervivencia. El espíritu felino perfecciona tus instintos de supervivencia.

Armonía Totémica

Tienes estas opciones disponibles cuando escoges un animal totémico a nivel 14.

Alce. Si estás enfurecido, puedes usar una acción adicional mientras te mueves para atravesar el espacio de una criatura Grande o más pequeña. La criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 + tu bonificador de Fuerza + tu bonificador por competencia) o será derribaba y recibirá un daño contundente equivalente a 1d12 + tu modificador de Fuerza.

Tigre. Mientras estás enfurecido, si te mueves como mínimo 20 pies en línea recta hacia un objetivo Grande o más pequeño justo antes de atacarlo con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes emplear una acción adicional para atacarle otra vez con un ataque con arma cuerpo a cuerpo.

Bardos

Los bardos tienen una posición de responsabilidad y respeto especiales en los Reinos Olvidados. Son los portadores de noticias, rumores y mensajes mientras viajan de un lugar a otro, además de ser almacenes vivientes de historia y folclore. Saben muchas cosas y suelen estar dispuestos a compartir su conocimiento o, al menos, a intercambiarlo.

La llegada de un bardo prestigioso es una ocasión especial, similar a la visita de un dignatario. Como mínimo, es razonable que un bardo espere una cena caliente y un lugar limpio en el que dormir de un propietario o una posada a cambio de algunas canciones o relatos. Un noble puede acoger a un bardo con ciertos lujos, siempre y cuando acepte proteger cualquier secreto que la casa del noble no quiera que sea divulgado o cantado por todo Faerûn.

No todos los artistas errabundos son bardos de verdad, ni todos los bardos tienden a cantar a cambio de su cena, aunque la mayoría lo hará si surge la necesidad. Los bardos tienen, literalmente, cierta magia y los poderes que dominan con su interpretación y su conocimiento les aportan todavía más respeto.

En el Norte indómito, unos cantantes y cuentacuentos llamados "skalds" guardan la historia y las grandes leyendas de los norteños y los regheds. Estos poetas guerreros cantan las canciones y sagas que encienden la sangre de los combatientes en plena batalla. También componen nuevos poemas en los que se relatan las hazañas de héroes y villanos. Sin embargo, el lanzamiento de conjuros es un tabú para los regheds y los norteños, a no ser que se considere un regalo divino. Los personajes que escojan la clase bardo y ganen prestigio entre estas gentes deben colaborar con los sacerdotes o chamanes de su clan o se arriesgarán a ser parias. La mayoría de skalds pertenecen al Colegio del Valor que se describe en el rasgo de clase Colegio del Valor del *Player's Handbook*.

Los Arpistas

Los bardos del Norte y las Tierras de los Valles se benefician de la existencia de los Arpistas, una sociedad legendaria que recluta a bardos y otros agentes independientes en su lucha contra las fuerzas del mal. Aunque la mayoría de bardos de la región no son Arpistas (y muchos de los que lo son no lo revelan), el pueblo llano del Norte a menudo se comporta como si todos los bardos fueran héroes errabundos legendarios y es tan probable que soliciten a un bardo una solución para un problema de su comunidad como se lo pedirían a un guerrero o un mago vagabundo. Con todo, esta reputación es un arma de doble filo, pues algunos de sus enemigos asumen que cualquier trovador modesto podría ser un agente encubierto de la facción.

Colegios bárdicos

Además de la tradición de ser el aprendiz de un maestro bardo, la Costa de la Espada tiene algunos colegios bárdicos en los que se instruye a los estudiantes en estas artes. Se remontan a los reputados colegios bárdicos de tiempos añejos, en especial siete colegios antiguos: Fochlucan, Mac-Fuirmidh, Doss, Canaith, Cli, Anstruth y Ollamh. Se dice que son el origen de los *instrumentos de los bardos*, pues cada uno recibe su nombre de uno de los colegios. Consulta el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para conocer las características de juego de estos instrumentos mágicos.

Tiempo atrás, los bardos que querían ser maestros asistían a todos estos colegios antiguos y buscaban conocer sus secretos musicales y mágicos. Tradicionalmente, se acudía a los colegios en el orden que se ha mostrado antes, empezando por Fochlucan. La tradición se perdió cuando estas instituciones entraron en declive, pero algunos bardos sueñan con recuperarla.

Colegio de Fochlucan

El Colegio de Fochlucan original solía estar en la frontera noreste de Silverymoon. Muchos años tras el cierre de sus puertas, se volvió a inaugurar bajo el nombre del Conservatorio de Música Ultrumm. El conservatorio se trasladó después a Southbank y la Casa del Arpa ocupó la ubicación del colegio original bajo el liderazgo del Maestro Bardo Forell Luekuan o "Barba Llameante", que esperaba recuperar las viejas tradiciones y las enseñanzas de Fochlucan. Años de sofisticación y apoyo por parte de Silverymoon, así como de los Arpistas, dieron lugar a un profesorado capaz de resucitar el colegio, de modo que la Casa del Arpa volvió a adoptar el nombre antiguo. La mayoría de sus bardos estudian y practican los métodos del Colegio del Conocimiento, descritos en el rasgo de clase Colegio Bárdico del *Player's Handbook*.

Por supuesto, el Colegio de Fochlucan está aliado con los Arpistas, aunque sus maestros bardos insisten en señalar que su misión es distinta a la de estos.

Colegio de Nuevo Olamn

El Colegio de Nuevo Olamn, instalado cerca de Waterdeep en dos casas de campo del Camino del Acantilado que dan al mar, es un colegio bárdico prestigioso que fundaron en el Año del Bastón (1366 CV) unos mecenas de la ciudad. Le pusieron el nombre del viejo Colegio de Ollamh. Los estudiantes se forman en los instrumentos de su elección, así como en la práctica rigurosa de memorizar y estudiar canciones, sagas e historia antigua. La mayoría de bardos de Nueva Olamn pertenecen al Colegio del Conocimiento, descrito en el rasgo de clase Colegio Bárdico del *Player's Handbook*.

El Camino del Acantilado, un sendero empedrado que sube la estribación norte del Monte Waterdeep, se usa para llevar suministros al colegio, pero la mayoría de visitantes y estudiantes emplean el paseo de Monte Melodía, un túnel que atraviesa la misma montaña, para llegar al centro. A menudo, resuena música en el túnel, gracias al Collar Infinito de Perlas, un concierto en curso en el que los bardos estudiantes interpretan su música en una pequeña alcoba del túnel que transporta y hace reverberar el sonido.

Colegio del Heraldo

El Colegio del Heraldo, ubicado en la Fortaleza del Heraldo, la gran casa del conocimiento al noroeste de Silverymoon, se dedica a preservar la historia y las leyendas antiguas. Los Heraldos, fundados por el Arpista Aliost Oskrunnar en 922 CV, se encargan de recolectar y organizar el corpus de conocimientos, que tienen disponible para todos aquellos con intenciones buenas y pacíficas. Aunque están aliados con los Arpistas, son neutrales en la mayoría de conflictos, pues se dedican sobre todo a preservar el conocimiento.

El Colegio del Heraldo está menos centrado en la interpretación musical (aunque sigue teniendo una biblioteca de canciones importante) y más en la historia, la heráldica y el folclore. Por eso es un centro de aprendizaje clave para los bardos del Colegio del Conocimiento que se describen en el rasgo de clase Colegio Bárdico del *Player's Handbook*.

Instrumentos musicales

Además de los instrumentos musicales comunes que aparecen en el capítulo 5 del *Player's Handbook*, titulado "Equipo", los bardos de los Reinos también tocan los instrumentos que se indican a continuación.

Canticordio: Un tipo de flauta sencilla parecida a una flauta dulce. Suele estar hecha de madera.

Chirimía: Instrumento de doble caña similar a un oboe o un fagot. Es popular entre los gnomos, que han desarrollado versiones que funcionan con fuelles.

Flautas de pájaro: Las zampoñas o flautas de sátiro, también conocidas como "shalm", son sagradas para Lliira y populares entre los bardos que son elfos de los bosques o elfos salvajes.

Glaur: Cuernos cortos y curvos como una cornucopia. Los que tienen fuelles suenan como trompetas. Los que no, conocidos como "gloons", tienen un sonido más fúnebre.

Gong de guerra: Gong metálico que suele estar hecho a partir de un escudo (en concreto, del escudo de un enemigo). Tanto los goblins como los enanos fabrican y tocan los gongs de guerra, y su música resuena por los túneles del Underdark.

Longicornio: Flauta faerûnense de aire sofisticado que solo se encuentra en zonas con artesanos habilidosos, como grandes ciudades o enclaves élficos.

Tambor de mano: Tambor de piel doble con asas a los lados.

Tantán: Una pandereta. Instrumento popular entre los medianos y los humanos al sur de las Tierras de los Valles.

Thelarr: También conocido como caña de silbar. Instrumento de viento cortado a partir de una caña, sencillo y de fabricación simple. De hecho, son tan sencillos que los bardos duchos a menudo los hacen y regalan a los niños, para alegría o padecimiento de sus padres.

Tocken: Conjunto de campanas colgantes talladas en forma oval. Se suele tocar con un par de martillos de madera ligeros o con las manos desnudas. Son habituales entre las culturas subterráneas, pues en esos lugares reverberan los tonos resonantes.

Yarting: Instrumento sureño de Amn y Calimshan que es el análogo faerûnense a una guitarra. Hay múltiples variantes por todo el continente.

Zulkoon: Órgano con fuelles complejo que tiene su origen en los zulkirs de Thay, que lo usan cuando lanzan conjuros. Se considera que tiene un sonido dramático pero siniestro.

Las Estrellas Lunares

Hace un siglo, los Arpistas padecieron una escisión. Khelben Arunsun, "Vara Negra", fue denunciado por otros líderes Arpistas por dar vigor mediante un artefacto poderoso a Fzoul Chembryl, el entonces líder malvado de los Zhentarim. Poco importó que Khelben lo hubiera hecho para que Fzoul destruyese a un liche peligroso. Khelben y Laeral Silverhand, su esposa, abandonaron entonces los Arpistas. Se llevaron a algunos agentes y los incorporaron a una organización distinta en la que Khelben llevaba trabajando en secreto un tiempo a causa de una vieja profecía de los elfos de Cormanthor. El grupo era las Estrellas Lunares, llamado Tel'Teukiira en elfo. Aunque las Estrellas Lunares en ocasiones trabajaban coordinados con los Arpistas, a veces se dedicaron a propósitos opuestos. Sus miembros incluían a seres que los Arpistas consideraban demasiado malvados, como un vampiro. Las Estrellas Lunares hicieron muchas buenas obras, pero a menudo sus métodos eran más crueles y pragmáticos de lo que permitían los ideales elevados de los Arpistas. Con la muerte de Khelben pareció que la organización se hubiera derrumbado y se asumió que estaba muerta durante muchos años. Pero durante la Secesión, agentes durmientes de las Estrellas Lunares la reactivaron a una escala sorprendente. Había miembros activos en Candlekeep, Waterdeep y Myth Drannor. Desde entonces, el grupo ha vuelto a la clandestinidad. No está clara su relación con los Arpistas actuales, Laeral Silverhand y Vajra, la actual Vara Negra de Waterdeep.

Brujos

Por sus tratos con patrones sobrenaturales, a menudo siniestros, a cambio de poder, los brujos no tienen una buena reputación en los Reinos. Incluso los brujos bienintencionados son vistos con recelo y un cuidado justificado. Algunos magos creen que la mera existencia de los brujos mancilla la imagen de su noble Arte y provoca que el pueblo llano dude de todo aquel que practica la magia.

Ciertos brujos, en especial los de linajes feéricos o infernales, nacen con propensión a su poder y atraen la atención de patrones en potencia incluso en la niñez. Otros buscan un pacto, a veces porque no encuentran el poder que desean de otro modo. Algunos brujos hacen múltiples pactos, aunque al final deben acabar por preferir uno por encima del resto, ya que sus patrones son seres celosos y posesivos.

Patrones en los Reinos

Los dioses no son en absoluto las únicas fuerzas implicadas en los Reinos, de modo que los brujos ambiciosos cuentan con muchos patrones en potencia que pueden ofrecerles poder arcano.

El Infernal

Muchos infernales hacen pactos con brujos humanos en los Reinos, de modo que los brujos son casi sinónimos de las fuerzas infernales de Faerûn. Entre estos infernales están los Archidiablos de los Nueve Infiernos y sus duques más poderosos, los Señores Demoníacos del Abismo y los ultroloths que lideran ejércitos de yugoloths. Pero no se debe tratar directamente con la criatura poderosa en cuestión. A menudo, un infernal más débil actúa como intermediario y puede que el brujo no sepa a quién sirve. Entre los patrones infernales propios de los Reinos Olvidados se encuentran los siguientes:

Baazka es el diablo de la sima que está tras la última incursión de fuerzas infernales en el Castillo Dragonspear. Se desbarataron los planes que tenía para la Costa de la Espada, así como los de sus aliados, los Magos Rojos, pero sigue manteniendo ambiciones con respecto a la región.

Belaphoss es un demonio que sirve a Demogorgon. Se considera el sirviente principal del Príncipe de los Demonios y, por lo tanto, un rival al poder de Demogorgon.

Eltab solía estar confinado bajo la ciudad thayana de Eltabbar, enjaulado mediante el trazado de las calles y canales de la urbe que formaban un glifo de cautiverio. Ahora el demonio anda suelto por el mundo y busca venganza.

Errtu, un balor, lleva más de un siglo molestando a Drizzt Do'Urden para poseer un artefacto llamado el Crenshinibon. Tras haber perdido su último combate y haber sido expulsado del mundo, el balor ahora trama un modo indirecto de vengarse.

Gargauth es una fuerza infernal misteriosa que busca la divinidad mientras se encuentra atrapado en el mundo dentro de un escudo mágico.

Lorcan es un cambion que colecciona brujos como otros coleccionan mariposas. Su colección favorita, los Trece de Troil, recoge a brujos descendientes de los primeros trece que hicieron un pacto con Asmodeo.

Malkizid es un solar caído en desgracia cuando traicionó a los Seldarine. Desde entonces, Malkizid ha disfrutado de todo mal que pueda infligir sobre los elfos y obtiene el mayor placer cuando manipula a miembros de esta raza para que se hagan daño entre sí.

Wendonai es el señor balor que tentó por primera vez a los elfos oscuros para que invocasen a demonios en las guerras antiguas entre pueblos elfos. También los llevó a venerar a Lolth y los siguió aconsejando y formando mucho después del Descenso.

El Señor Feérico

En la abundante naturaleza salvaje de los Reinos todavía se pueden hallar vínculos con el Feywild. Son travesías feéricas, lugares del mundo que poseen una belleza natural misteriosa que tienen un reflejo casi perfecto en el Feywild. Puedes cruzar una travesía feérica al penetrar en el claro de un bosque, sumergirte bajo la superficie de un estanque, entrar en un círculo de setas o arrastrarte bajo el tocón de un árbol. Unos pocos brujos buscan ese tipo de espacios para hacer tratos a cambio de poder con los Señores Feéricos de ese reino. Entre los Señores Feéricos que son patrones destacados se encuentran los siguientes:

Titania, la Reina del Verano, quizá la más poderosa de los Señores Feéricos. Con su sonrisa puede madurar una cosecha y con una mueca puede provocar incendios descontrolados. Es monarca de los seelies en la Corte del Verano.

Oberón, el Lord Verde, es un cazador y un guerrero del bosque sin parangón, así como el amante de Titania y, a menudo, su enemigo. Oberón está sintonizado con todas las ramas de todo árbol y todas las bifurcaciones de todo río en los bosques del Feywild. La debilidad de Oberón es la naturaleza salvaje de su corazón. Su humor se altera con violencia, como una veleta en una ventolera.

Hyrsam, el Príncipe de los Locos. Se cree que fue el primer sátiro. Es capaz de cantar hasta deslustrar el oro y sus bromas y travesuras hacen que las piedras lloren de risa. Sin embargo, Hyrsam también es el alma de la brutalidad y lo salvaje. Hyrsam, el Loco, es un bromista y dado a las travesuras. Mas si esas bromas se vuelven despiadadas y mortales, el que actúa es Hyrsam, el Salvaje.

La Reina del Aire y la Oscuridad lidera a los noseelies y a la Corte Crepuscular desde un trono de ónice que está vacío excepto por el Diamante Nocturno, una gema negra suspendida que tiene el tamaño de una cabeza humana y en la que relucen con palidez unas estrellas atrapadas. La Reina del Aire y la Oscuridad es una presencia invisible que lo rodea. Su voz retumba desde el Diamante Nocturno o susurra secretos directamente en los oídos de sus cortesanos. A veces, hace ambas cosas a la vez.

El Príncipe de la Escarcha solía ser conocido como el Príncipe Sol, pero se le heló el corazón cuando su prometida le traicionó y se escapó y su alma se convirtió en una de las estrellas. Desde entonces, el príncipe furioso ha buscado reunirse con su prometida siempre que está reencarnada en forma mortal.

El Primigenio

Más allá de los planos que conocen los magos y eruditos se encuentran el Reino Lejano y los Primigenios, seres que no están ligados al tiempo, el espacio y la cordura. Se puede llegar a este reino mediante rituales profanos y los sueños de aquellos que se sienten atraídos por el poder de esas entidades. Estos son algunos de los nombres blasfemos asociados a este lugar y a su locura:

Dendar la Serpiente Nocturna, Devorador del Mundo. Se dice que lo engendró la primera pesadilla. Es el devorador de visiones infames y el portador del fin del mundo. Los brujos a menudo sueñan con el siseo de Dendar y el rechinar seco de sus escamas cuando descubren su potencial por primera vez.

Ghaunadaur, Aquel Que Acecha, el dios de las aberraciones del Underdark, también conocido como el Ojo Anciano. Lo veneran (si es que se puede usar esa palabra) los limos, cienos y criaturas similares.

Kezef, el Perro del Caos, es un esqueleto de mastín negro cubierto de gusanos que se retuercen. Su sangre es un ácido negro. Las deidades encarcelaron a Kezef con una correa irrompible forjada por Gond y una salvaguarda reluciente conjurada por Mystra. Como respuesta, el Perro del Caos le arrancó a Tyr la mano de un mordisco.

Moander es una fuerza oscura de corrupción y putrefacción. Aquellos tocados por su influencia primero reciben un sueño (la "semilla de Moander") en el que se escuchan estas palabras: "No cuestiones las palabras de Moander o te afligirá el Devorar Interno. Ve y posee a seres con poder e influencia para mí. Mata y deja que la podredumbre lo cubra todo. Témeme y obedece".

Tyranthraxus, también llamado "el Espíritu Posesor" y "el Ardiente", busca gobernar el mundo a través de cuerpos ajenos. De un modo similar a la Madre Tierra, usa estanques mágicos como ventanas al mundo para extender su influjo.

Zargon, El Que Regresa, también recibe el nombre de Tirano Invencible. Se dice que es un mal imperecedero y que no se le puede matar. Según algunas historias, Zargon era el amo original de los Nueve Infiernos. Otros aseguran que es un Príncipe Demonio poderoso exiliado del Abismo. Tal vez ninguna de estas historias sea cierta, pero se puede decir seguro que Zargon es una fuerza que inspira locura y terror.

Patrón Sobrenatural

Los brujos de los Reinos Olvidados tienen estas opciones de Patrón Sobrenatural, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*.

El Inmortal

La muerte no controla a tu patrón, que ha desentrañado los secretos de la vida eterna, aunque tal recompensa tiene un precio, como cualquier poder. El Inmortal, que antaño fue mortal, ha visto pasar vidas mortales como si fueran estaciones, como el parpadeo de días y noches sin fin. Puede compartir los secretos de eras, de la vida y la muerte. Entre este tipo de seres están Vecna, el Señor de la Mano y el Ojo; el temible Iuz; la reina liche Vol; la Corte Eterna de Aerenal; Vlaakith, la reina liche de los githyankis; y Fistandantalus, el mago inmortal.

En los Reinos, entre los patrones Inmortales se encuentran Larloch, el Rey Sombra y amo legendario de la Cripta del Brujo; y Gilgeam, el Dios y Rey de Unther.

Lista de conjuros ampliada

El Inmortal te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.

Lista de conjuros ampliada de Inmortal

Nivel de conjuro	Conjuros
1	*falsa vida, rayo nauseabundo*
2	*silencio, sordera/ceguera*
3	*fingir muerte, hablar con los muertos*
4	*aura de vida, guarda contra la muerte*
5	*conocer las leyendas, contagio*

Entre los Muertos

A partir del nivel 1, aprendes el truco *piedad con los moribundos*, que para ti es un truco de brujo. También tienes ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier enfermedad.

Además, los muertos vivientes tienen problemas para herirte. Si un muerto viviente te elige como objetivo directo de un ataque o conjuro dañino, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de tu salvación de conjuros. El muerto viviente no necesita realizar la tirada si tú simplemente estás en la zona afectada, como en la explosión de *bola de fuego*. Si no supera la tirada, la criatura debe escoger a un nuevo objetivo o renunciar a atacar a alguien que no seas tú, lo que puede significar malgastar el ataque o conjuro. Si supera la tirada, será inmune a este efecto durante 24 horas. Un muerto viviente también será inmune a este efecto durante 24 horas si le eliges como objetivo de un ataque o conjuro dañino.

Desafiar a la Muerte

A partir del nivel 6, puedes obtener vitalidad cuando burlas a la muerte o cuando ayudas a hacerlo a otro. Recuperas 1d8 + tu modificador de Constitución puntos de golpe (mínimo 1 punto de golpe) cuando superas una tirada de salvación contra muerte o cuando estabilizas a una criatura usando *piedad con los moribundos*.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso largo para poder volver a usarlo.

Naturaleza Imperecedera

A partir del nivel 10, puedes aguantar el aliento infinitamente y no necesitas comida, agua o sueño, aunque sigues requiriendo descansar para reducir el cansancio y seguir aprovechando los descansos cortos y largos.

Además, envejeces a menor velocidad. Por cada 10 años que pasan, tu cuerpo solo envejece 1 año y eres inmune al envejecimiento mágico.

Vida Indestructible

Cuando llegas a nivel 14, eres partícipe de algunos de los verdaderos secretos de los Inmortales. Puedes usar una acción adicional durante tu turno para recuperar 1d8 + tu nivel de brujo puntos de golpe. Además, si recolocas una parte de tu cuerpo cercenada en su lugar cuando empleas este rasgo, se volverá a unir.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo.

Clérigos

Los dioses están especialmente activos a través de sus clérigos escogidos, que se ocupan de la obra del dios en el Plano Material. Un clérigo faerûnense típico solo sirve a un patrón divino, si bien algunos individuos sienten la llamada de servir a un grupo (como las deidades elementales Akadi, Grumbar, Kossuth e Istishia), mientras que otros siguen a divinidades de dioses interconectados, como la Angharradh élfica.

Ciertos clérigos de Faerûn pertenecen a una jerarquía religiosa establecida, pero muchos otros no. Los dioses escogen a quien quieren y en ocasiones un adorador devoto es bendecido con las habilidades de un clérigo, aunque no sea ningún tipo de sacerdote. Puede ser un ermitaño contemplativo, un profeta errante o un campesino devoto sin más. Las órdenes religiosas suelen tratar de alistar a ese tipo de clérigos para incorporarlos a sus filas, pero no todos quieren estar ligados a una jerarquía.

Y a la inversa, no todo aquel que se dedica a una vocación religiosa es un clérigo de verdad. Algunos acólitos descubren un camino diferente en sus vidas. Sirven a sus fes en otras posiciones, ejerciendo como sacerdotes, eruditos o artesanos y algunos se dedican a vocaciones que no tienen nada que ver con la religión. Unas pocas almas a las que se les niega el camino del clérigo se amargan y buscan el favor de deidades siniestras o prohibidas, o bien pactan con otras entidades peligrosas. Los eruditos religiosos de los Reinos debaten si el rechazo divino llevó a esos individuos a entregarse a una senda oscura o si esas personas fueron rechazadas porque las divinidades predijeron un potencial oscuro en su futuro. Los dioses callan ante este asunto.

Algunos son personas hogareñas que sirven a una comunidad de fieles concreta, aunque los clérigos aventureros suelen tener cierto fervor por la causa religiosa para llevar la obra de su deidad al mundo. Esta obra puede incluir hacer de sacerdote en comunidades remotas, así como buscar y vencer a las amenazas al mundo civilizado.

Dominio Divino

Los clérigos de los Reinos Olvidados tienen la siguiente opción de Dominio Divino, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*.

Dominio del Conocimiento Arcano

La magia es una energía que baña el multiverso y alimenta tanto la destrucción como la creación. Los dioses del conocimiento arcano conocen íntimamente los secretos y el potencial de la magia. Para alguna de esas divinidades, el conocimiento mágico es una gran responsabilidad, que trae consigo el privilegio de entender la naturaleza de la realidad de un modo especial. Otras deidades del conocimiento arcano consideran que la magia es un poder puro que su lanzador puede usar a su antojo.

Se suele asociar a los dioses de este dominio con el conocimiento, ya que el aprendizaje y el poder arcano suelen ir de la mano. En los Reinos, las deidades de este dominio incluyen a Azuth y Mystra, además de Corellon Larethian en el panteón de los elfos. En otros mundos, incluye a Hécate, a Isis y a Math, hijo de Mathonwy, a los dioses lunares triples Solinari, Lunitari y Nuitari de Krynn y a Boccob, Vecna y Wee Jas de Falcongrís.

Conjuros de dominio del Conocimiento Arcano

Nivel de clérigo	Conjuros
1	*detectar magia, proyectil mágico*
3	*arma mágica, aura mágica de Nystul*
5	*disipar magia, círculo mágico*
7	*ojo arcano, cofre oculto de Leomund*
9	*atadura planar, círculo de teletransportación*

Iniciativa arcana

Cuando escoges este dominio en el nivel 1, consigues competencia en la habilidad Conocimiento Arcano, así como dos trucos a tu elección de la lista de conjuros para magos. En tu caso, estos trucos cuentan como trucos de clérigo.

Canalizar Divinidad: Abjuración arcana

A partir del nivel 2, puedes usar Canalizar Divinidad para abjurar a criaturas de otro mundo.

Como acción, muestras tu símbolo sagrado y un celestial, elemental, feérico o infernal que elijas y que se encuentre a 30 pies o menos de ti tendrá que hacer una tirada de salvación de Sabiduría, siempre que la criatura pueda verte u oírte. Si el objetivo falla su tirada de salvación, estará expulsado durante 1 minuto o hasta recibir daño.

Una criatura expulsada deberá dedicar su turno a moverse lo más lejos posible de ti y no podrá acabar el movimiento de forma voluntaria en ningún espacio situado a 30 pies o menos de ti. Además, tampoco podrá llevar a cabo reacciones. Solo podrá realizar la acción Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene a dónde moverse, realizará la acción Esquivar.

Cuando llegas al nivel 5, si una criatura no supera su tirada de salvación contra tu rasgo Abjuración Arcana, será desterrada durante 1 minuto (como en el conjuro *destierro*, sin necesidad de concentrarse), siempre que no se encuentre en el plano del que procede y que su valor de desafío esté en cierto umbral o por debajo, como se muestra en la tabla de Destierro Arcano.

Destierro Arcano

Nivel de clérigo	Destierra a criaturas de VD...
5	1/2 o inferior
8	1 o inferior
11	2 o inferior
14	3 o inferior
17	4 o inferior

Destructor de Conjuros

A partir del nivel 6, cuando devuelves puntos de golpe perdidos a un aliado mediante un conjuro de nivel 1 o superior, también puedes finalizar un conjuro a tu elección que afecte a esa criatura. El nivel del conjuro que finalizas debe ser igual o más bajo al nivel de espacio de conjuro que usas para lanzar el conjuro de curación.

Lanzamiento Potente

A partir de nivel 8, puedes añadir tu modificador por Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de clérigo.

Dominio Arcano

A partir del nivel 17, escoge cuatro conjuros de la lista de conjuros de mago, uno de cada uno de estos niveles: 6, 7, 8 y 9. Añádelos a tu lista de conjuros de dominio. Como con otros conjuros de dominio, siempre están preparados y para ti cuentan como conjuros de clérigo.

Druidas

Los druidas de los Reinos veneran la naturaleza en todas sus formas, así como los dioses del Primer Círculo, deidades que están más cerca del poder y la majestuosidad del mundo natural. Este grupo de divinidades incluye a Chauntea, Eldath, Mielikki y Silvanus, además de Auril, Malar, Talos y Umberlee, ya que la naturaleza tiene muchas facetas y no siempre es gentil.

A diferencia de los clérigos, que suelen servir a un solo dios, los druidas veneran a todas las deidades del Primer Círculo y las ven como la personificación del mundo natural, que es cíclico: creación y destrucción, crecer y marchitarse, vida y muerte. Por eso Grumbar no es solo el dios de la tierra para un druida: es la tierra fértil y las mismas colinas ondulantes. Malar no es solo el Señor de las Bestias, sino que también es el hambre y el instinto de caza de cualquier depredador.

Aunque se los asocia especialmente con los bosques silvanos, los druidas se ocupan de todos los aspectos del territorio, lo que incluye montañas heladas, desiertos ardientes, colinas suaves y costas bravas.

Círculos Druídicos

Las costumbres druídicas son antiguas y se practican en secreto, lejos de los ojos de los no iniciados. En muchos países, las Viejas Costumbres del Primer Círculo han dado lugar a iglesias y templos nuevos, pero ellos y sus seguidores siguen reuniéndose para honrar los ciclos de la naturaleza y asegurarse de que el equilibrio natural no peligra.

Quienes viven en tierras salvajes o cerca de ellas harán bien en descubrir si un círculo druídico trabaja en la zona y buscar su bendición antes de cazar o cultivar en las tierras que protegen.

La costumbre de los druidas de reunirse en claros, arboledas o alrededor de manantiales sagrados dio lugar a la tradición de los círculos. Todo el mundo es igual en un círculo. Aunque se respeta la edad y la habilidad, se toman decisiones como grupo. Quienes estén en desacuerdo pueden argumentar su posición o incluso abandonar si lo desean, pero el círculo actúa en conjunto por el bien general. Los círculos druídicos a menudo incluyen a aliados que no son druidas, como exploradores, elfos de los bosques y criaturas feéricas del lugar en el que se reúne. Todos tienen el mismo derecho a participar.

Hay múltiples círculos por todo Faerûn, normalmente compuestos de aproximadamente una docena de druidas, además de sus aliados. Entre ellos está el Baile Supremo, que protege el Lugar del Baile, situado en los valles altos de las Cimas del Trueno, junto a sus aliados feéricos. Los Guardianes de Sevreld se citan en el Viejo Soto de los Hongos del Bosque Alto, al noroeste de Secomber. Por su parte, el Círculo Agua Estelar se reúne alrededor de un estanque del mismo nombre en la parte norte del bosque de Mir.

El Círculo de Espadas

El Círculo de Espadas, protectores del bosque de Neverwinter, aleja del bosque a los humanoides destructores como hobgoblins, osgos y similares. También lo defienden de las expoliaciones de personas civilizadas y protegen las antiguas ruinas y los lugares sagrados de los saqueadores.

En el rasgo de clase Círculo Druídico del *Player's Handbook*, el Círculo de la Luna equivale a los druidas del Círculo de Espadas, aunque algunos pertenecen al Círculo de la Tierra (bosque).

El Enclave Esmeralda

El Enclave Esmeralda no es tanto un círculo druídico como una confederación poco definida de círculos y sus aliados. Está comprometido a proteger los reductos de civilización del Norte de su destrucción. En otras partes del mundo, el Enclave Esmeralda debe encontrar un camino más equilibrado, pero la naturaleza salvaje del Norte es más peligrosa para las personas que viceversa.

Aunque se fundó en la Cuenca de Vilhon hace más de mil años, el Enclave Esmeralda se ha extendido por gran parte de Faerûn. Entre sus miembros hay druidas, exploradores, bárbaros y otras personas que viven en la naturaleza salvaje, la conocen y la respetan. Como símbolo de pertenencia, visten una prenda de color verde esmeralda, que a menudo lleva el emblema de una cabeza de venado.

En el rasgo de clase Círculo Druídico del *Player's Handbook*, los druidas del Enclave Esmeralda pertenecen al Círculo de la Tierra y al de la Luna en un grado similar.

Los Círculos de las Moonshae

Los ffolks de las islas Moonshae adoran la tierra en la forma de una gran diosa a la que llaman Madre Tierra. Sus círculos se reúnen alrededor de estanques sagrados conocidos como manantiales lunares, su vínculo entre el mundo natural y la deidad, que rodean monolitos erigidos por sus ancestros tiempo ha.

En el rasgo de clase Círculo Druídico del *Player's Handbook*, los druidas de las Moonshae suelen pertenecer al Círculo de la Tierra (costa, bosque y montaña).

Arpistas y druidas

Los círculos druídicos del Norte a menudo están aliados con los Arpistas, pues tienen un propósito común, y los bardos y exploradores son sus intermediarios. Cada Arpista puede contar con, como mínimo, que un círculo le dé comida y refugio, así como la oportunidad de acudir a una reunión y hablar si lo desea.

Con todo, los Arpistas no son una organización druídica y, a pesar de lo que algunos creen, no todos los druidas o círculos druídicos están aliados con la organización y su causa, o sienten simpatía hacia ellos. De hecho, ciertos druidas piensan que los Arpistas son metomentodos que amenazan el equilibrio natural casi tanto como los males contra los que luchan.

Manantiales lunares

Si se bebe el agua de un manantial lunar directamente con las manos, se recuperan 1d8 de puntos de golpe, así como cualquier pérdida que afectara al bonificador de Sabiduría de quien bebe. Si quien bebe ha amenazado el equilibrio natural desde la última luna llena, en su lugar el agua le infligirá 1d8 de daño de veneno. Un manantial lunar contaminado también provoca este daño. Estos efectos solo le ocurren una vez al día a cada bebedor. En las noches de luna llena, beber el agua de un manantial lunar puede tener otros efectos, según el criterio del DM, como ofrecer los beneficios de un conjuro de *restablecimiento menor*.

El agua de un manantial lunar guardado en un contenedor y alejado más de 30 pies del manantial carece de esas propiedades. Solo es agua.

Durante las tres noches de la luna llena, tres o más druidas que rodeen un manantial lunar pueden lanzar un conjuro de *comunión* y otro de *escudriñar* cada uno sin gastar sus espacios de conjuro y sin componentes materiales, siempre que al menos uno de los druidas sea de nivel 9 y el resto sean, como mínimo, de nivel 4. Si el DM lo prefiere, los druidas pueden usar el manantial lunar durante esas noches para lanzar otros conjuros.

Exploradores

Montolio extendió un brazo, y el gran búho se *posó sobre él y aseguró las garras en la gruesa manga de cuero.*

—¿Has visto al drow? —preguntó Montolio.

El búho respondió con un «¡uuuuuh!» y después emitió una complicada serie de sonidos. Montolio escuchó con gran atención sin perderse ni un solo detalle. Con la ayuda de sus amigos, y en especial la del búho parlanchín, el vigilante había seguido los movimientos del drow durante varios días, curioso por saber las razones por las que un elfo oscuro había entrado en el valle. Al principio, Montolio había pensado que el drow podía tener alguna relación con Graul, el jefe de los orcos de la región; pero a medida que pasaba el tiempo, el vigilante fue cambiando de parecer.

—R.A. Salvatore, *El refugio*

Hace mucho que los exploradores han recorrido las tierras silvestres de la Costa de la Espada y la Frontera Salvaje. Como los druidas, sus prácticas se remontan a los primeros días de la humanidad. Mucho antes de que los humanos pisaran el Norte, los exploradores elfos cruzaban sus bosques y trepaban sus montañas.

Ahora miembros de muchas razas comparten las tradiciones y los puntos de vista de estos individuos. En concreto, los medianos piesligeros a menudo escuchan la llamada de la naturaleza y se convierten en exploradores que, con frecuencia, hacen de guías y protectores de grupos de medianos itinerantes. Los enanos escudo obligados a alejarse de los antiguos dominios de los clanes a veces siguen el camino del explorador.

No todos los buscadores de oro que vagan por las colinas ni todos los tramperos que cazan en tierras deshabitadas se convierten en exploradores. Los verdaderos miembros de esta clase se adentran en una naturaleza que les parece sagrada. Al igual que los paladines, han sido tocados por lo divino. Sus dioses y creencias pueden ser distintos, pero los exploradores comparten valores similares sobre la santidad de la naturaleza. Aunque no están siempre en el mismo bando, se encuentran unidos en una especie de comunidad dispersa que, a menudo, está vinculada a círculos druídicos.

En el Norte y en gran parte de las Tierras Centrales, usan señales especiales para indicar zonas de acampada, lugares peligrosos, criaturas malvadas, magia infame, actividad de trasgos, alijos de provisiones ocultos, pasos seguros, refugios y tumbas o sepulturas. Muchos de estos símbolos derivan de la sabiduría popular de los elfos o se han tomado prestados de grupos como los Arpistas. Aunque no es en absoluto un lenguaje secreto, estas señales en los senderos suelen ser difíciles de comprender para quienes no son exploradores, incluso los druidas pueden no entenderlas.

Como conjunto, sirven para ayudar a que las sociedades sobrevivan y florezcan en la naturaleza salvaje. Gran parte de la Costa de la Espada y el Norte no están habitados. Los exploradores están motivados a descubrir en estas zonas suelo fértil en el que puedan crecer las semillas de la civilización, encontrar recursos (como metales) que beneficiarán a los asentamientos o expulsar al mal antes de que pueda expandirse. Otros exploradores espían a tropas enemigas o cazan a bestias o criminales peligrosos. Ya que una gran parte del Norte es una frontera salvaje, los exploradores tienen un papel clave en mantener a salvo las comunidades y a menudo se les admira por eso.

Exploradores humanos

Los exploradores humanos de las Moonshae son devotos de la Madre Tierra y quienes trabajan mano a mano con los círculos druídicos de tierra firme suelen venerar a los dioses del Primer Círculo, pero la mayoría de ellos prefieren rendir culto a la diosa Mielikki. Con todo, creen que la diosa es demasiado salvaje y primordial para rezarla directamente. Rezan a Gwaeron Windstrom en su lugar, para que lleve sus palabras a la deidad. Se dice que Gwaeron duerme en una arboleda al oeste del pueblo de Triboar y la mayoría de sus seguidores viajan a ese lugar al menos una vez en su vida como peregrinaje sagrado. Los exploradores humanos malvados suelen adorar a Malar por su ferocidad y su habilidad cazando.

Exploradores elfos

Los exploradores elfos suelen estar ligados a una comunidad concreta, como Evereska o las tribus del Bosque Brumoso. En vez de ser viajeros errantes, suelen ejercer de batidores y guardianes de los reinos elfos. Lo normal es que se consagren a Rillifane Rallathil o a Solonor Thelandria. Los que se sienten impulsados a vagar prefieren a Fenmarel Mestarine, dios de los vagabundos solitarios, o a Shevarash, el dios elfo de la venganza.

Exploradores medianos

La mayoría de medianos que adoran la naturaleza y su belleza en bruto son del tipo piesligeros. Sus grupos pasan casi tanto tiempo en caminos y ríos como en pueblos y aldeas, de modo que el papel de explorador encaja de manera natural con el estilo de vida de la mayoría de ellos. Los exploradores piesligeros suelen preferir al dios Brandobaris en su aspecto de patrón de la exploración. Los medianos que tienen una mayor predilección por la naturaleza suelen inclinarse por Sheela Peryroyl. Los que, por el contrario, se dedican a proteger los asentamientos o los viajeros adoran a Arvoreen. Los pocos medianos fortecores que se hacen exploradores suelen preferir a la segunda de las dos divinidades.

Exploradores enanos

La mayoría de enanos prefieren apoltronarse bajo una montaña, en vez de recorrer tierras salvajes en la superficie o en el Underdark. En la mayoría de las ocasiones, un enano explorador es o bien un enano escudo expulsado de su dominio de clan, o bien un enano sin clan que busca su lugar en el mundo. A veces los exploradores enanos son buscadores de oro que recorren el mundo buscando nuevas vetas. En cualquier caso, hay dos dioses que atraen a ese tipo de enanos: Marthammor Duin y Dumathoin.

Guerreros

—¡Qué lentos son de entendederas! —exclamó un *veterano de pelo blanco, que había perdido el yelmo en la última carga—. ¡Menuda farsa va a ser esto comparado con lo del dragón! Tendré que encargar a mi juglar una balada al respecto...*

—Pues espero que cante bien —gruñó un Dragón Púrpura—. ¡Aquí están!

El griterío inundó el campo, acompañado por el rumor del cuero, el silbido del acero al hendir el aire y el millar de ojos inyectados en sangre de los trasgos. Los hombres afianzaron los pies en el suelo, pues no iban a saltar ni a correr hacia ellos, empuñadas las armas a dos manos, como labriegos que disponen de un número infinito de campos de trigo que segar al compás de la muerte.

—Troy Denning, *La Muerte del Dragón*

Sean guerreros bravos, soldados jóvenes e idealistas o mercenarios curtidos, los guerreros están en todas partes en los Reinos Olvidados. Incluso los países más tranquilos tienen milicias que les protegen de sus enemigos y muchos antiguos gobernadores de los Reinos fueron combatientes de alguna clase. Siempre hay oportunidades para quienes se las saben apañar en la guerra.

Las personas con plenas facultades de muchas partes de la Costa de la Espada y el Norte aprenden como mínimo unas ligeras nociones de combatir como parte de la milicia de su zona, en la que trabajan cuando hay necesidad, y unos pocos continúan su aprendizaje hasta convertirse en soldados profesionales, guardias y similares. Los oficiales suelen provenir de la nobleza, aunque hay oportunidades para los líderes competentes que demuestran su valía para ascender en la jerarquía.

Los guerreros que no trabajan como soldados encuentran otros modos de demostrar sus capacidades. Los mercenarios reciben trabajo de quienes buscan guerreros duchos pero carecen del tiempo o los medios para entrenarlos. Entre esos patrones están las compañías aventureras, que casi siempre necesitan a un guerrero de fiar.

Los mercenarios y los gremios contratan a guardias para que protejan las caravanas, los barcos, los almacenes y las casas gremiales. Ese tipo de empleo ofrece oportunidades para viajar y enfrentarse al peligro con frecuencia.

Gran parte del peligro lo provocan los guerreros que abandonan sus empleos legítimos para convertirse en bandidos, que saquean caravanas, roban a los viajeros y asaltan fincas, mansiones y pueblos aislados. Los guerreros malaventurados también pueden dedicarse a luchas de gladiadores y otros espectáculos de sangre similares para ganarse la vida con su pericia, aunque ese tipo de juegos apenas se conocen en la Costa de la Espada y el Norte, en comparación a naciones sureñas como Amn y Calimshan.

Arquetipo Marcial

Los guerreros de los Reinos Olvidados tienen la siguiente opción de Arquetipo Marcial, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*.

Caballero del Dragón Púrpura

Los Caballeros del Dragón Púrpura son guerreros que provienen del reino de Cormyr. Juran proteger la corona y luchan contra el mal más allá de las fronteras del reino. Se ocupan de recorrer el mundo como caballeros errantes y se basan en su juicio, valentía y lealtad, que conforman un código caballeresco que les guía para derrotar a los maleantes.

Un Caballero del Dragón Púrpura inspira grandeza a otros emprendiendo hazañas valientes en combate. Su mera presencia en una aldea basta para que algunos orcos y bandidos busquen presas más fáciles. Un caballero solitario es un guerrero habilidoso, pero un caballero que lidere a un grupo de aliados transforma incluso a la milicia peor equipada en una partida de guerra feroz.

Un Caballero del Dragón Púrpura prefiere liderar con hechos y no con palabras. Cuando encabeza un ataque, sus acciones pueden despertar reservas de valor y convicción insospechadas en sus aliados.

Restricción: Caballería

Los caballeros del Dragón Púrpura están ligados a una orden específica de caballeros de Cormyr.

Puedes usar **Mesnadero** como nombre genérico para este arquetipo si lo utilizas en otros entornos de campaña o para crear otros señores de la guerra que no sean los Caballeros del Dragón Púrpura.

Llamada a las Armas

A partir del momento en el que eliges este arquetipo, a nivel 3, aprendes a inspirar a tus aliados para que luchen aunque estén heridos. Al usar tu rasgo Tomar Aliento, puedes elegir hasta tres criaturas aliadas que se encuentren a 60 pies o menos de ti. Todas recuperan tantos puntos de golpe como tu nivel de guerrero, siempre puedan verte u oírte.

Enviado Real

Un Caballero del Dragón Púrpura ejerce de enviado de la corona de Cormyr. Se espera de los caballeros de alto rango un comportamiento elegante.

A nivel 7, obtienes competencia en la habilidad Persuasión. Si ya tienes competencia en ella, adquieres competencia en la habilidad que prefieras entre las siguientes: Interpretación, Intimidación, Perspicacia o Trato con Animales.

Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando Persuasión. Recibes este beneficio sin tener en cuenta la competencia en habilidad que consigas con este rasgo.

Inspiración Súbita

A partir del nivel 10, cuando usas el rasgo Acción Súbita, puedes escoger a una criatura que se encuentre a 60 pies o menos de ti y esté aliada contigo. Esta podrá hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo o arma a distancia utilizando su reacción, siempre que pueda verte u oírte.

A partir del nivel 17, puedes elegir a dos aliados situados a 60 pies o menos de ti en vez de solo uno.

Bastión

A partir del nivel 15, puedes trasladar a un aliado los beneficios de tu rasgo Indómito. Cuando decidas emplear Indómito para volver a hacer una tirada de salvación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, siempre que no estés incapacitado, puedes escoger a un aliado que se encuentre a 60 pies o menos de ti y que tampoco haya superado su tirada de salvación contra el mismo efecto. Si la criatura puede verte u oírte, puede volver a hacer su tirada de salvación y debe quedarse con el nuevo resultado.

Hechiceros

La Urdimbre impregna cada rincón de los Reinos. Determinadas personas tienen la habilidad natural de percibirla, tocarla y remodelarla. Ciertos individuos han heredado esta habilidad de un ancestro mágico (como un dragón o un ángel), otros la consiguen por accidente tras estar expuestos a magia salvaje y hay quien manifiesta este poder por casualidad o los designios del destino, algo que quizá fuera presagiado en el momento de su concepción o nacimiento.

A causa de los orígenes diversos y la manifestación tardía de los poderes, los hechiceros pueden encontrarse en casi cualquier lugar y nacen en casi cualquier etnia. En todas las ciudades grandes de la Costa de la Espada (incluyendo Puerta de Baldur, Neverwinter y Waterdeep) existen algunos, ya que quienes tienen el don de la magia suelen sentirse atraídos por los lugares en los que se valoran sus habilidades. Son algo más comunes entre culturas empapadas de magia, como los elfos de Evermeet y los humanos de Halruaa. Las brujas de los rashemíes son hechiceras que lideran la sociedad de ese país, pero sus vecinos thayanos a menudo persiguen a los hechiceros que aparecen en Thay y consideran la hechicería una amenaza a la estructura de poder de la nación, que se basa en el estudio de la magia. Las culturas que odian esta ciencia, como los norteños y los uthgardts, exilian o matan a los hechiceros que se manifiestan entre ellos.

Magia Salvaje

Los Reinos Olvidados tienen una larga historia de desastres mágicos y explosiones descontroladas de poder que alteran a las criaturas y al territorio en sí. Sea porque un hechicero netherés ha intentado convertirse en el dios de la magia, porque las deidades se han visto obligadas a morar en el mundo durante la Era de los Trastornos o por el caos de la Plaga de Conjuros, el desorden mágico desatado por ese tipo de sucesos ha creado un legado de hechiceros de magia salvaje que puede estar latente durante generaciones y manifestarse de golpe si se dan las circunstancias apropiadas (o inapropiadas). En tiempos recientes, los hechiceros salvajes aparecen con más frecuencia en los lugares afectados directamente por la Plaga de Conjuros, como Halruaa, Mulhorand y partes de Cormyr y la Costa de la Espada.

Magia Dracónica

Los dragones son famosos por adoptar forma de humanoides y pasarse décadas viviendo entre criaturas menores. Algunos de ellos mantienen relaciones con humanoides u otorgan magia de dragones a sus aliados o subordinados. Las criaturas que reciben esta magia pueden convertirse en hechiceros de linaje dracónico o transmitir sus habilidades a sus descendientes. Este tipo de hechiceros ha aparecido en la mayoría de lugares del mundo a causa de los actos de dragones concretos o de los experimentos de sectas dracónicas, pero suelen ser bastante más habituales en Chessenta, que solía estar gobernada por un dragón, y en el país de Murghôm, cerca de Thay, que lleva ochenta años siendo regentada por príncipes dragones.

Magia de la Tormenta

Durante la Secesión, una tormenta constante llamada la Gran Lluvia cubrió el Mar de las Estrellas Caídas, oscureció los cielos y provocó enormes inundaciones. Miles de personas murieron ahogadas, quemadas por los relámpagos o empujadas por ventoleras que parecían puñetazos y eran capaces de volcar barcos. Unos pocos supervivientes de estos hechos descubrieron que estaban benditos o malditos con magia innata. Eran hechiceros de la tormenta, capaces de subyugar a su antojo el relámpago, el trueno y el viento. La mayoría de estos nuevos hechiceros aparecieron cerca del Mar Interior, pero a veces las nubes de la Gran Lluvia se desplazaban mucho más lejos. Aunque no todos obtuvieron sus poderes durante la Gran Lluvia, el pueblo llano suele asociarlos con el clima destructor y los tratan con cuidado.

Origen Mágico

Los hechiceros de los Reinos Olvidados tienen la siguiente opción de Origen Mágico, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*.

Hechicería de Tormenta

Tu magia innata viene del poder elemental del aire. Muchos de los que poseen este don pueden encontrar el origen de su magia en una experiencia cercana a la muerte causada por la Gran Lluvia, aunque puede que nacieras durante un aullante vendaval, tan fuerte que todavía se cuenten historias sobre él o que en tu linaje influyan criaturas aéreas portentosas, como los vaatis o los djinns. Sea como fuere, la magia de la tormenta impregna tu ser.

Los hechiceros de la tormenta no tienen precio como miembros de la tripulación de un barco. Su magia les permite controlar el viento y el estado atmosférico en su entorno inmediato. Sus habilidades también son útiles para repeler ataques de sahuagins, piratas y otras amenazas acuáticas.

Portavoz del Viento

La magia arcana que dominas está cargada de aire elemental. Puedes hablar, leer y escribir en primordial. Conocer este idioma te permite comprender y hacerte entender por quienes hablan sus dialectos: acuano, aurano, ígneo y terrano.

Magia Tempestuosa

A partir del nivel 1 puedes usar una acción adicional en tu turno para hacer que ráfagas de aire elemental se arremolinen brevemente y te rodeen justo antes o después de lanzar un conjuro de nivel 1 o superior. Hacerlo te permite volar hasta 10 pies sin provocar un ataque de oportunidad.

Corazón de la Tormenta

A partir del nivel 6 obtienes resistencia al daño de relámpago y de trueno. Además, siempre que empieces a lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que inflija daño de relámpago o de trueno, de ti manará una magia tormentosa. Esta explosión provocará que las criaturas que elijas, puedas ver y se encuentren a 10 pies o menos de ti reciban la mitad de tu nivel de hechicero de daño de relámpago o de trueno (elígelo cada vez que uses esta opción).

Guía de la Tormenta

Cuando llegas a nivel 6, obtienes la habilidad de controlar sutilmente el clima que te rodea.

Si está lloviendo, puedes emplear una acción para que cese la lluvia en una esfera de 20 pies de radio en la que seas el centro. Puedes terminar este efecto como acción adicional.

Si hace viento, puedes usar una acción adicional en cada asalto para elegir la dirección en la que sopla el viento en una esfera de 100 pies de radio en la que seas el centro. El viento soplará en esa dirección hasta el final de tu siguiente turno. Este rasgo no altera la velocidad del viento.

Furia de la Tormenta

A partir del nivel 14, cuando eres impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, puedes utilizar tu reacción para hacer daño de relámpago al atacante. El daño es equivalente a tu nivel de hechicero. El atacante deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría con la misma CD que tu tirada de salvación de conjuros. Si no supera la tirada, el atacante será empujado hasta 20 pies en dirección opuesta a ti en línea recta.

Lanzadores de conjuros arcanos

El pueblo llano de Faerûn apenas distingue entre hechiceros, brujos y magos. La mayoría de los usuarios de la magia no le encuentra utilidad a despertar rivalidades entre tipos de lanzadores de conjuros arcanos. La magia es magia y los medios no importan. En su mayoría, los hechiceros, magos y brujos se respetan como compañeros practicantes del Arte que entienden el poder que representa.

Alma del Viento

A partir del nivel 18 consigues inmunidad al daño de relámpago y de trueno.

También obtienes una velocidad volando mágica de 60 pies. Puedes usar tu acción para reducir tu velocidad volando a 30 pies durante una hora y elegir a 3 + tu modificador de Carisma criaturas situadas a 30 pies o menos de ti. Las criaturas escogidas ganan una velocidad volando de 30 pies durante una hora. Si reduces tu velocidad volando de este modo, no puedes volver a hacerlo hasta terminar un descanso corto o largo.

Magos

El Primera Empuñadura bloqueó un hachazo torpe *y pilló el ritmo al conjuro del mago. Era un conjuro con el que estaba muy familiarizado. Usando la mano que tenía libre, el hojacantante imitó el lanzamiento de su oponente, expulsó su enorme poder para que envolviera al mago, que no daba abasto, y lo ató a sí mismo. De la mano extendida del humano surgió una energía plateada que chisporroteó hasta apagarse a medida que el hojacantante extinguía el conjuro.*

—Keith Francis Strohm, *Hojacantante*

Los magos, estudiosos y practicantes de lo que llaman "el Arte" (consulta el capítulo 1 para obtener más información) son los lanzadores de conjuros más disciplinados de los Reinos Olvidados. Deben serlo, pues sus poderes derivan de años de estudio y práctica aplicados. Algunos magos son aprendices de un maestro experimentado y estudian con él, mientras que otros asisten aprenden de forma más estructurada en academias o universidades de magia, como las de Evermeet y Halruaa, o las que se hayan en las grandes ciudades del Norte, como Waterdeep o Silverymoon.

A causa de la intensidad de sus estudios y prácticas, los magos suelen volverse cada vez más solitarios a medida que progresan en su Arte. Tienen pocos compañeros con los que compartir sus ideas, si es que eligen compartirlas con alguien. Por eso, los grandes magos a menudo residen en torres aisladas o fortalezas y manifiestan un comportamiento cada vez más excéntrico con el paso del tiempo. Ciertas personas afirman que esto es una señal de la locura que provoca indagar demasiado en el conocimiento arcano, pero nunca lo dicen demasiado alto en un lugar en el que pueda oírles un mago.

Los mejores magos de los Reinos encuentran el modo de prolongar sus existencias más allá de lo que alcanza a vivir cualquier raza, excepto los elfos. Los archimagos pueden tener siglos de edad y haber visto el ascenso y la caída de muchas civilizaciones por todo Faerûn. Otros magos que buscan la longevidad tratan de convertirse en liches. Moran en tumbas y fortalezas aisladas, apartados del mundo en cuerpo y mente.

Grupos de magos

En los Reinos Olvidados existen muchos grupos de magos, pero destacan dos en concreto.

Los Magos Rojos

El grupo más infame de magos de los Reinos es el de los Magos Rojos de Thay. Vestidos con sus túnicas rojas características, han tratado de ampliar su poder y extender la influencia thayana en los Reinos y, en concreto, en los países orientales. Se rapan el pelo y llevan tatuajes complejos que reflejan sus ambiciones y logros, así como la escuela mágica que prefieren.

Tienen el poder absoluto en Thay, aunque dejan la gestión de los asuntos del día a día a aquellos que carecen de habilidad en el Arte. Todos se consagran a estudiar una de las ocho escuelas de magia y sirven al zulkir de la escuela, su líder y el maestro definitivo de ese estilo de magia. Los zulkires y sus subordinados compiten entre ellos constantemente para conseguir poder e influencia.

Esta competición a menudo aleja a los Magos Rojos de Thay para buscar conjuros, recuperar artefactos perdidos y crear riqueza que pueda fluir de vuelta a Thay. El poder de estos magos en Thay les da cierto grado de legitimidad diplomática en las tierras de la Costa de la Espada y el Norte, pero su presencia raramente es bienvenida y se les suele ver con recelo.

Magos de Guerra

Los dirigentes de Faerûn no pueden permitirse el lujo de ignorar que los magos tienen una enorme influencia en el resultado de una batalla, de modo que la mayoría de ejércitos importantes trata de reclutar e incluir a magos entre sus filas. Los más habituales son los evocadores, por el simple potencial que tienen sus conjuros de infligir el máximo daño a un gran número de enemigos. Aun así, todas las escuelas de magia pueden aplicarse a la guerra.

Los Magos de Guerra de Cormyr son quizá los más conocidos a la hora de aplicar el Arte al campo de batalla. Son tan soldados como académicos y muchos fueron miembros de los Dragones Púrpuras antes de empezar a formarse en la magia. Además de su trabajo en tiempos de guerra, también protegen a la realeza de Cormyr y todos

prometen servir a la Corona con un juramento mágico. En este aspecto, sirven como guardaespaldas, consejeros y hasta espías. Los miembros de la familia real, los Caballeros del Dragón Púrpura y los oficiales de esta misma orden a menudo llevan anillos mágicos que permiten a los Magos de Guerra saber dónde se encuentran y escudriñarlos. Retirar uno de estos anillos, aunque sea por motivos inocentes, puede hacer que un grupo de estos magos, listos para la batalla, se teletransporten con sus conjuros de ataque a medio lanzar.

Tradición Arcana

Los magos de los Reinos Olvidados tienen la siguiente opción de Tradición Arcana, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*.

Canto de la Hoja

Los hojacantantes son elfos que defienden con valentía a su pueblo y sus tierras. Se trata de magos que dominan una escuela de esgrima basada en una tradición de magia arcana. Durante el combate, un hojacantante usa una serie de maniobras intrincadas y elegantes para eludir el daño y canalizar su magia en ataques arrasadores y en una defensa ingeniosa.

Restricción: Solo elfos

Solo los elfos y semielfos pueden escoger la tradición arcana del Canto de la Hoja. En el mundo de Faerûn, los elfos custodian celosamente los secretos de los hojacantantes.

Tu DM puede eliminar esta restricción para que encaje con su campaña. La restricción muestra la historia de los hojacantantes en los Reinos Olvidados, pero puede no aplicarse a la ambientación de tu DM o su versión de los Reinos.

Entrenarse en la Guerra y la Canción

A partir del momento en el que eliges esta tradición, a nivel 2, obtienes competencia con armaduras ligeras, así como con un tipo de arma cuerpo a cuerpo de una mano a tu elección.

También adquieres competencia en la habilidad Interpretación, si no la tenías ya.

Canción de la Hoja

A partir del nivel 2 puedes invocar una magia élfica secreta llamada Canción de la Hoja, siempre que no lleves armadura media o pesada o uses escudo. Te concede una velocidad, agilidad y concentración sobrenaturales.

Puedes usar una acción adicional para iniciar la Canción de la Hoja, que dura 1 minuto. Termina antes de tiempo si te incapacitan, si te pones armadura media o pesada o portas escudo, o bien si empleas las dos manos para atacar con un arma. También puedes dar por terminada la Canción de la Hoja en cualquier momento, sin gastar una acción para ello.

Mientras está activa tu Canción de la Hoja, consigues estos beneficios:

- Ganas un bonificador a tu CA equivalente a tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1).
- Tu velocidad caminando aumenta en 10 pies.
- Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias).
- Consigues un bonificador para cualquier tirada de salvación de Constitución que realices para seguir concentrado en un conjuro. Este bonificador es equivalente a tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1).

Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

Ataque Adicional

A partir de nivel 6, cuando lleves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás realizar dos ataques en lugar de uno.

Canción de Defensa

A partir del nivel 10, puedes dirigir tu magia para absorber daño cuando tu Canción de la Hoja esté activa. Tras recibir daño, puedes usar tu reacción para emplear un espacio de conjuro y reducir ese daño en una cantidad equivalente al nivel del espacio de conjuro multiplicado por cinco.

Canción de la Victoria

A partir del nivel 14, sumas tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1) al daño que hacen tus ataques cuerpo a cuerpo con armas mientras tu Canción de la Hoja esté activa.

Sigilos de mago

Los magos y otros lanzadores de conjuros arcanos tienen una runa distintiva que utilizan para identificar sus pertenencias, firmar y advertir a otros. A medida que un mago consigue poder, más individuos reconocen su sigilo y lo vinculan a un lanzador de conjuros fuerte y con el que no se debe jugar. Algunos sigilos de mago se usan en combinación con conjuros como *glifo custodio*, lo que refuerza la costumbre de las personas normales de evitar los objetos marcados con esos sigilos. De hecho, hay cuentos sobre cómo los propios dioses castigan a una persona que emplea de forma incorrecta el sigilo de un mago. Aunque seguramente fueron los magos los que empezaron a divulgar este tipo de relatos absurdos. No hay una penalización establecida por profanar el sigilo distintivo de un mago o usarlo sin su permiso. Los magos poderosos suelen encargarse de castigar personalmente esta clase de actos para desalentar que se repitan.

Se recuerda a los aprendices de mago faerûnenses los peligros de un mal uso del sigilo de otro lanzador de conjuros con una rima: "Si quieres magia urdir / nunca debes mentir".

Estilos de hojacantantes

Desde su concepción como arte mágica y marcial, el canto de la hoja ha estado ligado a la espada, en concreto a la espada larga. Sin embargo, muchas generaciones de estudio han llevado a varios estilos del Canto de la Hoja, según las armas cuerpo a cuerpo utilizadas. Los maestros transmiten las técnicas de estos estilos a sus estudiantes en pequeñas escuelas, algunas de las cuales cuentan con edificios dedicados a la formación. Incluso los estilos más recientes tienen cientos de años de antigüedad, pero los siguen enseñando sus creadores originales, debido a las largas vidas de los elfos. La mayoría de escuelas del Canto de la Hoja están en Evermeet o Evereska. Se fundó una en Myth Drannor, aunque la destrucción de la ciudad desperdigó a los estudiantes supervivientes.

En líneas generales, los estilos del Canto de la Hoja se clasifican según el tipo de arma que se emplea. Cada tipo está asociado a una categoría animal. Dentro de cada estilo hay especializaciones que reciben su nombre de animales concretos según la clase de conjuros que se usan, las técnicas del maestro y el arma que se emplea. Los hojacantantes aprendices de un maestro suelen hacerse un tatuaje del animal del estilo que han escogido. Algunos hojacantantes aprenden múltiples estilos y llevan muchos tatuajes, advirtiendo así con su piel sobre sus habilidades mortales.

Felino. Los estilos que emplean una espada pertenecen a esta familia. El estilo del león, el más antiguo, entrena a quienes lo practican en el uso de la espada larga y no tiene preferencia por ningún tipo concreto de conjuros. El del leopardo se centra en la espada corta y en los conjuros de ilusionismo y sigilo. El tigre rojo, un estilo de apenas tres siglos de antigüedad, hace que los hojacantantes utilicen una cimitarra en un baile defensivo en el que se da vueltas, a partir del cual se lanzan en saltos y ataques repentinos.

Pájaro. Los estilos que se centran en el uso de un arma con mango, como un hacha o un martillo, se han agrupado bajo el nombre de estilos del pájaro, aunque varían extremadamente. Todos son estilos relativamente nuevos en los que se emplean armas que no suelen ser las que prefieren los elfos. Los hojacantantes del estilo del águila utilizan hachas de mano pequeñas. Muchas de las maniobras de este estilo se centran en encontrar modos de lanzar el arma con fluidez y sacar otra. El estilo del cuervo usa un pico y los conjuros asociados a este estilo otorgan más agilidad durante el combate al hojacantante.

Serpiente. Los practicantes de estos estilos emplean un flagelo, una cadena o un látigo. El estilo de la víbora usa un látigo, pese a ser un arma poco elegante, y tiene casi la misma antigüedad que el estilo del león. Sus maestros entonan su canción de la hoja con latigazos dados a un ritmo sorprendentemente rápido, lo que mantiene a raya a los oponentes y dota al hojacantante del espacio necesario para lanzar los crueles conjuros de veneno y enfermedad preferidos de este estilo.

Trucos para brujos, magos y hechiceros

Los practicantes del Arte han desarrollado estos trucos para quienes gustan de lanzar conjuros en ataques cuerpo a cuerpo. Los Magos de Guerra de Cormyr, los hojacantantes y los brujos del Pacto del Filo aprecian especialmente estos conjuros.

Estos trucos están en las listas de conjuros de hechiceros, brujos y magos.

Atracción del relámpago

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 15 pies
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Creas un látigo imbuido de la energía del relámpago que golpea a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza. De lo contrario, será arrastrado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y, justo después, recibirá 1d8 de daño de relámpago si está a 5 pies o menos de ti.

A niveles superiores. El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Estallido de espadas

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 5 pies
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Creas momentáneamente un círculo de espadas espectrales que gira a tu alrededor. Todas las criaturas dentro de tu alcance (salvo tú) deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de fuerza.

A niveles superiores. El daño del conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

Filo atronador

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 5 pies
Componentes: V, M (un arma)
Duración: 1 asalto

Como parte del lanzamiento de este conjuro, debes realizar un ataque cuerpo a cuerpo con un arma contra una criatura que se encuentre dentro del alcance del conjuro. De lo contrario, fallará. Si impactas, el objetivo sufrirá los efectos normales del ataque y, además, se verá envuelto en una energía atronadora hasta el principio de tu siguiente turno. Si la criatura se mueve voluntariamente antes de que llegue ese momento, recibirá de forma inmediata 1d8 de daño de trueno y el conjuro acabará.

A niveles superiores. El daño de este conjuro aumenta cuando alcanzas niveles superiores. A nivel 5, el ataque cuerpo a cuerpo inflige al objetivo 1d8 de daño de trueno adicional, y el daño que la víctima recibe si se mueve aumenta a 2d8. Estas dos tiradas de daño aumentan en 1d8 cuando alcanzas el nivel 11 y el nivel 17.

Filo de llamas verdes

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 5 pies
Componentes: V, M (un arma)
Duración: Instantáneo

Como parte del lanzamiento de este conjuro, debes hacer un ataque cuerpo a cuerpo con un arma contra una criatura dentro de tu alcance. De lo contrario, el conjuro fallará. Si impactas, el objetivo sufrirá los efectos normales del ataque y, además, unas llamas verdes brotarán de él, saltando a otra criatura de tu elección que puedas ver y a 5 pies o menos del objetivo. Esta segunda criatura recibirá tanto daño de fuego como tu modificador por aptitud mágica.

A niveles superiores. El daño de este conjuro aumenta cuando alcanzas niveles superiores. A nivel 5, el ataque cuerpo a cuerpo inflige al objetivo 1d8 de daño de fuego adicional, y el daño a la segunda criatura aumenta a 1d8 + tu modificador por aptitud mágica. Estas dos tiradas de daño aumentan en 1d8 cuando alcanzas el nivel 11 y el nivel 17.

Monjes

El gordo arregló su túnica negra y dorada, bajó la *cabeza redonda y cargó.*

Danica esperó hasta que el clérigo estuvo justo delante, a los espectadores les pareció como si la mujer hubiera sido enterrada bajo una montaña de carne. En el último instante, pasó la cabeza bajo el brazo del que embestía, agarró su mano, y de manera despreocupada dio un paso adelante a la vez que él la dejaba atrás a causa del impulso. Una sutil flexión de la muñeca detuvo al clérigo en seco, y antes de que se diera cuenta de lo que pasaba, Danica le lanzó una patada a las articulaciones de sus rodillas, que lo hizo caer de bruces..

—R.A. Salvatore, *Cántico*

Algunas de las primeras órdenes monacales de Faerûn surgieron en las naciones sureñas de Amn y Calimshan. Sus prácticas migraron al norte y el este. Paralelamente, prácticas similares se filtraron desde la distante Kara-Tur hacia el oeste.

Con el tiempo, las órdenes más antiguas se han ramificado o fracturado en órdenes derivadas más pequeñas, de modo que ahora hay decenas de ellas. La mayoría no tiene más que una docena de miembros que residen en una comunidad aislada en la naturaleza salvaje. Algunas comunidades de monjes poseen cientos de miembros, están más cercanas a la civilización y a menudo esto conlleva una mayor influencia, haciendo que esas órdenes se preocupen de asuntos mundanos.

Ya que la mayoría de las órdenes monacales de Faerûn surgieron de naciones humanas, muchos de los monjes de estas comunidades suelen ser humanos. Dicho esto, los monasterios llevan mucho tiempo siendo santuarios para expósitos y parias de todo tipo, por lo que los monjes no humanos no son inauditos.

Órdenes monásticas

Estas órdenes se pueden encontrar en varias partes de los Reinos Olvidados.

La Luna Oscura

La Luna Oscura es una orden monástica que venera a Shar. Trabaja en público en naciones en las que se acepta su culto, y en lugares naturales secretos y escondrijos subterráneos donde no. Sus seguidores buscan "conocimiento y conversación con la sombra". Creen que la verdadera sabiduría yace en la oscuridad y la pérdida, tanto literal como espiritualmente. Sus adeptos suelen seguir el Camino de la Sombra que se describe en el rasgo de clase Tradición Monástica del *Player's Handbook*.

El Puño Hin

Los seguidores del Puño Hin, una orden monacal de medianos de Luiren, transforman la confianza natural de su pueblo en un camino espiritual cuyos fines son alcanzar la excelencia personal y despertar todo el potencial propio. Algunos maestros del Puño Hin han fundado monasterios en tierras fuera de Luiren. Allí, las enseñanzas que solo estaban disponibles para los medianos se han acercado a estudiantes de otras razas que estén dispuestos a seguir

el camino trazado por Yondalla. Los monjes del Puño Hin acostumbran a seguir el Camino de la Mano Abierta que se describe en el rasgo de clase Tradición Monástica del *Player's Handbook*.

Orden de la Rosa Amarilla

También conocida como los Discípulos de San Sollars, el Dos Veces Martirizado, la Orden de la Rosa Amarilla es un monasterio solitario de fieles de Ilmater en las Montañas Earthspur de Damara. Es conocida por su lealtad a sus aliados y la destrucción de sus enemigos. Los monjes son muy respetados en los asuntos que conciernen a la verdad y la diplomacia. Trabajan sin descanso para sobrevivir en su santuario remoto. Los monjes del Monasterio de la Rosa Amarilla usan remorhazs para poner a prueba a sus discípulos. Los jóvenes monjes deben demostrar el poder de sus mentes para vencer al miedo y el dolor montando a estos seres.

La fe de Ilmater acoge a muchas más órdenes monacales que las de otros dioses. Otras órdenes monásticas dedicadas a Ilmater son los Seguidores del Camino Irrestricto, los Discípulos del Taciturno San Morgan y las Hermanas de San Jasper de las Piedras.

Los monjes de Ilmater a menudo viajan como vagabundos. Piden limosna, busca la iluminación y libran a otros del sufrimiento. Suelen seguir el Camino de la Mano Abierta que se describe en el rasgo de clase Tradición Monástica del *Player's Handbook*.

Las Almas Solares

Los monjes del Alma Solar siguen una tradición monástica que creen que tiene sus raíces en el antiguo imperio de Netheril. Según su creencia, los seres vivos albergan en ellos un fragmento de la esencia mística del sol. Del mismo modo que el cuerpo tiene una sombra, el espíritu tiene una luz. La luz se llama el alma solar. Los hermanos y hermanas de la Orden del Alma Solar se entrenan para recurrir a su "luz espiritual interior" y manifestarla en forma de hazañas sobrenaturales de pericia y resiliencia. Los miembros de la orden siguen el Camino del Alma Solar descrito en la sección "Tradiciones Monásticas" que aparece a continuación.

Para entrar en contacto con sus luces interiores, los monjes del Alma Solar siguen un estricto código de conducta asceta llamado Preceptos de Incandescencia. Enfatiza tres pilares:

Busca la perfección física. Para que se abra el camino a través del cual se manifieste el alma solar, se debe aspirar a embellecer el cuerpo. Buena forma, higiene y un cuerpo bien cuidado forman una ventana más clara a través de la cual puede brillar la luz.

Busca la virtud espiritual. Reconoce la luz en otros y no solo su oscuridad. Concede y aprovecha cualquier oportunidad de ser virtuoso.

Haz que la luz brille en la oscuridad. Comparte la luz del alma con el mundo. Ilumina los lugares oscuros con tu presencia y destierra a la sombra.

Como los preceptos son parecidos a las enseñanzas de algunas religiones, la Orden del Alma Solar ha estado asociada desde hace mucho con los templos y los fieles de tres dioses concretos: Sune, Selûne y Lathander. El dictado de buscar la perfección física y reconocer la virtud oculta recuerda a las enseñanzas de Sune sobre la belleza física y espiritual. Los seguidores de Selûne reconocen el llamamiento de su diosa a combatir la oscuridad y buscar la virtud. Y, por supuesto, la asociación de Lathander con el sol lo vincula a la filosofía del Alma Solar. Y lo que resulta más crucial para los adoradores de Lathander, consideran la idea de dar y recibir nuevas oportunidades parecida al énfasis que da Lathander a los nuevos inicios.

Monjes de la Larga Muerte

Los seguidores del Camino de la Larga Muerte adoran el principio del óbito más que cualquier dios dedicado a ese dominio. Estos monjes persiguen los secretos de la vida estudiando el momento del fallecimiento. Lo que más les interesa es la muerte en sí, y no lo que hay después, pues el más allá no tiene demasiado atractivo para ellos. Sus monasterios están llenos de animales y especímenes de plantas descomponiéndose, moribundos y muertos, a los que estudian con un interés objetivo. A menudo compran especímenes poco comunes a aventureros y mercaderes si no los pueden obtener ellos mismos con facilidad. Pero esos estudios solo son una parte de la vida diaria de los monjes. Pretenden entender la muerte en lo que concierne en especial a los seres vivos inteligentes. Con ese fin, dan una bienvenida calurosa a los enfermos y los moribundos para observar y registrar sus defunciones. Si tales desafortunados quieren librarse del dolor mediante la muerte, los monjes se la ofrecen, porque creen que es un regalo que conceden a quienes están preparados para ella. Sus medios para establecer que alguien está preparado difieren entre sectas y, en ocasiones, entre monjes.

Los monjes no sienten aprensión ética por esos actos ya que, desde su punto de vista, la muerte es lo más natural del mundo y fallecer sirviendo este principio es una de las experiencias sagradas más profundas que un ser vivo puede esperar disfrutar. Por este motivo, los propios monjes no temen a la muerte.

La mayoría de los miembros de la orden son o bien eruditos que comparten esta fascinación por la muerte y los que agonizan, o bien clérigos que veneran a una de las divinidades que se ocupan de la muerte. Algunos de los monjes se consideran prácticamente visionarios, cuyo trabajo allanará el camino para un futuro mejor para todo Faerûn. Cuando realmente se entienda la muerte, se podrá aprovechar y usar como herramienta para que todo mejore, o eso razonan entre ellos.

Los monjes de esta tradición siguen el Camino de la Larga Muerte, descrito en el apartado "Tradiciones Monásticas" que hay a continuación.

El Camino Transigente

La orden monacal de Eldath se llama los Discípulos del Camino Transigente, en ocasiones conocidos como los Hermanos y Hermanas de la Mano Abierta. Estos monjes protegen los lugares sagrados que habitan muchos sacerdotes y viajan por zonas rurales recopilando información para encontrar arboledas y refugios aislados. Nunca buscan provocar violencia, pero resultan mortíferos cuando defienden a sus protegidos, a sus lugares sagrados o a sí mismos.

Tradiciones Monásticas

Los monjes de los Reinos Olvidados tienen estas opciones de Tradición Monástica, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*.

Camino del Alma Solar

Los monjes del Camino del Alma Solar aprenden a canalizar su propia energía vital en rayos de luz abrasadores. Predican que meditar puede desencadenar la habilidad de desatar una luz indómita que irradia del alma de toda criatura viva.

Rayo de Sol Radiante

A partir del momento en que escoges esta tradición, a nivel 3, puedes lanzar rayos de resplandor mágico abrasador.

Obtienes un ataque de conjuro a distancia que puedes usar con tu acción de Atacar. El ataque tiene un alcance de 30 pies. Eres competente en él y añades tu modificador de Destreza a las tiradas de ataque y daño. Su daño es radiante y usas d4 como dado de daño. Este dado cambia según subes niveles como monje, tal y como se muestra en la columna "Artes Marciales" de la tabla del monje.

Si empleas la acción Atacar en tu turno para usar este ataque especial, puedes gastar 1 punto de ki para hacer otros dos ataques como acción adicional.

Golpe del Arco Ardiente

Cuando llegas al nivel 6, obtienes la habilidad de canalizar tu ki en forma de olas de energía abrasadoras. Justo después de que realices una acción Atacar durante tu turno, puedes gastar 2 puntos de ki para lanzar el conjuro de nivel 1 *manos ardientes* como acción adicional.

Puedes gastar más puntos de ki para lanzar *manos ardientes* como conjuro de nivel superior. El nivel del conjuro aumenta en uno por cada punto de ki adicional que gastes. La cantidad máxima de puntos de ki (2 más cualquier punto adicional) que puedes gastar en el conjuro es equivalente a la mitad de tu nivel de monje (redondeando hacia abajo).

Explosión Solar Abrasadora

Cuando llegas al nivel 11, ganas la habilidad de crear un orbe de luz que estalla en una explosión devastadora. Puedes usar una acción para crear un orbe y lanzarlo a un lugar que elijas y que se encuentre a 150 pies o menos de ti, donde explota en una esfera de luz radiante durante un instante breve pero mortal.

Todas las criaturas situadas en una esfera de 20 pies de radio centrada en ese punto deben superar una tirada de salvación de Constitución o recibirán 2d6 de daño radiante. Una criatura que esté bajo una cobertura completa opaca no tiene que hacer la tirada de salvación.

Puedes incrementar el daño que hace la esfera gastando puntos de ki. Cada punto que gastes, hasta un máximo de 3, aumenta el daño en 2d6.

Escudo Solar

A nivel 17, te cubre un aura luminosa. Emites luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá. Puedes apagar la luz o volver a encenderla como acción adicional.

Si una criatura te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo mientras brilla esta luz, puedes usar tu reacción para infligir daño radiante a la criatura. El daño radiante equivale a 5 + tu modificador de Sabiduría.

Camino de la Larga Muerte

Los monjes del Camino de la Larga Muerte están obsesionados con el significado de la muerte y el proceso de morir. Atrapan a criaturas y preparan experimentos elaborados para capturar, registrar y entender los instantes de sus fallecimientos. Luego usan este conocimiento para guiar su comprensión de las artes marciales y practican un estilo de combate mortal.

Toque de la Muerte

A partir del momento en que escoges esta tradición, a nivel 3, tu estudio de la muerte te permite extraer vitalidad de otra criatura a medida que se aproxima su defunción. Cuando reduces a 0 los puntos de golpe de una criatura situada a 5 pies o menos de ti, obtienes tantos puntos de golpe temporales como tu modificador de Sabiduría + tu nivel de monje (1 punto de golpe temporal como mínimo).

Hora de la Cosecha

A nivel 6, obtienes la habilidad de perturbar o aterrorizar a quienes te rodean utilizando una acción, pues la sombra de la muerte ha tocado tu alma. Cuando llevas a cabo esta acción, toda criatura que se encuentre a 30 pies o menos de ti que puedas ver debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustada hasta el final de tu siguiente turno.

Dominio de la Muerte

A partir del nivel 11, puedes utilizar tu conocimiento sobre la muerte para escapar de su alcance. Cuando tus puntos de golpe descienden a 0, puedes gastar 1 punto de ki (no es necesario utilizar una acción) para que tus puntos de golpe pasen a ser 1.

Toque de la Larga Muerte

A partir del nivel 17, tu toque es capaz de canalizar la energía de la muerte sobre una criatura. Puedes tocar a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como acción y gastar entre 1 y 10 puntos de ki. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución y sufrirá 2d10 de daño necrótico por punto de ki invertido si la falla o la mitad de ese daño si la supera.

Paladines

Algunas personas son guerreros de virtud superior. Son un ejemplo de una serie de atributos que se consideran honrados, justos y buenos. Estos guerreros aspiran a ser las mejores personas posibles. Cuando uno de ellos es, además, muy devoto de un dios concreto, esa deidad puede compensar al fiel con cierto poder divino y convertir a ese individuo en paladín.

Las distintas órdenes de paladines de los Reinos Olvidados se centran en distintas facetas del comportamiento justo, pero se espera que todos los paladines se adhieran a un conjunto de virtudes comunes.

Generosidad. Ser generoso y tolerante.
Buena fe. Ser honesto y cumplir las promesas.
Cortesía. Tratar a otros con respeto sin importar cómo te traten. Honrar a aquellos que están por encima de tu rango. Ganarte el respeto de los que estén por debajo de tu rango.
Legalidad. Las leyes existen para traer prosperidad a quienes se rigen por ellas. Se deben derrocar o cambiar las leyes injustas de un modo razonable.
Valentía. Conseguir gloria mediante la batalla. Defender a quien esté a tu cuidado hasta la muerte.
Orgullo por las acciones propias. Predicar con el ejemplo. Dejar que tus acciones hablen por tus intenciones.
Humildad en las acciones propias. No presumir o aceptar premios injustificados.
Solidaridad. Compartir recursos, en especial con quienes tienen más necesidad.
Afabilidad. Servir con alegría y sin desdén.
Sabiduría. Hacer el máximo bien posible con el mínimo daño.
Piedad. Ser fiel a los preceptos de tu dios.
Amabilidad. Proteger a los débiles. Ser piadoso con quienes buscan la redención.
Honor. Cumplir con el código. La muerte es preferible a la deshonra.

Todo paladín clasifica y se centra en estas virtudes dependiendo de su código de conducta personal y de su trasfondo religioso. Un paladín de Sune se enfoca en los aspectos del amor cortés y la gentileza, mientras que un paladín de Tyr se ocupa más de la justicia y el trato justo a los enemigos.

La mayoría de los paladines de los Reinos Olvidados, como los clérigos, se centran en una deidad concreta. Los dioses que más habitualmente siguen los paladines son los que personifican la acción, la decisión, la vigilancia y la sabiduría. Torm y Tyr son dioses populares entre los paladines, como también lo es Ilmater, que enfatiza el sacrificio y el alivio del sufrimiento. Aunque son menos habituales, también existen paladines de los dioses siguientes: Yelmo, Hoar, Lathander, Sune, Corellon Larethian, el Caballero Rojo, Clangeddin Barba Plateada, Arvoreen y Mystra.

Su devoción a un ideal más alto convierte a los paladines en héroes populares en los Reinos. Se han relatado muchas historias sobre caballeros nobles y campeones juramentados, aunque los más pragmáticos señalan que esos relatos a menudo acaban con un sacrificio tremendo por parte de esos campeones.

Los patrones más habituales de los paladines del Juramento de Entrega y el Juramento a la Corona (descrito a continuación) son Yelmo, Torm y Tyr (protección, valentía y justicia), aunque Ilmater tiene bastantes campeones devotos. Los guerreros verdes del Juramento de los Antiguos pueden adorar a Arvoreen o a Corellon, mientras que los vengadores del Juramento de Venganza siguen a patrones como Hoar, aunque también hay vengadores de Yelmo y Tyr.

Órdenes de paladines

Estas órdenes se pueden encontrar en varias partes de los Reinos Olvidados.

Orden del Compañero

La Orden del Compañero se encuentra en Elturgard, en las Tierras Centrales Occidentales y ha jurado proteger esa nación. Se formó tras lo sucedido en la Plaga de Conjuros y ayudó a crear Elturgard, centrado en la ciudad de Elturel, que da al río Chionthar. Los Compañeros protegen a la civilización de fuerzas peligrosas y salvajes y, en concreto, de las criaturas antinaturales. Entre las opciones del rasgo de clase Juramento Sagrado, los Compañeros tienen una representación equitativa entre sus rangos de paladines del Juramento a la Corona (descrito a continuación) y del Juramento de Entrega (descrito en el *Player's Handbook*).

Orden del Ojo Dorado

El monasterio y la catedral de Bastión de Yelmo se encuentran en el límite del Bosque de Neverwinter, en el Norte, y representan un refugio para los viajeros. La Orden del Ojo Dorado salvaguarda el bastión y sirve a la comunidad que lo rodea, pero su misión se centra en algo mayor: proteger al mundo de los peligros que surgen de otros planos de existencia y, en especial, de los Planos Inferiores. Muchos paladines y no paladines se han unido a la orden para responder su llamamiento a expulsar las incursiones infernales del mundo. Durante los últimos años, muchos se han aventurado lejos de Bastión de Yelmo para hacer el trabajo de la orden en el resto del mundo.

De las opciones del rasgo de clase Juramento Sagrado que aparecen en el *Player's Handbook*, los paladines del Ojo Dorado suelen seguir el Juramento de Entrega, aunque algunos fanáticos son seguidores del Juramento de Venganza.

Orden de Samular

La Orden Sagrada de Samular, también conocida como los Caballeros de Samular, está compuesta de guerreros que sirven a Tyr. La orden se encuentra en el Salón de la Cima, pero tienen una casa capitular en Waterdeep. El paladín legendario Samular Caradoon fundó la orden en el 952 CV tras la Segunda Guerra Troll y las muertes en la guerra de sus hermanos: Renwick "Capa Nívea" y Amphail el Justo. Cuando Tyr decidió guardar silencio y los que le servían perdieron sus poderes, muchos decidieron adorar a otros dioses, como Torm, pero los Caballeros de Samular siguieron siendo fieles a Tyr.

Hace poco su paciencia fue recompensada, cuando Tyr volvió al mundo y les fueron conferidos poderes de paladín a sus cada vez más escasos miembros. Muchos paladines de la orden, conocidos por su apoyo a la ley, siguen el Juramento a la Corona que se describe a continuación.

Juramento Sagrado

Los paladines de los Reinos Olvidados tienen la siguiente opción de Juramento Sagrado, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*.

Juramento a la Corona

El Juramento a la Corona está dedicado a los ideales de civilización, ya sea en la forma del espíritu de una nación, del vasallaje a un soberano o del servicio a un dios de la ley y el gobierno. Los paladines que hacen este juramento se dedican a servir a la sociedad y, en concreto, a las leyes justas que la mantienen unida. Son los guardianes vigilantes de los muros, que se enfrentan a las olas caóticas de barbarie que amenazan con destrozar todo lo que la civilización ha construido. Se les conoce popularmente como guardianes, parangones o centinelas. Los paladines que hacen este juramento a menudo son miembros de una orden de caballería en servicio a una nación o un soberano y hacen el juramento como parte de la admisión a las filas de la orden.

Principios de la Corona

Los principios del Juramento a la Corona a menudo los determina el monarca al que se hace el juramento, pero se suelen enfatizar estos principios.

Ley. La ley es primordial. Es la argamasa que une las piedras de la civilización y se debe respetar.

Lealtad. Tu palabra es tu compromiso. Sin lealtad, los juramentos y las leyes no tienen sentido.

Valor. Debes estar dispuesto a hacer lo que es necesario por el bien del orden, incluso con todo en contra. Si no haces nada, ¿quién lo hará?

Responsabilidad. Debes enfrentarte a las consecuencias de tus actos. Eres responsable de cumplir con tus deberes y obligaciones.

Conjuros de juramento

Obtienes los siguientes conjuros de juramento a los niveles de paladín indicados.

Conjuros del Juramento a la Corona

Nivel de paladín	Conjuros
3	*duelo forzado, orden imperiosa*
5	*vínculo protector, zona de la verdad*
9	*aura de vitalidad, espíritus guardianes*
13	*destierro, guardián de la fe*
17	*círculo de poder, geas*

Canalizar Divinidad

Cuando asumes este juramento, a nivel 3, obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad.

Desafío del Campeón. Pronuncias un desafío que obliga a otras criaturas a luchar contigo. Todas las criaturas que escojas, puedas ver y se encuentren a 30 pies o menos de ti deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si no la supera, una criatura no se podrá mover por voluntad propia a más de 30 pies de ti. El efecto deja de afectar a la criatura si te incapacitan, si mueres o si la criatura es trasladada a más de 30 pies de ti.

Cambio de Rumbo. Como acción adicional, puedes levantar la moral de las criaturas heridas usando Canalizar Divinidad. Todas las criaturas que escojas, puedan escucharte y estén situadas a 30 pies o menos de ti recuperan hasta 1d6 + tu modificador de Carisma (1 como mínimo) puntos de golpe si tienen la mitad de sus puntos de golpe máximos o menos.

Lealtad Divina

A partir del nivel 7, cuando una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ti reciba daño, puedes usar tu reacción para sustituir mágicamente tu salud por la de la criatura objetivo, lo que provoca que esa criatura no reciba daño. Tú recibes el daño en su lugar, y este daño no puede ser reducido ni prevenido de ninguna manera.

Espíritu Inflexible

A partir del nivel 15, tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que ser paralizado o aturdido.

Campeón Glorificado

A nivel 20, tu presencia en el campo de batalla es una inspiración para los dedicados a tu causa. Puedes usar tu acción para obtener los beneficios siguientes durante 1 hora:

- Tienes resistencia al daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas.
- Tus aliados tienen ventaja en las tiradas de salvación contra muerte cuando están a 30 pies o menos de ti.
- Tus aliados tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría cuando están a 30 pies o menos de ti.

Este efecto acaba si te incapacitan o mueres. Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso largo para poder volver a usarlo.

Pícaros

Hay quienes tienen habilidades que no se basan en la espada o el Arte, sino en moverse silenciosamente, en las acciones diestras y en el sigilo. Este tipo de talentos suelen prestarse a negocios ilegales, que son una plaga en la mayoría de ciudades principales, pero que se pueden usar para el bien si se trata con monstruos peligrosos y tesoros perdidos.

La mayoría de grandes urbes de los Reinos albergan a varias guaridas de ladrones que compiten entre ellas. En algunos lugares, como Puerta de Baldur, se han organizado grupos de pícaros que controlan esa clase de actividad. La mayoría de guaridas de ladrones son lugares secretos de reunión, a menudo bajo la ciudad, que se trasladan cuando alguien las descubre.

La ciudad de Waterdeep acogió antaño al gremio de ladrones más poderoso del Norte: los Ladrones de la Sombra. Los Señores de Waterdeep destruyeron el gremio y obligaron a sus líderes a huir de la ciudad, aunque el grupo sigue operando desde Amn. Continúa habiendo ladrones e incluso asesinos en Waterdeep, pero están divididos en incontables grupos menores o trabajan solos.

La opción más habitual para esa clase de ladrones es lo que llama el Negocio Honrado: irse de aventuras, pues las habilidades de pícaro se pueden usar sin censura y después son ensalzadas en canciones y leyendas. Muchos ladrones se dedican a esta vida y acatan un código que los mantiene alejados de problemas en zonas civilizadas pero les permite seguir enriqueciéndose. Los que lo siguen prometen desvalijar tumbas antiguas y guaridas de monstruos en vez de los hogares y negocios de los ricos de países civilizados.

Algunos pícaros han descubierto que es más sencillo robar carteras siguiendo un mandato real, por lo que muchos se convierten en diplomáticos, cortesanos, traficantes de influencias e informadores, además de ser ladrones y asesinos de gran reputación. Se camuflan mejor en la sociedad civilizada, pues suelen engrasar las ruedas en vez de ponerles palos.

Arquetipos de pícaro

Los pícaros de los Reinos Olvidados tienen estas opciones de Arquetipo de Pícaro, además de las que aparecen en el *Player's Handbook*.

Espadachín

Centras tu entrenamiento en el arte de la espada y lo basas en igual medida en la velocidad, la elegancia y el carisma. Aunque hay guerreros que son brutos y llevan armadura pesada, tu estilo de lucha casi parece un espectáculo. Los duelistas y los piratas suelen pertenecer a este arquetipo.

Un Espadachín sobresale en duelos y puede luchar con dos armas mientras se escapa como un rayo de su oponente.

Juego de Pies Elegante

Cuando escoges este arquetipo a nivel 3, aprendes a dar un golpe y apartarte sin represalias. Si en tu turno realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, esta no podrá realizar ataques de oportunidad contra ti durante el resto de tu turno.

Audacia Galante

A partir del nivel 3, tu confianza inconfundible te impulsa a luchar. Puedes añadir el modificador de Carisma a tus tiradas de iniciativa.

Además, no necesitas ventaja en tu tirada de ataque para usar Ataque Furtivo si ninguna criatura además de tu objetivo está a 5 pies o menos de ti. Se te siguen aplicando el resto de reglas del rasgo de clase Ataque Furtivo.

Garbo

A partir del nivel 9, tu encanto se vuelve increíblemente seductor. Puedes emplear una acción en hacer una tirada de Carisma (Persuasión) enfrentada a la prueba de Sabiduría (Perspicacia) de una criatura. La criatura debe poder oírte y tenéis que tener un idioma en común.

Si superas la tirada y la criatura te es hostil, esta tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos distintos a ti y no podrá hacer ataques de oportunidad contra cualquier objetivo que no seas tú. El efecto dura 1 minuto, hasta que uno de tus compañeros ataque al objetivo, use un conjuro que le afecte o hasta que el objetivo y tú os encontréis a más de 60 pies de distancia.

Si superas la tirada y la criatura no te es hostil, la habrás hechizado durante 1 minuto y te considerará un conocido amistoso. Este efecto acaba de forma inmediata si tú o tus compañeros le hacéis algún daño.

Maniobra Elegante

A partir del nivel 13, puedes usar una acción adicional durante tu turno para conseguir ventaja en la siguiente prueba de Destreza (Acrobacias) o Fuerza (Atletismo) que hagas en el mismo turno.

Duelista Experto

A partir del nivel 17, tu dominio de la espada te permite convertir un fallo durante el combate en un éxito. Si fallas una tirada de ataque, puedes volver a tirar con ventaja. Una vez hecho esto, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usar este rasgo.

Espadachines y el combate con dos armas

El Espadachín precisa de una comprensión adecuada de las reglas de D&D para darse cuenta de su verdadero potencial, en especial en lo que respecta a la lucha con dos armas. Otros personajes deben usar una acción para Destrabarse si desean escapar de un ataque cuerpo a cuerpo, pero el rasgo Juego de Pies Elegante del Espadachín se comporta como una versión más limitada de Destrabarse incorporada al propio ataque. Esto te permite usar tu acción adicional para luchar con dos armas y después evitar a todos los rivales a los que hayas atacado.

Mente Maestra

Te centras en las personas y en la influencia o los secretos que poseen. Muchos espías, cortesanos y estrategas siguen este arquetipo y llevan vidas llenas de intriga. Usas las palabras como arma con tanta frecuencia como los cuchillos o el veneno, y entre tus tesoros favoritos destacan los secretos y favores.

Maestro de la Intriga

Cuando escoges este arquetipo a nivel 3, obtienes competencia con útiles para disfrazarse y los componentes de un juego a tu elección. También aprendes los dos idiomas adicionales que elijas.

Además, puedes imitar sin equivocarte el dialecto y el acento de una criatura a la que hayas oído hablar durante como mínimo 1 minuto, lo que te permite hacerte pasar por hablante nativo de una zona concreta, siempre que sepas el idioma.

Maestro de la Táctica

A partir del nivel 3, puedes utilizar la acción Ayudar como acción adicional. Además, puedes utilizarla para echar una mano a un aliado que ataca a una criatura. El objetivo de ese ataque puede estar a 30 pies o menos de ti, en vez de a solo 5, siempre y cuando el objetivo pueda verte u oírte.

Manipulador Perspicaz

A partir del nivel 9, si dedicas al menos 1 minuto en observar o interactuar con otra criatura fuera del combate, podrás dilucidar hasta cierto punto sus capacidades en comparación con las tuyas. El DM te dirá si la criatura es tu igual, tu superior o tu inferior en lo que respecta a dos de las siguientes características a tu elección:

- Puntuación de Inteligencia
- Puntuación de Sabiduría
- Puntuación de Carisma
- Nivel de clase (si lo tiene)

Si el DM lo prefiere, también puedes darte cuenta de que conoces parte de la historia de la criatura o uno de sus rasgos de personalidad, si es que tiene.

Distracción

A partir del nivel 13, eres capaz de provocar que una criatura reciba un ataque que iba dirigido a ti. Cuando seas el objetivo de un ataque en el que una criatura situada a 5 pies o menos de ti te da cobertura para ese ataque, puedes usar tu reacción para que dicha criatura se convierta en el objetivo en tu lugar.

Alma Engañosa

A partir de nivel 17, tus pensamientos ya no pueden ser leídos mediante telepatía o cualquier otro medio sin que tú lo permitas. Puedes mostrar pensamientos falsos mediante una tirada enfrentada de Carisma (Engaño) contra la prueba de Sabiduría (Perspicacia) del telépata.

Además, independientemente de lo que digas, cualquier efecto mágico que determine si estás diciendo la verdad indica que estás siendo sincero si así lo deseas y no se te puede obligar a decir la verdad mediante magia.

Capítulo 5: Trasfondos

Los trasfondos que se describen *Player's Handbook* se dan en las distintas sociedades de Faerûn, pero en este capítulo se muestran otros trasfondos para los personajes de una campaña ambientada en los Reinos Olvidados. Muchos son particulares de Faerûn y, en concreto, de la Costa de la Espada y el Norte.

Como ocurre con los del *Player's Handbook*, los trasfondos que se muestran aquí aportan competencias, idiomas y equipo, además del rasgo de trasfondo y, en ocasiones, una variante. En lo que respecta a rasgos de personalidad, ideales, vínculos y defectos, la mayoría de trasfondos de este capítulo usan uno de temática similar, que ya estaba presente en el *Player's Handbook,* como base.

Agente de una facción

Muchas organizaciones activas en el Norte y por toda la faz de Faerûn no se ven limitadas por los límites de la geografía. Estas facciones siguen sus prioridades ocultas sin preocuparse por las divisiones políticas y sus miembros actúan donde la organización lo considera necesario. Usan fisgones, chismosos, contrabandistas, mercenarios, guardianes de alijos (que custodian reservas de riqueza o magia para que los usen los agentes de la facción), responsables de refugios y mensajeros, entre otros. En el centro de todas las facciones hay quienes no solo se ocupan de una pequeña función en la organización, sino que son su cerebro y su corazón.

Como preludio de tu carrera como aventurero (y para prepararla), fuiste un agente de una facción específica de Faerûn. Puede que trabajaras en público o en secreto, dependiendo de la organización y sus objetivos, así como de cuánto se solaparan sus objetivos con los tuyos. Convertirte en aventurero no significa por fuerza que renuncies a formar parte de tu facción (si bien puedes elegir hacerlo) y puede hasta mejorar tu posición en ella.

Competencias en habilidades: Perspicacia y una habilidad a tu elección de entre las de Inteligencia, Sabiduría o Carisma que sea apropiada para tu facción.

Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: insignia o emblema de tu facción, copia de un texto influyente para tu facción (o código de conducta para facciones encubiertas), muda de ropas comunes y una bolsa que contiene 15 po.

Facciones de la Costa de la Espada

Es posible que la falta de gobiernos grandes y centralizados en el Norte y a lo largo de la Costa de la Espada esté directamente ligada a la proliferación de sociedades secretas y conspiraciones en las naciones de la zona. Si tu trasfondo es ser un agente de una de las principales facciones del Norte y la Costa de la Espada, aquí tienes algunas posibilidades.

Los Arpistas. Los Arpistas fueron fundados hace más de un milenio y se han disuelto y reorganizado en varias ocasiones. Siguen siendo un grupo poderoso que actúa entre bambalinas para frustrar actos malvados y promover la justicia a través del conocimiento y no por la fuerza bruta. Los agentes de los Arpistas suelen tener competencia en Investigación, lo que les convierte en expertos en fisgar y espiar. A menudo piden ayuda a otros Arpistas, bardos y posaderos solidarios, exploradores y el clero de los dioses que encajan con sus ideales.

La Orden del Guantelete. Una de las potencias más recientes de Faerûn es la Orden del Guantelete, que posee unas motivaciones parecidas a las de los Arpistas. Sin embargo, usan métodos de lo más distinto: quienes portan el guantelete son guerreros sagrados en una aventura virtuosa para aplastar al mal y promover la justicia. Jamás se quedan entre las sombras. Los agentes de la orden suelen tener competencia en Religión y a menudo piden ayuda a los cuerpos de seguridad que casan bien con los ideales de su grupo, así como al clero de los dioses patrones de la orden.

El Enclave Esmeralda. Mantener el equilibrio del orden natural y combatir las fuerzas que lo amenazan es el doble objetivo del Enclave Esmeralda. Quienes trabajan para esa facción son maestros de la supervivencia y de vivir de la tierra. Suelen ser competentes en Naturaleza y pueden buscar ayuda de leñadores, cazadores, exploradores, tribus bárbaras, círculos druídicos y sacerdotes que veneren a los dioses de la naturaleza.

La Alianza de los Lores. Por una parte, los agentes de la Alianza de los Lores representan a las ciudades y otros gobiernos que constituyen la alianza. Sin embargo, como es una facción con intereses y preocupaciones que trascienden la política y la geografía de una zona, tiene su propio equipo de individuos que trabaja en nombre de los intereses ocultos más extendidos de la organización. Se requiere que sus agentes estén bien versados en Historia. Siempre pueden contar con la ayuda de los gobiernos que forman parte de la alianza, además de la de los líderes y grupos que mantienen los ideales de la misma.

Los Zhentarim. En los últimos años, los Zhentarim han ganado visibilidad en el mundo a medida que el grupo trata de mejorar su reputación entre el pueblo llano. La facción consigue empleados y asociados de toda clase social y les ofrece tareas que ayudan a los fines de la Red Negra, pero no tienen por qué ser de naturaleza criminal. Los agentes de la Red Negra a menudo deben trabajar en secreto y con frecuencia son competentes en Engaño. Buscan la ayuda de magos, mercenarios, mercaderes y clero aliado con los Zhentarim.

Rasgo: Refugio

Como agente de una facción posees acceso a una red secreta de simpatizantes y agentes que pueden ofrecerte ayuda en tus aventuras. Conoces un conjunto de señales y contraseñas secretas que puedes usar para identificar al tipo de agentes que te pueden proveer de acceso a un refugio secreto, de alojamiento y comida, o de ayuda para encontrar información. Estos agentes nunca ponen en peligro sus vidas por ti o se arriesgan a revelar sus identidades reales.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "acólito" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como agente de una facción. Por ejemplo, ten en cuenta que las palabras "fe" y "facción" pueden intercambiarse.

Tal vez tu vínculo esté asociado a otros miembros de tu facción, o bien a un lugar u objeto importante para la organización. Probablemente aspires al ideal de cumplir los principios y leyes de tu facción, pero también es posible que tu ideal tenga un carácter más personal.

Artesano del clan

El Pueblo Robusto es muy conocido por su artesanía y el valor de sus manualidades. A ti te han formado en esta tradición antigua. Te has pasado años trabajando para un maestro artesano enano; has padecido largas horas de trabajo y un tratamiento desdeñoso y amargo para obtener las exquisitas habilidades que ahora posees.

Es muy probable que seas un enano, pero no tiene por qué ser así. Especialmente en el Norte, los clanes de enanos escudo hace mucho que aprendieron que solo los necios orgullosos que están más preocupados por sus egos que por su oficio dan la espalda a los aprendices prometedores, aunque sean de otras razas. Sin embargo, si no eres enano, has jurado solemnemente que nunca tendrás un aprendiz de tu oficio, pues solo los enanos pueden trasmitir las habilidades de los hijos favoritos de Moradin. Con todo, no debería serte difícil encontrar un maestro enano que esté dispuesto a recibir a aprendices en potencia que vengan recomendados por ti.

Competencias en habilidades: Historia, Perspicacia.
Competencias con herramientas: un tipo de herramientas de artesano.
Idiomas: enano o un idioma de tu elección si ya hablas enano.
Equipo: herramientas de artesano en el que eres competente, un cincel con la marca del creador para marcar tus obras con el símbolo del clan de artesanos del que aprendiste tu habilidad, una muda de ropas de viaje y una bolsa que contiene 5 po y una piedra preciosa valorada en 10 po.

Rasgo: Respeto del Pueblo Robusto

Si bien los artesanos de un clan son muy respetados entre los extranjeros, nadie los tiene en tan alta estima como los enanos. Siempre hay una habitación y comida gratis en cualquier lugar en el que moren los enanos escudo o enanos de oro, y los individuos de esa clase de asentamientos pueden llegar a competir para determinar quién te puede ofrecer (a ti y seguramente a tus compañeros) el mejor alojamiento y servicio.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "artesano gremial" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como artesano de un clan. Por ejemplo, ten en cuenta que las palabras "gremio" y "clan" pueden intercambiarse.

Muy probablemente, tu vínculo tiene que ver con el maestro o el clan que te formó, o bien con las obras que creas. Tu ideal puede estar relacionado con mantener la notoria calidad de tus obras o con proteger las tradiciones enanas de la artesanía.

Caballero de la Orden

Perteneces a una orden de caballería que ha hecho juramentos para conseguir un objetivo concreto. La naturaleza de ese fin depende de la orden en la que trabajes, pero a tu parecer es sin duda una tarea vital y honrada. Faerûn tiene una gran variedad de órdenes de caballería que comparten una visión parecida en lo que respecta a sus acciones y responsabilidades.

Aunque el término "caballero" conjura la imagen de guerreros de noble cuna a caballo y con armadura pesada, la mayoría de órdenes de caballería faerûnenses no limitan su membresía a estos individuos. Sus metas y sus filosofías son más importantes que el equipo y el estilo de combate de sus integrantes. Por eso, la mayoría de estas órdenes no están limitadas a quienes luchan, sino que están abiertas a todo tipo de personas dispuestas a combatir y morir por la causa.

La caja "Órdenes de caballería de Faerûn" describe a varias órdenes que están activas en la actualidad y está pensada para ayudarte en tu decisión sobre a qué grupo le has jurado lealtad.

Competencias en habilidades: Persuasión, además de otra habilidad a escoger entre Conocimiento Arcano, Historia, Naturaleza o Religión (según encaje con tu orden).
Competencias con herramientas: elige un instrumento musical o un juego.
Idiomas: uno de tu elección.
Equipo: una muda de ropas de viaje, un estandarte o sello que representa tu papel o rango en la orden, y una bolsa con 10 po.

Rasgo: Estima Caballeresca

Recibes refugio y auxilio de los miembros de tu orden de caballería y de quienes simpatizan con sus objetivos. Si tu orden es religiosa, puedes conseguir ayuda de templos y otras comunidades devotas de tu deidad. Los caballeros de órdenes cívicas pueden ser auxiliados por la sociedad a la que sirven, sea un asentamiento solitario o una nación enorme. Por su parte, los caballeros de órdenes filosóficas pueden recibir ayuda de aquellos a quienes han amparado en la búsqueda de sus ideales y quienes comparten esas mismas creencias.

Órdenes de caballería de Faerûn

Muchos de quienes se hacen llamar con razón "caballeros" han ganado ese título al formar parte de una orden que sirve a un dios, como la Orden Eterna de Kelemvor o los Caballeros del Fuego Místico de Mystra. Otras órdenes de caballería trabajan para el gobierno, la familia real o son la élite militar de un estado feudal, como los despiadados Caballeros Brujos de Vaasa. Hay órdenes de caballería que son organizaciones seculares y no gubernamentales de guerreros que comparten una filosofía concreta o se consideran una especie de familia extendida, parecida a una orden monacal. Aunque algunas, como los Caballeros del Escudo, usan los adornos de la caballería sin tener por qué ser guerreros, la mayoría de faerûnenses que escuchan la palabra "caballero" piensan en un guerrero a caballo, con armadura y comprometido con un código. A continuación figura una lista de organizaciones de caballería.

Caballeros del Unicornio. Los Caballeros del Unicornio empezaron siendo una moda de los hijos e hijas de corazones románticos descendientes de las familias de patricios de Puerta de Baldur. Jugueteando, usaron como mascota a la diosa unicornio Lurue y emprendieron varias aventuras para divertirse. Al final interiorizaron la realidad de los peligros a los que se enfrentaban y los principios de la deidad. Con el tiempo, el grupito creció y se extendió, pues consiguió tener seguidores de lugares tan lejanos como Cormyr. Son aventureros corteses que siguen los ideales románticos: hay que disfrutar la vida y vivir riendo, se deben emprender misiones si a uno se le reta a ello, es necesario perseguir sueños imposibles por el mero prodigio de cumplirlos, y todo el mundo debe ser alabado por sus puntos fuertes y consolado por sus puntos débiles.

Caballeros de Myth Drannor. Tiempo atrás, los Caballeros de Myth Drannor eran un grupo famoso de aventureros y de él formaba parte Dove Falconhand, una de las famosas Siete Hermanas. La agrupación se puso ese nombre para honrar a una ciudad grande pero caída, algo que también hacen actualmente los nuevos Caballeros de Myth Drannor. Cuando la urbe volvió a estar en ruinas, Dove Falconhand decidió reunir al grupo con el objetivo principal de forjar alianzas y amistades entre las razas civilizadas del mundo y las personas de bien para así combatir el mal. Los Caballeros de Myth Drannor vuelven a cabalgar por los caminos de las Tierras de los Valles y han empezado a extenderse a los territorios que hay más allá. Sus miembros, todos aceptados personalmente por Dove, son sobre todo valerosos y honestos.

Caballeros del Cáliz de Plata. Los Caballeros del Cáliz de Plata se formaron hace un siglo por mandato del semidiós Siamorphe en Waterdeep. De acuerdo con los valores de este último, la nobleza tiene el derecho y la responsabilidad de gobernar, de modo que el semidiós se encarna en un mortal noble distinto cada generación. Por mandato del Siamorphe de aquella época, los Caballeros del Cáliz de Plata se ocuparon de colocar a un heredero adecuado en el trono de Tethyr y restablecer la armonía en ese reino. Desde entonces, han ido expandiéndose hasta convertirse en la orden de caballería más popular de Tethyr, una nación que ha acogido a muchas otras órdenes como vasallos de la corona.

Esta colaboración se materializa en forma de refugio y alimento, así como curación si es necesario, además de socorro en alguna que otra ocasión si se corre peligro. Por ejemplo, un grupo de ciudadanos unidos puede ayudar a un caballero en graves apuros durante un combate o quienes apoyan a la orden pueden sacar a escondidas a un caballero del pueblo cuando se le persigue injustamente.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "soldado" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como caballero de tu orden.

Tu vínculo casi siempre involucra a la orden a la que perteneces (o, como mínimo, a miembros claves de la misma). Es muy inusual que el ideal de un caballero no refleje las intenciones, el carácter o la filosofía de su orden.

Cazarrecompensas urbano

Antes de convertirte en aventurero, tu vida ya estaba llena de conflictos y emoción, pues te ganabas el sustento persiguiendo a personas a cambio de dinero. Pero, a diferencia de quienes recogen recompensas, no eres un salvaje que sigue a una presa cruzando la naturaleza. Estás relacionado con un comercio lucrativo en el lugar en el que resides, trabajo que a diario pone a prueba tus habilidades e instintos de supervivencia. Además, no estás solo como lo estaría un cazarrecompensas en la naturaleza. Habitualmente interactúas tanto con la subcultura criminal como con otros cazadores de recompensas y conservas contactos en ambos ambientes que te permiten triunfar.

Quizá seas un cazador de ladrones astuto, que acecha en los tejados para capturar a uno de los muchísimos rateros de la ciudad. Puede que seas alguien con los oídos abiertos en la calle, un individuo que sabe qué se traen entre manos los gremios de ladrones y las bandas callejeras. O quizá seas un cazarrecompensas con máscara de terciopelo, alguien capaz de infiltrarse en la alta sociedad y los círculos negros para atrapar a los criminales que se aprovechan de los ricos, sean carteristas o estafadores. La comunidad en la que llevabas a cabo tus negocios tal vez fuera una de las mayores metrópolis faerûnenses (como Waterdeep o Puerta de Baldur) o un lugar menos poblado (como Luskan o Yartar). Sirve cualquier lugar lo suficientemente grande como para tener un flujo continuo de presas potenciales.

Como miembro de un grupo de aventureros, quizá descubras que es más complicado servir a tus intereses personales cuando no encajan con los objetivos del resto. Por otra parte, puedes hacer caer a objetivos mucho más imponentes con la ayuda de tus compañeros.

Competencias en habilidades: escoge dos habilidades entre Engaño, Perspicacia, Persuasión y Sigilo.
Competencias con herramientas: elige dos conjuntos de herramientas entre las siguientes: un juego, un instrumento musical y herramientas de ladrón.
Equipo: una muda apropiada para tus deberes y una bolsa con 20 po.

Rasgo: Oídos Atentos

Sueles estar en contacto con personas de la clase social en la que se mueven las presas que has elegido. Estos individuos pueden estar asociados al mundo criminal, pertenecer al pueblo llano o ser miembros de la alta sociedad. Esta conexión se manifiesta en forma de un contacto en cualquier ciudad que visites, alguien que te informa sobre las personas y los lugares de la zona.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "criminal" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como cazarrecompensas.

Por ejemplo, tu vínculo puede tener que ver con otros cazadores de recompensas o tal vez con las organizaciones o individuos que te dan trabajo. Tu ideal puede estar asociado a tu determinación de atrapar siempre a tu objetivo o a tu deseo de mantener tu reputación de ser alguien de fiar.

Cortesano

En el pasado fuiste una figura pública de cierta importancia en una corte noble o una organización burocrática. Es tan posible que provengas de una familia de clase alta como lo contrario. Tus habilidades, no las circunstancias de tu nacimiento, podrían haberte asegurado ese puesto.

Puede que seas uno de los muchos funcionarios, sirvientes y otros parásitos de la corte de Silverymoon. Tal vez hayas recorrido el bizantino, y en ocasiones desalmado, conglomerado de gremios, nobles, aventureros y sociedades secretas de Waterdeep. Quizá fuiste alguien que hacía cumplir las leyes entre bastidores o un funcionario en Puerta de Baldur o Neverwinter. O tal vez creciste en el castillo de Daggerford o alrededor de él.

Aunque ya no seas un miembro hecho y derecho del grupo que te brindó una oportunidad, tus relaciones con tus antiguos compañeros pueden suponer una ventaja para ti y el resto de aventureros. Posiblemente hagas misiones con tus nuevos compañeros que resulten de interés para la organización que te brindó la oportunidad de tu vida. En cualquier caso, las habilidades que cultivaste mientras te dedicabas a ser cortesano te servirán como aventurero.

Competencias en habilidades: Perspicacia, Persuasión.
Idiomas: dos de tu elección.
Equipo: una muda de ropa elegante y una bolsa con 5 po.

Rasgo: Funcionario de la Corte

Saber cómo funciona la burocracia te permite acceder a los registros y el funcionamiento interno de cualquier corte noble o gobierno que encuentres. Conoces a los peces gordos, a quién recurrir para los favores que necesites y qué intrigas ocupan al grupo actualmente.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "artesano gremial" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como cortesano.

La corte de nobles o la organización burocrática en la que empezaste está asociada de modo directo o indirecto con tu vínculo (que puede tener que ver con individuos concretos del grupo, como tu mecenas o tu mentor). Tu ideal puede estar relacionado con la filosofía dominante de tu corte u organización.

Erudito enclaustrado

De niño eras curioso, mientras que tus compañeros de juego eran posesivos y estridentes. Durante tus años de formación, acabaste en alguno de los grandes centros de aprendizaje de Faerûn, donde fuiste aprendiz y se te enseñó un conocimiento más valioso que el oro o las piedras preciosas. Ahora estás listo para dejar atrás tu hogar. No para abandonarlo, sino para buscar nuevos conocimientos e incorporarlos a sus almacenes de sabiduría.

La fuente de conocimiento más conocida de Faerûn es Candlekeep. La enorme biblioteca siempre necesita trabajadores y ayudantes. Algunos de ellos medran entre sus filas y consiguen papeles de más responsabilidad e importancia. Puede que seas parte de Candlekeep y estés entregado a la conservación del que probablemente sea el mayor cuerpo de conocimiento e historia del mundo, o tal vez te acogieron los académicos de la Cúpula de los Eruditos o la Casa de los Mapas de Silverymoon y ahora te dispongas a aumentar tu conocimiento y ofrecerte como apoyo a terceros en otros lugares que busquen tu pericia. Puede que seas de los pocos que colabora en la Fortaleza del Heraldo y ayuda a catalogar y conservar los registros de información que llegan a diario de todo Faerûn.

Competencias en habilidades: Historia, así como otra a tu elección entre Conocimiento Arcano, Naturaleza y Religión.
Idiomas: dos de tu elección.
Equipo: la túnica de erudito de tu claustro, un juego de escritura (una bolsita con pluma, tinta, pergamino enrollado y un pequeño cortaplumas), un libro prestado sobre el tema de tu estudio actual y una bolsa que contiene 10 po.

Rasgo: Acceso a la biblioteca

Aunque otros deben soportar entrevistas exhaustivas y pagar tasas considerables para acceder a incluso los archivos más vulgares de tu biblioteca, tú puedes acceder de forma gratuita y con facilidad a la mayoría de ella, aunque puede que tenga depósitos de conocimiento demasiado valioso, mágico o secreto como para permitir el acceso inmediato a nadie.

Tienes cierto conocimiento práctico del personal de tu claustro y de su burocracia y sabes cómo moverte entre esos contactos con cierta facilidad.

Además, es posible que consigas un trato preferente de otras bibliotecas de los Reinos, en calidad de la cortesía profesional que se muestra a otros eruditos.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "erudito" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como erudito enclaustrado.

Es casi seguro que tu vínculo está asociado al lugar en el que creciste o al conocimiento que esperas conseguir mientras vives aventuras. Sin duda, tu ideal estará relacionado con tu visión de la búsqueda del conocimiento y la verdad. Quizá sea una meta valiosa en sí misma o tal vez un medio para alcanzar un fin deseado.

Forastero errante

Casi todo el pueblo llano y el resto de individuos que se pueden encontrar en la Costa de la Espada y el Norte tienen algo en común: se pasan la vida sin viajar a más de unas pocas millas desde donde nacieron. No eres como ellos.

Vienes de un lugar distante, tan remoto que pocos habitantes del Norte son conscientes de su existencia. Es muy probable que, incluso si alguien ha oído hablar de tu patria, la conozca solo de nombre y tal vez a causa de algunos relatos extravagantes. Has venido a este rincón de Faerûn por razones propias que puede que quieras divulgar o no.

Aunque sin duda te parecerá que ciertas costumbres de estas tierras son extrañas y desconcertantes, ten por seguro también que algunas cosas que otros dan por sentado te parecerán maravillas novedosas que jamás habías visto antes. Por la misma regla, eres alguien interesante para quienes te rodean en casi cualquier lugar al que vayas, para bien y para mal.

Competencias en habilidades: Percepción, Perspicacia.
Competencias con herramientas: un instrumento o juego a tu elección, probablemente procedente de tu patria.
Idiomas: cualquiera que elijas.

Equipo: una muda de ropas de viaje, un instrumento o juego con el que tengas competencia, mapas trazados toscamente en tu patria que muestran el lugar en el que te encuentras en Faerûn, una pequeña joya que vale 10 po y está creada con el estilo de artesanía de tu lugar de origen, y una bolsa con 5 po.

¿Qué haces aquí?

Un forastero errante puede haber iniciado un viaje por una serie de razones. Dejar atrás su patria puede haber sido un acto voluntario o involuntario. Para determinar por qué estás tan lejos de tu hogar, haz una tirada usando la tabla que se presenta a continuación o escoge una de las opciones que se te ofrecen. El apartado siguiente presenta posibles patrias de origen e incluye algunos motivos que encajan bien con cada ubicación.

¿Qué haces aquí?

d6	Razón	d6	Razón
1	Emisario	4	Peregrino
2	Exiliado	5	Vidente
3	Fugitivo	6	Vagabundo

¿De dónde eres?

La decisión más importante para crear un trasfondo de viajero es concretar tu patria. Los lugares que se muestran aquí están lo suficientemente lejos del Norte y la Costa de la Espada como para justificar el uso de este trasfondo.

Evermeet. Estas islas élficas de leyenda están muy lejos, al oeste, y son el hogar de elfos que jamás han visitado Faerûn. A menudo les parece un lugar más duro de lo que esperaban cuando empezaron a viajar. Si eres elfo, Evermeet es una elección de patria lógica, si bien no obligatoria.

La mayoría de quienes emigran de Evermeet son exiliados, expulsados tras haber cometido una infracción de la ley élfica, o emisarios que vienen a Faerûn con un propósito que beneficia a la cultura o la sociedad de los elfos.

Halruaa. La magocracia de Halruaa, situada en los confines más lejanos del Sur Resplandeciente y cercada por montañas en todo su perímetro, es un país estrafalario para la mayoría de faerûnenses que lo conocen. Muchos han oído hablar de los extraños barcos voladores que llevan los habitantes de Halruaa y algunos conocen los rumores de que hasta el más insignificante de ellos puede practicar la magia.

Los habitantes de Halruaa suelen viajar a Faerûn por motivos personales, ya que su gobierno tiene una política estricta de no intervenir sin autorización en otras naciones u organizaciones. Tal vez te exiliaron por infringir una de las muchas complejas leyes de Halruaa o puede que seas un peregrino que busca los templos de los dioses de la magia.

Kara-Tur. El continente de Kara-Tur, muy al este de Faerûn, acoge a un pueblo con costumbres desconocidas para quienes habitan en la Costa de la Espada. Si provienes de Kara-Tur, es posible que los faerûnenses te llamen shou incluso si esa no es tu etnia real, porque es el término general que usan para todo aquel que comparte tu origen.

Los habitantes de Kara-Tur a veces viajan a Faerûn como diplomáticos o para crear relaciones comerciales con consorcios de mercaderes prósperos. Tal vez llegaste formando parte de una de esas delegaciones y decidiste quedarte cuando acabó la misión.

Mulhorand. Casi todo lo que hay en Mulhorand es foráneo para alguien de la Costa de la Espada, desde el terreno a la arquitectura, pasando por los dioses-reyes que gobiernan esas tierras. Seguramente hayas experimentado un impacto cultural parecido cuando abandonaste tu hogar desértico y viajaste a los climas desconocidos del norte de Faerûn. Los recientes acontecimientos de tu patria han provocado la abolición de la esclavitud y, en consecuencia, un aumento de la circulación entre Mulhorand y los lugares distantes de Faerûn.

Quienes abandonan los desiertos ardientes y las pirámides vetustas de Mulhorand a cambio de un vistazo a una nueva vida lo hacen por varios motivos. Tal vez te encuentras en el Norte para contemplar las rarezas que ofrece esta tierra húmeda o porque te has ganado muchos enemigos entre las comunidades desérticas de tu hogar.

Sossal. Pocos han oído hablar de tu patria, pero muchos se hacen preguntas al verte. Los humanos de Sossal parecen estar hechos de nieve, con piel de alabastro y cabello albo, y suelen ir vestidos de blanco.

Sossal se encuentra muy a los lejos, en el noroeste, encajada contra el hielo eterno al norte y limitada en el resto de fronteras por los cientos de millas del Gran Glaciar y el Gran Mar de Hielo. Nadie en tu nación se molesta en cruzar barreras tan colosales sin un motivo convincente. Debes temer a algo realmente terrible o buscar algo de increíble importancia.

Zakhara. Los faerûnenses que conocen el lugar tienen este dicho: "Para llegar a Zakhara, ve al sur y después sigue yendo al sur". Por supuesto, tú recorriste una ruta igual de larga para alcanzar el Norte desde la ciudad en la que naciste. Aunque no es poco común que los habitantes de Zakhara visiten los extremos meridionales de Faerûn para comerciar, pocos se alejan tanto de su hogar como tú.

Tal vez viajas para descubrir qué maravillas se esconden más allá de los desiertos y las montañas de tu patria. Puede que estés peregrinando para comprender a dioses distintos de los que veneras y así apreciar mejor a tus propias divinidades.

El Underdark. Aunque tu hogar está físicamente más cerca de la Costa de la Espada que el resto de lugares que se han mencionado, es más antinatural. Procedes de uno de los asentamientos del Underdark y todos ellos tienen sus propias costumbres y leyes extrañas. Si eres nativo de una de las grandes ciudades o de los enclaves subterráneos, seguramente pertenezcas a la raza que ocupa ese espacio, si bien podrías haberte criado allí tras ser capturado y llevado a las profundidades en tu niñez.

Si eres un auténtico nativo del Underdark, quizá has llegado a la superficie como emisario de tu pueblo o tal vez para huir al ser acusado de un comportamiento criminal, sea este cierto o no. Si no eres nativo, tu razón para abandonar tu "hogar" seguramente tenga que ver con salir de una mala situación.

Rasgo: Todos se Fijan en Ti

Tu acento, maneras, figuras retóricas e incluso tu apariencia te señalan como extranjero. Se te dedican miradas curiosas doquiera que vayas, lo que puede ser un engorro, pero también te brinda el interés amistoso de eruditos y otros fascinados por tierras lejanas, por no mencionar al pueblo llano, que ansía escuchar anécdotas sobre tu patria.

Puedes negociar con esta atención para obtener acceso a personas y lugares que de otro modo no conseguirías, tanto para ti como para tus compañeros de aventura. Señores nobles, estudiosos y príncipes mercantes, por mencionar solo un puñado, pueden tener interés en saber más sobre tu patria lejana y sus gentes.

Características recomendadas

Rasgos de personalidad

d6	Rasgo de personalidad
1	Hago suposiciones distintas a quienes me rodean sobre el espacio personal: invado despreocupadamente el espacio vital ajeno de manera inocente o reacciono a una invasión del mío por ignorancia.
2	Tengo mis opiniones sobre qué es comida y que no. Me parece que los hábitos alimentarios de quienes me rodean son fascinantes, confusos o repugnantes.
3	Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden.
4	Expreso afecto o desdén de modos que les son desconocidos a otros.
5	Venero a mis dioses usando prácticas que son foráneas en este lugar.
6	Mi día empieza o acaba con pequeños rituales tradicionales que no conocen quienes me rodean.

Ideales

d6	Ideal
1	**Abierto.** Tengo mucho que aprender de las personas amables que encuentro en mi camino (Bueno).
2	**Prudente.** Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto (Legal).
3	**Aventura.** ¡Estoy lejos de casa y todo es raro y maravilloso! (Caótico).
4	**Astuto.** Aunque no conozca sus costumbres, ellos tampoco conocen las mías, cosa que puedo usar como ventaja (Malvado).
5	**Inquisidor.** Todo es nuevo, pero estoy ansioso de aprender (Neutral).
6	**Suspicaz.** Debo ir con cuidado, puesto que aquí no soy capaz de distinguir entre amigos y enemigos (Cualquiera).

Vínculos

d6	Vínculo
1	Mientras tenga este símbolo de mi patria, puedo enfrentarme a cualquier infortunio en esta tierra extraña.
2	Los dioses de mi pueblo son un consuelo tan lejos de casa.
3	No concibo causa mejor que servir a mi pueblo.
4	Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebate.
5	Me fascinan la belleza y las maravillas de este nuevo país.
6	Aunque no tuve elección, lamento haber tenido que abandonar a aquel/aquellos que quiero. Espero poder volver a verlo/verlos alguna vez.

Defectos

d6	Defecto
1	En secreto (o no), estoy convencido de la superioridad de mi cultura respecto a la de esta tierra extranjera.
2	Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetecen.
3	Siento debilidad por los estupefacientes nuevos y otros placeres de este lugar.
4	No veo con buenos ojos algunas acciones y motivaciones de los habitantes de esta zona porque son personas diferentes a mí.
5	Considero que quienes veneran a otros dioses son inocentes engañados en el mejor de los casos y necios ignorantes en el peor.
6	Siento debilidad por la belleza exótica de los habitantes de estas tierras.

Guardia de la ciudad

Trabajas para la comunidad en la que has crecido y eres su primera línea de defensa contra el crimen. No eres un soldado, sino alguien que dirige su mirada a posibles enemigos. En vez de eso, tu servicio a tu ciudad natal consistió en ayudar a controlar su población y proteger a sus ciudadanos de delincuentes y maleantes de toda clase.

Puede que hayas formado parte de la Guardia de la Ciudad de Waterdeep, la fuerza policial armada con porras de la Ciudad de los Esplendores, que defiende al pueblo llano tanto de ladrones como de la nobleza pendenciera. O puedes haber sido uno de los valientes defensores de Silverymoon, miembro de la Guardia de Plata o incluso un miembro de la Guardia Sortílega, portador de magia. Quizá provienes de Neverwinter y has sido uno de los guardias de Wintershield, la nueva fuerza que jura mantener a salvo la Ciudad de las Manos Diestras.

Aunque no hayas nacido o te hayas criado en una ciudad, este trasfondo puede describir tus primeros años como miembro de un cuerpo policial. La mayoría de asentamientos de cualquier tamaño tienen agentes y fuerzas policiales. Incluso las comunidades más pequeñas cuentan con sheriffs y alguaciles preparados para proteger su comunidad.

Competencias en habilidades: Atletismo, Perspicacia.
Idiomas: dos de tu elección.
Equipo: uniforme como el que lleva tu unidad y que indique tu rango, un cuerno para pedir ayuda, un juego de esposas y una bolsa con 10 po.

Rasgo: Ojo de Guardián

Debido a tu experiencia haciendo cumplir las leyes y lidiando con malhechores, tienes cierta intuición para entender la legislación y los criminales de una zona. Puedes encontrar sin mayores problemas el puesto fronterizo de la guardia o una organización parecida en cualquier lugar, así como los escondrijos de la actividad criminal de una comunidad con la misma facilidad, aunque es más probable que seas mejor acogido entre los guardias que entre los ladrones.

Variante: Investigador

Los investigadores de una comunidad, menos numerosos que los guardias o los miembros de una patrulla, poseen el deber de resolver crímenes en base a hechos. Aunque raramente se da este tipo de persona en zonas rurales, casi cualquier asentamiento de tamaño decente tiene como mínimo a uno o dos miembros de la guardia con la habilidad de investigar los lugares en los que se ha cometido un crimen y perseguir a los malhechores. Si tienes experiencia previa como investigador, posees competencia en Investigación en vez de en Atletismo.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "soldado" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como miembro de la guardia de la ciudad.

Es muy posible que estés vinculado a tus compañeros o a la propia organización de la guardia. Además, es casi seguro que estarás ligado a tu comunidad. Muy probablemente, tu ideal esté relacionado con promover la paz y la seguridad. Un investigador acostumbra a tener como ideal alcanzar la justicia a través de la resolución de crímenes.

Heredero

Has heredado algo de gran valor; no solo dinero o fortuna, sino un objeto que se te ha confiado a ti y solo a ti. Puede que esta herencia te la haya legado directamente un miembro de tu familia por derecho de nacimiento, o bien que te la haya dejado un amigo, mentor, profesor o alguien importante. La revelación de esta herencia te cambió la vida, y quizá te condujo al camino de la aventura. Sin embargo, también puede estar cargada de peligros, incluyendo a quienes codician tu tesoro y te lo quieren arrebatar, si hace falta, por la fuerza.

Competencias en habilidades: Supervivencia, además de una habilidad a escoger entre Conocimiento Arcano, Historia y Religión.
Competencias con herramientas: elige un instrumento musical o un juego.
Idiomas: cualquiera que elijas.
Equipo: tu herencia, una muda de ropas de viaje, cualquier objeto con el que tengas competencia y una bolsa con 15 po.

Rasgo: Herencia

Escoge o determina aleatoriamente tu herencia a partir de las posibilidades de la tabla que hay a continuación. Para definir los detalles, colabora con tu Dungeon Master. ¿Por qué te es tan importante y cuál es la historia que hay tras ella? Tal vez

prefieras que el DM invente esos datos como parte del juego, lo que te permite ir averiguando aspectos de tu herencia a medida que lo hace tu personaje.

El Dungeon Master puede usar tu herencia como gancho para una historia. Puede hacerte cumplir misiones para destapar su historia o su naturaleza real, o bien obligarte a enfrentarte con enemigos que quieren quedársela o evitar que averigües lo que buscas. El DM también elige las propiedades de tu herencia y cómo encajan en la narración y la importancia del objeto. Por ejemplo, puede tratarse de un objeto mágico de poca trascendencia o de uno que empiece con una capacidad moderada y aumente de poder a medida que pasa el tiempo. También puede ser que la naturaleza real no sea aparente al principio y solo se revele si se dan ciertas condiciones.

Cuando empieces tu carrera como aventurero, puedes decidir si hablas de inmediato sobre tu herencia con tus compañeros. En vez de atraer la atención, quizá prefieras que siga siendo un secreto hasta que sepas más sobre su significado y sobre su utilidad para ti.

Herencia

d8	Objeto u Característica
1	Documento, como un mapa, una carta o un diario
2–3	Una bagatela (consulta "Bagatelas" en el capítulo 5 del *Player's Handbook*)
4	Una prenda de ropa
5	Una joya
6	Un libro o un formulario de conocimiento arcano
7	Un relato, una canción, un poema o un secreto puesto por escrito
8	Un tatuaje u otra marca corporal

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "héroe del pueblo" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como heredero.

Tu vínculo puede estar directamente relacionado con tu herencia o con la persona que te la legó. Tal vez tu ideal esté influenciado por lo que sabes sobre tu herencia o por lo que esperas hacer con tu tesoro una vez seas consciente de su potencial.

Mercenario veterano

Como mercenario que lucha en contiendas a cambio de dinero, estás muy acostumbrado a jugarte la vida por la oportunidad de ganar parte de un tesoro. Ahora estás dispuesto a matar a enemigos y a conseguir incluso mejores recompensas como aventurero. Tu experiencia te familiariza con los pormenores de la vida del mercenario y es posible que tengas relatos desgarradores de lo acontecido en el campo de batalla. Tal vez serviste en un batallón grande, como el de los Zhentarim o los soldados de Mintarn, o en un grupo menor de mercenarios (o puede que incluso en más de uno). Consulta la caja "Mercenarios del Norte" para ver varias posibilidades.

Ahora buscas algo distinto, tal vez una recompensa mayor a cambio de los riesgos que asumes o quizá la libertad de escoger tus propias actividades. Sea cual sea el motivo, dejas atrás la vida de un soldado a sueldo, pero tus habilidades son sin duda adecuadas para el combate, de modo que ahora sigues luchando, pero de otro modo.

Competencias en habilidades: Atletismo, Persuasión.
Competencias con herramientas: un juego, vehículos terrestres.
Equipo: el uniforme de tu compañía (ropas de viaje de calidad), una insignia con tu rango, las piezas de un juego que escojas y una bolsa que contiene lo que queda de tu última paga (10 po).

Rasgo: Vida Mercenaria

Conoces la vida mercenaria como solo puede hacerlo quien la ha vivido. Eres capaz de identificar a las compañías de mercenarios por sus emblemas y sabes un poco sobre cualquiera de ellas, incluyendo los nombres y la reputación de sus comandantes y líderes, así como quién los ha contratado últimamente. Puedes hallar las tabernas y los salones donde moran los mercenarios en cualquier lugar, siempre que hables el idioma de esa zona. Encuentras el suficiente trabajo de mercenario entre aventuras como para tener un nivel de vida cómodo (consulta "Ejercer una profesión" en "Actividades entre aventuras" en el capítulo 8 del *Player's Handbook*).

Mercenarios del Norte

Numerosas compañías de mercenarios trabajan por todo lo ancho y largo de la Costa de la Espada y el Norte. La mayoría son grupos a pequeña escala que dan trabajo a entre una docena y cien individuos que ofrecen seguridad, persiguen monstruos o bandoleros, o participan en la guerra a cambio de oro. Ciertas organizaciones (como los Zhentarim, el Puño Ardiente o la nación de Mintarn) poseen cientos o miles de miembros y pueden entregar auténticos ejércitos privados a quienes tienen dinero suficiente para pagarlos. A continuación se describen algunas de las organizaciones que trabajan en el Norte.

El Helor. El Bosque Acechante, frío y misterioso, es el hogar de numerosos grupos de trasgos que se han unido en una tribu llamada "el Helor". A diferencia de la mayoría de los suyos, el Helor renuncia a asaltar a los norteños y mantiene unas relaciones relativamente buenas para poderse ofrecer como guerreros. Pocas ciudades estado del Norte están dispuestas a desplegar tropas junto a esta organización, pero varias se conforman con pagarles discretamente para que luchen contra los uthgardts, los orcos, los trolls de los Páramos Eternos y otras amenazas a la civilización.

Lluvia Silenciosa. La Lluvia Silenciosa, formada solo por elfos, es una compañía de mercenarios legendaria que trabaja en las afueras de Evereska. Poco les importa el oro o la fama, de modo que solo aceptan trabajos que promuevan las causas de los elfos o tengan que ver con destruir a los orcos, los gnolls y similares. Sus posibles patrones deben dejar una nota escrita en élfico cerca de Evereska y la Lluvia Silenciosa enviará a un representante si el grupo está interesado.

Las Hachas de Sangre. Las Hachas de Sangre es una compañía fundada en Sundabar hará casi dos siglos. Al principio era un grupo de enanos marginados por sus clanes a causa de crímenes contra las enseñanzas de Moradin, el Herrero del Alma. Empezaron a ofrecer sus servicios como mercenarios a cualquier norteño que pudiera pagarles. Desde entonces, la compañía mercenaria ha ampliado su membresía a otras razas, pero todos los miembros son exiliados, criminales o parias de algún tipo que buscan una nueva oportunidad y una familia entre los aguerridos Hachas de Sangre.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "soldado" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como mercenario.

Tu vínculo puede estar asociado a una compañía con la que viajaste anteriormente o con algunos camaradas junto a los que luchaste. El ideal que adoptas depende en gran parte de tu visión del mundo y tu motivación para luchar.

Miembro de una tribu uthgardt

Puede que acabes de llegar a tierras civilizadas, pero los valores de la cooperación y el trabajo en equipo para conseguir la supremacía no te son extraños. Aprendiste estos principios y mucho más siendo miembro de una tribu uthgardt.

Los tuyos siempre habéis intentado preservar las antiguas costumbres. La tradición y los tabúes han mantenido fuertes a los uthgardts mientras que los reinos ajenos se hundían en el caos y la ruina. No obstante, en estas últimas generaciones, algunos grupos de las tribus tuvieron la tentación de asentarse, hacer las paces, comerciar e incluso construir pueblos. Tal vez por eso Uthgar quiso erigir los tótems entre su pueblo, como encarnación en vida de su poder. Quizá necesitaban que les recordasen quiénes eran y de dónde venían. Los Elegidos de Uthgar devolvieron a los grupos al pasado y la mayoría de tu pueblo abandonó las blandas costumbres de la civilización.

Tal vez te criaste en una de las tribus que decidieron echar raíces y te sientes a la deriva, ahora que han abandonado ese camino. O quizá provienes de una parte de los uthgardts que se mantienen fieles a la tradición, pero quieres traer grandeza a tu tribu consiguiendo gestas memorables como un aventurero extraordinario.

Tribus bárbaras de Faerûn

Aunque en esta sección se trata en concreto de los uthgardts, se puede usar este trasfondo o el de "salvaje" que aparece en el *Player's Handbook* para un personaje cuyo origen esté ligado a cualquier otra tribu bárbara de Faerûn.

Puede que seas uno de los bárbaros rubios de los regheds y mores en la sombra del Glaciar Reghed en el profundo Norte, junto al Valle de Icewind. También puedes ser un rashemí nómada, tribu conocida por sus berserkers salvajes y sus brujas enmascaradas. Quizá provengas de una de las tribus de elfos del Bosque de Chondal o una de las tribus humanas que odian la magia y viven en las junglas sofocantes de Chult.

Consulta la sección "Tierras uthgardt" del capítulo 2 para obtener más información acerca del territorio de cada tribu y de sus actividades, para así poder escoger tu afiliación.

Competencias en habilidades: Atletismo, Supervivencia.
Competencias con herramientas: un tipo de herramientas de artesano o un instrumento musical.
Idiomas: uno de tu elección.
Equipo: una trampa para cazar, un símbolo de tótem o un conjunto de tatuajes que marquen tu lealtad a Uthgar y al tótem de tu tribu, una muda de ropas de viaje y una bolsa con 10 po.

Rasgo: Linaje Uthgardt

No solo tienes un conocimiento excelente del territorio de tu tribu, sino que también conoces el terreno y los recursos naturales del resto del Norte. Estás lo suficientemente familiarizado con cualquier zona de naturaleza salvaje como para encontrar el doble de comida y agua de la que conseguirías forrajeando.

Además, puedes recurrir a la hospitalidad de tu pueblo y de los aliados de tu tribu, lo que a menudo incluye a miembros de círculos druídicos, tribus de elfos nómadas, los Arpistas y los sacerdotes devotos de los dioses del Primer Círculo.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "salvaje" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como miembro de una tribu uthgardt.

A pesar de que hayas abandonado tu tribu (aunque sea por el momento), conservas las tradiciones de tu pueblo. Jamás talarías un árbol que sigue vivo y puede que ni toleres que ese acto se lleve a cabo contigo presente. Consideras sagrados los montículos ancestrales de los uthgardts, enormes colinas en las que Uthgar venció a los espíritus totémicos y en las que se sepulta a los héroes tribales.

Tu vínculo sin duda está asociado a tu tribu o a un aspecto de la filosofía y la cultura uthgardt (quizá incluso el propio Uthgar). Tu ideal es una elección personal que seguramente se avenga a los valores de tu pueblo y que, sin duda, no contradice o transige lo que significa ser uthgardt.

Noble de Waterdeep

Eres un vástago de uno de los grandes linajes nobles de Waterdeep. La nobleza de Waterdeep se compone de familias humanas que protegen afanosamente su privilegio y su posición en la Ciudad de los Esplendores. Tienen la reputación por todo Faerûn de ser excéntricos, mimados, corruptos y, sobre todo, ricos.

Tanto si eres un ejemplo perfecto que coincide con esta fama o la excepción que confirma la norma, se esperan cosas de ti cuando se sabe tu apellido y lo que significa. Probablemente, tus motivos para dedicarte a ser aventurero estén relacionados con tu linaje. ¿Eres el rebelde de la familia que prefiere recorrer mazmorras mugrientas a sorber *zzar* en un baile, o has aceptado la espada o los conjuros de parte de tu casa para asegurarte de que tienen a alguien de prestigio que proteja su legado?

Colabora con tu DM para crear al linaje del que formas parte. Hay unas setenta y cinco familias en Waterdeep y cada una cuenta con sus propios intereses económicos, especialidades y ardides. Tal vez formas parte del linaje principal de tu familia y seas candidato a convertirte en su líder en el futuro. O quizá seas uno de muchos primos, con menos prestigio pero también menos responsabilidad.

Competencias en habilidades: Historia, Persuasión.
Competencias con herramientas: un tipo de instrumento musical o de juego.
Idiomas: uno de tu elección.
Equipo: una muda de ropas elegantes, un anillo de sellar o un broche, un pergamino que marca tu genealogía, una bota de buen *zzar* o de vino y un monedero con 20 po.

Rasgo: Atendido como Corresponde

Mientras te encuentres en Waterdeep o en cualquier parte del Norte, tu linaje se ocupa de tus necesidades diarias. Tu nombre y sello bastan para cubrir la mayoría de tus gastos. Las posadas, tabernas y salas de fiestas que frecuentas suelen estar encantadas de anotar tu deuda y enviar la factura a tu casa familiar en Waterdeep para que se les abone lo que debes.

Esta ventaja te permite asumir un nivel de vida cómodo sin pagar 2 po al día por ello o bien reducir el coste del nivel de vida lujoso o aristocrático en esa cantidad. No puedes mantener un nivel de vida menos pudiente y usar la diferencia como ingresos. Este beneficio es una apertura de crédito y no una recompensa monetaria en sí.

Características recomendadas

Usa las tablas del trasfondo "noble" del *Player's Handbook* como base de tus rasgos y motivaciones. Modifica las entradas según te convenga para que encajen con tu identidad como miembro de una familia de Waterdeep.

Como otros nobles, naciste y te criaron en un mundo distinto al que la mayoría de personas conocen. Esto te concede ciertos privilegios, pero también te insta a cumplir el deber propio de tu posición. Tu vínculo puede estar asociado solo a tu familia o puede tener que ver con otra casa noble que apoya a la tuya o está en contra de ella. Tu ideal depende hasta cierto punto de cómo percibes tu papel en el linaje y cómo esperas comportarte en el mundo en general como representante de tu casa.

Apéndice: Opciones de clase en otros mundos

Las opciones de clase que aparecen en este libro están diseñadas para los Reinos Olvidados, pero pueden ser trasladadas con facilidad a otros mundos oficiales de D&D o a un mundo que hayas creado. Este apéndice te muestra sugerencias para modificar nombres y otros elementos de las opciones de personaje del capítulo 4.

Nada de lo que se explicita aquí tiene que ser considerado canónico para las ambientaciones de D&D mencionadas. Es mejor emplear estas sugerencias como una especie de consejo que un DM da a otro para integrar estas nuevas opciones de personaje en una campaña.

Dragonlance

Usa estas directrices para adaptar las opciones de clase del libro a una campaña ambientada en Krynn.

Bárbaro

Es más común encontrar bárbaros entre los elfos kalanesti y las tribus humanas nómadas. Ambos grupos respetan bastante la tierra y sus criaturas. Los tótems del tigre y el alce cuentan con devotos entre ellos. Aunque los habitantes de Ansalon conocen al alce, el grifo reemplaza al tigre como animal a respetar.

El camorrista carece de equivalente en la saga de la Dragonlance. Un personaje que decida tomar la Senda del Camorrista puede formar parte de un intento gnomo de inventar un nuevo tipo de armadura, intento que ha creado un estilo de combate peligroso pero efectivo. Depende del jugador si la furia bárbara proviene de una serie de tácticas desarrolladas para ser usadas con la armadura con pinchos creada por gnomos o por pura frustración por haberse visto obligado a recurrir a los locos de los gnomos manitas para obtener ayuda.

Brujo

La clase de personaje brujo todavía no ha aparecido en la ambientación de Dragonlance. De todas formas, varios tipos de brujo pueden ser individuos que hacen promesas a los dioses a cambio de poder. Un patrón Inmortal se corresponde a un personaje que quiere seguir los pasos de un mago poderoso pero que lleva mucho tiempo muerto.

Clérigo

El dominio del Conocimiento Arcano no tiene un lugar establecido en Dragonlance. Los dioses de la magia son patrones de los magos de la Alta Hechicería. Los lanzadores de conjuros rinden culto a la deidad adecuada para su orden a través del estudio y el dominio de la magia arcana, en vez de hacerlo mediante el poder divino. Sin embargo, los clérigos devotos de las divinidades neutrales Gilean (dios del conocimiento) y Zivilyn (dios de la sabiduría) pueden poseer el dominio del Conocimiento Arcano.

Guerrero

Un Caballero de los Dragones Púrpuras encaja perfectamente con los Caballeros de Solamnia y, en concreto, con un Caballero de la Rosa. Como líderes de esta orden, se espera que los Caballeros de la Rosa ofrezcan sabiduría, inspiración y guía a los caballeros en cualquier situación.

Mago

El Canto de la Hoja es una buena opción para guerreros elfos qualinesti o silvanesti. Como el héroe Gilthanas, un hojacantante combina el estudio de la magia arcana con el dominio de la espada.

Monje

Se pueden encontrar pocos monjes en Krynn, pero los que están activos en ese mundo encajan en dos categorías.

El Camino de la Larga Muerte cuadra con los monjes malvados que veneran a Sargonnas. Los minotauros que siguen a Sargas en ocasiones adoptan este camino, aunque la mayoría prefiere la faceta marcial del Camino de la Mano Abierta.

El Camino del Alma Solar se puede usar para representar a los seguidores de Sirrion, el dios de la creatividad, la pasión, los guerreros y el fuego. Se cree que dicha deidad da forma al fuego del alma, de modo que estos monjes tratan de moldear sus mentes y cuerpos para que los tres actúen a la vez, unificando el instinto y la acción.

Paladín

El Juramento a la Corona encaja a la perfección con cualquier paladín miembro de los Caballeros de la Espada o los Caballeros de la Calavera. Ambas órdenes juran lealtad a una organización y combinan el lanzamiento de conjuros con habilidad marcial.

Pícaro

La Mente Maestra encaja con cualquier personaje astuto, inteligente y perspicaz que pueda estar metido en complots de la corte. También funciona para interpretar a un capitán pirata ingenioso procedente de las islas del Mar Sangriento.

El Espadachín es otra opción para personajes que provienen de esa zona. Estos personajes, que ejercen de piratas y marineros en el Mar Sangriento, ponen especial atención a la velocidad. Una armadura ligera es ideal en un ambiente en el que la armadura pesada solo sirve de ancla mortal.

Eberron

Usa estas directrices para adaptar las opciones de clase del libro a una campaña ambientada en Eberron.

Bárbaro

La Senda del Camorrista se ajusta a la perfección a un bárbaro forjado entrenado para la batalla en espacios reducidos. Se puede modificar el armazón para incorporar pinchos, cuchillas y otras armas. Los forjados fueron unas tropas de asalto ideales en la Última Guerra. Los pocos que sobrevivieron no tienen más opción que continuar la actividad marcial, ya que sus cuerpos sirven para poco más.

Las opciones nuevas de guerrero totémico son una elección obvia para los bárbaros con afinidad con el tigre o el alce. La opción también puede mostrar los vínculos de un bárbaro de Argonnessen hacia un tipo de dragón concreto. Usa el tótem del tigre como tótem del dragón rojo y el del alce como tótem del dragón plateado.

Brujo

Los elfos de Aerenal encajan a la perfección con el Inmortal. Algunos de ellos hacen pactos con sus ancestros imperecederos. Prometen su servicio y obediencia a cambio de secretos antiguos de los elfos que desataron poderes mágicos, así como el dominio sobre los muertos vivientes.

Clérigo

El dominio del Conocimiento Arcano se aplica a los ámbitos de los que se ocupan Aureon de la Hueste Soberana y la Sombra de los Seis Oscuros. Los sectarios de la Sangre de Vol que sean clérigos también pueden adoptar este dominio.

Guerrero

Ahora que la Última Guerra acaba de terminar, el papel de un Caballero de los Dragones Púrpura como líder en la batalla puede aplicarse a cualquier guerrero que sirviera como oficial en una de las milicias de Khorvaire. Los soldados de Karrnath, que poseen una fuerte tradición marcial, están más inclinados a elegir esta opción.

Hechicero

La hechicería de la Tormenta encaja de forma natural con la casa Lyrandar. Un hechicero Lyrandar de la tormenta, que obtiene su poder de la señal del dragón de su casa, puede ayudar a orientar a los barcos a través del aire y cruzando el mar. Esta clase de hechiceros probablemente sean miembros de la élite de una casa, ya que pueden garantizar un viaje seguro aunque el clima sea peligroso.

Mago

Los hojacantantes existen en Aundair, donde trabajan como agentes del Congreso Arcano con formación especial. Los hojacantantes tienen la tarea concreta de proteger los secretos de la organización y asegurar que nunca caen en malas manos. En ocasiones se les envía a tierras lejanas para que busquen objetos mágicos que se creían perdidos o para lidiar con amenazas arcanas emergentes antes de que sean demasiado peligrosas.

Monje

El Camino de la Larga Muerte captura la naturaleza cruel y siniestra de los monjes que veneran a la Burla. Por contraste, el Camino del Alma Solar es la opción perfecta para los monjes consagrados a la Llama de Plata, en especial los que también tienen niveles en la clase paladín.

Paladín

El Juramento a la Corona representa a los paladines que ofrecen su lealtad a su soberano sobre todo lo demás. La tradición militar de Karrnath da origen paladines que hacen este juramento, sobre todo entre aquellos cuyo fanatismo los lleva a unirse a la Orden de la Garra Esmeralda.

Pícaro

Mentes Maestras y Espadachines se encuentran totalmente cómodos en la ciudad de Sharn. Además, las filas de las casas de la marca del dragón están repletas de emprendedores taimados e inquietos que representan bien las capacidades de una Mente Maestra.

Aunque una Mente Maestra carece de investigación como característica concreta, si se combina con una selección adecuada de habilidades y puntuaciones de característica (es crucial tener mucha Sabiduría), puede dar lugar a un buen inquisitivo.

Falcongrís

Usa estas directrices para adaptar las opciones de clase del libro a una campaña ambientada en Oerth.

Bárbaro

Es habitual encontrar bárbaros en las cuencas norteñas de Oerik. Los personajes bárbaros se adentran al sur, desde las tierras de los nómadas lobo a los enclaves de los bárbaros de hielo, para buscar botines, gloria y poder. Otros son exiliados y fueron obligados a dejar su patria bajo pena de muerte.

La Senda del Camorrista carece de análogo directo en Oerth. Seguramente un camorrista pueda ser de cualquier raza y entrenado como gladiador por los despiadados Esclavistas. Estos últimos son una camarilla muy temida que dirige ataques contra las comunidades costeras y arrastra a los prisioneros a una deplorable vida de servidumbre. Un camorrista podría tratarse de una de esas víctimas desafortunadas. Un cautivo que muestra tener capacidades marciales puede ser entrenado en un estilo de combate exótico, para asegurarse de que un comprador sanguinario paga un precio alto por él.

El tótem del tigre encaja fácilmente con los bárbaros que provienen del reino de los nómadas tigre. El tótem del alce es el más habitual entre los Vagabundos de los Páramos, que mantienen la antigua tradición de Flan.

Brujo

Los brujos son relativamente escasos en Falcongrís, pero cuando Iuz ascendió al poder empezó a ofrecer poder directamente a quienes escogían servirle. Algunos de los otros poderes misteriosos de Oerth y, en especial, Vecna y Tharizdun, también brindan pactos a los brujos que se atreven a ponerse en contacto con ellos.

Tanto Iuz como Vecna encajan en el papel de patrón Inmortal. En especial, Iuz ofrece poder para corromper y socavar a sus enemigos. Promete tratos sencillos y un gran poder para aquellos en los reinos de Furyondy y Veluna que estén dispuestos a socavar esos países desde dentro. Ciertos brujos disfrutan en su papel de traidores, mientras que otros se rebelan ante Iuz y un tercer tipo aceptan su poder para usarlo con fines propios.

Clérigo

El dominio del Conocimiento Arcano concuerda a la perfección con los clérigos de Boccob. Tienen la misión de usar sus habilidades para hallar objetos mágicos perdidos y ayudar a contrarrestar la desaparición de la magia de Oerth, algo que ocurre de forma lenta pero imparable.

Guerrero

Como un Caballero de los Dragones Púrpuras se centra en el liderazgo durante el combate, eso lo convierte en el modelo ideal para los Caballeros de la Guardia. Estos últimos poseen el cometido de proteger los países de Bissel, la Gran Marca, Geoff y Keoland de incursiones de Baklunia. Combinan una disciplina estricta con una forma de vida casi monacal, así como el estudio minucioso de las tácticas de combate y la estrategia para permanecer atentos ante ataques.

Mago

Los hojacantantes son un cuadro de élite de magos guerreros en el reino de Celene. Algunos de estos agentes trabajan más allá de las fronteras de Celene y emplean la espada y la magia contra los enemigos de la reina. El arte del Canto de la Espada suele ser desconocido más allá de ese reino y ningún no elfo ha aprendido sus secretos.

Monje

Los monjes son relativamente escasos en Oerth, con la excepción importante de la siniestra Hermandad Escarlata. En ella, el Camino de la Larga Muerte es una técnica secreta que se enseña a quienes combinan la pericia de la hermandad en la lucha sin armas con la preferencia por el asesinato para deshacerse de enemigos problemáticos.

El Camino del Alma Solar encaja bien con los monjes que veneran a Pholtus o a Pelor. Las órdenes monacales en los países de Baklinia podría originar con facilidad una orden de monjes consagrados a Al'Akbar.

Paladín

El Juramento a la Corona representa una amplia variedad de paladines asociados con diferentes órdenes de caballerías en Flanaess. La Orden del Venado es la facción perfecta para esta clase de paladín. Además, los paladines asociados con el Gran Reino seguramente hacen este juramento.

Pícaro

La ciudad de Falcongrís se conoce como la Ciudad de los Ladrones por un buen motivo. El gremio de ladrones ejerce su poder por todo el mundo. Enclavado en el centro de la red económica de Flanaess, el gremio y la urbe sobre la que gobierna están involucrados en casi cualquier negocio de la región.

El arquetipo Mente Maestra es el modo perfecto de representar a un miembro ambicioso del gremio de ladrones de Falcongrís. Este tipo de pícaro, dispuesto a aceptar un riesgo personal en un trabajo, pero que se siente más cómodo cuando dirige a matones, se adapta bien a un personaje que quiera seguir los pasos de Nerof Gasgol y ganar poder político y económico.

Los vividores y bandidos son habituales en las ciudades de Flanaess. Por eso, un Espadachín puede proceder de casi cualquier urbe. Con todo, son especialmente corrientes en Rhenee en concreto. Como viajeros de los canales, han aprendido que un combate rápido y con libertad de movimiento es lo que mejor funciona.

Tus propios mundos

¿Diriges la campaña en un mundo creado por ti mismo? Aquí tienes ciertos consejos para introducir algunas de las opciones de personaje de este libro en tu mundo, dejando de lado aquellas opciones que tienen aplicaciones obvias en cualquier ambientación.

Bárbaro

La Senda del Camorrista es difícil de incorporar en una ambientación por su idiosincrasia particular. Encaja bien con luchadores profesionales, berserkers y gladiadores. Que se base en la armadura es un buen referente cultural para los personajes enanos y por eso encaja con su papel en los Reinos. Como alternativa, puedes usar al camorrista de base para una orden religiosa militante de tu mundo, en especial una que esté centrada en la crueldad o la furia.

En lo que respecta a los tótems del tigre o el alce, la conversión se limita a reemplazarlos por animales más adecuados, en caso de ser necesario.

Brujo

El patrón Inmortal es una gran opción para los sirvientes de un rey liche poderoso, un nigromante u otra clase de gobernador muerto viviente. Estos brujos también son útiles para representar a cualquier secta u organización centrada en un muerto viviente poderoso del pasado de tu campaña.

Clérigo

El concepto de una diosa de la magia es importante en los Reinos. Si tu campaña carece de una deidad que se encargue de la magia, el dominio del Conocimiento Arcano funciona para las órdenes religiosas que se ocupan de perseguir o vigilar a los lanzadores de conjuros arcanos. Si en tu mundo surge un conflicto entre la magia arcana y la divina, este dominio representa a los cazadores de magos de la facción divina.

Guerrero

Los Caballeros del Dragón Púrpura capturan la esencia de un aguerrido estratega en combate. También funcionan como plantilla para un capitán mercenario, un miembro de una orden guerrera de élite o un noble encargado de dirigir a sus siervos en combate.

Hechicero

La hechicería de Tormenta encaja bien con una orden arcana que esté basada en una cultura marinera dominante. Estos hechiceros podrían formar un cuadro de capitanes de barco de élite y ayudar al reino a gobernar el mar a través del comercio o el saqueo.

Mago

El toque especial del hojacantante lo convierte en algo más que un simple guerrero/mago de los Reinos Olvidados. Considera usarlo en tu campaña como modelo de un orden de caballeros elfos o un grupo de guerreros de élite entrenado para proteger a los líderes de una magocracia.

Monje

Te habrás percatado de que el Camino de la Larga Muerte y el Camino del Alma Solar son dos herramientas muy prácticas para modelar órdenes monacales en los extremos opuestos del espectro del alineamiento. Una orden especialmente siniestra encaja bien con la Larga Muerte, mientras que otra heroica concuerda con el Camino del Alma Solar.

Paladín

La utilidad del Juramento a la Corona en tus campañas viene de su habilidad para captar a paladines neutrales, cuyos códigos de conducta se centran más en la ley que en principios éticos. Su lanzamiento de conjuros divinos lo convierte en algo complejo de usar como herramienta para cualquier orden de caballería, pero es una opción muy buena para una teocracia. También puedes escoger que los conjuros que lance un paladín tengan un origen arcano y no divino.

Índice

aasimar, 119
Abbathor, 22, 105
Abeir, 113
Abjuración Arcana (clérigo), 128
Acceso a la Biblioteca (erudito enclaustrado), 148
Aelinthaldaar, 16
Aerasumé, Methrammar, 54
Aerdrie Faenya, 23, 107
agente de una facción (trasfondo), 145
Aglarond, 11
Airspur, 11
Akadi, 21
Akanax, 11
Alaron, 70
Alaundo, el Vidente, 75
Alcázar Zhentil, 12
Alianza de los Lores, la, 7-9, 43, 53, 54, 58, 65, 145
Alma del Viento (hechicero), 133
Alma Engañosa (pícaro), 143
Almas Solares, las, 138
Alto Imaskar, 12, 41
altos elfos. Consulta elfos: lunares; elfos: solares
Amaunator, 21, 24
  símbolo, 24
Ammargarl. Consulta Mintarn
Amn, 9, 72
Amphail, 7, 43-45
Anais, reina, 11
Angharradh, 23, 107, 108
Anteos, Belinda, 45
Antiguos, los, 12
antimagia, 19
año, 14
Araithe, Príncipe, 71
Árbol Abuelo, 96
Archipiélago de Korinn, 70
Ardeep, 16
Arkaiun, 110
armadura con pinchos, 121
armadura de camorrista (bárbaro), 121
armadura, 121
Armonía Totémica (bárbaro), 122
Arpistas, 123-124, 129, 145
arquetipo marcial, 131
Caballero del Dragón Púrpura, 131
arquetipos de pícaro, 142-143
Cerebro, 145
Espadachín, 142
Arte Invisible, el. Consulta psiónica
Arte, el. Consulta lanzamiento de conjuros
artesano de un clan (trasfondo), 146
Arvandor, 8, 16, 66, 107
Arvoreen, 23, 109
Aryvandaar, 16
Asamblea de las Estrellas, 13
Ascalhorn. Consulta Fuerte del Portal Infernal
Asmodeo, 21, 24, 118
  símbolo, 24
Ataque Adicional (mago), 135
Atendido como Corresponde (noble de Waterdeep), 154
Athalantar, 46
Audacia Galante (pícaro), 142
Auril, 21, 25, 117
  símbolo, 25
avariel, 106
Azuth, 21, 25, 117, 118, 127
  símbolo, 25
Baazka, 125
Baervan Viajero Indómito, 24, 115
Bahamut, 112, 113
Bahgtru, 24, 118
Banco Comercial de la Costa de la Espada, 45-46
Baram, Barri, 92
Baravar Capa de Sombras, 24, 115
bárbaros, 121-122, 154
  Consulta Bárbaros regheds; uthgardts
bárbaros regheds, 98, 121
Barcos de Luskan, 91
bardos, 122-124
barrios, 53
Bastión (guerrero), 132
Bastión de Yelmo, 8, 73-74
Battlehammer, Bruenor, 61, 63
Battlehammer, Gandalug, 64
Battlehammer, Garumn, 63
Bedine, 110-111
Belaphoss, 125
Berdusk, 84
Berronar Plata Auténtica, 22, 104
Beshaba, 21, 26, 119
  símbolo, 26
Besilmer, 58, 59
Bhaal, 21, 26, 31, 51, 94
  símbolo, 26
Blingdenstone, 9, 99, 101, 115
Bosque Alto, 74
Bosque Brumoso, 88
Bosque de las Sierpes, 91
Brandobaris, 23, 110
brujo, 125-127, 136-137
  trucos, 136-137
Bryn Shander, 97
Caballero del Dragón Púrpura (guerrero), 131, 155
caballero de una orden (trasfondo), 146-147
Caballero Rojo, el, 21, 27, 113
  símbolo, 27
Caballeros Brujos de Vaasa, 13
Calendario de Harptos, 14, 15
Calimport, 9
Calimshan, 9
Callarduran Manos Tersas, 24, 115
Cambio de Rumbo (paladín), 141
Camino de la Larga Muerte (monje), 138, 139
Camino del Alma Solar (monje), 138, 139
Camino Dorado, el, 12
Camino Transigente, el, 138
campanas. Consulta Horas
Campeón Glorificado (paladín), 142
Campos de los Muertos, 8, 79
Castillo Dragonspear, 79-80
Garras de Troll, 87
Canalizar Divinidad, 128, 141
Canción de Defensa (mago), 135
Canción de la Hoja (mago), 135
Canción de la Victoria (mago), 135
Candlekeep, 8, 70, 76
  servicios, 79
Cántico de Gauntlgrym, el, 61
Caradoon, Bronywn, 65
Caradoon, Samular, 65, 141
Carga de Camorrista (bárbaro), 121
casa Hartwick, 98
Cashaan, el Rojo, 94
Castigo Punzante (bárbaro), 121
Castillo Dragonspear, 79
Castillo Peligroso, 13
cazarrecompensas urbano (trasfondo), 147
Mente Maestra (pícaro), 142
Círculo de Espadas, 129
círculos druídicos, 128-129
Ciudad de las Arañas. Consulta Menzoberranzan
Ciudad de las Espadas. Consulta Gracklstugh
Ciudad de las Manos Diestras. Consulta Neverwinter
Ciudad de las Velas. Consulta Luskan
Ciudad de los Esplendores. Consulta Waterdeep
Ciudad de los Muertos, 20
Ciudad del Juicio, 20
Ciudadela Adbar, 8, 59-60
Ciudadela de Muchas Flechas, 61
Ciudadela del Cuervo, 12
Ciudadela Felbarr, 8, 59, 60-61
Clangeddin Barba Plateada, 22, 104
clases, 121-143
clérigos, 127-128
Colegio de Fochlucan, 123
Colegio de Nuevo Olamn, 123
Colegio del Heraldo, 124
colegios bárdicos, 123-124
Colinas de los Reyes, 10
  Consulta medianos
Colinas Serpiente, 89
colinas Trielta, 80
Hardbuckler, 80-81
Compañero, el, 83
Compañeros del Salón, 63
compañías de mercenarios, 152
cómputo de los valles, 16
Conflictos y persecución, 22-23
conjuros, 18
Conocimiento Arcano, 127-128
Consejo de Gremios, 45
Consejo de las Piedras Refulgentes, 48
Consejo de los Cinco, 9
Consejo de los Cuatro, 51
Consejo de los Lores, 7
Consejo de Simbarch, 11
Consejo de zulkires, 12
Corazón de la Tormenta (hechicero), 133
Corellon Larethian, 23, 107, 117, 118, 127
Cormanthor, 13, 16
Cormyr, 13, 17, 131
cortesano (trasfondo), 148
Costa de la Espada, la, 7-9
Credo Firme, el, 82
Crinti, 10. Consulta semielfos: variantes
Cripta del Brujo, 81-82
Cuchillos de Fuego, los, 14
culto, 19-20 Consulta deidades; religión; referencias a deidades concretas
Cumbre del Escudo, 14, 15
CV, 16
Cyric, 21, 28
  Símbolo, 28
Cyrrollalee, 23, 109
Chauntea, 21, 27, 117
  símbolo, 27
Chessenta, 11
Chult, 9-10
Daggerford, 7, 45-46
Daggerford, Maldwyn, 45
Daggerford, Morwen, 7, 45
Damara, 11-12
Dambrath, 10
Darromar, 11
decana, 14
deidades, 19-41, 104-105, 107-108, 109-110, 112, 115, 116-117, 118
  muertas y resucitadas, 20
  comulgar, 22
  drows, 16, 23, 108
  élficas, 23, 107-108
  enanas, 22, 104-105
  faerûnenses, 21, 112
  gnomas, 24, 115
  medianas, 23, 109
  no humanas, 20
  orcas, 24, 118
  poco habituales, 20
Delimbiyran, 46
Delzoun, 8, 16, 48, 59, 60, 61, 62, 63, 64
Dendar la Serpiente Nocturna, 126
Deneir, 21, 28
Desafiar a la Muerte (brujo), 127
Desafío del Campeón (paladín), 141
Desenfreno Temerario (bárbaro), 121
Desierto Infinito, el. Consulta Tierras de la Horda
Destructor de Conjuros (clérigo), 128
detectar magia, 19
Dethek, 103, 105, 117
Días del Trueno, 15-16
días festivos, 14
Diez Ciudades, las, 97-98
dioses, 19-41, 104-105, 107-108, 109-110,112, 115, 116-117, 118
  comulgar, 22
  drows, 23, 108
  élficos, 23, 107-108
  enanos, 22, 104-105
  muertos y resucitados, 20
  faerûnenses, 21, 112
  gnomos, 24, 115
  medianos, 23, 109
  no humanos, 20
  orcos, 24, 118
  poco habituales, 20
disipar magia, 19
Distracción (pícaro), 143
divisas, 13
Do'Urden, Drizzt, 107
Dominio Arcano (clérigo), 128
Dominio de la Muerte (monje), 140
Dominio del Conocimiento Arcano (clérigo), 127-128
dominio divino, 127-128
dracónidos, 13, 112-113
  clanes, 113
  religión, 113
  tierras, 113
Dragones Púrpuras, los, 11
drow, 8, 9, 10, 16, 23, 99, 101, 107, 108
Druette, la Azabache, 94
druidas, 128-129
Duelista Experto (pícaro), 142
duergars, 8, 9, 99-100, 103
Duerra de las Profundidades, 22, 105
Dugmaren Manto Brillante, 22, 105
Dumathoin, 22, 105
Eaerlann, 16, 46
Eilistraee, 23, 108
el más allá, 20
Eldath, 21, 28, 117
Elegía de Delzoun, 60
Elegidos de los dioses, 17-18
elfos, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 19, 23, 48, 53, 55, 66-67, 71, 84-85, 87, 88, 101, 105-108
  alados, 106
  oscuros (drows), 8, 9, 10, 16, 23, 99, 101, 107, 108
  deidades, 23, 107-108
  estelares, 106
  tierras, 106
  idioma, 108
  marinos, 106
  lunares, 105-106
  solares, 106
  salvajes, 106
  de los bosques, 106-107
elfo (idioma), 108
elfos de cobre. Consulta elfos: de los bosques
elfos de los bosques, 106-107
elfos de plata. Consulta elfos: lunares
elfos estelares, 106
elfos lunares, 105-106
elfos marinos, 106
elfos salvajes, 106
Eltab, 12, 125
Elturel, 82
Elturgard, 82-84
  Berdusk, 84
  blasón, 83
  Compañero, el, 84

Credo Firme, el, 84
Elturel, 83
Fuerte Morninglord, 83
Scornubel, 84
Soubar, 84
enanos, 8, 9, 15, 16, 22, 46, 48-49, 53, 59-66, 70, 88, 99,103-105, 146
clanes, 46, 63, 64, 65, 66, 103, 146
deidades, 22, 104-105
de oro, 103-104
escudo, 103
grises (duergars), 8, 9, 99-100, 104
territorios, 8, 58-66
enano (idioma), 105
enanos de las colinas. Consulta enanos: de oro
enanos de las montañas. Consulta enanos: escudo
enanos de oro, 103-104
enanos escudo, 8, 103
Enclave
Esmeralda, 13, 129, 145
Entre los Muertos (brujo), 125-126
Entrenarse en la Guerra y la Canción (mago), 135
Enviado Real (guerrero), 132
Era de la Humanidad, 16-17
Era de los Trastornos, 17
Erebos, 11
Erevan Ilesere, 23, 108, 117
Erliza, Dama, 72
Errtu, 125
erudito enclaustrado (trasfondo), 148
Escudo Solar (monje), 131
Espadachín (pícaro), 142
Espira del Recuerdo, 18
Espíritu Inflexible (paladín), 142
Espíritu Totémico (bárbaro), 121-122
Espruar, 105, 108
estaciones, 14-15, 18
estilos de hojacantante, 136
Estima Caballeresca (caballero de una orden), 146-147
Estival, 15
Estrago Élfico, 10
Estrellas Lunares, 124
Evereska, 19, 85, 152
Evermeet, 8, 66-67, 105, 106, 136, 149
exploradores, 129-130
Explosión Solar Abrasadora (monje), 139
facciones, 145
Faerûn, 7, 9-14
familia Harpell, 48-49
Fenmarel Mestarine, 23, 108
Festejo de la Luna, el, 15
ffolk, 70, 111, 129
Flandal Piel de Acero, 24, 115
Floshin, Darfin, 46
forastero errante, 148-150
Fortaleza Oscura, 8, 86-87
Frontera Salvaje, la, 7
Frostmantle, Yarin, 12
Fuerte Morninglord, 83
Furia de la Tormenta (hechicero), 133
Gaerdal Mano de Hierro, 24, 115
Garbo (pícaro), 142
Gargauth, 125
Garl Oro Reluciente, 24, 114
Garras de Troll, 87-88
Gauntlgrym, 8, 48, 59, 61-62
Gema del Norte, la. Consulta Silverymoon
Gharraghaur, 48, 58, 59
Ghaunadaur, 108, 126
Gilgeam, 14, 126
gnomos de las profundidades, 9, 101, 115
gnomos de las rocas, 114-115
gnomos de los bosques, 114
gnomos, 9, 24, 48, 53, 69, 79-81, 100, 101, 114-115
deidades, 24, 115
de los bosques, 114
de las profundidades (svirfneblins), 9, 115, 101, 115
de las rocas, 114-115
tierras, 115
Golpe del Arco Ardiente (monje), 139
Gond, 21, 29
símbolo, 29
Gorm Gulthyn, 22, 104
Gracklstugh, 9, 99-100
Gran Consejo, 11
Gran Lluvia, la, 17, 133
Gran Páramo, 16, 87-88
Grandes Capitanes de Luskan, 91, 94
Grauman, rey, 98
Grumbar, 21, 127
Gruumsh, 24, 117, 118
guardia de la ciudad (trasfondo), 150
Guerras de la Corona, las, 16, 105, 107
guerreros, 131-132
Guía de la Tormenta (hechicero), 133
Gundarlun, 68
Gur, 111
Gwaeron Windstrom, 21, 29, 130
Gwynneth, 70
Haela Hacha Brillante, 22, 104
Halruaa, 10-11, 18, 111, 149
halruaano, 112
Hanali Celanil, 23, 107, 117
Hardbuckler, 80
Harnoth, rey, 59
Harpell, Dowell, 7
Hartwick, 98
Haunghdannar, 58, 59
Hechicería de la Tormenta (hechicero), 133
hechiceros, 132-133, 136-137
trucos, 136-137
Heptios, 11
Heredero (trasfondo), 151-152
Herencia (heredero), 151-152
Hermandad Arcana, la, 17, 94
Hibernal, 14
historia, 15-18
Hoar, 21, 29-30
símbolo, 29
Hondonada del Portal Infernal, 74-75
Hora de la Cosecha (monje), 139
horas, 15
Hornblade, Taern, 7, 54
Huesos de Ballena, los, 8, 68
humanos, 110-112
deidades, 112. Consulta deidades
etnias, 110-112
idiomas, 112
Hyrsam, 125
Ilmater, 21, 30, 117, 119
símbolo, 30
Ilneval, 24, 118
Ilythiir, 16
Ilzimmer, Dauner, 7, 44
Illefarn, 16, 46
Illusk, 17, 68
imaskares, 12, 41, 111
Impiltur, 11
Infernal, el (brujo), 125
Iniciativa Arcana (clérigo), 128
Inmortal, el (brujo), 126-127
Inspiración Súbita (guerrero), 132
instituciones religiosas, 20-23
instrumentos musicales, 124
Investigador (variante de guardia de la ciudad), 151
Io, 112-113
Iqua Tel'Quessir, 15-16
Ironmaster, 8, 63
Isla de Oman, 74
Islas Moonshae, 8, 70-72, 129
Alaron, 70
Archipiélago de Korinn, 70
druidas, 129
Gwynneth, 71
Isla de Oman, 71
Moray, 71
Norland, 71-72
Snowdown, 72
Islas Norteñas, 67-68
Gundarlun, 68
Huesos de Ballena, los, 68
Rocas Moradas, 68
Ruathym, 68
Tuern, 68
islas, 8, 66-73
Istishia, 21, 127
Jarant, el Rey Sierpe, 88-89
Jendrick, el Azul, 94
Jergal, 21, 30-31
símbolo, 30
Juego de Pies Elegante (pícaro), 142
Juramentados, los, 76, 78
Juramento a la Corona (paladín), 141-142
juramento sagrado, 141-142
Kara-Tur, 14, 149
Kelemvor, 20, 21, 31-32, 113
símbolo, 31
Kendrick, Derid, 70
Kezef, 126
Kiaransalee, 23, 108
Kossuth, 21, 127
Kurth, Beniago, 91
La Buena Cosecha, 15
La Caída de los Drows, 16
Labelas Enoreth, 23, 108
Laduguer, 22, 105
Lago de Vapor, el, 11
Lantan, 8, 69
Lanzamiento Potente (clérigo), 128
Larloch, 81, 126
Las Tres, 12. Consulta Chauntea; Mielikki; Mystra; Rashemen
Lathander, 21, 32, 108
símbolo, 32
Lealtad Divina (paladín), 141
Leira, 21, 32
Lejinas, 12
Linaje uthgardt (miembro de una tribu uthgardt), 154
Lolth, 23, 107, 108
Longsaddle, 7, 46-47
Lorcan, 125
Loviatar, 21, 33
símbolo, 33
Luiren, 11, 108, 110, 137
Luna Oscura, la, 137
luna, 14
Luruar. Consulta Marca Argéntea
Luskan, 17, 73, 91-94
Luthcheq, 11
Luthic, 24, 118
Lythari, 106
Llamada a las Armas (guerrero), 132
Lliira, 21, 32-33
símbolo, 33
Madre Tierra, la, 27, 70
Maestro de la Intriga (pícaro), 143
Maestro de la Táctica (pícaro), 143
magia arcana. Consulta magia
Magia de la Tormenta, 132
magia divina, 23. Consulta magia
magia dracónica, 132
magia muerta, 19
magia que afecta, 19
magia salvaje, 19, 132
Magia Tempestuosa (hechicero), 133
magia, 9, 18-19, 23. Consulta objetos mágicos; mythal; psiónica; lanzadores de conjuros; lanzamiento de conjuros; conjuros; poderes sobrenaturales; Urdimbre, la
magos, 134-137
trucos, 136-137
Magos de Guerra (de Cormyr), los, 11, 134
Magos Rojos, 12, 141
Malar, 21, 31, 33
símbolo, 33
Malkizid, 125
manantial lunar, 27, 67, 129
Maniobra Elegante (pícaro), 142
Manipulador Perspicaz (pícaro), 143
Mantol-Derith, 9, 100
Mar de la Luna, el, 12
Mar de las Estrellas Caídas, 17, 18, 133
Mar Impenetrable, el, 14
Marca Argéntea, 8, 18, 54, 61, 65
Marlspira de Najara, 88
Marthammor Duin, 22, 105
Máscara, 21, 33-34, 118, 119
símbolo, 34
Mataciervos, 98
medianos, 11, 23, 46, 48, 53, 79-81, 101,108-110, 137
deidades, 23, 109-110
fortecores, 109
fantasagaces, 110
piesligeros, 109
Medianos piesligeros, 109
Medianos fantasagaces, 110
Memnon, 9
Menzoberranzan, 9, 64, 101, 107,115, 116
mercenario veterano (trasfondo), 152-153
mes, 14
Mezro, 10
Mielikki, 21, 34, 108, 117
símbolo, 34
miembro de una tribu uthgardt (trasfondo), 153-154
Milil, 21, 34, 117
Mintarn, 8, 72-73
Mirabar, 7, 8, 48-49
Miyeritar, 16, 88
Moander, 40, 126
monedas, 13
Monjes de la Larga Muerte, 138
monjes, 137-140
Moradin, 22, 103, 104
Moray, 71
Morinn, rey, 61
Muchas Flechas, 8, 17, 60, 61, 64
Mulhorand, 12, 41, 149
Mulmaster, 12
Muro de los Impíos, 20
Myrkul, 21, 31, 35
símbolo, 35
Mystra, 18, 21, 35, 117, 127
símbolo, 35
Mystril, 18
Myth Drannor, 17, 18, 85, 136, 147
mythal, 19, 54
Najara, 88-91
Bosque de las Sierpes, 91
Colinas Serpiente, 90
Marlspira de, 88
Pantano de Chelimber, 91
Ss'khanaja, 89
Narfell, 12-13, 111
Naturaleza Imperecedera (brujo), 127
naturaleza salvaje, 8
Nebelun, 24, 115
Nelanther, el, 8, 69
Netheril, 11, 12-13, 16, 17, 18, 20, 37, 46, 61, 81
Neverember, Dagult, 7, 49, 55, 72
Neverwinter, 16, 17, 49-51
Nezram el Caminante de Mundos, 12
Nimbral, 8, 69-70
Noble de Waterdeep (trasfondo), 154
Norland, 71
Norte, el, 7-9
norteños, 67, 69, 69-70, 121
Oberón, 138

objetos mágicos, 18-19
Oghma, 21, 35, 49
  símbolo, 35
Oídos Atentos (cazarrecompensas urbano), 147
Ojo de Guardián (guardia de la ciudad), 151
olvidados, los. Consulta gnomos
Oradores del Bastión de Yelmo, 74
orcos, 24, 61, 64, 69, 70, 96. Consulta semiorcos
Ordalf, Alta Dama, 71
Orden de la Rosa Amarilla, 138
Orden de Samular, 141
Orden del Compañero, 141
Orden del Guantelete, 145
Orden del Ojo Dorado, 74, 141
ordenación, 22
órdenes de caballería, 147
órdenes de paladines, 141
órdenes monásticas, 137-138
Orgullosos, los, 16
origen mágico, 133
  Hechicería de Tormenta, 133
Orlumbor, 8, 73
Orogoth, 88
Oscuro Desastre, el, 16
Pacto de los Valles, 16
paladines, 140-142
  Juramento a la Corona, 141-142
Pantano de Chelimber, 91
panteón, 20, 21, 22, 23, 24, 104-105,107-108, 109-110, 112, 115
  drow, 23, 108
  élfico, 23, 107-108
  enano, 22, 104-105
  faerûnense, 21, 112
  gnomo, 24, 115
  mediano, 23, 109-110
  orco, 24
Parlamento de los Pares, 51
patricio, 51-52
patrones
  sobrenaturales, 126-127
  Infernal, el, 125
  Inmortal, el, 126-127
  Señor Feérico, el, 125
  Primigenio, el, 125-126
Perdición, 21, 36, 118
  símbolo, 36
Pereghost, 86, 87
Phalorm, 45, 46
Phlan, 12
pícaros, 142-143
Plaga de Conjuros, 10, 17, 18
Plano de la Fuga, 20, 25
poderes sobrenaturales, 18
Portavoz del Viento (hechicero), 133
Portyr, Dillard, 51
Primera Floración, 16
Primera Secesión, la, 16, 67
Primigenio, el (brujo), 125-126
Príncipe de la Escarcha, el, 125
Profecías de Alaundo, 75
psiónica, 18
Puente Boareskyr, 8, 94
Puerta de Baldur, 17, 51-52
  origen del nombre, 52
Puño Ardiente, el, 7, 51, 52
Puño Hin, el, 137
Raedra, reina, 11
Ramur, Selin, 7
rashemíes, 12
Raurym, Selin, 48
Ravengard, Ulder, 7, 51
Rayo de Sol Radiante (monje), 139
razas creadoras, 15-16
razas, 103-119
Red Negra. Consulta Zhentarim
Refugio (agente de una facción), 145
Reina del Aire y la Oscuridad, la, 125
Reino Boscoso, el. Consulta Cormyr
Reino de los Dos Soles. Consulta Elturgard
Reino de Muchas Flechas, 8, 17, 60, 64
Reino del Hombre, 45, 46
Reinos de Abajo. Consulta Underdark
reinos en ruinas, 46, 59
Reinos Fronterizos, 11
religión, 19-41, 83, 104-105, 107-108, 109-110, 112, 113, 115, 116-117, 118, 119. Consulta las referencias a deidades concretas
relojes, 15
Respeto del Pueblo Robusto (artesano de un clan), 146
Rethnor, Hartouchen, 91
Retirada, la, 105
Rhymanthiin, 89
Rillifane Rallathil, 23, 108, 117
Rocas Moradas, 68
Ruathym, 8, 68, 70
Ruthiol, Nestra, 7, 57
sacerdotes, 20-23. Consulta las referencias a deidades concretas
Salón de Mithral, 7, 8, 63-64
Samarach, 10
santuario, 20-22
Sarifal, 71
Sashelas de las Profundidades, 23, 108
Savras, 21, 36
  símbolo, 36
Scornubel, 84
Secesión, la. Consulta Primera Secesión, la; Segunda Secesión, la
Secomber, 88-89
Segojan Clama la Tierra, 24, 115
Segunda Secesión, la, 17-18, 111
Sehanine Arco Lunar, 23, 107
Seldarine. Consulta deidades: élficas
Selûne, 21, 36, 117, 119
  símbolo, 36
Selvetarm, 23, 108
Sembia, 11, 12, 17, 18
Semblanza de la Bestia (bárbaro), 122
semielfos, 11, 53, 116-117
  idioma, 116
  tierras, 116
  religión, 116-117
  variantes, 116
semiorcos, 12, 117-118
  religión, 118
Senda del Camorrista (bárbaro), 121
Senda del Guerrero Totémico (bárbaro), 121-122
sendas primordiales, 121-122
  Senda del Camorrista, 121
  Senda del Guerrero Totémico, 121-122
Señor Feérico, el (brujo), 125
señores de Waterdeep, 17, 55
Settlestone, 63
Shaaran, 111, 112
sha'ir, 14
Shar, 21, 36-37, 119, 129
Shargaas, 24, 118
Sharindlar, 22, 105
Sheela Peryroyl, 23, 109
siemprerradiante, 48
Sildëyuir, 106
Silvanus, 21, 37, 108, 117
  Símbolo, 37
Silverhand, Alustriel, 54
Silverhand, Laeral, 7, 55, 57, 124
Silverscale, Dhosun, 89, 90
Silverymoon, 7, 13, 53-54, 65
Skadaurak. Consulta Mintarn
Snowdown, 72
sobrenaturales,
  patrones 125-127
  Infernal, el, 125
  Inmortal, el, 126-127
  Señor Feérico, el, 125
Solonor Thelandira, 23, 108, 117
Sossal, 12-13, 149
Soubar, 82
Ss'khanaja, 89
Sstar, Ilgostrogue, 63
Stelmane, Belynne, 51
Stoneshaft, Ebenezer, 65
Suljack, Dagmaer, 91
Sundabar, 8, 64-65
Sune, 21, 37, 108, 117
  símbolo, 37
svirfneblins, 9, 101, 115
Synnoria, 71
Szass Tam, 12
Taerl, Throa, 91
Talona, 21, 38
  símbolo, 38
Talos, 21, 38
  símbolo, 38
Tchazzar, el Inmortal, 11
Tel'Quessir. Consulta elfos
templos, 20-22
Tempus, 21, 38-39, 113, 118
  símbolo, 38
Territorio de Stoneshaft. Consulta Thornhold
Teshwave, 12
Tethyr, 11, 147
Teyva, la Gris, 94
Thay, 12
Thentia, 12
Thesk, 13
Thindol, 10
Thorass, 110, 112
Thornhold, 8, 65-66
Thultanthar, 17
Tiamat, 113
tieflings, 118-119
  religión, 119
  tierras, 119
  variantes, 118
tiempo, 14-15
Tierras Centrales Occidentales, 7, 11
Tierras de la Horda, las, 13
Tierras de los Valles, las, 13, 16, 17
Tierras Frías, las, 11, 12-13
Tiniebla Brillante, 63
Titania, 125
Tithmel, reina, 61
Todos se fijan en ti (forastero errante), 150
Toque de la Larga Muerte (monje), 140
Toque de la Muerte (monje), 139
Toreus, 11
Toril, 7, 9-14
Torm, 21, 39, 82, 113
  símbolo, 39
Torre de Huéspedes del Arcano, 17, 94
tradición arcana (mago), 135
tradiciones monásticas, 138-139
Camino de la Larga Muerte, 139-140
Camino del Alma Solar, 139
trasfondos, 145-154
  agente de una facción, 145
  artesano de un clan, 146
  caballero de una orden, 146-147
  cazarrecompensas urbano, 147
  cortesano, 148
  erudito enclaustrado, 148
  forastero errante, 148-150
  guardia de la ciudad, 150-151
  heredero, 151-152
  mercenario veterano, 152-153
  miembro de una tribu uthgardt, 153-154
  noble de Waterdeep, 154
Tratado de la Garganta de Garumn, 64
Trece de Toril, los, 118
trillimac, 101
trucos arcanos, 136-137
Tuern, 68
Tuigan, 12, 13, 111-112
Turmish, 13
Tymanther, 13-14, 113
Tymora, 21, 39, 40, 110, 119
Tyndal, leyenda de, 46
Tyr, 21, 40, 113
  símbolo, 39
Tyranthraxus, 126
Ulutiun, 112
Umberlee, 21, 40
  símbolo, 40
Umbra, 17-18
Underdark, 7, 9, 16, 99-101, 107, 150
  Blingdenstone, 101
  Gracklstugh, 99
  Mantol-Derith, 100
  Menzoberranzan, 101
Unther, 14
Urdimbre, la, 18, 19
Urdlen, 24, 115
Urogalan, 23, 110
Uruk, Mangan, 12
Uthgar, 97
uthgardt, 95-97, 121, 122, 153-154
  tótems, 122
  tribus, 95, 96
Vaasa, 11-12
Valkur, 21, 68
Valle de Icewind, 17, 97-98
Valle de los Ciervos, 98-99
Vanthampur, Thalamra, 51
Verdor, 15
Vergadain, 22, 105
Vhaeraun, 23, 108
Vida Indestructible (brujo), 127
Vida Mercenaria (mercenario veterano), 152
Voonlar, 12
Wanderfoot, Amarandine, 74
Warcrown, Emerus, 60-61
Waterdeep, 7, 13, 17, 54-57, 73, 118, 154
Waukeen, 21, 40
  símbolo, 41
Waybeard, Dagnabbet, 7, 64
Wendonai, 125
Westgate, 14
Wychlaran, 12
Yaïmunnahar, 13
Yartar, 7, 57-58
Yelmo, 21, 41
  símbolo, 41
Yondalla, 23, 109
yuan-tis, 88-91
Yurtrus, 24, 118
Zakhara, 14, 150
Zargon, 126
Zelenn, la Blanca, 94
Zhentarim, 12, 145

Bienvenidos a la Costa de la Espada

La Costa de la Espada, una región de los Reinos Olvidados, cuenta con ejemplos sobresalientes de civilización, lugares peligrosos en los que abunda el mal y, rodeándolo todo, una naturaleza salvaje que ofrece oportunidades y desafíos a los exploradores.

La Guía del Aventurero de la Costa de la Espada es un recurso valioso tanto para Dungeon Masters como para jugadores. Además de describir a los pueblos y emplazamientos de la Costa de la Espada, el libro contiene una gran variedad de opciones para personajes, que fascinarán e inspirarán a todos los grupos de aventureros.

Este libro se usa en conjunto con el *Player's Handbook*, el *Monster Manual*, y el *Dungeon Master's Guide*. Ofrece la ambientación, historia y opciones para personajes necesarias para jugar a D&D en cualquier parte de la Costa de la Espada de Faerûn.

DungeonsandDragons.com

GaleForce nine

8 435407 624894
73604-S
GUÍA DEL AVENTURERO [...]
SKU : EEWCDD06
EAN: 8435407624894
D.L. : SE 1789-2018