



Retazos de la Historia de los Reinos Olvidados



Reinos_Olvidados@yahoogroups.com

www.dnd-es.com/reinos

Créditos

Recopilado por: Danny "Roler"

Estilo: Roberto Pisonero Trapote (Klannad)

Diseño de edición: Roberto Pisonero Trapote (Klannad)

Revisión: Jashir

Estos fragmentos de historia han sido sacados de los juegos de ordenador de Baldur's Gate, a través de los múltiples tomos de conocimiento que puedes encontrar en ellos. La línea temporal oficial ha avanzado algunos años desde entonces, y han sucedido algunos acontecimientos que han acarreado algún que otro cambio en lo que aquí se cuenta, como el retorno de la familia real a Tezhyr o el fallecimiento del Rey Azoun IV de Cormyr.

INDICE

Historia de Aguas Profundas	1
Era 0, Tuabemoots y Pioneros	1
Era I, El Ascenso de los Señores de la Guerra.....	1
Era II, Comienzo del Reinado de los Señores	2
Era III, El Reinado Sangriento de los Jefes de los Gremios	3
Era IV, El Retorno de los Señores	3
Historia de Amn	5
Historia de Calimshán	6
Historia de Cormyr	7
Historia de los Cuervos Rojos	7
Historia de Gondegal, el rey Perdido.....	7
Historia de la Costa del Dragón.....	9
Historia de Dambrazh.....	10
Historia de Durpar y Var el Dorado.....	12
Historia de los elfos oscuros	13
El Declive.....	13
Las Guerras Oscuras.....	13
Historia de Estagund.....	14
Historia de Halruéi	15
Historia de Luiren, país de los medianos	16
Historia del Mar de la Luna	17
Historia de la Campana de las Profundidades.....	17
Historia del Norte	18
El primer florecimiento	18
Las Guerras de la Corona	18
El éxodo de los elfos	18
La expansión de los humanos.....	19
El poder de los hombres	19
El retorno de la Bestia (1367 - ?).....	20
Historia reciente del Norte	20
1368, Año del Estandarte	21
1369, Año del Guantelete.....	21
1370, Año de la Jarra.....	23
Historia de Sembia	24
Historia de Tezhyr	25
Historia de las Tierras interiores del Oeste	27
Historia de Ulgarth	28
Historia de los Valles y de la Corte de los Elfos.....	29
Historia del Valle de la Sombra.....	29
La caída de Azmaer, último mariscal de los elfos oscuros de la Torre Espiral.....	29
Ashaba se convierte en Primer Señor del Valle de la Sombra.....	30
Joadath y la matanza de los tyristos.....	30
Aumry gobierna en paz	30
Jyordhan, el falso Señor	30
Khelben mata a Jyordhan	30

Señores aceptados por aclamación	31
La Época sin señores	31
Dosto Almadera se convierte en el señor del Valle de la Sombra.....	31
Elminster se traslada al Valle de la Sombra.....	31
Doust elige a Severo Amcathra como su sucesor	31
Sher y Severo se conocen y se casan	32
El mandato de Severo	32
Historia del Zhentárim: Valor de Dos Zhents	32
Historia del Vast	34
Historias sobre los Dioses.....	35
Historia del Arroyo del Unicornio	35
Historia de los Elegidos de Mystra	35
Historia de las Hermanas de la Luz y la Oscuridad	36
Historia de la Última Marcha de los Gigantes	37
Historia de los Tres Muertos: "CODILLO, LANZAMIENTO DE CALAVERAS Y EL TRONO VACIO"	37
Historia de la Moneda del Destino	38
Historia del Valle de los Dioses.....	38



Historia de Aguas Profundas

Aguas Profundas era utilizada como lugar para actividades comerciales entre las tribus del norte y los mercaderes del sur hace más de dos milenios. Hace unos 1.000 años, habían nacido granjas permanentes en la zona. La primera mención que se hace de Aguas Profundas (no como ciudad, sino como reunión de señores de la guerra) se remonta a hace sólo 400 años. La ciudad se fundó como una empresa próspera allá por el 1032 CV, año en que Ahghairon se convirtió en primer Señor de Aguas Profundas, y fecha de la cual data el Cómputo del Norte. La ciudad creció espectacularmente, tanto que en el 1248 CV se habían formado la Ciudad de los Muertos y los gremios. Los jefes de los gremios se hicieron con el control poco después, dando paso a un período de desasosiego y amargos conflictos conocidos como las Guerras Gremiales. Estas guerras finalizaron sólo cuando los dos jefes de los gremios supervivientes presentaron su propio período de mal gobierno. Tuvo que ser en el 1273 CV cuando se instauró el actual sistema de gobierno. Fue este el año cuando se establecieron los Consejeros y los Señores ocultos de Aguas Profundas volvieron a establecerse con firmeza. Desde ese momento, la ciudad ha continuado creciendo y prosperando. La raza humana y otras razas llegan de todas las partes de los Reinos para ganarse la vida en la Ciudad de los Esplendores. A lo largo de los años, estos prósperos mercaderes han creado gremios y forman ahora parte de la nobleza, apoyando a los Señores de Aguas Profundas, que vigilan la ciudad con eficacia, pero con mano blanda, por medio de la magnífica guardia urbana (soldados), patrullas urbanas (policía) y más de 20 magistrados con togas negras. Por consiguiente, Aguas Profundas es un lugar tolerante con las distintas razas, religiones y estilos de vida. Todo esto ha contribuido a potenciar el comercio y Aguas Profundas ha crecido hasta convertirse en una ciudad enorme y ecléctica.

Era 0, Tuabemoos y Pioneros

Pocos conocen la verdadera historia de esta gran ciudad, cuyo origen se remonta más de un milenio, cuando el Norte hacía verdadero honor al nombre que por entonces le daban despectivamente los pueblos del Sur: el “Salvaje Norte”. En aquellos tiempos, la mayor parte del Norte estaba poblada de vastos y frondosos bosques de árboles milenarios en los que habitaban enanos y trasgos (en las montañas y colinas más septentrionales) y elfos (en enclaves muy esparcidos por el resto del bosque). Algunas tribus primitivas de humanos vivían de la caza y la pesca en la Costa de la Espada y en primavera y otoño se reunían para intercambiar sus pieles por joyas, herramientas de metal y, ocasionalmente, por una o dos armas con los mercaderes que llegaban hasta allí en barcos procedentes del Sur. En primavera, dichos barcos venían principalmente con el fin de talar y transportar grandes árboles para la construcción naval, ya que no existían árboles de tales dimensiones en las regiones más al sur.

En otoño, los barcos venían para cortar madera para sus propias reparaciones o para llevarse un cargamento de madera si los infortunios del comercio hubieran dejado sus bodegas vacías o semivacías. La mayoría de estas actividades comerciales se realizaban en un lugar concreto en el que existía un gran puerto natural de aguas profundas, protegido del mar por una estribación de terreno rocoso, un brazo de arrecife costero aislado y una isla rocosa más allá del mismo.

Era I, El Ascenso de los Señores de la Guerra

A lo largo de los años, debido a la tala de árboles, la zona de bosque fue retrocediendo paulatinamente tierra adentro y las tribus comenzaron a quedarse allí la mayor parte del año, cultivando la zona desarbolada. Las tribus más astutas reclamaron sus derechos y adquirieron el control de parte de la madera con el fin de comerciar para obtener más armas y herramientas. Tales reclamaciones enfurecieron a muchos que veían cómo estos intrusos se enriquecían gracias a sus frecuentes relaciones comerciales, lo que provocó una serie de ataques por mar y tierra por parte de tribus más guerreras que degollaron a los colonos más sedentarios que se habían asentado allí. De entre estas tribus, destacaba la acaudillada por Nimoar, déspota que ordenaba a su gente apropiarse de granjas, embarcaderos, barracones comerciales y graneros construidos alrededor de la bahía. Se asentaron allí y edificaron una empalizada de madera rodeada de un foso de tierra para proteger sus botines. Tras una serie de frustradas incursiones tribales y piratas, la gente de Nimoar prosperó en su nuevo asentamiento conocido como el “pueblo de Aguas Profundas”.

Más al norte, a las tribus de orcos se les habían quedado pequeños sus baluartes en las montañas. En sus intentos de expansión hacia territorios subterráneos, se encontraron con la fiera resistencia de los enanos (aunque muchas pequeñas colonias de gnomos quedaron aplastadas y aniquiladas). Así pues, las tribus de orcos se extendieron por la superficie de la tierra, dirigiéndose hacia el sur y descendiendo de las montañas, lanzando sus



aparentemente interminables ejércitos contra todo aquello que se interponía en su camino. Algún que otro enclave de elfos se resistió, pero este desplazamiento hacia el sur obligó a muchos habitantes del norte a trasladarse, incluyendo a los “sempiternos” (trolls) que descendieron a las tierras recientemente desarboladas situadas al noreste del Fuerte de Nimoar, hoy en día conocidas como el Páramo de los Trolls. Nimoar murió a avanzada edad durante esos tiempos de peligro creciente. Otros Señores de la Guerra más jóvenes acaudillaron a los hombres de Aguas Profundas (nombre que le habían dado los capitanes de barcos al puerto por su profundidad) en las batallas contra los trolls. Durante una década, se produjeron numerosas batallas sangrientas entre hombres y trolls, hasta que la magia de un joven del norte llamado Ahghairon cambió el curso de la guerra en contra de los trolls, quedando los “sempiternos” destruidos o esparcidos. Ahghairon adquirió paulatinamente a lo largo de los años más habilidades y poder, hasta que llegó a convertirse en un gran mago. Descubrió una serie de pociones para la longevidad (o aprendió el arte de su elaboración) y así siguió viviendo década tras década en plena forma física.

Temiendo más ataques, los hombres de Aguas Profundas erigieron una pequeña torre en las colinas del Monte Aguas Profundas, situado por encima de sus granjas, desde donde podían lanzar flechas de fuego para defenderse de los ataques de los trolls. Muchas tribus remotas, que habían venido al asentamiento para protegerse de los trolls, se quedaron y ampliaron los muros en varias ocasiones con nuevas granjas. Los Señores de la Guerra gobernaban la Ciudad Libre de Aguas Profundas, manteniéndola independiente y cada vez más próspera con el paso del tiempo.

Era II, Comienzo del Reinado de los Señores

Cuando ya había cumplido 112 inviernos, Ahghairon tuvo grandes desavenencias con Ráurlor, en aquel entonces Señor de la Guerra de Aguas Profundas. Ráurlor pretendía aprovecharse de la riqueza adquirida por la ciudad y de su potente fuerza armada para crear un imperio en el norte del que Aguas Profundas sería la capital y él mismo su gobernante. Con este propósito, Ráurlor reunió a sus ejércitos. Ahghairon lo desafió ante todo el pueblo y Ráurlor ordenó que encadenaran al mago. Ahghairon utilizó su magia para fulminar a todo aquel que se atrevió a ponerle las manos encima. Ráurlor, enfurecido, le asestó un golpe con su propia espada. El mago se elevó por los aires, fuera de su alcance; el Señor de la Guerra intentó asestar varias cuchilladas a los pies del mago, que se iba elevando, pero en este instante el mago hizo un gesto con su mano y la espada de Ráurlor se convirtió en una serpiente siseante que le mordió inmediatamente. El Señor de la Guerra murió envenenado ante la estupefacción de todos los allí presentes. A continuación, Ahghairon ordenó reunir a todos los capitanes del ejército de Aguas Profundas, así como a los miembros más ancianos de las familias. Mientras que los mensajeros corrían en su busca para traerlos al castillo, Ahghairon mandó prender fuego al trono para que nadie pudiera ocuparlo. Las llamas rugían y chisporroteaban alrededor del trono vacío del Señor de la Guerra. Después, el mago hizo un ademán con la mano y las llamas desaparecieron como si nada hubiera sucedido, quedando el trono intacto. Ahghairon ocupó el asiento, se autoproclamó el primer Señor de Aguas Profundas y dijo que a partir de aquel momento la sabiduría y no la fuerza armada reinaría en la ciudad. Nombraría a algunos ciudadanos Señores para que gobernasen junto a él en secreto, de tal forma que cuando apareciesen ante los demás ciudadanos nadie conociese su identidad. Gozarían de la misma autoridad que él y no estarían sometidos a ningún tipo de coerción, ni siquiera de su parte. Estos Señores procederían de todos los estratos sociales de la ciudad y podrían ejercer el cargo el tiempo que desearan.

Los ciudadanos estuvieron conformes y durante dos siglos Ahghairon reinó en Aguas Profundas junto a los Señores desconocidos. A lo largo de los años, los Señores enmascarados constituían un grupo de cinco, seis o siete miembros que apenas hacían acto de presencia ni declaración alguna. Se murmuraba que eran los sirvientes de Ahghairon o que incluso eran autómatas mágicos bajo las órdenes del Viejo Mago. A pesar de todo, la justicia de Ahghairon era rápida y ecuánime, sus leyes eficientes y su escolta amable e igualmente dispuesta tanto para prestar ayuda como para asegurar el cumplimiento de las leyes. Así pues, todos los ciudadanos estaban satisfechos. Fueron años de paz y prosperidad. El norte se abrió a los humanos. Los caminos construidos bajo el mandato de Ahghairon sirvieron para comunicar toda la región, desde las ruinas del “Reino Caído”, que habían sido destruidas por los ataques de diversas razas de trasgos antes de que la presencia de los humanos llegara a ser numerosa en el norte, hasta las ciudades que más tarde se convertirían en Amn. Aguas Profundas se multiplicó por cinco tanto en tamaño como en riqueza. Atraídas por el dinero, las gentes de otros reinos empezaron a venir a la “Corona del Norte” y entre ellos muchos ladrones, estafadores y rufianes. De pequeños hurtos se pasó a grandes estafas realizadas por impostores que se hacían pasar por artesanos. Cuando estas noticias llegaron a oídos de Ahghairon, éste convocó una reunión de todos los mercaderes más antiguos, llamados “los Nobles”, y les propuso que formaran gremios tal como se hacía en el lejano sur para vigilar a los posibles impostores de cada



profesión. Algunos eran reacios, otros estaban furiosos, pero la mayoría supo entender las ventajas de tal acuerdo, especialmente si se les concedía libertad para resolver sus propios asuntos en vez de tener que atenerse a acuerdos menos favorables que les fuesen impuestos. Inmediatamente se crearon los gremios y Aguas Profundas siguió creciendo y prosperando. Las murallas de la ciudad se duplicaron en extensión. Los mercaderes viajaban por todo el mundo y traían consigo bienes exóticos de tierras lejanas a la vez que iban extendiendo la fama de la riqueza de la ciudad por aquellos confines. En el sur, muchos aguardaban el momento de conquistar, o al menos saquear, estas tierras, pero en esos tiempos de conflicto generalizado, las espadas escaseaban y no aparecieron invasores.

Con el tiempo, la salud de Ahghairon empeoró y murió. Fue enterrado con gran fastuosidad en su torre, protegida contra locos y ladrones. Aquéllos que conocían el secreto de las artes del Viejo Mago protegieron su casa y su última morada utilizando la magia más poderosa conocida hasta el momento (muchos creen que aún permanecen intactas).

Era III, El Reinado Sangriento de los Jefes de los Gremios

Cuando los Jefes de los Gremios se enzarzaron en discusiones sobre quién debía gobernar la Ciudad, se produjo un gran alboroto y más de uno de los mercaderes más poderosos murió asesinado. En las calles aparecieron grupos de esbirros uniformados y ostensiblemente armados que escoltaban a sus maestros. Entre altercados, negociaciones y algún duelo ocasional en plena calle transcurrieron dos meses muy conflictivos. Por fin, decidieron que todos los Jefes debían gobernar Aguas Profundas de forma conjunta a través de un consejo. Los nobles de menor rango y muchos ciudadanos protestaron, argumentando que los Señores habían gobernado por derecho propio y por el consentimiento del pueblo, pero ante esto, los Jefes de los Gremios contestaron que los Señores no habían sido vistos desde la muerte de Ahghairon y que, seguramente, siempre habían sido gólems o zombis bajo las órdenes del propio Ahghairon a fin de ocultar su dominio totalitario. De hecho, los Señores permanecían ocultos y en silencio, y así continuaban.

En realidad, los Señores eran hombres y mujeres de carne y hueso cuyas identidades habían quedado comprometidas a lo largo de los años por culpa de ciertos extraños Jefes de los Gremios que habían ordenado su ejecución a los propios sirvientes (hombres leales y discretos) de los Señores tras la muerte de Ahghairon. Los únicos Señores que habían logrado sobrevivir (aquéllos que habían permanecido en secreto) fueron Beron, un carpintero, y Shilarn, una aprendiz de mago, que se mantenían ocultos y a la espera. Los Jefes de los Gremios pensaron que todos los Señores de la Ciudad habían sido eliminados y tomaron el poder con mano firme en Aguas Profundas.

Los Jefes de los Gremios gobernaron en Aguas Profundas sólo durante seis años, hasta que las disputas provocadas por su codicia desembocaron en un derramamiento de sangre. Las reyertas y algunos asesinatos dieron paso rápidamente a una serie de refriegas callejeras y ataques a medianoche, breves pero virulentos. Este conflicto, con frecuencia referido por los sabios como “Guerras Gremiales” (aunque nunca llegó a ser tan prolongado o explícito como para denominarlo “guerra” mientras se producía), provocó la muerte de todos los Jefes de los Gremios a excepción de dos, así como la inactividad de los mejores pensadores de la ciudad, el despilfarro o saqueo de gran parte del oro de la ciudad y la confusión de los gremios.

Lhorar Gildeggh, Jefe de los Navieros, y Ehlemm Zoar, Jefe de los Engastadores, fueron los únicos Jefes de los Gremios que sobrevivieron. A pesar de que, con frecuencia, las huestes personales de estos dos desalmados manipuladores se enfrentaban en las calles, las fuerzas de ambos estaban muy equiparadas y ninguno de los dos conseguía imponerse. Finalmente, tras la aparición de muchos cadáveres de ambos bandos en las cunetas de las calles, se cansaron de tanto derramamiento de sangre y decidieron reinar juntos. Se establecieron dos tronos en el Castillo de Aguas Profundas, pero ambos siguieron sosteniendo feroces discusiones sobre cualquier asunto y la Ciudad se convirtió en un lugar de tensión y miedo. Todos los asuntos, incluso el reconocimiento de los nuevos Jefes de los Gremios para gobernar a los gremios que carecían de cabeza representativa, tenían que presentarse ante los dos Señores Consejeros, como se llamaba a Lhorar y Ehlemm. Pocas cuestiones fueron resueltas en este período.

Era IV, El Retorno de los Señores

Un día se presentaron en las Cortes de los Señores Consejeros dos personas enmascaradas y vestidas como los Señores de Aguas Profundas de antaño. Nadie sabía a ciencia cierta de dónde procedían, pero aparecieron en la Gran Sala del castillo donde estaban las Cortes y ordenaron a los Señores Consejeros que



abandonaran la ciudad en ese mismo instante. Riendo, los Señores Consejeros se negaron y el más bajo de los intrusos enmascarados (la dama Shilam, aprendiz de Ahghairon y heredera no declarada al cargo de primer Señor de la Ciudad) los atacó con rayos y fuego, que derribaron y destruyeron sus tronos.

El más alto de los dos intrusos (Beron) exigió la presencia de los representantes de las estirpes nobles para antes del anochecer o, de lo contrario, deberían abandonar la ciudad de inmediato. Todos los presentes en las Cortes escucharon y la voz se corrió como la pólvora por las calles de la ciudad.

Los nobles supervivientes se presentaron de mala gana y escoltados en previsión de que este llamamiento fuera una trampa. Beron se dirigió a ellos y a la multitud de ciudadanos curiosos que también había acudido y les dijo: “Este incidente no debe volver a repetirse”. Asimismo, les advirtió de que si querían que Aguas Profundas volviera a ser un lugar seguro, deberían apoyar sus planes, tal como habían hecho en el pasado con Ahghairon. Ambos nombrarían a unos Señores y gobernarían en secreto, al igual que antes, a excepción de él mismo. Y acto seguido, se quitó la máscara y dijo: “Yo soy Beron. Seré vuestro Señor como lo fue Ahghairon. De nuevo, estaré seguro en mi ciudad”. Y los ciudadanos de Aguas Profundas allí reunidos mostraron su conformidad. Shilarn, aún enmascarada, ordenó que se declararan proscritas las estirpes de los dos Señores Consejeros. La multitud protestó y ella alzó las manos que antes habían destruido los tronos acallando a la multitud. Las estirpes de Gildeggh y Zoar fueron proscritas.

La paz volvió a la ciudad y los habitantes de Aguas Profundas a sus labores. Con el fin de evitar el posible descubrimiento de la identidad de los Señores, Beron eligió a una serie de hombres con carácter de su confianza y los nombró Consejeros (conocidos muy pronto como "Túnicas Negras" por sus vestimentas) bajo el mandato de los Señores, para juzgar y aplicar las leyes de Aguas Profundas en los asuntos cotidianos. Asignó a los Consejeros un sueldo elevado para alejarlos de la tentación y ofreció asilo a aquéllos que temían por su seguridad viviendo entre el pueblo. Explicó a los ciudadanos que el hecho de ejercer un alto cargo constituía una gran responsabilidad y no un arrogante abuso de autoridad y que aquéllos que no desearan seguir desempeñando su cargo no debían ser objeto de denigración por ello, sino tratados con el debido respeto. Por encima de los Consejeros, los Señores ocupaban su puesto en la Corte. Su función era la de corregir o anular los juicios pronunciados por los Consejeros. Beron dijo a los ciudadanos que nadie debería criticar o despreciar ninguno de los juicios emitidos por los Consejeros que los Señores hubiesen estimado oportunos alterar o revocar. Si alguien tenía una mala opinión de los cargos como tales o de aquéllos que los desempeñaban, podían volver a los tiempos en que cada uno se tomaba la justicia por su mano y perecer como lo habían hecho sus antecesores. Beron incitó a los ciudadanos a que hicieran uso de su derecho a expresarse libremente ante la Corte de los Señores en el plazo previsto por la ley (lo que tarda una vela pequeña en consumirse), sin temor a ser castigados o censurados por ello con tal de que hablasen abiertamente y respondiesen a las preguntas formuladas o planteasen sus puntos de vista. Así pues, declaró que allí sólo se atenderían las reclamaciones del pueblo, por insignificante que fuera la naturaleza del asunto o la extracción social del reclamante. Y así fue. Transcurrió mucho tiempo hasta que los ciudadanos llegaron a apreciar el valor de la justicia y el sistema judicial se consolidara, pero éste perduró más allá de los tiempos de Beeron y Shilarn e incluso más allá de los tiempos de su hija Lhestyn “La Dama Enmascarada”, esposa de Zelphar Arunsun de Noyvern y madre de Khelben “Vara Negra” Arunsun, hoy en día uno de los Señores de Aguas Profundas, que conoce los secretos de la longevidad al igual que Ahghairon. Con el paso del tiempo, Aguas Profundas ha crecido en tamaño y diversidad, con un gran florecimiento gracias al buen comercio bajo la tolerancia y protección de un gobierno eficiente y un sistema de defensa fuerte. Los años transcurrieron sin problemas, desde la Guerra de los Dioses (en una época en que la ciudad albergaba a dioses que morían y ascendían) hasta episodios tan insólitos como el de un dragón verde atacando el Campo del Triunfo (parte de una conspiración de los Caballeros del Escudo para derrocar el gobierno de los Señores). Pero aún así, la ciudad y sus habitantes lograron sobrevivir y vencer todas las adversidades. La Alianza de los Señores, cuyo centro es Aguas Profundas, asegura una protección constante a todos los asentamientos situados al norte de la Costa de la Espada y en el interior. Aunque equiparable a otros lugares por su tamaño y actividad comercial, ninguna otra ciudad de los Reinos se puede comparar a la más absoluta diversidad de vida y experiencias encontradas en la bella Aguas Profundas, Corona del Norte, Ciudad de Esplendores.



Historia de Amn

Amn tiene la fortuna de disponer de abundantes recursos naturales; hay quien dice que Amn es la tierra más rica del continente. Esto ha obrado a favor de Amn durante generaciones porque, aunque fuese conquistada, los nuevos líderes serían precavidos, intentando sacar provecho de la tierra más que arrasarla.

Amn ha sido el centro del comercio desde que se recuerda. La tradición oral transmitida de padres a hijos mantiene que Amn es el centro comercial desde hace 800 años. Desgraciadamente, es difícil encontrar constancia escrita y si se encuentra resulta incompleta. Parece que el ciudadano normal de Amn estaba demasiado ocupado llenando los cofres como para pararse a escribir los eventos del día.

Amn se ha interesado siempre más en el presente y en el futuro que en el pasado, y esto hace que la precisión histórica resulte muy difícil. Los mejores registros, los documentos comerciales de las antiguas compañías mercantiles, se guardan celosamente. El miedo a revelar los "secretos comerciales" supera al interés por la historia, y eso hace que el ciudadano medio sepa muy poco de la historia de Amn.

Parece que Amn hace 100 años se asemejaba mucho a lo que hoy es Calimshán. Cada gran ciudad era prácticamente una entidad independiente, se juntaban para defenderse cuando se hacía necesario y luchaban entre sí por el control del territorio y por las rutas comerciales más provechosas el resto del tiempo. Hace 24 años empezó una guerra de comercio especialmente virulenta: cada ciudad comenzó a imponer tarifas prohibitivas a los productos que se importasen de las demás. La guerra comercial sufrió una abrupta escalada y las tropas de cada ciudad se encargaban de asaltar las caravanas que costeaban las demás ciudades. En cuestión de meses el comercio cesó, numerosas ciudades quedaron sitiadas y la guerra amenazaba con sacudir a toda la región.

Estando así las cosas, hizo su aparición un joven mercader llamado Thayze Selemchant, listo, carismático y con buenas relaciones (la firma mercantil Selemchant era una de las más antiguas y ricas de Azhkatla). Se puso en contacto, secretamente, con representantes de las otras cinco casas mercantiles más ricas de Amn y comenzó a elaborar su plan.

La primera parte del plan incluía hacer correr rumores sutilmente sobre amenazas externas. Uno hablaba de una invasión pirata desde las Islas Nelanzher, otro contaba la concentración en masa de orcos al otro lado de los Picos Nublados. Thayze se atrevió incluso a lanzar el rumor sobre un ejército de elfos en el Bosque de Tezhir, dispuesto a atacar a la dividida Amn. Ninguno de estos rumores era cierto, pero hicieron que la gente buscara la unidad, no la guerra.

Thayze sabía que para que él y otros miembros de su consejo pudiesen controlar Amn necesitarían un gran apoyo popular. Las tensiones entre las ciudades y las casas mercantiles seguían siendo elevadas, así que, para obtener ese apoyo, Selemchant y los demás decidieron abandonar sus apellidos y no volver a utilizarlos.

Cuando la noticia del "Consejo de los Seis" se extendió por la región, mucha gente aceptó su gobierno. Un grupo que había de unir a Amn bajo un solo gobierno para el beneficio de todos, en lugar de una ciudad o compañía comercial sobre otra, era un cambio bienvenido. El Consejo constituyó un ejército (a un alto coste personal) para apagar los pocos focos de resistencia que quedaban y ejercer un control total en Amn desde hace 22 años.



Historia de Calimshán

Calimshán es más antiguo que los demás Imperios de las Arenas. Fue fundada hace más de 7.000 años por los Djen, una raza humanoide del Plano Elemental del Aire. Se sabe que los Djen eran un pueblo muy mágico, y durante su gobierno desarrollaron conjuros nunca vistos en el Plano del Aire.

Los Djen prosperaron durante más de 1.000 años en Calimshán, pero una invasión de criaturas y seguidores del Plano del Fuego puso fin a su reinado. Hay quien dice que fue entonces cuando comenzó el gran odio entre los djinn y los ifrit, aunque otros piensan que esto no fue más que el resultado de una enemistad que ya existía. Cualquiera que fuese el motivo, la batalla fue larga y sangrienta y tardó más de 100 años en resolverse. Los Djen consiguieron echar a los atacantes, pero quedaron debilitados. Fueron decayendo poco a poco y la última mención a los Djen es de hace unos 6.000 años.

Los siguientes 4.000 años fueron dominados por tribus nómadas de humanos, tribus de diferente procedencia (Khult, Sheír, las Llanuras Brillantes, Khóndazh, incluso de Amn y Cormyr) que fueron ejerciendo un dominio alternativo, hasta ser conquistadas por otra tribu casi idéntica.

Poco a poco, la naturaleza nómada de Calimshán fue cambiando. A medida que los exploradores y los mercaderes de Amn, Agua Profunda y Cormyr iban descubriendo las maravillas de la zona, algunas tribus comenzaron a desarrollar nuevos modos de subsistencia, como la pesca, la agricultura o el comercio. Estas comunidades comenzaron a asociarse para ofrecerse mutua protección y fue así como nació una civilización. No fue más que hace 1.300 años cuando comenzó a existir el Imperio Shun (ahora llamado Iltkazar).

Los Shun formaban un imperio glorioso y sus excesos fueron el origen del esnobismo actual de los Calishitas. Se hicieron expertos y poderosos en el uso de la magia y había barcos y caravanas que portaban la bandera de Shun por todos los Reinos Olvidados. El propio Shun, un mago especialmente poderoso, creó un libro de gran poder en este tiempo que se llama el Tomo del Unicornio. No se sabe exactamente dónde está este tomo, pero como las medidas del libro son de 60 por 90 centímetros y está hecho de puro metal, es probable que siga cerca... en algún sitio.

Hace 900 años el imperio Shun desapareció bruscamente. En un principio se sospechó de un gran cataclismo mágico, pero grandes magos de otras tierras lo discuten. Una fuerza así de grande, dicen, habría afectado a los poderes y seres mágicos de todos los Reinos, y eso no pasó. Los sabios estudiosos de los Shun siguen sin llegar a conclusiones definitivas, pero las teorías más populares actualmente hablan de una plaga o enfermedad que diezmó a la población.

Hoy en día, el impacto Shun en Calimshán sigue siendo importante. La grandeza de ese imperio es la responsable del actual carácter nacional fuerte de Calimshán. Las ruinas de la mayor ciudad de Shun, Monrativi Teshy Mir, pueden verse aún en los desiertos al oeste del límite con el Bosque de Mir (consulte más adelante para obtener más información sobre Monrativi Teshy Mir).

Desde la caída de Shun, no ha habido pueblo ni fuerza capaz de dominar en solitario la región. Hay una media docena de grandes ciudades, cada una de las cuales ejerce su propio dominio sobre su propia área. Hace unos 170 años, un hombre de Puerto Cálim reunió un gran ejército y se declaró "Pachá" de la región. Sin embargo, antes de que el ejército pudiese comenzar a marchar, los representantes de las grandes ciudades se reunieron y acordaron reconocer la autoridad del Pachá en áreas limitadas, así como pagarle un pequeño tributo que sirviera para compensar el trabajo que se esperaba que hiciese. El hijo mayor de cada pachá hereda el título, y si no tiene descendencia, los alcaldes de las ciudades seleccionan uno nuevo. El presente Pachá, Rashid Djenispool, lleva gobernando más de 18 años y es el nieto de un pachá elegido por los alcaldes de Calimshán hace 44 años.



Historia de Cormyr

Cormyr cuenta sus días desde la fundación de la Casa Obarskyr hace 1.342 años, la primera de las casas nobles y del linaje de sus reyes. Por aquella época, Cormyr era poco más que una ciudad sencilla (Suzail) y unas cuantas avanzadas fortificadas. A veces el monarca era obligado por rebelión e intriga a gobernar desde esas avanzadas en vez de desde el trono. El rey Azoun es el cuarto de su nombre y el septuagésimo primero de su línea.

El país ha vivido oficialmente en paz durante muchos años, desde que Rhigaerd derribó a los últimos invasores de la frontera. No obstante, las huestes de Cormyr han tomado parte en muchas batallas en regiones cercanas, habiendo reunido recientemente a sus fuerzas para enfrentarse a Gondegal, el rebelde de Arabel, para ocupar Tilverton en las marchas de las Regiones de los Valles y para encabezar una cruzada contra la gran horda teigana que invadía por el este. Una sentencia advierte: “Sí, la región está en paz, pero el ejército ha de mantenerse ocupado”. Además de perseguir importantes acciones, las patrullas de Cormyr a menudo sostienen escaramuzas con bandidos en los caminos del norte y oeste, y actualmente combaten a los orcos y otras criaturas del norte y este de Cormyr en el Desfiladero de Tilver y el Desfiladero de la Sombra. Ambas zonas se ven amenazadas por invasores que supondrán un peligro para la misma Cormyr si alguna vez la invaden. Cormyr ha edificado una fortaleza, el Castillo del Risco, para defender al reino de los ataques procedentes de esa zona, y mantiene el Gran Cuerno para protegerse de los ataques del Oeste.

Historia de los Cuervos Rojos

Los Cuervos Rojos, una de las pocas compañías de mercenarios que aún quedan en Cormyr, tienen teóricamente la fuerza de 110 espadas, pero pueden triplicar fácilmente este número si contratan una gran cantidad de hombres. Estaban al servicio del gobierno de Cormyr con el firme propósito de limpiar las Tierras Rocosas al norte. Tuvieron relativo éxito en este objetivo, ya que las Tierras Rocosas están aún muy lejos de ser un territorio seguro.

Al mando de los Cuervos Rojos está Rayanna la Rosa, una veterana de la cruzada de las Hordas. Son conocidos por su honestidad y carácter fidedigno, pues no desean poner en peligro su cédula real. La mayor parte de la tropa va armada con cuero tachonado y portan espadas largas. Cobran 200 piezas de oro a la semana por los servicios de su unidad de 110 miembros. Su símbolo es un amuleto con un cuervo rojo.

Historia de Gondegal, el rey Perdido

Arabel, durante largos años bajo el dominio de Cormyr, se convirtió durante un tiempo en el centro del imperio del espadachín. Este espadachín era Gondegal, el rey Perdido, quien, en el Año del Dragón (1352 CV) intentó crear un reino para sí mismo centrado en Arabel. Debía extenderse por el norte hasta los Montes de la Boca del Desierto, al sur y al oeste del Lago del Dragón y de las granjas limítrofes de la Estrella Vespertina; y por el este hasta el Desfiladero de Tilver y los pasos de las montañas.

En los años que siguieron, la gente decía que el dominio de Gondegal no iba más allá que la hoja de su espada. No conseguía mantener ningún territorio ante el poder de Cormyr, Sembia, el Valle de las Dagas, Tilverton y algunos de los demás Valles (de los que obtenía la sangre y la ira para conseguir su trono).

Gondegal gobernó menos de una estación, aunque oficialmente reinó ocho días. El resto de su gobierno lo pasó luchando de aquí para allá contra un enemigo u otro en las tierras que reclamaba. Sus tropas se componían en gran parte de mercenarios y su tesoro de bienes incautados era escaso y pronto se acabó. Una noche, las fuerzas de Gondegal se deshicieron ante el avance de las tropas de Cormyr, y desapareció. El rey Azoun IV recuperó Arabel esa mañana sin derramar una gota de sangre.

Nunca halló nadie el cuerpo de Gondegal; se sabe que huyó hacia el norte y después hacia el este por Ola de Tesh, pero desde ese punto su destino es motivo de rumores encontrados y de leyendas. Algunos creen que sigue vivo con unos veinte o más fieles seguidores, manteniendo la corte en algún rincón salvaje, convertido en un bandido cuidadoso y despiadado que se ocupa de no dejar superviviente en sus ataques que pueda ir contando historias por ahí. Cuando, a veces, desaparecen caravanas enteras en cualquier lugar entre el Valle Alto y la lejana Impiltur, los rumores de las tabernas le culpan a él.



Se dice que Gondegal era un guerrero alto, de pelo canoso, de notable habilidad personal e inteligencia. Su divisa era la cabeza de un lobo gris con los ojos rojos. Los guardias de las caravanas solían advertir a los mercaderes que reforzaran la escolta de una determinada caravana: "...a no ser que deseéis que vuestro oro sirva pronto para embellecer el trono de Gondegal...". Gondegal era un espadachín impecable y algo caótico en su declarada neutralidad. Si sigue vivo, qué magia o tesoros posee y quiénes pueden ser sus aliados, es algo que se desconoce.

El reino de Gondegal tuvo gran influencia en el rey de Cormyr, que por aquel entonces se encontraba en su segunda década de reinado. Azoun tuvo que aplacar una rebelión en su propio país y se vio obligado a prestar más atención a los temas de fuera de Suzail, para convertirse en el rey de una nación en lugar del gobernador de una ciudad-estado. Lo que es más, el asalto incruento a Arabel fue la primera experiencia verdadera de Azoun al frente de su ejército, y la alegría de "liberar" al pueblo de Arabel siempre la guardará para sí.



Historia de la Costa del Dragón

La historia de la Costa del Dragón es la historia del dinero, particularmente el lado más oscuro de la moneda. Situada en las principales rutas comerciales entre el Mar Interior y la Costa de la Espada, estas tierras nunca se fundieron en una nación sólida y coherente, como Cormyr o Sembia. En su lugar han nacido y caído pequeñas ciudades-estado, gobernadas por la codicia y la más poderosa facción de mercaderes o piratas del momento.

Por consiguiente, la Costa del Dragón ha sido siempre el hogar del contrabandista, del pirata, del bellaco y del asesino a sueldo. Ha sido el lugar al que arribaban aquellos que pretendían evitar las leyes de los países más civilizados situados al norte. Es aquí donde los Magos Rojos consiguen su acceso a las Tierras interiores del Oeste, y donde el Culto del Dragón trama su conjura contra el sur. Y es aquí donde las sociedades secretas independientes y los sindicatos del crimen tienen su mayor poder.

La última apariencia de resistencia organizada a esta tendencia fue el reinado de Verovan, último de los reyes de Puerta Oeste. La monarquía de Puerta Oeste ha trabajado mucho tiempo codo a codo con las diversas facciones mercantiles y piratas, pero Verovan intentó frenar el creciente poder de las casas de los mercaderes y señoritos. Su repentina y misteriosa muerte sin herederos admisibles en el 1248 CV abrió las puertas a lo que ya es un tópico en la Costa del Dragón: corrupción y traición.

Hay que destacar que aunque el nombre de Verovan es aún venerado en estas tierras, más conocido es el de Immurk, el mayor de los piratas del Mar Interior, un tosco y extravagante bellaco que reunió a una flota pirata bajo su mando y gobernó desde el 1164 CV hasta su muerte en el 1201 CV. Tal es así en la Costa del Dragón que se venera a las personas buenas, pero se imita el poder de los malos.



Historia de Dambrath

La nación de Dambrath se formó a partir de un reino bárbaro hace casi medio milenio tras una poderosa alianza entre las sacerdotisas de Loviatar y los elfos oscuros de la ciudad de T'lindhet.

En el año 211 CV, huyendo de la destrucción de la patria por parte de los entonces grandes reinos de Unzher y Muhlorand, cuatro tribus de bárbaros entraron en Dambrath. Hallaron una costa en la que los delfines danzaban y llanuras en las que la hierba era alta. Recorrieron la frontera de los Muros de Halruéi hacia el este hasta la actual frontera de Estagund. Pronto fueron conocidos como los Arkaiun o gente del viento.

En el 545 CV un gran guerrero, Reinhar, se alzó para dirigir a las tribus. Los medianos de Luiren fueron rápidamente esclavizados y varias de las ciudades costeras de Durpar tomadas o arrasadas. Estagund cayó bajo su dominio y después Reinhar centró su atención en Halruéi.

Un ejército de 40.000 jinetes y una flota de 50 barcos lanzaron un ataque coordinado, y aunque Reinhar fue capaz de llegar más allá de los Muros de Halruéi y ocupar las ciudades de Mithel, Galdel y Zalsuu, sus magos demostraron no tener rival para sus invasores. Reinhar fue finalmente derrotado en una gran batalla en Sulaziir por el archimago Mycontil y su tropa de hechiceros.

El hijo de Reinhar, Reinhar II, tomó el mando del ejército y hubo de batirse en una retirada por tierra que duró dos meses. Volvió a casa con mil de sus hombres supervivientes y sin chamán. Reinhar II demostró ser tan buen gobernante en la derrota como lo fue su padre en la guerra. Consolidó sus fuerzas y pudo traer a casa a casi todas sus tropas, pues sabía que la derrota los convertiría en una presa tentadora para los asaltantes y monstruos invasores. Esta acción preveía la seguridad para su pueblo.

En el tiempo en que el noveno Reinhar era rey hacia el año 802 CV, los Arkaiuns eran gordos y perezosos. Reinhar IX, comúnmente conocido como Reinhar el Loco, insistió en expandir su nación para conseguir más oro que financiase sus campañas militares. Ordenó la explotación de muchos ricos filones de plata y electro en las Montañas Gnollguarda, pero antes de que sus planes de expansión pudiesen comenzar, los mineros se encontraron con los elfos oscuros de T'lindher. Los elfos oscuros fueron ultrajados e iniciaron una firme serie de incursiones y ataques sobre las fortalezas de Arkaiun. Aldeas enteras fueron destruidas por la noche y no pudo encontrarse ningún rastro de los invasores.

Reinhar IX cometió la temeridad de atacar a los elfos oscuros en venganza. Aunque los Arkaiuns se las arreglaron para introducir una fuerza en la ciudad de los elfos oscuros, esta acción sólo consiguió unir a los normalmente caóticos elfos oscuros. Por una vez, todo el poder de una ciudad de elfos oscuros se volcaba contra un enemigo.

La batalla rápidamente se trasladó a la superficie. Los invasores de Reinhar fueron aniquilados, dejando a Reinhar con sólo una pequeña parte de su ejército original. Esto no fue suficiente para los elfos oscuros, quienes exigían la total esclavitud de toda la nación de la superficie. Los Arkaiuns resistieron valientemente y la guerra continuó durante tres décadas con un tremendo número de bajas por ambas partes.

Finalmente, los elfos oscuros consiguieron acorralar a las fuerzas de Arkaiun en Malduir. Ya casi sin esperanzas, los defensores vieron con satisfacción cómo un grupo de semielfos peregrinos hacían acto de presencia. La suma sacerdotisa, Cazhyr Shintar, ofreció la ayuda de sus clérigos para defender la ciudad y Reinhar tomó esto como un presagio de los dioses. Una sacerdotisa acabaría acompañando a casi todas las compañías.

En diez días los elfos oscuros atacaron. Las clérigas demostraron ser de gran ayuda, excepto para los elfos oscuros. Las sacerdotisas se volvieron contra los Arkaiuns y la misma Cazhyr mató a Reinhar. Los elfos oscuros estaban aún debilitados por la batalla y solo la presencia de las sacerdotisas les permitió ganar. Cazhyr, consciente de la ventaja única que poseía, propuso un trato que los elfos oscuros no dudaron en aceptar: sus sacerdotisas gobernarían el territorio y, a cambio, ellas les proporcionarían acceso a la superficie para comerciar con armas, esclavos y víveres.



Los elfos oscuros estaban encantados con esta descarada oferta de un habitante de la superficie. Reinhar había sido asesinado y la ofensa vengada, y tras 30 años de guerra los elfos oscuros no estaban interesados especialmente en Dambrath. Pero, sin embargo, insistieron en coger a los mejores varones capturados como esclavos. Cazhyr lo aceptó rápidamente, pues veía a los varones como un obstáculo a su propio poder.

Cazhyr gobernó durante 205 años. Cumplió su promesa de hacer de Dambrath, o "la Nación del Dolor", un bastión del mal en los Reinos. En su tiempo, Cazhyr vio el sacerdocio de Loviatar expandirse a miles, y la fe en los Señores de las Bestias, antes venerados por los Arkaiuns, fue prácticamente erradicada. Muchos de los Arkaiuns pudieron escapar de sus nuevas señoras y huir a Swagdar. Allí prosiguieron su casi olvidada vida nómada.

Las sacerdotisas de Loviatar continuaron disfrutando de las buenas relaciones con los elfos oscuros, e incluso algunos de ellos formaron parejas, creando así una raza de semielfos oscuros. Estos semielfos oscuros eran conocidos como los Crintri o los "nobles". La mayoría son sacerdotisas de Loviatar, aunque muchas son también magas. Consolidaron su poder, aprendiendo mucho sobre la zona de Shebali, o los "bajos", como se denomina ahora a los Arkaiuns. La capital de Dambrath se estableció en Cazhyr, levantada tras la muerte de Cazhyr y llamada así en su honor. Su muerte se produjo a manos de su hija, Filina, que se había cansado de esperar a que su madre muriese. Sin embargo, Filina gobernó sólo durante cinco años antes de que su propia hija, Cathakay, asumiese el trono de la misma forma. Cathakay gobernó durante 54 años, entrando finalmente en guerra con un dragón de oro. Murió sin descendencia, por lo que el trono lo asumió su sobrina Melanith.

Melanith se enfrentó a una población creciente y desasosegada entre los varones que deseaban que se les devolviese su antiguo prestigio. Melanith no les devolvió su anterior estatus, pero sí hizo uso de ellos. Temiendo que las grandes naciones de Mulhorand y Unzher pudiesen alzarse de nuevo, decidió que las tareas mundanas, tales como la defensa del reino, serían llevadas a cabo por los hombres. Ella fue la primera en nombrar a un varón para el puesto de jefe guerrero. Sadalar, un Crintri, se convirtió en rey consorte. Su etapa como jefe guerrero estuvo caracterizada por el soborno y la corrupción. Sin embargo, fue responsable de devolver muchos privilegios a los Arkaiuns. Tras el mandato de Melanith, los Shebalis fueron considerados ciudadanos de segunda clase en lugar de esclavos.

Aunque a los varones se les otorgó más poder durante su mandato, Melanith solidificó la división entre los sexos. Los gobernantes de Dambrath habían sido féminas durante más de dos siglos, pero fue más una cuestión de competencia que de género. Melanith, sin embargo, decretó que los varones no podían tener ninguna autoridad excepto sobre otros varones. La jerarquía matriarcal de Loviatar no tardó en apoyar esta causa.

Muchos de los mejores y más valientes varones del reino perecieron en las incursiones sobre Estagund, Durpar, las tribus de bandidos de Veldorn y contra los gnolls que habían regresado a las Montañas Gnollguarda. Incluso algunos lucharon en el bando de los elfos oscuros en su batalla con la ciudad svirfneblina de Aventine. Los insondables gnomos fueron aniquilados, aunque también lo fueron los Shebalis. Los elfos oscuros y los Crintri apenas tuvieron bajas, y como ayuda, los Crintri fueron recompensados con un cierto número de elfos oscuros varones para cruzarlos con su raza. Melanith tomó a un elfo oscuro varón como consorte para reemplazar a Sadalar, que había perecido en el conflicto. El elfo oscuro, Nym Inthigg, fue padre de tres hijas y un hijo. Fue en este tiempo cuando Melanith inició una política de aislamiento que se mantiene hoy día en Dambrath.

Melanith gobernó durante 156 años y su hija Ausitil durante 125. Se dice que la actual reina de Dambrath, Yenandra, conocida como la "Reina Pirata", navegó hacia el sur hasta Zakhara en incursiones de saqueo. Yenandra lleva gobernando 71 años y comienza a dar muestras de envejecimiento. También tiene tres hijas, llamadas LuaZharyn, Meltruil y Hasafir. Aunque aún sigue siendo muy popular, especialmente para los Crintri, los hijos de los dirigentes de este territorio no se conocen por esperar pacientemente su turno.



Historia de Durpar y Var el Dorado

Durpar y Var el Dorado tienen una historia en común. Hace unos tres mil años, ambos países estaban dominados por el gran reino de Raurin. Cuando Raurin cayó en 2488 CV, los países de Durpar y Var sobrevivieron a la destrucción a duras penas.

Los disturbios, la destrucción en masa y el odio estaban a la orden del día y los dos países se vieron sumidos en la barbarie durante dos milenios. Finalmente, cuando casi todas las tribus bárbaras fueron expulsadas por el gran imperio de Mulhorand, surgió un líder. Satama, a simple comerciante, recibió una revelación divina y formuló una nueva filosofía. Todo en el mundo estaba conectado, formaba parte de un mismo espíritu creador y todos los dioses de los Reinos eran parte de un solo ente. Muy pronto todas las Tierras Brillantes abrazaron las enseñanzas de Satama y se esparcieron las semillas de la civilización en lo que se ha venido a llamar Tierras del Único.

Como las Tierras del Único disponían de muchos recursos naturales, el comercio con Mulhorand y Luiren se convirtió en un modo de vida. Los mercaderes eran los más respetados. Por un tiempo, el Marajá de Durpar y el Rajá de Var fueron reemplazados por un Consejo de Mercaderes. Durante ese tiempo el país sufrió asaltos ocasionales de las Amazonas de Dambrazh y mantuvo muchas escaramuzas con los países vecinos de Estagund y Ulgarth.

En 1023 CV, tras lograr una paz armada con Ulgarth, el consejo de mercaderes decidió que se debía hacer algo con los asaltadores de Estagund que perjudicaban el comercio con otros países. La guerra era un inconveniente, pero interrumpir el comercio significaba una amenaza para la vida.

A Jeradeem, el mercader más rico de la zona, se le había concedido poder para negociar un acuerdo. Durante las negociaciones demostró ser, al menos a los ojos de los durparianos, el comerciante maestro que parecía. Estagund había realizado un loco intento de invasión de Dambrazh. Las vengativas jefas de esa tierra acabaron con prácticamente todos los hombres que enviaron. Los monstruos de Veldorn estaban dando problemas y Estagund estaba sufriendo una hambruna.

Fue en ese momento cuando Jeradeem demostró su fino instinto de mercader. No podía dejar pasar una oportunidad así y emprendió la negociación más terrible de todos los tiempos. Se reunió con los jefes de Estagund, un rey timorato y sus nobles, y les explicó las ventajas del modo de vida durpariano y de la filosofía del Adama, la unicidad de todas las cosas. Negoció durante días hasta que el rey aceptó el trato. Compró toda Estagund para los países de Durpar y Var al precio de 24 gemas. Prometió también protección y ayuda para la integración al modo de vida durpariano. Así se formaron las Tierras Brillantes.

Durante cien años, los tres países compartían un mismo modo de vida, y con la fuerza y los recursos de Estagund conjuntos, los mercaderes durparianos aumentaron sus posibilidades de negocio. Llegaron por el este hasta Kara Tur, por el norte hasta el Mar de las Estrellas Caídas y por el oeste hasta Dambrazh y Halruéi. Actualmente, con las recién descubiertas tierras de Maztica y Zaakhara, el futuro se presenta prometedor.



Historia de los elfos oscuros

El Declive

Se sabe muy poco de los Ilythiiri, o "Elfos del Sur", antes de este acontecimiento crucial. Incluso entonces ya eran conocidos como "Elfos Oscuros", debido a la tonalidad de su piel. Habitaban en las selvas y en los bosques cálidos del sur. Pueblo orgulloso, guerrero y culturalmente avanzado (algunos sabios de otros pueblos elfos dirían "decadentes"), los Ilythiiri atacaron a todos sus vecinos, incluyendo a otras tribus de elfos. Sus crueles incursiones y expolios, ordenados por la nobleza guerrera y el clero de sus dos despiadados dioses, Ghaunadaur y Lolth, obligaron a elfos, humanos, enanos y otros a aliarse contra ellos.

Derrotados en una serie de titánicas batallas mágicas, los elfos oscuros se refugiaron bajo tierra en madrigueras que habían descubierto anteriormente. Este evento, conocido como "el Declive", marcó el final de los elfos oscuros como raza de la superficie.

Las Guerras Oscuras

La naturaleza guerrera de los elfos oscuros no cambió cuando escaparon de sus enemigos de la superficie durante el Declive. De hecho, iniciaron inmediatamente una serie de guerras para dominar los territorios de la Infraoscuridad. Comenzaron robando y capturando objetos mágicos de los enanos (y utilizándolos contra ellos), estableciendo así una enemistad que aún perdura en nuestros días.

Los elfos oscuros lucharon después entre sí, noble contra noble, sacerdote contra sacerdotisa, por el control de su nuevo reino. Esta feroz guerra acabó en medio de grandes explosiones mágicas que produjeron el derrumbamiento del techo de la mayor caverna de enanos que habían tomado, la gran Bhaerynden. El techo se desplomó por completo, sepultando a un gran número de elfos oscuros y las maltrechas ciudades de los enanos. La caverna, ahora al descubierto, se dio a conocer como La Gran Brecha. Los elfos nobles supervivientes reunieron cuanta gente, esclavos y víveres pudieron recoger y se adentraron en la Infraoscuridad en busca de lugares para vivir. "La Dispersión" dio lugar a las muchas ciudades rivales y dedicadas a sus propios intereses en las que los elfos oscuros habitan actualmente.



Historia de Estagund

La historia de Estagund sigue un camino diferente a la de Durpar y Var. Los Gunders fueron conquistados en el 551 CV por Reinhar I, jefe de guerra de los Arkaiuns de Dambrazh. Recobró la independencia cuando Reinhar fue asesinado por el archimago halruano Mycontil, aunque el país no tardó en disgregarse en grupos de pequeñas ciudades-estado.

Las escaramuzas con Var, y entre las ciudades-estado, continuaron durante varios siglos hasta que un rey consiguió conquistar la corona y volver a unir al país. El rey Bornial era un gobernante habilidoso y bajo su reinado Estagund comenzó a prosperar. Sus descendientes no compartían su sabiduría y en 1053 CV, el rey Selkarin así lo demostró. Había fracasado en la conquista de Durpar y Veldorn resistía sus desafíos. Misógino declarado, centró su atención en el matriarcado de Dambrazh. Dirigió una gran flota para atacar Dambrazh, lo que le supuso enormes pérdidas, incluida su esposa. Selkarin murió sin hijos, y su hermano Seltarir fue coronado rey. El nuevo gobernante se encontró con un país del que se habían ido casi todos los hombres capaces para el combate y se tuvo que enfrentar a un problema imprevisto: la hambruna. La hambruna le causó una plaga que arrasó casi toda la cosecha anual de Estagund. Esto hizo que se mostrara dispuesto a aceptar el trato propuesto por el mercader durpariano Jeradeem, y en un trato legendario vendió todo el país de Estagund. Frente al rumor popular que dice que Seltarir malvendió el país por 24 perlas, recibió diamantes por un valor de casi un millón de piezas de oro. Este enriquecimiento repentino le proporcionó un lugar en el consejo de mercaderes, por lo que pudo mantener una parcela de poder, además de su fortuna. El Rajá Seltarir sigue siendo el rajá más rico de Estagund. En los años que siguieron, los Gunders comenzaron a reconstruir sus vidas en las nuevas circunstancias, y ahora compiten en igualdad de condiciones con los mercaderes de Durpar y Var.



Historia de Halruéi

Halruéi fue colonizada hace siglos por hechiceros que huían del Fhaerimm en lo que había de ser el desierto de Anaurokh. Los primeros hechiceros llegaron en barcos voladores inventados por los Nezheril y hallaron un bello y rico país, habitado solamente por pastores y grandes rebaños de uros. Fue aquí donde los hechiceros decidieron resistir, si el Fhaerimm les seguía. No fue así, pero desde entonces Halruéi ha tenido que defenderse de los ataques de todos sus vecinos.

Durante siglos Dambrazh ha atacado y asaltado los puertos de Halruéi en multitud de ocasiones. Una vez, guiados por un mago bárbaro de la resistencia, los Dambraiiis ocuparon todo el país al sur del lago Halruéi. Fueron derrotados en la batalla por el archimago Mycontil, que asesinó a su líder bárbaro. Atacaron 40.000 Dambraiiis y fueron detenidos por 500 halruyanos. Más de 200 hechiceros halruyanos, incluido Mycontil, murieron en la batalla.

El último ataque sobre Halruéi fue hace menos de 100 años, a través del Paso de Telath, y llevado a cabo por el ambicioso rey de Lapaliiya. Se había aliado con los bandidos de las tierras baldías, aunque esta vez los halruyanos pudieron crear una gran fuerza, la cual incluía guerreros, además de hechiceros en sus barcos voladores. Los atacantes fueron fácilmente derrotados.

Halruéi también pasó por una guerra civil hace unos cinco siglos, cuando una serie de magos recomendaron que se comenzaran nuevos experimentos de magia, algunos de los cuales ni siquiera los nezherinos aprobaron. Los renegados fueron expulsados de la región, pero continuaron la fundación de la tierra de Zhay, al menos esto es lo que se dice en Halruéi.

Desde entonces, Halruéi ha estado en paz (no han tenido guerras declaradas), aunque aún sufre incursiones por parte de los piratas de Dambraii, bandidos de las tierras baldías, salvajes de las Junglas de Mhair y cualquier otro pirata, invasor o hechicero ambicioso que piensa que la magia y la riqueza crecen en los árboles de Halruéi.

Estas constantes incursiones han hecho que los halruyanos sean muy defensivos, belicosos y tradicionales. Las gentes dicen que al haber sido siempre guiados por los magos, así será siempre.



Historia de Luiren, país de los medianos

Los medianos de Luiren afirman que es la tierra natal de los medianos de los Reinos. Aunque otros medianos no estén muy de acuerdo con esto, es cierto que Luiren fue colonizado hace cientos, quizás miles de años.

La historia de Luiren es de conquistadores y subyugación. A lo largo de los siglos, los medianos han sido conquistados por los bárbaros que solían habitar Dambrazh, por el reino de Estagund, e incluso, en una ocasión, por los monstruos de Védorn. En todos los casos, los invasores fueron finalmente derrotados, ya que cometieron el error de subestimar a los medianos por su pequeña estatura. Una buena dosis de malicia y alboroto por parte de los medianos también contribuyó a terminar con las ocupaciones.

Actualmente, Luiren disfruta de una prosperidad sin precedentes. Los medianos aprovechan hoy su relación con la nación de Durpar, su principal cliente y competidora. También, a través de los estrechos lazos con Durpar, Luiren se ha protegido a sí misma frente a otra invasión Dambraii. Los gobernantes de Dambrazh deben saber que si comienzan a expandirse hacia el este, despertarán la ira de Durpar, así como la de Var y Esagund. La amenaza de un embargo del comercio y/o de consecuencias militares ha mantenido a esta agresiva nación lejos de los habitantes de Luiren.



Historia del Mar de la Luna

El Mar de la Luna tiene una larga historia como frontera entre las tierras de los elfos al sur y las más oscuras y siniestras tierras de La Vereda y Zhar, hogar de multitud tribus de dragones, gigantes y ogros. El profundo mar era una excelente barrera contra los incursores, ya que las tribus que intentaban la invasión tenían que dar un rodeo y atravesar las tierras que con el tiempo acogerían a Yulash, al Alcázar Zhentil y a Lejînas.

La primera colonia verdadera en el Mar de la Luna fue el Torreón del Norte, una radiante ciudadela fundada como faro de civilización y como punto de salida para mercaderes que buscaban el comercio con los enanos del Norte (incluyendo no sólo Tezhyamar, sino también los clanes de las Tierras Frías), los cuales comerciaban con metalistería y artesanía para la tan necesitada magia. Al final, el Torreón del Norte fue hundido bajo las heladas aguas del Mar de la Luna por fuerzas no humanas y la humanidad sufrió uno de los muchos reveses de la región.

Así ha sido la naturaleza de la presencia humana en esta región desde el principio. Los asentamientos humanos prosperan durante unos años, a menudo gracias a la simple fuerza de voluntad y bajo la fuerza de una afilada espada, y después son saqueados por trasgos, orcos, dragones, contempladores o gigantes. Fhlan ha caído y se ha levantado de nuevo. Yulash es una ruina en la que hace una década existía una ciudad próspera. Hulburgo y Sulasspryn son moles vacías. Cada una de las ciudades del Mar de la Luna parece destinada a su extinción y a su posterior reconstrucción.

Este ciclo puede ser la razón de que sólo los más fuertes y los más salvajes sobrevivan, e incluso prosperen, en las tierras del Mar de la Luna. Las mayores ciudades (Lejînas, Mulmaster y el inexpugnable Alcázar Zhentil) están todas gobernadas por gente malvada que controla sus tierras con empuñaduras de hierro. Las ciudades menores (Elfárbol, Fhlan y Zhentia) tal vez sean menos perversas, pero tienen una naturaleza fuerte, independiente y casi caótica. De muchas formas, el Mar de la Luna es una frontera, con mentalidad de frontera.

Historia de la Campana de las Profundidades

Uno de los grandes y misteriosos lugares del área del Mar de la Luna, la Campana de las Profundidades, está relacionado con el legendario Torreón del Norte, un reino isla que fue la primera gran ciudadela de la humanidad en estas frías tierras. El Torreón del Norte era una gran ciudad mágica y estaba bajo la protección de esta magia cuando la humanidad comenzó a hacer retroceder a las hordas de orcos y a conseguir el dominio del mar.

El poder del Torreón del Norte lo convirtió en un objetivo obvio para los orcos, los gigantes y otras razas malvadas; sin embargo, a estas criaturas no les tentaba el mar para sus acciones, por lo que el Torreón del Norte parecía seguro hasta el día en que (según la leyenda) 40.000 magos, chamanes, doctores brujos y sacerdotes no humanos de todas las razas malvadas se reunieron en la orilla norte del Mar de la Luna y comenzaron a lanzar cánticos que invocaban la venganza de sus dioses sobre los intrusos humanos. Los dioses (al menos unos cuantos) llegaron y destruyeron a sus sacerdotes por molestarles, aunque también hundieron el Torreón del Norte bajo las olas.

La parte superior del Torreón del Norte (sus delgados y ahora rotos chapiteles) puede verse bajo las aguas desde las embarcaciones que pasan cerca. Sin embargo, esto no se intenta con frecuencia, ya que se dice que la región está embrujada por los antiguos defensores del Torreón del Norte, que buscan compañía en su vigilancia de las Tierras Frías. En las noches de niebla las campanas de las torres más altas, a pesar de estar sumergidas, pueden oírse hasta en Lejînas.



Historia del Norte

El primer florecimiento

Durante milenios, los elfos dorados habitaron en Illefarn (donde ahora está Aguas Profundas) y en Eaelrann (a lo largo del Río Brillante). Desde sus adornadas ciudades-bosque comerciaron con las emergentes naciones humanas como Nezheril e Illusk, y repelieron los ataques de las razas de trasgos. Mientras tanto, los clanes de enanos se unieron formando la nación de Delzoun, llamada así por el enano que forjó la unión. La nación, que existió primeramente bajo tierra, se extendía desde las Montañas de Hielo hasta las Montañas Bajas. El Paso de la Argluna era su frontera oeste y el Mar Estrecho era su costa oriental. Los orcos llegaron desde la Columna del Mundo pero sufrieron una gran matanza por parte de los elfos. Hoy por hoy, éste es un hogar y una fortaleza para los orcos y razas similares.

Las Guerras de la Corona

Los humanos inmigraron en tropel desde el Mar Brillante hasta la Costa de la Espada. Se convirtieron en marinos, batiéndose con el mar hasta Lunshaes, Mintarn, Ruazhym y las islas del norte. Los elfos se enzarzaron en una incesante guerra contra los humanos y los orcos tomaron posesión de las ruinas resultantes. Tal vez la mayor calamidad que aconteció a la Gente Justa fue la Tragedia Oscura, una magia asesina que tomó la forma de una oscura nube ardiente. Ésta envolvió el reino de Mieyritar, y al desaparecer unos meses más tarde ya no vivía ni un solo elfo, ni quedaban árboles. Solamente quedó un extenso páramo desierto: el Alto Páramo.

No fue todo oscuro para los elfos. Aunque en retirada, a medida que las hordas de humanos bárbaros y de orcos aumentaban en fuerza, su poder crecía en la Corte de los Elfos y en Eternôska (que ha permanecido como fortaleza hasta hoy). Creían en la idea de una colaboración entre enanos, humanos bondadosos y otros elfos en convivencia mutua contra los orcos, los humanos indeseables y la marea de bestias (ogros, grandes trasgos, trolls, trasgos, gnolls y criaturas no humanas) dirigidos por el creciente poder de los gigantes. Asombrosamente, en al menos tres lugares (los Reinos Caídos y las ciudades de Argluna y Myt Drannor) consiguieron su objetivo.

Al este, en las arenosas costas del tranquilo y brillante Mar Estrecho, las aldeas humanas de pescadores crecieron hasta convertirse en pequeñas ciudades, que después se unirían como la nación de Nezheril. Los sabios creen que los pueblos pescadores fueron unificados por un poderoso hechicero humano que había descubierto un libro de gran poder mágico que había sobrevivido desde los Días del Trueno, un libro que la leyenda llama los Pergaminos Sombríos. Bajo este hechicero anónimo y los que le siguieron, Nezheril creció en poder y gloria, convirtiéndose en el primer país humano del Norte y en el más poderoso. Dicen algunos que este descubrimiento marcó el nacimiento de la hechicería humana, ya que antes de ese momento la humanidad sólo disponía de chamanes y doctores brujos. Durante más de 3.000 años Nezheril dominó el Norte, pero ni siquiera sus legendarios magos fueron capaces de detener su destino final.

El éxodo de los elfos

Esta época dejó atrás las fortalezas maduras de los elfos para ser saqueadas por parte de los humanos y los orcos. Cuando los elfos decidieron abandonar el Norte para viajar a Eterniôn, sus talleres desaparecieron rápidamente, dejando sólo lugares como el Viejo Camino y un puerto en ruinas en el Bosque Alto para marcar el paso de Eaelrann. Y sin embargo no fueron sólo los elfos quienes desaparecieron de sus hogares de toda la vida. La nación humana de Nezheril también se mantuvo en la antesala de la historia.

La muerte llegó a Nezheril en forma de desierto, devorando el Mar Estrecho y dispersándose para llenar sus orillas de polvo seco y arena. La leyenda cuenta que cuando los grandes magos de Nezheril se percataron de que su país estaba perdido, lo abandonaron y a sus compatriotas, huyendo a todos los rincones del mundo y llevándose con ellos los secretos de la hechicería. Lo más probable es que ésta fuese una migración lenta que comenzó hace 3.000 años y llegó a su fin 1.500 años más tarde.

Cualquiera que sea la verdad, los hechiceros ya no volvieron a vivir en Nezheril. Al norte, la otrora majestuosa fortaleza de los enanos en Delzoun pasó por días realmente duros. Luego los orcos se lanzaron a la carga. Los orcos siempre han sido enemigos en el Norte, saliendo de sus agujeros en tropel cada pocas decenas de generaciones, puesto que sus guaridas normales ya no pueden acoger a todos los que nacen. Esta vez salieron a la carga de sus cavernas en la Columna del Mundo, de las minas abandonadas de los Picos Grises, de las enaneras perdidas de las Montañas de Hielo, de las criptas de las Montañas Bajas y de las entrañas de las Montañas de la



Alta Luna. Nunca antes se había visto tal desbandada de orcos. Delzoun se desmoronó antes de esta gran embestida y fue conducida sobre sí misma. Nezheril, sin sus hechiceros, fue borrada de la faz de la historia. Los elfos de Eaerlann resistieron solos el brutal ataque, y con la ayuda de los tritones de Túrlang y otros aliados anónimos, pudieron evitar los días finales de su país durante unos cuantos siglos más.

En el este, Eaerlann construyó la fortaleza de Cuerno de Ascal y la cedió a los refugiados de Nezheril, ya que sus seguidores levantaron la ciudad de Karse en el Bosque Alto. Los que huyeron fundaron Lorkh y Aguas Fuertes. Otros vagaron por las montañas, colinas y páramos al norte y oeste del Bosque Alto, convirtiéndose así en antepasados de los Úzhgar y fundadores de Argluna, Eternlund y Sundabar.

La expansión de los humanos

Los adaptables humanos hicieron uso de la magia que pudieron arrebatarse o aprender de los Pueblos Orgullosos para derrotar a todos los enemigos, rompiendo (durante un tiempo) el poder de los gigantes y los orcos. Se fundó Aguas Profundas. El último de los elfos de pura sangre se extinguió, resultado de los continuos matrimonios con humanos.

En el lejano oeste, también habitaron los hombres: sabios y listos primitivos llamados los Cazadores del Hielo. Vivieron de forma sencilla en la costa desde tiempos inmemoriales, incontables generaciones antes de que los primeros fundadores de Nezheril llegaran a la orilla oeste del Mar Estrecho. Sin embargo, este pacífico pueblo cayó presa de otra invasión desde el sur: ordinarios barcos que transportaban a una raza de hombres altos y de pelo rubio que echaron a los Cazadores del Hielo de sus tierras ancestrales.

Esta raza, conocida como los Norteños, extendió granjas y aldeas a lo largo de la costa desde las orillas de Aguas Tortuosas hasta las gargantas del Mirar. Los guerreros norteños expulsaron a los Cazadores del Hielo bien lejos hacia el norte, obligaron a las familias de trasgos a regresar a sus guaridas de la montaña e instigaron el último Consejo de Illefarn. Tras los 500 años que siguieron a la llegada de los norteños, Illefarn dejó de existir: sus residentes habían emigrado a Eterniôn.

Desde la Costa, los Norteños navegaron hacia el oeste, reclamando y estableciendo colonias en las principales islas occidentales de Ruazhym y Gundarlun, extendiéndose con el tiempo a todas las islas del mar del norte. Otros emigraron hacia el norte, pasando la Columna del Mundo, y se convirtieron en los auténticos bárbaros salvajes del Valle del Viento Helado.

En los siglos siguientes, Cuerno de Ascal se convirtió en el Castillo Puerta del Infierno cuando cayó en manos de desalmados, y Eaerlann pereció bajo el ataque de una nueva horda de orcos. Los elfos huyeron al sudeste, uniéndose a los Norteños, descendientes de los de Nezheril, y a los enanos para formar lo que más tarde se conocería como el Reino Caído. Este reino tuvo corta vida y se derrumbó bajo la siguiente invasión de los orcos. Esto supuso un duro golpe para las razas de trasgos del cual aún tienen que recuperarse.

El poder de los hombres

A lo largo de la costa, en lo que una vez fue la comunidad élfica de Illefarn, la humanidad se alzó una vez más en el poder. Los mercaderes del sur, tribus del Norte y marinos de las islas occidentales habían creado un pueblo en torno a una zona comercial de un puerto de aguas profundas, conocido al principio como el Fuerte de Nimoar por el caudillo Úzhgar, cuya tribu tomó y fortificó el destartalado pueblo. Nimoar y sus sucesores, conocidos como los Señores de la Guerra, dirigieron a los hombres de Aguas Profundas (como los conocen los capitanes de los barcos) en una batalla que se perdió lentamente contra los trolls. En una batalla climática final, los trolls rompieron la vieja estacada y todo parecía perdido; hasta que la magia de Ahghairon de Argluna inclinó la balanza contra los trolls, destruyéndolos y dispersándolos.

Ahghairon, heredero de la herencia y del saber de Nezheril, se quedó en Aguas Profundas y a los 112 años volvió a salvar la ciudad, esta vez de él mismo. En esto, creó a los Señores de Aguas Profundas. La ciudad creció hasta hacerse la más grande del Norte, posiblemente en todo Faerûn. Con Aguas Profundas como firme ancla, la civilización creció paulatinamente hasta meterse en el desierto. Illuskan (ahora Luskan) fue capturada por los orcos. Aguas Fuertes, Lorkh, Trijabál, Lonjaeces, Secómbler y otras ciudades más fueron colonizadas por los pioneros de Aguas Profundas, financiados por familias de mercaderes agundinos.



Aunque hace siglos de la última invasión de orcos, existe aún una constante lucha. Los bárbaros saquean pueblos, mercaderes y viajeros, los mares se infestan de barcos norteños piratas y las guerras han echado a perder el país en pocos años. Luskan, ahora una feroz ciudad de mercaderes conocida por dar puerto y cobijo a los piratas, entró en guerra con la isla reino de Ruazhym por un acto de piratería contra uno de los pocos barcos mercantes legítimos de Luskan. La guerra duró casi un año, con Ruazhym perdiendo terreno poco a poco. Cuando parecía que Luskan acabaría ganando finalmente la guerra naval y tomando tierra en la propia isla, la Alianza de los Señores entró en combate. Amenazaron de guerra a Luskan si no cesaban inmediatamente las escaramuzas. Incapaz de luchar eficazmente en una guerra de dos frentes, Luskan canceló sus planes de invasión.

Las tensiones entre Luskan y Ruazhym siguen vigentes, y sus barcos se ven a menudo disparándose al azar al pasar el uno cerca del otro, con frecuencia a una o dos olas de distancia. El gobierno de Ruazhym ha estado enviando aventureros a las colinas de su isla para buscar a los mercenarios que están asesinando a mercaderes, granjeros y leñadores. Ruazhym cree que Luskan todavía está presente en la isla, y que intenta ganar a través de la subversión y el terrorismo lo que no pudo conseguir a través de la guerra.

En el lejano norte, las Diez Ciudades se han acabado de reconstruir tras ser casi destruidas por las monstruosas fuerzas de Akar Kessel. Con la ayuda de sus vecinos, los bárbaros de la tundra construyeron y reformaron sus ciudades, replantaron el escaso follaje y, lo que era más importante, recuperaron la moral de sus ciudadanos. Hace poco un comerciante que pasaba por la zona con 17 carros de madera de roble dijo que era casi imposible determinar quién es un bárbaro y quién no lo es. "¡Están viviendo juntos!", exclamó con asombro

El retorno de la Bestia (1367 - ?)

Sabios, filósofos, historiadores y sacerdotes sienten un mal presagio en el gélido aire. Predicen un lento cambio para la próxima década, excepto para la vida de los hombres nacidos el primer día de esta era. Creen que las bestias que una vez gobernaron el país planean regresar para reclamar lo que es legítimamente suyo, apresando y esclavizando a las coronas. Donde una vez reinaron los elfos, ahora gobiernan los hombres pero su poder, tan verdadero para todas las civilizaciones como antes, es tenue en el mejor de los casos.

Historia reciente del Norte

En los decadentes meses de verano de 1367, una inmensa horda de orcos descendió desde la Columna del Mundo, con rumbo al sur en un intento por introducirse en las tierras de comercio del Norte. Este ejército de orcos, dirigidos por el rey Greneire, se abrió camino hacia el sur entre el Bosque Luna y el Bosque Frío, deteniéndose justo en las afueras de la Ciudadela de las Muchas Flechas.

El rey Oboldo, gobernador orco de la Ciudadela de las Muchas Flechas, estaba aterrado ante la perspectiva de otra horda de orcos, a pesar del hecho de que sabía que debían trabajar codo a codo contra los humanos del Norte y la prole del Castillo Puerta del Infierno. Sus chamanes tribales, sin embargo, habían estado prediciendo una caída traicionera de la ciudadela y le comunicaron al rey que otros orcos acabarían con él.

De este modo, fue un día gris cuando el rey Greneire y su horda de 150.000 orcos aparecieron en las llanuras en el exterior de la Ciudadela de las Flechas. El rey Oboldo anunció a sus seguidores que esta horda había sido enviada para expulsarlos de su hogar y para mandarlos a trabajar como recogedores en las llanuras. Él prometió que, poniendo a Gruumsh por testigo, la Ciudadela de las Muchas Flechas acabaría con estos orcos traidores "como elfos durante un festival".

Durante cuatro meses, los 40.000 orcos se mantuvieron firmes. Hubo asalto tras asalto contra los altos muros de la guarnición, pero los orcos atacantes perdían más que los defensores. No obstante, las condiciones de vida dentro de los muros, no demasiado buenas para comenzar, les supuso muchas pérdidas.

La batalla por la Ciudadela de las Muchas Flechas culminó durante la primera semana de Uktar. A medida que otro ligero manto de nieve parecía querer enterrar a todos los orcos juntos, el rey Greneire lanzó todo el ejército que le quedaba contra la ciudadela, que hicieron derribar sus puertas y enfrentarse orco contra orco en una ráfaga de espadas. Cuando los dos reyes orcos se buscaban el uno al otro a lo largo de las murallas, la ciudadela comenzó a arder.



Los orcos que sobrevivieron a la batalla aún hablan de la destreza sobrehumana de los dos reyes mientras luchaba el uno contra el otro ante sus tropas. Sin embargo, finalmente el rey Oboldo atravesó a Greneire con su espada larga, aunque Oboldo estaba gravemente herido en el momento en que Greneire expiró su último aliento. Los orcos se lanzaron de nuevo a la lucha y nadie está muy seguro de lo que aconteció al rey Oboldo.

A través del humo y la nieve surgieron los vencedores del conflicto: los enanos del Clan Corona de Guerra junto con un contingente de tropas de Argluna. Entrando a la carga por las destrozadas puertas, estos nuevos atacantes derrotaron con rapidez a los exhaustos orcos de la ciudadela, que corrieron a escabullirse en el desierto.

El rey Emerus Corona de Guerra gobierna ahora en la Ciudadela de las Flechas, aunque los enanos la llaman ahora por su antiguo nombre, Felbarr. Sin embargo, la mayoría de los del Norte aún tienden a referirse a la ciudad como la Ciudadela, esperando ver tal vez si podría resistir la siguiente horda de orcos. El rey Corona de Guerra ha hecho un llamamiento a todos los enanos para que colaboren en la defensa de la ciudadela, y noticias sobre un nuevo filón de oro y plata se han extendido por las comunidades de enanos.

1368, Año del Estandarte

Mientras los enanos se disponían a pasar el invierno en su ciudad reclamada de Felbarr, un grupo de aventureros promovidos por el Zhentárim irrumpió en la Caverna del Gran Gusano, asesinando a Elrem el Sabio, jefe chamán de la tribu del Gran Gusano. Mientras los guerreros de la tribu descendían hacia los malvados aventureros, la magia por teletransportación hizo desaparecer al menos a tres de los responsables, así como una gran cantidad de tesoros robados a Elrem.

Según Themrin, el actual chamán de la tribu, Elrem, prometió “cuidar de la tribu en espíritu ahora que mi forma mortal ha sido destruida”. A pesar de reafirmar las palabras de Elrem, la tribu pasó por un invierno opresor que incluía nieve pesada, escasa cacería y moral baja.

Los visitantes de confianza al campamento bárbaro afirman que Themrin y Gweshen Talistars “Mano de Hierro” llevan un tipo de armadura hecha con escamas de Elrem. Este uso del cuerpo del antiguo chamán como “protección” fue supuestamente mandado a través un sueño. La armadura se parece más a una armadura de cuero flexible, pero parece desviar los golpes y proteger tanto como una armadura de malla de chapa.

Nesmé vaticinó un aumento drástico en el número de ataques de los trolls en los Páramos Eternos, y diversas fuentes confirman que algo está expulsando a los trolls de los páramos. Sea lo que sea que esté tras el éxodo de los trolls, está destinado a permanecer en el más absoluto misterio, mientras que los grupos de aventureros se consumen contra el interminable surtido de trolls que huyen de la ciénaga.

En el más sorprendente movimiento del año, la tribu del Oso Azul, guiada por el chamán/caudillo Tanta Hagara, marchó sobre la perversa fortaleza del Castillo Puerta del Infierno. Mientras que varias fuentes predecían que habría una breve lucha por el control de la ciudad, Tanta Hagara surgió como nuevo gobernante de la misma.

1369, Año del Guantelete

El tumultuoso clima del Castillo Puerta del Infierno continuó proporcionando actividad aventurera. Un grupo de Arpistas se infiltraron en la ciudad utilizando mantos mágicos y revelaron que Tanta Hagara era en realidad un annis. Sin embargo, esta revelación no hizo perder el respeto de la tribu del Oso Azul por su poderoso caudillo, y la ciudad respondió al desenmascaramiento atacando a las caravanas de camino a Sundabar. Además, unas cuantas fuerzas expedicionarias de tanar'ri fueron enviadas para saquear la Ciudadela de las Nieblas, Sundabar y Argluna. Tanta Hagara informó a sus “tropas leales” que existían puertas en estas ciudades que permitirían a otros tanar'ri “¡unirse a nosotros en las gloriosas batallas que están aún por venir mientras tomamos el control de todo el Norte!”

Alústriel lanzó poderosos conjuros mágicos en la defensa de Argluna contra los tanar'ri invasores y la propia ciudad no sufrió ningún daño a causa del ataque. El Señor de la Niebla de la Ciudadela de las Nieblas ayudó además en la defensa de la ciudadela, aunque los rumores aún hablan de la colaboración de los ents del Bosque Alto.



Sundabar padeció el ataque del Castillo Puerta del Infierno, pues los desalmados atravesaron los muros y causaron estragos en las calles de la ciudad. Mientras los aventureros luchaban contra los desalmados, Helmo Amigo de los Enanos dirigió un gran contingente de la guardia de la ciudad para llevarse lo que quedó de Sundabar. Sin embargo, los desalmados del Castillo Puerta del Infierno abandonaron la ciudad con la satisfacción de saber que la habían dejado en llamas. No obstante, en dos días las llamas se apagaron y Sundabar ha sido reconstruida tras el ataque.

Por medio de Eleasias, los rumores de que Túrlang, el poderoso ent que reside en el Bosque Alto del norte, estaba defendiendo activamente los bosques cercanos a la Ciudadela de las Nieblas llegaron a oídos de Tanta Hagara, la bruja gobernadora del Castillo Puerta del Infierno. También se percató de que Túrlang estaba ayudando al Señor de la Niebla, y la creencia de que la Ciudadela de las Nieblas disponía de un artefacto de otro nivel no vino sino a aumentar el interés de la bruja.

Tanta juntó una gran fuerza que constaba de más de 100 tanar'ri y otros desalmados, además de 500 miembros de la tribu del Oso Azul para arrasar la Ciudadela de las Nieblas. Pero mientras las fuerzas del mal marchaban de camino al Bosque Alto, el Señor de la Niebla puso en movimiento su propio plan. Dos agentes Arpistas, un bardo llamado Cryshana Cañada de Fuego y un clérigo de Mystra conocido como Víbora Hechicera, se infiltraron en el Castillo Puerta del Infierno disfrazados de miembros de la tribu del Oso Azul. Cada uno portaba consigo un artefacto de otro nivel llamado el Cristal del Guardián de la Puerta.

El Cristal del Guardián de la Puerta es un artefacto con forma de estrella de tres puntas que está hecho de ónice y un metal desconocido que se entrelaza a través de la gema. Cada una de las puntas de la estrella es una pieza separada que se puede combinar con las demás para crear el artefacto o separarse para formar tres poderosos elementos mágicos. Aunque el cristal puede utilizarse de diferentes maneras, fue creado en principio para abatir las defensas, incluyendo mytales y otras poderosas protecciones. Según la leyenda, lo creó un poderoso mago que lo utilizaba para inutilizar los poderes a los sacerdotes, despojándolos de su habilidad de expulsar muertos vivos y neutralizando la magia nigromántica dentro de un radio de 80 kilómetros.

El Señor de la Niebla hacía un uso diferente del Cristal del Guardián de la Puerta, pero necesitaba voluntarios que le ayudasen a colocar dos fragmentos del cristal en los lugares precisos dentro de la ciudad fortificada del Castillo Puerta del Infierno. En particular, necesitaba a dos personas que estuviesen dispuestas a arriesgar sus vidas para exterminar por siempre a los desalmados del Castillo Puerta del Infierno. Víbora Hechicera y Cryshana aceptaron la misión suicida. Sosteniendo las piezas de cristal, los dos Arpistas esperaron al Señor de la Niebla para activar la magia con su tercera pieza, poniendo así en marcha la magia que destruyese en pedazos el Castillo Puerta del Infierno. Cuando un llameante fulgor de energía púrpura iluminó los cielos sobre el alcázar, ninguno de los que estaban en el baluarte de los desalmados tuvo tiempo para preguntarse qué estaba pasando.

El poder del Cristal del Guardián de la Puerta obligó a los guardias a lanzarse sobre la ciudad, provocando un estruendo que hizo temblar el suelo en 160 kilómetros a la redonda. Tan pronto como los guardias que rodeaban el Castillo Puerta del Infierno se desplomaban, el cristal liberó la energía mágica en una explosión que destruyó todos los edificios de la ciudad, sin dejar nada excepto pequeños cascotes de roca en el lugar donde una vez se alzaba el Castillo Puerta del Infierno. Ni una sola criatura se movía entre los restos; todo yacía inerte y en calma.

La fuerza de los tanar'ri del Castillo Puerta del Infierno no estaba segura de lo que había ocurrido, pero había sentido el estremecimiento del Cristal del Guardián de la Puerta cuando fue activado. Sin embargo, luchaban por sus propias vidas mientras los ents, korreds, centauros, sátiros, dríadas y otras criaturas del Bosque Alto, incluyendo a los defensores de la Ciudadela de las Nieblas, le hacían caer a golpes en la húmeda tierra. Uno de los gobernantes del Norte más destacados cayó en la batalla, pero se llevó al menos a seis tanar'ri con él a la tumba. Faurael Martillonegro, el señor protector de Trijabál, cayó junto a sus tropas casi al final del conflicto.

Semanas después de la batalla final con el Castillo Puerta del Infierno, los ents bloquearon el paso más al norte en la confluencia de los ríos Sangre del Corazón y Delimbayr. Aunque a los ents poco les preocupa el paso de cazadores y aventureros por la zona, expulsan a todas las caravanas que intentan cruzar en dirección norte hacia Sundabar, y éste no es un tema sobre el que los ents estén dispuestos a negociar.



En otro contratiempo atribuido a Túrlang, el Paso de la Losa fue bloqueado por una tremenda avalancha. Esta última calamidad taponó el acceso al Altovalle a cualquier gran ejército que se preciase. Los viajes a la zona anteriormente ocupada por el Castillo Puerta del Infierno han quedado limitados solamente a aventureros y viajeros osados.

El Señor de la Niebla ha sido cuestionado continuamente por algunos de los más poderosos magos de los Reinos, incluyendo Elminster del Valle de la Sombra y Khelben Arunsun acerca de la actual ubicación del Cristal del Guardián de la Puerta. Casi todas las fuentes afirman que las piezas del cristal se han esparcido de nuevo por las llanuras, pero nadie está seguro de ello.

Cerca de Nesmé, se reveló el origen del éxodo de los trolls. Gigantes de la niebla y de las nubes se han establecido en el páramo, expulsando a los trolls de estas tierras. Aunque se ignora cuántos gigantes residen en los páramos, se cree que son varios cientos. Ahora una densa niebla se cierne continuamente en el aire de los Páramos Eternos, incluso más persistente y densa que la neblina existente antes de la llegada de los gigantes. Muchos creen que estas nuevas nieblas son obra de los gigantes de las nubes, pero nadie parece estar seguro.

Alústriel de Argluna envió un destacamento de guardias para explorar la frontera oriental del páramo, y regresaron con la noticia de que un grupo de unos 20 gigantes de la niebla que eran “amables y muy amistosos” habían establecido su residencia en una zona anteriormente infestada de trolls.

Sin embargo, los guardias de la vecina Nesmé no fueron tan afortunados al adentrarse en un clan de violentos gigantes de la niebla y de las nubes lanzadores de piedras que casi diezmaron su unidad. Además, un grupo de aventureros se arrastraron hasta Nesmé con terribles quemaduras, informando de que se habían topado con un dragón negro en un campamento de gigantes de la niebla. Con todo, parece que tanto los gigantes buenos como los malos han hecho del páramo su hogar.

1370, Año de la Jarra

Incluso antes de que la primavera embelleciese el Salvaje Norte, rumores de ents concentrándose en masa en el Bosque Alto han llegado a todas las ciudades norteñas. Parece que todas las criaturas del bosque se han movilizad para restaurar el Bosque Alto tras la caída del Castillo Puerta del Infierno. Sin embargo, algo debe residir aún bajo las ruinas del Alcázar, ya que la Compañía del Corazón Cansado nunca emergió de las profundidades de la ciudad. Los ents han bloqueado desde entonces la entrada a las ruinas, sellando todo el mal que pueda acechar bajo las profundidades lejos de la vista del hombre.

Pero existe también otra actividad en el Norte. Luskan aún flirtea con la guerra, tentando a las ciudades vecinas y, sin embargo, quedándose bajo la ira de Aguas Profundas. Los bárbaros aún se preparan en el norte para lanzar la ofensiva en inocentes incursiones en sus propiedades sagradas. Continúan circulando rumores de que agentes del Zhentárim recorren las Tierras Caídas en busca de grandes poderes mágicos de la antigua Nezheril. Aún abundan los aventureros en la Frontera Salvaje.



Historia de Sembia

El país de Sembia fue colonizado por humanos que venían al Mar de las Estrellas Fugaces desde el sur y fue elegido originalmente por el tamaño y la calidad de sus maderas de iliy, tan apreciadas en la construcción de barcos. Sin embargo, como los bosques iban mermando con los años, los leñadores entraron en conflicto con los elfos, que temían la pérdida de todo su bosque. Esto habría ocurrido indudablemente si las tropas mercenarias reunidas apresuradamente de la tierra de los pajaritos hubiesen sido derrotados por los elfos en Flechas Cantoras (884 CV). Esta batalla convenció a la lejana Khóndazh para que abandonase sus propiedades en la región y permitiese a los inmigrantes de Sembia establecer su independencia (aunque era más parecida al Mar de la Luna o al Vasto actuales que a una agrupación de ciudades estado rivales). También preparó el terreno para la aparición del Cuervo.

El joven país se reforzaba a medida que las granjas prosperaban en las tierras recién despejadas. Los artesanos llegaron del sur para aprovechar la oportunidad de adquirir tierras y riquezas, trayendo consigo sus comercios. Rózhovyr el Cuervo unificó las ciudades estado y los pueblos en presencia de la continua "amenaza élfica", e insistió en mantener un ejército permanente, el cual mantuvo en práctica patrullando los límites de Sembia y mejorando sus caminos. En todo este tiempo (913 CV), Sembia se convirtió en una verdadera nación.

La riqueza mineral del Mar de la Luna (Mar del Dragón) fue descubierta por los humanos por esta época, y comenzó a crecer la presión por conseguir una vía comercial a través del bosque de los elfos para hacer de Sembia la entrada mundial a todos estos ricos. El Cuervo fue solo como enviado a la Corte de los Elfos y pidió a los ancianos del Consejo que autorizasen un camino libre para los humanos que uniese Sembia con las costas del Mar del Dragón (un camino anterior había sido destruido durante el conflicto y estaba ya totalmente cubierto de vegetación). El Cuervo propuso que los elfos eligiesen la ruta y conservasen su control y el bosque circundante, de modo que no se produjesen talas de árboles o asentamientos de humanos. Los elfos ya habían llegado antes a acuerdos con la Gente del Valle, por lo que no tuvieron ninguna dificultad con el concepto de tal acuerdo. Sin embargo, los habitantes del Valle de Velar (ahora Valle de la Rastra) se negaron a la propuesta, pues no querían ni necesitaban tal camino en ese momento (curioso, ya que más tarde un gobernador del Valle de la Rastra mandó crear el funesto Sendero de la Semihacha). Los elfos, por no querer ofender a sus eternos aliados, rechazaron la petición del Cuervo.

Totalmente desairado, el Cuervo amenazó entonces con exterminar a los aislados elfos de Amothoi, último reducto de los elfos en Sembia, si la Corte de los Elfos no cooperaba. No obstante, si se construía el camino, serían libres para comerciar, o no comerciar, como ellos quisiesen. Bajo esta presión los elfos accedieron, y el futuro financiero de Sembia quedaba asegurado. Lejînas, a orillas del Mar del Dragón, se convirtió en un enclave de reuniones comerciales entre humanos y elfos, como pasó con Elfárbol. La ruta que escogieron los elfos pasaba por la base de la Roca Erguida, como recuerdo de pasados y menos hostiles acuerdos entre humanos y elfos. Con los años, los elfos de Amothoi vinieron al norte para unirse a sus hermanos o se marcharon en busca de Eterniôn, dejando que su bosque desapareciese poco a poco.

Sembia se enriqueció bajo la dirección de los sabios mercaderes, tales como Saer (por quien se dio nombre a Saerb) y Selgar (por quien a Coro Adusto se le cambió el nombre por el de Sélgont). Antes de su muerte, Rózhovyr el Cuervo vio que estos mercaderes tenían un fuerte consejo permanente de mercaderes ancianos para asesorarles y garantizar que ningún gobernador se aferrase al poder por medio de las armas. Entonces este hombre clarividente, creador de una nación, ahora medio ciego y enfermizo por viejas heridas de guerra, partió hacia los bosques de los elfos y desapareció. Nadie sabe qué le aconteció ni dónde yacen sus huesos, excepto quizás algunos elfos ancianos.



Historia de Tezhyr

Desde hace 1.500 años, en Tezhyr reinaba una fuerte familia real con poder absoluto. Cuando moría un rey, o quedaba incapacitado, el hijo mayor se hacía cargo del trono. Los árboles genealógicos de los que estaban cerca del poder se fueron haciendo más intrincados y complicados, lo que provocó las guerras inevitables de sucesión y los altercados por cuál de los primos segundos era el "verdadero" heredero al trono. Sin embargo, las guerras civiles eran breves y en cuanto acababa la lucha el sistema volvía a la normalidad (hasta la próxima gran disputa al cabo de unos cien años).

Este ciclo recurrente se rompió hace 10 años. La familia que reinaba hasta ese momento llevaba en el poder 350 años, tanto tiempo que abandonaron el apellido desde hace siglos (y nadie lo recuerda ya) y se llaman simplemente Tezhyr. El rey Alemander IV reinaba cómodamente desde el castillo de Tezhyr y el país parecía lo bastante feliz, pero había una corriente de insatisfacción entre el pueblo de Tezhyr. A los no humanos se les prohíbe por ley poseer tierras, y como la mayoría de los derechos y privilegios de ciudadanía tienen que ver con la propiedad de tierras, se veían como ciudadanos de segunda categoría. Los que tenían las cosas especialmente mal eran los elfos, a quienes los ejércitos reales llevaban a las profundidades del Bosque de Tezhyr. Alemander IV quitaba tierras a sus propietarios legítimos para dárselas a nobles que le habían prometido mayores tributos para el tesoro real. Estas injusticias sociales y económicas, unidas a la crudeza de varios inviernos y a lo malo de varias cosechas consecutivas, hicieron que llegase el momento del cambio.

Sin embargo, para derribar a un rey hacen falta más que un par de malos inviernos: también hace falta algo de traición. En el caso de la caída de la casa de los Tezhyr, se necesitó un general ambicioso y un heredero real impaciente. El príncipe Alemander se había cansado de esperar a que el sano y robusto Alemander IV le dejara pasar, por lo que hizo un trato con el general Nashram Sharboneth, comandante del mayor ejército del rey. Mientras Sharboneth avanzaba hacia Tezhyr con su ejército, conduciendo también a un grupo considerable de campesinos insatisfechos reclutados con la promesa de una reforma agraria, el futuro Alemander V quitaba hierro a los alarmantes informes de los espías y consejeros del rey, y hacía callar a los más persistentes para siempre asesinandolos o exiliándolos. Para cuando llegó el ejército de Sharboneth al castillo de Tezhyr, ya era demasiado tarde para que las fuerzas leales pudiesen hacer nada.

Mientras Sharboneth lanzaba un ataque directo al castillo (utilizando a los campesinos, sin miedo a sacrificarlos, como fuerza de choque), un puñado de soldados de elite, a quienes el príncipe había dejado entrar por un paso secreto, eliminarían a los guardias clave para abrir las puertas. Al mismo tiempo, el príncipe (una de las pocas personas a quienes se le permitía ver al rey directamente) asesinaría a su padre. Un fuego provocado por las tropas de elite destruiría la evidencia de la traición y el general y el príncipe emergerían de la conflagración para anunciar un gobierno nuevo y unido.

El plan se ejecutó a la perfección, pero sólo hasta cierto punto. Sharboneth traicionó al príncipe, sus hombres eran demasiado buenos prendiendo fuego al castillo y el príncipe Alexander, junto con la mayoría de sus compañeros de conspiración, tuvieron una muerte horrible en el incendio. Más o menos al mismo tiempo, un espía que el igualmente tramposo Alemander había infiltrado entre el personal interno asesinó al general y disolvió su cuerpo con un potente ácido antes de que nadie pudiese acudir en su ayuda.

Para empeorar las cosas, todos habían subestimado el resentimiento que el pueblo sentía por la familia real. En cuanto el castillo de Tezhyr empezó a caer, no había nada que pudiese parar al populacho. En una sola noche, el castillo más orgulloso y fuerte del país se vio reducido a humeantes cenizas. Todo lo que en él había de valor (tapices, vajilla, plata, muebles, joyas, armas, ropas, armaduras, cuadros, estatuas, etc.) fue robado, quemado o simplemente hecho trizas y pisoteado entre el polvo.

Según se iban extendiendo la noticia sobre la caída de la casa real, iba creciendo el caos. En lo que ahora conocemos como los "Diez días negros de Eleint", todo aquél del que se supiera (o se sospechara) que tenía alguna relación de sangre con la familia real era pasado a cuchillo. Esto dio paso a momentos de humor macabro: viendo cómo alguien que intentaba trepar socialmente afirmando apenas hacía una semana que era el sexto primo de un tío segundo carnal de sangre real intentaba ahora convencer a una multitud enfurecida que no estaba más que "bromeando".



Los nobles que apoyaban con más fuerza a la familia real también sufrieron los ataques y cayeron algunas torres baroniales. Los jefes locales que se habían mantenido a una distancia adecuada de la familia Tezhyr, o que eran lo bastante populares (o temidos/fuertes), sobrevivieron. Estos nobles supervivientes fueron los primeros en luchar para decidir el destino de Tezhyr.

Una cosa era cierta: cualquier jefe o tipo de gobierno que recordase demasiado al de los Tezhyr no iba a ser aceptado. “Monárquico” se convirtió en una palabra sucia en la sociedad de Tezhyr.



Historia de las Tierras interiores del Oeste

La historia de las Tierras interiores del Oeste es una historia de interminables batallas e imperios destruidos. Antaño éstas eran las tierras del Reino Caído de Illefarn, el Reino Perdido del Hombre y Nezheril. En la historia más reciente, la tierra ha sido fertilizada con sangre y huesos a medida que los ejércitos de los Imperios de las Arenas se dirigían en tropel hacia el norte, los pueblos malvados del interior de Dragasta y las Marchas de los Trasgos salían en avalancha y las compañías de mercenarios iban de un lugar a otro al servicio de un insignificante señor de la guerra tras otro. Recientes batallas echaron abajo el mesón del Camino y amenazaron Vado de la Daga. Ni siquiera el Tiempo de conflictos dejó sin marca a este desolado lugar: el propio Bhaal pereció en el Puente de Jabaeskyr, y las aguas sobre las que pasa siguen envenenadas desde entonces.

Las ciudades de las Tierras interiores del Oeste son fuertes, independientes y variadas. Están también fuertemente motivadas por el comercio, y escuchan mejor el sonido del oro que la llamada de las batallas. Pero algo más prospera en la tierra abierta: libertad y oportunidades. Ninguna nación reclama aquí más tierras de las que sus ejércitos puedan controlar, y ningún señor de la guerra puede exigir más allá del balanceo de su hacha. Pequeñas propiedades y castillos se alzan rápidamente, sólo para ser derribados por fuerzas invasoras o abandonados tras una o dos generaciones. Mazmorras perdidas y ciudadelas secretas yacen dispersas por todo el territorio, y su escabrosa frontera presenta no pocas oportunidades para los aventureros.



Historia de Ulgarth

Ulgarth fue colonizada por el gran imperio de Raurin, en la plenitud de su poder. Cuando el imperio fue destruido, hubo de soportar siglos de barbarismo. Los jefes guerreros unificaron el país varias veces durante este período. Hicieron muchas escaramuzas a otros bárbaros, particularmente los de Durpar y Var el Dorado. En el 202 CV, las tribus bárbaras fueron casi aniquiladas por las fuerzas de Mulhorand.

En el 348 CV, un grupo de forajidos que huían de la justicia de los reyes sacerdotes de Mulhorand llegaron a Ulgarth. Allí encontraron una tierra fértil y casi desocupada. Se asentaron y comenzaron criar hijos y cultivar cosechas. Esta nueva sociedad de Ulgarth aumentó poco a poco su poder, al tiempo que sus vecinos crecían con rapidez. Pero mientras Durpar crecía como consecuencia de su comercio y de su filosofía del equilibrio, Ulgarth se concentró en la agricultura. Los ulgarthianos desarrollaron un sistema de castas bien estructurado de señores y campesinos. En el 1002 CV, las escaramuzas seculares entre Durpar y Ulgarth llegaron a su fin, pues los dos países alcanzaron finalmente un equilibrio de poder. Hubo demasiados siglos de guerra entre los países para confiar completamente el uno en el otro. Con una frontera mutua bien defendida por ambos lados, los dos países han desistido en la idea de conquistar al otro.

El comercio entre Ulgarth y las Tierras Brillantes se ha convertido en un factor vital para ambas naciones. Ulgarth produce muchos de los artículos con los que los durparianos comercian por todo el mundo. A cambio, Durpar comercia con un gran número de artículos exóticos con Ulgarth. Naturalmente, los mercaderes durparianos suelen llevarse la mejor parte de cualquier negocio. El actual rey, Drasna el Afortunado, ha continuado con la política de su antecesor de no agresión con los durparianos.



Historia de los Valles y de la Corte de los Elfos

La fundación de las Tierras de los Valles precedió con mucha anterioridad a la creación de cualquiera de los Valles existentes en cientos de años, y el sistema de numeración de los años conocido como Cómputo de los Valles es en realidad una conmemoración de cuando a los humanos se les permitió vivir en las tierras al norte y al oeste del Mar Interior. La mayor parte de los Valles actuales son relativamente nuevos, habiendo sido hace mucho tiempo abandonados o destruidos los más viejos. En aquellos lejanos días, cuando Suzail y Khóndazhan (llamada ahora Saerlun) eran simples puestos de comercio de la costa, los elfos que gobernaban este bosque consideraron una petición de los colonizadores del este, refugiados y granjeros de las lejanas tierras de Impiltur y Damara. Esta petición era cultivar y asentarse en los límites del gran bosque de Cormanzhor, particularmente en los ricos valles que están a lo largo de los ríos Arkhen y Ashaba. Estos recién llegados no deseaban talar o despejar el deshabitado bosque, sino sólo establecerse en los límites de estos ricos territorios, y a diferencia de otros colonizadores (como ocurrió antes con Sembia), quisieron pedir permiso antes.

Los señores de la Corte de los Elfos aceptaron la petición a cambio de ayuda de los nuevos habitantes de los valles contra las agresiones exteriores: monstruos (orcos y trasgos de las tierras de Zhar) y humanos (las potencias en alza de Cormyr y Sembia). En conmemoración de este pacto, los humanos y los elfos levantaron La Roca, la cual puede verse ahora en el cruce entre el paseo del Mar de la Luna y el camino de Rózhovyr, el camino desde Essemra hasta Lejînas. Es desde la fecha del levantamiento de esta roca cuando se hace el Cómputo de los Valles. Según el pacto realizado, las gentes de los valles sólo se asentarían en las regiones no boscosas o no reclamadas por los elfos. A medida que los bosques de los elfos cedían bajo las hachas de otros invasores o colonizadores, los antiguos Valles perecían y otros nuevos nacían a lo largo de los límites del bosque. La gente, tanto la buena como la mala, ha levantado pequeñas naciones en la Tierra de los Valles desde entonces, aunque cualquiera de ellos que traicionase el pacto tendría que vérselas con los demás. Cada uno de los Valles es una gran ringlera de granjas y prados, con unos pocos asentamientos dispersos, y a menudo con mercado central o centros. Éstos solían ser, aunque no siempre, llamados según el Valle en el que estuviesen.

Los Valles no son ciudades estado, ya que sus mayores agrupamientos de población son como los de las ciudades, en el mejor de los casos, y carecen de los muros defensivos comunes a toda zona central. No son verdaderas naciones al estilo de Cormyr o Sembia, y ocupan un gris terreno central en el que no hay nada más, o menos, que Valles.

Cada Valle tiene leyes, costumbres y organizaciones militares ligeramente distintas. Muchos confían en el trabajo de los héroes carismáticos y en las compañías aventureras como ayuda en tiempos de conflictos, y un gran número de estos individuos utilizan la región como base. Esta atracción por los aventureros se ve incrementada por el gran número de ruinas élficas y pre-élficas de la zona y por la marcha de la Corte Élfica a Eterniôn, dejando los bosques libres para su exploración y explotación.

La historia de los Valles está llena de batallas y ataques sobre sus distintos miembros. En el Año del Gusano (1356 CV), Valle de la Cicatriz, bajo el mando de Lashan Aumersair, lanzó una serie de rápidos ataques, conquistando un buen número de Valles circundantes. Una coalición de fuerzas de los otros Valles, así como de Sembia, Cormyr y del Alcázar Zhentil, aplastaron a los invasores y ocuparon Valle de la Cicatriz. Durante la Era de los Trastornos (1358 CV/0 PR), el Valle de la Sombra fue atacado por el Alcázar Zhentil. Más recientemente, las Tierras del Valle han aunado fuerzas para unificar sus ejércitos bajo el mandato del Rey Azoun IV de Cormyr con el fin de rechazar la Invasión Tuigana (1360 CV).

Historia del Valle de la Sombra

La caída de Azmaer, último mariscal de los elfos oscuros de la Torre Espiral

El gobierno de los elfos oscuros del Valle de la Sombra duró hasta principios del 900 CV (Cómputo de los Valles), cuando la crecida población humana de la zona puso en conflicto a los elfos oscuros con sus ahora más numerosos vecinos. Los humanos eran la Gente del Valle, quienes un milenio antes habían cruzado el Paso del Dragón e hicieron la paz con los elfos de Myt Drannor, asentándose junto al gran bosque, hogar de los elfos. Los elfos oscuros pronto se vieron ante continuos ataques, y gran parte de los que allí estaban establecidos tuvieron que batirse en retirada. El último gobernante elfo oscuro con gran poder fue Azmaer, mariscal de la Torre Espiral en sus últimos días de tiranía. Azmaer fue testigo de la última retirada de las posesiones tiranas en



presencia de la rebelión de los humanos, además de mantener sitiada la ciudadela durante un año. Con provisiones y esclavos traídos directamente desde la Infraoscuridad hasta la torre, los elfos oscuros posiblemente hubiesen resistido eternamente. Sin embargo, un esclavo humano (historias familiares de los Valles señalan a un gran número de individuos) envenenó el pozo de la Torre y la ciudadela quedó totalmente infectada. El cuerpo de Azmaer no fue encontrado entre los muertos, llevando esto a pensar a muchos que huyó de vuelta a las profundidades para reagrupar a su pueblo. Consciente de que hubiese tenido que explicar a su matriarca cómo perdió el Valle de la Sombra, es mucho más probable que, si Azmaer hubiese sobrevivido, buscarse el exilio voluntario, escondiéndose tanto de los humanos como de los elfos oscuros. Dado que esto tuvo lugar hace sólo 400 años, es bastante posible que Azmaer aún siga vivo.

Ashaba se convierte en Primer Señor del Valle de la Sombra

Tras tomar la Torre Espiral y suprimir el yugo de los elfos oscuros que oprimía a las gentes, la Gente del Valle colonizó completamente el Valle de la Sombra, siendo la torre misma la sede de su gobierno. Su primer señor fue un hechicero de las aguas que había contribuido al ataque final: Ashaba, que era muy mayor cuando ascendió y que gobernó pacíficamente durante 40 años. Se dice que Ashaba se dio cuenta de que se estaba muriendo y que él mismo se convirtió en agua, fundiéndose con el río. Desde ese momento, el río, el vado y la Torre Espiral llevan su nombre. Antes de fallecer, Ashaba eligió a uno de sus lugartenientes de confianza como nuevo señor del Valle de la Sombra. Presentado a la Gente del Valle, se convirtió en el nuevo señor por aclamación. Como honor adicional, el medallón que llevaba puesto Ashaba fue desde entonces reconocido como símbolo del señorío de las Tierras del Valle y estuvo en posesión de cuantos señores le sucedieron.

Joadath y la matanza de los tyristos

Los últimos cien años han sido un ejemplo de lo mejor y lo peor de los señores del Valle de la Sombra. Ninguno de ellos era nativo de las Tierras del Valle, aunque todos hicieron de ellas su hogar. Hace un siglo, el señor de los Valles era un tal Joadath, un agnóstico estirado que negaba el poder de cualquier dios, bueno o malvado, y que utilizaba la fuerza para defender sus creencias. Durante este tiempo hubo multitud de persecuciones por motivos religiosos, incluso una matanza de tyristos en la Atalaya. Joadath finalmente fue matado por una bestia de las bajas esferas invocada por desconocidos, los cuales procedieron a arrasar el Valle. Mataron a la bestia y el Valle de la Sombra fue rescatado por los lanzadores de conjuros Aumry y Syluné. Aumry fue proclamado señor por aclamación.

Aumry gobierna en paz

El período más largo de gobierno pacífico se dio con Aumry y su esposa Syluné (más conocida como la Bruja del Valle de la Sombra). Gobernaron la comunidad durante cuarenta años, un período de paz con los valles, naciones y pueblos elfos vecinos. Fueron esta misma paz y poder los que convirtieron al Valle en blanco de los ataques y sabotajes de la Red Negra (Zhentárim). Perseguían (y aún persiguen) el control del comercio desde el Mar de la Luna hasta la Costa de la Espada, así como hacer del Valle de la Sombra un estado vasallo del Alcázar Zhentil. El mandato de Aumry finalizó trágicamente cuando fue asesinado por agentes del Zhentárim.

Jyordhan, el falso Señor

Aumry fue asesinado por agentes del Zhentárim, a los cuales el guerrero Jyordhan, en venganza, capturó y mató. Jyordhan, con el Medallón de Ashaba en mano (símbolo del señorío de los Valles), se presentó como nuevo señor, siendo aclamado por el pueblo. El pueblo ignoraba que Jyordhan era también un agente del Zhentárim y que todo ello no era más que una estratagema.

Jyordhan abandonó la Torre Espiral, y en su lugar se estableció en el Castillo del Risco, al este del Valle de la Sombra. Su corte estuvo pronto invadida por agentes de la Red Negra. Cuando el pueblo finalmente se rebeló, el Alcázar Zhentil envió fuerzas de pacificación para preservar el mandato de Jyordhan. Syluné, consciente de la decepción pero pacifista a ultranza, hizo todo lo que pudo por mantener el Valle en buenas condiciones durante el perverso mandato de Jyordhan.

Khelben mata a Jyordhan

El mandato de Jyordhan sobre el Valle de la Sombra finalizó cuando se encontró con Khelben Arunsun, también llamado el Vara Negra. Lo que se contó en aquel tiempo fue que Jyordhan aceptó una invitación de Khelben para visitar Aguas Profundas, donde enfermó y murió. La realidad fue que Jyordhan tendió una emboscada a Khelben cuando salía del Valle de la Sombra y Vara Negra lo mató. En cualquier caso, Khelben



cogió el Medallón de Ashaba (símbolo del señorío de los Valles) y regresó con él a Aguas Profundas, prometiendo enviar un candidato adecuado para el señorío de los Valles. Jyordhan había gobernado durante cinco años, y sin su apoyo, el Castillo del Risco fue abandonado y las tropas del Alcázar Zhentil fueron derrotadas. El sucesor previamente elegido por Jyordhan fue un melvauntiano llamado Lyran, pero sin el Medallón sólo fue considerado como un pretendiente al trono.

Señores aceptados por aclamación

La aclamación del pueblo ha sido la forma de elegir al señor del Valle de la Sombra desde la derrota del malvado Jyordhan a manos de Khelben Vara Negra. A menudo un predecesor renunciaba a su cargo antes de morir en el ejercicio de éste, y la elección de su sucesor era aprobada por el pueblo en general. Este sistema había tenido sus inconvenientes, como se demostrará después, pero en general, ha servido muy bien a la independencia y a la voluntad propia de las gentes del Valle. Han evitado la “lotería genética de la que están hechas las buenas burocracias y las malas monarquías” (cita del venerable Elminster). El símbolo del señorío es el Medallón de Ashaba, un emblema en posesión del hechicero original y utilizado para determinar al legítimo señor del Valle.

La Época sin señores

Durante el período en que Khelben Vara Negra poseía el Medallón de Ashaba (símbolo del señorío de los Valles), Syluné (esposa del asesinado señor Aumry) era la que gobernaba de hecho el Valle de la Sombra, aunque estos años fueron conocidos como la Época sin señores. Syluné y un grupo de aventureros conocido como la Banda de Mane fueron los responsables de la expulsión de las fuerzas del Alcázar Zhentil y de mantener a raya a los monstruos de la zona. La Torre Espiral, sede tradicional del gobierno, permaneció deshabitada tras la muerte del malvado Jyordhan y ni Syluné ni los miembros de la Banda de Mane desearon asumir el mando. Con el tiempo, la Banda de Mane continuó su camino en busca de otras tierras y aventuras.

Dosto Almadera se convierte en el señor del Valle de la Sombra

Tres inviernos pasaron tras la derrota del malvado Jyordhan, cuando Khelben Vara Negra encontró un candidato (más bien un grupo de candidatos) idóneo para asumir el liderazgo de los Valles. Eran los Caballeros de Myt Drannor, llamados así por su interés en los territorios élficos y por su relación con los pueblos elfos y Khelben les dio el Medallón de Ashaba (símbolo del señorío) en compensación a los servicios prestados a él y al Valle de la Sombra. Su jefe, el explorador Florin Garra de Halcón, rehusó el honor del señorío. Es por eso que se le otorgó a Dosto Almadera, el cual fue nombrado nuevo señor con el apoyo de Florin y Syluné (esposa del asesinado Aumry) y al parecer también con el apoyo secreto de Khelben.

Dosto volvió a ocupar la Torre Espiral, expulsando así a los últimos agentes de la Red Negra. También restituyó muchos de los ideales democráticos de Ashaba, incluyendo la Corte del Señor, en la que los ciudadanos podrían hablar libremente y hacer públicas sus quejas sin temor a represalias. Dosto gobernó durante cinco años, demostrando estar capacitado para su cargo y siendo venerado por el pueblo. La habitual presencia de los Caballeros de Mito Drannor garantizó en gran medida la protección de la zona, particularmente contra las incursiones de Lyran Nanther el Pretendiente. Lyran iba a ser el que sustituyese a Jyordhan, pero una vez derrotado el Zhentárim su reclamación carecía de validez.

Elminster se traslada al Valle de la Sombra

Es de resaltar que durante el tiempo que Dosto Almadera de los Caballeros de Mito Drannor asumió el cargo de Señor del Valle de la Sombra, Elminster fijó su residencia en la zona. Hasta ese momento visitante asiduo, tomó posesión de una baja torre abandonada a los pies de la Vieja Calavera y se declaró oficialmente retirado. La naturaleza de este retiro varía desde su participación activa en los asuntos locales hasta unas largas vacaciones en otros niveles. Los nativos del Valle han llegado a la conclusión de que no siempre pueden contar con que el poderoso mago esté en su residencia en momentos de necesidad o peligro, pero cuando está presente en estas circunstancias normalmente ofrece ayuda.

Dosto elige a Severo Amcazhra como su sucesor

Dosto Almadera, recomendado para su puesto por Khelben Vara Negra, gobernó el Valle de la Sombra como señor durante cinco años. “Parece un milenio” declaró en alguna ocasión, y el tedio de la vida en la corte y el imán de la aventura finalmente hicieron que abandonara su cargo y volviera a unirse a los Caballeros de Mito Drannor. Entregó el Medallón de Ashaba (símbolo del señorío) a uno de los Caballeros más jóvenes, un noble de Aguas Profundas llamado Severo Amcazhra. Severo había sido enviado por Khelben desde Aguas Profundas para



otros propósitos, pero a Dosto le gustaba tanto la franca honestidad del joven como su voluntad para cargar con la responsabilidad de proteger a la pequeña comunidad de multitud de peligros. El tiempo ha demostrado que ésta fue una sabia decisión.

Sher y Severo se conocen y se casan

La trascendencia de Khelben Arunsun “Vara Negra” al “elegir” a los dos últimos señores del Valle de la Sombra (Dosto Almadera y Severo Amcathra) no se perdió en el poderoso vecino del sur del Valle, Cormyr. Se envió un agente al norte para averiguar las verdaderas intenciones de Severo y para garantizar la continuidad de las buenas relaciones del Valle con el trono del Dragón Púrpura. La agente era una pícara llamada Sher Manto de Serbal, enviada por Vangerdahast (aunque todo lo escrito al respecto fue quemado curiosamente en Suzail, por tanto, todo se conoce a través de rumores e historias). Sher descubrió más de lo que pretendía y se enamoró del joven Severo. Los dos se casaron y se convirtieron en señor y señora del Valle de la Sombra. Ahora la lealtad de Sher es hacia su esposo y hacia la tierra que ambos gobiernan. No era esta probablemente la intención de los de Cormyr.

El mandato de Severo

Al ser recomendado al puesto por el saliente Dosto Almadera, el mandato de Severo Amcathra en el Valle de la Sombra no fue todo lo pacífico que él esperaba. La Primera Batalla del Valle de la Sombra tuvo lugar en el Año del Príncipe (1357 CV) e involucró a las fuerzas del Valle, que derrotaron a las de Lyran el Pretendiente. Lyran hizo repetidos intentos por obtener el Señorío, tal y como pretendió el otrora títere de Zhentil, Jyordhan. Aunque significativa, esta batalla no fue nada comparada con la gran batalla que tuvo lugar en el mismo sitio entre las fuerzas del Alcázar Zhentil y las del Valle durante la Era de los Trastornos (1358 CV/0 PR). Cuando se menciona la Batalla del Valle de la Sombra (sin un número), se refiere por lo general a esta segunda batalla. Además, Severo tuvo que hacer frente a un gran número de escaramuzas, incursiones, una posible invasión desde el sur, explosiones y otros tantos desastres.

Severo y Sher tienen un hijo, Scotti, que ahora tiene 14 inviernos de edad. Según las costumbres de la zona, él no es considerado el heredero forzoso, por lo que otro mago o guerrero apropiado podría tomar las riendas del poder de la pequeña comunidad. La mayoría considera que Severo conservará el Medallón hasta que su hijo haya alcanzado la mayoría de edad, entonces abdicará en favor del joven Scotti una vez que tome su nombre de adulto. Si esto ocurre, sería la primera vez que el señorío del Valle de la Sombra pasase de padres a hijos.

Historia del Zhentárim: Valor de Dos Zhents

Existe mucha confusión en los Reinos en cuanto al Alcázar Zhentil y la sociedad (no tan) secreta conocida como la Red Negra o Zhentárim. Las dos están estrechamente relacionadas, tanto que alguien podría referirse a una queriendo decir la otra y aún así entenderse claramente. En cualquier caso, ambas significan conflicto.

Alcázar Zhentil es una ciudad amurallada independiente situada en la orilla oeste del Mar de la Luna. Es una de las ciudades más perversas de los Reinos, una plaga para el Norte y un refugio para grupos de malvados, manipuladores, religiones oscuras y prácticas de dudosa legalidad. Sus gobernadores persiguen el dominio de las tierras circundantes, incluidas las Montañas del Espinazo del Dragón, Yulash, Vúnlar y los Valles vecinos. La ciudad del Alcázar Zhentil y sus ejércitos (conocidos como el Zhentilar, para confundir aún más las cosas) han destruido el Valle Teshen, casi destruyen el Valle de las Dagas y durante mucho tiempo han tenido un agente gobernando el Valle de la Sombra.

El Zhentárim es una organización de malvados clérigos, magos y hechiceros, y criaturas inhumanas que pretenden hacerse con todo el comercio y todo el poder entre la Costa de la Espada (Puerta de Baldur y Aguas Profundas) y el Mar de la Luna (incluyendo las tierras intermedias de Cormyr y Anaurokh). Sus objetivos en la zona del Mar de la Luna son los mismos que los del Alcázar Zhentil y las dos facciones trabajan mano a mano, a menudo compartiendo los mismos miembros. Sin embargo, el Zhentárim produce un efecto de mayor alcance que el del Alcázar Zhentil, y dispone de agentes repartidos por todo el Norte.



Además, el Zhentárim no está limitado al propio Alcázar Zhentil y mantiene un buen número de puestos fortificados. Su reino se ha extendido con el paso de los años. Además de ser la fuerza dominante en el Alcázar Zhentil, el Zhentárim controla la Ciudadela del Cuervo y la Fortaleza Oscura, dos importantes recintos de castillos. Con los años, cada vez más poder ha salido del Alcázar Zhentil (repleto de un gran número de lacayos desconocidos y no dignos de confianza) para introducirse en estas zonas más seguras.

Dentro de la zona de las Tierras del Valle, el Zhentárim huele al Alcázar Zhentil y viceversa, pero en realidad no todos los Guardianes (otro nombre para los nativos del Alcázar Zhentil) son de la Red Negra y no todos los agentes del Zhentárim son del Alcázar Zhentil. Los aventureros deberán observar quién es más de fiar.



Historia del Vasto

Hace dos milenios el Vasto era Vastar, las tierras de los orcos. Éstos eran los terrenos de crianza de las hordas de trasgos que se lanzarían hacia el este y cruzarían el Estrecho del Dragón en barcos destartados para atacar a los elfos. Los orcos fueron derrocados por los enanos invasores, los cuales fundaron el Reino de las Espadas Luminosas. Fue durante este tiempo cuando los primeros humanos llegaron al Vasto, incluido al mago Maskyr.

El mandato de los enanos se desarrolló contra un telón de constante guerra con los orcos, tal que quizás sólo hubo 40 años de verdadera paz para el Reino de las Espadas Fulgentes. Los orcos saquearon a los enanos y éstos escaparon de la extinción sólo gracias a la ayuda de los aliados humanos y elfos. Los enanos restantes dejaron la región a los recién llegados humanos y se retiraron hacia el este, hacia el sur y hacia las aisladas y ocultas comunidades del interior del Vasto.

Los humanos que más prosperaron fueron los aventureros cuya hambre era saciada por el oro y cuya sed era sofocada por las grandes acciones. Éste era el Tiempo de los Locos Gloriosos, aunque hay quien afirma que aún es esa época, mientras los aventureros todavía gobiernan las ciudades de Calont y Risorvo. Hoy los orcos son contenidos, o bien conquistados, y el comercio ha crecido en las tierras de la Inmensidad. Sin embargo, para muchos individuos con sangre aventurera, es aún un desierto en el que uno puede demostrar su valor.



Historias sobre los Dioses

Historia del Arroyo del Unicornio

Bardos y sabios cuentan la historia de que el nacimiento del Arroyo del Unicornio es, en realidad, la Fuente de la Vida y cuna de la fecundidad. Se dice que la semilla de cada raza emergió del útero de Khauntea, fue depositada en Toril en el nacimiento del río y más tarde arrastrada por las aguas del Arroyo del Unicornio hasta el mundo exterior. Algunos dicen que una hija de Khauntea reside en el nacimiento del arroyo para acompañar a los recién nacidos en su entrada al mundo, mientras que otros aseguran que es Shialla la que da luz al proceso.

Sea cual fuere la verdadera historia, los elfos, korreds y medianos sostienen que el Arroyo del Unicornio es un lugar sagrado para la vida y de increíble pureza. Por ello, las tres razas tienen fuertes tabúes respecto a los largos viajes río arriba, ya que creen que si alguna vez se contaminan las aguas del río, no volverán a nacer razas nuevas en Toril.

Historia de los Elegidos de Mystra

Se desconoce la razón por la que Mystra, la Diosa de la Magia, cedió una parte de su poder divino a los mortales. Una de las teorías más aceptadas y que tiene más apoyo a la luz de las demás acciones de la diosa durante este período, es que Mystra pronosticó la Era de los Trastornos (y su propia muerte a manos de Helmo) y decidió dar parte de su poder a los mortales con el fin de garantizar que su sucesora (la maga Medianoche) tendría un gran número de aliados casi inmortales en la lucha contra los planes de los dioses (los ya muertos Bein, Myrkul y Bhaal), quienes precipitaron la Era de los Trastornos robando las Tablas del Destino. La teoría continúa sugiriendo que Mystra informó a Azuth aproximadamente en el Año de la Llama Naciente (0 CV), más de 1.300 años antes de la Era de los Trastornos, de que parte de su poder debía ser puesto en manos de mortales, quienes serían conocidos después como los Elegidos de Mystra. Este poder permanecería latente dentro de los cuerpos de esos mortales, permitiendo a Mystra acceder a él sólo con el permiso de ellos. Esto otorgaría a los Elegidos la facultad innata de sanar con rapidez, así como mucho más tiempo de vida que el de cualquier otro mortal. Mystra especuló con la posibilidad de que estos mortales pudieran invocar a su poder y así obtener ciertas habilidades especiales, pero sin rivalizar con los poderes de un dios. (Véase más abajo "Poderes".)

La Diosa de Toda la Magia comenzó pues a seleccionar mortales que fuesen adecuados. Uno de los primeros escogidos fue el joven mago Elminster, así como el prometedor hechicero llamado Khelben Arunsun. Ambos habían demostrado ser dignos receptores de su poder, pero otros intentos anteriores de Mystra por dotar a seres humanos de su poder fueron infructuosos y se dio cuenta de que sólo unos pocos mortales poseían la capacidad suficiente para contener tal poder en su interior sin ser destruidos o corrompidos. Aunque otras personas aparte de Elminster y Khelben pudiesen haber poseído la fuerza necesaria, es posible que el hecho de haber vivido durante años con anterioridad a la visita de Mystra les hubiese puesto en un camino del que ya no podrían desviarse. Sea cual fuere la razón, era necesario resolver el problema. Para ello, Mystra planeó utilizarse a sí misma como vehículo para criar individuos que pudiesen ser educados y alimentados con su poder desde el principio mismo de sus vidas.

Como padre de estos individuos, escogió al humano de mejor linaje que podía encontrar: Dórnal Manargenta, hombre de la nobleza y en otros tiempos Arpista, que vivía cerca de Noyvern. Mystra poseyó entonces el cuerpo de Elué Shundar, una hechicera semielfa por la que Dórnal se sentía atraído. Mystra se presentó ante Elué y le reveló su plan, aceptando ésta con entusiasmo que la diosa compartiese su cuerpo. Elué había vacilado, pero bajo la influencia de Mystra se convirtió en una mujer seductora y Dórnal pronto vio sus pretensiones correspondidas con gran fervor.

Dórnal y Mystra/Elué se casaron en el Año de las Estrellas Errantes (760 CV). La primera de siete hijas, Anastra Syluné, nació en el invierno siguiente. Las seis hermanas de Syluné nacieron posteriormente a intervalos de un año: Endue Alústriel, Ambara Paloma, Ethena Astorma (aunque prefería que la llamasen "Tormenta"), Anamanue Lateral, Alassra Shentrantra (conocida hoy como la Simbul) y Er'sseae Qilué. Éstas son conocidas en la tradición de los Reinos como las Siete Hermanas.

Dórnal, que no conoció la verdadera naturaleza de su esposa a lo largo de los años (tal vez porque Mystra no quería arriesgarse a perder sus servicios), se sintió desilusionado y casi turbado cuando nació su sexta hija; él siempre quiso tener varones además de hembras. Y lo que era más importante, veía como su esposa se deterioraba



ante sus ojos. El tremendo esfuerzo de coexistir con la diosa durante todos estos años hizo de Elué un ser marchito, que se aferraba a la vida sólo porque el poder de Mystra residía en su interior.

Cuando Elué esperaba su séptimo hijo, Dórnal habló con un sacerdote, el cual le dijo que su esposa estaba poseída por un ser de grandes poderes mágicos. Para evitarse ambos una agonía mayor, decidió matar la forma física de su mujer cortándole la cabeza.

Nada más hacer esto, Mystra se vio forzada a revelarse ante él, y continuó explicándole su plan. Tal y como ella temió que ocurriría, Dórnal se horrorizó del modo en que su esposa y él habían sido utilizados por la diosa. Dio la espalda al cadáver de su esposa, abandonó sus tierras y a sus hijas, y se marchó en dirección al Norte. Mystra no le guardó rencor, y de hecho, le protegió durante los 30 últimos años de su vida. Cuando por fin Dórnal llegó al final de sus días, invocó a Mystra y ésta le concedió existencia eterna como sirviente suyo. Hoy conocido como el Vigilante, Dórnal Manargenta viaja por el mundo sin ser visto por los mortales en una continua misión de encontrar candidatos para engrosar las filas de los Elegidos y detectar posibles amenazas para Mystra y sus servidores.

Historia de las Hermanas de la Luz y la Oscuridad

Este período marca el nacimiento del mundo y de los cielos. Después de que el Señor Ao creara el Espacio de los Reinos, hubo un período en el que imperaba la nada, un nebuloso de sombras antes de que la luz y la oscuridad se convirtiesen en entidades separadas. En medio de este caos de tinieblas, aguardaban trece señores de las sombras, los shadevari. Nadie sabe a ciencia cierta si son hijos de la sombra o proceden de algún otro lugar.

Con el tiempo, esta esencia primordial se fundió en dos bellas diosas gemelas que eran como el yin y el yang. Estaban tan unidas que se sentían un único ser. La Diosa de los Dos Rostros creó los cuerpos celestiales de la esfera de cristal y les infundió vida para formar la Madre Tierra, Khauntea. (Aunque desde entonces la esencia de Khauntea únicamente abarcaría Abeir-Toril, al principio incluía toda la materia en el Espacio de los Reinos.) Este nuevo universo estaba iluminado por el rostro de la diosa de cabellos plateados, que se hacía llamar Selúne, y ensombrecido por Shar, la diosa de cabellos negros como el azabache, pero todavía no existía ni el calor ni el fuego.

Khauntea suplicó que se le concediera calor para así poder alimentar a la vida y a las criaturas de los planetas, que eran como sus propios hijos. Y las dos hermanas Que-Eran-Una-Sola se dividieron pues, por primera vez, poseían dos mentes separadas. La plateada Selúne se enfrentó a su sombría hermana a la hora de decidir si debían infundir más vida sobre los mundos. Durante esta gran conflagración, a partir de los residuos de la batalla entre las deidades se crearon los dioses de la guerra, de la enfermedad y del asesinato, entre otros. Llegó un momento en la batalla en que Selúne aprovechó la oportunidad para atravesar el tiempo y el espacio y alcanzar una tierra de fuego eterno. Resistió el dolor provocado por las llamas, que le produjeron graves quemaduras, y arrancó un fragmento de aquella llama perpetua con el que encendió uno de los cuerpos celestiales para que ardiera en el cielo y diese calor a Khauntea.

Encolerizada, Shar tomó represalias contra su hermana gemela, que se hallaba herida, y empezó a extraer toda la luz y el calor a través de la esfera de cristal. Una vez más, Selúne se sacrificó y arrancó parte de la esencia divina de magia de su cuerpo, arrojándola contra su hermana con el fin de proteger la vida en la esfera. En este esfuerzo de arrancar su mágica energía divina, casi resultó mortalmente herida. Pero con ello, llegó a crear la diosa de la magia, Mystryl, hoy en día conocida como Mystra. Aunque Mystryl se componía tanto de magia negra como blanca, apoyó a Selúne (su primera madre) al principio, y de esta manera la diosa plateada logró acordar una tregua nada fácil con su más poderosa hermana sombría. Shar, consumida por la amargura de la derrota, le juró venganza eterna.

Las diosas gemelas lucharon durante millones de años mientras la vida surgía lentamente en Toril y otros planetas bajo la mirada atenta de Khauntea. Shar siguió siendo poderosa, aunque inmersa en una amarga soledad, mientras que el poder de Selúne sufría altibajos y, a menudo, tenía que sacar fuerza de sus hijos, hijas y otras deidades que estaban de su parte. Con el tiempo, Shar volvió a recuperar su fuerza con la ayuda de los shadevari, que preferían la noche a la luz cegadora y que aguardaban el momento de poder fundir la luz y la oscuridad en un caos de penumbra como antaño. La conspiración de Shar para remodelar el mundo según sus deseos fracasó cuando Azuth, el Grande, antes el más grandioso lanzador de conjuros de todos los mortales y casado con Mystra



(la encarnación de Mystryl), descubrió la forma de capturar a los shadevari en una esfera de cristal diminuta situada más allá de los confines del mundo, creando la ilusión de un reino de sombras. Esto atrajo la curiosidad de los Señores de las Sombras y, antes de que pudieran descubrir el engaño, Azuth capturó a los shadevari mediante la Estrella de Sombra, creada por Gond. El Gran Señor los lanzó a los confines infinitos del cosmos, permitiendo así que la vida siguiera floreciendo en las manos de Chauntea.

Historia de la Última Marcha de los Gigantes

Al este de la Gran Brecha, en el Sheír Oriental, se alzó una vez el país de los titanes. Este imperio nació en los albores del tiempo en Faerûn, y sus señores decidieron desafiar a los dioses en actitud arrogante. Como castigo, los poderes maldijeron al monarca del país con fascinación y a sus hermanos con devoción. Entonces los poderes dejaron caer una estrella sobre el país. El impacto creó un enorme valle conocido como el Mar de las Estrellas Caídas. Adquiriendo poco a poco velocidad, la hendidura se extendió a través de la nación de los titanes y continuó hacia el sur.

Incapaz de contener su curiosidad, el rey titán corrió tras la esfera rebotadora y sus devotos adeptos siguieron fielmente sus huellas. El meteorito continuó rodando hasta llegar al Gran Mar y se desvaneció en las profundidades. El monarca se zambulló en el mar y toda la raza de titanes, como una manada de borregos, se zambulló tras él, no volviendo jamás a ser vistos desde entonces.

Avergonzados de la destrucción que habían causado, los poderes prometieron controlar la curiosidad y la lealtad para evitar tales desastres en el futuro. Esta promesa se ha mantenido hasta hoy, impidiendo que las nuevas ideas sean perseguidas y que las razas inteligentes de Toril vuelvan a caer en el mismo error.

Historia de los Tres Muertos: "CODILLO, LANZAMIENTO DE CALAVERAS Y EL TRONO VACIO"

En tiempos pasados, había un solo dios del conflicto, de la muerte y de los muertos, y era conocido como Jergal, Señor del Fin de Todas las Cosas. Jergal fomentó y alimentó la discordia entre los mortales y los poderes. Cuando los seres se mataron unos a otros en su busca del poder o guiados por el odio, Jergal les dio la bienvenida a su sombrío reino de las tinieblas. Conforme todas las cosas iban muriendo, llegaban finalmente a él, y con el tiempo cimentó su poder en un reino con el que ningún otro dios podía rivalizar. Sin embargo, acabó finalmente cansado de sus obligaciones, ya que las conocía demasiado bien. Sin desafíos no hay nada y en la nada sólo hay oscuridad. En tal estado, la diferencia entre el poder absoluto y la absoluta falta de poder es inapreciable.

Durante esta oscura era, surgieron tres poderosos mortales: Bein, Bhaal y Myrkul, que codiciaban el poder que Jergal poseía. El trío fraguó un pacto atroz, acordando que osarían buscar ese poder final o morir en el intento. Recorrieron los Reinos a lo largo y ancho buscando poderes mágicos, hechizos y conjuros en cada rincón. Sin importar a qué monstruos o conjuros hubiesen de hacer frente, los tres mortales salieron siempre ilesos. Finalmente, el trío destruyó a uno de los Siete Dioses Perdidos, tomando cada uno de ellos una porción de su esencia divina.

Luego, el trío se adentró en la Tierra Gris y buscaron el Castillo de Hueso. Lucharon contra ejércitos de esqueletos, legiones de zombis, hordas de muertos vivientes incorpóreos y descarnados habitantes del camposanto. Con el tiempo alcanzaron el objetivo de su eterna búsqueda: el Trono de Hueso.

“Reclamo este trono del mal”, bramó Bein el tirano. “Os destruiré antes de que podáis levantar un dedo”, amenazó Bhaal el asesino. “Y yo encerraré vuestra esencia para el resto de la eternidad”, prometió Myrkul el nigromante.

Jergal se levantó de su trono con una expresión lánguida y dijo “El Trono es vuestro. Me siento hastiado de este vacío poder. Tomadlo si lo deseáis; prometo serviros y guiaros como lacayo vuestro hasta que os familiaricéis con el puesto. Antes de que el atónito trío pudiese reaccionar, el Señor de los Muertos prosiguió: “¿Quién de vosotros reinará?”

El trío se enzarzó inmediatamente en una lucha entre sí al tiempo que Jergal observaba con indiferencia. Cuando al final parecía que iban a morir por agotamiento o a luchar eternamente, el Señor del Fin de Todas las



Cosas intervino: “Después de todo vuestro sacrificio, ¿pensáis marcharos sin nada? ¿Por qué no dividís las funciones y os las jugáis en un juego de destreza?”, preguntó Jergal.

Bein, Bhaal y Myrkul, tras considerar la oferta, asintieron. Jergal tomó las cabezas de tres de sus más poderosos cadáveres y se las dio al trío, que habría de competir lanzando las calaveras. Cada mortal echó a rodar una calavera a través de la Tierra Gris, habiendo acordado antes que el ganador sería el que lanzara más lejos.

Malar, el Señor de las Bestias, se presentó ante Jergal en aquel momento. Tras cerciorarse rápidamente de que el ganador de la prueba obtendría todo el poder de Jergal, salió en persecución de las tres calaveras para asegurarse de que la prueba se detendría hasta que él tuviese una oportunidad de participar para obtener parte del premio. Bein, Bhaal y Myrkul volvieron a luchar entre sí, pues era obvio que la partida se había echado a perder, y de nuevo intervino Jergal: “¿Por qué no permitís que el azar decida y así no habréis de compartir con la Bestia?”

El trío aceptó y Jergal se arrancó los huesos de sus esqueléticos dedos y se los dio a los participantes. Cuando Malar regresó de la persecución de las calaveras, vio que el trío acababa de terminar un juego de codillo.

Bein exclamó triunfante: “Como vencedor, escojo gobernar durante toda la eternidad como el último tirano. Podré provocar el odio y la lucha a mi antojo y todos deberán inclinarse ante mí mientras estén en mi reino”.

Myrkul, que había quedado en segundo lugar, declaró: “Pues yo elijo a los muertos, y al hacer esto soy el auténtico ganador, porque Bein, todo lo que poseéis ahora acabará por ser mío. Todo ha de morir, incluso los dioses.”

Bhaal, que quedó tercero, objetó: “Yo opto por la muerte y será por mi mano que todo lo que gobernéis, Señor Bein, acabará por pasar al Señor Myrkul. Ambos habréis de rendirme pleitesía y obedecer mis deseos, pues puedo destruir vuestro reino, Bein, asesinando a vuestros súbditos y sumiendo vuestro reino en la hambruna, Myrkul, con sólo tender mi mano”.

Malar gruñó frustrado, pero no pudo hacer nada y una vez más sólo las bestias quedaron para él. Jergal simplemente sonrió, pues había sido liberado.

Historia de la Moneda del Destino

Las antiguas historias cuentan que la suerte juega un papel crucial en la vida de las personas. Cada vez que un recién nacido entra en los Reinos, Tymora lanza al aire una moneda creada a partir de los restos de Tyche, la diosa original de la fortuna. Beshaba elige cara o cruz: la luna (cara) o el manto (cruz). Si acierta, a esa persona le acompañará la desgracia para el resto de sus días. Si no acierta, la diosa Fortuna sonreirá a la criatura durante el resto de su vida. En muy raras ocasiones, la moneda cae de canto, por lo cual sólo unos pocos podrán forjar su propio sino, ya que tendrán más libertad sobre sus destinos que los mismos dioses.

Historia del Valle de los Dioses

Se dice que incluso los dioses tienen que jugar y divertirse muy de vez en cuando. Al norte del Espinazo del Mundo se encuentra el Valle de los Dioses. Este lugar de recreo para los dioses, paraíso sin igual en este mundo y en los diferentes niveles, no está hecho para los mortales. Cualquier mortal que llegue al Valle se convierte en deidad, pues sólo las deidades pueden habitar en él. Demasiados mortales con delirios de grandeza han prescindido de los placeres de esta parte del Espinazo y de sus reinos en este mundo en su afán por encontrar el legendario Valle de los Dioses.