

AGE 12+



EL LEGADO DE LA PIEDRA DE CRISTAL™
GUÍA DE CAMPAÑA

FORGOTTEN REALMS®



CRÉDITOS

Diseño
R.A. Salvatore con Jeffrey Ludwig, James Wyatt, and Matthew Sernett

Edición
Ray Vallese

Editor de Dirección
Kim Mohan

Director de Grupo Sénior de D&D RPG
Mike Means

Productor de D&D
Greg Bilsland

Director Sénior de Arte Creativa de D&D
Jon Schindehette

Director de Arte
Man Kolkowsky

Ilustración de Portada
Tyler Jacobson

Diseño Gráfico
Bnee Heiss, Leon Contez

Ilustraciones Interiores
Eric Belisle, Sam Cam, Crut, Tyler Jacobson, John Sano

Cartografía
Mike Schley

Equipo de Marca D&D
Nathan Stewart, Liz Schuh, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross, John Feil

Especialista de Producción de Publicación
Jessica Dubey

Director de Prepublicación
Jefferson Dunlap

Técnico de Imagen
Carmen Cheung

Control de Producción
Cynda Callaway

Juego Organizado
Chris Tulach

DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, Legacy of the Crystal Shard, D&D, Forgotten Realms, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

Printed in the U.S.A. ©2013 Wizards of the Coast LLC

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	3
La Piedra de Cristal	3
EL VALLE DEL VIENTO HELADO	4
Vista A Ojo de Dragón	7
DIEZ CIUDADES	8
Pescando en los Lagos	11
Tallas	11
Llegando a Diez Ciudades	12
Bryn Shander	12
Easthaven	17
Lago Dinneshere	20
Aguas Rojas	27
Maer Dualdon	29
TRIBUS REGHED	38
La Tribu del Alce	38
Siemprefundido	42
LOS ENANOS	44
El Valle de los Enanos	46
Habitantes del Valle	48
LA CUMBRE DE KELVIN	50
Lugares de Interés	50
LA DONCELLA DE ESCARCHA	52
Seguidores	52
Prácticas	52
Objetivos	53
Sirvientes de Auril	53
La Torre de la Bruja de Hielo	55
MÁS ALLÁ DEL VALLE DEL VIENTO HELADO	56
Río Shaengarne	56
La Carrera Fría	56
Mar de Hielo Movedizo	58
El Espinazo del Mundo	59
LA HERMANDAD ARCANA	60
Organización	60
Objetivos	60
Agentes de la Hermandad	62
Los Buques de Luskan	63

INTRODUCCIÓN

¡El final de la Era de Convulsión ha llegado!

El mundo de campaña de los REINOS OLVIDADOS ha sufrido una catástrofe tras otra durante el último siglo, desde el Tiempo de los Trastornos y a través de la Plaga de Conjuros. Una vez u luego otra, las sacudidas han reformado el panteón de los dioses, derrocado naciones y gobernantes, y cambiado el paisaje. Ahora, el mundo está siendo sacudido y reformado de nuevo; por última vez.

Los Dioses han sido lanzados al caos con la promesa de un nuevo reajuste del panteón y se han movido y aferrado al poder con la esperanza de poder cimentar sus posiciones de autoridad.

Sus agentes mortales en el mundo, los Escogidos, han sido ordenados con la tarea de llevar a cabo sus voluntades en cada uno de los aspectos de sus vidas.

La Plaga de Conjuros, la catástrofe mágica que alteró el mundo de forma dramática, ha llegado a su fin.

El Tapiz de la magia ha vuelto a tejerse y muchos efectos de magia alterada se han esfumado. La mezcla de mundos traída por la Plaga de conjuros ha llegado a su fin, dejando a Toril con un aspecto muy similar al que antes tenía.

Parcialmente empujadas por las actividades de los Escogidos de los Dioses y parcialmente derivadas de la turbulenta situación política al final de la Era de Convulsión, las naciones de Faerûn se han lanzado a sus propias maniobras, intrigas y actos de agresión.

En particular, el Imperio de Nezheril intenta conquistar los Valles, Cormyr y Myth Drannor, comenzando una Guerra que ha devorado las Tierras Corazón Orientales.

Las naciones, geografía, magia y los dioses están cambiando para siempre en los dolores del parto que señalan el nacimiento de una nueva creación. El Mundo necesita héroes que aseguren que una nueva era brille en su amanecer lleno de esperanza, con el bien todavía brillando como un faro que aleje la oscuridad.

Esta aventura tiene lugar durante la era de la Escisión, cerca del comienzo de estos cataclísmicos sucesos. El año es el 1485 CV, haciéndola concurrente de forma aproximada con la nivel de la Escisión "El Adversario", por Erin M. Evans.

Dado que el Valle del Viento Helado está tan remoto y ha cambiado tan poco desde los tiempos de Akar Kessell hace ya más de un siglo, puedes adaptar la aventura a cualquier periodo en la historia de Faerûn.

Usando esta Aventura: Este libro, la Guía de Campaña, proporciona una gran cantidad de información acerca del Valle del Viento Helado y las regiones circundantes. El otro libro en este paquete es la aventura. El Material en la Guía de Campaña es sobre todo ambientación que te ayudará a ti y a tus jugadores a sumergiros completamente en el ambiente de la aventura. Una parte de este material es usado directamente en la aventura, incluyendo descripciones de Personajes No Jugadores Importantes (PNJs) y mapas de localizaciones clave.

Después de que hayas jugado la aventura, la Guía de Campaña debería seguir siendo un recurso útil acerca del Valle del Viento Helado, uno de los lugares más famosos en el mundo de los Reinos Olvidados.

LA PIEDRA DE CRISTAL

Como su título sugiere, esta aventura trata con el legado de los sucesos transcurridos en las novelas de R.A. Salvatore, Incluyendo La Piedra de Cristal, Luz en las Tinieblas, El Estigma de Errtu, El Siervo de la Piedra y el Rey Fantasma entre otras. No necesitas haber leído ninguno de estos libros para jugar y disfrutar de esta aventura, pero entender el papel que Akar Kessell y la Piedra de Cristal juegan en la historia de la región ayudará a que las piezas de la aventura encajen las unas con las otras.

Como se relata en la Piedra de Cristal, Akar Kessell era un joven aprendiz de la Hermandad Arcana.

Después de haber asesinado a su mentor, fue abandonado en el Valle del Viento Helado por sus colegas magos, los cuales lo habían manipulado para que cometiera el crimen. A punto de fallecer por congelación en las laderas cubiertas de nieve de la Cumbre de Kelvin, Kessell se tropezó con Crenshinibon, la Piedra de Cristal; un artefacto malvado que se adueñó del mago y le proporcionó un increíble poder.

Empuñando la piedra, Kessell creó una torre mágica, Cryshal Trith, a imagen y semejanza de esta.

Reclutó un ejército de humanoides salvajes provenientes del Espinazo del Mundo y amenazó con conquistar Diez Ciudades antes de ser detenido por una alianza de los habitantes de Diez Ciudades y las tribus Reghed. Por supuesto, la ayuda de Drizzt Do'urden y sus compañeros; Bruenor Battlehammer, Wulfgar, hijo de Bjornegar, Regis el mediano y Catti Brie; fue incalculable a la hora de detener a Akar Kessell.

Derrotar a Akar Kessell no acabó con la amenaza de la Piedra de Cristal. Al final fue destruida, pero no antes de dejar una mancha permanente en el Valle del Viento Helado. En los varios lugares donde se levantaron las torres cristalinas, el polvo de las torres destruidas se ha mezclado con el hielo para formar una nueva sustancia. Llamada hielo negro, este material grisáceo es frío y duro como una roca, pero se puede trabajar en una forja como si fuera metal.

Ahora un herrero enano fabrica objetos, armas y armaduras a partir de este extraño hielo negro; y la Escogida de Auril ha construido una torre fabricada de la misma sustancia. Pero aunque la maligna inteligencia de Crenshinibon ha desaparecido, el hielo negro retiene trazas de su malvada naturaleza, y corrompe lentamente a cualquiera que entra en contacto con él.

Una piedra de cristal fue suficiente para causar el caos por todo el Valle del Viento Helado hace muchos años. ¿Cuánto daño podrían causar incontables objetos formados de hielo negro?



EL VALLE DEL VIENTO HELADO

Un viento congelado sopla recorre la tundra, azotando incesantemente a cualquier cosa que se atreva a crecer o respirar dentro de sus dominios. Incluso en verano, cuando los días se extienden interminablemente largos, el sol brillando bajo en el cielo de medianoche, no trae un descanso del frío. Sin equivocación el viento se abre camino a través de cada rendija y agujero, cada abertura en unas gruesas pieles, cada rendija en una tienda, cada plancha de madera en los hogares mejor contruidos. Drena cada pizca de calor dondequiera que pueda encontrarla.

La amenaza de la furia del invierno.

La furia del invierno nunca está lejos. El viento que baja soplando desde el Glaciar Reghed aúlla con furia y a veces trae consigo hielo cogido con sus garras. El sol nunca se levanta muy alto en el horizonte, incluso a mitad del verano,

y el verano es muy corto. Durante el resto del año, tormentas repentinas traen consigo granizo o aguanieve que dejan todo cubierto con una capa de hielo, o traen nieve que se acumula en enormes montones.

Todos este frío y furia se encierra en una pequeña región. Los acantilados de hielo del Glaciar Reghed; la fuente del interminable viento; se levanta en el Este como los muros de una prisión, hogar de dragones blancos y enormes remorhaz. En el sur se levantan los picos cubiertos de nieve del Espinazo del Mundo, llenos de orcos, goblins y otros monstruos. Al Norte y al Oeste, el mar de Hielo Movedizo agita icebergs y placas de hielo en un interminable tumulto, como el invierno rechinando los dientes anticipándose a su próximo asalto helado.



Y sin embargo, así es la naturaleza de la vida incluso en este hostil lugar, consigue levantar la cabeza desafiando al mordaz frío. Los líquenes se agarran a la erosionada roca a pesar del ataque de los vientos, proporcionando alimentos a los rebaños de renos durante el invierno. Los peces nadan en los lagos y ríos que salpican la tundra.

Cuando el verano llega a la tundra, la vida se sacude el torpor del invierno y trae consigo una exuberante floración. La hierba crece hasta alcanzar dos o tres pies de altura en el transcurso de pocas semanas. Los pájaros se agolpan en las ciénagas formadas en el suelo descubierto por los deshielos. Las crías de reno rellenan las manadas que han visto sus números reducidos por el paso del invierno.

Por supuesto, ninguna región de los Reinos Olvidados carece de su gente. Las tribus humanas siguen a los rebaños de renos a lo largo de sus migraciones anuales. Otros humanos desafían las traicioneras aguas del Mar de Hielo Movedizo en busca de los peces, focas y ballenas que les proporcionan sus sustento.

Los enanos excavan en la tierra para encontrar cobijo del mordaz viento, extrayendo hierro y forjando armas y armaduras

Los más improbables de todos, gente civilizada descendiente de los estúpidos y locos por las riquezas inmigrantes del sur se las arreglan para sobrevivir y a veces medrar en diez pequeñas aldeas. Los edificios de madera de estas villas proporcionan solo un magro cobijo frente el frío y el viento, y ninguna protección frente a los ataques de orcos, barbaros y los feroces yetis de la tundra.

Aunque las aldeas están arracimadas alrededor de tres lagos helados llenos de truchas de cabeza de jarrete, los recursos son escasos, y la competencia entre las comunidades vecinas es feroz, y ocasionalmente mortal. Pero a pesar de todos sus peligros, la gente todavía sigue viviendo en la región conocida como Diez Ciudades, y los recién llegados; exiliados, fugitivos, vagabundos y aventureros; todavía siguen viviendo para probarse contra uno de los ambientes más hostiles del mundo.

Este es el Valle del Viento helado.



EL PICO DE HIELO

El Helado Pico de Hielo es una isla desolada llamada así por las montañas de su lado Norte, hogar del dragón blanco llamado Garras de Hielo.

La villa de Aurilsbarg, aún siendo pequeña, ridiculiza las aún más pequeñas aldeas de Dominio de Bjorn y Lobo de Hielo. Ver página 58

EL MAR DE HIELO MOVEDIZO

El Mar de Hielo Movedizo, heladas aguas oceánicas salpicadas con enormes icebergs en constantes choques y movimientos, bordéa el Valle del Viento Helad al Norte y al Oeste.

Más al Norte, los icebergs se funden en el Casquete polar conocido como mar del Hielo Interminable. Ver página 58.

Si pudiera escoger cual fuera mi vida, elegiría la que es ahora mi vida, en este momento. Estoy en paz, y sin embargo, el mundo a mi alrededor gira en el caos, con la siempre presente amenaza de incursiones bárbaras y guerras con goblins, con yetis de la tundra y gigantescos gusanos polares. La realidad de la existencia aquí, en el Valle del Viento Helado, es realmente dura, un ambiente hostil, donde un solo error puede costarte la vida.

**-Drizt Do'Urden
De La Piedra de Cristal**

EL MAR INSONDABLE

El Mar Insondable se extiende desde aquí, la costa oeste de Faerûn, a lo largo de miles de millas hasta distantes y misteriosas tierras.

Aquí en el norte, el más está dominado por los piratas de Luskan. Los norteños de Pico de Hielo al Oeste y Gundarlun y Ruazhym en el Suroeste, desafían a los barcos de Luskan en el control de estas aguas.



LA CUMBRE DE KELVIN

La Solitaria montaña llamada Cumbre de Kelvin, se levanta entre tres lagos: Maer Dualdon, Lago Dinneshere y Aguas Rojas; los cuales sostienen Diez Ciudades, lo más parecido a la civilización que el Valle del Viento Helado puede ofrecer. Más allá de esta pequeña región está la tundra, solo la tundra. Ver página 50.

GLACIAR REGHED

El límite del gran glaciar Reghed se levanta como un muro para formar el límite oriental del Valle del Viento Helado, los fieros vientos aullantes que soplan desde el glaciar le dan al Valle su Nombre. Ver Página 41.

EL ESPINAZO DEL MUNDO

Los altos picos del Espinazo del Mundo protegen a las tierras del sur del gélido frío del Valle del Viento Helado. Llenos de orcos, goblins y otros monstruos, las montañas son una peligrosa barrera. Ver página 59.

THE NORTHERN MEANS

The Northern Means is a very practical description of a practical road—the only real connection between Luskan (and the rest of the Sword Coast to the south) and the frozen lands beyond. See page 12.

DIEZ CIUDADES

¿Quién escogería asentarse en una tierra fronteriza tan brutal como el Valle del Viento Helado? Las respuestas son tan variadas como la gente de Diez Ciudades, las cuales son una muestra del conjunto de habitantes de los Reinos Olvidados.

Algunas gentes vienen a Diez Ciudades decididas a hacer fortuna. Aunque la demanda por las tallas de Cabeza de jarrete no es lo que fue en el pasado, todavía hay dinero por hacer en la pesca de la trucha y en la venta o talla de sus huesos parecidos al marfil.

Drizzt aceleró su paso, llegando hasta el límite de su resistencia. En cinco cortos años había llegado a coger cariño al puñado de aldeas conocido como Diez Ciudades y a sus gentes. Como muchos de los exiliados que finalmente se habían asentado aquí, el drow no habían encontrado una bienvenida en ningún otro lugar. Incluso aquí era solo tolerado por la mayoría, pero el la camaradería no escrita del lugar pocos lo molestaban. Había tenido más suerte que otros había encontrado amigos que miraban más allá de su herencia y habían visto su verdadero carácter.

-La Piedra de Cristal



El valle y las laderas del Espinazo del Mundo son ricos en recursos minerales, al igual que las minas de gemas cerca de Termalaine, por lo que algunos prospectores esperanzados se abren camino hasta el lejano norte con la esperanza de encontrar una nueva y rica veta de gemas.

Sin embargo, otros vienen en busca de la soledad. Es difícil alejarse mucho más allá de la prisa y agobio de la civilización que en el Valle del Viento Helado; o acercarse más a una forma particularmente dura y difícil de la belleza de la naturaleza. El valle es también un buen lugar donde escapar de la atención y permanecer fuera del alcance de las leyes de las ciudades sureñas. Al igual que el famosos drow Drizzt Do' urden, muchos de la gente que viene al Valle del Viento helado son exiliados, fugitivos o parias que buscan un lugar donde sean tolerados o, incluso, aceptados.

Algunas de las gentes de Diez Ciudades descienden de los bárbaros Rehged que se asentaron en Caer-Konig y Bremen durante un tiempo. Abandonaron sus antiguas tradiciones y estilo de vida autosuficiente después de haber sido masacrados por los ejércitos de Akar Kessell hace cien años. Muchos de los suyos todavía rondan por la tundra, pero en Caer Konig y Bremen en particular hay poblaciones significativamente grandes de hombres y mujeres excepcionalmente altos descendientes de las tribus Reghed.

Por supuesto, Ahora; casi cuatrocientos años después de que la familia Dinev se asentara por primera vez en las orillas del Lago Dinneshere; la mayor parte de la gente en Diez Ciudades está aquí porque hay nacido aquí, hay crecido aquí y nunca hay considerado la idea de marcharse.

Están acostumbrados al frío, y sonríen mientras se tapan la boca con la mano, o directamente se burlan, de la débil gente del sur que visita su patria y se queja del frío clima. Al igual que los resistentes líquenes y los decididos renos de la tundra, los residentes de la zona se ganan la vida bajo la sombra de la Cumbre de Kelvin, agachan la cabeza para soportar los brutales inviernos y traen consigo un inigualable gusto por la vida durante los veranos, disfrutando de escaso respiro que estos traen de los crueles inviernos. La vida en Diez Ciudades es un trabajo duro.



LA VIDA EN DIEZ CIUDADES

En los mercados de Bryn Shander, aunque parezca improbable, gentes de cada lejana región compran y venden. Mercaderes de especias de Calimshan., mercaderes de telas de Cormyr, y mercaderes con armaduras y madera de las Lunshaes son solo unos cuantos de los comerciantes que se unen a las caravanas que vienen desde Luskan para llevar sus mercancías a Diez Ciudades.

El Valle del Viento Helado tiene pocos y escasos árboles, por lo que la madera para la construcción es importada desde tierras más al Sur o talada de las laderas del Espinazo del Mundo. Piedra de la Cumbre del Kelvin o del Valle de los enanos complementan a la madera como material de construcción. Los hogares tienen tejados muy inclinados para impedir que la nieve se acumule sobre ellos.

Las comodidades, especialmente el calor, siempre triunfan sobre la comodidad en el helado norte. La gente de Diez Ciudades visten capas de ropa de lana, a veces rematadas con capas de piel. La cuidadosa combinación de capas de ropa de diferentes colores crea una simple forma de ornamentación. Los rojos y azules brillantes ayudan a dar un toque de alegría durante los oscuros meses invernales.

La artesanía tradicional de Diez Ciudades destaca por diseños usando trenzados y por la talla de marfil sobre huesos de la trucha de cabeza de jarrete por la cual es famosa la región.

Cada una de las villas tiene un portavoz elegido que lidera a la comunidad y representa a sus intereses. Aproximadamente ocho veces al año, si el clima lo permite, todos los portavoces se reúnen en el Salón del consejo en Bryn Shander para discutir asuntos de interés común. Estas reuniones suelen acabar en caldeadas discusiones acerca de territorios de pesca, pero ocasionalmente tratan de asuntos más serios. La portavoz de Bryn Shander, actualmente, Duessa Shane, es la cabeza de nombre del consejo.

Incluso los fugitivos y los maleantes que se asientan en Diez Ciudades aprenden al final que necesitan contribuir a la comunidad si quieren sobrevivir. De vez en cuando, maleantes llegan al Valle del Viento Helado, normalmente de la ciudad asolada por el crimen de Luskan, e intentan vivir del trabajo de los demás. Rara vez duran mucho.

VIVIENDO DEL LAGO

Excepto por Bryn Shander, cada una de las Diez Ciudades está construida a la orilla de uno de los tres lagos donde nadan las truchas de cabeza de jarrete, rodeando la cumbre de kelvin. La población más grande se halla en Maer Dualdon, el más profundo de los lagos

Los barcos pesqueros de Diez Ciudades son generalmente construcciones simples. Los más pequeños son esquifes de un solo mástil, los cuales son movidos a remo tanto tiempo como manejados a vela, simplemente porque los duros vientos del valle son capaces de hacer zozobrar a unos barcos tan pequeños. Cocas más grandes de dos mástiles, con una sola cubierta, se manejan mejor con los vientos, y sus tripulaciones ejemplifican la cooperación vecinal que hace que las Diez Ciudades funcionen. Estos barcos ondéan las banderas de sus villas, y proporcionan pescado para toda la comunidad, no solo para los pescadores considerados de forma individual.

Un barco que realice una captura iza una bandera roja en su mástil. Cuando más alta la bandera, más grande la trucha, con una bandera en lo alto del mástil indicando la captura de un ejemplar de al menos cuatro pies. La bandera indica a los demás barcos de esa villa que un banco se halla en esa zona, pero también puede atraer la atención de barcos de las otras villas.

Las grandes y escurridizas truchas de cabeza de jarrete no pueden ser capturadas fácilmente usando redes, y pescar con sedal un pez tan fuerte es una labor desafiante; una razón más por la que la cooperación es esencial para la supervivencia en el Valle del Viento Helado. La visión de una trucha saltando y sacudiéndose al final del sedal de un pescador puede ser atractiva, pero también representa un peligro real. Los escadores imprudentes que caen por la borda pueden morir antes de que el resto de la tripulación los pueda sacar de las aguas congeladas.

Los tres lagos se congelan en invierno, aunque Aguas Rojas es el único que se congela completamente la mayor parte de los años. Cuando un hielo espeso cubre los lagos, muchos pescadores se quedan al calor de sus hogares y chimeneas, pero los más esforzados o desesperados cortan agujeros en el hielo y tiran sus cañas con la esperanza de atraer a una trucha hambrienta.



La gente conoce el valor de la cooperación, y los vecinos dentro de una villa dependen los unos de los otros cada día para sobrevivir. Un par de manos fuertes es un recurso demasiado valioso como para echarlo a perder, por lo que cuando los criminales son cogidos y llevados a la justicia, no son encarcelados, son puestos a trabajar en favor de la comunidad.

La amabilidad que permea cada villa generalmente termina en los límites de esa comunidad. La gente de las demás villas no son vecinos; son competidores por recursos.

Por tanto, Caer-Dineval y Caer-Konig siempre se están peleando por los derechos de pesca en el Lago Dinneshere, y la gente de Bosque Solitario guarda celosamente la madera que su bosque produce.

PESCANDO EN LOS LAGOS

Sin la trucha de cabeza de jarrete no existirían las Diez Ciudades.

Un comentario dramático, quizás, pero es difícil imaginar que cualquier pionero se hubiera decidido a crear un hogar permanente en el Valle del Viento Helado sin tener en cuenta al pez de cabeza marfileña.

Las truchas son una importante fuente de comida para las gente de Diez Ciudades, y sus duros y lisos huesos son tremendamente útiles. Las grandes protrusiones parecidas a unos nudillos en la parte superior de sus cabezas son muy apropiadas para ser talladas, y los tallistas habilidosos se ganan la vida de forma más que respetable vendiendo sus productos en Bryn Shander y en el Sur.; razón por la cual los huesos de las truchas de Cabeza de Jarrete son comúnmente llamados "Oro Blanco" en el Valle del Viento Helado.

Aunque la cabeza del pescado es la parte más adecuada para ser tallada de forma artística, muchos de sus huesos más pequeños pueden ser tallados en forma de agujas de coser, puntas de flecha, anzuelos de pesca, botones y muchos otros objetos. Así, una única trucha (las cuales pueden llegar a mediar hasta unos cinco pies) es bastante valiosa, incluso dejando de lado el alimento que proporciona.

Cada una de las diez ciudades (excepto Bryn Shander, que no linda con ninguno de los lagos) mantiene una flota de botes pesqueros. En general, la pesca es una actividad comunitaria. Todos los botes grandes y muchos de los pequeños son propiedad de las villas, no de individuos particulares, y las capturas pertenecen de

la misma forma a la villa, para ser compartidas de acuerdo con las necesidades.

Targos y Easthaven, las aldeas más grandes después de Bryn Shander, tienen flotas de más de cien botes cada una.

Algunas gentes, en su mayor parte recién llegados que desean hacer fortuna con la pesca de truchas; tienen sus propios barcos más


pequeños e intentan pescar en los lagos de forma independiente.

Las villas miran con malos ojos esta actividad, ya que amenaza no solo la población de truchas, sino también el delicado equilibrio de relaciones entre las comunidades, en las que se han dividido cuidadosamente los derechos de pesca en los lagos. También es peligroso; los botes más pequeños no manejan bien los vientos, y puede ser difícil el meter una trucha grande en un bote pequeño.

"Ay, pequeños peces, cuantos problemas traéis", murmuró suavemente Regis, sopesando la ironía del caos que los plateados peces causaban en las vidas de las avariciosas gentes de Diez Ciudades. Estas diez comunidades debían su existencia a la trucha de cabeza de jarrete, con sus grandes cabezas con forma de puño y huesos parecidos al marfil. Estos tres lagos eran los únicos lugares en el mundo donde se sabía que nadaban estos valiosos peces y aunque la región era estéril y salvaje, dominada por humanoides y bárbaros y sufriendo frecuentes tormentas que podían aplastar incluso a los edificios más resistentes, la atracción de una riqueza fácil traía gente de los confines más lejanos de los Reinos.

- La Piedra de Cristal





La mayor parte de los botes pequeños permanece cerca de la orilla, usando sedales o redes para capturar a los peces más pequeños.

TALLA DE MARFIL

La Talla de Marfil, como es practicada en el Valle del Viento helado, incluye una variedad de técnicas y estilos. Las más simples (la cuales son ya extremadamente intrincadas) incluyen el grabado de imágenes en la lisa superficie del hueso y el tintado de las líneas talladas. Los tallistas más sofisticados tallan los huesos en pequeñas estatuas o bajorrelieves, a veces tintando estos para asegurarse de que los detalles quedan más resaltados.

Los tallistas renombrados son muy respetados en Diez Ciudades. Varios portavoces de villa han sido tallistas, habiendo sido elegidos en sus cargos sobre todo porque sus oficios les han permitido viajar libremente a Bryn Shander.

LLEGANDO A DIEZ CIUDADES

Llegar al Valle del Viento Helado requiere de una ardua caminata a través de unas carreteras escasamente mantenidas y a través de un brutal paso de montaña a lo largo del extremo más occidental del Espinazo del Mundo.

El viaje desde Luskan toma aproximadamente veinte días; once para llegar al Paso Norte-Sur, tres para cruzarlo, y seis más para atravesar la tundra hasta Bryn Shander.

Este tiempo de viaje asume un clima veraniego en el valle.

Es mucho más duro el cruzar el paso, y menos aún la tundra, cuando las nieves han cubierto las carreteras.

El Sendero de las Diez

El Sendero de las Diez es el nombre dado a la ruta que normalmente toman los viajeros que vienen al Valle del Viento Helado. Como su propio nombre indica, no es una carretera pavimentada, sino meramente un camino de tierra marcado por huellas de las ruedas de los carros de las caravanas que realizan el viaje hacia el Norte.

El frío clima, terreno difícil y escasez de lugares donde resguardarse o reponer suministros hacen que un viaje a lo largo del Sendero de las Diez sea, como poco, arduo. Si añadimos la presencia de gatos de los acantilados, yetis, y bandidos esperando para emboscar a los carros cargados de mercancías, y uno comienza a entender por qué solo los viajeros más valientes, más desesperados o más estúpidos, intentan el viaje al Valle del Viento helado.

El Sendero de las Diez comienza en la aldea de Herradura Ardiente justo a orillas del Mar de las Espadas, apostada en las colinas en la base del Espinazo del Mundo

Hundelstone marca el final de los Medios al Norte, la carretera más grande que lleva hacia el Noroeste desde

Luskan hacia el lejano Norte. Al Norte de Hundelstone, el Sendero de las Diez lleva hacia arriba de las montañas, a raves del Paso Norte Sur, y luego serpentea su camino hacia abajo a través de las colinas hasta el Valle el Viento Helado. Antes de terminar en Bryn Shander, el Sendero de las Diez corría más allá hasta recorrer todo el camino hasta Targos y a lo largo de toda la orilla oriental de Maer Dualdon. En la actualidad, las caravanas desde el Sur paran en su mayor parte en Bryn Shander, por lo que en cuanto a la mayor parte de la gente se refiere, el Sendero de las Diez termina, también, aquí.

EL Paso Norte-Sur

La puerta hacia el Valle del Viento Helado es el Paso Norte-Sur, donde el Sendero de las Diez acuna el Espinazo del Mundo. Allí, con buen tiempo, las caravanas se esfuerzan durante aproximadamente tres días para cruzar a lo largo del terreno montañoso.

El paso es conocido por sus peligrosas tormentas, las cuales pueden descargar suficiente nieve en cuestión de horas como para enterrar un caballo hasta la cruz, y por sus terribles vientos, los cuales pueden arrancarle a los viajeros las capas de sus cuellos y azotar su piel. Los informes de no muertos en el paso suelen terminar siendo los avistamientos de desafortunados viajeros que murieron de frío, sus cuerpos disecados por los vientos carentes de humedad.

Los viajeros que intenten el paso sin la ayuda de un guía son advertido de que es buena idea el hacerse con un mapa que muestre las localizaciones de las estaciones que están esparcidas por el paso; robustos cobertizos bien provistos de mantas y leña seca, donde la gente puede esperar a que pase una tormenta. Pero aquellos que busquen refugio deberían tener cuidado; los yetis acechan a veces cerca de las estaciones, comprobándolas cada pocos días de la misma forma que un pescador de langostas comprueba sus trampas.

BRYN SHANDER

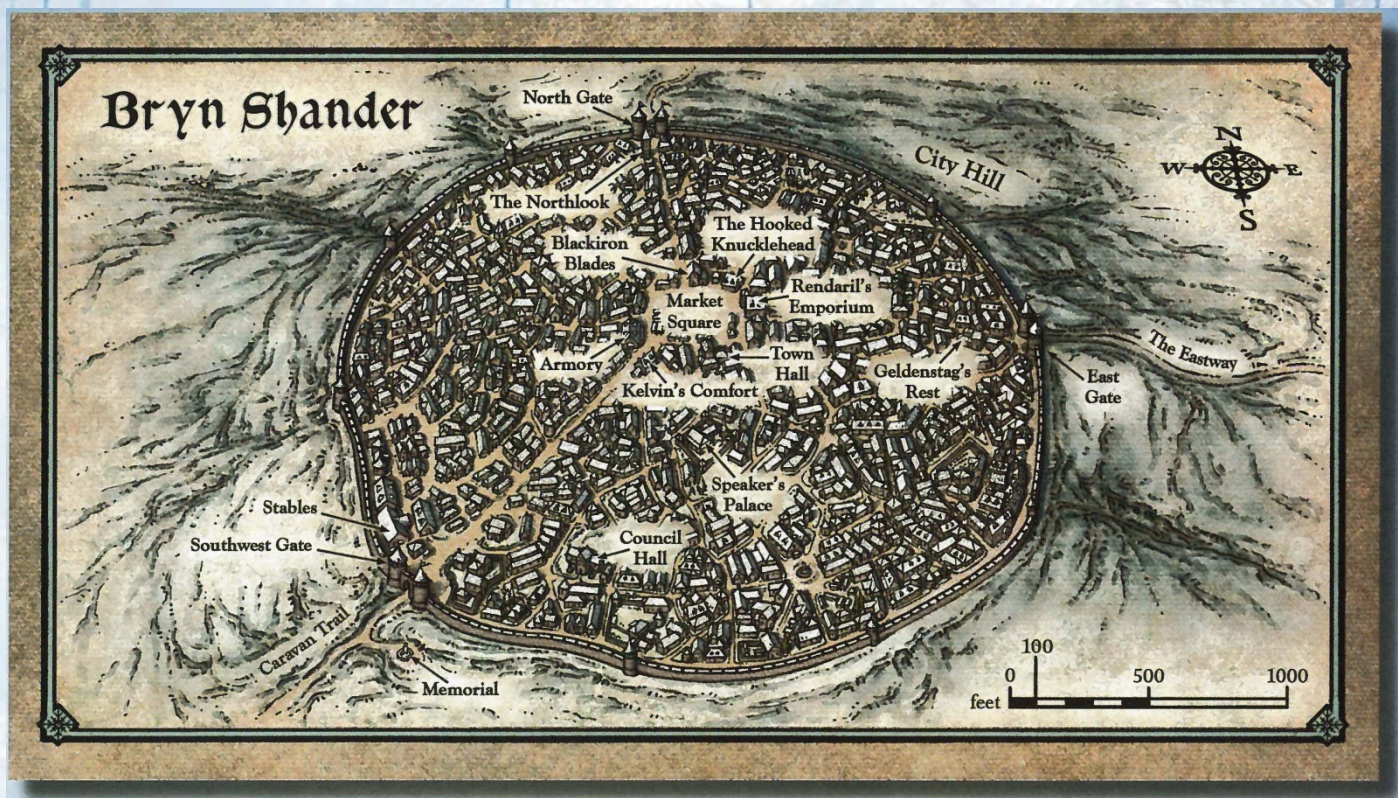
Población 1,200

“¿Qué cómo es Bryn Shander, dices? Es igual que sesenta docenas de humanos, metidos todos ellos juntos, como pescados en un barril, y que huelen igual de bien. Sus calles están pavimentadas con el estiércol de los caballos de los carromatos con los que no pareces de rozarte y sus tabernas están llenas con bergantes que ninguna otra ciudad de Faerûn tendría. ¡Y después de tres semanas sobre el Sendero de las Diez, jurarás que no hay una vista más bonita que esta!”

—Beorne Golpeacerado, maestro de caravanas

Cuando los viajeros que siguen el Sendero de las Diez cruzan el Espinazo del Mundo para llegar al Valle del Viento Helado, la primera vista que tendrán es la de las murallas circulares de Bryn Shander que se levantan en una lejana colina, con la mole de la Cumbre de Kelvin imponente en la distancia.

Las parpadeantes luces de las posadas de la villa prometen ser un refugio de los lacerantes vientos, y el



humo de sus muchas chimeneas trae consigo imágenes de calor y comida.

Después de que hayan pasado a través de las puertas de Bryn Shander, los viajeros son arrastrados a la confusión de una próspera villa fronteriza. Aquí, las caravanas del sur se mezclan con mercaderes de todo el Valle del Viento Helado para negociar con mercancías en la atestada plaza del mercado.

Pescadores, tramperos, comerciantes y mercenarios se juntan en las tabernas de la villa, y hoscos enanos, viajeros boquiabiertos y acechantes malhechores recorren sus calles.

Muchas de las gentes que vienen al Valle del Viento helado nunca abandonan la relativa seguridad de las Diez Ciudades, y de esos, muchos no se han aventurado más allá de Bryn Shander.

Aunque es cierto que el Valle tiene mucho más que si villa central, también es cierto que la fortuna y la aventura esperan en gran cantidad dentro de los acogedores muros de Bryn Shander.

Centro de Negocios

Bryn Shander es el corazón de las Diez Ciudades, y el comercio es su sangre. Las caravanas que vienen de las Costa de la Espada, los comerciantes de Maestro Féreo, los enanos de la Cumbre de Kelvin, pescadores y artesanos de Diez Ciudades y a veces cazadores de las tribus de los bárbaros de la tundra se reúnen todos en la plaza del mercado.

Aquí, la gente del Valle del Viento helado muestra sus mercancías, tasando las tallas y el marfil en bruto de los huesos de las truchas de cabeza de jarrete que tan alta estima tiene en las tierras del sur. A cambio, las caravanas del sur traen ricos tintes, madera de buena

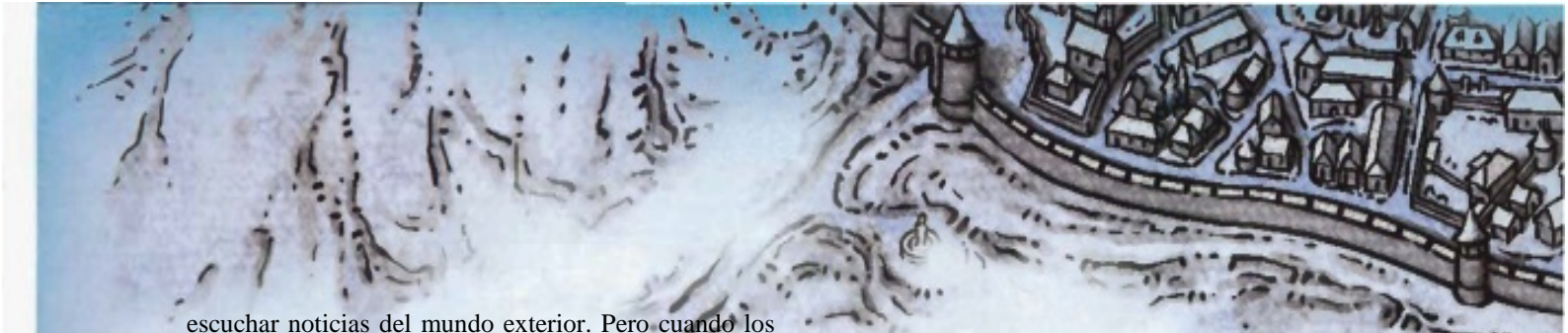
calidad de los bosques de las tierras corazón, hierbas y especias secas, textiles finamente tejidos, frutas, vinos y muchas otras mercancías que son raras en el helado norte.

Todos estos objetos se venden a un gran precio en el mercado, y los viajeros que están acostumbrados a la gran cantidad de bienes y relativa abundancia de tiendas en lugares como Aguas profundas y Noyvern se ven a veces sorprendidos por los desorbitados precios que incluso por los objetos más normales se paga en Bryn Shander. Aquellos sin los bolsillos llenos pronto se quedan cortos de fondos, lo cual contribuye a la calidad de los mercenarios de la ciudad; muchos de los mercenarios de aquí viven con una mano delante y otra detrás y aceptan cualquier trabajo a cambio de dinero.

Afortunadamente para ellos, la necesidad constante de escoltas para las caravanas así como de protección para las expediciones que esperan encontrar riquezas en las salvajes colinas y heladas montañas en el Espinazo del Mundo, significa que nunca falta trabajo en Bryn Shander.

La Décima Ciudad

Aunque Bryn Shander es la más grande de las Diez Ciudades, es también la más joven. Originariamente era el lugar de un solitario cobertizo en el camino hacia Maer Dualdon donde los caravaneros, cansados de su viaje a través del paso, descansaban al lado de una cálida hoguera antes de continuar hasta su destino de elección; normalmente Targos, el asentamiento más accesible en esos días. Los pescadores de las villas a veces venían a la cumbre de la colina para encontrarse con las caravanas según estas llegaban, ansiosos por



escuchar noticias del mundo exterior. Pero cuando los tallistas de Termalaine comenzaron a traer sus productos al cobertizo para tentar a las caravanas para que emprendieran el viaje a su villa, ligeramente más largo, prendieron, sin quererlo, la mecha de una guerra comercial.

Primero Targos y luego las otras villas comenzaron a enviar a sus propios mercaderes al cobertizo, temerosos de perder cualquier ventaja ante las demás villas.

Otros edificios fueron contruidos para albergar a los demás visitantes, y según las villas fueron estableciendo estructuras semipermanentes en la colina, más negocios crecieron para proporcionar bienes y servicios para la creciente población.

Finalmente, tras una disputa entre mercaderes de cuatro de las villas que terminó de forma violenta, todas las demás comunidades acordaron enviar a portavoces al nuevo emplazamiento para regular los negocios que allí se levaban a cabo.

El propietario de uno de los negocios locales actuaba como portavoz para el asentamiento, y de esta forma tuvo Bryn Shander su primera reunión del consejo.

Los Muros Proporcionan Refugio

La gente del Sur conoce Bryn Shander por su mercado (si es que después de todo conocen la villa), pero la gente de Diez Ciudades la conocen por sus murallas. A pesar de ser una simple empalizada, los muros de Bryn Shander crecen en las mentes de las gentes de Diez Ciudades hasta ser tan altos como los de cualquier ciudadela enana, porque muchas veces han sido todo lo que ha impedido que la gente del valle fuera aniquilada por incursores bárbaros o bestias merodeadoras.

Los muros tienen unos treinta pies de altura y están definidos por dos anillos concéntricos de postes de madera. El espacio entre ellos ha sido relleno con tierra y cascotes.

El muro exterior de postes se levanta por encima del muro, proporcionando coberturas para los defensores estacionados en la pasarela de planchas de madera. Las puertas con goznes de las murallas tienen quince pies de altura y pueden ser atrancadas desde el interior con pesadas vigas de madera reforzadas con hierro.

La localización de la villa juega un papel en su capacidad de resistir un asalto. Construida en una de las colinas más altas al Sur de la cumbre de Kelvin, Bryn Shander tiene unas buenas vistas sobre cualquier fuerza que se aproxime desde el norte (la dirección desde la que suelen venir los ataques sobre Diez Ciudades) y una fuerza enemiga debería subir por las laderas de la colijo fuego de arqueros antes de poder asaltar los muros.

Es más, los bárbaros o cualquier otro enemigo que venga desde el Norte debe acercarse a Bryn Shander usando la carretera de Bremen o el paso del Viento Helado,, y luego avanzar por las cercanías de las villas cercanas a Maer Dualdon o Lago Dinneshere, proporcionando así amplias oportunidades para que pudieran ser atacados por grupos emboscados en lugares estratégicos para flanquear al enemigo o perjudicar sus movimientos. Fue esta estrategia la que Diez Ciudades empleó cuando las tribus bárbaras se aliaron bajo el estandarte del Rey Heafstaag de la tribu del alce en un intento por ocupar Bryn Shander, lo que resultó en la aniquilación de los bárbaros en general y de la tribu del Alce en particular.

Esa victoria, sin embargo, fue el resultado de un grado de cooperación entre las villas que no se ha dado ni antes ni desde entonces, por lo que las probabilidades de que esta situación se repita ante nuevos peligros es escasa.


Bienvenidos Mercenarios

La defensa de Bryn Shander es controlada por el alguacil, Markham Pozosur, el cual ha ido nombrado por el portavoz de la villa y sirve bajo sus órdenes. Responsable de entrenar a la milicia de la villa y de mantener la paz, el alguacil está autorizado a mantener una fuerza permanente de veinte guardias (típicamente equipados con espadas largas, dagas y cotas de cuero tachonado).

En tiempos de necesidad, la villa puede reclutar una fuerza de aproximadamente cuatrocientos; en su mayor parte aldeanos equipados con lanzas y arcos largos, aunque casi siempre hay aventureros en la villa a los que se puede pagar o se puede persuadir para ayuden empuñando las armas.

El Alguacil Markham es autorizado para contratar aventureros para misiones tomadas en defensa de la villa (algo definido de forma vaga como cualquier cosa que impida el tránsito del comercio a través de las puertas de Bryn Shander. Esas expediciones deben ser firmadas por el tesorero de la villa y por tanto requieren de la aprobación de la portavoz.

Los mercaderes aprovechados u otros grupos interesados a veces piden al alguacil que ofrezca un trabajo par a hacer algo por lo cual tienen interés y están dispuestos a ofrecer los fondos (junto con una pequeña tasa administrativa para Markham, claro está). En esos casos, los aventureros desinformados aceptan trabajos que creen ser asuntos oficiales de la villa. Esto les lleva a realizar trabajos peligrosos y poco escrupulosos; cuyo beneficio para la villa puede ser bastante dudoso; mientras que de forma inconsciente sirven a los propósitos de un empleador desconocido.



Pero el comercio en Bryn Shander se mantiene funcionando, y la mayor parte de las veces el portavoz y los aventureros son lo suficientemente sabios como para no hacer preguntas.

Bienes y Servicios

Cualquiera que camine a lo largo de la vía central de Bryn Shander podrá ver muchas posadas, tabernas y tiendas de equipamiento, las más grandes y provechosas de las cuales se alzan en la plaza del mercado.

El **Descanso de Geldenstag**, uno de los establecimientos más viejos de la villa, está regentado por Myrtle, una viuda de cabellos encanecidos que se encargó de la gestión de la posada tras la muerte de su marido durante el choque de fuerzas entre dos bandas de mercenarios que estaban allí pernoctando.

Myrtle hace ahora su negocio de saber cuáles son los negocios de todo el mundo, haciendo un montón de preguntas a sus clientes acerca de cuáles son sus planes para ese día. Las comodidades de la posada son espartanas; las pequeñas habitaciones están equipadas solo con un taburete, una zafa, y dos camastros con sucias pieles por encima para taparse.

Parece ser el tipo de lugar que atraería a gentes de baja condición y metidas en problemas, pero las constantes molestias de las preguntas de Myrtle tienden a ahuyentar a la gente con secretos que mantener. La ausencia de ese elemento de la clientela hace del descanso de Geldenstag un destino popular para los viajeros que no están buscando muchas emociones durante su estancia en Bryn Shander.

La **Trucha en el Anzuelo** es una posada con historia, y sirve a los tallistas y comerciantes que vienen de las demás villas a hacer negocio. El posadero, Barton, era un comerciante de Targos que se quedó en la trucha en el Anzuelo muchas veces antes de comprarla de su anterior dueño. Las comodidades son magras, y las escasas habitaciones privadas están heladas durante la noche. La mayor parte de la clientela duerme en la espaciosa sala común, cerca del gran hogar de piedra. Los precios son un poco más razonables aquí que en las demás posadas de la villa.

La **Mirada al Norte** es la posada más frecuentada por mercenarios y aventureros, y como tal es el lugar más rudo y peligroso en el que quedarse de toda Bryn Shander. Al mismo tiempo, su bar es el mejor lugar de todas las Diez Ciudades para obtener información acerca de trabajos provechosos, así como las últimas noticias y rumores. El propietario, un mercenario retirado que se hace llamar Scramsax, se aprovecha de las grandes esperanzas y buenas fortunas de sus clientes para cargar por sus servicios los precios más desorbitados de la villa. Conociendo bien las vueltas que da la vida de un aventurero, Scramsax a veces

gestiona tratos para clientes que están entre dos trabajos, permitiéndoles quedarse sin cobrarles, y luego presentándose con una factura inflada nada más llegar el día de su siguiente cobro. Aquellos que no pagan descubren que el viejo mercenario todavía recuerda cómo manejar una espada, y que no acepta un “no hay dinero” como respuesta.

La **Comodidad de Kelvin** es una de las tabernas más populares en la villa, debiendo su fama a su extensa variedad de cervezas y brandies de manufactura enana. Aunque la sala común está llena con productos enanos destilados por el clan Battlehammer, la mayor parte de los licores son importados desde Mirabar, al otro lado del Espinazo del Mundo.

La única especialidad local digna de mención es la bebida traída desde Hidromiel. Los caravaneros que tienen mucho dinero vienen aquí, así como los enanos de la Cumbre de Kelvin que vienen de visita. El propietario es un enano llamado Ogden Barballamas, que tiene un carácter tan caliente como su bebida estrella; un coñac Mirabariano que compra barato y con el que rellena botellas con el nombre Brandy de Fuego de Barballamas (revendiéndolo con estupendos márgenes). Durante su juventud Ogden trabajó e muchas de las más famosas minas del Norte, y tiene contactos no solo en Mirabar, sino también en Maestro Féreo y en Mithral Hall.

El **Emporio de Rendaril** es la casa de comercio más grande en Bryn Shander, levantada sobre el lugar del cobertizo original alrededor del cual se levantó la ciudad.

La entrada que mira hacia la plaza del mercado es la de la parte de delante de la tienda, donde los visitantes pueden contemplar una gran variedad de los objetos de mejor calidad a la venta en todas las Diez Ciudades: cañas de pescar de tejo de manufactura élfica, abrigo de piel de yeti con botones de marfil de trucha, anzuelos de mithral, cabezas de hacha y dagas fabricadas por los enanos de la cumbre de Kelvin y mucho más.

Alrededor del edificio en la parte de atrás está la entrada para los comerciantes al por mayor, donde los caravaneros descargar sus productos y los aventureros locales venden las pieles y colmillos obtenidos durante sus viajes. El propietario, Rendaril, es un semielfo de Aguas profundas. El despiadado sentido del negocio que desarrolló en la Ciudad de los Esplendores le ha servido bien en este remoto rincón del mundo; pasan más monedas por sus manos en una semana de las que la mayoría del resto de mercaderes de Bryn Shander ve durante toda una estación.

Los **Filos de Hierro Negro** es una pequeña tienda y herrería justo al norte de la plaza del mercado. En vez de competir con la calidad de las armas forjadas por los enanos de la Cumbre de Kelvin, el herrero, Gam, ha encontrado su nicho de mercador vendiendo las espadas más baratas de las Diez Ciudades. Su hermana, Elza, regenta la tienda y la mantiene rentable. Cuando observó que los precios baratos de Gam atraían a buscadores de fortuna que venían por el Sendero de las Diez con los bolsillos vacíos tras el largo viaje, y que

generalmente estaban mal preparados para los rigores del Valle del Viento Helado, Elza comenzó a vender equipo para aventureros; raciones, ropa para el frío, picos, raquetas de nieve-; junto con los productos de su hermano. Filos de Hielo Negros ahora bien conocida para los aventureros y otros viejos. Los mercenarios más veteranos de la ciudad se burlan de los productos de Gam y los chistes que cuentan sobre recién llegados al valle terminan con la frase: ...y para empezar, empuñaba una espada de Hierro negro!”

Du vessa Shane

Portavoz de Bryn Shander

Du vessa Shane es la hija de un comerciante de Aguas Profundas que se asentó en Bryn Shander tras enamorarse de una tabernera local. Habiendo heredado de su madre su afilada lengua y el talento de su padre para los negocios, mirándolo en retrospectiva no parece sorprendente que Du vessa se hiciera con el cargo de portavoz de la villa; la primera mujer en hacerlo en Bryn Shander.

Cuando se presentó a la siguiente reunión del concilio y pidió orden, los otros Portavoces se enfadaron por su temeridad, y unos cuantos le lanzaron advertencias de que, como la miembro más nueva del consejo, ya se le diría cuando se le requiriera saber de su opinión. Lo que siguió fue un castigo dialéctico tan duro que incluso Crannoc de Caer Dineval salió de la reunión escaldado. Desde aquel día, Du vessa ha liderado el consejo de una forma igual de capaz que cualquier portavoz en épocas recientes.

Aunque es una mujer adulta, su pequeña y delgada complexión, y su brillantes ojos grises le dan un cierto aspecto de niña.

Se viste más o menos igual que lo como lo hacía su padre, con camisas y pantalones, y un abrigo o una chaqueta a la última moda.

Puntos de Interés Locales

Además de sus muchas tiendas y zonas públicas de servicios, Bryn Shander tiene varios otros edificios de importancia.

El **ayuntamiento** es el edificio más grande que bordea la plaza central. La mayor parte de los días, este salón largo y abierto sirve como una extensión al mercado de la plaza central de la villa, aunque está reservado para celebraciones en varios días sagrados del año y en otros eventos notables.

El ayuntamiento es también donde los refugiados de otras villas se quedan en momentos de emergencia cuando buscan refugio en Bryn Shander.



La **armería** está situada justo al lado de la plaza central. Solo el portavoz y el alguacil de la villa tienen las llaves de este edificio, el cual almacena las armas de la milicia.

El **salón del consejo** cerca de la puerta suroeste, es un almacén donde los portavoces de las Diez Ciudades celebran sus reuniones. El edificio no tiene ningún aspecto distintivo, pero es fácilmente identificable por las acaloradas discusiones que pueden ser escuchadas desde el exterior cuando se están celebrando dentro reuniones.

El **palacio del portavoz** es la residencia privada del Portavoz de la Villa. Localizado en el lado Sur, este es el único edificio de Bryn Shander que tiene dos pisos de altura (la mayor parte de las demás estructuras están hundidas en la tierra para evitar la exposición a los vientos, los cuales no son bloqueados completamente por los muros de la ciudad).

Construido por enanos en piedra tallada, con un inclinado techo de pizarra y unas columnas en su parte frontal, el palacio parece tan fuera de lugar entre los toscos y bajos edificios de la villa que parece como si hubiera sido mágicamente transportado aquí desde otra región de Faerûn.

La **Casa de la Tríada** es el lugar de adoración más grande en Bryn Shander, y el único que realmente se merece ser considerado como un templo. Un impresionante edificio construido por los enanos de la



Cumbre de kelvin, el templo se levanta a medio camino entre la puerta Sureste y el mercado de la plaza central. Cuando al principio fue construido, honraba a los tres dioses conocidos como la tríada: Tyr, Dios de la Justicia, Torm, dios del deber y la lealtad, e Ilmater, el dios de la resistencia ante la faz del sufrimiento.

De Tyr se dice que ha muerto, aunque todavía tiene un puñado de seguidores en la villa, y los días sagrados más comúnmente celebrados en el templo son los de Ilmater. La promesa de ayuda divina a aquellos que soportan el sufrimiento llama bastante a las gentes de Diez Ciudades, y los visitantes de las otras villas a veces se detienen en la Casa de la Tríada antes de continuar con sus asuntos.

El **Santuario de Amaunator**, localizado cerca de la pequeña plaza del mercado en el Noreste, es una casa reconvertida que sirve como modesto lugar de reunión a los adoradores del dios del Sol.

Considerando que el sol se desvanece durante dos meses cada invierno, es una maravilla que Amaunator tenga seguidores en el Valle del Viento Helado. La sacerdotisa que estableció este santuario, una clérigo aventurera retirada de Cormyr llamada Mithann, tiene una fuerte personalidad y lanza un poderoso mensaje de esperanza y renacimiento. Llama a Amaunator con nombres antiguos; el Señor de la Mañana y la Gloria del Alba; que evocan una imagen diferente de ese serio e implacable dios del Sol que es adorado más al Sur.

Cuando el Sol se levanta por primera vez tras la larga penumbra del invierno durante el Mes de Martillo,

Mithann lidera el festival más popular de su Dios; una gran fiesta en el ayuntamiento.

Mithann se toma gran interés en los aventureros que vienen a Bryn Shander, en gran parte por su pasado, pero también porque se preocupa de verdad por la gente de Diez Ciudades. Ha visto demasiados mal llamados héroes intentar aprovecharse de los ciudadanos de la región, por lo que mantiene un ojo avizor ante aquellos que parecen ocultar algo o son avariciosos. Por otro lado, les proporciona toda la ayuda que puede a aquellos que parecen interesarse de verdad en ayudar a la gente del valle.

Mithann fue miembro de dos grupos diferentes de aventureros junto con Isteval, un paladín de Amaunator que desde entonces se ha retirado a Vado de la Daga. Dos de sus compañeros de su primer grupo, los Caballeros del Unicornio, se han aposentado en Puerta de Baldur, donde los personajes se pueden haber encontrado con ellos si han experimentado los sucesos relatados en Asesinato en Puerta de Baldur.

EASTHAVEN

Población 850

“Recuerdo cuando el Camino del Este no era sino un par de surcos en el fango que llevaban a un puñado de chabolas en el lado Sur del Lago.

Ahora mira a ese lugar!! Parece que uno no puede darse una vuelta sin tropezar con un grupo nuevo de edificios, y la aldea se hace cada vez más grande, igual que mis beneficios.”

—Beorne Golpeacerado

El olor de pino recién serrado flota en el aire cerca de los alrededores de Easthaven, donde las nuevas construcciones expanden los límites de la aldea hacia el exterior.

En el centro, tiendas espaciosas, posadas y tabernas atraen a locales y visitantes por igual, sus letreros pintados con brillantes colores llamando la atención de una forma tan ruidosa como las gaviotas robando pescado en el puerto. Rudos tramperos vuelven de los bosques para vender sus pieles en las mismas tiendas que también ofrecen las últimas modas de Aguas Profundas, y prósperos mercaderes pasan sobre pescadores empobrecidos en la avenida principal de la aldea.

Tiempos de Bonanza

Caminar en Easthaven es como caminar en el pasado del Valle del Viento Helado; el lugar es un cuadro de la forma de vida de nueva ciudad que dominó Diez Ciudades hace siglos, cuando las ciudades del sur comenzaron por primera vez a sufrir la “fiebre del oro blanco”.

En las generaciones que han pasado desde entonces, la otras villas se han asentado en un ritmo de vida predecible, o incluso tranquilo. No pasa así con Easthaven. Habiendo sido mantenida en segundo plano por las villas más establecidas alrededor del Lago



Dinneshere durante la colonización inicial de la región, Easthaven languideció mientras sus aldeas vecinas medraban. Pero con la construcción del Camino del Este, más y más comercio comenzó a fluir a Easthaven hasta que sobrepasó a Caer Konig y Caer Dineval hasta convertirse en la villa más próspera del lago. Ahora, rivaliza con Targos y Bryn Shander en tamaño. Easthaven tiende a atraer a gente que está ahora comenzando en Diez Ciudades, así como a aquellos que quieren comenzar de nuevo; el lugar parece dar la bienvenida a todos los que allí llegan.

Es un imán para los buscadores de fortuna y los embaucadores que se aprovechan de ellos. Desde honorables guerreros hasta mercaderes faltos de escrúpulos, desde toscos leñadores hasta educados viajeros, la villa muestra una sorprendente variedad de lo mejor y lo peor que la vida en el Valle del Viento Helado puede ofrecer. Cualquier cosa puede pasar en Easthaven, de acuerdo con un proverbio local; y suele ser cierto.

Aguas Disputadas

Aunque la flota pesquera de Easthaven es ahora mayor que la de Caer Konig y Caer Dineval juntas, sus barcos se ven relegados a una pequeña fracción del lago gracias a un antiguo acuerdo aprobado por el consejo cuando Easthaven no tenía más que una décima parte del tamaño que ahora tiene.

En aquellos días, las flotas de Caer Konig y Caer Dineval dominaban las aguas del Lago Dinneshere, y se llegó al acuerdo como intento de aplacar a las dos villas rivales e impedir que ambas se lanzaran sobre la garganta de la otra. La rivalidad no se desharía fácilmente, sin embargo, y el acuerdo fue rápidamente olvidado hasta hace solo unos pocos años, cuando

Los portavoces de Caer Konig y Caer Dineval invocaron sus términos como medio para restringir las operaciones de la creciente flota de barcos pesqueros de Easthaven.

El portavoz de Easthaven, Danneth Waylen, ha solicitado varias veces renegociar el anticuado acuerdo, pero hasta el momento Caer Konig y Caer Dineval se han unido para mantenerlo vigente. Danneth ha llevado también el asunto ante el consejo en Bryn Shander, pero sin éxito. El crecimiento de Easthaven le ha restado comercio a las demás villas, y tanto Targos como Termalaine han sentido los efectos. Con Bryn Shander que prudentemente no toma partido y las villas de Aguas Rojas que rechazan involucrarse, solo Bremen y Bosque Solitario han hablado en apoyo de Easthaven.

Mientras tanto, los botes de Easthaven se hallan compitiendo los unos con los otros por los mejores lugares de pesca en las atestadas aguas. Las luchas sobre las capturas disputadas son comunes, y los accidentes han hundido varios barcos y resultado en unas cuantas muertes. Algunos de los pescadores más arrojados operan en las aguas más al norte reclamadas por Caer Konig y Caer Dineval, capturando toda la pesca que pueden antes de ser ahuyentados por los barcos de las otras villas. El portavoz Waylen sabe que es solo cuestión de tiempo que una de estas incursiones se vea respondida con violencia. Espera encontrar una solución al problema antes de que este ocurra.

Harapos Y Riquezas

Con las actuales disputas sobre los derechos de pesca en el lago, los pescadores de Easthaven lo están pasando mal.. Para muchos de ellos, pescar es todo lo

que saben hacer, y simplemente es que no hay suficientes peces

EL CAMINO DEL ESTE

El camino del este es la única carretera pavimentada en el Valle del Viento Helado y discurre recta desde Bryn Shander hasta Easthaven.

Su construcción enlazó el Lago Dinnschere con las caravanas que llegaban a través de Bryn Shander, lo que tuvo como consecuencia el crecimiento explosivo de Bryn Shander y el cambio gradual de la actividad comercial lejos de Maer Dualdon. En muchas ocasiones la gente de Targos y Termalaine han considerado el mejorar la carretera que viaja hacia el Norte desde Bryn Shander para facilitar el acceso al tráfico, pero la desconfianza entre las dos villas les ha impedido cooperar durante el tiempo suficiente como para ver que el plan diera frutos.

La posadera, Vie Witters, es una mujer robusta, dura y no tiene muy buenos modales, pero sus ojos azules y sus cabellos grisáceos y no muestra

en la pequeña porción de lago que le queda a la villa. De forma inevitable, los barcos más grandes y las tripulaciones más experimentadas sacan las mayores capturas del agua mientras todos los demás se apresuran a coger lo poco que queda. Muchos pescadores apenas capturan lo suficiente como para alimentar a sus familias, mucho menos les queda algo para poder venderlo. Muchos más vuelven a la puesta de sol con las redes vacías.

A pesar de este estado de los asuntos, más gente aparece cada estación esperando hacer fortuna en Easthaven. La reputación de la villa para obtener oportunidades es mayor que la realidad, y sin embargo, su imagen continua atrayendo a gente incluso aunque esto aumente los problemas.

Sin embargo, las perspectivas en Easthaven no son completamente ilusorias. Mucha gente se ha ganado la vida de forma confortable; solo que no son ni pescadores ni buscadores de fortuna.

Con el influjo de residentes, los mercaderes de Easthaven, los posaderos y taberneros sacan monedas de las bolsas como los pescadores sacan truchas del lago.

Entonces, también, están aquellos que se aprovechan de los problemas de la villa, como las bandas de chivos pagados por las tripulaciones para ocupar los mejores sitios en los muelles cuando los barcos vuelven por la noche. Estos acuerdos le permiten a esas tripulaciones permanecer en el lago más tiempo que los demás barcos y todavía ser los primeros en partir hacia los caladeros de pesca al día siguiente. Los chicos hacen una escena de que mantienen los lugares en los muelles para sus clientes, pero en realidad conspiran para elevar los precios por los mejores lugares, y luego se reparten las ganancias cada noche tras el ocaso.

Bienes y Servicios

El **Cruce de la Cumbre** es la más antigua de las posadas de Easthaven, lo cual significa que es la que tiene más grietas en sus muros que dejan pasar el viento. Sin embargo, la mayor parte de los caravaneros que vienen a la ciudad se quedan allí por tema de costumbre, por lo que la posada hace un negocio respetable.

ningún signo de debilidad a pesar de su edad.

Muchos de los visitantes asumen que es viuda, pero en realidad está casada con un pescador local que todavía sale a pescar todos los días en el lago. Rara vez se ven, sin embargo, porque Vie no le deja dormir en la posada si viene oliendo a trucha; lo cual sucede siempre.

La **Posada de la Dama Blanca** se levanta justo al lado del puerto, mirando al lago. La posada es así llamada por una leyenda local acerca del fantasma del Lago Dinnschere (ver barra lateral en la página 21, y se aprovecha de la morbosa fascinación generada por el cuento del mismo nombre.

Un mediano bardo llamado Rinaldo trabaja en la sala común de la posada la mayor parte de las noches, volviendo a contar la historia en beneficio de cualquier visitante y luego relatando historias de miedo (las cuales jura son verdaderas) que dice haber escuchado de primera mano de los muchos aventureros que se han alojado en la posada de la Dama Blanca.

Rinaldo sabe cómo ganarse a una audiencia, a veces proclamando estruendosamente que “la siguiente historia no es adecuada para los oídos de mujeres, niños o aquellos con problemas en el corazón”. Por otro lado, su patrón; un delgado viejo de cabellos blancos llamado Bartaban; parece estar perennemente aburrido por los cuentos del mediano. Pero el seco posadero es perfectamente consciente del valor que Rinaldo añade a su establecimiento y lucha por hacerse ante sus huéspedes lo menos visible posible, para poder así dejar mejor que las historias del bardo obren su magia.

La **Trucha Empapada** en la taberna más grande y ruidosa de Easthaven. Una gran chimenea de forma cuadrada situada en el centro del edificio tiene hogares en ambos de sus lados para calentar las dos salas comunes de la taberna.

El propietario, Henrick, ocupa la barra en un extremo de la taberna mientras que su mujer, Bitholde, ocupa las cocinas y el otro lado de la taberna.

Los dos se lanzan pullas obscenas el uno al otro desde ambos lados, lo que siempre arranca unas risas de los patronos allí reunidos y añaden a la festiva atmósfera por la cual es conocida esta taberna.

El **Cuenco de Mithral de Banrock** tiene la distinción de ser uno de los pocos establecimientos en Diez ciudades que tiene una reputación que se extiende fuera del Valle del Viento Helado.

Simplemente entrar en la sala común de la taberna, con sus distintivos paneles de madera oscura y reservados en penumbra, es suficiente como para hacer que a uno se le vuelva la boca agua. Visitantes de lugares tan lejanos como Puerta de Baldur vienen aquí para probar el potaje de Banrock, el cual el enano cocina en su reconocido caldero.

El llevar la taberna es una labor de amor para Banrock, el cual se podría retirar simplemente con el valor monetario de su vajilla de cocina, pero el regordete y rubicundo enano prefiere pasar sus días moviéndose alegre de reservado en reservado charlando con los viajeros. Su cliente más antiguo es un mago de la torre del Bastón Negro en Aguas profundas, el cual viene a la taberna cada solsticio para renovar las salvaguardas que protegen la cocina contra los ladrones, y por supuesto, para tomar un plato de potaje.

HITOS LOCALES

Tres lugares de interés yacen justo en las afueras de Easthaven.

El **Templo de Silvanus** es una arboleda de abedules blancos sobre una colina que mira al Lago Dinneshere, a unas dos millas al oeste de la villa. Aquí una pequeña parroquia de adoradores del Dios de la Naturaleza se reúnen aquí cada mesa durante la luna llena.

Son liderados por un autoproclamado druida (un residente humano de Easthaven) que les predica que el crecimiento de la ciudad es una plaga para la naturaleza y algún día Silvanus les pedirá que restauran la zona a su prístina belleza de antaño.

El **Arroyo rojo** es el riachuelo que fluye desde el Lago Dinneshere hacia Aguas Rojas. Normalmente una sucesión de regatos fácil de cruzar, la corriente se vuelve un torrente de aguas espumosas al final de la primavera.

Con toda la competencia en el lago, los locales han tomado la costumbre de caminar por la ribera del Arroyo Rojo para pescar a lo largo de sus orilla.

Pero dos veces en los últimos tiempos, vecinos de Easthaven han partido a pescar en el Arroyo Rojo y no han vuelto. Los otros aldeanos asumen que fueron muertos por alguna bestia salvaje, pero nadie es lo suficientemente valiente como para investigarlo.

Un **memorial** justo fuera de la puerta Suroeste conmemora la batalla entre Tiago Baenre y el valor Errtu, el cual vino al Valle del Viento Helado buscando a Drizzt Do'urden. Un círculo de tierra quemada se halla rodeado por un muro de piedra, en cuyo centro hay una estatua de Tiago y una placa en la que se lee "En este lugar mató el Maestro Tiago al demonio. Y las nievas nunca lo volverán a cubrir."

Y la tierra quemada ha permanecido desde entonces si tocar por la nieve incluso en lo más duro del invierno.

La **Armería de Rurden** es una tienda donde los aventureros pueden comprar armas y cotas de manufactura enana forjadas en el Valle bajo la Cumbre de Kelvin.

El interior de la tienda parece como el de la armería de un castillo que se está preparando para un asedio; hileras de espadas y hacha están en un lado, mientras que cotas de malla pueden ser vistas apiladas sobre cajones en el otro (y dentro de los cajones hay piezas de cotas de placas protegidas con trozos de corcho). Montones de yelmos han sido colocados junto a los cajones, hay alabardas apiladas en las esquinas y escudos y ballestas cuelgan en cada pulgada de las paredes de la habitación.

La pesada y reforzada puerta del edificio, completa con una gruesa barra de madera, redondea la imagen de una guarnición; solo un signo de hierro pintado apoyado contra el muro trasero identifica la tienda como un lugar donde hacer negocios. Dado que ninguna de las armas y armaduras son hechas a medida, los compradores a veces tienen que ajustarse a un equipo que suele ser más pesado de lo que están acostumbrados; ampollas en las manos y hombros doloridos son unas quejas constantes entre los nuevos clientes. A pesar de eso, la calidad de las mercancías hablan por sí mismas, y el comerciante enano, Rurden, es especialmente colaborador cuando muestra a los clientes como cambiar sus estocadas y mandobles o como inclinar sus cuerpos ante un ataque para aprovechar mejor sus nuevas compras.

Los mercenarios que frecuentan esta tienda tienen un dicho: una vez pruebas a los enanos nunca vuelves atrás.

Danneth Waylen

Portavoz de Easthaven

Danneth Waylen es el serio, incluso irritable, portavoz de Easthaven. Nunca quiso el cargo, pero fue nominado a él cuando los líderes de los negocios de la villa, tras casi destrozarla durante sus luchas por reclamar el título después del deceso del anterior portavoz, decidieron al final llegar a un compromiso nombrando a una parte neutral. La humildad y la franqueza de Danneth hicieron de él un candidato ideal, y su sentido del deber le impidió el rechazar el nombramiento.

Acabado justo de llegar a la mediana edad, con ojos verdes y rizos castaños que a veces le ganan unas atenciones románticas no deseadas, Danneth posee dos de los barcos pesqueros más rentables de la villa, y él mismo era antes un pescador antes de dedicar su atención a la miriada de problemas de la villa. Tiende a hablar suavemente, pero su voz transmite por debajo tonos de férrea determinación.

LAGO DINNESHHERE

Las aguas del Lago Dinneshere nace en la tundra cerca de la cumbre de Kelvin y se extienden hacia el Sur hasta el bosque que bordea las riberas del Aguas Rojas. Para aquellos que miran hacia abajo desde las laderas de las montañas, el lago tiene es aspecto de un gran trozo de cielo que ha caído sobre la tierra, salpicado de pequeños barcos que viajan por encima de su firmamento azul hielo.

Desde el borde del agua, la imagen no parece tan bucólica. Helados vientos que soplan desde el glaciar Reghed viajan por el lago, su superficie rizada con las olas que parecen enfrentarse al sereno cielo en las alturas. El lago parece reflejar el carácter del cielo; brilla rosáceo durante las tardes tranquilas, se vuelve gris acero cuando una tormenta se aproxima y que torna blanco cuando nieva.

Las gentes que han pasado sus vidas en el lago Dinneshere no se molestan en mirar al cielo para saber cómo va a ser el tiempo; simplemente miran al lago.

Aunque tan grande como Maer Dualdon, el Lago Dinneshere es menos profundo y por tanto tiene una población menor de truchas de cabeza de jarrete), pero la suficiente como para mantener las flotas pesqueras combinadas de Caer Dineval y Caer Konig).

El ecosistema del lago es también menos diverso que el de Maer Dualdon. Los vientos del glaciar encoger a los árboles que se las arreglan para crecer a lo largo de sus orillas y ahuyentas a las aves hasta lugares más recogidos a lo largo de las riberas de Maer Dualdon y Aguas Rojas, y las rocosas riberas del lago impiden las inundaciones y detienen la aparición de bancos de arena capaces de soportar el crecimiento de mejillones de agua dulce y de las nutrias que se alimentan de estos.

Sin embargo, la fiebre del “oro blanco” del lago es suficiente para atraer a cientos de gente que viven en estas pequeñas comunidades talladas en las rocosas riberas del lago, acurrucadas contra el viento y el frío.

Caer-Dineval

Población 250

“Cuando visité por última vez Caer Dineval, me encontré con el portavoz de la villa viviendo en un viejo fuerte en lo alto de la carretera, apostado como un señor en su castillo. De qué era señor es algo que me gustaría saber. Un poco de orgullo está bien y es bueno, ¡pero nunca entenderé a vanidad de los hombres!”

—Beorne Golpeacerado

En generaciones pasadas, los viajeros que llegaban hasta Caer Dineval tenían que hacer su viaje hacia el Este desde las colinas cercanas alrededor de Bryn Shander y luego girar hacia el Norte, siguiendo las rocosas orillas del Lago Dinneshere hasta que, tras varias horas extenuantes, podían ver una pequeña fortaleza (el “caer” por el cual la villa tiene su nombre)



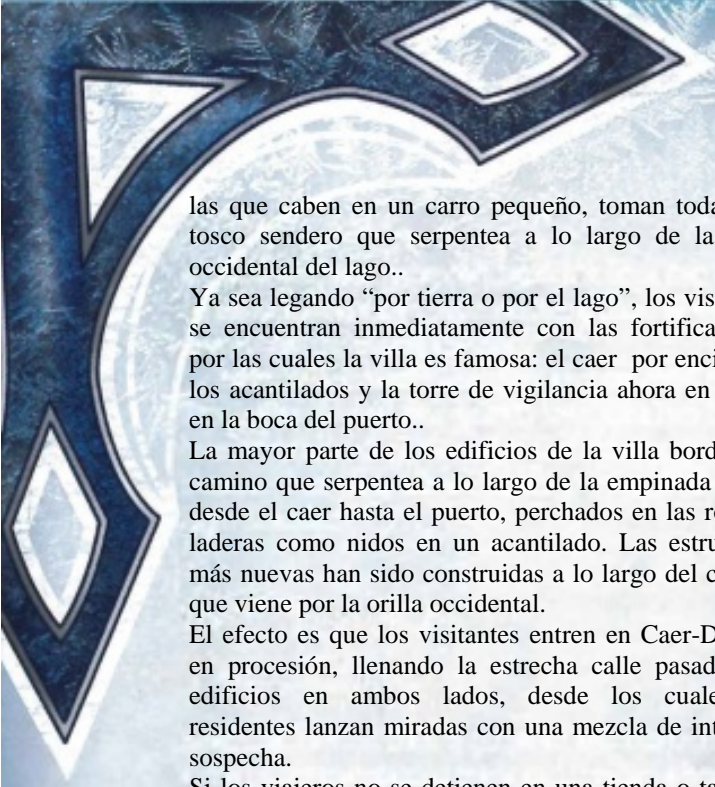
EL FANTASMA DE LAGO DINNESHHERE

Las leyendas dicen que un explorador vino una vez a Easthaven para hacer fortuna tras haber dejado a su joven esposa en Luskan, prometiéndole volver como un hombre rico. El aventurero se encontró con muchas dificultades durante su viaje, pero el recuerdo de su mujer esperándole le daba fuerzas para continuar. Finalmente, tras haber hecho su fortuna, el hombre buscó unirse a la siguiente caravana hacia su hogar, solo para descubrir que con ella llegara a Easthaven una carta de su mujer, escrita en su lecho pocas horas antes de su muerte..

El joven nunca volvió a su hogar. Se quedó en Easthaven, donde el fantasma de su mujer andaba por el lago, pidiéndole a su marido que volviera con ella. Finalmente, una noche, tras haber oído su llamada, cargó su fortuna en un bote y remó hasta el centro del lago, donde finalmente se reunió con su amada; siendo un hombre rico, como había prometido.

Los locales dicen que el fantasma de la mujer todavía recorre el lago algunas noches, lo llaman la Dama Blanca. El rumor dice que se aparece en el lugar donde su marido encontró su fin. Unos cuantos valientes ha seguido a la aparición con la esperanza de encontrar el tesoro hundido del aventurero, pero ninguno de ellos ha vuelto.

sobresaliendo del peñón desde donde contempla el lago. En estos días, los visitantes a la aldea pueden tomar el Camino del Este hasta Easthaven, y luego contratar a un barquero para que los lleve a través del lago hasta Caer-Dineval. Solo aquellos que no tienen dinero para gastar o que transportan más posesiones de



las que caben en un carro pequeño, toman todavía el tosco sendero que serpentea a lo largo de la orilla occidental del lago..

Ya sea legando “por tierra o por el lago”, los visitantes se encuentran inmediatamente con las fortificaciones por las cuales la villa es famosa: el caer por encima de los acantilados y la torre de vigilancia ahora en ruinas en la boca del puerto..

La mayor parte de los edificios de la villa bordean el camino que serpentea a lo largo de la empinada ladera desde el caer hasta el puerto, perchados en las rocosas laderas como nidos en un acantilado. Las estructuras más nuevas han sido construidas a lo largo del camino que viene por la orilla occidental.

El efecto es que los visitantes entren en Caer-Dineval en procesión, llenando la estrecha calle pasados los edificios en ambos lados, desde los cuales los residentes lanzan miradas con una mezcla de interés y sospecha.

Si los viajeros no se detienen en una tienda o taberna, la carretera les lleva hasta la cúspide del farallón y les deja en las puertas del Caer.

El Bastión de Lago Dinneshere

El Caer fue construido hace más de cuatrocientos años por la familia Dinev, antes de que Diez Ciudades existiera como algo más que unos escasos campamentos de exploradores que vivían de la tierra.

Una familia Cormyta desplazada cuyo señor era, se supone, de noble cuna, los Dinev, construyeron su castillo en los acantilados sobre el Lago Dinneshere, en un intento de reclamar la soberanía sobre las tierras sin colonizar del Valle del Viento Helado.

Cuando el castillo; bautizado como Caer Dineval; fue completado, los trabajadores y sus familias se asentaron en los edificios cercanos que habían construido más abajo en los acantilados, junto con las familias de los escasos seguidores que los Dinev habían traído con ellos. A lo largo de los siguientes enanos, muchos exploradores en la región vinieron a ver el Caer por sí mismos, y algunos decidieron cambiar sus tiendas en los campos de caza y de pesca por una acogedora cabaña a la sombra de los muros de Caer Dineval.

Tan pronto como la pequeña villa había echado raíces que una tribu merodeadora de orcos bajó de la tundra para incendiarla. En vez de abandonar su recién encontrado hogar, los residentes se apresuraron a subir al acantilado para buscar refugio en el Caer. Peor los Dinev, alarmados por el tamaño de la tribu de los orcos, y su rápida aproximación, trabaron las puertas del caer y rehusaron abrirlas.

Los orcos cayeron sobre las desamparadas gentes y los masacraron hasta el último hombre. Los Dinev sobrevivieron al asalto inicial, gracias a sus muros, pero tras tres semanas de asedio, estaban tan debilitados por el hambre que no fueron capaces de resistir cuando incursos orcos escalaron sus muros. De esta forma, su breve reinado sobre el Valle del Viento Helado llegó a un sangriento final.

El Caer quedó en posesión de los orcos durante los siguientes años, aunque cambio de manos varias veces durante ese periodo según facciones entre los orcos luchaban entre sí por hacerse con el control del castillo. Al final de este periodo, los pequeños campamentos de humanos en el valle habían crecido hasta ser más grandes y numerosos, y los futuros habitantes de las Diez Ciudades decidieron que difícilmente podrían permitirse el tener un campamento fortificado de orcos tan cerca de sus comunidades.

Por primera vez en su historia, los guerreros de los distintos asentamientos se unieron juntos. Marcharon sobre Caer Dineval y echaron a los orcos.

Los vencedores reclamaron el castillo, sus tierras y el lago para los suyos, y aquellos con familias las llevaron consigo para ocupar la zona. Os descendientes de aquellas orgullosas gentes viven aquí en la actualidad y mantienen viva la memoria de las gestas de sus ancestros.

El alcázar del Caer es la glorificada residencia del portavoz de la villa, Crannoc Siever. Aunque sus robustas fortificaciones de madera son todavía capaces de resistir los ataques de barbaros y orcos, la gente de Caer-Dineval recuerda la triste lección de los Dinev.

Huyen de las incursiones para buscar refugio tras los muros mejor defendidos y pertrechados de Bryn Shander.

Bienes y Servicios

El **Descanso de Dinev**, situada en la parte baja de la ciudad, junto a la carretera del lago, es la posada de Caer-Dineval, y uno de los primeros edificios con los que los viajeros se encuentran si llegan a pie.

Construida en una baja hondonada un poco más allá del final de los acantilados, la posada es espaciosa en comparación con los demás edificios de Caer-Dineval, y benditamente resguardada de los vientos que azotan al resto de la villa. Dentro, los visitantes se sienten en la sala común alrededor del hogar, intercambiando historias acerca de sus viajes: los muros tras ellos están adornada con desteñidos estandartes que portan el escudo de armas de los Dinev.

La posadera es Kadie, una vivaracha joven con fieros cabellos rojos. Su padre era el anterior portavoz de Caer Dineval y cuando era niña vivió con él y con sus hermanos en el Caer.

Kadie habla con orgullo de su villa y puede contarle a los visitantes todo acerca de la historia del Caer. No echa de menos vivir allí; el alcázar, se apresurará a relatar, está demasiado expuesto al viento; y no cree que Crannoc lo haya hecho demasiado mal por la villa, pero Kadie no será tímida en decir en voz alta que el actual portavoz no escucha a la gente de la villa tanto como debería... no tanto como lo hacía su padre.

La **Escalada de la Colina** es una taberna apostada en lo alto de la subida al Caer, con unas espectaculares vistas al lago y a los muelles por debajo. Aunque tiene una sólida base clientes fijos, la Escalada también sirve a la clientela más exclusiva de la villa; viajeros bien acomodados y mercaderes que tienen monedas para

gastar en algo más que simplemente cerveza y guiso de pescado.

El propietario, un tipo toscamente atractivo llamado Roark, se toma la molestia de conseguir una gran variedad de ingredientes del mercado de Bryn Shander, y siempre compra la cerveza de las mejoras tandas de producción de Hidromiel. La taberna tiene una sala de comidas privada donde el portavoz de Caer-Dineval se reúne con mercaderes, aventureros o cualquier otro que tenga que realizar negocios importantes con la villa.

La atmósfera íntima solo se ve ocasionalmente arruinada desde la sala delantera por los gritos de los patronos cuando estos terminan su carrera nocturna a lo largo de la carretera de los acantilados hasta la puerta frontal de la Escalada, normalmente seguidos de sonidos de vómitos.

Por tradición, el último corredor que pasa a través de la puerta paga una ronda de bebidas a la casa.

Culver no es realmente una tienda; es una casa, y su ocupante, Culver Ailsen, no es tanto un comerciante como un coleccionista.

Un viudo ya entrado en años sin hijos, Culver vive en compañía de los muchos libros, mapas y curiosidades que ha acumulado a lo largo de los años.

Cuando mercaderes viajeros llegan a la villa, Culver es uno de los primeros en presentarse; dándoles la mano, preguntándoles sus historias y luego meterse en la seria faena de rebuscar entre sus mercancías..

Culver tiene un interés particular en la historia del Diez Ciudades y el Valle del Viento Helado, y ansiosamente comprará cualquier cosa conectada con los textos y cartas que ha leído.

Culver no se limita a los recuerdos de interés histórico; colecciona cualquier cosa que le llame la atención, ya sea un palo de golf para un mediano o una daga finalmente tallada de manufactura enana. Debido a su tendencia de acumular todo tipo de cosas raras, los locales se pasan por la casa de Culver en cualquier momento que necesiten algo que no puedan obtener de los aldeanos de la villa..

Como resultado de su voraz ansia lectora, Culver sabe un poco acerca de casi todo el mundo en el Valle, saber que compartirá con aquellos que tengan la paciencia necesaria para escuchar (prefiere hablar sobre una pinta en la Subida a la Colina). En particular, Culver ha leído varios relatos acerca de la guerra de Akar Kessell contra Diez Ciudades hace más de un siglo, y las reliquias que ha adquirido de la Batalla del Valle del Viento Helado se cuentan entre sus posesiones más preciadas.

Crannoc Siever

Portavoz de Caer-Dineval

Crannoc Siever es un marinero y pescador muy capaz conocido por su fiero temperamento. A pesar de su belicosa naturaleza, Crannoc no es tendente a la violencia. Aquellos que lo conocen bien entienden que su beligerancia es su forma torpe de evitar los conflictos; prefiere gritar a los demás para que acepten sus peticiones que luchar físicamente o debatir con ellos. Dado que la mayor parte de la gente se ve

acobardada por sus despliegues de violencia verbal, Crannoc nunca ha aprendido realmente como negociar, por lo que se encuentra frecuentemente en desventaja cuando trata con Duessa Shane, la portavoz de Bryn Shander.

Crannoc lleva sus negros cabellos peinados hacia atrás y su rostro castigado por el sol y elementos tiene un aspecto chupado. Aunque no es particularmente alto, sus fuertes brazos y ancho pecho refuerzan sus violentos despliegues verbales. Siempre habla gritando, excepto cuando se ve reducido a un silencio balbuceante por Duessa.

Caer-Konig

Población 200

“Recuerdo un par de jóvenes enanas en Mirabar, hermanas era. No se podía soportar la una a la otra y siempre estaban peleando. Lo gracioso es que las dos eran igualitas. Eso es lo mismo que pasa con Caer Konig y Caer Dineval. Están demasiado ocupadas peleándose por sus diferencias como para darse cuenta de lo mucho que tienen en común. Ah, bien. Cada vez que se peleaban tenía que reconfortar a la una o a la otra. De las hermanas, me refiero.”

—Beorne Golpecerado

Encaramada de forma precaria entre las laderas de la Cumbre de Kelvin y las aguas del Lago Dinneshere está la aldea de Caer-Konig, sus hileras de casas construidas en terrazas subiendo desde el borde del lago en una ensenada como los escalones de un anfiteatro.

Los visitantes que naveguen o vengan en ferri desde Easthaven o Caer-Dineval pueden atisbar un poco las ruinas derruidas del Caer que le da a la villa su nombre cubriendo las laderas por encima de la última hilera de casas.

Aunque es posible llegar a Caer-Konig siguiendo el camino del borde del lago, solo los caravaneros más decididos se preocupan con hacerlo.

La mayor parte de la gente viene en ferri, si es que viene; Caer-Konig es considerada, como algunos la llaman, le hermana pobre de Caer-Dineval.” (Naturalmente, los nativos de Caer-Konig le echan las culpas a sus vecinos de Caer-Dineval por haber inventado la frase).

Solo dos grupos visitan la aldea con regularidad. Los primeros son los aventureros, los cuales usan Caer-Konig como base de operaciones para explorar la Cumbre de Kelvin. El segundo grupo son los enanos de Del valle, los cuales, cuando tienen motivos para salir del valle, generalmente lo hacen a través de la Caída del Valle, la cual está más cerca de Caer-Konig que de cualquier otra de las Diez Ciudades.

El Caer en Ruinas

Después de Caer-Dineval fuera recuperada de manos de los orcos, la gente de esa villa decidió establecer un puesto avanzado más hacia el Norte del lago que podría serviría para divisar cualquier incursor desde el Norte y

dar así tiempo suficiente a los habitantes de la villa para para huir o luchar.

Escogieron un lugar en el cuello del Paso del Viento Helado donde los defensores tendrían las mayor posibilidades de avistar a cualquiera que cruzara la tundra abierta. Allí, construyeron un fuerte con madera, como el castillo de Caer -Dineval, y lo bautizaron en honor de aquel que había propuesto el proyecto, Caer-Konig.

La nueva fortaleza no era en ningún aspecto como la de Caer-Konig. Esa había sido construida por albañiles entrenados bajo las capaces manos de un maestro constructor el cual había sido contratado para la tarea.

La nueva fortaleza fue construida por fuertes guerreros que pusieron mucho esfuerzo en su construcción pero que no sabían cuando hay que hundir los cimientos para impedir que un muro de treinta pies se venza con el viento o como apilar piedras sueltas alrededor de la base del muro para impedir que el deshielo de la nieve durante la primavera erosione los cimientos.

Ya en bastantes malas condiciones tras solo unas pocas estaciones, el Caer no ofrecía protección a su guarnición cuando la siguiente banda de incursores vino hacia el sur a través del Paso del Viento Helado. Los defensores huyeron a Caer Dineval, y los orcos asolaron la inútil estructura.

Orgullosos ante todo, las gentes de Caer-Dineval rápidamente recuperaron Caer-Konig (de la misma forma que habían recuperado su propio castillo), y antes de que pasara mucho un nuevo asentamientos había surgido en el lugar del fuerte más al norte. La fortaleza de Caer-Konig ha sido reconstruida varias veces desde entonces, siempre para caer ante la falta de mantenimiento o el clima. Ha pasado más de una generación desde la última vez que el Caer fue levantado, y aunque poca gente en la villa recuerda un tiempo en el que el fuerte todavía estuviera levantado, su decrepita situación es un motivo de vergüenza para muchos de los locales; especialmente dado el contraste con el orgulloso bastión de Caer Dineval.

Rival de Caer-Dineval

Cualquier amistad que pudiera haber existido entre Caer-Konig y Caer-Dineval desapareció con la apertura del negocio de marfil con las ciudades del sur. La riqueza del lago Dinneshere, el cual había siempre suministrado a las dos villas pescado más que suficiente para comer de repente se convirtió en una valiosa mercancía.

Durante generaciones, la rivalidad entre Caer-Konig y Caer-Dineval ha sido el motivo de comedillas locales en las Diez Ciudades, y muchas de las reuniones en el consejo de Bryn Shander han sido interrumpidas por discusiones entre los portavoces de ambas villas por los derechos de pesca o, en realidad, por cualquier otra cosa que pueda ser considerada como una ventaja comercial en favor de una villa o la otra.

Todo esto ha cambiado recientemente con la alianza establecida entre, el portavoz de Caer-Konig, y Crannoc, su contraparte en Caer-Dineval.

Remitiéndose a los términos de un viejo acuerdo ratificado por el consejo hace generaciones acerca de los derechos de pesca en el Lago Dinneshere, los portavoces de las dos villas han unido fuerzas para contener la amenaza que representa la creciente flota



pesquera de Easthaven. Por primera vez desde cualquiera pueda recordar, los pescadores de Caer-Konig y Caer-Dineval respetan una difícil tregua, trabajando mano a mano (aunque no exactamente juntos) para mantener a los barcos de Easthaven lejos de la parte al Norte de la línea de Shander; la línea imaginaria que corre hacia el Este desde Bryn Shander que fue señalada en el tratado como el límite más lejano de las aguas de Easthaven.

Los viejos rencores tardan en desaparecer, sin embargo, y las gentes de Caer-Konig y Caer-Dineval no tienen exactamente una historia de confianza mutua. Mucha gente en ambas villas no están satisfechas con el acuerdo, y los residentes de Caer-Konig en especial sospechan de los verdaderos motivos de Alden para trabajar con Crannoc. Muchos de los pescadores se han comenzado a pensar que Alden los ha vendido y algunos piensan que la villa debería llegar a un nuevo acuerdo con Easthaven. Saben que Caer-Konig debería ceder parte de sus aguas, pero esperan que por unirse a Easthaven podrían crear un acuerdo que sería más perjudicial a Caer-Dineval de lo que sería para Caer-Konig, lo que satisfaría mucho a los vengativos aldeanos.

Bienes y Servicios

La **Luz del Norte** es la posada de Caer-Konig, donde los comerciantes de visitan pueden quedarse antes de realizar el viaje de vuelta a Easthaven o Bryn Shander, y donde los aventureros pueden descansar entre expediciones a la Cumbre de Kelvin. El nombre de la posada hace referencia a la lámpara de su puerta, una linterna mágica que fue encantada hace décadas por un mago de visita. Brilla con una luz que lentamente cambia de verde a rojo y luego a azul, pareciéndose a

las iridiscentes auroras de color que a veces bailan en el cielo nocturno en estos territorios tan al norte.

La posada es mantenida por dos hermanas. La más joven, Allie, es delgada y encantadora, y da la bienvenida a los huéspedes, enseñándoles sus habitaciones. La más mayor, Con, es robusta y malhumorada, se encarga del aprovisionamiento de la posada y de la cocina. Los huéspedes a veces escuchan discutir a las dos hermanas hasta altas horas de la noche, Allie acusando a Con de gastar los fondos de la posada en lujos innecesarios como pallets de plumas de ganso y caras especias para sus carnes y guisos, mientras que Con acusa a Allie de no saber cómo se gestiona una posada y de si piensa que puede hechizar a la gente para que entregue sus dineros. Cuando se les acaban los motivos para discutir, las dos hermanas se van a la cama y luego al día siguiente repiten todo el ritual de nuevo.

Anzuelo, Sedal y Plomo, una taberna en la plaza del mercado de Caer-Konig es fácilmente el establecimiento más bullicioso en la villa. La taberna debe su popularidad a las medias pintas gratis que el propietario, Eglendar, mantiene en una mesa al lado de la puerta principal. Se las sirve a cualquiera que se pase por la puerta. La idea se le ocurrió a Eglendar tras haber pasado una larga noche mirando como la mayor parte de los pescadores de la villa se marchaban a una taberna competidora al lado de los muelles al final de cada día, sin molestarse en caminar los pocos cientos de pies extra necesarios para llegar a su edificio.

Ahora se acercan a su local para la primera bebida gratis (el anzuelo) y muchos se quedan en el local para pedir segundas rondas o incluso terceras (el sedal, en el argot local tener un “sedal largo” se refiere a tener una predilección por la bebida fuerte). El “plomo” del nombre de la taberna se refiere tanto a la última ronda como a, cuando los locales desafían a los visitantes a una competición de bebida de buena voluntad, a la última copa que es la que tumba a los competidores bajo la mesa.

Expediciones el Lejano Helado es tanto una tienda como una especie de organización profesional. Está dirigida por un veterano explorador llamado Atenas Swift, y la tienda es la cosa más parecida que tiene el Valle del Viento Helado a los gremios de aventureros que a veces puede uno encontrar en las ciudades del Sur.

Un hombre de mediana edad y tez bronceada, Atenas es más que capaz de liderar expediciones hacia la Cumbre de Kelvin o hacia el Sur en el Espinazo del Mundo, de la forma en que con frecuencia lo hacía durante su juventud.

Puede vanagloriarse de haber escalado las traicioneras vertientes del glaciar Reghed. Ahora la edad le está llegando a Atenas; comienza a sentir dolor en las articulaciones y sale menos frecuentemente a la montaña, prefiriendo quedarse al lado del calor de una chimenea, pero sigue siendo una fuente de sabiduría para aquellos que salen de aventura en el Valle del Viento Helado.

Vende mapas y suministros a los exploradores, y da consejos sobre cómo sobrevivir a una avalancha, los cinco errores que la gente comete cuando intenta huir de un gato de los acantilados, como escalar un muro de hielo con simplemente una caña de pescar y un yeti muerto y temas similares. Además de en busca de equipamiento y consejos, los aventureros vienen a la tienda para ver anuncios de trabajo y mensajes dejados por otros exploradores en la zona.

Algunos de estos mensajes anuncian expediciones que buscan reclutas o servidores que estén dispuestos a unirse a expediciones ya montadas. Otros prometen tesoros que los que los han colocado no tienen las habilidades o recursos suficientes como para intentar conseguir. Algunos alertan de peligros encontrados en la tundra. Otros más son últimas voluntades y seguros, anunciando el plan de expedición del anunciante y la fecha esperada de retorno.

Si un individuo así no vuelve, Atenas usa su depósito para o bien contratar nuevos aventureros para intentar un rescate o bien hacer cumplir las últimas voluntades de esa persona.

Alden Lowell

Portavoz de Caer-Konig

Alden Lowell es un oportunista interesado, con ninguna de las características de un verdadero líder. Tras haber conspirado para lograr ser nombrado portavoz de Caer-Konig, hizo enfadar a muchos de sus seguidores al apoyar la propuesta de Crannoc Siever para hacer cumplir los términos del viejo tratado sobre derechos de pesca en el lago.

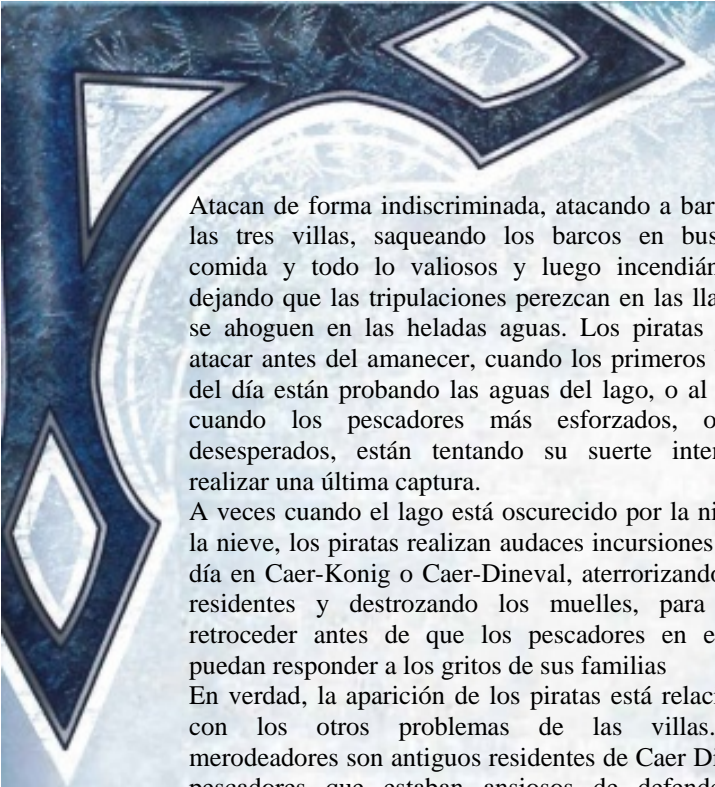
Desde entonces, la carrera de Alden ha estado casada a la de Crannoc. Gasta la mayor parte de su tiempo en el consejo repitiendo como un loro las palabras del portavoz de Caer-Dineval, y presiona a la gente en su villa pretendiendo que Crannoc es su férreo aliado. De hecho, Crannoc considera a Alden un tonto simplón, al cual solo tolera porque Alden sigue con un corderito su guía.

Alden, mientras tanto, se considera el más listo, y está convencido de que es él el que está usando a Crannoc. Alden es un cobarde; un hecho al que no ha tenido todavía que enfrentarse dado que está protegido, por el momento, gracias a su asociación con el portavoz de Caer-Dineval.

Alden es un hombre joven, delgado de complexión con cabellos rubios. A veces saca el pecho cuando habla, intentando imitar la postura de Crannoc. Cuando su bravado se desinfla de forma inevitable, de hunde inmediatamente y su discurso se vuelve pueril.

Los Piratas del Demonio Aullador

Por si las tensiones incrementadas entre las flotas pesqueras de Caer-Konig, Caer-Dineval y Easthaven no fueran suficiente, recientemente las aguas del lago se han vuelto incluso más peligrosas con la aparición de una banda de piratas que navegan en un barco llamado el Demonio Aullador.



Atacan de forma indiscriminada, atacando a barcos de las tres villas, saqueando los barcos en busca de comida y todo lo valiosos y luego incendiándolos, dejando que las tripulaciones perezcan en las llamas o se ahoguen en las heladas aguas. Los piratas suelen atacar antes del amanecer, cuando los primeros barcos del día están probando las aguas del lago, o al ocaso, cuando los pescadores más esforzados, o más desesperados, están tentando su suerte intentando realizar una última captura.

A veces cuando el lago está oscurecido por la niebla o la nieve, los piratas realizan audaces incursiones por el día en Caer-Konig o Caer-Dineval, aterrorizando a los residentes y destrozando los muelles, para luego retroceder antes de que los pescadores en el lago puedan responder a los gritos de sus familias.

En verdad, la aparición de los piratas está relacionada con los otros problemas de las villas. Los merodeadores son antiguos residentes de Caer Dineval, pescadores que estaban ansiosos de defender sus derechos de pesca en las aguas del lago frente a la creciente flota de Easthaven.

Con la ayuda del Portavoz Crannoc y respaldo financiero de algunos de los negocios de la villa, los pescadores mandaron construir un espolón para la proa de su barco a Baerick Piedramartillo, el tallista de piedra enano de la Cumbre de kelvin cuyas pieza de “hielo Negro” se han convertido en la última moda en las Diez Ciudades.

Queriendo el espolón tanto para intimidar como por su utilidad práctica, los pescadores le pidieron a Baerick que le diera la forma de un terrorífico demonio. La pieza terminada tiene un obvio parecido a Errtu, el demonio valor que ha aterrorizado dos veces a las gentes de las diez ciudades.

La cabeza y el torso se extienden desde la proa del barco, y la boca de la escultura está abierta en un grito silencioso; una imagen que le impulsó a los pescadores a cambiar el nombre de su barco por el de el Demonio Aullador.

Equipados con su nuevo espolón, la tripulación comenzó entonces a empujar de forma agresiva a los pescadores de Easthaven lejos de las aguas centrales del lago, para gran alegría de las villas más al norte. Pero la exposición constante a una cantidad tan grande de hielo negro ha comenzado a afectar a la tripulación del Demonio Aullador. Sus ataque sobre los barcos de Easthaven comenzaron a ser cada vez más violentos, y comenzaron a entrar en conflicto con otras tripulaciones de su propia villa. Crannoc, temiendo que su beligerancia pudiera poner en peligro su tenue alianza con Caer-Konig y enfurecer a los portavoces de las otras villas, intento sin éxito llevar al orden a la tripulación.

La gota que colmó el vaso fue cuando un Barco de Caer-Dineval acudió a ayudar a un barco de Easthaven que acababa de ser golpeado por el espolón del Demonio Aullador, sin que ningún otro barco estuviera lo suficientemente cerca para poder ayudar a salvar a la tripulación.

Los tripulantes del Demonio Aullador, enfurecidos, dieron la vuelta y golpearon con su espolón al otro barco mientras los tripulantes del barco de Easthaven estaban subiendo a bordo, enviando a tres de los pescadores; incluyendo a uno de Caer-Dineval, al fondo del lago. Antes de que más barcos llegaran al lugar, el Demonio Aullador huyó al otro extremo del lago, anclando en una ensenada recogida allí. Su tripulación no se atrevió a volver a casa, y dos días después, el Portavoz Crannoc denunció el ataque en una reunión especial del Consejo, declarando fuera de la ley a la tripulación del Demonio Aullador.

Menos de una semana después del incidente, el barco reaparición en las aguas del Lago Dinneshere, pero ahora como barco pirata.

El hielo negro había corrompido completamente a la tripulación, proporcionándoles una fuerza sobrenatural y envenenando sus mentes. Sus ataques se cuentan entre los más infames de cualquier fuera de la ley que haya aterrorizado alguna vez el valle del Viento Helado; saquean, asesinan y roban a su capricho.

Al menos una persona en Diez Ciudades no considera que su actividad en el lago es un auténtico infortunio. Vaelish Gant, un mago en Bryn Shander, ve a la tripulación pirata como una herramienta potencial para poder extender los intereses de la Hermandad de lo Arcano en el Valle del Viento Helado.

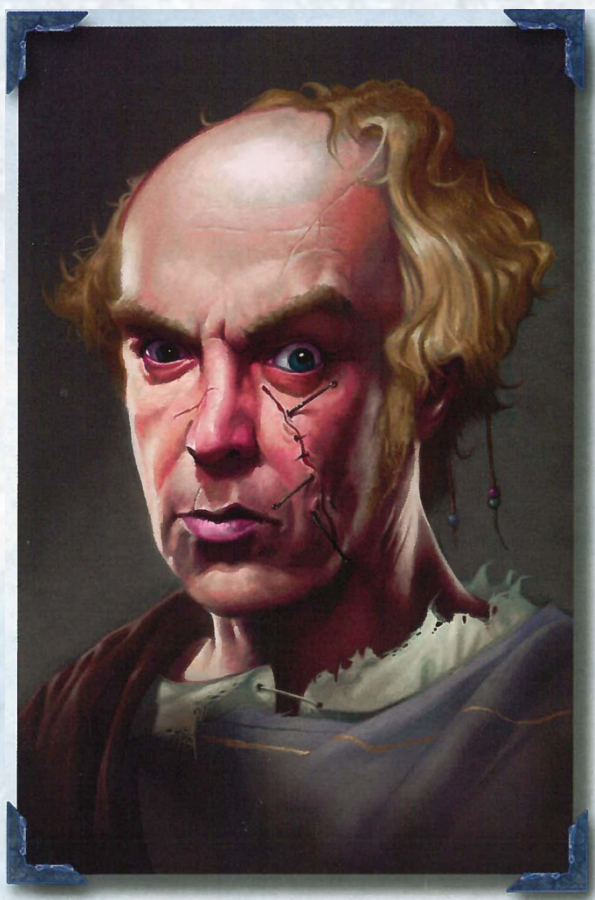
Sus saqueos han hecho que las villas a orillas del lago Dinneshere sean más receptivas a las ofertas interesadas de ayuda del mago (para introducirse mejor en las industrias pesqueras de esas villas con sus propios agentes y capital). Es más, si Gant puede encontrar una forma de ejercer presión sobre la tripulación pirata, puede asegurarse de que los ataques del Demonio Aullador sirvan a sus propósitos atacando a negocios y barcos que no se hayan unido a él, dejando tranquilas, mientras tanto, las operaciones de la Hermandad de lo Arcano.

Derrick el Ahogador

Derrick Gaffner es el capitán del Demonio Aullador, aunque desde el ataque que le marcó como un fuera de la ley ha sido conocido por la gente del Lago Dinneshere como “Derrick el ahogador”. Un hombre impulsivo ya antes de que fuera corrompido por el hielo negro, Derrick tiene un rostro baqueteado por una vida de peleas; su nariz se ha roto muchas veces, y a una de sus orejas le falta la mitad desde una malograda pelea. Más recientemente, su mejilla izquierda fue abierta con un cuchillo de pescador durante una de las incursiones piratas. Careciendo de aguja e hilo, Derrick hizo que uno de sus marineros cerrara la herida con anzuelos, los cuales todavía le cuelgan de la roja cicatriz.

Derrick lidera a su tripulación dando ejemplo, usando la intimidación para acallar cualquier disensión. No es un estratega (fue otro de los tripulantes el que sugirió que no debían realizar sus ataques a plena luz del día) y tiende a seguir sus pasiones, atacando por el placer de aterrorizar a los lugareños del Lago Dinneshere. Por tanto, Derrick es fácilmente manipulable; incluso por su tripulación; aunque su violento temperamento hace

peligroso el intentarlo, ya que no dudará en herir o matar a cualquier que sospeche que está intentando aprovecharse de él



Pyrse del Buque Rethnor

Pyrse Auliff es un agente del Buque Rethor (ver página 63) enviado por Vaelish Gant para infiltrarse entre los piratas. Al menos, "Pyrse Auliff" es el nombre que le dio a Derrick el Ahogador. Tras haber rastreado a los piratas hasta su guarida, Pyrse se les acercó, pretendiendo ser un pescador de Caer-Konig que quería unirse a su tripulación. Tan suspicaz como era Derrick debido a la influencia del Hielo negro, el capitán estuvo a punto de matar de buenas a primeras al intruso.

Pero Pyrse había calculado bien el momento de su llegada, llegando a su campamento la noche siguiente tras una incursión malograda en Caer-Dineval en la que habían perdido dos tripulantes. Uno de los otros piratas apuntó que necesitarían nueva sangre para continuar con las incursiones. Al final, la sed de saqueos de Derrick ganó sobre sus reservas sobre la inesperada llegada de Pyrse.

Desde entonces, Pyrse ha estado trabajando para ganarse la confianza de la tripulación y sutilmente dirigiendo sus incursiones de acuerdo con las instrucciones que recibe de Vaelish Gant a través de un ritual mágico. Ha incluso persuadido a Derrick que aumente las filas de sus piratas capturando, en vez de

hundiendo, algunos de los barcos pesqueros que atacan, aceptando a sus tripulantes como "voluntarios".

La proximidad de Pyrse al espolón de Hielo negro en el Demonio Aullador está teniendo consecuencias. Aumentando su paranoia y miedo de ser descubierto. Pyrse cree ahora que Vaelish Gant lo está vigilando constantemente, haciendo de cada uno de sus movimientos un examen de su lealtad. Los otros piratas se han dado cuenta de que a veces hace gestos extraños o murmura cosas cuando cree que no hay nadie cerca, dando pie a la sospecha de que simplemente está loco.

Creedon el Barquero

Creedon Connelly es el barquero de Easthaven y ha mantenido ese puesto desde que el viejo Spiblin se ahogara hace una década. Alto, delgado y con un flequillo que le tapa la frente, Creedon espera en los muelles todos los días a la llegada de pasajeros que necesiten realizar el viaje a través de la orilla sur del Lago Dinneshere, más allá de los ríos que alimentan el lago.

Pocos hacen ese viaje incluso durante el verano, y Creedon espera en vano ahora que el invierno ha llegado. Está desesperado por conseguir dinero para mantener a su mujer, Sara, y a sus cinco hijos pequeños, pero tanto él como Sara saben que los ingresos que tiene como barquero no son suficientes.

La reciente aparición de los piratas le ha ofrecido a Creedon una extraña oportunidad. Adivinó la localización de su guarida, él mismo la había usado para pasar de contrabando ocasional gente o mercancías dentro o fuera de las villas del lago Dinneshere.

Tras prepararse, Creedon navegó hasta la ensenada oculta una noche y le hizo a los piratas una proposición. Les llevaría regularmente suministros que no fueran capaces de conseguir, además de información sobre las actividades de las villas: cuando y donde podrían encontrar los piratas los blancos más ricos, que resistencia se podrían encontrar; así como cualquier plan que los aldeanos pudieran desarrollar para contraatacarlos. A cambio, los piratas le pagarían un precio justo y le proporcionarían paso seguro a él y a su barco. Para gran alivio suyo, los piratas aceptaron su propuesta.

Es más, el agente de Luskan, Pyrse, hizo un acuerdo separado con Creedon para que proporcionara información de interés a Vaelish Gant. Pyrse también le pidió a Creedon que filtrara la información que proporcionaba a los piratas de acuerdo con las necesidades del mago.

Ahora Creedon tiene una bolsa cada vez más llena de plata escondida en su casa bajo su colchón, incluso tras haberse ocupado del bienestar de su familia. Ocasionalmente siente remordimientos de consciencia cuando escucha hablar de pescadores que han perdido sus barcos; y a veces sus vidas; a manos de los piratas, o cuando contempla el resultado de sus incursiones en Caer-Konig y Caer-Dineval. Creedon se consuela con el pensamiento de que solo está haciendo lo que debe para mantener a su familia, y se imagina que algún día

compensará su complicidad revelando al portavoz Danneth la existencia de la ensenada oculta, pero solo cuando la bolsa en su colchó se haga un poco más grande.

AGUAS ROJAS

El algo más al Sur del Valle del Viento Helado es, según una mayoría de opiniones, el más hermoso. Contradiendo su nombre, las aguas del lago son de un color verde esmeralda por la mañana y de un plateado titilante durante el crepúsculo.

Al contrario que Maer Dualdon, atestado con flotas de barcos pesqueros de Targos y Termalaine, o el Lago Dinneshere, el cual se vez azotado por gélidos vientos provenientes de la tundra, Aguas Rojas es un lago pacífico, recorrido solo por un puñado de barcos de vela y unos cuantos botes que recorren su superficie como cisnes con sus crías.

Aguas Rojas no carece de peligros, sin embargo. El más remoto de los tres lagos, es visitado de forma infrecuente por las caravanas y otros mercaderes, por lo que los suministros básicos son difíciles de encontrar aquí. Considerando la poca riqueza que llega a la zona, los mercenarios y buscadores de fortuna rara vez visitan Aguas Rojas.

Como resultado, las zonas salvajes están llenas de todo tipo de bestias monstruosas que en otros lugares caerían rápidamente ante la espada de un aventurero.

Durante el invierno, cuando el lago se congela, la comida escasea. Al contrario que las aguas más profundas de Maer Dualdon y el Lago Dinneshere, Aguas Rojas se congela rápida y profundamente, haciendo que la temporada de pesca sea más corta y que pescar bajo el hielo sea imposible en mitad del invierno. Los viajeros encontrarán que la gente de Hidromiel y Agujero de Dougan reservan celosamente sus provisiones, y a veces de forma agresiva, durante estos duros meses. “Cálido como un recibimiento en Invierno en Aguas Rojas” es un refrán común en Diez Ciudades para referirse a una bienvenida poco educada. Las dos villas de Aguas Rojas, Hidromiel y Agujero de Dougan, son conocidas por su fiera independencia. Es irónico, entonces, que para la mayoría de la gente del resto de Diez Ciudades, las dos son siempre mencionadas en la misma frase.

“Hidromiel y Agujero de Dougan” podría ser el nombre de una única villa, en lo que se respecta a los habitantes de las otras ocho villas. Para la gente de Hidromiel esta expresión es molesta, porque se consideran diferentes del resto de villas. La gente de Agujero de Dougan la considera directamente insultante, porque por alguna razón siempre son mencionados los segundos.

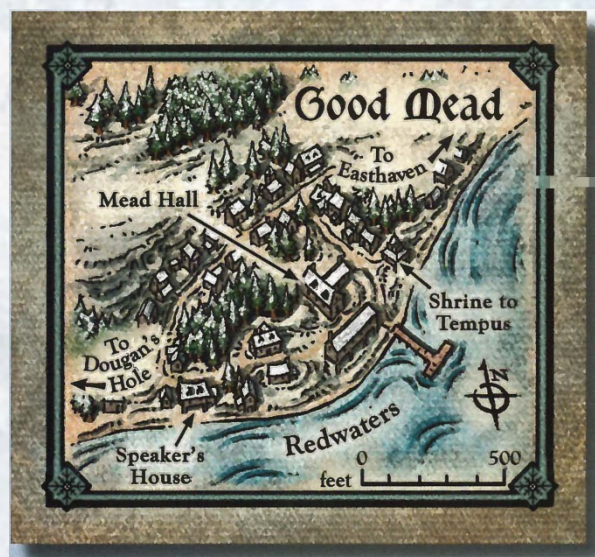
Hidromiel

Población 150

“Viaja hacia el Sur desde el camino del Este cuando los árboles se hagan más escasos, y sigue andando hasta

que escuches el zumbido de las abejas”. Ahí habrás llegado a Hidromiel. Si caes en el lago es que te has pasado.”

—Beorne Golpeacerado



Los visitantes en Hidromiel rara vez tienen dificultades en elegir a que villa ir primero. La corta hilera de casas que bordea el camino a lo largo de la orilla del lago se ve ensombrecida por la estructura de dos pisos de la destilería, sus aleros tallados y pintados para parecerse a los wyverns que se decía anidaban en la Cumbre de Kelvin.

Como la mayoría de las Diez Ciudades, Hidromiel dependía originalmente de la trucha de cabeza de jarrete para obtener ingresos, vendiendo pescado ahumado, marfil o piezas talladas en el mercado de Bryn Shander. En realidad, el lago más al sur obtuvo su nombre debido a que la competición por las aguas de pesca llevó entre Hidromiel y Agujero de Dougan llevó a una batalla entre varios barcos que resultó en varias muertes entre los pescadores de ambas villas, tiñendo las aguas de rojo.

En las siguientes décadas, el comercio de Hidromiel en su famoso destilado comenzó a superar los ingresos por sus capturas de pesca hasta tal punto que la mayor parte de los pescadores de la villa comenzó a dedicarse a la destilería.

Un edificio adyacente a la destilería, recientemente levantado para proporcionar almacenaje para la cantidad cada vez mayor de toneles, ha sido techado con los cascos de barcos pesqueros retirados de la villa, y ahora solo un puñado de barcos salen cada día a navegar desde Hidromiel para pescar pescado fresco para los pucheros.

El único otro edificio de importancia es el santuario de la villa a Tempus. Al contrario que el salón de la destilería, que está bien cuidado, los iconos pintados del Dios de la Guerra están rotos y deslucidos, y su sala de culto; atestada según los estándares del sur, aunque del doble del tamaño de cualquier otro edificio de la villa, permanece vacía la mayor parte de los días.

El santuario fue construido hace más de un siglo, cuando la rivalidad de la villa con Agujero de Dougan todavía estaba en auge, y durante un tiempo después casi todos los habitantes de Hidromiel ofrecían sus respetos al señor de las batallas.

Desde que la villa abandonó la pesca, la importancia de su culto ha descendido hasta tal punto que solo unos pocos fieles visitan el santuario, y solo lo hacen cuando observan los días sagrados del Señor de las batallas.

Kendrick Rielsbarrow

Portavoz de Hidromiel

Kendrick Rielsbarrow es un hombre gigantesco y bonachón e incansable embajador de la villa de Hidromiel. La única cosa que le gusta más que vender el famoso destilado de su villa natal es compartirlo con buena compañía, por lo que pasa su tiempo viajando por todas las Diez Ciudades con un carromato lleno de toneles de hidromiel, entregando sus mercancías a las posadas tabernas locales. Kendrick tiene buena voluntad, pero no es uno de los portavoces más efectivos; es fácilmente manipulado por sus pares en el consejo; y como resultado, Hidromiel no ha prosperado en los años recientes tanto como lo han hecho otras de las villas.

Con siete pies de altura, con una complexión parecida a las laderas rocosas de la Cumbre de kelvin, Kendrick parece una versión más civilizada de los bárbaros de que recorren la tundra, haciendo que algunos de los habitantes de Diez Ciudades se pregunten por sus orígenes. Habla con una voz atronadora y se ríe fácilmente.

Agujero de Dougan

Población 100

“Son uno grupo raro, las gentes de Agujero de Dougan. Son reservados y parece que les gusta seguir siéndolo. Solo he visitado una vez el lugar. Después del primer día tuve la sensación de que pensaban que era mejor que me fuera de la villa. Al tercer día, tuve la sensación de que tenían razón.”

—Beorne Golpeacerado

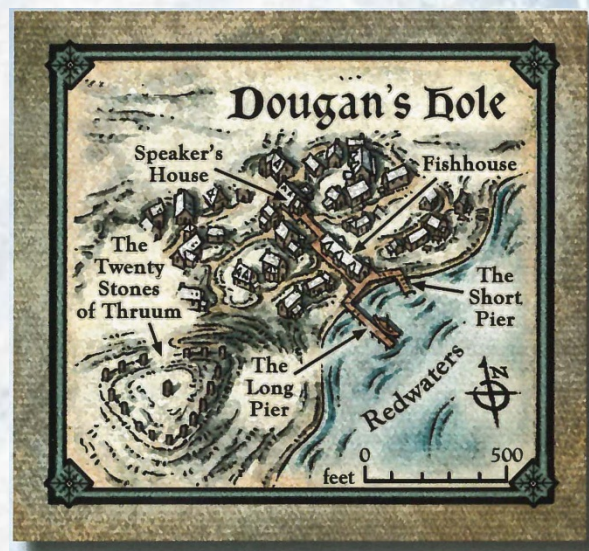
Agujero de Dougan es la más pequeña de las diez Ciudades, y los visitantes que hacen el camino desde Bryn Shander es probable que se vean decepcionados cuando lleguen al pequeño racimo de viviendas encaramado encima de las orillas del lago Aguas Rojas. Incluso Hidromiel, apenas más poblada, parece una villa más civilizada con su salón de la destilería decorado y su cuidado de los bosques cercanos.

Las únicas mejoras que las gentes de Agujero de Dougan han realizado en su trozo de orilla son los dos embarcaderos que han construido para lanzar sus botes y la gravilla que han colocado entre sus viviendas para impedir que los caminos y las calles se conviertan en barrizales empapados.

Los residentes dependen totalmente del comercio basado en las truchas de cabeza de jarrete que pescan en el lago Aguas Rojas, ya que la aldea no es lo

suficientemente grande como para dar soporte a cualquier industria; ni siquiera la de talla de marfil.

Los tallistas capaces de Diez Ciudades residen en las comunidades más grandes de los dos lagos más al



Norte, por los que los mercaderes de Agujero de Dougan venden marfil sin trabajar y pescado salado en el mercado de Bryn Shander, esperando conseguir suficiente dinero como para comprar grano para el invierno además de anzuelos y sedal para la siguiente temporada de pesca.

Durante el invierno, Agujero de Dougan se queda incluso más aislado que las otras villas, y el camino que la conecta a Hidromiel y el camino del Este queda bloqueado de forma frecuente por desprendimientos de nieve. Incluso cuando la carretera es transitable, los residentes de quedan en su villa, incluyendo a su portavoz, Edgra Durmoot.

Aunque el tradicional consejo de mitad del invierno en Bryn Shander es organizado solo ocasionalmente, Edsgra es la única entre los portavoces de Diez Ciudades que nunca ha asistido a ninguno. Prefiere estar con su gente, dice ella, los cuales están demasiado ocupado cazando, poniendo trampas, y cortando leña, simplemente intentando sobrevivir al invierno, como para preocuparse de la política.

Las Veinte Piedras de Thruun

Casi la única cosa interesante en Agujero de Dougan, y la única razón por la que la mayoría de los viajeros se molestan en ir al lugar están los extraños megalitos conocidos como las Veinte Piedras de Thruun. De pie en el límite sureste de la villa, estos menhires de granito toscamente tallados están dispuestos en un triángulo perfecto, con una única piedra anclando el centro de la estructura. Nadie sabe quién o por qué la construyó, los aldeanos dicen que las piedras ya estaban allí cuando el fundador de la villa, Dougan Dubrace, llegó por primera vez hasta este lugar de pesca.

Muchos sabios del Norte han intentado investigar el origen del nombre de la estructura, pero lo único que han encontrado son alusiones a una criatura llamada Thruun en las leyendas más viejas de las gentes del Norte. Algunos especulan que Thruun era un Dios que desaparición del panteón de Faerûn hace mucho

tiempo, pero otros se preguntan si ha existido un ser así.

Edgra Durmoot

La portavoz de Agujero de Dougan, Edgra Durmoot, es una vieja trampera que ha pasado toda su vida en Agujero de Dougan y tiende a ser hosca en sus tratos con extraños. No es mucho más agradable con sus pares, criticando frecuentemente a los demás portavoces durante los consejos y desacreditando sus ideas.

Muchas veces Edgra ha rehusado acudir a los consejos y nunca acude durante los meses de Invierno. Algunos de los demás portavoces se preguntan por qué se molesta en ir a las reuniones del consejo.

Edgra es delgada y macilenta; sus manos llenas de cicatrices y cara avejentada hablan de toda una dura vida en el borde de la civilización. Habiendo sobrevivido a su marido, junto a los muchos peligros en las zonas salvajes del Valle del Viento Helado, Edgra es tan dura como parece, y solo un tonto la tomaría por una mujer vieja y débil

MAER DUALDON

El que una vez fue el principal destino de todos aquellos que venían al Valle del Viento Helado, Maer Dualdon ha visto venir menos visitantes durante las recientes generaciones, con los viajeros quedándose en Bryn Shander o tomando, por el contrario, el camino del Este hacia el Lago Dinneshere. Aquellos que todavía realizan el último tramo del viaje hacia el Norte son recompensados con algunas de las mismas vistas que dieron la bienvenida a los primeros exploradores y les atrajeron para establecerse aquí.

Bajo la gran sombra de la Cumbre de Kelvin, protegidos por la montaña de los vientos del Glaciar Reghed, hay un lago azul, sus profundas y frías aguas llenas de truchas, sus orillas protegidas por altos bosques de pinos y abetos. Las nutrias juegan en las aguas de los ríos que drenan Maer Dualdon y grandes águilas flotan en las alturas, ocasionalmente lanzándose en picado para arañar la superficie del agua con sus garras, dejando tras de sí una cicatriz plateada que es rápidamente engullida por las azules aguas.

Los viajeros de hoy son también recibidos por otras vistas que los primeros colonos nunca podrían haber imaginado. La orilla Sur del lago no está protegida por árboles sino por los muros de troncos de Targos, contruidos también sobre el agua para proporcionar un puerto seguro a los barcos. En la orilla Este, la villa de Termalaine se extiende bajo la montaña y la de Bosque Solitario ha hecho que el límite del bosque se retire hacia el Norte. Al Oeste del lago, la gente de Bremen

ha construido a lo largo de las orillas del Río Shaengarne, persiguiendo el río de las nutrias. En todos los lugares en Maer Dualdon, los barcos se mueven por su superficie, compitiendo con las águilas por sacar peces de debajo de sus profundidades.

Targos

Población 1,000

“Las gentes de Targos tienen las cabezas tan duras como las de las truchas de su lago. Antes de quedarían dentro de sus muros que admitir que necesitan la ayuda de alguien. Unos tercios y orgullosos, todos ellos. Hacen que un enano se sienta como en casa.”

—Beorne Golpecerado

Las escena dentro de las puertas de Targos, la única otra comunidad amurallada en Diez Ciudades, invita inmediatamente a las comparaciones con Bryn Shander. Ambas villas están atestadas y ocupadas, pero mientras que en Bryn Shander reina el ajetreo con la vibrante energía de su mercado, Targos resuena con la industria pesquera de sus muelles.

En Bryn Shander, durante el día, los locales miran constantemente quién ha llegado a las puertas de la villa, mientras que los viajeros vagabundean por las calles intentando hacerse con la ciudad; por la noche, las tabernas están llenas que gente conociéndose todos delante de unas cuantas pintas de hidromiel.

En Targos, durante el día, la gente camina por las calles rápidamente con sus miradas gachas, intentando acabar con sus tareas lo antes posible. Cuando cae la noche y llegan los últimos barcos, la ciudad se queda tranquila mientras los pescadores se dirigen a sus lechos, para obtener el poco descanso que puedan acumular antes de que el alba les envíe otra vez a pescar al lago.

Industria Pesquera

Casi todas las villas en el Valle del Viento helado basan su economía en los lagos, pero en ninguna queda esto tan a la vista como en Targos. Las villas siempre ha tenido la flota pesquera más grande, los mejores barcos, los marineros más experimentados, y como resultado, el mayor número de capturas.

Incluso aunque Easthaven ha amenazado con alcanzarla, Targos ha conservado su posición dominante en la industria pesquera concentrándose en lo que mejor saben hacer

Casi todos sus habitantes están relacionados con alguna faceta del negocio pesquero, y todo lo que sucede en la villa gira alrededor del trabajo de sacar las truchas de cabeza de jarrete de las aguas de Maer Dualdon

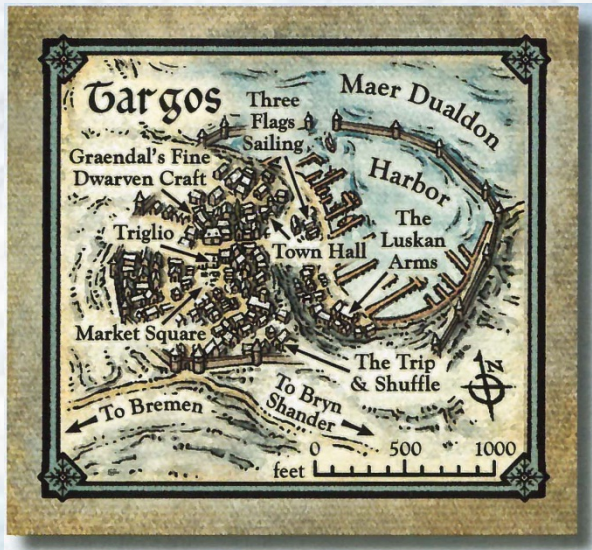
Villa Amurallada

Al igual que Bryn Shander, Targos está rodeada por una empalizada, la cual en el pasado ha protegido a la villa contra incursiones de barbaros y orcos.

En los últimos tiempos, sin embargo, el muro se ha convertido en una molesta para el crecimiento de la

villa, y nuevos residentes ha comenzado a erigir unas chabolas fuera del muro.

El muro se extiende por el lago, creando un puerto seguro para los barcos de la villa, proporcionándole a Targos otra ventaja sobre su rival, Termalaine, cuya flota a veces resulta dañada por las tormentas que soplan desde el Mar de Hielo Movedizo..



Bienes y Servicios

Los **Brazos de Luskan** es la casa pública más vieja en Diez Ciudades, establecida cuando Bryn Shander no era más que “el cobertizo en la colina” y Luskan era una ciudad floreciente. Muchos de los comerciantes que venían a Targos en esos días provenían de Luskan, por lo que Los Brazos de Luskan fue construida como una posada como la que podría encontrarse en la Ciudad de los Velámenes.

Como resultado, gran parte de la decoración tiene casi doscientos años de edad, proporcionando una imagen de cómo era Luskan antes de su declive y ruina. Estandartes con los escudos de armas de los Cinco Altos Capitanes de los Buques de Luskan cuelgan de los muros de la posada, y un mapa de vitela de la ciudad ha sido montado encima de la chimenea.

El posadero, Owenn, sabe retazos y pinceladas de saber a cerca de la ciudad, algunos de los cuales le han sido comunicados por su padre, mientras que el resto le han sido relatados por viajeros que se han alojado en los Brazos.

Tras Banderas Navegando es la taberna en la que los pescadores que vienen del lago agarran una escudilla de estofado y una pinta rápida antes de irse a la cama.

La atmósfera en las Tres Banderas es silenciosa; los pescadores están generalmente cansados de sus largas jornadas de trabajo, más interesados en comer que en socializar. El ambiente se torna ocasionalmente festivo cuando la villa celebra una buena captura o cuando una de las tripulaciones cuenta la historia de un enfrentamiento con pescadores de Termalaine.

Las tres Banderas Navegando está regentada por una rotunda viuda de cabellos grises llamada Ethen, a la cual los pescadores locales llaman “Mami”. Corretea

por la taberna asegurándose de que todos tengan una cerveza caliente (para quitar el frío, dice ella” y riñe a los hombres como si estos fueran sus propios hijos, los cuales suelen encontrarse entre ellos.

Fina Artesanía Enana de Graendel es una herrería regentada por el avejentado Graendel Puño de Granito.

EL GREMIO DE ESTIBADORES

Targos es la única comunidad en Diez Ciudades que tiene un gremio; en realidad el gremio de estibadores, el cual representa a los constructores de barcos, trabajadores de los almacenes y estibadores.

El gremio fue formado para asegurarse estándares de calidad y construcción para los barcos pesqueros de la villa y para impedir intrusiones a manos de los trabajadores que venían a Targos durante la parte más ajetreteada de la temporada de pesca

El Portavoz de la Villa Giandro Holfast es uno de los líderes del gremio, y está intentando expandir el gremio al resto de Diez Ciudades. Los trabajadores que se unen al gremio se beneficiarían de sus beneficios y protecciones a los trabajadores, y sus villas se aprovecharían de la experiencia de los maestros constructores de barcos de Targos. Una expansión así le podría costar a Targos algo de sus ventajas competitivas con las otras villas pesqueras, pero Gandro cree que la influencia incrementada de un acuerdo así le traería a su villa podrían finalmente a Targos en una situación de igualdad con Bryn Shander.

Grandel es uno de los enanos originales que huyó de Mithal Hall con el Clan Battlehammer y que mudó al Valle del Viento Helado. Ha practicado su oficio en Targos desde antes de que los abuelos de la mayor parte de los pescadores hubieran nacido, y es la única persona en Targos que recuerda la invasión de Akar Kessell y la destrucción que su Cryshalç-Tirith llevó a la villa, incinerando bloques enteros de edificios con un rayo de luz solar concentrado.

La ciudad ha sido reconstruida hace ya mucho tiempo tras la devastación, pero Graender sigue contando la historia de aquel terrible día a todo aquello que quiera escuchar; normalmente guardias cautivados de Bryn Shander que han venido a que les ajusten sus armaduras.

Graendel tiene un fino ojo para su oficio y hace todas las piezas a medida, adaptándolas perfectamente a sus destinatarios, ya sea un aventurero buscando una nueva espada o un bote necesitado de un ancla nueva.. Debido a los altos estándares de Graendel, su tabajo a veces toma más tiempo, y aquellos con necesidad de una rápida reparación en una armadura o de un nuevo cuchillo de destripar pescado se suelen dirigir a alguno de los otros herreros de la villa.

Triglio es la tienda general de suministros de la villa, llamada así por una de las canciones que suelen cantar los pescadores cuando trabajan en el lago:

“Trigl-iii-ooo, chicos, un tirón en el sedal,
“Trigl-iii-ooo, chicos, otro pescado en el pozal.”

El propietario es un hombre delgado de mediana edad llamado Jestin, el cual pescaba en el lago hasta que su mano izquierda quedó aplastada en una colisión con un barco rival de Termalaine.

Ahora vende comida, telas de saco, velas, aceite para lámparas, raquetas de nieve, ruedas de carro y varias otras mercancías. La única cosa que no vende son suministros de pesca o para barcos; en Targos, todas esas cosas son suministradas por artesanos y comerciantes especializados. Los aventureros pueden encontrar la mayor parte de sus suministros básicos en Triglio, y si no pueden, Jestin les puede decir donde pueden encontrarlos.

Giandro Holfast

Portavoz de Targos

Giandro Holfast es un nativo de Targos que trabaja como maestro constructor de barcos en los muelles de la villa. Está orgulloso de su trabajo y orgullo de su villa, y le fastidia ver a su villa amenazada por el crecimiento de Easthaven.

Al igual que muchos de sus conciudadanos, Giandro se resiente profundamente por lo que ve como maquinaciones por parte de Bryn Shander para seguir siendo la ciudad más importante del Valle del Viento Helado, con las demás villas en órbita alrededor de ella. El Portavoz está decidido en que Targos debe mantener su posición, y aunque no es hostil hacia sus pares en el consejo, rechazará cualquier propuesta que crear que haga que Targos se vea subordinada las demás villas.

Giandro es un hombre de mediana edad, con cabellos oscuros y una mandíbula cuadrada, y podría ser considerado guapo si no fuera por su siempre fruncido ceño.

Sus manos están muy encallecidas, y habla con una voz seria y grave.

Termalaine

Población 600

“Las gentes de Termalaine os dirán que la suya es la parte más hermosa de Diez Ciudades, y reconozco que tienen razones para decirlo tal cosa.

Cierto, el encando de sus espaciosas calles y sus adornados hogares no me llaman la atención, pero la mina!!!!

Llena de gemas, estaba, brillantes como las aguas de Maer Dualdon. Si, una encantadora villa, en verdad!”

—Beorne Golpeacerado

Termalaine tiene una reputación bien merecida de ser la villa más pintoresca en el Valle del Viento Helado. Sin la reclusión de un muro, el asentamiento se extiende desde las orillas de Maer Dualdon en largas y anchas venidas tachonadas con árboles, invitando a los viajeros a caminar dando un paseo hasta la orilla del agua.

La villa no se siente bulliciosa o atestada; sus espaciosos hogares están ampliamente extendidos a lo largo de las avenidas, y sus habitantes andan tranquilamente pasando sus días. Termalaine tiene su propia flota pesquera, y uno puede a veces escuchar a los trabajadores de los muelles llamándose entre sí o a los botes que vienen del lago, pero la villa no está dominada por su industria pesquera como lo está Targos.

Los artesanos y tallistas son tan numerosos aquí como los constructores de barcos, y su trabajo mejora la belleza natural de la villa. Muchos edificios muestran intrincados trabajos decorativos tallados en sus estructuras de madera y en sus puertas, y ornamentos tallados de marfil y campanillas cuelgan en sus ventanas. Pero quizás lo que más atrae de Termalaine a los viajeros es su gente. Aunque duros y esforzados como los demás habitantes de Diez Ciudades, las gentes de Termalaine son también amistosos, educados y cálidos con los visitantes.

Alguna gente dice que es porque reciben muy pocos visitantes en comparación con Bryn Shander, pero en verdad es porque la gente de Termalaine ama el pequeño rincón de Faerûn que han cuidado con trando amor y quieren que los visitantes también se enamoren de él.



Rival de Targos

La rivalidad de Termalaine con Targos viene de tan lejos como nadie alcanza a recordar. Durante tanto tiempo como las gentes de estas dos villas han estado pescando truchas de cabeza de jarrete de las aguas de Maer Dualdon, ha habido luchas sobre quien ha escado tal pez o de quien son esas aguas.

Cada día en el lago, pesadores de Termalaine y Targos pueden ser escuchados gritándose los unos a los otros por cruzar los sedales, obstruir el paso, asustar a los peces y robar capturas.

La mayor parte de las veces estás disputas son resueltas a gritos desde la distancia, pero a veces las tripulaciones chocan sus barcos con los de otros, y los

gritos pasan a ser puñetazos. Estos altercados son normalmente mas una oportunidad para mostrar su chulería que un intento serio de causar daños a la tra parte, pero ha habido veces que un encuentro así se ha vuelto violento, resultando en varis muertes. Después de una tragedia así, el ambiente en Termalaine se vuelve triste y los locales comienzan a contar a los visitantes las trasgresiones perpetradas por las gentes de Targos a lo largo de los años, lo cual sirve para reforzar la interminable animosidad existente entre estas dos villas rivales.

Bienes y Servicios

El **Lado Este** es la posada en la que suelen alojarse los visitantes en Termalaine. Lo que desde la calle parece ser un racimo de casas al final resultad ser una única estructura conectada por pasadizos sibterráneos, con algunas de las habitaciones más acogedoras en Diez Ciudades (aunque, como más de un viajero ha sin duda remarcado, solo en el Valle del Viento Helado podría uno considerar acogedor un camastro en un sótano).

El propietario es un pesador ya entrado en años llamado Clyde que todavía pasas su días en el lago, ya que la posada no ve mucho negocio.

Su mujer solía atender a las visitas durante el día, pero murió hace dos invienros; ahora Clyde emplea a una joven de 12 años llamada Marta para que vigile la posada y cocine para cualqueira que se quede alojado.

El **Mejillón Azul** es la posada al lado de los muelles donde los pescadores de Termalaine suelen acabar su jornada, sentados en bancos cerca de una de las largas chimeneas del edificio para calentar sus pies mientras llenan sus panzas con estofados llenos de especias. Los muros están decorados con trofeos de pesca y bellas piezas talladas, y las mesas y bancos están decorados con las tallas de filigranas típicas de la villa.

Vernon Braig, el propietario y cocinero, conoce a algunos de los cazadores y tramperos de Bosque Solitario, y a veces un trineo viene desde el camino del norte con un saco llenos de liebres o con morro de alce, cortesía de alguno de los amigos de Vernon. En esas noche, los hogares del Mejillón Azul están llenos de carne a la brasa,my los clientes se quedan hasta tarde y cantan estrepitosamente, disfrutante los buenos momentos mientras duren.

Shaelen Masthew

Portavoz de Termalaine

Shaelen Masthew es una encantadora y abierta mujer que parece conocer el nombre de todos en Termalaine y sus amistoso carácter hace que los extranjeros se sientan como en casa.

Shaelen asistió por primera vez al consejo de Bryn Shander como representante del anterior Portavoz de su villa, el cual había caído enfermo. Se vio inspirada por el ejemplo de Duversa Shane, y cuando el anterior protavoz sucumbió a su enfermedad, Shaelen convenció a las gentes de Termalaine de que la eligieran como su nueva portavoz. Desde entonces ha

aprendido mucho acerca de la política en Diez Ciudades y se ha convertido en uno de los miembros más astutos del consejo.

Shaelen es más bien rollizam con cabellos rubios pajizo recogidos en trenzas y una sonrisa encantadora. Suele vestir vestidos sencillos de lana y delantal de

LA MINA DE GEMAS

Cuando los primeros exploradores se asentaron en las orillas orientales de Maer Dualdon, no dedicaron mucho tiempo a una pequeña cueva abierta en una baja colina detrás de su asentamiento. No fue hasta más tarde, cuando los colonos sacaron el suficiente coraje como para explorar las profundidades de la cueva, que encontraron una gran cantidad de gemas de turmalina. Careciendo de la suficiente experiencia y recursos como para comenzar una operación minera en condiciones, la gente de Termalaine han trabajado en la mina de forma lenta y esporádica a lo largo de los años, sus esfuerzos ocasionalmente detenidos por criaturas de la Infraoscuridad que se han abierto camino hasta la mina. Cuando se descubren criaturas así, la mina es sellada, y los aldeanos esperan hasta que mercenarios o aventureros puedan ser contratados para limpiarla de amenazas. En la actualidad, la mina está abierta, aunque últimamente unos cuantos mineros han informado de ruidos extraños y les han desaparecido algunas herramientas.

cuero, siendo su único adorno una senilla alianza de latón. TAunque no es tan inteligente como Duversa, la apariencia de Shaelen y sus buen carácter pueden desarmar a muchos, cosa que ella suele explotar con frecuencia.

Bremen

Población 300

“Ya intenté buscar oro a lo largo de las riberas de bremen, una vez. Volví con un puñado de mejillones del tamaño del diente de un ogro, pero ni una piza de metal amarillo. Parece una taréa de tontos, si me preguntais. Por supuesto, mi padre solía decirme lo mismo acerca de salir en caravanas!”

—Beorne Golpeacerado

La villa de Bremen descansa dormitando en la orilla izquierda de Maer Dualdon, en la boca del río Shaengarne. Aquellos que no poseen un barco para navegar hasta la boca del puerto pueden solo llegar vadeando el río, la cual puede ser una taréa peligrosa cuando el agua está corriendo fuerte. En Bremen, los viajeros a veces se ven sorprendidos por la sensación de que han abandonado Diez Ciudades. Incluso aunque Targos, Termalaine y Bosque Solitario son todas visibles desde los muelles de la villa y la Cumbre de Kelvin todavía domina el paisaje, el Shaengarne es como un camino, serpenteando lentamente hacia el Sur

y el Oeste, lejos de la montaña y del Valle del Viento Helado.

Para aquellos dispuestos a vagabundear, la brillante corriente del Shaengarne parece encender la imaginación acerca de que tierras se encuentran más allá del límite del mundo.



En la gente de Bremen, esta idea tiene el efecto contrario, haciendo que se aferren a las Diez Ciudades como percebes a una roca, asustados de ser arrastrados por la maréa.

Inundaciones Estacionales

El miedo de ser arrastrados por la corriente no es una mera metáfora.

Al principio del verano, cuando el suelo congelado se funde, el Shaengarne crece más allá de sus riberas y barre por toda la llanura aluvial, limpiándola. Acostumbrados a este ciclo anual, la gente de Bremen no construye sobre la llanura aluvial, pero algunos años las aguas crecen más de lo normal y se llevan arrastrando botes o incluso edificios que han sido contruidos demasiado cerca de la orilla del río.

Los viajeros se ven a veces también arrastados cuando, inconscientes de la fuerza de la corriente, intentan vadear las rugientes aguas.

Cuando las aguas se retiran a mitad del verano, dejan detrás una rica capa de tierras aluviales que son el único suelo de la zona en el que se puede cultivar algo más que hierba. La temporada de siembra es corta, y la gente de Bremen la aprovecha al máximo, plantando cebollas y tubérculos que pueden ser almacenados para el largo invierno.

Aquellos que no están ocupados faenando en el lago pasan sus horas ociosas de luz rebuscando a través de los sedimentos en busca de cualquier cosa que las inundaciones puedan haber depositado en la orilla del río; anzuelos y cañas, armas rotas, trozos de joyería, piezas de marfil de trucha sin tallar o incluso pepitas de oro. La “caza del tesoro” es una de las actividades favoritas entre los niños e incluso gentes de otras

aldeas hacen el viaje a Bremen una o dos veces al año para probar su suerte en las orillas del río Shaengarne.

Bienes y Servicios

Tesoros Enterrados sirve a los visitantes que acuden a Bremen, la mayor parte de los cuales acuden desde otras partes de Diez Ciudades para pasar unos cuantos días rebuscando en las orillas del río. Dado que la caza del tesoro es una actividad para los dñías del verano en Bremen, la posada está escasamente ocupada durante la mayor parte del año, y los viajeros en la temporada baja pueden encontrarse solo con una sala común a oscuras y un hogar apagado a su llegada.

Sin membargo, la posadera, Cora, está siempre contenta de recibir a huéspedes, y pone a su hijo, Huarwar, a recoger madera para el fuego y a ayudar con el equipaje mientras ella prepara los camastros con mantas de piel y poner a hervir en el fuego un potaje de pescado y puerros.

La sala común está decorada con cientos de objetos escavados del fango del río Shaengarne por los huéspedes de Cora y donados a la posada. La mayor parte de ellos son de escaso valor; maderos a la deriva arrastrados por la corriente, trozos rotos de cerámica, un abollado escudo que muestra los restos del escudo de armas de un noble Cormyta; pero mostrada en una urna de cristal encima de la chimenea, fuera del alcance de la mayoría, hay una pepita de oro del tamaño de un dedo. Al menos eso es lo que Cora le dice a los visitantes.

En realidad, es una roca que ha pintado con un poco de pintura dorada que le compró a un comerciante enano hace unos años, pero las oportunidades que promete a aquellos que la ven brillando encima del fuego mantienen a los visitantes esperanzados, haciendo que vuelva año tras año.

Las Piedras es una de las tabernas del Infame Centro de las Cinco tabernas de Bremen. Es conocida como el lugar donde los pescadores duros beben para armarse de valor antes de buscar pelea con los locales en las tabernas vecinas (y donde a veces practican los unos con los otros antes de comenzar al otro lado de la calle). El tabernero, Duff, es un tipo recio también, y sus anchos hombros y cara con cicatrices de peleas atestiguan su capacidad para ofrecer y aguantar castigos. Normalmente no se suele inculcar en las peleas nocturnas a no ser que estas se produzcan en su bar, en cuyo caso le suele propinar una soberana paliza a cualquier parroquiano que cause en el desperfectos. La taberna toma su nombre de los guijarros pulidos de río que Duff coloca al fondo de cada jarra de cerveza. Si un parroquiano se bebe la cerveza de un trago, la piedra rueda lentamente hasta los labios de la copa, pero los patronos que sorban delicadamente de sus jarras pueden romperse un diente cuando apuran sus últimos tragos de derveza.

Manteniendo el espíritu del establecimiento, los recién llegados no reciben ningún aviso acerca de las piedras de sus jarras.

Los **Cachivaches de Ewin** es una pequeña tienda que se especializa en comprar y vender los objetos que los

buscadores locales de tesoros encuentran en las orillas del río. El edificio está atestado con una gran variedad de objetos. Algunos parecen como si pudieran tener valor para la persona adecuada, mientras que otros parecen el tipo de basura que un niño guardaría en sus bolsillos para impedir que sus padres lo tiraran.

La tienda es propiedad de un mediano llamado Ewin que vino a Bremen a buscar en las orillas. En un remarcable golpe de suerte, extrajo tres pepitas de oro del río durante sus dos primeros días de prospecciones, y tras mucha reflexión acerca de que hacer con su recién adquirida riqueza, decidió comprar esta tienda. Algunas de las piezas de la colección datan de la época de su propietario original, un mago llamado Ewin que vino a Diez Ciudades desde Luskan tra la caída de la Torre de Huéspedes de lo Arcano, y que se dedicaba a comercial con objetos mágicos. Ewin ha pasado años intentando averiguar cuáles de los objetos de su colección son mágicos, pero hasta el momento, el único objeto de cuya función está seguro es una maltrecha copa de porcelana que calienta instantáneamente cualquier líquido que es introducido en ella. Ewin estará contento de comprar cualquier gema o joyería que unos aventureros le puedan llevar, y estará a dispuestos a deshacerse de cualquier cachivache por un precio justo, entendiendo siempre que los compradores no le podrán nunca hacer responsable de cualquier efecto mágico desagradable o inesperado.

Dorbulgruf Shalescar

Portavoz de Bremen

Dorbulgruf Shalescar es un enano de Maestroferréo que se mudó a Bremen después de un accidente minero que le convenció que ya había pasado suficiente tiempo bajo tierra durante su vida. Sus infatigables esfuerzos para reconstruir Bremen tras una gran inundación le han ganado el respeto de los locales, y su carácter sensible y justo les ha ganado su confianza, haciendo que al final lo nombraran su portavoz.

Dorbulgruf está ya entrando en años y algunas mechas de gris son visibles en la negra barba del enano. Habla con un bajo tono de barítono que no admite interrupción, y siempre trata a los extraños como amigos hasta que estos demuestren lo contrario. Su comportamiento imperturbable es una agradable bienvenida ante los estallidos de carácter que son lo normal en las reuniones del consejo en Bryn Shander.

Puntos de Interés

El **Centro de las Cinco Tabernas** es la zona en mitad de Bremen donde hay cinco tabernas dispuestas en círculo alrededor de una plaza central. Tal y como cuenta la historia, cinco hermanos habían decidido en principio construir juntos una taberna, pero cada uno había asumido que sería él el que llevara el negocio. Dado que ninguno de los cinco hermanos quiso trabajar para los demás, cada uno construyó su propia taberna, a competir por atraer a la clientela. El si la historia es verdadera es algo que nadie sabe, pero casi todas las

noches en Bremen estalla una pelea en el Centro de las Cinco Tabernas.

La **Roca Mojada** es una pequeña isla situada en la boca del Río Shaengarne. Sobresaliendo del río como una versión en miniatura de la Cumbre de Kelvin

EL CENTRO DE LAS CINCO TABERNAS

En mitad de Bremen hay cinco tabernas dispuestas en círculo alrededor de una plaza central, un lugar que los locales llaman simplemente el Centro de las Cinco Tabernas. Tal y como cuenta la historia, cinco hermanos habían decidido en principio construir juntos una taberna, pero cada uno había asumido que sería él el que llevara el negocio. Dado que ninguno de los cinco hermanos quiso trabajar para los demás, cada uno construyó su propia taberna, compitiendo por atraer a la clientela. Cada noche se podía ver a los hermanos en la plaza central, peleando por quién le robaba a quien la clientela. El si la historia es verdadera es algo que nadie sabe, pero casi todas las noches en Bremen estalla una pelea en el Centro de las Cinco Tabernas.

, el islote rocoso se libra de las crecidas la mayor parte de los años, pero en los años cuando las crecidas alcanzan sus niveles más altos, la Roca Mojada queda sumergida completamente. Una resuelta ermitaña llamada Thurdeime ha reconstruido su pequeña cabaña encima del islote no menos de seis veces en los últimos quince años. Los rumores en Bremen dicen que la vieja mujer es una bruja que trata con poderes infernales en la soledad de su cabaña, pero la verdad es mucho más simple. Huyó de un marido brutal en Aguas Profundas hace quince años, y ya no se siente segura entre la gente, especialmente entre los hombres.

Bosque Solitario

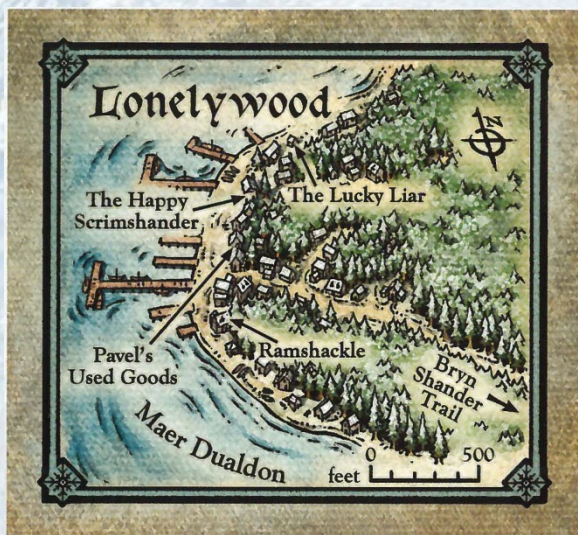
Población 150

“La mayor parte de la gente en Bosque Solitario se ha ido allí para olvidar algo o para intentar que a ellos lo olviden. La gente allí se ocupa de sus propios asuntos, y esperan que los demás hagan lo propio. La forma más segura de buscarse problemas en esa villa es comenzar a hacer preguntas.”

—Beorne Golpeacerado

La comunidad más septentrional de las Diez Ciudades es una remota villa de leñadores y pescadores que se dedican a unos duros y honrados trabajos, arrancando su sustento en los límites de la civilización.

También es un nido de ladrones sin redimir, asesinos a sangre fría y miserables vagabundos.



Estos dos grupos de gentes no existen de forma separada; son uno solo, y la visión de una persona de los habitantes de la villa dice más acerca de ese individuo de lo que dice sobre la gente de Bosque Solitario.

Aferrarse a cualquiera de los dos puntos de vista puede a veces llevar a los extranjeros a juzgar mal a los residentes, a veces con trágicas consecuencias. Los visitantes a los que mejor les va en Bosque solitario son aquellos más capaces de discernir las sutilezas más profundas de la naturaleza humana, los que saben que el bien y el mal no se miran el uno al otro a la cara por encima del campo de batalla del cosmos, sino que viven dentro del corazón de cada persona en un desconcertante abrazo.

Paraíso para los Malandrines

Durante tanto tiempo como han existido las Diez Ciudades, Bosque Solitario ha atraído a los elementos más fuera de la ley de la región. El lugar está lo suficientemente apartado de las otras villas como para estar a salvo de las intrusiones casuales, y sus espesos bosques ocultan los oscuros y sórdidos tratos que a veces allí se llevan a cabo.

Sin embargo, Bosque Solitarios no es Luskan, la gente no es asesinada con regularidad en las calles, y las gentes no conspiran los unos contra los otros. La realidad de la supervivencia aquí tan al Norte hacen que las gentes de Bosque Solitario vivan y trabajen juntos, y eso hacen de forma pacífica, en general.

El hecho es que casi todos los residentes de Bosque Solitario tienen pasados secretos. Puede ser un crimen por el cual esa persona aún no se ha enfrentado a la justicia, un asunto demasiado peligroso o vergonzoso como para ser divulgado o

una pérdida demasiado grande como para ser superada con el duelo.

Aunque algunas pocas personas se traen consigo sus pasados a Bosque Solitario, continuando sus vidas e identidades como antes con la esperanza de que lo remoto del lugar mantenga a sus perseguidores lejos, la mayor parte de los recién llegados intentan dejar atrás su pasado. Pero estas cosas suelen encontrar la forma de alcanzarle a uno más tarde o más temprano

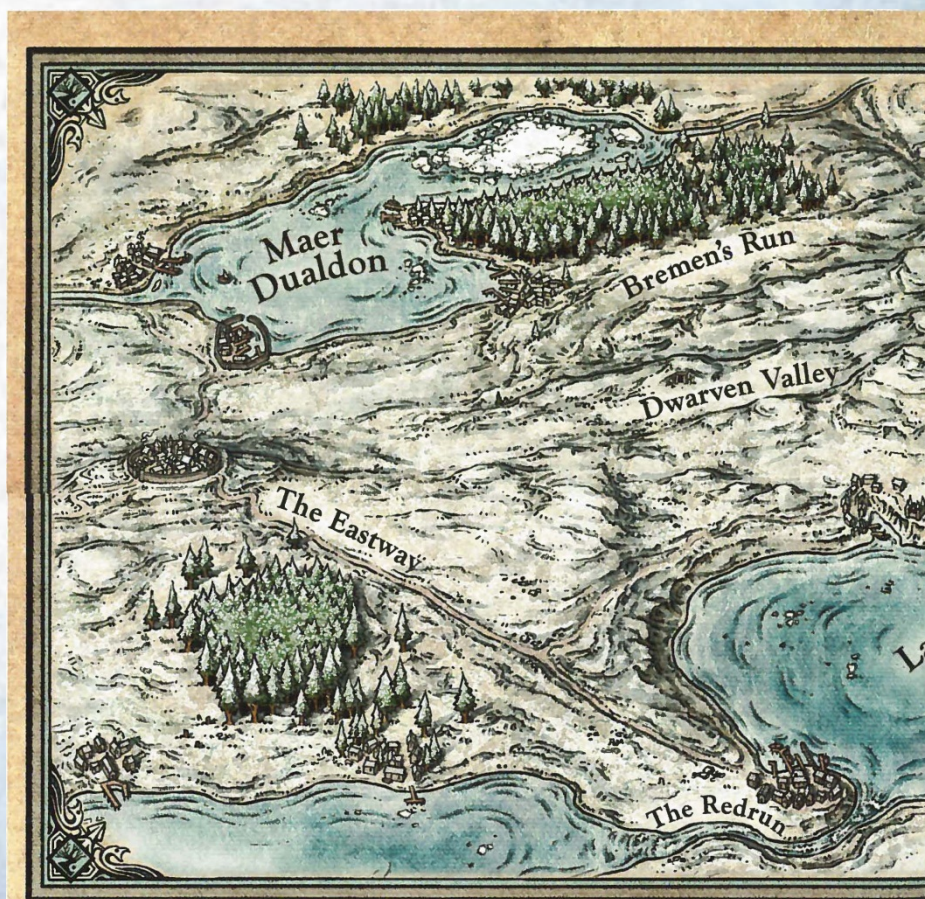
Industria Maderera

Solo aproximadamente la mitad de los residentes de Bosque Solitario faénan la trucha de cabeza de jarrete, mientras que la otra mitad pasa sus días en el cercano bosque talando y serrando los árboles los cuales son usados para construir la mayor parte de los barcos y edificios en Diez Ciudades.

De entre las obras más famosas, los abetos de Bosque Solitario fueron usados para construir los muros de targos y Bryn Shander.

Tras su tala, la madera de Bosque Solitario es llevada en carro a lo largo de la carretera del norte, donde en su mayor parte es vendida en Termalaine y Targos. Menos frecuentemente, la madera de Bosque Solitarios es llevada en grandes cantidades al mercado en Bryn Shander, donde esta alcanza normalmente precios más altos.

El bosque de Bosque Solitario es el recurso más importante de la villa, no solo por su riqueza material, sino por la defensa que proporciona ante los orcos y bárbaros que viajan hacia el Sur por la carretera de Bremen. Los bosques enlentecen a los perseguidores, dando a los aldeanos tiempo suficiente como para escapar a la seguridad del lago. La mayor parte de la veces, no obstante, las bandas de incursores



simplemente pasan al lado de Bosque Solitario, sin darse realmente cuenta de que la villa está allí.

Bienes y Servicios

La **Destartalada** es la apropiadamente llamada posada de Bosque Solitario. La estructura original fue construida con prisas aproximadamente hace un siglo para acomodar una oleada de inmigrantes a la villa a continuación de ser conocida como el “Hogar del Héroe Mediano” (así llamado por el portavoz de la villa, un mediano llamado Regis, el cual jugó una parte muy importante rechazando la invasión barbara liderada por el Rey Heafstaag de la Tribu del Alce).

Tras un tiempo, la llegada de viajeros a Bosque Solitario volvió a su gote normal y el edificio fue transformado como almacén de madera. A lo largo de los años, los residentes encontraron varias ocasiones para reabrir la posada, a veces añadiendo habitaciones según se hacía necesario. Nadie se imaginaba que la estructura vería uso durante tanto tiempo, por lo que la construcción ha sido realizada de una forma tosca y sin tener en cuenta la calidad como un parámetro del trabajo. Varias veces, algunas secciones del edificio se han colapsado bajo el peso de las nieves invernales; de forma inevitable, las reparaciones en esas secciones han sido llevadas a cabo con la misma (escasa) cantidad de atención que se tuvo durante la construcción original del edificio.

En la actualidad, la posada se mantiene abierta de forma permanente, con un leñador retirado llamado DeGrootz encargándose de los visitantes. Solo un puñado de habitaciones están en uso, siendo el resto usadas como almacén de madera. El rumor dice que a veces otras cosas son almacenadas en estas habitaciones, ocultas entre la madera, pero DeGrootz

mantiene estas habitaciones cerradas con llave.

Eso y la pesada hacha de leñador que siempre tiene a mano, desanima a la mayor parte de los visitantes a curiosear en habitaciones que no son las suyas.

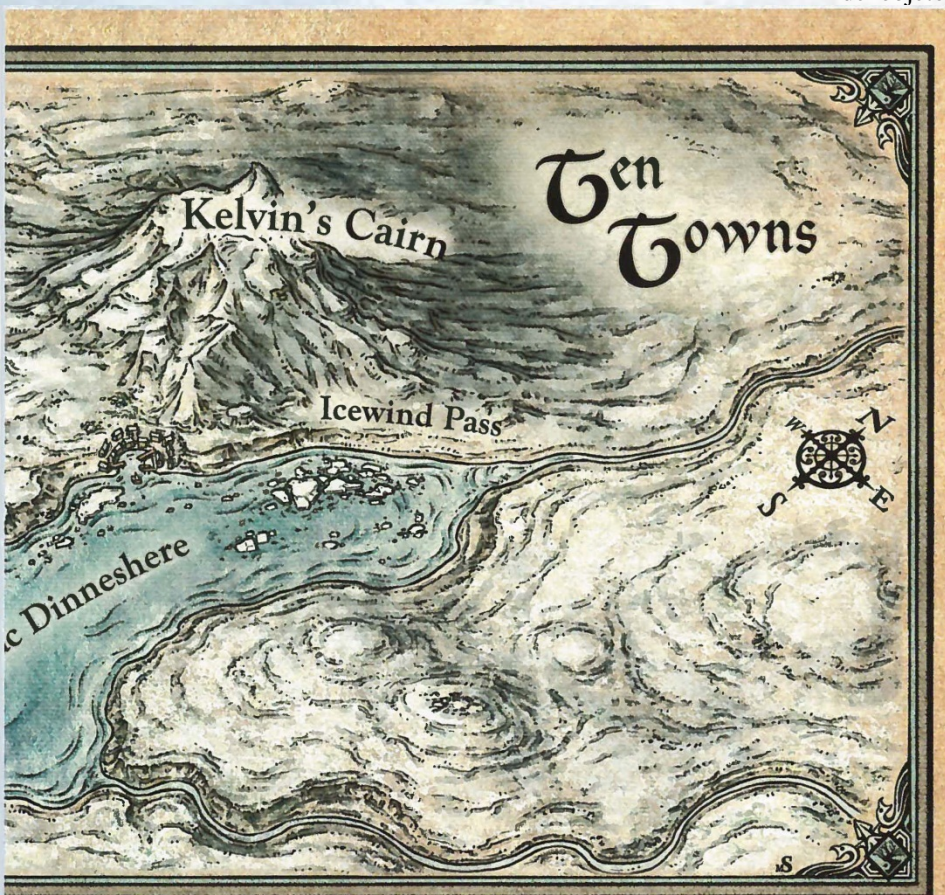
El Mentiroso Afortunado es la taberna local favorita donde los pescadores y leñadores pasan las tardes contando historias. Aunque las tabernas en Bryn Shander pueden ver un número mayor de viajeros, es en el Mentiroso Afortunado donde uno puede escuchar las historias de aventuras más exageradas en los rincones más remotos de Faerûn. Por supuesto, la mayor parte de estas historias están muy adornadas, y muchas de ellas son ridículas invenciones; historias ficticias inventadas por los locales, preocupados por ocultar la verdad. De vez en cuando, sin embargo, los cuales cuyas lenguas se han aflojado por el alcohol dejan escapar secretos valiosos o peligrosos; trocitos de verdad rápidamente cubiertos por una retahíla de mentiras, pero siempre anotados por Danae, la astuta tabernera.

Una delgada mujer de aspecto ordinario destacable solo por sus cabellos negros como ala de cuervo, Danae se aprovecha de su trabajo en la taberna para ocultarse a simple vista entre la gente de Bosque Solitario y realiza su trabajo de servir con gran discreción. Rara vez se enzarza en conversaciones largas, y charla con los clientes solo como excusa para escuchar conversaciones interesantes que tengan lugar en otras mesas. De hecho, Danae es una agente Thayina plantada hace años en el Valle del Viento helado para vigilar a los enemigos de Szass Tam que se pudieran ocultar en las remotas comunidades de Diez Ciudades.

Los **Objetos Usados de Pavel** es la cosa más cercana a una tienda de suministros que tiene Bosque Solitario. Los clientes pueden encontrar aquí una gran variedad de objetos, desde lo mundano a lo extraordinario, y

generalmente a precios más bajos que los que se podrían encontrar en el mercado de Dryn Shander, pero como las gentes de Bosque Solitario, los bienes vendidos aquí tienen historias que no será fácilmente reconocidas por el propietario de la tienda un tipo de aspecto astuto llamado Pavel.

Los viajeros que compran aquí equipo pueden descubrirse después en la incómoda situación de ser acosados por los dueños originales de los objetos (los cuales no fueron compensados por su pérdida) o atacados por grupos interesados que han confundido a los viajeros con los anteriores dueños de los objetos. Por otro lado, los aventureros que tengan objetos raros o inusuales para vender no tienen que ir más allá de la tienda de Pavel. El astuto mercader pagará casi siempre un precio justo por casi cualquier cosa; sin hacer preguntas.



El Tallista Feliz es una pequeña tienda cerca de los muelles de Bosque Solitario que vende las herramientas del oficio de tallistas: agujas y cuchillos de toda forma y tamaño, tintas en un arcoíris de tonos y ceras usadas para sellar un grabado cuando este ha sido acabado.

Avandro Perth

Portavoz de Bosque Solitario

Avandro Perth es un contrabandista de Noyvern que se marchó hacia el Norte cuando Lord Neverember puso precio a su cabeza. Para cuando esquivó al último cazador de recompensas, Avandro había acabado en Bosque Solitario, donde se decidió a recomenzar con sus negocios.

Para entonces, mientras estaba en mitad del proceso de establecer una red local, Avandro terminó ganando influencia entre la población de la pequeña villa, lo que inadvertidamente tuvo como consecuencia que resultara ser elegido portavoz. Disfruta de los beneficios que el cargo le ofrece, pero sus responsabilidades le demandan cada vez más tiempo.

Sin embargo, lo que es bueno para Bosque Solitario es bueno para el negocio, por lo que Avandro gestiona los asuntos de la villa lo mejor que puede. Con sus cabellos cortados muy cortos y unos rasgos aguileños, Avandro es fácilmente reconocible (lo que era una desventaja durante su huida de Noyvern). Habla en tonos precisos y cortantes, y rápidamente muestra su impaciencia cuando piensa que está perdiendo el tiempo.

TRIBUS REGHED

Son hijos del glaciar, con sugiere su nombre colectivo. Son gentes de las tierras salvajes, como revelan sus nombres tribales; alce, tigra, lobo y oso.

Son las tribus del Valle del Viento Helado, orgullosas, salvajes y fuertes, unidas por antiguas tradiciones que lkes han mantenido con vida a lo largo de incontables duros inviernos en el Valle del Viento Helado. La gente de las Diez Ciudades y de las tierras del Sur los llaman bárbaros, porque esas gentes de la tundra salvaje desdeñan lo que ellos llaman debilidades de las gentes civilizadas.

Marcadamente más altos que la mayor parte de los sureños, con algunos de los hombres llegando a los siete pies de altura, los bárbaros Reghed tiene ojos azules y cabellos rubios, pelirojos o castaños claros. Sus pies están bronceados del sol y agrietados por el viento, dando a sus rostros el aspecto de cuero envejecido en caras inexpresivas.

Se visten con cuero y pieles, teñidos en brillantes colores que destacan contra los marrones y blancos de la tundra.

Las cuatro tribus principales han sido amargos rivales en el pasado. Algunas tribus han disminuido de tamaño y algunas tribus menores han desaparecido durante el último siglo, muchos de sus miembros asentándose en Diez Ciudades y abandonando sus costumbres ancestrales. De las tribus restantes; Alce, Tigre, Lobo y Oso; la del Alce es la más importante. Es la tribu del héroe más conocido de los bárbaros reghed, Wulfgar, hijo de Beornegar.

La tribu Reghed son nómadas, siguiendo a los rebaños de renos en sus migraciones anuales hacia el Suroeste en el invierno y hacia el Noreste en verano. Los bárbaros viven en grandes tiendas redondas hechas con piel de reno y soportadas por maderos recogidos en el Espinazo del Mundo o de los árboles de Bosque Solitario. Tras cada migración estacional, erigen sus tiendas en un campamento que permanece más o menos igual durante el resto de la estación.

Un campamento típico incluye un anillo de grandes tiendas que albergan al rey y a los otros miembros importantes: su chamán, su mejor cazador, sus mejores guerreros y demás. Cada tienda está rodeada por hogueras donde los guerreros de la tribu duermen al raso, protegidos del frío por el fuego y gruesas mantas de piel. Tiendas más pequeñas rodean el círculo interior, con hogueras esparcidas entre ellas.

De las tribus Reghed se sabe que han atacado Diez Ciudades en busca de suministros y esclavos, pero solo ha ocurrido esto en un puñado de veces en el último siglo, en su mayor parte ataques lanzados por la pequeña, agresiva y desesperada tribu del Oso.

Por el contrario, las tribus han comenzado a tener comercio limitado con las villas, particularmente Bremen y Caer-Konig, donde viven varios de sus familiares lejanos. Debido a este comercio, los bárbaros están mejor armados, mejor equipados contra el frío y mejor alimentados que nunca, y parecen estar ganado fuerza a pesar de sus menores números.

LA TRIBE DEL ALCE

La más famosa y populosa de las tribus Reghed, la tribu del Alce, lucha por continuar el gran legado de Wulfgar. En su mayor parte, la tribu vive en paz con las gentes de Diez Ciudades, y el gobernante de tribu lidera a su gente con sabiduría y cuidado.



Jarund Elhardt

Rey de la Tribu del Alce

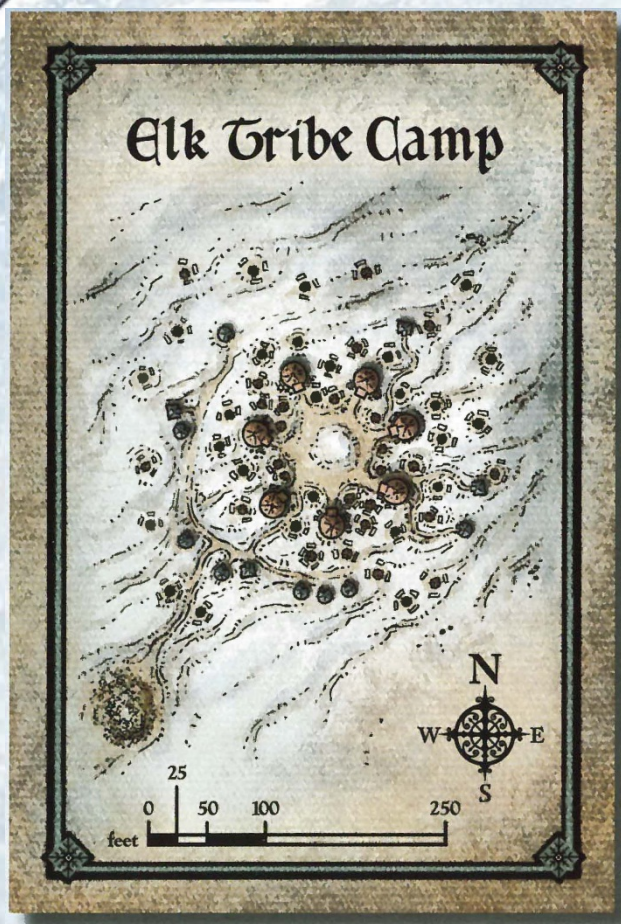
El Rey Jarund Elhardt es un gigantesco bárbaro cuya piel bronceada y melena de cabellos castaños hablan de toda una vida lejos de las comodidades de la civilización. Cuaquiera que hable con el estoico líder, sin embargo, se dará cuenta de que Jarund no es ningún salvaje. Con cuarenta y dos inviernos, es el rey más viejo entre las tribus bárbaras, y ha liderado la tribu del Alce durante la mitad de su vida.

Jarund ha visto a otros reyes levantarse y caer, ha guerreado con sus amigos y ha llevado a la muerte en combate a miembros de su tribu que conocía desde que eran bebés. Siempre ha mantenido la supervivencia de la Tribu del Alce como primer objetivo en sus esfuerzos, y los rigores de sus largos años de liderazgo se ven escritos en su rostro. Algunos miembros de la tribu del Alce se refieren a su Rey como Jarund el Viejo, aunque nunca en su presencia. El apodo es una alusión al hijo del rey, Jarund Nacido Dos veces, el cual murió hace tres años mientras cazaba cuando intentó matar a un oso. Su lanza impactó, pero la criatura abrió el pecho del joven durante sus estertores de muerte, dejando a Jarund sin un heredero.

El rey nunca habla de su hijo, y no muestra favor a ningún otro guerrero de la tribu de querer marcarlo como su sucesor. Pero tan viejo como es, Jarund no puede olvidar el asunto de la sucesión durante mucho tiempo, y muchos guerreros han comenzado a

Muchas millas al norte de Diez Ciudades, en la tundra inabarcable, hasta el límite más al norte en los Reinos, las heladas del invierno ya habían comenzado a congelar el suelo en una placa cubierta de blanco. Allí no habían montañas o árboles para parlar el helado mordisco del interminable viento del este, que transportaba el helado aire del Glaciar Reghed. Los grandes icebergs del Mar de Hielo Movidizo derivaban lentamente, el viento aullando sobre su superficie en un ominoso recordatorio del invierno por llegar. Y sin embargo, las tribus nómadas que pasaban allí el verano con los renos no habían viajado hacia el sudoeste a lo largo de las costa hasta los terrenos más hospitalarios en la porción meridional de la península. La inacabable llanura del horizonte estaba rota en una pequeña zona por un solitario campamento, la reunión de los bárbaros más grande que se había visto en más de un siglo.

-La Piedra de Cristal



postularse los unos contra los otros en el caso de que la tribu invoque el rito de combate para determinar un nuevo rey to elegir a un nuevo rey cuando Jarund fallezca. Muchos de la tribu especulan con el la reticencia del líder a nombrar un sucesor; y los favores que otorga a Froya Larmoot; indican que espera engendrar otro heredero. Algunas de las mujeres susurran que Froya ya está embarazada; para gran consternación de la mujer de la mujer de Jarund, Wynneth.

Independientemente de lo que el futuro traiga, Jarund es una fuerza importante en la actualidad, y gobierna sobre su tribu con mano firme. Está gravemente preocupado por la temprana llegada del invierno, en términos tanto de sobrevivir a la dura estación como por lo que puede significar vistas las diferentes fuerzas que acechan en el Valle del Viento Helado. En esos aspectos, Jarund busca el consejo de Mjenir, el chamán del Alce; el rey respeta grandemente su comprensión de los designios de los Dioses y los espíritus. El hecho de que ambos hombres han perdido a sus hijos ha servido para reforzar los lazos entre ellos.

La actitud de Jarund hacia las gentes de las Diez Ciudades es una mezcla de desinterés y desdén. Se refiere a los habitantes de las ciudades como "hombres domados". Y no pone mucho valor en sus tratos con ellos. Para Jarund, el rechazo de esas gentes a vivir de la tierra, y por el contrario esconderse de ella detrás de unos muros es la fuente de sus problemas. Aunque sabe que el próximo invierno pondrá a prueba duramente a su tribu, Jarund cree que las fortalezas de los barbaros:

su coraje, vigor y conocimiento de su tierra, les permitirán sobrevivir.

La edad de Jarund y su experiencia le han convertido en un líder cauteloso. Dado que ya no guerrea por la gloria como lo hace los guerrero más jóvenes, es más proclive a adoptar un posición defensiva en combate y negociar, optando por resistir ante un asalto enemigo y esperar a ver lo que pasa en vez de extender sus fuerzas para intentar conseguir un final rápido. Jarund solo se decidirá a actuar solo si cree que no actuar colocaría a su tribu en una situación de riesgo mayor que si lo hiciera. Cuando actúa lo hace con toda la fuerza y furia que uno esperaría de un caudillo de guerra bárbaro.

Mjenir Tormhaalt

Chamán de la tribu del Alce

Mjenir Tormhaalt es el chamán de la tribu del Alce y quizás su miembro más influyente tras el rey Jarund. Aunque casi tan viejo como Jarund, Mjenir parece diez años más joven, porque no ha sufrido el paso de las btallas. Tiene los ojos azules y cabellos rubio platino, los cuales lleva recogidos en largas trenzas sobre sus hombros.

Aprendiz a una temprana edad del anterior chamán de la tribu, Mjenir tiene una profunda comprensión de la tundra; la tierra, el ritmo de su tiempo y el dedicado equilibrio entre los animales de rebaño y los depredadores. Solo por este saber, Mjenir sería un miembro de valor incalculable para la tribu, pero lo que es más importante, tiene una conexión con el mundo de los espíritus.

Es de saber común entre los miembros de la tribu que Mjenir puede hablar con los animales, y muchos cree que puede leer presagios en las nubes. En verdad, el poder de Mjenir sobre los espíritus de la naturaleza es pequeño cuando menos, y cualquier cosa más allá de las adivinaciones más rudimentarias está fuera de su alcance.

Sin embargo, disfruta de la autoridad que se ha ganado sobre las creencias de los miembros de la tribu y no hace nada por disuadir a estos. Al contrario, Mjenir a veces se toma muchas molestias para consultar discretamente a sus oráculos antes de recomendar a la tribu un plan de acción, como cuando y donde encontrar la mejor caza. Mas a menudo que no, su consejo no proviene de ninguna revelación mística, sino de su profundo conocimiento de la naturaleza.

Sin embargo, la tribu disfruta del espectáculo y aplaude a Mjenir cuando su consejo tiene fruto.

Mjenir tenía un hijo, Olaf, su único descendiente de su corto matrimonio con una mujer ahora largo tiempo fallecida. Olaf no compartía el don de su padre de hablar con los espíritus no su curiosidad por el mundo a su alrededor, por lo que por el contrario se entrenó con los guerreros de la tribu. Quizás como resultado de haber perdido a su madre a una tierna edad y de crecer con un padre que parecía estar más interesado en hablar con los pajaros y las ardillas, Olaf era mas callado y reservado que los demás guerreros.

EL GLACIAR REGHED

En el límite oriental del Valle del Viento Helado, la tundra congelada se encuentra con la gran extensión del glaciar Reghed.

Incluso los bárbaos rara vez se aventuran en esta hostil y árida área.

Vientos congelados salen del glaciar, robando a las llanuras de más abajo la humedad, y los lentos avances y retrocesos del glaciar rascan la tierra de cualquier cosa que eche allí raíces. Grandes muros de tierra, dejados por las anteriores retiradas del glaciar, montan guardia en la vacía tundra.

Los bárbaros dicen que estos muros fueron erigidos por los gigantes en las eras del Alba para marcar los límites de sus reinos y muchos guerreros rehúsan avanzar más allá de ellos.

Cuando una joven llamada hedrun comenzó a manifestar extraños poderes y fue exiliada por el resto de la tribu, Olaf se vio atraído por la joven, no solo por su belleza sino por la soledad que ambos habían soportado.

Mjenir había desconfiado desde el principio de los poderes de Hedrun, cuanto menos porque eran mayores que los suyos. Aunque la joven aparentemente no tenía control sobre sus dones, Mjenir la vio como una amenaza hacia su influencia en la tribu. Cuando se dio cuenta de lo fascinado que estaba Olaf con la joven, esto agudizó el miedo de Mjenir de que Hedrun le robara todo lo que le pertenecía. Prohibió a Olaf ver a la jóvne, lo que naturalmente tuvo el efecto de llevar directamente a su hijo a los brazos de Hedrun.

Trágicamente, la celosa Auril no permitió a Hedrun ningún amor mortal, y su poder congeló a Olaf cuando Hedrun lo besó.

Cuando Mjenir descubrió la muerte de Olaf, llevó el cuerpo de su hijo ante el rey Jarund como prueba del peligro que Hedrun suponía para la tribu. Aunque podría haber fácilmente demandado su vida como pago por la de Olaf, Mjenir temió ser perseguido por el espíritu vengativo de alguien tan poderoso. Por el contrario pidió que fuera exiliada, creyendo que le joven encontraría su final a manos de una bestia salvaje. Ahora que las tormentas invernales han llegado innaturalmente pronto, y que los cazadores han vuelto con historias de una bruja que se desvanece en la tundra, comandando a las bestias y a la nieve, Mjenir se da cuenta de que su decisión de exiliar a Hedrun podría haber sido un error. No ha compartido con nadie sus sospechas acerca de la verdadera identidad de la Bruja de Hielo, cuanto menos por no ser considerado culpable de haber traído su venganza sobre la tribu del Alce.

De igual forma, se opuso a la sugerencia de Hengar Aesnvaard de buscar ayuda en Diez Ciudades porque temer las consecuencias si los extranjeros descubren la identidad de la bruja y la causa de su rencor. Por el contraripo, urge a Jarund a aplacar a los Dioses con sacrificios y mantiene a la tribu moviéndose para permanecer por delante de los ataques de la bruja. En su corazón, sin embargo, Mjenir sabe que no puede escapar de la furia del invierno y busca una forma de contrarrestar la amenaza de la bruja sin admitir su culpabilidad ante el resto de su tribu. Quizás puede

poner a un aliado o enemigo ante la bruja, alguien suficientemente poderoso que la pueda destruir

Guerreros de la Tribu del Alce

Hengar Aesnvaard: Siendo joven, Hengar Aesnvaard creció escuchando historias de Wulfgar Azote de Dragones, el rey de la tribu del Alce que mató al dragón Muerte Helada y, que con los demás afamados Compañeros del Halle, salvó Diez Ciudades del ejército de Akar Kesell en la Batalla del Valle del Viento Helado. Escuchando a sus compañeros de tribu hablando de él, las gloriosas victorias de Wulfgar validan el estilo de vida Reghed.



La lealtad de su rey ante las tribus, su confianza en sus fuerzas para triunfar ante la adversidad y los viajes de la parte final de su vida hablan todos de virtudes que a Hengar se le han enseñado desde que era un niño. Hengar sacó enseñanzas diferentes de las historias. Cuando otros hablaban de la lealtad de Wulfar al rechazar una vida con los enanos para volver con su gente, Hengar vio un sentido del deber. Cuando hablaban de la confianza en sus propias fuerzas de Wulfar, Hengar vio la confianza del héroe en sus amigos. Cuando algunos apuntaron a los viajes del afamado rey como un rechazo a los habitantes de la ciudad que morirían antes que abandonar sus preciosos hogares, Hengar vio la búsqueda de un hombre que ya no encontraba en su hogar estando entre los suyos. Siendo ahora un guerrero veterano de la tribu del Alce, Hengar tiene la costumbre de ver las cosas de forma diferente a los suyos. Nunca ha entendido la rivalidad entre las tribus Reghed y los aldeanos de Diez Ciudades, cuando ambos tienen tanto que ofrecer al otro. Pero las pocas veces que ha sacado el tema, ha sido bruscamente rechazado por sus pares, por lo que ahora Hengar se guarda para sí sus opiniones.

Recientemente, con los avistamientos de la bruja de hielo, Hengar ha tenido nuevas razones para expresar su opinión. Cuando los guerreros hablaron de la aparente invencibilidad de la bruja y Mjenir no ofreció otro consejo que el de huir, Hengar decidió que era hora de buscar ayuda entre la gente de Diez Ciudades. Con la bendición del Rey Jarund, viajó a Bryn Shander en busca de un mago o alguien experto en los caminos de la magia que pudiera decirle como podría enfrentarse la Tribu del Alce ante esta nueva amenaza.

Soren Arnsfirth: El Padre de Hedrun es uno de los guerreros más viejos de la tribu del Alce, notable por sus ojos azul cielo y su callado comportamiento. Un hombre simple sin conocimientos sobre los espíritus o los misterios de los dioses y la magia, Soren estaba confundido y asustado por las extrañas capacidades que su hija comenzó a mostrar según crecía. Se sintió indefenso cuando la tirub le dio la espalda, no sabiendo como consolar a su hija o siquiera acercarse a ella. Soren buscó el consejo de Mjenir muchas veces pero siempre acabó frustrado por la insistencia del chamán de tatarla como una amenaza en vez de a alguien a quien ayudar. Aunque Soren carece del valor para hablar en contra del chamán, se resiente de que Mjenir haya rechazado a Hedrun y la haya exiliado de la tribu. Sus dudas nacen también de la posibilidad de que Mjenir tuviera razón al exiliarla, y como padre dolido, Soren puede entender el dolor de Mjenir por haber perdido a su hijo. Con los recientes avistamientos de la Bruja de Hielo, Soren ha comenzado a pensar que

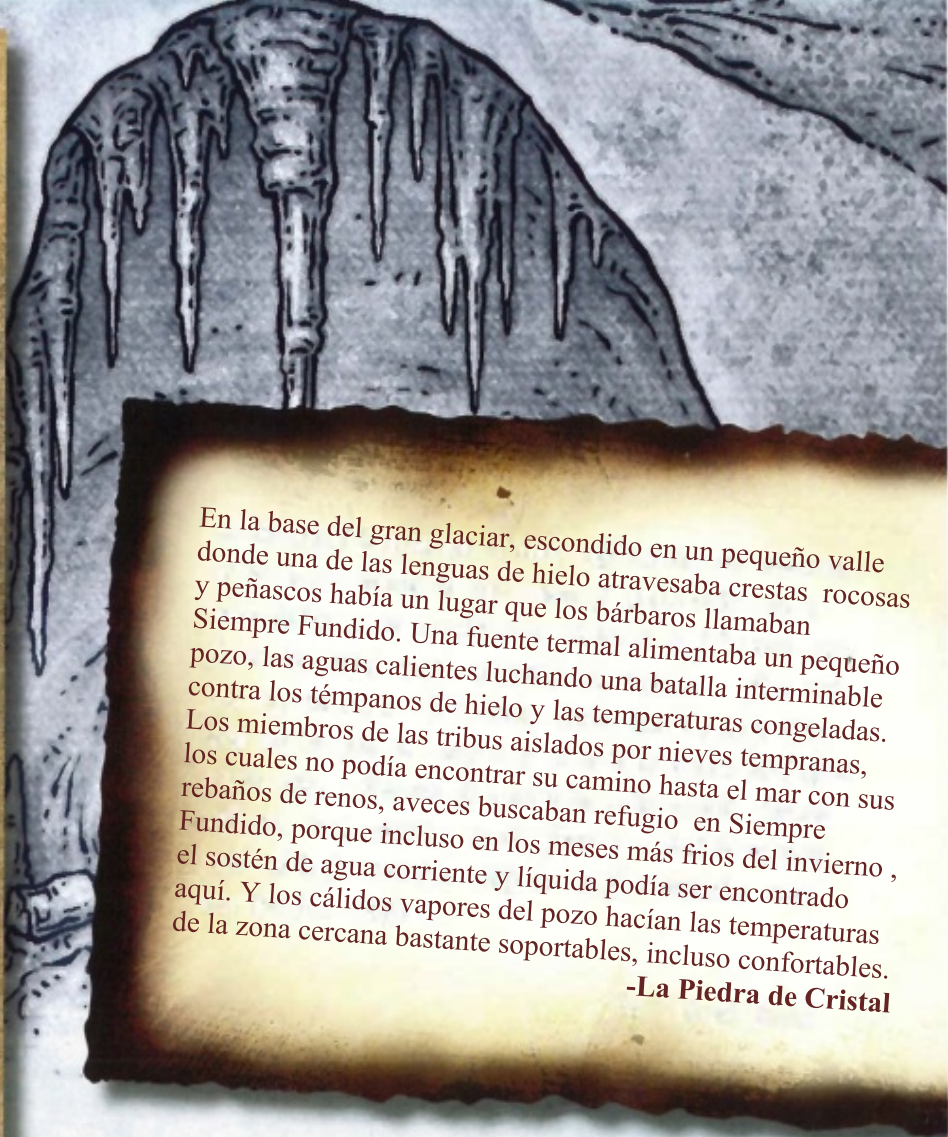
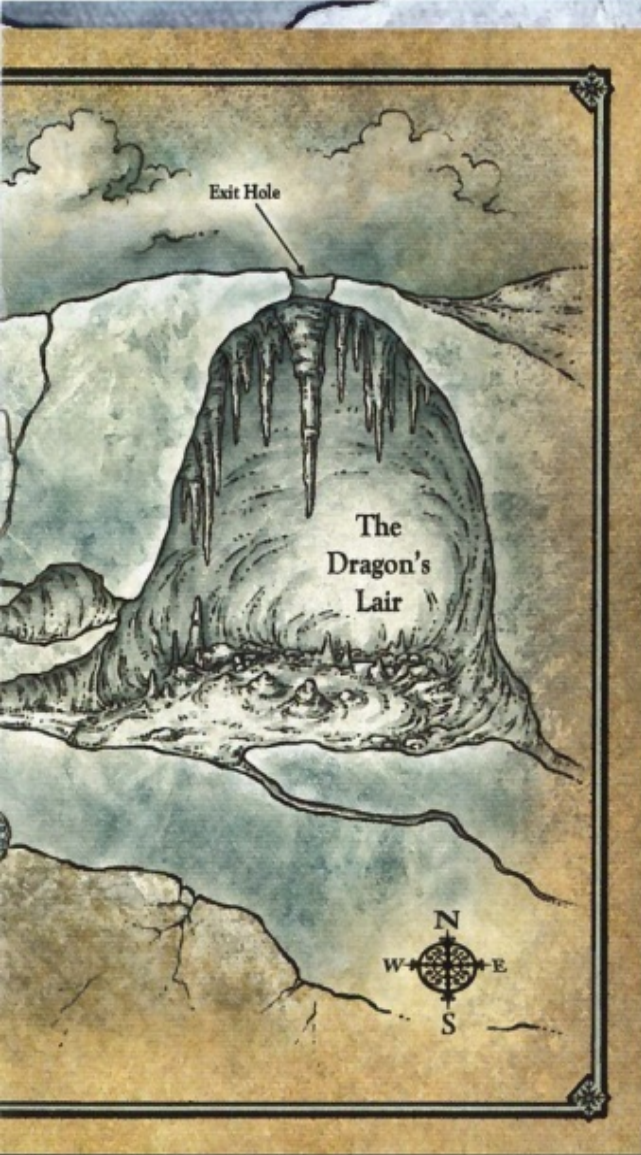


Hedrun ha sobrevivido a su exilio. Su conjetura no tiene otra base que la esperanza de que su hija está viva, pero no le ha hablado a nadie de sus ideas. Ha apoyado la postura de Mjenir de evitar a la bruja porque Soren no quiere que su hija muera aunque se haya convertido en un monstruo.

SIEMPRE FUNDIDO

Un lugar sagrado para las tribus reghed, Siempre Fundido es un oasis de calor en mitad de un desierto helado, una fuente termal que brubujéa a los pies del glaciar Reghed. Resguardada del gimiente viento y calentada por el calor de las profundidades de la tierra, Siempre Fundido es un santuario y refugio. También es una de las entradas a la vieja guarida del dragón blanco Muerte Helada, y sigue siendo un lugar de terribles peligros incluso tras un siglo de la muerte de la criatura.

Pozo Sagrado: Las aguas turquesa del pozo sagrado parecen calmadas y tranquilas. A veces un brillo dorado es visible en el fondo del pozo; quizás un brillo de un mineral incrustado en las rocas que forman la morrena del glaciar. Aquellos que entran en el agua se arriesgan a verse atrapados en una corriente que atraviesa el glaciar. Un personaje puede luchar contra la corriente que atraviesa el corazón del glaciar y permanecer a flote en el pozo o navegar por el estrecho



En la base del gran glaciar, escondido en un pequeño valle donde una de las lenguas de hielo atravesaba crestas rocosas y peñascos había un lugar que los bárbaros llamaban Siempre Fundido. Una fuente termal alimentaba un pequeño pozo, las aguas calientes luchando una batalla interminable contra los témpanos de hielo y las temperaturas congeladas. Los miembros de las tribus aislados por nieves tempranas, los cuales no podía encontrar su camino hasta el mar con sus rebaños de renos, a veces buscaban refugio en Siempre Fundido, porque incluso en los meses más fríos del invierno, el sostén de agua corriente y líquida podía ser encontrado aquí. Y los cálidos vapores del pozo hacían las temperaturas de la zona cercana bastante soportables, incluso confortables.

-La Piedra de Cristal

túnel sin sufrir daño si supera un control difícil de Fuerza.

Bajo la influencia de Hedrun la Bruja de Hielo, los miembros de la Tribu del Oso, los cuales ha jurado pleitesía a Auril acampan alrededor del pozo para proteger su lugar sagrado en la vieja guarida del Dragón.

Rampa y Túnel: La estrecha rampa que lleva desde el pozo se hace mas ancha según desciende, permitiendo a las criaturas atrapadas en la corriente que traguen una bocanada de aire congelado mientras continúan hacia abajo. El descenso presenta los peligros de ahogarse y de la cañida mientras el agua golpea contra los muros de hielo.

Caverna de la Catarata: Tan pronto como el túnel se ensancha que la corriente desciende por una catarata sobre una plataforma de hielo, cayendo el agua en una alta y abovedada cueva de hielo de la que cuelgan carámbanos de hielo. El suelo de la cueva está cubierto por afiladas astillas de hielo, como estalagmitas formadas por gotas de agua caídas desde el techo. En algunos lugares, altas columnas de hielo unen suelo y techo con estructuras cristalinas que dispersan la escasa luz de sol que se filtra a través del techo de hielo.

Los personajes que se lancen por el túnel pueden intentar agarrarse antes de caer por la catarata, pero los helados muros hacen de esa tarea algo extremadamente

Difícil. Al igual que hizo Wulfgar, un personaje puede intentar un control Difícil de Fuerza para saltar desde el borde de la catarata y agarrar un carámbano o una columna de hielo ara realizar un descenso controlado. Aquellos que fallen caen treinta pies hasta el hielo aserrado del suelo. La mayor parte del agua se drena a través de un estrecho túnel en el suelo, pero parte de los rociones de la catarata, ya medio congelados, se acumulan en montículos de hielo extrañamente hermosos que refractan aún más la luz. Varios túneles salen de la caverna, girando más hacia el vasto interior del glaciar. Algunos corren sin interrupción hasta que finalmente se cierran, y otros se abren de forma súbita en fisuras por las que el agua fluye. Otros túneles inexplorados pueden llevar a otras cavernas de las cuales salen más pasadizos.

La Guarida del Dragón: El túnel más ancho que sale de la caverna de la catarata lleva a la enorme caverna de hielo que una vez fue la guarida del dragón blanco Ingeloakastimizilian, al que los bárbaros llamaban Muertehelada. Aunque el dragón fue muerto hace más de un siglo por Wulfgar el héroe de la tribu del Alce, sus restos cogelados continúan aquí, su carne disecada congelada hasta los huesos con el gran carámbano que atravesó su corazón alojado en sus costillas. Los cultistas de Auril que descubrieron este lugar adoran estos restos como si fueran una manifestación de la Doncella de Escarcha.

LOS ENANOS

Herederos del que una vez fuera poderoso reino de Delzoun, los enanos del Norte son los restos esparcidos de una gran raza

Delzoun, el Reino del Norte, se alzó cuando los enanos eran una raza floreciente y se expandieron hacia el exterior de reinos más grandes en las tierras más al Sur. Fue el más grande y más glorioso de varios reinos fundados por todo el Norte, y medró durante casi cuatro mil años.

En su cúspide, Delzoun se extendía cuatrocientas millas de este a Oeste, con grandes ciudadels en la superficie (de las cuales sobreviven Adbar y Febarr) y vastas extensiones de cuevas, minas y túneles en la Infraoscuridad.

Delzoun cayó en declive según los números de los enanos eran desgastados poco a poco en interminables guerras contra goblins, orcos y otros monstruos. Uno a uno, sus grandes salones; incluyendo las fortalezas de Ascore y Gauntlgrym, y la red subterránea del Fardrimm, cayeron ante invasores que vinieron de las montañas y amenazas que surgieron de la Infraoscuridad.

Aunque asentamientos en la superficie como la Ciudadela Adbar y la Ciudadela Felbarr permanecieron en manos enanas mucho después de la caída de Delzoun, estaban aislados los unos de los otros y continuaron su declive a lo largo de los siglos.

Antes de la caída de Delzoun, un gran clan de enanos liderados por Gandalug Battlehammer estableció una mina de Mithral justo al oeste del reino y la llamó Mithral Hall.

Los enanos Battlehammer y sus aliados extrajeron mithral bajo los salones durante siglos, creciendo en riqueza mientras comerciaban con mercaderes de todo el Norte.

Pero excavaron demasiado profundamente, abriendo inadvertidamente un portal a un plano sombrío y permitiendo al dragón de Sombra Tiniebla Brillante que entrara en sus salones.

Tiniebla Brillante esparció a los enanos de Mithral Hall y estableció su guarida en las minas más profundas. Los enanos en retirada se esparcieron por todo el Norte, algunos buscando refugio con los suyos en la Ciudadela Adbar.

La mayor parte del clan Battlehammer, sin embargo; incluyendo al príncipe de Mithral Hall, el joven Brueno, huyeron de la región y llegaron al Valle del Viento Helado.

Por tanto, los enanos del Valle son los restos de unos restos. Estos miembros del Clan Battlehammer establecieron sus minas en el valle junto a la Cumbre de kelvin, y vivieron en el Valle durante dos siglos.

Cuando Bruenor Battlehammer encontró el pedrido Mithral Hall, su clan se unió a él para reclamarlo y abandonó completamente el Valle del Viento Helado.

A lo largo de las siguientes décadas, quizás unos doscientos enanos volvieron al Valle del Viento

Helado, habiéndose acostumbrado a la vida en la helada región (aunque seguían siendo leales a los reyes de Mithral Halle).

Ahora gobernados por un primo de la línea sucesoria de los Battlehammer, Stokely Rioargénteo, los enanos de la cumbre de kelvin continúan sus vijas costumbres, extrayendo las escasas vetas de hierro que corren bajo la tundra y fabricando las mejores armas, armaduras y herramientas disponibles en el Valle del Viento Helado.

Los enanos del Valle de hallan en una situación menos dura que hace un siglo, no tan obviamente amanezados con el eventual olvido.

Los enanos jóvenes son más comúnmente vistos en las minas y los túneles del valle, y la risa resuena con más ecos en los salones.

No es que los enanos sean menos serios, gruñones o taciturnos; capéan la dura vida en el Valle del Viento Helado con su característico silencio estoico. Pero ahora, visitantes de Mithral Hall llegan con casi cada caravana, vienen a visitar a sus parientes. Y en vez de lamentarse por el perdido Mithral Halle, lanzan brindis por sus reyes, el Rey Connerad que se sienta ahora en el trono, y el Rey brueno, que lo liberó hace un siglo.

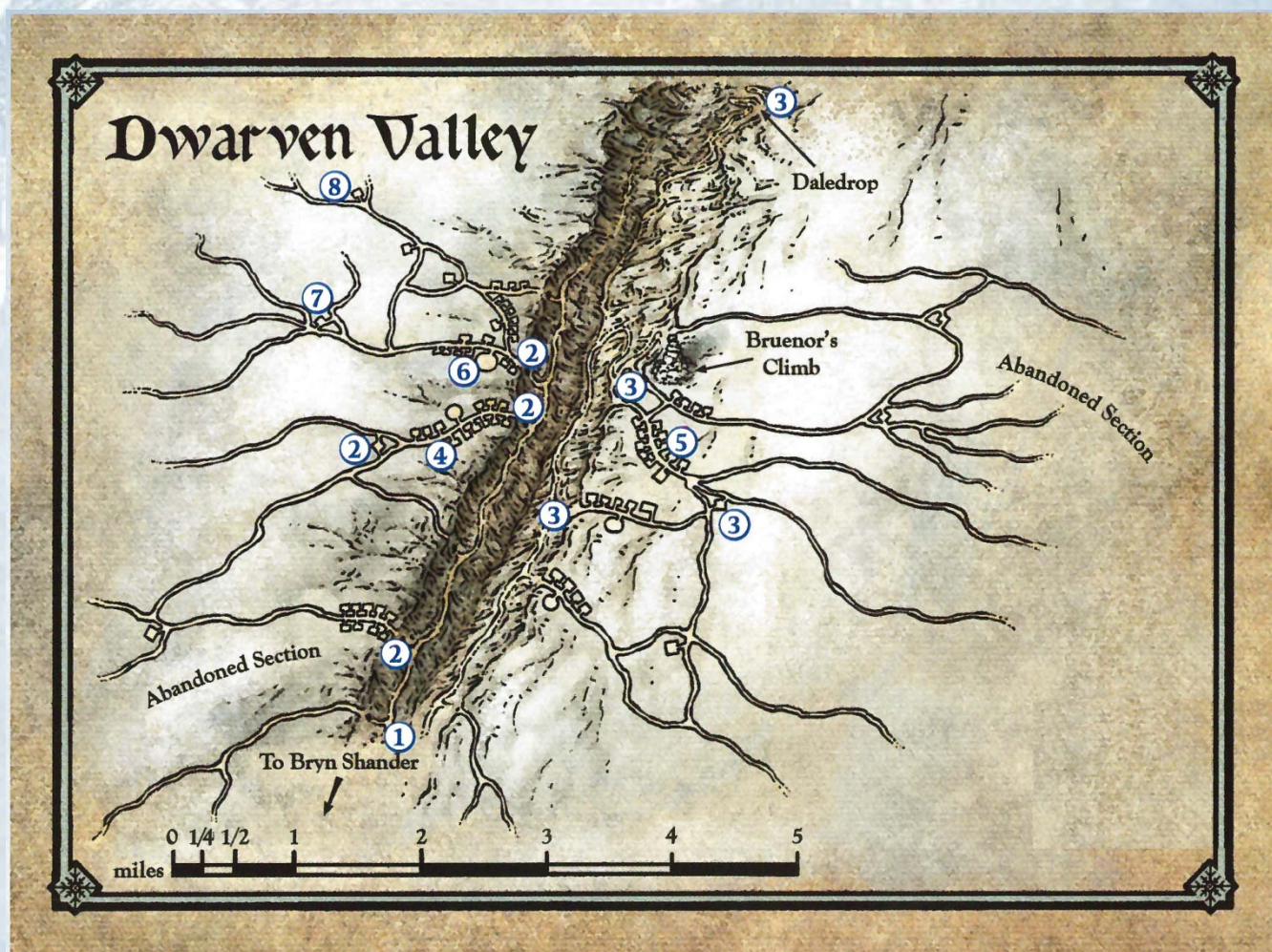
Los enanos de la Cumbre de Kelvin viven en sus minas, pero algunas partes de estas son más acogedoras que otras. Según las vetas de herr se acababan, los enanos convirtieron las cavernas subterráneas en espacios habitables; hogares, forjas, talleres y demás. Los muros excavados fueron suavizados o tallados en círculos perfectos.

Chimeníneas feron encendidas en nichos donde el hierro habían sido extraído de la piedra. Puertas fueron colocadas en asuelos nivelados, creando todas las comodidades de un hogar enano.

Habían creado sus hogares en el valle rocoso entre los dos lagos más al norte de los tres de la región, mucho antes de que cualquier humano, excepto los bárbaros, hubieran llegado al Valle del Viento Helado. Eran un pobre resto de lo que una vez fue una prospera sociedad enana, una banda apaleada de refugiados rota por la pérdida de su hogar y herencia. Continúaban disminuyendo en número, sus mayores muriendo de tristeza como de edad avanzada. Aunque los minerales bajo los campos de la región eran buenos, los enanos parecían estar destinados al olvido

-La Piedra de Cristal





EL VALLE ENANO

La grieta que se extiende hacia el Sur desde la base de la Cumbre de Kelvin es conocida para la gente del Valle del Viento Helado como el Valle de los enanos. Durante casi tanto tiempo como la gente ha estado pescando en los lagos, los enanos del Clan Battlehammer han estado viviendo en el valle y extrayendo mineral de las minas en sus profundidades. Los visitantes que miren desde el límite del valle pueden ver los túneles enanos abiertos en hileras a lo largo los muros, conectados por estrechas pasarelas y escuchar el débil golpeteo de los martillos. Aquellos que bajen desde las vertiginosas cuestas de Daledrop serán transportados a un reino completamente diferente. El viento glacial desaparece, reemplazado por los clamorosos ecos de hachas golpeando el acero, martillos golpeando el hierro y picos golpeando la piedra de la montaña. Las abiertas extensiones de los lagos y la tundra se ven sustituidos por los imponentes muros del valle, los cuales bloquean las vistas de las tierras circundantes. Incluso el áspero perfil de la Cumbre de Kelvin se ve cambiado desde el fondo del valle. Lo que otros piensan que es la montaña, para los enanos es su pico. El Corazón de la cumbre de Kelvin se halle en sus túneles y minas.

Los Salones Enanos

En una primera mirada, el valle al pie de la montaña a veces puede parecer desolado. No hay edificios ni ningún otro signo de estar habitado excepto las escaleras de piedra y las pasarelas talladas en las paredes de los acantilados. Es detrás de esos muros de piedra, escondidos de la vista, que los enanos de la Cumbre de Kelvin viven sus vidas. En estos tiempos peligrosos, centinelas recorren el valle y montan guardia en varios puntos del mapa mostrado en esta página (arcados como áreas 1, 2 y 3).

Pasados los túneles que penetran en ambos lados del valle están los salones de los enanos; retorcidas hileras de zonas de viviendas, salones de reuniones, comedores, almacenes, forjas, templos cocinas y armerías. El mapa alarga estos salones y los aplanas verticalmente. El complejo está construido en forma de una gran cantidad de pequeñas cámaras que se abren a los túneles principales, apilados en dos o a veces incluso tres alturas, con escaleras talladas que llevan a las zonas más altas. La mayor parte de las zonas de viviendas son modestas, consistiendo en una única habitación con una mesa, cama y baúl, o a veces una suite de habitaciones para albergar a una familia más grande.

Los salones de reuniones y comedores son mucho más grandes, ya que estas son las zonas donde los enanos más frecuentemente se reúnen. Están equipadas con grandes mesas y sofás y todas las salas están decoradas con intrincadas tallas en la piedra y decoraciones en metal forjado.

Las forjas son el corazón de cualquier morada enana, y cada vez que los enanos excavan un nuevo túnel, el primer espacio que tallan es una nueva forja. Las forjas de los enanos son mucho más espaciaosas que aquellas que uno puede encontrar en una ciudad enana; las segundas suelen ser el lugar de trabajo de un único especialista con quizás unos cuantos ayudantes, pero las forjas en una comunidad enana son usadas prácticamente por todos.

Los enanos que son leales a Stokely Rioargénteo se han reunido dentro de este salón de una milla de largo y lo han llamado Salón de los Battlehammer (área 4) en honor al nombre de su clan.

Aproximadamente unos 80 enanos viven en esta parte del valle, y aproximadamente unos veinticinco están o en sus puestos de guardia o bien patrullando la carretera. Estos enanos viven en doce viviendas talladas en los muros de los túneles; en la mayor parte de los casos dos familias viven en cada hogar de tal forma que toda la población pueda refugiarse dentro de esta área contenida y fácilmente patrullable.

La vivienda más hacia el Oeste en la parte Sur del Salón pertenece al Dain Stokely Rioargénteo, el líder de estos enanos, y antes del alzamiento de Baerick, el de todo el Valle.

La gran cámara hexagonal en el lado Norte del salón es la forja comunitaria, donde los enanos continúan fundiendo el escaso hierro que obtienen de las minas y donde lo forjan en objetos con los que luego comercian en Diez Ciudades. La cámara de la Forja se ha convertido en una especie de plaza del pueblo, donde el resto de enanos leales a Stokely discuten los acuciantes problemas a los que se enfrenta la comunidad.

Baerick Piedramartillo lidera ahora a los enanos de la Cumbre de Kelvin en su trono de los Salones del Hielo Negro (área 5) en el lado Este del valle de los enanos.

Al igual que los enanos de Stokely en el lado oeste, los seguidores de Baerick han consolidado sus viviendas en un único segmento de un túnel principal de una milla de largo, el cual es fácilmente defendible, aunque los enemigos que Baerick imagina no son los mismos a los que Stokely teme.

Aproximadamente unos sesenta enanos viven en los Salones del Hielo Negro, compartiendo el espacio en una docena de grandes viviendas familiares.

La vivienda más al Este en el segmento Sur del salón pertenece a Baerick, y en el otro lado del salón está su forja, donde fabrica armas y armaduras de hielo negro para equipar a sus camaradas. En estos momentos, la sala de la forja alberga aproximadamente unas quinientas libras de hielo negro en bruto.

Una enorme sala redondeada en las minas del lado Este es el templo de los enanos (templo, área 6); en el cual se honra a sus cuatro deidades más importantes: Moradin, el cabeza del panteón de los enanos, también

llamado Padre de los Enanos y Forjador de las Almas; Berronar Plataveraz, la Reverenciada Madre; Clanggedin Barbargénteo, el Padre de la Batalla, y a Dumazhin, el Guardián de los Secretos bajo la Montaña.

Cada deidad tiene un altar sobre un podio apoyado contra el muro circular, y una gran forja se levanta en el centro del templo, usada por los herreros enanos para forjar sus mejores obras de artesanía en honor de los dioses.

Antes de que los recientes problemas comenzara, la forja se mantenía continuamente encendida, pero sus llamas se han apagado desde que se ha dejado de vigilar.

Las Minas

Los primeros túneles excavados por el clan Battlehammer tras su llegada al Valle del Viento Helado siguieron las vetas de mineral de hierro que los enanos encontraron esparcidas por los acantilados del valle.

A lo largo de las siguientes décadas, las vetas más accesibles fueron excavadas, por lo que los enanos se vieron obligados a excavar más profundamente para poder encontrar más mineral. Los túneles mineros originales fueron expandidos y convertidos en viviendas según los mineros fueron viéndose obligados a excavar más profundamente hacia los cimientos de la montaña.

Ahora, tras tres siglos de actividad, las minas se extienden hacia las entrañas de la Cumbre de Kelvin. Simplemente el alcanzar las zonas de excavación requiere casi una hora de caminata desde el suelo del valle, y cualquiera que no haya crecido desde pequeño dentro de los túneles es probable que se pierda en los retorcidos y entrelazados túneles.

Al igual que las viviendas, el mapa simplifica la distribución de las minas, mostrando solo los túneles más grandes. Las minas son estrechas y oscuras, y el aire está viciando.

Cualquiera más alto que un enano se ve obligado a agacharse cuando viaja a través de los pasadizos. Incluso en sus zonas más anchas, los túneles no tienen el suficiente espacio como para que dos personas se mueven libremente. Las antorchas y las lámparas brillan con una tenue luz en este aire tan viciado, y lanzar cualquier tipo de conjuro de fuego consume tanto oxígeno de las zonas cercanas que las criaturas luego tienen problemas para respirar.

Un cruce en las minas del lado oeste que servía como base para expediciones mineras en los túneles más nuevos, el nexo (área 7) se halla a más de dos millas de distancia desde la entrada desde el valle. Es una gran cámara que está equipada no solo con una forja sino también con un pequeño santuario y altar a Dumazhoin, lo que es típico en las minas nuevas en el valle de los enanos.

Los Túneles Abandonados

A lo largo de los años, muchos túneles de los enanos han quedado fuera de uso. Un túnel puede haber sido abandonado porque se hayan agotado los nodos cercanos de mineral, el movimiento de los clanes fuera del valle (o a otras partes de este para estar más cerca de sus familias) por infestaciones de monstruos o sabandijas o por desprendimientos. A veces un túnel es reclamado años después cuando nuevas vetas de mineral son descubiertas, miembros del clan que se habrían marchado vuelven o cuando las sabandijas son exterminadas. A veces, sin embargo, los enanos excavan nuevos pasadizos más adecuados a sus necesidades, lo que resulta en una red cada vez más extensa de túneles que se extiende cada vez más lejos de los acantilados que delimitan el valle.

La concentración más grande de pasadizos abandonados se halla en el extremo sur del Valle, donde hace unos cien años, los enanos atraieron al ejército de Akar Kessell hasta la zona, antes de luego colapsar muchos de los túneles, enterrando a las fuerzas del mago bajo los desprendimientos de rocas. Aunque muchos orcos y goblins murieron aquel día y la estrategia salvó al valle de más incursiones por parte del ejército del mago, los enanos perdieron durante el proceso gran parte de su hogar.

Al finalizar la guerra, los enanos planearon excavar de nuevo y reclamar los túneles meridionales, peor se vieron distraídos por la reclamación de Mithral Hall. Después de que muchos miembros del clan Battlehammer volvieran a su hogar ancestral, los restantes enanos eran demasiado pocos como para afrontar la tarea, y los túneles ya existentes eran suficientemente espaciosos como para acomodar a sus reducidos números.

Aunque la población de los enanos en el valle ha crecido desde entonces, han tallado nuevas viviendas de la roca, por lo que los túneles meridionales permanecen abandonados. Muchos de ellos siguen todavía cegados por desprendimientos o preparados para ser colapsados con un poco de ayuda.

Akar Kessell acecha en las minas más profundas (área 8), desde donde manda plagas de zombies para hostigar a los enanos que todavía son leales a Stokely mientras envalentona a Baerick Piedramartillo en su depravación. El ataque de zombies más significativo hasta la fecha, el cual no dejó supervivientes, se realizó contra un grupo minero que había establecido un campamento en el Nexo.

CIUDADANOS DEL VALLE

Los enanos que viven en el valle están abruptamente separados en dos campamentos, representados por sus líderes; Stokely Rioargéteo y Baerick Piedramartillo.

La llegada de la sobrina de Stokely, Helda, la cual intenta traer con ella aventureros al valle, puede inclinar la balanza en favor de Stokely.

Stokely Rioargéteo

Dain del Valle de los Enanos

Desde su llegada al Valle del Viento Helado cuando no era más que un chiquillo, el líder desde hace mucho tiempo de los enanos de la Cumbre de Kelvin se ha convertido en uno de los residentes más viejos del valle. Stokely Rioargéteo tiene la montaña en sus huesos, dicen los enanos; un comentario sobre su edad y su infalible sentido de la orientación para navegar por las profundidades de las montañas, una habilidad que ha enriquecido al clan Battlehammer a lo largo de los años según Stokely iba descubriendo nuevas vetas en las viejas minas. Pero ahora el descubrimiento de zombies; zombies enanos reanimados con nigromancia; en las minas ha erosionado la confianza de los enanos en el liderazgo de Stokely.

Algunos le han acusado de tener la culpa de los ataques, acusando a Stokely de haber penetrado demasiado lejos en la montaña, hacerlo demasiado rápido y de colocar a los mineros en peligro. Normalmente comentarios así traerían rechazo por parte de los miembros del clan que han prosperado bajo el liderazgo de Stokely; pero la corrupción del hielo negro, el cual es común en el valle, ha hecho que los normalmente imparciales enanos se vuelvan belicosos y proclives a encontrar defectos en los demás. Pocos de ellos son conscientes del cambio en sus comportamiento, y nadie conoce la verdadera razón de estos cambios. La situación ha llegado recientemente a un inicio de un cisma en el valle. En un bando está Baerick Piedramartillo, uno de los primeros en descubrir el Hielo Negro, junto con todos los otros enanos que han sucumbido a su influencia. En el otro bando está Stokely, junto con los enanos que todavía no han sucumbido a su maldad. Cada bando tiene sus soldados, y el cisma podría convertirse en una guerra civil a gran escala.

Helda Rioargéteo

Mercader de Mirabar

Nacida de la unión entre los clanes Rioargéteo y Battlehamerr, Helda Rioargéteo es una joven enana que ha heredado la astucia de la familia de su padre así como la valentía asociada al nombre de su madre. Tan viajada como sabía, ha visto más de Faerûn a sus sesenta años de lo que su tío ha visto en sus muchos más inviernos. Tras haber pasado sus años formativos escuchando historias acerca del famoso clan battlehammer y del esplendor del trono del clan de su madre en Mithral Hall, helda se tomó como objetivo el viajar allí a la tierna edad de treinta y cinco años, desafiando a sus padres y a todos los usos y costumbres de la sociedad enana por dejar su hogar a una edad tan temprana. El padre de Helda le pidió a Stokely Rioargéteo, líder del Valle de los Enanos en el Valle del Viento Helado, que le prohibiera a su hija que abandonara el valle. Sin embargo, el anciano Rioargéteo le dio por el contrario su bendición a Helda; probablemente por lamentaba no haber visitado nunca el aclamado sitio de Mithral Hall y porque nada

de lo que pudiera haber dicho podría haber disuadido de irse a la decidida joven enana.

La terca personalidad de Helda fue forjada en el valle de la Cumbre de Kelvin, y sus habilidades fueron templadas en las entrañas de Mithral Halle. Allí, aprendió minería, forja de armas y las artes de la guerra y la diplomacia de manos del clan de su madre, mostrando la volunado de una enana ue había crecido en una dura tierra que difícilmente podía haber permitido un tiempo tan largo para la formación.

Incluso en su protegido hogar del valle, los enanos de la Cumbre de kelvin luchan por pasar el invierno, cazando para obtener recursos mientras ahuyentan orcos, gigantes y otras criaturas que querrian reclamar el abrigo que ofrece el valle. Los miembros del clan en el Valle de Viento Helado trabajan duro para sobrevivir; no pueden disfrutar del lujo de una larga educación. En comparación con ellos, la vida de Helda en Mithral Hall se vio orientada hacia el estudio. Los enanos allí tiene un sentido del paso de la historia que les ha llevado a la riqueza y el confort de los cuales disfrutaban en la actualdiad; y entienden de que no es la prisa, o incluso el trabajo duro, lo que asegurará su prosperidad continuada, sino el estudio cuidadoso y la aplicación de los siglos de sabiduría colectiva de su raza. El coraje puede ser que venga de familia en los Battlehammer, pero la paciencia es una virtud que los enanos de ese clan trabajan duro para aprenderla.

Helda nunca planeó pasar el resto de sus inviernos en Mithral Halle, por lo que tras diez años allí, se mudó a Mirabar. Aunque ahora tiene su hogar en esa ciudad, viaja por todo el Norte, llevando los productos de su forja y los objetos de joyería que crea a clientes desde Aguas profundas hasta el Valle del Viento Helado.

Helda Rioargénteo tiene ojos grises y cabellos ondulados color caoba que mantiene recogidos en una coleta. Viste la capa con capucha de color azul ribeteada de plata símbolo de su clan, mantenida en su sitio con un broche de plata en forma de hacha de guerra enana, marcándola como una guerrera del Hacha de Mirabar.

Baerick Hammerstone

Maestro del Hielo Negro

Armado con un gran mazo de hielo negro y protegido por una cota de placas del mismo material, Baerick Piedramartillo es el líder de un grupo de enanos xenófobos que han roto lazos con Stokely Rioargénteo y llevado al valle al borde de una guerra civil.

Hasta hace poco tiempo era un simple talista que vivía en paz con sus compañeros. Hace varios meses su suerte cambió cuando se unió a una expedición formada por un aprendiz de mago de Luskan. El grupo viajó cerca de la Cumbre de Kelvin, donde Baerick ayudó a desenterrar la forma no muerta del Tirano del Valle del Viento Helado, Akar Kessell. Bajo su liderazgo, el grupo viajó al Espinazo del Mundo, lugar donde Baerick encontró lo que el mago buscaba: una piedra negra tan pulida como el cristal. Aunque translúcida a primera vista, un efecto la hacía parecer



más oscura cuando Baerick más la miraba . Lo que era más importante, cuando Berick la golpeó con su pico no le hizo ni una marca. Mientras Kessel decidía qué hacer con la piedra otro minero intentó hacerse con ella y Baerick le clavó a este su pico en la cabeza. El resto de los mineros entraron en frenesí por hacerse con la extraña piedra y lucharon hasta que solo Baerick sobrevivió, para gran diversión de Kessell. Con la ayuda de Kessell, Baerick recogió todo el hielo negro que pudo y volvió a la cumbre de Kelvin, donde en su taller, Baerick se dispuso a tallar la piedra.

Descubrió que calentarla la ablandaba lo suficiente como para forjarla y comenzó a fabricar objetos de las muestras que había recogido. Baerick comenzó a vender sus objetos de “hielo negro” y se esparcieron rápidamente entre los enanos. Con la ayuda de Kessell, Baerick excavó mas del hielo negro y vendió cada vez más sus obras. El aprendiz de mago que lo había contratado actuó como intermediario en Diez Ciudades y recibió peticiones para fabricar objetos de hielo negro: cuchillos, anzuelos o incluso un espolón de barco en el lago Dinneshere. Finalmente comenzó a experimentar fabricando armas y armaduras de hielo negro. De lo que no se daba cuenta es que la piedra negra estaba infundida con los restos de Cryshal Tirith, erigida por Akar Kessell hacía más de un siglo. Forjada con la esencia de la maldad de la Piedra de Cristal, la torre portaba rastros de la maldad de la piedra, y lo mismo pasaba con el hielo negro formado a partir de sus restos. La corrupción afecta lentamente a cualquiera que entre en posesión del hielo negro, aunque elm efecto es mayor cuanto mas contacto tenga uno con la sustancia.



LA CUMBRE DE KELVIN

Alzándose de la desolada tundra del Valle del Viento Helado hay una montaña de gigantescos peñascos apilados los unos sobre los otros hasta que se agudizan en un pico siempre subierto por las nieves. Las bestias cazas por sus abruptas laderas, los gigantes campan por sus rotos desfiladeros y los enanos excavan sus minas en sus ocultas profundidades.

Esta es la Cumbre de Kelvin, el punto más alto del Valle del Viento Helado y también su corazón; todo lo demás está fijado en base a su posición relativa frente a la montaña.

Aunque las laderas cubiertas de peñascos parecen ser tan estables como un montón de arena, la extraña montaña se ha levantado sobre la tundra durante tanto tiempo como todo el mundo recuerda. De acuerdo a los bárbaros, la Cumbre fue formada cuando Tempus, Dios de la Guerra, luchó contra kelvin, un gran héroe de los gigantes de Escarcha, y lo derrotó sobre la llanura de la tundra del Valle del Viento Helado. Tempus rajó el suelo con su hacha y arrancó las piedras de la tierra para cubrir con ellas el cadáver de su enemigo, dejando que este túmulo sirviera como recuerdo para otros de las consecuencias de incurrir en la ira del Dios de la Guerra. Aunque los enanos del Clan Battlehammer viven en el valle al pie de la Cumbre de Kelvin, pocos humanos o enanos se aventuran por las rocosas laderas de la montaña, y ningún asentamiento ha plantado allí raíces.

Las faldas de la montaña son en su mayor parte el hogar de bestias salvajes, siendo la más peligrosa de todas el gato de los acantilados. Muchos presuntuosos aventureros han partido de Diez Ciudades con la intención de traer de vuelta un pellejo de gato de los acantilados. Aquellos que han vuelto relatan con frecuencia historias de ser cazados a lo largo de las laderas de la montaña por la criatura que habían imaginado que iba a ser su presa.

LUGARES DE INTERÉS

Aunque la mayor parte de las laderas de la Cumbre de kelvin son terreno difícil y sin mapear, unos cuantos lugares en y alrededor de la montaña son bien

conocidos por los enanos y el puñado de exploradores humanos que por allí se aventuran.

El Único Camino de Ida: El Paso del Viento Helado y la Carrera de Bremen son los dos únicos pasos que discurren alrededor de las laderas este y Oeste respectivamente. Los orcos y bárbaros que intentan realizar incursiones en Diez Ciudades deben pasar obligatoriamente por uno de estos dos pasos, y cual de estos elijan determina si son las gentes de Maer Dualdon o las del Lago Dinneshere las que tienen que buscar refugio tras los muros de Bryn Shander mientras sus hogares son saqueados e incendiados.

La Cuesta del Valle: Una escombrera naturale nace justo debajo de la ladera sur de la montaña descendiendo desde la tundra hasta el valle justo en la base de la montaña.

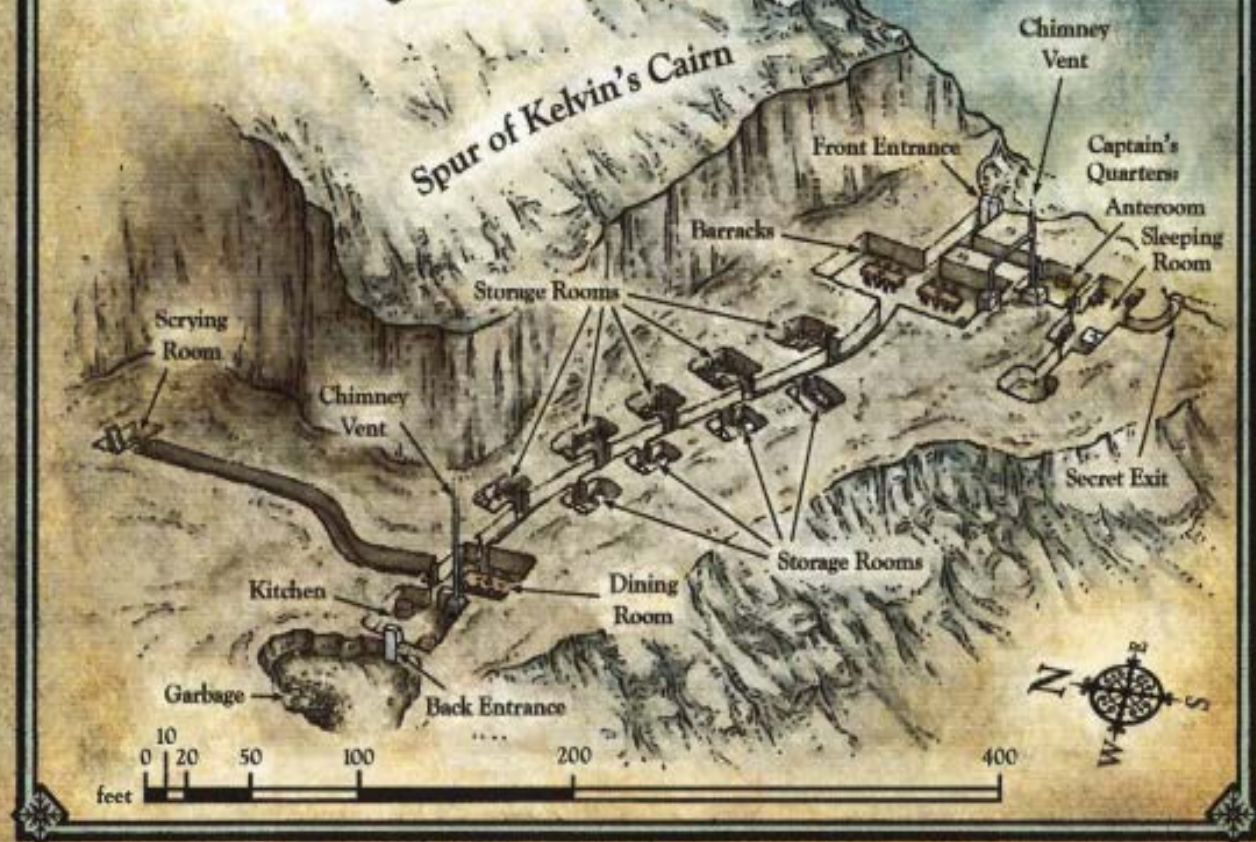
Esta ruta conocida como la Cuesta del Valle, es el único punto accesible de entrada en el Valle de los Enanos desde el Lago Dinneshere o el Paso del Viento Helado, y los enanos usan esta garganta naturale para defender su valle contra intrusiones que vengan desde el Norte.

La Escalada de Bruenor: Entre la maraña de peñascos que forman la Cumbre de Kelvin hay una elevación, una especie de torre que ofrece una vista elevada de todo el Valle de los enanos y las aldeas y la tundra en todas direcciones.

Como su nombre sugiere, era uno de los lugares favoritos del renombrado enano Bruenor Battlehammer, pero se derrumbó durante las batallas contra Akar Kessell y sus ejércitos, cuando los enanos sellaron sus túneles contra los invasores. Años más tarde, los enanos la recrearon laboriosamente en honor del Gran Rey de Mithral Hall.

El Templo de Bruenor: en la base de la montaña hay una pequeña gruta, accesible solo a través de una estrecha grieta desde el lado Norte del Valle de los enanos. La luz brilla a través de agujeros naturales en el techo de la caverna y en la cámara resuena con el silbido sordo del viento resoplando apor toda la montaña. Tallado en la piedra aquí hay una pequeña forja con un yunque independiente, crado y usado hace un siglo por Brueno Battlehammer para crear su obra maestra de herrería, el Martillo de guerra Aegid Fang.

The Verbeeg Lair



Bruenor fue el descubridor de la gruta y sintió su profunda conexión con los poderes de la tierra y desde entonces muchos enanos han venido al "templo de Bruenor para forjar sus propias obras maestras. Los extranjeros casi nunca son autorizados a visitar la cueva, ya que los enanos del valle la consideran un lugar sagrado.

La Guarida de los Verbeeg: Los viajeros que se aventuren más hacia arriba de la montaña por la ladera Sur pueden encontrarse con lo que parece ser una cueva que se abre en la montaña, su entrada cubierta por un peñasco o un matorral de zarzas medio congeladas. Mas allá de la entrada del túnel hay un puesto de avanzada enano que fue abandonado por sus creadores hace mucho tiempo pero que nunca ha permanecido vacío durante demasiado tiempo.

Orcos, bergantes y gigantes han establecido aquí su hogar alguna vez. De forma más memorable, una banda de Verbeegs al servicio de Akar Kessell estableció aquí su guarida, atacando a los enanos del valle de más abajo antes de ser exterminados por los Compañeros del Valle del Viento Helado.

Desde entonces el puesto ha sido conocido por los ciudadanos de Diez Ciudades como la Guardia de los Verbeegs, aunque las bandas de cazadores de fortunas que a veces la exploran nunca sabe que o quienes encontrarán en su interior.

Desde esa atalaya, la montaña era la única silueta que rompía los límites carentes de rasgos del horizonte al norte. La cumbre había sido así bautizada porque se parecía a un montón de peñascos cuidadosamente apilados; las leyendas de los bárbaros, de hecho, proclamaban que de verdad era una tumba. Ciertamente, el valle donde los enanos ahora vivían no parecía un rasgo natural. En todas direcciones se abría la tundra llana y con el suelo de tierra. Pero el valle solo ofrecía escasos parches de tierra salpicados entre peñascos rotos y muros de piedra sólida. Él y la montaña eran los únicos rasgos en el Valle del Viento Helado en donde había cantidades significativas de roca, como si hubiera sido allí colocada por algún dios en los albores de la creación.

-La Piedra de Cristal

LA DONCELLA DE ESCARCHA

La diosa Auril es la deidad malvada del frío y del invierno, y es contada entre los Dioses de la Furia junto con Talos (Dios de las Tormentas Destructivas), Umberli (Diosa de los océanos y vientos amarillos) y Malar (Dios de la caza Salvaje).

Cruel, celosa y cambiante, vive del miedo, no de la adoración, causando heladas para acabar con las cosechas o ventiscas para asaltar a los viajeros cuando siente que no se le ha ofrecido el debido respeto.

Auril solo entrega sus favores como respuesta a las plegarias de forma caprichosa. Incluso aquellos que se ganan su favor no son eximidos de sentir el amargo frío del Aliento de Auril; solo se les permite soportarlo. Más frecuentemente que no, la cruel diosa parecerá recompensar las plegarias de un viajero con cielos claros y clima clemente, solo para revelar su verdadera naturaleza con una tormenta repentina que asalte al viajero lejos de cualquier refugio. Aunque su furia se abate tan rápidamente como se inicia, aquellos que provocan a la Doncella de Escarcha rara vez sobreviven a la experiencia.

El símbolo sagrado de Auril es un copo de nieve blanco sobre un diamante gris (un lozenge heráldico) con un borde blanco.

Auril tiene pocos sacerdotes y menos templos aún. Alguno druidas le ofrecen sus respetos durante la noche de mitad del invierno, y cultos aislados surgen cada cierto tiempo, en su mayor parte en regiones frías y remotas muy similares al Valle del Viento Helado. Un puñado de templos esparcidos por el Norte ofrecen lugares a la gente común donde ofrecer sacrificios, con la esperanza de al menos alejar su furia.

Los santuarios son solo visitados ocasionalmente por los sacerdotes itinerantes de Auril, normalmente mujeres que han sobrevivido un encuentro con un frío extremo gracias al cambiante favor de la Doncella de la Escarcha.

La idea de un clérigo; un personaje que recibe la energía divina de Auril en persecución de otros objetos es algo completamente extraño para la fe. De vez en cuando, sin embargo, un suplicante que busca empuñar la fuerza de una tormenta invernal para castigar a sus enemigos es recompensado con unas migajas del poder de Auril. Las únicas condiciones que pone la Doncella de la Escarcha es la de que un clérigo así debe usar de forma abierta sus habilidades, de tal forma que todos puedan sentir la furia de Auril y temerla de forma apropiada.

Entre las tribus Reghed, las gentes del Gran Glaciar hacia el Este y un puñado de otras gentes duras y salvajes, los chamanes de Auril surgen a veces para dirigir a una tribu lejos de sus deidades ancestrales y hacia la adoración de la Doncella de Escarcha. Estos chamanes enseñan que el camino para sobrevivir a la furia del invierno es infligirla sobre otros, asaltando y saqueando para conseguir los suministros que uno necesita para sobrevivir al invierno.

Ofrecer sacrificios a Auril es socialmente aceptable, incluso algo esperado, en los lugares donde la amenaza de la furia del invierno es muy seria. Dedicarse uno al Servicio de la Doncella de la Escarcha no lo es. Auril es conocida por ser una Diosa cruel que ama el inspirar miedo, y aquellos que se dedican a su servicio difícilmente pueden ser considerados como que tienen en cuenta el bienestar de la comunidad. Gentes así existe, claro está, y a veces consiguen juntar grupos de individuos de ideas parecidas mostrando el poder de la Doncella de la Escarcha; estos clérigos son a veces adorados como algo parecido a santos por sus seguidores. La mayor parte del tiempo, no obstante, es simplemente la visión febril de un devoto lunático que inspira a otros a unirse a un culto.

PRACTICAS

Los mandamientos de Auril para sus seguidores son simples:

“Deja entrar al frío, para que pueda echar a la falsa seguridad del calor. Abraza el frío, para que puedas sentir mi presencia. Extiende el frío, para que otros puedan conocer y temer mi poder. No mates con criaturas del frío salvo en casos de extrema necesidad, porque los considero mis propios hijos. Mata a los demás sin contemplaciones, porque mi gélido aliento no distingue rey de pedreguño, y aquellos que no conocen los peligros del frío todavía pueden perecer por ellos.”

Tras las primeras escarchas del otoño, los granjeros toman una porción de sus cosechas y las lanzan cuando solpa el viento del Norte para ahuyentar la furia de Auril. Aquellos que están a punto de comenzar un viaje a tierras frías a veces esparcen monedas de oro o plata en la nieve profunda o en gélidos riachuelos.

Los cazadores en la tundra ofrecen la sangre de sus presas a Auril derramándola sobre el hielo o la nieve y dejando que se congele. Los más locos y maldados de sus adoradores sacrifican a humanos ante su furia; a veces bajo el pretexto de castigar a un criminal ejecutándolo por congelación.

Un viento helado sopló desde el Norte como un carro de guerra, llevando sobre él a la Diosa Auril. Tras ella vinieron tormentas invernales que hicieron que los peores ataques de Aerdrie parecieran suaves céfiros. Por donde Auril pasaba, los árboles se marchitaban, y sus hojas se retorció como si intentaran buscar el calor que permanecía dentro de la madera.

-Siempreunidos: Isla de Elfos

Los seguidores de la Doncella de Escarcha observan tres festividades religiosas todos los años. La tormenta en Ciernes y la última Tormenta son las celebraciones del principio y final del invierno, respectivamente. La noche de Medioinvierno es la festividad más sagrada para los fieles de Auril.

OBJETIVOS

Junto con Malar y UMBERLI, Auril sirve a Talos, el Dios de los aspectos destructivos de la naturaleza, y en cierta forma, la Diosa representa parte de su portafolio; la letal furia del invierno. Siempre se ha lamentado de esta posición de subordinación y cree que Talos se ha entrometido en su adoración demasiado tiempo, robándole a sus seguidores y menospreciándola con sus propias muestras de destrucción.

Ahora, que la Escisión comienza, Auril cree que ha llegado el momento de establecer su posición de forma independiente a Talos y a los demás Dioses de la Furia. Cree (de la misma forma en que lo hacen otros dioses, que la Secesión terminarán con una nueva reorganización del panteón y por tanto lucha para reclamar su dominio sobre las tormentas invernales, en oposición a Talos. La Doncella de Escarcha ha liberado donde la furia que ha podido reunir en las tierras al Norte de Faerûn, desde el Valle del Viento Helado hasta Sossal en el Este, esperando asegurarse la adoración y miedo del populacho. Junto con climas brutales, envía a bestias de la tundra para acosar a las tribus Reghed y a la gente de Diez Ciudades, recordándoles que sus delgadas murallas no ofrecen ninguna protección contra la oscuridad y el frío del invierno.

Como muchas otras deidades, Auril tiene un agente mortal, una Elegida, para que haga cumplir su voluntad en el Valle del Viento Helado, de energía a sus fieles e inspire miedo en los corazones de sus oponentes. Para esta tarea, Auril ha seleccionado a una joven bárbara llamada Hedrun de los páramos más al Norte del Valle del Viento Helado. Su gente, la tribu del Alce, ha crecido segura de su propia habilidad para asegurarse un sustento de la tundra, olvidando que solo sobreviven para llegar a ver cada primavera gracias a las bendiciones de Auril.

La primera tarea de Hedrun es hacer que recuerde.

Junto con dar un duro ejemplo a la tribu Reghed, Hedrun ha sido encargada con recuperar los restos esparcidos de Cryshal-Tirith y forjarlos de nuevo. Auril cree que sus encantamientos latentes, anteriores a la Plaga de Conjuros, constituyen una vasta reserva de

poder mágico que su Elegida puede usar para aumentar el poder de la Diosa. Quizás puede encerrar a todo el Valle del Viento Helado bajo un invierno perpetuo; una demostración inequívoca de la influencia de la Doncella de la Escarcha.

SIRVIENTES DE AURIL

Las duras medidas de Auril están teniendo el efecto deseado, al menos hasta cierto nivel. Con Hedrun como su agente en el Valle del Viento Helado, ha obtenido nuevos adoradores entre las tribus Reghed y entre los habitantes de Diez Ciudades por igual. El chamán de la Tribu del Oso, Bjami Tengervald, ha llamado a su tribu para que sigan a Auril de forma exclusiva y ha establecido un templo improvisado en Siempre Fundido, dentro de la vieja guarida de Muerte de Hielo. Ven el esqueleto cubierto por el hielo del dragón como una manifestación de la bendición de la Doncella de la Escarcha y ofrece sacrificios de bestias, monstruos y enemigos humanos en la caverna de la catarata, donde los raciones de la catarata envuelven rápidamente a las ofrendas en hielo.

Auril ha ungido también a un sacerdote entre las gentes de Diez Ciudades, un nativo de Bremen llamado Davrick Fain. Aunque no tiene templo o congregación, viaja por todas las Diez Ciudades, anunciando la ira de Auril y llamando a los aldeanos para que ofrezcan sacrificios y plegarias a la Doncella de la Escarcha.

Davrick Fain

Sacerdote de Auril

Tras la primera gran tormenta del Invierno, la gente de Diez Ciudades die un parte mayor de lo normal de su cosecha como ofrenda a Auril, y las heladas corrientes y arroyos de la región están ahora llenos de monedas de cobre y plata para apaciguarla.

Los que es más, un puñado de aldeanos de Diez Ciudades han decidido que Auril es una Deidad a la que vale la pena seguir.

Davrick Fain, un mercader en Bremen, vagabundeo por la tundra con la esperanza de recibir la bendición de Auril y sobrevivió a la experiencia de lo que él llama "su abrazo". Tras volver a Bremen, se proclamó a sí mismo sacerdote de la Doncella de la Escarcha y comenzó a pregonar ruidosamente a sus vecinos para que estos se unieran a él en su servicio. Viaja por todas las Diez Ciudades, comprando objetos para su tienda, lo que le ofrece una oportunidad de esparcir su mensaje a través de todo el Valle del Viento Helado, y sus

pregones han tenido como consecuencia un incremento de los sacrificios a Auril. Ha atraído a otros devotos a su servicio, formando pequeñas células secretas de adoradores en cada una de las Diez Ciudades.

Davrick Fain y su mensaje parecen suficientemente inocuos al principio, pero luego los viajeros empezaron a aparecer muertos, ahogados en corrientes heladas o encadenados al suelo para que murieran por congelación; sacrificios realizados para apaciguar la ira de la Doncella de la Escarcha.

Davrick nunca estaba presente cuando los asesinatos fueron cometidos, por lo que no se ha podido identificar a ningún culpable. Sin embargo, mucha gente en Diez Ciudades está comenzando a mirar con sospecha al autoproclamado sacerdote, sospechando que su devoción por Auril podría ser peligrosa para sus comunidades. Otros susurran que es mejor que los extranjeros mueran bajo la mano del invierno que la furia de Auril acabe completamente con la Diez Ciudades.

Aparte de sus actividades en el Culto, Davrick Fain opera una tienda de objetos de segunda mano en Bremen llamada los Nueve Nudillos.

Su trabajo le lleva por todas las villas a orillas de los lagos, donde compra tallas de marfil y productos locales para llevarlos de vuelta a su tienda y revenderlos a los viajeros y comerciantes incautos que no se dan cuenta que están pagando unos precios exorbitantes (En Bremen, un “cliente habitual de Nueve Nudillos” es una expresión local para alguien crédulo o fácil de engañar).

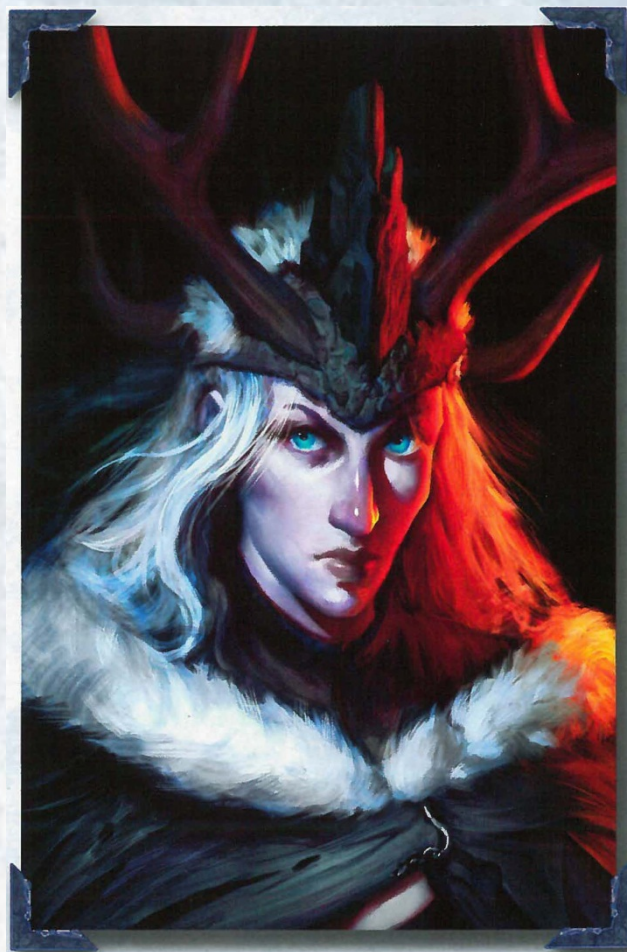
La historia ha comenzado a llegarle a Davrick de que algunas de las tribus Reghed han comenzado a ponerse al servicio de Auril, y ha escuchado rumores de una mujer que algunos dicen que es la mismísima Doncella de la Escarcha; una bruja que manda sobre las nieves y las bestias de la Tundra, y que no puede ser muerta por armas mortales. Estas historias han capturado la imaginación de Davrick, y cree firmemente que la bruja que vive en el mar de Hielo Movedizo es Auril, llamando a todos sus verdaderos seguidores para que acudan a su lado antes que de azote al Valle con todo su aliento helado.

Davrick quiere probar es que es su sirviente más leal, por lo que planea entregar las Diez Ciudades directamente en las manos de la Bruja de Hielo. Davrick es un hombre en mitad de la treintena, con brillantes cabellos pelirrojos que tradicional sus ancestros Reghed. Mide más de seis pies de altura, aunque carece de la tradicional complexión musculada común entre las tribus. Ya no se ve afectado por el frío, y viste finas ropas importadas desde el sur, sin forros o capas de pieles.

Hedrun, La Bruja de Hielo

Escogida de Auril

Una brillante y perseverante joven de la Tribu del Alce, Hedrun fue secretamente bendecida por Auril como Elegida en anticipación de la Secesión.



Aunque Hedrun no era inmune al frío, se veía menos afectada por el y abrazaba la fría muerte del invierno como un tiempo de claridad y belleza. Solo por esto ya era vista como rara entre su tribu; luego, según fue creciendo, extraños sucesos fueron ocurriendo en su presencia. Su comida se enfriaba de forma repentina. Los fuegos tenían que ser alimentados con más frecuencia para que no se apagaran. Estaba fría como la muerte, por lo que todos evitaban tocarla; todos excepto un joven guerrero de la tribu, el hijo del chamán. A pesar de ser advertido de que se alejara de Hedrun, se vio por el contrario atraído por su belleza y aire triste. Comenzaron a hablar secretamente, escabulléndose del campamento cuando querían compartir sus pensamientos. En una de esas íntimas excursiones, se besaron por primera, y última, vez. El hijo del chamán se congeló instantáneamente, muriendo, tocado por los labios de su amor puero muerto por los celos de Auril.

La asustada y enfurecida tribu exilió a Hedrun, despojándola de todas sus ropas de abrigo y abandonándola para que muriera en la tundra congelada. Pero no murió.

Derramando lágrimas que se congelaban sobre sus mejillas, y temblando de frío tanto que casi no podía andar, vagabundeo sin destino, alimentándose de carroña y bebiendo nieve para aplacar la sed.

Le preguntó a Tempus por qué este destino le había sido deparado, pero el Dios de la guerra no le contestó. De igual forma, rezó al espíritu del gran Alce, pero éste también se mantuvo silencioso. En un día particularmente frío, miró a un cielo gris llenos de nieve y gritó su pregunta. “Porque eres especial”, vino una respuesta en forma de un viento susurrante. “Porque eres grande y hermosa de una forma que no pueden entender”.

Durante los siguientes meses, la elegida de Auril aprendió las increíbles habilidades que poseía y como podía usarlas para mandar sobre las bestias del frío cuando sus propios congéneres humanos no se relacionaban con ella. Ahora busca venganza contra su gente, y Auril le ordena en sueños para que muestre a la gente del Valle del Viento Helado lo que realmente significa el invierno.

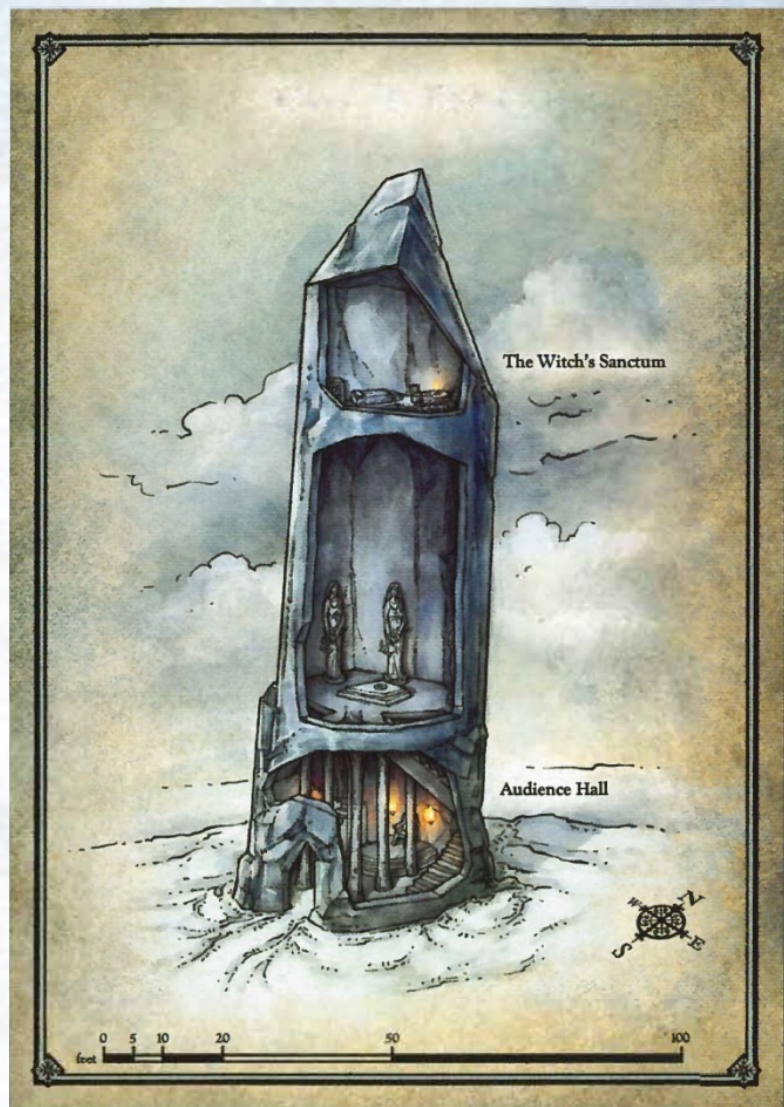
La Bruja del Hielo ha sido bendecida con el poder de Auril. Congela lo que toca, puede lanzar carámbanos de hielo a enemigos distantes. Puede caminar sobre el agua congelándola con cada paso o convertir el suelo bajo sus pies en una resbaladiza pista de hielo. Manda sobre las bestias de la tundra y las tormentas de hielo aparecen según su voluntad. Lo que es más, puede crear a base de hielo y nieve una imagen de sí misma, e imbuirla con su conciencia, creando un duplicado que lleva a cabo su voluntad (y la de Auril) mientras su cuerpo duerme en un ataúd de hielo en su lejana torre. Por tanto, las gentes de las tribus Reghed creen que no puede ser herida con armas, porque cuando el helado simulacro es destruido, se deshace en nieve, sin causar daño a la Hedrun real. Unos cuantos días más tarde, vuelve a aparecer otro nuevo simulacro.

LA TORRE DE LA BRUJA DE HIELO

El mar de Hielo movedizo es una de las regiones más remotas de Faerûn. Pica gente ha puesto sus ojos sobre este reino congelado, y menos aún lo han recorrido y han vuelto para contarle.

Icebergs y témpanos se deslizan y choca entre sí, aplastando en astillas a la mayor parte de los buques que osar recorrer sus aguas. Y sin embargo, la Bruja de Hielo ha construido una torre de hielo negro aquí, imbuída con la maldad de la Piedra de Cristal.

La torre tiene más de cien pies de altura y se parece al prisma de un cristal de cuarzo, aunque es negra y opaca en su mayor parte. Una puerta abierta lleva a esta estructura, obedeciendo el credo de Auril de que el viento invernal debe entrar en todos los edificios.



Santuario de la Bruja: El piso superior de la torre está escasamente amueblado, con una losa de Hielo Negro como cama, una mesa y sillas formadas de la misma sustancia y un pequeño altar a Auril flanqueado por estatuas más pequeñas de la Diosa. Unas cuantas estanterías adornadas con tributos recogidos durante incursiones en las Diez Ciudades y de regalos de las tribus Reghed llenan otra pared. Llamas frías de color azul titilan encima de la mesa y del santuario.

Templo de la Tormenta: El segundo piso es una zona abierta y grande con techos a 80 pies de altura. Un podio en el centro de la sala está decorado con el símbolo sagrado de la Doncella de la Escarcha. Directamente encima del podio, un agujero en el techo permite el acceso al tercer piso mediante el vuelo o levitación.

Sala de Audiencias: La planta baja de la torre es una sala de audiencias con un trono en el extremo opuesto al arco de entrada. Aquí Hedrun recibe la pleitesía del puñado de bárbaros Reghed y orcos del Espinazo del Mundo que han venido para jurarle obediencia. Las columnas, trono y escaleras que llevan al siguiente nivel han sido todas creadas con hielo y son resbaladizas.

ALLENDE DEL VALLE DEL VIENTO HELADO

Todas las tierras al Norte del Espinazo del Mundo y al Oeste del Glaciar Reghed son a veces llamadas Allendhelor, porque comparten el clima brutal y la inaccesibilidad del valle. Estas tierras caen dentro de cuatro anchas categorías: las tierras río abajo desde el Valle del Viento Helado, La Carrera Fría en el extremo oeste de Faerûn, el Espinazo del Mundo propiamente dicho y el Mar de Hielo Movedizo.

RIO SHAENGARNE

El río Shaengarne tiene su nacimiento en Bremen, donde drena las aguas de Maer Dualdon y serpentea su curso hacia el Oeste hasta desembocar en el mar en Maestroférreo.

Durante el camino, recoge afluentes provenientes de Aguas Rojas y aguas de deshielo de las laderas septentrionales del Espinazo del mundo. En mitad del invierno, el Shaengarne se congela, aunque las aguas bajo el hielo siguen fluyendo durante todo el año. El río marca el límite sur de las migraciones estacionales de las Tribus Rehged. Al final de la primavera, la costra exterior de hielo que lo cubre se rompe y el río crece mientras sus afluentes bajan crecidos con las aguas del deshielo. Los salmones nadan río arriba para desovar en Maer Dualdon y el Shaengarne se llena con los Char parecidos a truchas y otros tipos de peces.

Maestroférreo

La ciudad enana de Maestroférreo está encaramada en el límite oeste del Valle del Viento Helado, justo donde el río Shaengarne desemboca en el Mar de Hielo Movedizo. La Ciudad está encajonada en una gran fisura donde el Shaengarne se abre al mar. Sus torres de piedra se levantan como estacas del suelo del valle y las salas y pasadizos de Maestroférreo sobresalen de la roca y el hielo que nunca se funde de las paredes del valle. Túneles mineros parecidos a los que hay bajo la Cumbre de Kelvin se extienden desde los muros del valle y bajo la tundra, proporcionando a los enanos lo que parece ser un inagotable suministro de mineral de hierro. Maestroférreo está poblada únicamente por enanos; unos nueve mil. Los miembros de otras razas tienen prohibido poner un pie en el Valle de Maestroférreo. Grandes menhires marcados con el escudo de la villa; yunque rojo sobre diamante gris, están dispuestos alrededor del perímetro del valle para advertir a los que se acercan demasiado.

LA CARRERA FRÍA

Las zonas más al Norte de la Costa de la Espada son conocidas generalmente como la Carrera Fría. El nombre es aplicado de forma poco estricta, pero generalmente se refiere a la región costera comprendida entre el río Shaengarne hacia el Norte y el río Arroyo Helado hacia el Sur. Las tundra helada aquí se eleva hasta grandes acantilados a lo largo de la costa donde el Espinazo del Mundo baja para encontrarse con el mar.

Herradura Ígnea

La ciudad de Herradura Ígnea es el puerto más septentrional a lo largo de la costa de la Espada, conocida por ser el punto de partida para las caravanas que toman el Sendero de las Diez hacia el Norte en dirección hacia el Valle del Viento Helado.

Los viajeros que se aproximen a Herradura Ígnea por el mar pueden ver la ciudad en una mirada: un pequeño distrito central de grandes edificios de piedra que asciende desde los muelles, rodeado por una vasta extensión de toscas viviendas.

Al final de los límites de la ciudad está la entrada al valle de la Herradura de fuego, una fisura en la tierra que termina en un gran cráter, sus paredes ennegrecidas por el fuego. Los sabios han discutido sobre qué es lo que creó el cráter, si fue formado durante una erupción volcánica o por una estrella que cayó de los cielos; pero el violento episodio arrancó la tierra del suelo, revelando las ricas vetas de cobre y plata bajo él y dándole al valle (y a la ciudad vecina) su nombre. No todos los visitantes a Herradura Ígnea llegan por barco. Muchos viajan aquí desde Diez Ciudades o desde las comunidades más pequeñas como Auckney o Hudelstone, buscando un trabajo estable. Mercaderes y trabajadores venían frecuentemente desde Luskan, antes de que esa ciudad se viera inmersa en el caos. Ahora, la carretera costera desde Luskan a Herradura ígnea está plagada de monstruos y bandidos, y el ferri que cruza el Arroyo Helado ya no funciona, forzando a los viajeros a vadeas las traicioneras aguas.

Sin importar el lugar de salida, sin embargo, cualquiera que venga a herradura ígnea llega por el mismo motivo; trabajar en sus minas. La ciudad está gobernada por un triunvirato mercantil, los cuales representan los intereses comerciales de Mirabar, Noyvern y Aguas Profundas. El triunvirato envía agentes a ciudades y aldeas a lo largo de la parte Norte de la Costa de la Espada, reclutando trabajadores para trabajar en las minas atrayéndolos con promesas de sueldos fijos más alojamiento y comida. Para los granjeros acostumbrados a arañar su subsistencia de la

tierra, la oferta trae con ella posibilidad de obtener más dinero en una estación de lo que verían en toda una vida, por lo que la ciudad mantiene un estable influjo de mano de obra que mantiene el ritmo de las incesantes operaciones mineras. El trabajo en las minas es matador, la tasa de abandono es alta; muchos mineros trabajan solo durante un puñado de estaciones antes de ser reemplazados. Dado que la población contratada constituye dos tercios de la población de Herradura Ígnea, unos quince mil habitantes, la mayor parte de la población de la villa ha vivido allí solo unos pocos años y no la consideran su hogar.

EL SENDERO DE HIERRO

El Sendero de Hierro corre desde Maestroférreo hacia el Sur por la Carrera Fría, uniéndose al Sendero de las Diez a mitad de camino entre Herradura Ígnea y Hundelstone. La carretera es usada casi exclusivamente por caravanas de enanos que llevan sus productos para ser vendidos en Herradura Ígnea, dado que las caravanas sureñas saben que no encontrarán ninguna bienvenida en Maestroférreo.

Esta actitud contribuye no solo a la naturaleza temporal de gran parte del alojamiento en la ciudad sino también a la actividad ilícita que se encontraría con oposición en una comunidad más estable. Los mercaderes gobernantes hacen lo que pueden para mantener un mínimo de ley y orden en la ciudad, pero están más interesados en mantener sus márgenes de negocio que en el bienestar de la ciudad, por lo que un cierto grado de comportamiento fuera de la ley es tolerado. Los visitantes pasan la mayor parte de su tiempo en el distrito central, conocido por los locales como “Las Bóvedas” por sus dos almacenes protegidos, donde los mineros reciben sus salarios y depositan su duramente ganados dineros. El distrito es también donde se encuentra el Salón del Triunvirato, un gran edificio de piedra donde los Lores Mercaderes mantienen sus despachos y realizan sus negocios. En las cercanías se encuentran caso todos los mejores establecimientos de Herradura Ígnea, incluyendo el restaurante del Jardín Verde y la Taberna de la Mantícora Cantante. Los visitantes que busquen algo más animado pueden ir al Enano Borracho, una taberna cerca de los arrabales, donde muchos de los mineros van a beber y donde uno puede tomarle el pulso a la ciudad. (de hecho, unos cuantos de los patronos son informadores empleados por el triunvirato para descubrir trabajadores corruptos y pasar la información sobre cualquier huelga o revuelta planificada por los mineros). Muchos visitantes se sorprenden de que, a pesar del tamaño de la ciudad, Herradura Ígnea no tenga posadas, solo una casa de huéspedes a la que despectivamente los locales llaman “las celdas”. Es un edificio con espartanas acomodaciones donde los visitantes son vigilados y recibidos por agentes del triunvirato, los cuales vigilan incesantemente para impedir que organizaciones

rivales como los Zhentarim o los Ladrones Sombra de Amn pongan un pie en la ciudad.

Auckney

Ninguna carretera importante lleva a Auckney, solo hay un sendero desde Herradura Ígnea. De igual forma, el puerto rara vez ve tráfico. La villa es demasiado pequeña como para que los barcos mercantes se molesten en pasar por ella y la permanente niebla que cubre la costa hace que la navegación sea peligrosa. Por tanto, Auckney recibe pocos visitantes, y sus torres vigía, levantadas en varios puntos de las cercanías, rara vez albergan guardias. Dreyfin Auck, el señor de Auckney, es un orgulloso aristócrata a pesar de su pequeño señorío. Está siempre ansioso de conocer a nobles bien conectados, así como en escuchar noticias de las grandes ciudades de la Costa de la Espada. Los recursos de la villa son escasos, sin embargo, sobre todo durante la larga temporada invernal, y los visitantes que se quedan en Auckney durante más de una noche o dos ya se habrán excedido en su bienvenida. La mayor parte de los habitantes de la villa son plebeyos humanos cuyas familias han trabajado las tierras de Auckney durante generaciones. Hacer que crezca algo en el rocoso suelo de la zona es trabajo difícil, y los granjeros tienen poco tiempo para gastar hablando con extranjeros. A pesar de todo su trabajo, los granjeros producen escasamente la suficiente comida como para pasar el invierno, y una única mala cosecha puede poner a la villa en riesgo de hambruna durante los meses más fríos del año. Como resultado, la población de Auckney roza las doscientas almas, bajando a veces a la mitad después de una temporada particularmente dura. Las únicas personas en la villa que no viven con la mano en la boca son la familia Auck y sus sirvientes, los cuales viven en el Castillo Auck, una pequeña mansión señorial flanqueada por unas torres bajas construida encima de un peñón de roca en mitad del puerto. El castillo fue construido por la familia Dornegast hace más de siete siglos y ha sido gobernado por los Auck durante los últimos cinco. La añosa estructura es el orgullo de la familia, pero a pesar de todos los intentos de mantenerla, el castillo se desmorona. Las propiedades de los Auck no generan suficientes ingresos como para que el señor arregle los edificios de forma adecuada, y los albañiles enanos de Hundelstone que emplea no trabajan a crédito, por lo que Dreyfin se ha visto obligado a parchear la estructura lo mejor que ha podido y a ver como años tras años la hacienda familiar se desmorona a su alrededor. Auckney no tiene una posada en condiciones, porque los viajeros en la carretera costera son poco frecuentes. Los visitantes que impresionan a Lord Dreyfin pueden ser invitados al Castillo Auck. De otra forma pueden intentar que una de las familias de campesino se ofrezca a abrir las puertas de su casa a cambio de unos cuantos cobres. Pocas personas han tenido ocasión de viajar a mercados donde puedan gastar esos dineros, pero Dreyfin acepta felizmente sus impuestos en cobre en vez de en cosechas.



MAR DE HIELO MOVEDIZO

A lo largo del límite occidental del Valle del Viento helado, hay una vasta extensión de hielo roto que se extiende durante cientos de millas. Estrechos canales de agua corren entre el hielo, permitiendo paso a los navegantes lo suficientemente valientes (o estúpidos) como para navegar por este mar congelado. Aquí, icebergs que flotan libremente se mezclan con islotes y rocas cubiertas de hielo, y la diferencia entre uno y otro es rara vez visible hasta que es probada con el casco de un barco.

El hielo cambia constantemente, abriendo nuevos pasajes mientras cierra otros. Incluso el capitán más veterano puede verse hundido cuando un ancho pasaje se cierra de repente y los icebergs aplastan su barco como un torno.

Los numerosos cascos de barcos atrapados en el hielo atestiguan los peligros de navegar por este mar. A pesar de toda su desolación, el Mar de Hielo Movedizo tiene sus habitantes. Focas, morsas y osos polares cazan encima de su superficie y también bajo ella. Bancos de bacalaos y chars nadan en las profundidades, y ocasionalmente alguna ballena se queda varada entre los icebergs.

Los dragones blancos viven y cazan también aquí, y las criaturas que no pueden escapar al agua encuentran escasos refugios de estos terroríficos depredadores voladores. Incluso unas cuantas tribus de cazadores viven aquí, acechando a las focas y los osos para comer y fabricando sus refugios a base de bloques de hielo.

Las tribus Reghed del Valle del Viento Helado están atadas por un antiguo tabú que les impide aventurarse hacia el Mar de Hielo Movedizo, o también llamado por ellos "tierras flotantes". Aunque envuelto en un lenguaje supersticioso, el edicto es en última instancia Práctico, ya que los riesgos de viajar por el hielo son

mucho más grandes que las potenciales recompensas. La tribu de la Foca, de corta vida, la cual emergió durante el periodo de crecimiento de las tribus bajo el gobierno de Wulfgar, violó ese edicto, y las gentes de las otras tribus apuntan a su transgresión de ese edicto como causa de que esa tribu no sobreviviese.

El Pico de Hielo

En un día claro a lo largo de la Carrera Fría, los viajeros que miren hacia el mar podrán ver la silueta del Pico de Hielo en el horizonte hacia el Oeste.

Esta isla congelada está coronada por el promontorio cubierto de nieve que domina su mitad norte. La mayor parte de los habitantes viven en unos cuantos asentamientos apiñados alrededor de las dos bahías que hay en su orilla sur.

Las laderas más bajas de la montaña son el hogar de cabras, yetis y trolls de las nieves, y las cuevas bajo su pico albergan la guarida de Arveiturace, el Wyrn blanco al que los marineros conocen como Garras de Hielo, debido a su costumbre de lanzarse en picado sobre barcos indefensos y destruirlos con sus zarpas.

Los rumores persisten que hablan de cuevas excavadas por svirfneblins que conectan las zonas más bajas del Pico de Hielo con tierra firme, pero la existencia de esos túneles no ha sido nunca confirmada.

Aurilssbarg

El asentamiento más grande en Pico de Hielo es la aldea de Aurilssbarg, la única comunidad en la isla que tiene un puerto lo suficientemente grande como para albergar embarcaciones de gran porte. Aurilssbarg sirve como puesto comercial para los otros asentamientos de la isla, cuyos habitantes vienen aquí para comerciar con pieles, pellejos, pescado, aceite y tallas de marfil a cambio de suministros que vienen en

barcos desde Luskan, Herradura Ígnea, Puerto Llast y, ocasionalmente, Noyvern.

El comercio marítimo aquí estaba dominado por Luskan hasta que la Ciudad de los Velámenes cayó en declive. El influjo de comerciantes de otros lugares a lo largo de la costa de la Espada ha beneficiado a la gente de Aurilssbarg, pero también ha ocasionado actos ocasionales de violencia por parte de capitanes Luskanitas que todavía reclaman su control sobre las aguas cercanas.

El peor de estos es un capitán de Luskan llamado Faulken Regspie, perteneciente el Buque Kurth, el cual prendió fuego a los muelles de Aurilssbarg cuando vio como descargaba allí un barco de Puerto Llast. Después de esos incidentes los locales murmuran que alguien debería hacer algo con los beligerantes Luskanitas, pero ese “alguien” siempre significa otra persona, por lo que al final nadie hace nada.

Como es típico en los asentamientos en Pico de Hielo, las calles de Aurilssbarg están pavimentadas con maderos colocados transversalmente y sus edificios son bajas estructuras de madera cuyos techos inclinados están cubiertos con pizarra. El establecimiento más conocido para los visitantes es el Salón Verde, una espaciosa taberna con un fuego de cocina tan largo que en él se pueden asar al mismo tiempo seis carneros para alimentar así a las frías y hambrientas tripulaciones que llegan para saciar su hambre tras haber descargados sus barcos en los muelles. Los locales vienen también aquí para escuchar las últimas noticias de tierra firme, aunque para el momento en el que llegan a Pico de Hielo, esas historias están a veces retrasadas y ampliamente exageradas, poco más que rumores. Sin embargo, los aislados habitantes de Aurilssbarg las siguen escuchando.

Dominio de Bjorn

Una villa fortificada de unos quinientos en la orilla sudeste de Pico de Hielo, Dominio de Bjorn es el hogar de una población mixta de hombres del Norte y Cazadores del Hielo. Son tramperos, cazadores y pescadores que venden sus productos en Aurilssbarg o se arriesgan a enviarlos desde el peligroso puerto de la villa. La villa tiene una larga historia de animosidad contra Luskan, y unos cuantos bravos capitanes nortños han incluso lanzado incursiones contra buques Luskanitas en tiempos recientes.

Lobo de Hielo

Esta pequeña aldea se halla al Este de Aurilssbarg en Pico de Hielo. Sus habitantes descienden de Cazadores del Hielo Nómadas que se asentaron hace siglos en esta isla. Sus residentes aún se aventuran en el Mar de Hielo Movedizo en sus kayaks de piel para cazar focas y ballenas, vendiendo sus productos en Aurilssbarg.

La leyenda dice que la gente de Lobos de Hielo descubrió hace mucho un barco hundido cargado con monedas de oro y platino y la joyería hecha con estas monedas se ha pasado de generación en generación en esas gentes.

El Espinazo del Mundo

Algunas veces llamada el Muro, la cadena montañosa llamada Espinazo del Mundo es una barrera entre el Valle del Viento helado (y el resto de Allende helor) y las tierras ligeramente más cálidas al Sur. Infestadas de orcos, goblins, gigantes y bandidos, estas montañas son inhóspitas para la vida civilizada.

Hundelstone

En las partes más elevadas del Sendero de las Diez solo unos cuantos matorrales se aferran a la vida entre las rocas cubiertas de musgo. Los viajeros en esta ruta llegan al final a Hundelstone, tercamente encaramada en las laderas como la flora cercana. Los edificios de la villa son bajos, con la mayor parte de las habitaciones excavas bajo tierra, y sus tejados están muy inclinados para protegerse de la acumulación de las nieves que cubren las montañas en invierno. Los muchos enanos y gnomos que viven en Hundelstone son aficionados a recordarle a los visitantes que se agachen cuando caminen por la villa, no sea que se vean arrastrados por el viento.

Para la mayoría, Hundelstone es o bien el último punto de civilización antes del paso hacia el Valle del Viento helado o bien el primer refugio antes del extenuante viaje de vuelta. Pasa sus habitantes, Hundelstone es una puerta a las riquezas ; y peligros; del reino subterráneo bajo el Espinazo del Mundo. Muchos de los enanos y gnomos aquí pasan sus días excavando túneles, extrayendo mineral o fundiendo y forjando el oro y latón que extraen. Mientras tanto los escasos habitantes humanos son o bien mercenarios o bien aventureros que se ganan la vida como guardias de caravana y cazadores en los acantilados. A veces se lanzan a explorar los túneles para ganar una valiosa experiencia de cómo sobrevivir en la Infraoscuridad.

Las Tribus Salvajes

En cuevas y valles a lo largo del Espinazo del Mundo, docenas de tribus de orcos y goblins luchan por el territorio y los escasos recursos. Cada pocos años, cuando los recursos abundan una tribu u otra baja de las montañas para lanzarse a saquear los asentamientos cercanos.

Ningún líder desde Akar Kessell ha conseguido unir las caóticas tribus. Pero la Bruja de Hielo ha reclutado a un grupo de orcos, la tribu de la Sangre Congelada, a su servicio. La mayor parte de los guerreros permanece en el Espinazo del Mundo, aunque algunos se han unido a la Bruja del Hielo en su torre. Potenciado por la magia de Hedrun y las bendiciones de Auril, los orcos de la Sangre Congelada han ganado ventaja en sus luchas contra sus vecinos y, si nadie se les opone, podrían conseguir establecer un nuevo reino orco en las montañas que podría rivalizar con Muchas Flechas en el Este.



LA HERMANDAD ARCANO

Aquellos que han dominado el uso de la magia la empuñan con fines nobles: para destruir monstruos, destronar a tiranos y mantener un equilibrio estable en el mundo. Otros persiguen el Arte como un fin, perdiéndose en la exploración de lo arcano. Y algunos, como los magos de la Hermandad Arca, usan la magia para hacerse ricos.

La riqueza significa poder, por supuesto, y al final, la Hermandad desea gobernar todo el Norte poniendo freno al comercio a lo largo de toda la Costa de la Espada, desde Aguas profundas al Valle del Viento Helado. A veces asociados al nombre de sus antiguos cuarteles generales, la Torre de Huéspedes de lo arcano en Luskan, la Hermandad gobernó una vez la así llamada Ciudad de los Velámenes.

Ahora que Luskan ha caído en el caos, los capitanes piratas que gobiernan en la ciudad ya no responden ante los magos de la Hermandad. La Torre de Huéspedes de lo Arcano yace medio en ruinas, y la ciudad alrededor de ella está invadida por no muertos.

Si todavía queda algún mago en los extraños capiteles de la torre de huéspedes, quizás controlando a los no muertos, es un tema de especulación y rumores. Pero lo que sí está claro es que la Hermandad Arcana sigue existiendo. Sus agentes están por todos lados, desde Lunargénte en el Norte hasta Puerta de Baldur en el Sur. Puede ser que ya no sea lo poderosa que una vez fue, pero el grupo está en camino de recuperar su antigua influencia.

La Hermandad Arcana carece en la actualidad de cualquier tipo de liderazgo centralizado. Su antiguo archimago, el Liche Arklem Greeth, fue recluido en su filacteria hace más de cien años. Los cuatro magos principales que le informaban también han desaparecido. En la actualidad, cinco magos luchan por el liderazgo, pero ninguno de ellos tiene una situación lo suficientemente segura como para reclamar el título de Archimago Arcano y establecer de nuevo la jerarquía.

Cada uno de estos cinco magos tiene una facción de seguidores dentro de la hermandad, y parece solo cuestión de tiempo antes de que uno de ellos gane los suficientes apoyos como para reclamar la posición principal. Después de eso, a no ser que la situación degenera en violencia, los otros cuatro se convertirán

en magos principales, los ayudantes clave del Archimago Arcano, aunque en estos momentos su animadversión mutua enrarecen tanto sus relaciones que es poco probable que trabajaran bien en concierto.

Lo que es más, algunos dentro de la Hermandad creen que Arklem Greeth volverá al final para reclamar su posición como líder de la organización. Esa posibilidad es uno de los factores que ha impedido a los cinco magos el actuar de forma agresiva para tomar las riendas de la Hermandad.

La filacteria del liche se vio por última vez en posesión de Valindra Mantosombrío, una agente Thayina en la región de Noyvern.

OBJETIVOS

La Hermandad Arcana ha sido siempre ambiciosa, y su actual estado de debilidad no ha cambiado las intenciones del grupo. Cuatro objetivos principales empujan las actividades de los que quieren convertirse en Archimagos de lo Arcano.

Poder a Través del Beneficio

Los objetivos de la hermandad sueñan con llegar a ser en el poder definitivo de Faerûn. Su fundador, Arklem Greeth, entendía que es el dinero; no los títulos ni los derechos de nacimiento ni el poder mágico o militar; lo que manda en el Norte, por lo que convirtió la Hermandad Arcana en algo que era tanto una sociedad mercantil como una mágica, siendo los ambición y la codicia sus conjuros más poderosos.

Tras la derrota del liche y la destrucción de la Torre de Huéspedes, los miembros de la Hermandad se están instalando en ciudades a lo largo de la Costa de la Espada, intentando reconstruir su red comercial y llevar el área otra vez bajo su control.

Los cinco aspirantes a líder tienen bases de operaciones por todo el Norte: Jendrick el Azul en Port Llast, Teyva “Mano de Mago” Lillowind en Puerta de Baldur, Zelenn Essrenthir en Noyvern, Druette “el Cuervo” en Aguas profundas, y el nigromante Cashaan el Farid en Luskan, donde manda a los No muertos que ocupan la Torre de Huéspedes.



Luskan

Cashaan el Farid sabe que acabar con el caos en Luskan es el primer paso para convertir la ciudad en una base útil de nuevo, dado que ningún tipo de comercio fluirá a la ciudad hasta que los mercaderes puedan viajar allí sin riesgo excesivo de pérdidas (o muerte violenta). Con ese fin, ha comenzado a contratar aventureros para ayudar a acabar con los peores elementos. Para mantener la resurrección de la Hermandad en secreto durante tanto tiempo como sea posible, los magos reclutadores suelen actuar como miembros de una organización más respetable o como miembros independientes con derechos de propiedad en la ciudad.

Cashaan el Farid es un nigromante humano de Calimshan. Habiendo crecido usando el miedo y odio de su gente contra sus opresores genasi para tejer su sutil conjuro de control, Cashaan sabe cómo usar la desesperación en su ventaja; y Luskan está llena de gente desesperada.

Romper el Equilibrio en Noyvern

Noyvern es un blanco clave para la Hermandad. Su reciente resurgir ha hecho que el comercio crezca, y las luchas de poder en estos momentos y otros elementos desestabilizadores presentan amplias oportunidades para la Hermandad Arcana para que esta se

Un hito maravilloso marcaba el mismísimo centro de la Ciudad de los Velámenes, un extraño edificio del cual emanaba una poderosa aura de magia. Al contrario que cualquier otra estructura de Ferûn, la Torre de Huéspedes del Arcano parecía, literalmente, un árbol de piedra, mostrando cinco capiteles, el más grande siendo el central y los otros cuatro, de igual altura, saliendo del tronco principal con la graciosa curva de un roble.

En ningún lugar podían verse signos de la construcción; era obvio para cualquiera que la mirara que era la magia, no el trabajo físico, lo que había producido esta obra de arte.

El Archimago, Maestro indiscutido de la Torre de Huéspedes, residía en la torre central, mientras que las otras cuatro albergaban a los magos más cercanos en la línea de sucesión. Cada una de estas torres menores, representando los cuatro puntos cardinales, dominaban un lado diferentes del tronco, y su mago respectivo tenía la responsabilidad de vigilar e influenciar los sucesos en la dirección que miraban.

Por tanto, el mago al oeste del tronco pasaba sus días mirando al mar, y a los barcos mercantes y piratas que navegaban hacia el puerto de Luskan.

-Rios de Plata

Introduzca dentro del panorama político y económico.

La Hermandad no busca gobernar Noyvern, sino mantener influencia sobre aquel que acabe controlándola.

La maga elfa Zelenn Essrenthir dirige las operaciones en Noyvern. Vivía allí antes de la Plaga de Conjuros y tiene un profundo conocimiento no solo del pasado de la ciudad, sino también de su historia reciente. Muchos jugadores principales, particularmente Lord Neveremeber, desean ganarse su confianza con la esperanza de que ella pueda ayudarlos a asegurar su posición en Noyvern. Pero con la perspectiva que proviene de haber vivido una vida tan larga, Zelenn espera al momento oportuno para usar su influencia para inclinar la balanza en favor de la Hermandad Arcana. No todos los miembros de la organización son tan pacientes, sin embargo, y algunos han sugerido que si Zelenn no actúa pronto, debería ser reemplazado por alguien que si lo haga.

Negociar Alianzas con Puerta de Baldur

Puerta de Baldur es el premio gordo por conseguir en la Costa de la Espada, y todo el mundo intenta quedarse con un trozo de la tarta.

Establecer allí una presencia no fue un desafío para la Hermandad Arcana, pero como el jugador más nuevo

en la mesa en un orden ya establecido de gremios e intereses regionales, la organización se ha visto muy dificultada para expandir su influencia en la ciudad. Teyva “Mano de Mago” Lillowind espera cambiar eso. Una semielfa pícara y maga autodidacta, su resolución compensa su escasos talentos arcanos. Espera poder cerrar una alianza con Nueve Dedos Keene, su antigua superior en la poderosa Cofradía de ladrones de Puerta de Baldur.

AGENTES DE LA HERMANDAD

En apoyo de las aspiraciones de Jendrick el Azul de convertirse en el Archimago Arcano, un mago llamado Vaelish Gant ha venido a Diez Ciudades. Con la ayuda de matones y rufianes de Luskan, Gant planea hacer avanzar los intereses de la Hermandad Arcana mediante el control del comercio que entra y sale del Valle del Viento Helado.

Vaelish Gant

Mago de la Hermandad Intrigante

Muchos comerciantes obtienen beneficios en el lucrativo mercado del “oro blanco” del Valle del Viento Helado, pero de la forma en que Vaelish Gant lo ve, el marfil y las tallas de marfil son solo el comienzo.

Si la Hermandad Arcana puede obtener acceso a las minas enanas de la Cumbre de Kelvin y a la riqueza sin explotar de la tundra; con sus pieles; que se halla en la actualidad desperdiciada con los bárbaros Reghed, el valle valdría la pena de conquistar.

Y si alguien descubriera un valioso nudo de mineral en algún lugar del Espinazo del Mundo, Diez Ciudades podría convertirse en una nueva Mirabar.

El liderazgo de la Hermandad no ha mostrado ningún interés en el Valle del Viento Helado; esta operación es únicamente de Gant. El mago está de hecho menos interesado en Diez Ciudades que en el prestigio que ganaría entre sus pares en la Hermandad que ganaría si tuviera éxito. Espera especialmente que los beneficios generados en Diez Ciudades ayude a Jendrick el Azul a asegurarse el Cargo de Archimago Arcano, y que luego el mago más veterano le recompense con un cargo de Mago Principal.

Vaelish Gant nació en la ciudad sureña de Athkatla, mucho más abajo en la Costa de la Espada. Se unió a las operaciones de la Hermandad Arcana bajo la tutela de Jendrick y comenzó sus operaciones en Aguas profundas, esperando que ese esfuerzo fuera clave para su carrera. Gant se encontró rápidamente frustrado por la fuerte competencia, y decidió que hacerse con el control de los mercados en Diez Ciudades sería un uso más eficiente de recursos y una forma más fácil de impresionar a su mentor..

Vaelish Gant es un hombre robusto de mediana altura, con cabellos cortos y negro, y tez marróneacea clara que lo marcan a primera vista como un extranjero en el

Valle del Viento helado. Se viste como un mago, vistiendo una túnica marrón con un manto blanco a la moda cerrado con un broche adornado con conchas marinas. Su adornado bastón metálico está rematado con un brillante zafiro, mostrando su poder mágico para que todos lo vean. Aunque da la impresión de grandes poderes mágicos, en realidad su dominio del Arte no ha progresado mucho más allá del de un aprendiz. Esta arrogancia se extiende a su forma de comportarse; es prepotente y confiado, creyéndose que está destinado a cosas importantes y sabiéndose superior a todos con los que se relaciona.

“Flaco”

Rufián Hombre Rata

Para apoyar sus esfuerzos en el Valle del Viento Helado, Vaelish Gant se ha hecho con la ayuda del Buque de Rethnor de Luskan. “Flaco” es un miembro de esa banda de matones, un escurridizo pícaro que es rápido con su estoque y más rápido aún con sus insultos.

Flaco es en verdad un hombre rata, aunque oculta ese hecho todo lo que puede, usando su forma animal para escapar de peligros abrumadores.

Flaco es un embaucador cuyos encantos se ven moderados un poco por un comportamiento cambiante y retorcido. Tiene cabellos castaños cortados muy cortos, ojos azules y tez clara. Sus antebrazos llevan la marca tatuada del Buque de Rethnor; un velero atravesado por una espada desde arriba mientras los tentáculos de un kraken salen desde abajo.

Flaco dirige el negocio de “protección” en Bryn Shander, extorsionado a los mercaderes para que paguen para evitarse actos de vandalismo y robo. Es frío y salvaje, y cada vez que atemoriza a un mercader, secretamente desea que este se decida a luchar. Pero es tan bueno intimidando; bajando el tono de su voz hasta llegar a un susurro para sus peores amenazas; que rara vez tiene que usar sus armas.

Marek “el Espinillas”

Matón Hobgoblin

El otro agente principal de Gant en Bryn Shander es un hobgoblin llamado Marek, también conocido como “El Espinillas.”

Los Hobgoblin no son vistos frecuentemente en el Valle del Viento Helado, por lo que Shank mantiene puesta la mayor parte del tiempo la capucha de su capa para cubrir su tez rojiza. Su trabajo es reclutar a los peores elementos de Diez Ciudades para que ayuden a los esfuerzos de Vaelish Gant. Los bribones se ven a veces atraídos a las ofertas de este bruto de aspecto fuerte, las cuales parecen ofrecer una alternativa a la vida de trabajo comunitario que defina a la mayor parte de las Diez Ciudades.

Marek es un alto y fuerte hobgoblin con largos cabellos negros y ojos amarillos. Su rostro está lleno de cicatrices, testimonio de las peleas a las que ha sobrevivido formando parte del Buque Rethnor en



Luskan. Su brazo muestra el mismo tatuaje mostrado por Flaco, identificándolo como parte de la tripulación del Buque de Rethnor en Luskan. Habla con una voz gutural que es respaldada por una clara amenaza de violencia física, lo cual ayuda a mantener bajo control a los matones locales.

Aunque su principal función es la del reclutamiento, Marek también respalda las peores amenazas del Flaco. Es un guerrero bien entrenado, habilidoso en preparar emboscadas en calles y callejones. Rara vez ha encontrado a un igual en la lucha, y la última vez que lo hizo, huyó, para su gran vergüenza. En una situación similar, se preguntará si dominará sus miedos o huirá otra vez con el rabo entre las piernas.

LOS BUQUES DE LUSKAN

La ciudad de los velámenes medró una vez gracias al comercio y la piratería, y ahora se está levantando de pie de nuevo tras un largo periodo de caos y abandono. Antes de su caída, la ciudad estaba gobernada por un consejo de cinco Altos Capitanes, los cuales se hallaban bajo el control de la Hermandad Arcana.

Hace un siglo, un intento de corta vida de establecer la ley y el orden en Luskan convirtió la ciudad en una ruina sin ley azotada por monstruos y rufianes. Gracias sobre todo a la intervención de la compañía mercenaria drow Bregan D'aerthe, la ciudad se ha estabilizado durante las últimas décadas y su tradicional gobierno en manos de Cinco Altos Capitanes ha sido reinstaurado.

Cada uno de los Altos Capitanes es el líder de una facción independiente bautizada con el nombre de barcos piratas y sus capitanes que reclamaron Luskan para sí hace más de 150 años:

Buque de Kurth, Buque de Rethnor, Buque de Taerl Taerl, Buque de Baram, y Buque de Suljack. Siguiendo

la vieja tradición, cada nuevo Alto Capitán toma el nombre de su facción como el suyo propio.

La tripulación de una facción, sus aliados, soldados, barcos y mercancías son todos marcados con el mismo nombre.

El **Buque de Kurth** es el más poderoso de los Buques. El Alto Capitán Beniago Kurth, un humano alto y pelirrojo en apariencia, es en realidad un drow mágicamente disfrazado, un teniente de Bregan D'Aerthe. Los motivos de la presencia de la compañía mercenaria en Luskan son simplemente los económicos, pero Beniago tiene lazos con las familias gobernantes de Menzoberranzan y seguro que tiene motivos más complejos. El Buque de Kurth controla los muelles de Luskan y el comercio de perfumes, y se resiste a la creciente influencia de la hermandad Arcana.

El Buque Rethnor es liderado por el Alto Capitán Hartouchen Rethnor. Esta es quizás la banda más violentamente brutal, y sus agentes trabajan duro para extender su influencia más allá de Luska. Los matones del Buque Rethnor se hallan con frecuencia presentes en el Valle del Viento Helado, y juegan un papel importante en las actividades en el Norte de Vaelish Gant.

Los otros buques pasan la mayor parte de su tiempo peleándose entre sí y con las tripulaciones visitantes de barcos largos nortños. Ninguno de ellos es probable que represente una amenaza seria ni a Kurth ni a Rethnor en un futuro cercano.



DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, Legacy of the Crystal Shard, D&D, Forgotten Realms, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

Printed in the U.S.A. © 2013 Wizards of the Coast LLC

620A4538000002 EN