



EL GRAN

BOSQUE

UNA AMPLIACION DE CAMPAÑA PARA LOS REINOS OLVIDADOS



Web de la Lista: www.dnd-es.com/reinos

Idea Original y Desarrollo: Wizards of the Coast

Traducción: CTHULHU (Cristóbal García López)

Diseño de Edición: BAENRE baenre@teleline.es

EDICIONES LA HERMANDAD

Tabla de Contenidos

EL GRAN BOSQUE	3
<i>LOS SECRETOS DEL BOSQUE</i>	3
<i>POBLADORES DEL GRAN BOSQUE</i>	3
LOCALIZACIONES	6
<i>CIUDADELA DE LAS BRUMAS</i>	6
<i>BOSQUE HORRENDO</i>	7
<i>EAERLANN</i>	7
<i>LAS CAVERNAS SIN FIN</i>	8
<i>LAS FORESTAS LEJANAS</i>	8
<i>ABUELO ÁRBOL</i>	9
<i>SALÓN DE LOS CUATRO FANTASMAS</i>	10
<i>COLINA DE LA PUERTA DEL INFIERNO</i>	10
<i>KARSE</i>	10
<i>LOS PICOS PERDIDOS</i>	11
<i>MHILAMNIIR</i>	11
<i>EL DUNGEON SIN NOMBRE</i>	11
<i>NORDAHAERIL</i>	12
<i>EL VIEJO CAMINO</i>	12
<i>REITHEILLAETHOR</i>	13
<i>LAS CATARATAS RESPLANDECIENTES</i>	13
<i>LAS HERMANAS</i>	13
<i>LOS MONTES DE LAS ESTRELLAS</i>	14
<i>PIEDRA ERGUIDA</i>	14
<i>FORTALEZA DE LOS NUEVE</i>	15
<i>ÁRBOLES ALTOS</i>	15
<i>PASO DE PIEDRA VUELTA</i>	15
<i>CARRERA DEL UNICORNIO</i>	15
<i>EL VALLE SUPERIOR</i>	15
SECRETOS IMPENETRABLES	16
<i>NUEVO EAERLANN</i>	16
<i>EL DESTINO DE RADO</i>	16
<i>LA LLAMADA DE TURLANG</i>	16
<i>CLIMA MÁGICO</i>	17
<i>LOS BOSQUES TIENEN OJOS</i>	17

(Alturíak, día 10 del primer Tenday, Año de la Inquietud)

Hoy comienzo mi tratado de Geografía. Bueno, es un tanto pretencioso por mi parte decir que esto es un tratado, y que es mío. En honor a la verdad he de decir que no se trata ni más ni menos que de unas notas pasadas a limpio por este humilde escriba. Esta noche la vela es corta y por ello debo darme prisa en mi labor. Recuerdo que tengo otra vela en la estantería, por lo que esta noche acabaré mi trabajo. Mañana el padre Dominicus me dará mis primeras clases desde hace mucho tiempo.

El Gran Bosque

Profundo, oscuro y enigmático, el Gran Bosque es el mayor bosque de todo Faerûn, dado que ha resistido al hacha de los leñadores durante incontables siglos. El extenso bosque rústico cubre más de 500 millas desde sus límites al sur cerca de Secomber, hasta su frontera norte al pie de las colinas de las montañas Nether. De hecho, el bosque ocupa un 20% aproximadamente del total de la tierra que se considera parte de la Frontera Salvaje.

Muchos misterios y rumores abundan en relación a este bosque y los secretos que se ocultan a la sombra de sus árboles. La gente habla de enclaves de druidas, tribus élficas, hordas de ents (también conocidos como treants), dríadas y otras razas de los bosques parecidas. Las más antiguas leyendas de Aguasprofundas hablan de ciudades élficas en ruinas de tiempos de Netheril entre el enramado de los árboles y antiguas minas en el interior de los elevados Montes de la Estrella, en el mismo centro del bosque. La verdad sea dicha, nadie sabe con certeza qué es lo que acecha en el interior de la foresta del Gran Bosque, y son pocos en la memoria reciente los que han entrado en el bosque y vuelto para contarlo. Aquellos que viven cerca de sus límites muestran un profundo respeto hacia la foresta, parece que de ella emana alguna fuerza sugestiva que mantiene alejados de la misma a los que buscan explotar sus recursos naturales, como la madera o la caza. Si los poderes que preservan el Gran Bosque son de naturaleza mortal o divina, lo importante es que hay algo en su interior que mantiene alejado de él el irresistible avance de la humanidad. Como resultado, el Gran Bosque permanece como un gran misterio para todos aquellos que no se atreven a penetrar en su interior.

Los secretos del Bosque

La cantidad de conocimiento que la gente tiene sobre el Gran Bosque se deja a discreción del DM. Sin embargo gran parte de la información acerca del mismo debería ser mantenida en secreto. Los relatos de las tabernas pueden consistir fácilmente en leyendas y rumores oídos a medias sobre ciertas criaturas o nombres, pero no serán en general datos consistentes y certeros. Desde luego si los PJs mantienen tratos o relación con personajes como Khelben Arunsun o Alustriel de Lunaplateada podrán descubrir siempre un poco más, pero sólo tanto como el DM considere necesario.

Pobladores del Gran Bosque

En sus verdes profundidades, el Gran Bosque es el hogar de casi todas las criaturas nativas de los bosques conocidas en Faerûn. Tribus dispersas de centauros, dríadas, korred, ents y elfos silvanos forman el núcleo de la población del bosque, pero casi cualquier criatura indígena de las tierras boscosas puede ser encontrada en esta región. Hay también algunos campamentos aislados de druidas y exploradores humanos, muchos de los cuales son aliados o miembros de los Arpistas. Todas estas criaturas tienen sus propios territorios dentro del bosque, detallados posteriormente. Si no se da una localización específica para un tipo de criatura, se entiende que ésta puede ser hallada en cualquier lugar de la foresta.

Aarakocra: esta raza alada habitó antiguamente en grandes números en el centro de los Montes de la Estrella, pero sus bases en las laderas superiores de las montañas centrales fueron destruidas por los ataques de Elaacrimalicros (Elaar), un dragón verde. Estos pueblos aarakocra están ahora abandonados y sus

edificios se deterioran lentamente al no ser conservados adecuadamente. Los aarakocra no se han extinguido en el Gran Bosque, pero se encuentran cerca de estarlo. Su única población que aún permanece está localizada bajo las laderas de las montañas situadas más al sur de los Montes de la Estrella. Situado en las fuentes de la Carrera del Unicornio se encuentra el Khle'cayre (Último Refugio), hogar de unos 50 aarakocra liderados por Wuorlah (NB Clr6), un anciano y debilitado chamán.

Centauros: hay una gran tribu de centauros en el Gran Bosque que llama su hogar a las llanuras, riscos y claros situados entre las cataratas Hermanas, en las fuentes de la Carrera del Unicornio. La tribu fue en su tiempo un clan liderado por Motril Fuerza Muscular, pero recientemente, en 1366, la tribu se dividió en dos clanes, cada uno liderado por uno de sus hijos. No hay un enfrentamiento directo entre ambos grupos, pero cada uno cree ver una forma distinta de conducir al Clan Pezuñas Poderosas.

Motril el Joven es un líder agresivo y belicoso como lo fue su padre, mientras que su hermano Naryath es más diplomático, un guía más reflexivo para su pueblo. La división llegó cuando el Señor de las Brumas llamó a las armas contra la Fortaleza de la Puerta del Infierno; Motril condujo a un grupo de 75 centauros contra los demonios, mientras Naryath permanecía detrás para defender sus tierras y mantenerlas a salvo de los disturbios provocados por el conflicto. Cuando Motril volvió de la batalla, lo hizo con muchos centauros que esperaban mantener su situación de guerra y expandir su territorio.

Por ahora, los dos hermanos se retienen, pero la situación permanece muy tensa y sólo hay que esperar que se produzca una chispa para que se reinicien los problemas. Los seguidores de Naryath son en su mayoría comerciantes, artesanos y los ancianos de la tribu, mientras que los que apoyan a Motril son en su mayor parte guerreros y cazadores. Muchos jóvenes centauros están empezando a buscar excusas para iniciar una guerra contra alguna de las facciones enfrentadas o simplemente para romper con todo y crear una nueva tribu con la cual establecerse en tierras conquistadas en algún lugar del bosque.

Dragones: actualmente hay tres dragones verdes residiendo en el interior de Gran Bosque. Grimnoshtasdrano, conocido en algunos círculos como el Dragón de los Acertijos, tiene su guarida en las Cavernas Sin Fin en o bajo la Carrera del Unicornio. Su fugaz saqueo de Aguasprofundas durante la Reunión del Escudo del 1364 CV (ver el libro Canción Élfica) atrajo a un buen número de destructores del mal al Gran Bosque para cazarle y darle muerte, pero sólo consiguieron cansarle y hacer que sus posesiones pasasen a formar parte de su descomunal tesoro.

Elaacriminalicros es el más viejo de los dragones del Gran Bosque, y este antiguo dragón verde mantiene su guarida entre los picos más altos de los Montes de la Estrella. Duerme durante décadas sin problemas, pero fue recientemente despertado por algo, y su hambre le llevó a devorar a más de 120 aarakocras en sus nidos situados a pocas millas de su guarida antes de retornar a su letargo.

El tercer dragón verde es una hembra llamada Chloracidara, recientemente llegada del Bosque Lejano. Actualmente cuida de una nidada de dos huevos en su guarida, y planea permanecer en la zona hasta que los huevos eclosionen y las crías puedan valerse por sí mismas. La guarida de esta dragona se halla situada entre las ruinas de Mhiilamniir, entre los Picos Perdidos y el Dungeon Sin Nombre. Atacará a cualquiera en un radio de 200 yardas de su guarida para alimentar a sus crías.

Droaw: hay rumores centenarios relativos a la existencia en el Gran Bosque de entradas a las Infraoscuridad, específicamente se habla de la ciudad drow de Menzoberranzan. Tales rumores son ciertos en lo que se refiere a un número determinado de lugares, incluyendo localizaciones cercanas a las Cavernas Sin Fin, los Picos Perdidos y las ruinas de Karse. Sólo uno de estos puntos de acceso tiene actualmente un asentamiento drow, aunque unos pocos Arpistas utilizan estos mismos puntos para aventurarse bajo los Reinos.

Hay una tribu establecida de aproximadamente un centenar de seguidores drows de Vhaerun viviendo en el borde occidental del Gran Bosque, justo a dos días al sur de las fuentes del río Dessarin, cerca de los Picos Perdidos. La tribu es dirigida por un mercader y mago drow llamado Misstyre (NM drow Mag5). La colonia tiene pocas hembras, por lo que ha tomado a cierto número de elfas desterradas de otras tribus, así como algunas elfas silvanas secuestradas, para asegurar su descendencia y cimentar su presencia en la zona. Acechan a los pocos viajeros y leñadores que se aventuran en los márgenes del bosque, a una distancia máxima de un día de su campamento, debiendo mantener una fuerte defensa militar para repeler los ataques aleatorios de los korred y las acciones bien planificadas de las tribus de elfos silvanos.

Otro enclave drow más pequeño se puede hallar en el Gran Bosque, conducido hasta aquí por la hija de Qilué Veladorn, Ysolde. Esta drow lidera una hermandad femenina de sacerdotisas dedicadas al culto a Eilistraee.

Su campamento se halla cerca del Dessarin, al norte de los Picos Perdidos y a menos de una noche de viaje de la ruta comercial hacia Everlund (al norte del Refugio de Noanar, en los límites del bosque). Su presencia en la zona es temporal, planeando volver al Paseo de Eilistrae bajo Aguasprofundas cuando la luna llena ascienda de nuevo e ilumine el hueco de un árbol desde el cual se vieron teletransportadas a la superficie.

Elfos: de los elfos silvanos del Gran Bosque se sabe poco. Los Sy-Tel'Quessir se hallan dentro del bosque en continuo movimiento, formando grupos de guerreros y druidas que se dedican a proteger la zona de cualquier peligro, entre los que incluyen a cualquier tipo de criaturas potencialmente peligrosas. En un número que oscila entre los 200 y los mil, los elfos silvanos del Gran Bosque han exterminado agresivamente a tres clanes enteros de orcos, un antiguo asentamiento drow de esclavos y a todos los gigantes de las colinas que en otro tiempo poblaron los Montes de la Estrella y las Hermanas.

Los dos principales asentamientos elfos en el bosque son Nordahaeril, una pequeña ciudad construida entre las ramas de los árboles, recuerdo de los Altos Árboles, situada entre las Hermanas y la Fortaleza de los Nueve; y Reitheillaethor, un asentamiento al este de Karse a lo largo del río Sangre del Corazón, más allá de los confines del Bosque Horrendo. Si hay otros asentamientos adicionales de elfos en el interior del Gran Bosque, puede que habiten entre las ruinas del reino que una vez se levantó al sudeste del bosque durante los antiguos días de Athalantar.

Semielfos renegados: la caída hace siglos de Eaerlann todavía tiene repercusiones en estas tierras boscosas. Bandidos semielfos, principalmente descendientes de elfos lunares pero con algunos drow en sus filas, son todo lo que queda de los en otro tiempo orgullosos elfos de Eaerlann en el Gran Bosque. La princesa Tianna Flor del Cielo (CM Pcr12/Mag11/Clr5 de Karsus) es una de las más notables figuras de estos renegados, y junto a su banda de asaltantes ha convertido en práctica regular los ataques y asaltos a las caravanas y viajeros que se mueven a lo largo de los límites meridionales del bosque. Por razones desconocidas, Tianna ha trasladado su base y hogar desde el Bosque Horrendo a los límites del bosque cercanos a las Cataratas Resplandecientes.

Humanos: de todas las razas que pueblan Gran Bosque los humanos son el grupo menos común. Unos pocos valientes vagan por el bosque como exploradores o sirvientes de algún poder, y hay un pequeño número de druidas que se han auto – proclamado guardianes de Los Altos Árboles, los últimos restos de una antigua ciudad élfica construida sobre los árboles en tiempos de Eaerlann. Estos druidas habitan en el interior de las mismas ruinas, situadas cerca del límite oriental del bosque. Entre el resto de humanos notorios que con bravura hacen del bosque su hogar, se hallan el Señor de las Brumas y sus aliados, Bran Skorlsun el Cuervo, y Jeryth Phaulkon, nieta de los Elegidos de Silvanus y Mielikki.

Korred: los korred y sátiros se encuentran en gran número en la foresta situada al sur de los Picos Perdidos. La cantidad de estos seres varía según la fuente, siendo las cantidades que se aproximan a los 2500 la más apropiada por el tamaño del territorio que controlan. Estas criaturas adoran a su dios Tappan el Danzador realizando bailes y danzas en los claros de su territorio, así como en honor de Shiallia, un semipoder femenino de los bosques asociado con Mielikki.

Hibridhombres (Amalghomos): estas criaturas se convirtieron en una fuerza a tener en cuenta en la zona central del bosque hace una década, cuando pasaron al servicio de un humano carismático conocido como El Uno. Cuando éste hombre (también conocido como Radoc) desapareció sin que nadie supiese nada, sus sirvientes los hibridhombres se desvanecieron sin dejar rastro hace unos diez años. En su mejor momento llegaron a ser unos 75, pero sólo unos pocos de ellos pueden ser encontrados en el bosque hoy en día.

Orcos: numerosas tribus de orcos habitaron en el pasado en las frías y oscuras áreas del sur del bosque, pero muchos de sus asentamientos han sido arrasados recientemente por los organizados ataques de los elfos silvanos de los bosques orientales. Había cuatro tribus principales previamente en el interior del bosque, pero ahora sólo los Orcos del Escudo de Hielo mantienen una fuerza guerrera importante. Los orcos del Colmillo Ensangrentado, los de la Espada Terrible y los de la tribu de los Aplastadores de Helm fueron llevados a la extinción por años de guerra abierta y emboscadas realizadas por los elfos en el curso de los últimos cuarenta años.

Los orcos del Escudo de Hielo permanecen aislados pero a salvo en un asentamiento fortificado con una empalizada de madera, siendo actualmente unos 300. El campamento se halla a medio día a caballo en el interior del Gran Bosque, directamente al este de los Salones del Hacha de la Caza.

Pegasos: aunque su hogar está situado principalmente al pie de las colinas situadas al norte del Gran Bosque, los pegazos tienen un lugar en el interior de dicha extensión de bosque gracias al Señor de las Brumas. Él captura pegazos salvajes y los domestica como monturas, manteniendo unos establos dentro de la Ciudadela de las Brumas. En cualquier momento, estos seres pueden ser encontrados vagando por el interior del bosque o volando sobre la zona norte del mismo cerca de la Ciudadela.

Ents: el Gran Bosque contiene la más grande colección de ents conocida en los Reinos. En otro tiempo habitaron en las zonas del norte del bosque, cerca de la ciudad de Everlund, unos bosques que aún hoy son conocidos como los Bosques de Turlang, el nombre de un renombrado y anciano líder de los ents llamado Turlang el Reflexivo.

Sin que lo sepa casi nadie, Turlang y más de un centenar de ents se han movido en los últimos años, expandiéndose al este y al sur en el interior del Gran Bosque. Actualmente Turlang y 60 de los suyos se hallan en el Valle Superior, plantando pequeños árboles y vegetación sobre las ruinas de la Fortaleza de la Puerta del Infierno. Aunque Valle Alto y la zona adyacente se ha convertido de manera informal en el nuevo hogar de los Señores del Bosque, Turlang mantiene sus arrugados ojos vueltos hacia el resto del bosque, vigilando todo lo que sucede, y así mantiene ents activos para prevenir cualquier posible interferencia a lo largo del río Delimbyr y de la zona sur del bosque cercana a Aguas Estruendosas.

Unicornios: finalmente, los famosos unicornios de la Carrera del Unicornio no son después de todo unos seres míticos. Mientras que el grueso de estas criaturas se suele hallar esparcida en el interior del propio bosque, unos pocos se hallan de manera permanente en las cercanías de las Hermanas y a lo largo del río que lleva su nombre. Hay al menos un centenar de unicornios en Gran Bosque, pero ningún viajero o grupo humano ha visto nunca a más de un par de unicornios de una sola vez.

Localizaciones

El Gran Bosque tiene más ciudades perdidas, sitios legendarios y rumores relativos a los mismos que la media de las regiones del Norte, debido a que esta tierra ha permanecido relativamente inexplorada y virgen al avance humano durante siglos. La aparente invulnerabilidad del bosque a las hojas de los leñadores ha mantenido muchos lugares secretos mucho tiempo después de que otras ruinas del mismo período situadas en otras zonas de la Frontera Salvaje hubiesen sido saqueadas. Con el paso de los años, las distintas zonas de Gran Bosque se han ganado nombres alternativos, ya sea por las grandes naciones que yacen bajo su vegetación como por las criaturas y pueblos que habitan en su interior.

Con la excepción del Viejo Camino y algunos pequeños senderos situados a lo largo de la Carrera del Unicornio, no hay otras vías que atraviesen el bosque, algo irrefutable incluso para los mejores exploradores y rastreadores. Los elfos apenas pueden mantener las marcas de los antiguos senderos elfos o los rastros de los monstruos, algo que sólo refleja aún más la dificultad para cualquier explorador u hombre de los bosques de seguir cualquier sendero que no sea uno de los anteriormente citados.

Ciudadela de las Brumas

Este lugar es el foco de una gran cantidad de magia e intriga, uno de los mejor conocidos asentamientos humanos dentro del bosque. Este aislado castillo se sitúa en los márgenes septentrionales del bosque y es el hogar de gente muy poderosa. El señor indiscutible del lugar es solamente conocido como el Señor de las Brumas (Clr19/Ilusionista26), un humano de muy larga vida que ha sido un reputado mago y sacerdote de no pequeño poder. Vive en este castillo junto a sus sirvientes y aliados, entre los que se hallan el sacerdote – guerrero Iltmul (LN humano masculino Clr 11 de Helm), Cherissa Mintareil (CB humano femenino G9), que

ganó gran fama al servicio de Cormyr, y la enigmática hechicera de Lunaplateada conocida como Azur (NB humano femenino Inv12).

La Ciudadela de las Brumas, si no se halla oscurecida por las brumas que le dan nombre, aparece a la vista como un triángulo con tres torres en sus vértices, dos grandes edificios y un patio amurallado. La torre más alta cobija las dependencias de los pegazos del Señor de las Brumas, un lugar fuertemente protegido por elementales del fuego y del aire encantados.

La ciudadela fue construida con su forma actual hace tan sólo unos 75 años, descansando sobre el basamento de una antigua fortaleza élfica. Bajo el castillo hay antiguas bodegas y pasadizos que pertenecieron a la fortaleza élfica precedente de la Ciudadela. Estos túneles han sido bloqueados repetidamente, y nadie los ha recorrido al parecer en los últimos tres mil años. Protegida por guardianes monstruosos y poderosa magia tanto en sus zonas interiores como exteriores, la Ciudadela queda oculta por un espeso muro de niebla siempre que el Señor de las Brumas así lo desea.

Bosque Horrendo

Esta extraña región ondulada situada en el interior del Gran Bosque recibe su nombre debido a una legendaria masacre de humanos que hizo enrojecer todo el territorio circundante. Este relato épico puede encontrarse hasta en las vetustas historias de Netheril, aunque la gente tiene otras razones de peso para denominar este lugar como un sitio horrendo. Desde siempre se ha tratado de un área dominada por una magia inexplicable de efectos alocados y siempre en expansión. Este caos parece que se estabilizó en la Era de los Trastornos, manteniéndose estable desde ese momento.

Durante su expansión, los límites del Bosque Horrendo quedaron marcados por árboles negros petrificados; ahora esos límites están delineados por esos mismos árboles negros rodeados por un anillo exterior de robles albinos, antiguos robles blanqueados totalmente (tronco y hojas) por algún tipo de extraña magia. Mientras que el anillo exterior puede tener una extensión de unas cuatro millas de circunferencia, las dimensiones interiores pueden cifrarse en torno a un perímetro de árboles de unas 100-150 millas.

En cualquiera de los anillos, el terreno que forma esta parte de la foresta consiste en colinas irregulares y maleza. El terreno sólo tiene un cambio de interés, con una colina aislada de piedra roja que surge elevándose sobre la foresta que la rodea; se trata de una marca de la localización de las ruinas abandonadas de la antigua Karse, un antiguo puesto que data de los días postreros de la antigua Netheril.

El clima en esta fparte del bosque no se asemeja al que hay fuera del área, siendo extremadamente mágico. Criaturas extinguidas tiempo atrás en otras zonas pueden ser encontradas aquí en abundancia, aunque morirán si son forzadas a abandonar los límites de este bosque. Los lugares de magia salvaje son casi comunes en esta zona, apareciendo aleatoriamente y desapareciendo con la misma facilidad. Unos pocos druidas han informado sobre la existencia de una vegetación rara y exclusiva en el interior del bosque, mientras que algunos exploradores han visto criaturas de los bosques gigantes alteradas mágicamente emergiendo del bosque y permaneciendo en ese estado. En particular se habla de una bestia trémula cuyo tamaño era el doble del normal y que con sus tentáculos era capaz de derribar árboles, siendo abatida por los exploradores.

Eaerlann

Eaerlann es una más de las civilizaciones perdidas del Norte que cayeron tiempo atrás bajo las espadas de los orcos y el poder de los tanar'ri. Situada a lo largo de las orillas occidentales del Delimbyr superior, los antiguos elfos construyeron un reino comparable a Myth Drannor al este del Gran Bosque, llamado Eaerlann. Sus obras fueron raras pero maravillosas, quedando únicamente los ecos de las antiguas y bellas canciones para dar constancia de esa maravillosa civilización. Muchos bardos son de la opinión de que encontrar una canción auténtica compuesta en Eaerlann es más provechoso que conseguir el propio peso de uno en el mithral más puro.

Eaerlann y sus asentamientos secundarios fueron abandonados cuando la ciudad de Ascalhorn cayó bajo el ataque de las hordas tanar'ri, convirtiéndose este lugar en la Fortaleza de la Puerta del Infierno. Muchos, si no todos, de sus pobladores elfos, se unieron a la migración hacia el Oeste, hacia Siempreunidos. Aún hoy existen en pie algunas construcciones y lugares que pertenecieron a esta civilización, pero sólo están al alcance de quien sabe dónde ir a buscarlos. Árboles Altos, el Dungeon Sin Nombre y el Viejo Camino son los más conocidos restos de lo que en otro tiempo fue Eaerlann, pero existen algunos otros. La Fortaleza de los Nueve, considerada por mucho tiempo una fortaleza enana, fue un puesto de vigilancia, herrería y armería creada por los enanos aliados de Eaerlann, abandonada por los enanos pocos siglos después de que los elfos lo hicieran.

Mhiilamniir es uno de los secretos mejor guardados de Gran Bosque, y uno de los principales restos completos que aún quedan de la civilización de Eaerlann más allá de Árboles Altos. A un día y medio de viaje en dirección oeste – noroeste desde el fin occidental del Viejo Camino (o a tres días al este de los Picos Perdidos) se encuentran las ruinas medio enterradas por la vegetación de la perdida ciudad de los templos de Eaerlann. Varios artefactos y tesoros, así como diversas estatuas y grabados se esparcen por toda esta zona del Gran Bosque, recordando constantemente a los moradores del bosque lo que en otro tiempo se levantó bajo sus pies.

Las Cavernas Sin Fin

En los límites de las Hermanas, en las tierras quebradas situadas al sur de los Montes de la Estrella, numerosas cavernas se abren en los riscos y despeñaderos, estando la mayoría de ellas ocultas a la vista. Sin embargo, un afluente de la Carrera del Unicornio fluye desde una gran apertura en la cara del risco principal, una cueva que permite la entrada a lo que los exploradores Arpistas y los druidas conocen como las Cavernas Sin Fin. Se trata de una serie de complejos de túneles y cavernas que alcanzan una profundidad elevada, hasta el punto de que los elfos de Eaerlann creían (como lo creen hoy los elfos y centauros del Gran Bosque) que tenía puntos de conexión con los Reinos Profundos de la Infraoscuridad.

En los días antiguos tras el abandono de Eaerlann, Grax Rekaxx, un dragón verde anciano, convirtió la boca de las cavernas en su hogar. Sus huesos cubiertos de musgo decoran la caverna exterior del complejo, donde el río cae una corta distancia para unirse a la Carrera del Unicornio. Sin embargo, no hay rastro del vasto tesoro que este dragón tuvo que acumular antes de caer a manos de aventureros elfos de Evereska hace algunos siglos. Esto se debió al hecho de que parte de dicho tesoro fue llevado a Evereska, mientras que el resto quedó bien oculto.

Pasados 65 inviernos, Grimmshatdrano, el Dragón de los Acertijos, situó su morada en la antigua guarida de Grax. Mantiene un tesoro realmente valioso y antiguo para un dragón de su relativamente corta edad; lo que sucedió fue simplemente que encontró el resto de las riquezas de Grax que habían quedado en la guarida, apropiándose al momento de todas ellas. Pese a alguna repugnancia, Grimmshat mantiene los huesos de Grax en la guarida simplemente como aviso para todos aquellos que quieran poner a prueba su paciencia.

Un explorador, Skimmerhorn de Secomber, informó sobre una evidente actividad de ilícidos (azotamientos) en la zona durante una exploración realizada en el 1356 CV. Volviendo al año siguiente con un grupo de aventureros y unos pocos exploradores, Skimmerhorn se aventuró en las Cavernas Sin Fin, encontró un campamento de ilícidos y drows esclavistas y se adentró junto a sus compañeros en las profundidades para colapsar los túneles utilizados por estas criaturas para acceder a la superficie. Ninguna palabra de su éxito o supervivencia ha alcanzado jamás Secomber desde aquel momento, hace ya más de una década.

“Las Forestas Lejanas”

En otro tiempo un bosque idílico similar a las partes más espectaculares del Gran Bosque, esta foresta sufrió un destino similar al de Ascalhorn tras su caída. Su población de ents y dríadas abandonó la zona hace siglos a medida que las criaturas demoníacas procedentes de la Fortaleza de la Puerta del Infierno

invadían la región. Los mismos árboles finalmente se vieron afectados por los nuevos y horribles moradores, pasando a estar retorcidos, enfermos y creando en lugar de sombras una oscuridad ciertamente inquietante. Aparte de la vida salvaje básica y los demonios invasores, ninguna raza inteligente de los bosques permaneció en el área.

Con la caída de la Fortaleza de la Puerta del Infierno, los demonios de esta zona se han comenzado a mover hacia el sur hacia las Tierra Caídas, buscando un lugar a salvo de la destrucción de su fortaleza principal. Actualmente las Forestas Lejanas han vuelto a convertirse en hogar de ents y dríadas, cuyos cuidados y atenciones han comenzado a restaurar los bosques afectados por la invasión demoníaca y a sanarlos. Algunos de los ents han trasladado los árboles más retorcidos y oscuros a una nueva zona fronteriza más cercana al río Delimbyr, permitiendo que la luz del sol ayude a sanar la melancólica naturaleza que impregnó los árboles y el suelo.

Motril el Joven, uno de los líderes centauros del Clan de los Pezuñas Poderosas, ha discutido algunos planes relativos al traslado de una parte de su clan a esta zona para expandir su territorio y luchar contra los demonios que permanecen en algunas bolsas aisladas. Pese a la idea, en la práctica no se ha avanzado gran cosa al respecto. También los ents bajo el mando de Turlang y un clan de leprechauns se hallan actualmente embarcados en la lucha por expulsar a los demonios de toda la zona de las Forestas Lejanas.

Abuelo Árbol

En algún lugar en el corazón del Gran Bosque, un roble de proporciones monstruosas se eleva majestuosamente sobre los árboles que le rodean. Este es el afamado túmulo ancestral llamado Abuelo Árbol, considerado territorio sagrado por cierto número de tribus bárbaras así como por la mayoría de los nativos del bosque. Cuatro robles menores, empequeñecidos por la extensión de las ramas del Abuelo Árbol, marcan las esquinas de la base de éste, actuando como marcas de límites monolíticas para el cairn interior y el túmulo ancestral. Unos tocones y restos de madera es todo lo que queda del paso por la zona de la tribu del Oso Azul.

Hace mucho tiempo, los espíritus campeones del túmulo expulsaron de aquí a la tribu del Oso Azul por razones conocidas únicamente por los dioses y los mismos espíritus. El chamán tribal cortó algunas partes del Abuelo Árbol y las replantó en el roble antiguo situado en el túmulo ancestral de Piedra Erguida para que sirviese como nuevo centro religioso de la tribu. Cuando la tribu se dividió entre los seguidores del Oso Azul y los del Espíritu del Árbol tras la corrupción de Tanta Hagara, ambas tribus simplemente comenzaron búsquedas distintas para encontrar el largamente perdido túmulo del Abuelo Árbol, esperando restaurar el poder de la tribu con el retorno a sus raíces. Después de siglos de búsqueda, los miembros del Espíritu del Árbol finalmente redescubrieron el Abuelo Árbol y construyeron un asentamiento en el bosque cerca de él.

El colosal roble y sus espíritus guardianes protegen todo lo relativo a la naturaleza. Su poder niega cualquier detección o localización mágica realizada sobre cualquier cosa o persona que se halle dentro de cien yardas alrededor de él, y éste mismo es inmune a localizaciones mágicas. También evita cualquier conjuro de teletransporte o de apertura de portales en un radio de una milla alrededor de su núcleo central; dichas magias pueden ser utilizadas para dejarse del Abuelo Árbol, pero cualquier intento de teletransportar o mover de alguna forma mágica al árbol en cuestión no tendrán resultado. Los aliados de la tribu del Espíritu del Árbol, especialmente los seguidores de Mielikki, Silvanus, Eldath y Rillifane Rallathil, sanan a una cantidad doble de la normal (sea naturalmente o por medio de conjuros) cuando se encuentran bajo el abrigo de las ramas del Abuelo Árbol.

Finalmente las protecciones existentes alrededor del Abuelo Árbol permiten a aquellos seres neutrales o buenos aproximarse a él, mientras que los malvados deben hacer chequeos de moral (o tiradas de salvación contra paralización, lo que sea aplicable) cada hora para poder aproximarse cuando se hallen a menos de una milla del Abuelo Árbol. Aquellos que fallen la tirada experimentarán sensaciones desagradables que causarán que decidan tomar otro camino que les conducirá irremediablemente lejos del Abuelo Árbol.

Bajo el árbol y el túmulo se encuentra la Sala de las Nieblas, un lugar protegido por hormigas gigantes con habilidades regenerativas y de fase. La Sala se rumorea que contiene portales a otros planos, así como puertas a los antiguos templos diseminados por el Gran Bosque, especialmente a las antiguas ruinas de los templos de Mhiilamniir. Las protecciones naturales del Abuelo Árbol evitan que nada ni nadie pueda alcanzar estas puertas desde los portales opuestos, pero aquellos suficientemente bravos para penetrar en sus profundidades pueden encontrarse que son enviados a alguna localización situada en los Planos Exteriores.

Salón de los Cuatro Fantasma

Perdido su nombre para todo el mundo excepto los más entendidos historiadores, esta fortaleza enana en ruinas fue una vez una ciudad maderera, donde los enanos almacenaban los árboles talados del Gran Bosque para luego desde allí repartirlos a todos los clanes del Norte. Recibe su actual denominación del último edificio que queda en pie, el gran y decrepito Salón del antiguo Señor de la ciudad. El salón, abandonado durante los siglos pasados tras la caída de Ascalhorn, se halla encantado por la presencia de cuatro fantasmas.

Estos espíritus de enanos tienen un vínculo común, pues se trata de amantes que trágicamente provocaron sus propias muertes y las de los demás. Aunque cierto número de aventureros enanos han intentado liberar a los fantasmas de su tormento, algo les sigue atando al lugar impidiendo todos los intentos por expulsar a los espíritus o darles descanso eterno. Si existe algún conocimiento de las identidades de los fantasmas o de la razón de su condición como muertos vivientes, se trata de algo tan raro que nadie en el Norte sabrá de ello.

Curiosamente, los fantasmas de este lugar convergen al instante alrededor de una de las entradas si un enano se aproxima a diez yardas del Salón. Entonces los fantasmas parecen dirigirse con señas y gestos y rogar en silencio al enano recién llegado para pedirle algo. Ningún enano ha penetrado en estas ruinas y túneles en el último siglo, así que este relato ha quedado olvidado hace mucho y sustituido por otros en las tabernas.

Los túneles de la antigua ciudad enana se adentran en las profundidades conectándose con otros túneles y cavernas en la zona occidental del Gran Bosque. Sus entradas se hallan bloqueadas por rocas, pero es posible encontrar huecos o crear el espacio suficiente para que un individuo pueda penetrar en el interior de este sistema de túneles, donde se sabe que hay guaridas de trolls gigantes, normalmente viviendo junto a sus congéneres de menor tamaño. Algunas conexiones eventuales con la Infraoscuridad han sido utilizadas en el pasado por esclavistas drows e ilícidos para tomar nuevos esclavos en la superficie con el objetivo de venderlos en sus ciudades.

Colina de la Puerta del Infierno

El lugar exacto en el que se hallaba la Fortaleza de la Puerta del Infierno y la perdida Ascalhorn es irreconocible actualmente. La acumulación de cascotes donde la ciudadela principal se levantó en el pasado es ahora una colina desnivelada y escarpada cubierta de musgo y matorrales. Rodeando la colina hay un anillo de unos 25 grandes robles. Cualquiera no nativo del bosque (con absoluta seguridad si se trata de un tanar'ri) que se aproxime a la colina se encontrará con que cinco de los árboles que la rodean se revelarán como lo que son verdaderamente, es decir, ents encargados de vigilar las ruinas y de evitar que cualquier recién llegado pueda liberar el mal que aún yace bajo las ruinas.

Karse

En el centro del Bosque Horrendo se encuentran las antiguas ruinas de Karse. En el pasado los religiosos Emigrantes de Netheril construyeron esta ciudad en la base de una alta loma de piedra rojiza. Como Eaerlann y otras muchas ciudades, Karse fue abandonada después de la caída de Ascalhorn, quedando en ruinas con el paso del tiempo. Tanto el bosque normal como los robles negros petrificados característicos de esta foresta han crecido a lo largo del antiguo emplazamiento, cubriendo sus ruinas. El único edificio que con el paso del tiempo no ha mostrado signos de deterioro ha sido una pirámide negra misteriosa que late y se estremece con una radiante luz verde de tono enfermizo.

El liche Wulgreth, de legendaria infamia, pues se le considera el creador de la magia del Bosque Horrendo y el insensato que invocó a los tanar'ri, llevando con ello el fin a Ascalhorn, hizo de las ruinas de Karse su hogar durante el pasado milenio. Nadie ha visto u oído nada de este liche durante los últimos siete años, e incluso los Arpistas no saben a ciencia cierta el destino de esta criatura. Algunos creen que Wulgreth fue destruido, otros que degeneró al estatus de semi-liche y otros que simplemente ha dejado de existir. Nadie parece saber la verdad, pero sí una cosa, que no quieren ser los primeros en conocerla.

Los Pícos Perdidos

Estas dos pequeñas montañas en la zona noroccidental del Gran Bosque marcan el lugar donde nace el río Dessarin, así como el hogar de korred y sátiros, instalados en sus laderas inferiores y en la foresta cercana. Los rumores y leyendas sitúan en esta zona las Fuentes de la Memoria, en altas praderas y pequeñas cuevas cercanas a la cima de uno de los dos picos. Dichas fuentes son estanques mágicos que reflejan visiones del pasado de Faerûn, ya sea del pasado reciente, del pasado histórico o del pasado personal de aquél que observa la charca. Las aguas también supuestamente crean portales mágicos que permiten de forma instantánea viajar al lugar reflejado en su superficie, sin embargo no se aclara si ese lugar es alcanzado en el momento temporal que refleja la visión o en el presente en el que se encuentra el observador. Algunas leyendas vinculan las Fuentes a los poderes de Tappan, el dios bailarín de los korred, pero otras hablan de que las Fuentes deben estar situadas en un lugar más hermoso y atractivo que una oscura cueva o una llanura pedregosa.

En el interior de las laderas del pico oriental, se encuentra un asentamiento enano que se ha mantenido virgen durante los doce siglos pasados desde su muerte. Cualquiera que descubriese su entrada, se encontraría con un complejo minero enano todavía habitado por formas esqueléticas que recuerdan a los enanos que poblaron estas dependencias. Misteriosamente, todo el lugar está muerto, como lo están sus habitantes, pero algún tipo de magia cayó sobre el mismo, manteniendo los esqueletos de los enanos animados, realizando las acciones que los mismos enanos estaban llevando a cabo cuando les sobrevino la muerte. Lo que fuese que destruyó el lugar mató a todos sus moradores de forma sorpresiva y rápida, por lo que la mayor parte de los esqueletos enanos se encuentran trabajando en las minas o en las forjas trabajando el metal para crear armas. Es ciertamente asombroso caminar a través de estos salones, encontrando las formas esqueléticas de los enanos trabajando tan duramente como lo hacían en vida.

Mhiilamniir

Mhiilamniir es el resto más completo de toda la civilización de Eaerlann más allá de Altos Árboles. A menos de dos días de viaje del final del Viejo Camino (tres días de viaje hacia el este desde los Picos Perdidos) se hallan las ruinas de la ciudad - templo de Mhiilamniir. En la cumbre de la civilización de Eaerlann, esta ciudad albergaba cierto número de templos mayores y lugares de poder relacionados con la religión élfica del Norte.

Todos los edificios se hallan actualmente cubiertos por el musgo y la vegetación. El mayor edificio fue el templo central, en su tiempo dedicado a Corellon Larethian, situado en el centro de las ruinas. Con su cúpula central caída, sus muros de piedra son la única forma para el observador de hacerse una idea de la majestuosidad de la ciudad que una vez se erigió en este sitio. Desafortunadamente, Mhiilamniir no es un lugar seguro para peregrinaciones élficas, puesto que el templo de Corellon es ahora la guarida de un dragón hembra verde llamado Chloracridara. Chlora es rabiosamente paranoica en lo relativo a la protección de su camada de dos huevos (y no digamos respecto a su tesoro) frente a cualquier intruso, atacando a cualquiera que encuentre dentro de las ruinas de la ciudad de los templos.

El Dungeon Sin Nombre

Se creía que todos los tesoros de los elfos desaparecieron junto a ellos, pero esta idea se demostró equivocada cuando las ruinas de lo que pronto fue conocido como el Dungeon Sin Nombre fueron

descubiertas, y en su interior aparecieron armaduras de mithril, armas mágicas y otras obras de artesanía élfica cuando el lugar fue explorado por aventureros procedentes de Sundabar en 1351 CV. El saqueo de la ciudadela causó rápidamente la ira de los elfos del Norte, por lo que algunos enviados de Siempreunidos han establecido algunas zonas de protección en la zona (junto con tropas proporcionadas por la Noble la Dama Alustriel de Lunaplateada y otras de Evereska) para evitar que los intrusos saqueen los tesoros élficos que permanecen enterrados allí.

En casi dos décadas el Dungeon Sin Nombre ha dado como producto unos pocos artículos y objetos, como el caso de dos armaduras élficas (una de escamas y otra de mallas), una espada larga bellamente decorada con una empuñadura tallada para que parezca estar formada de múltiples lenguas de fuego, o un yelmo hecho de mithril con la forma de la cabeza completa de un halcón. Estas cantidades tan pequeñas de tesoros es debido al hecho de que sus guardianes (grupos de 2-12 guerreros elfos lunares de niveles 3-8) no han permitido el paso a nadie en los últimos doce años, excepto a quien porte un pase garantizado por la misma Alustriel (normalmente estos pases están en posesión de historiadores y escolares elfos). Los elfos explican que no desean ver el suelo sagrado donde descansan sus antepasados violado por los intrusos en busca de botín.

Los que no comparten esta idea dicen que hay algo poderoso en las antiguas criptas que los elfos desean mantener en secreto.

Nordahaeril

Nordahaeril es una pequeña ciudad en los árboles, recuerdo de Arboles Altos, situada entre las Hermanas y la Fortaleza de los Nueve. Se trata de una serie de casas construidas alrededor y en los troncos de los grandes árboles situados en el corazón del bosque. Consiste en aproximadamente unos 20 árboles y 30 edificios individuales conectados por caminos entre las ramas, puentes de cuerdas y enredaderas situadas entre los árboles, siendo el hogar de un centenar de elfos silvanos. Hay sólo una entrada a esta colonia desde el suelo del bosque, fuertemente protegida, una escalera de caracol que asciende cien metros en el interior de un gigantesco roble, conduciendo hasta los niveles más bajos de los edificios de Nordahaeril.

El Viejo Camino

Se trata de una carretera empedrada de unos 35 pies de anchura, construida por los elfos de Eaerlann siglos antes de que Aguasprofundas se convirtiese en un primitivo puesto comercial. Muchas de las piedras se hallan rotas o han desaparecido después de años de inactividad y falta de atención sobre esta vía de comunicaciones. Aún hoy, proporciona uno de los senderos más fáciles de utilizar para alcanzar el interior del Gran Bosque. Su peor zona se halla situada diez millas en el interior del bosque, en un punto donde la magia provocó un terremoto que dejó tras de sí un cráter de unos 50 pies de diámetro con el centro situado sobre la misma carretera, por lo que requiere de todo el que pase por aquí un rodeo a través del bosque circundante.

Hay un puesto de guardia situado en la intersección donde el Viejo Camino se desdobra, conduciendo uno de los ramales hasta el Dungeon Sin Nombre. Su guarnición consiste en elfos lunares y dorados procedentes de Lunaplateada y Evereska; no menos de 25 guerreros de distintos niveles en todo momento están presentes aquí, y al menos cuatro de ellos son también magos o sacerdotes de niveles medios. Si los viajeros tienen un permiso para visitar el Dungeon Sin Nombre, serán escoltados por una pequeña fuerza compuesta por al menos tantos elfos como miembros del grupo visitante. Si los viajeros tuercen hacia el oeste los elfos se mantendrán vigilantes respecto a sus movimientos durante al menos la siguiente milla, para asegurarse de que no den marcha atrás y se dirijan hacia el Dungeon Sin Nombre.

El Viejo Camino finaliza gradualmente, pasando del pavimento empedrado a un desgastado sendero de madera durante unas cinco millas más. Después, el Viejo Camino degenera convirtiéndose en un sendero que sólo puede ser recorrido a pie, para finalmente morir en un pequeño claro. En otro tiempo había un marcador de piedra inscrito con la lengua de los elfos, que decía lo siguiente: Este es el final del viejo Camino de las

gentes de Eaerlann. Atiende al silencio del claro y reza una plegaria por todos aquellos que lo recorrieron antes que tú y por los que seguirán tus pasos.

Este marcador fue destruido por un rayo o alguna otra fuerza explosiva similar en 1355 CV. En el lugar del marcador ahora se encuentra el esquelético brazo de un gnoll todavía empuñando una espada corta oxidada.

Reitheillaethor

Reitheillaethor es un nuevo asentamiento elfo situado al este de Karse, a lo largo del río Sangre del Corazón y justo en los límites del Bosque Horrendo. A diferencia de Nordahaeril, se trata de una colonia situada a nivel del suelo del bosque, con tiendas y cabañas muy básicas. Muchos de sus habitantes son nómadas que se mueven por el interior del bosque, refugiándose en este lugar durante el invierno. Los pocos edificios permanentes son albergues de madera, todos los cuales parecen crecer entre las raíces de los árboles. Reitheillaethor es un campamento circular dispuesto alrededor de una gran construcción central con cuatro grandes robles en sus esquinas. Siete construcciones menores y un anillo de árboles forman un perímetro alrededor de ese centro, y el resto del asentamiento está formado por tiendas individuales y cabañas de construcción temporal.

Aunque los elfos silvanos del Gran Bosque son todos ellos cazadores y recolectores, los de Reitheillaethor son también aplicados pescadores y artesanos. De hecho, la graciosa y robusta alfarería que crean a partir del barro de las orillas del río Sangre del Corazón, es un objeto de comercio valioso tanto dentro como fuera del mismo Gran Bosque. Aunque los nativos elfos se preocuparon al comienzo por el incremento de la actividad en el este del Delimbyr, dicha actividad no ha interferido en sus vidas. De hecho Reitheillaethor está planeando extenderse a medida que la foresta que les rodea crece y les ofrece más protección.

Las Cataratas Resplandecientes

Lo que una vez fue un puesto avanzado y un camino de transporte para la zona oriental de Eaerlann, ahora es simplemente un sendero para animales en la cima de unas altas y espectaculares cataratas. Las leyendas hablan de una entrada oculta que conduce a las tumbas de la realeza enana de Ammarindar (reino enano contemporáneo al imperio humano de Netheril) situada bajo las torrenciales aguas de las Cataratas Resplandecientes. En verdad, las tumbas fueron saqueadas mucho tiempo atrás, y solamente algunas partidas de bandidos a sueldo de los Zhentarim utilizan las cavernas que se hallan tras las cataratas como guaridas.

Aunque las cataratas normalmente marcan el fin del viaje por el río Delimbyr, los Zhents de Llorkh y Orlbar han pasado los últimos dos años estableciendo un puesto avanzado aquí en su intento de alcanzar Sundabar. Tras la caída de la Fortaleza de la Puerta del Infierno, los Zhents ansían aún más abrir estas conexiones y aprovecharlas convenientemente. Pero el desánimo ha cundido entre ellos cuando han descubierto que los ents estacionados en el bosque cerca del vado del río Sangre del Corazón les impiden explotar esta nueva ruta abierta.

Las Hermanas

Al sur de los Montes de la Estrella se hallan unas series de escarpaduras y desfiladeros creados por el Aflujo del río Carrera del Unicornio, un lugar llamado Las Hermanas. Considerada una de las localizaciones naturales más bellas e idílicas existentes, a juicio de todos los que han tenido la oportunidad de contemplarla, sus múltiples caídas de agua divididas en varios niveles muestran la belleza que resulta de la naturaleza virgen. Las brumas y el agua de las cataratas suministran la humedad necesaria para permitir el crecimiento del césped y la vegetación en las llanuras y riscos que rodean este lugar. Estas llanuras son el hogar de un gran número de centauros, nereidas, náyades, pixies, silfos y leprechauns. Ver la salida de la luna en esta zona mientras se divisa un unicornio en la cima de alguno de sus riscos es considerado una bendición de buena fortuna concedida por el dios Mielikki.

Los Montes de las Estrellas

Cerca del centro del Gran Bosque, los majestuosos Montes de la Estrellas se elevan sobre la foresta que los rodea, normalmente envueltos en bruma y nubes, impidiendo la visión de los picos a excepción de unos pocos días al año. Dos ríos, la Carrera del Unicornio y el Sangre del Corazón, tienen sus nacimientos en estas montañas.

Los elfos de Eaerlann llamaron a estas montañas con los nombres de las estrellas de los cielos del Norte. La mayor parte de estos originales nombres se han olvidado, sobreviviendo únicamente sus traducciones comunes, tales como Colina del Bardo, Monte de la Visión y Cuerno de Caza. Pero aún se recuerdan unos pocos, a saber: Y'tellarien (Estrella Lejana), llamado Pico Lejano; Y'landrothiel (Estrella de los Viajeros), llamado Monte del Viaje; y N'landroshien (Oscuridad en la Luz), llamado Pico de la Sombra.

El bosque al sur de las montañas oculta una superficie retorcida que podría ser llamada tierra baldía si no fuese por estar tan densamente tupida con matorrales. Al norte la tierra es inusualmente lisa, como si hubiese sido nivelada por el cepillo de un carpintero. Las montañas son también conocidas por albergar en su interior grandes riquezas en metales, incluyendo hierro de gran pureza y níquel, pero desde el fin de Eaerlann no han vuelto a explotarse sus minas.

Los Montes de las Estrellas son una curiosidad casi inaccesible. Los nombres de los antiguos elfos insinúan alguna clase de secreto inescrutable, aunque muchos creen que los elfos conocen la verdad que se oculta tras ellos. De lo que se sabe es que las criaturas voladoras que no sean tan poderosas como al menos un dragón, no pueden vencer los constantes y normalmente fieros vientos que se desatan en la zona. Extrañamente, los aarakocra parecen no tener dificultad alguna en volar hacia y desde las montañas (aunque pocos entre ellos se atreven a hacerlo pues se han convertido en un plato exquisito para el paladar de un cercano dragón verde).

Gigantescos cristales se hallan esparcidos por la superficie de estas montañas, muchos de ellos tan grandes como pequeñas casas. Hay algunas ruinas, no indicadas en los mapas, esparcidas por la región, con construcciones cuyos muros están hechos de fragmentos de cristales. Cuando la luz de la luna alcanza los cristales, se crean telarañas de luces reflejadas a través de la superficie de las montañas. En un pequeño pico situado en el corazón de las Montañas de las Estrellas, durante las noches de luna llena, los cristales que lo cubren forman diversos diseños y motivos con la luz recibida. Se rumorea que estos dibujos generan un portal que conduce a otro plano, y también que la luz tiene el poder de resucitar a cualquiera enterrado dentro del cairn de piedras erectas que existe en la cumbre de dicho pico.

Piedra Erguida

Un gran roble corona el altar de este túmulo ancestral. El roble formó parte en el pasado del legendario Árbol Abuelo. Los cairn de este túmulo están coronados por menhires, espaciados entre sí unos diez pies y coronados por dinteles que unen las piedras formando dos anillos pétreos irrompibles de columnas cubiertas.

Desde que los miembros del Espíritu del Árbol han encontrado Árbol Abuelo, Piedra Erguida sirve como recuerdo doloroso para los supervivientes del clan del Oso Azul de todo lo que ellos han perdido. Sin embargo los miembros del Espíritu del Árbol aún consideran este túmulo un lugar sagrado, y constantemente están expulsando miembros y clérigos de la tribu del Oso Azul que intentan mantenerse cerca de su antiguo túmulo ancestral.

La magia lanzada en los límites del anillo interior del cairn se ve potenciada. Los efectos de los conjuros son más potentes, añadiéndose al efecto normal la mitad del mismo (un conjuro que tendría seis turnos de efectos se vería alargado hasta nueve; uno que curaría 1d8 PG curaría aquí 1d8+1d4 y así).

Fortaleza de los Nueve

Este complejo de cavernas es una antigua fortaleza enana reconstruida por los Nueve, una famosa banda de aventureros liderada por la archimago Laeral. Abandonada hace mucho tiempo por ese grupo de héroes, ha sido ocupada recientemente por un grupo de elfos silvanos que han reclamado para sí mismos el título de Los Nueve, al parecer con la aparente bendición de la misma Laeral.

Algunos creen que este es el primero de una serie de pasos a seguir por los elfos en sus planes para controlar todo el Gran Bosque. Pero mientras que muchos de los habitantes del bosque parecen estar cooperando con los nuevos “amos” de esta fortaleza, pasarán muchos años antes de que este lugar recobre el nivel de poder necesario para ser considerado una fuerza a tener en cuenta en la región.

Árboles Altos

Árboles Altos, una pequeña zona situada al noreste del bosque, es así llamada porque en ella se ubican probablemente los más viejos árboles de la región. Se elevan por encima del resto de los árboles del bosque como lo hacen los gigantes de las colinas ante los humanos, y sus troncos son los más anchos que pueden verse en todo el Norte.

Los hogares construidos en ellos dan cobijo a cerca de dos docenas de druidas que habitan en sólo un puñado de las más de treinta casas-árbol diseminadas por la zona. Ellos se encargan de cuidar los árboles como un granjero cuida sus campos, atendiendo su estado de salud y retirando de sus ramas los excesos de animales.

El líder de la comunidad, Uthgang Jyarl (LN humano masculino Drd14 de Mielikki) se encuentra preocupado por dos de los más viejos robles de la zona, localizados en el centro de Árboles Altos. Aparentemente estos dos árboles se están muriendo, por lo que Jyarl planea transformarse para reemplazar a uno de ellos tras su muerte, aunque aún no está seguro de cómo puede llevar a cabo dicha acción.

Árboles Altos se ha demostrado inmune al fuego en muchas ocasiones, ignorando los efectos de conjuros como bolas de fuego y similares. Además, ha sufrido algunos ataques organizados por parte de los orcos, pero los druidas siempre han gozado de ventaja gracias al conocimiento del terreno y sus conjuros, lo que ha hecho fracasar las intenciones de los orcos (intenciones que han pasado a ser mucho menos peligrosas desde el inicio de la campaña militar de los elfos silvanos contra esta raza humanoide).

Paso de Piedra Vuelta

Antiguamente el camino más rápido para alcanzar la Fortaleza de la Puerta del Infierno y el Valle Superior desde Sundabar, este paso se halla actualmente bloqueado por una gigantesca avalancha iniciada por los ents de Turlang y un gran número de galeb duhr. El tráfico comercial se ha visto obligado a dirigirse hacia el sur, a Everlund, siguiendo el río Raurin en su transcurrir hacia Lunaplateada.

Carrera del Unicornio

Este claro y prístino río nace en el corazón del Gran Bosque, justo en la base de los Montes de las Estrellas. Es conocido por su pureza, la excelente pesca en sus aguas y el lento movimiento de su corriente, así como por el hecho de que es un lugar de encuentro para los unicornios. Aunque el agua no se detecta como mágica, hay algo que parece atraer a los unicornios hacia las orillas de este río.

El Valle Superior

Este es el área situada entre Árboles Altos y las Forestas lejanas, ahora ocupada por Turlang y sus ents. Aunque le va a tomar muchos años reforestar esta zona, Turlang ha comenzado a trabajar en las ruinas de la Fortaleza de la Puerta del Infierno.

Secretos Impenetrables

Las tramas abundan entre los troncos y bajo las sombras de las ramas del Gran Bosque. Aparte los rumores relativos al clima mágico que impera en Bosque Horrendo, ninguna noticia de los siguientes secretos debería estar al alcance de los Pjs, al menos hasta que las conociesen por sí mismos.

Nuevo Eaerlann

Los elfos silvanos del Gran Bosque tienen planes a largo plazo para restaurar y reconstruir el reino forestal de Eaerlann. Las conversaciones con Evereska (y algunas reuniones secretas con la Alianza de los Lores) han progresado, y el número de elfos que emigran al interior del Gran Bosque va aumentando poco a poco. El centro para la primera gran ciudad de Nuevo Eaerlann parece ser la nuevamente reconstruida Fortaleza de los Nueve, que, junto al resto de nuevas construcciones surgidas a su alrededor, reciben el nombre colectivo de Caerilcam por los elfos que moran allí.

El Destino de Radoc

Radoc (LM humano masculino Clr15/Gue20), también conocido como El Uno y el Docto de Nueva Empírea, fue un mortal planar exiliado en los Reinos desde otro plano por razones desconocidas. Pasó cerca de 20 años viviendo en los Montes de las Estrellas, comprando mithril a los orcos y llevando solidaridad y liderazgo a los dispersos hibridhombres y otras monstruosidades del bosque. Finalmente abandonó esta ubicación en el verano de 1366 CV junto a sus fuerzas reunidas durante este tiempo, rumoreándose que poseía el poder suficiente como para teletransportarse con su ejército a un destino desconocido.

Hay rumores que sitúan a Radoc moviéndose por las Tierras Caídas para reunir más fuerzas, otras historias hablan, por el contrario, de su derrota (y la destrucción de todo su ejército) en un campo de batalla extraplanar. Lo que es cierto es que nadie sabe dónde se halla ahora Radoc, pero hay muchas posibilidades de que se encuentre, si aún sigue vivo, en el interior del Gran Bosque.

La Llamada de Turlang

Después de permanecer dormidos durante un siglo, los ents del Gran Bosque y especialmente su líder, el noble Turlang, se han embarcado en una agenda particular de tareas tras verse obligados a entrar en acción contra la Fortaleza de la Puerta del Infierno. A cambio de la ayuda de Turlang contra las diabólicas fuerzas de este lugar, el Señor de las Brumas permitió a los ents expandir el bosque sobre las ruinas de la Fortaleza y mantener dichas ruinas selladas para siempre, en lo que parecía una situación de clara cooperación y mutua ayuda.

El Señor de las Brumas minusvaloró el alcance de los planes de Turlang; en el curso de los siguientes años Turlang y sus aliados (ents y dríadas) intentan expandir la línea de árboles del Gran Bosque hasta cubrir las herbosas llanuras del Valle Superior y abarcar en su interior las Forestas Lejanas, aumentar la frontera oriental del bosque y cruzar el río Delimbyr hasta conectar con las montañas del Pico Gris, continuando la expansión hasta que el Bosque del Sur sea restaurado como una parte más del Gran Bosque.

Aun con todos los ents trabajando al máximo de su eficacia, este proyecto puede requerir al menos 20 años más. Pese a ello, numerosos árboles del centro del bosque han sido animados y conducidos por los ents hasta las cercanías de la Fortaleza de la Puerta del Infierno, tantos como para que los pocos forasteros que pudiesen conocer la ubicación de dicha fortaleza en el pasado no pudiesen encontrar sus ruinas entre la vegetación ahora reinante, en una zona además rodeada por los ents guardianes y las dríadas.

Clíma Mágico

Gran Bosque y el campo limítrofe experimentan ocasionalmente un tiempo climático que rompe con los estándares regionales, siendo claramente de tipo mágico, al parecer centrado sobre y causado por el Bosque Horrendo. El efecto climático aparece y finaliza repentinamente, siendo a veces destructivo e incluso mortal. Entre los distintos tipos de clima mágico que se recuerdan se habla de nieve roja que huele a sangre; una lluvia de agua hirviendo que quema la carne de todas las criaturas sobre las que se precipita; relámpagos y truenos en un día totalmente clareado a mediados de verano; granizadas de esferas transparentes o coloreadas que explotan al impactar contra el suelo; o cellisca que cubre los árboles con acero.

Hay un 1% al día de encontrarse con algún tipo de efecto climático mágico mientras se viaja por el Gran Bosque. Sin embargo, aquellos que penetren en las ruinas de Karse y sean lo suficientemente estúpidos como para tocar o entrar en la pirámide negra incrementarán ese porcentaje hasta el 10% diario hasta que abandonen el Gran Bosque y se encuentren a más de una semana de viaje de sus límites.

Los Bosques tienen Ojos

Parte de la magia y el misterio del Gran Bosque es su aparente invulnerabilidad a las hachas de los leñadores durante los siglos pasados. Una de las principales razones para ello, aparte de los poderes de sus moradores mortales y el pueblo de los elfos silvanos, son las atenciones que hacia dicho bosque mantienen dos diosas. Tanto Mielikki como Eldath, cada una por sus propias razones, han decidido proteger el territorio salvaje del Gran Bosque y mantenerlo a salvo ante el avance de las distintas civilizaciones.

Toda incursión que cause la ruptura moderada del orden natural del Gran Bosque normalmente conduce a que algunos Arpistas o exploradores (o los propios elfos nativos del bosque) reciban signos de las diosas con vistas a ayudar al bosque. Si aparecen problemas demasiado importantes en sus límites, Mielikki puede designar a su agente Elegido, Jeryth Phaulkon, para interceder directamente en defensa del Gran Bosque. A veces, esta intervención directa no es necesaria debido a que los ojos y oídos de los elfos así como los de otros nativos del bosque son más que suficientes para frenar los intentos de quien desee romper el status quo existente en estas tierras boscosas.

Poco más puede decirse de este extenso bosque en el que las bestias y la magia le hacen tan temible. Tras los sucesos de la Fortaleza de la Puerta del infierno una calma relativa parece haberse instalado en el bosque, pro no obstante y tal como hemos visto en estos pergaminos, los peligros son todavía suficientes para hacérselo pensar a todo aquél que decida cruzar las fronteras de esta gran foresta.

Blesarim de Luna Plateada, acólito de Oghma, discípulo de Dannyl Roshler, Elegido de Oghma.