



# LOS SUCECOS DE LA CYRINISHAD Y LA ASCENSION DE IYACHTU XVIM

UNA AMPLIACION DE CAMPAÑA PARA LOS REINOS OLVIDADOS



*Web de la Lista: [www.dnd-es.com/reinos](http://www.dnd-es.com/reinos)*

Idea Original y Desarrollo: Wizards of the Coast

Traducción, Recopilación y Elegido de Oghma: Dany Roler [dan.roler@wanadoo.es](mailto:dan.roler@wanadoo.es)

Diseño de Edición y acólito de Oghma insomne: BAENRE [baenre@teleline.es](mailto:baenre@teleline.es)

EDICIONES LA HERMANDAD

# Tabla de Contenidos

<b>LA CAÍDA DE ALCÁZAR ZHENTIL .....</b>	<b>3</b>
<i>LA CONSOLIDACIÓN .....</i>	<i>3</i>
<i>EL TRASLADO .....</i>	<i>3</i>
<i>EL AÑO DE LA DISCORDIA.....</i>	<i>4</i>
<i>EL PLAN DE CYRIC.....</i>	<i>4</i>
<i>LA MUERTE DE LORD CHES.....</i>	<i>4</i>
<i>CONDENACIÓN EN LA CIUDAD DE LA CONDENACIÓN.....</i>	<i>5</i>
<i>LA DESTRUCCIÓN DEL ALCÁZAR ZHENTIL.....</i>	<i>5</i>
<i>FIN DEL JUEGO.....</i>	<i>6</i>
<i>EL PROBLEMA DE LOS DESERTORES .....</i>	<i>6</i>
<b>AÑO 1369, EL AÑO DEL GUANTELETE.....</b>	<b>7</b>
<i>Hammer .....</i>	<i>7</i>
<i>Alturiak .....</i>	<i>7</i>
<i>Ches.....</i>	<i>7</i>
<i>Tarsakh.....</i>	<i>7</i>
<i>Mirtul.....</i>	<i>7</i>
<i>Kythorn .....</i>	<i>8</i>
<i>Flamerule .....</i>	<i>8</i>
<i>Eleasias.....</i>	<i>8</i>
<i>Eleint .....</i>	<i>8</i>
<i>Marpenoth .....</i>	<i>8</i>
<i>Uktar.....</i>	<i>8</i>
<i>Nightal.....</i>	<i>9</i>
<b>AÑO 1370, EL AÑO DE LA JARRA DE CERVEZA.....</b>	<b>9</b>
<i>Hammer .....</i>	<i>9</i>
<i>Alturiak .....</i>	<i>10</i>
<i>Ches.....</i>	<i>10</i>
<i>Tarsakh.....</i>	<i>11</i>
<i>Mirtul.....</i>	<i>11</i>
<i>Kythorn .....</i>	<i>12</i>
<i>Flamerule .....</i>	<i>12</i>
<i>Eleasias.....</i>	<i>12</i>
<i>Eleint.....</i>	<i>13</i>
<i>Marpenoth .....</i>	<i>13</i>
<i>Uktar.....</i>	<i>13</i>
<i>Nightal.....</i>	<i>13</i>
<b>LOS TIEMPOS QUE SIGUIERON.....</b>	<b>14</b>

# *La Caída de Alcázar Zhentil.*

*(Hammer, día 5 del primer Tenday, Año de la Inquietud)*

*Este es un extracto de la historia de Alcázar Zhentil reciente, para aclarar aquello que se dude de Cyric, sus cambios y los hechos acontecidos en esta maligna ciudad. Todas estas maravillas quedaron registradas por mi maestro y él me encargó la transcripción de los mismos en un volumen iluminado. A la par que voy escribiendo ilumino los bordes del libro para que de esta manera el lector pueda hacerse una idea de la magnitud de los hechos aquí narrados. Esta noche el frío es insoportable y el viento aúlla, aunque es tan buena como cualquier otra para comenzar mi trabajo. Así pues, creo tener unas tres horas antes que la vela que he traído desde el coro se apague.*

## *La Consolidación.*

Durante los años de 1361 a 1367 CV, la ciudad de Alcázar Zhentil creció en poder y maldad. Aunque había otros templos a otros dioses en el Alcázar, fue Cyric quien gobernó supremo a través de sus seguidores y su clero. Durante este periodo, los adoradores de Cyric consolidaron sus ganancias y establecieron una jerarquía eclesiástica. La Red Negra continuó sus intentos de dominar el Mar de la Luna y los Valles, mientras que los sacerdotes de Cyric propagaban su dogma y crecía su poder por los Reinos. Durante este periodo, el poder creciente de Cyric en Faerûn forzó al Alto Imperceptor de Bane a ocultarse. Los inquisidores de la iglesia cyricista trabajaron sin descanso para poner sus manos sobre la más alta representación del ahora desacreditado poder de Bane, pero el Alto Imperceptor consiguió escaparse de sus ansiosos dedos. Se estableció una vigilancia constante previendo su retirada a Sembia, pero nunca más fue visto ni siquiera para recuperar las riquezas que había dejado tras de sí (en la actualidad continua oculto en Mulmaster, que había sido siempre su base de poder). El odio de Cyric por Mystra continuó hasta la saciedad. De hecho, aunque los miembros del clero hicieron lo máximo proselitizando en su nombre, Cyric no estaba satisfecho. Quería ser más grande, no importaban las cosas que tuviera que hacer o sacrificar. Quería obtener la lealtad, adoración y obediencia de TODOS los Reinos, y comenzó a planear como obtener esto. La guerra civil en Yulash continuaba, con Alcázar Zhentil apoyando a un bando y Lejanascolinas al otro. La guerra había degenerado a una prolongada batalla en las sombras, complementada por algunas escaramuzas a gran escala entre fuerzas militares.

## *El Traslado.*

Durante el periodo de consolidación, las fuerzas de la Red Negra, lideradas por el hechicero Manshoon, llegaron a la conclusión que Cyric no era Bane. Mientras que Bane era una experimentada, paciente y poderosa fuente, Cyric era un loco, un mortal con la cabeza caliente que todavía retenía sus aspiraciones mortales. Cyric traería la destrucción a Alcázar Zhentil. Manshoon secretamente planeó localizar la principal base de operaciones de la Red Negra fuera del Alcázar. Por un periodo de seis meses, secretamente y gradualmente fueron llegando provisiones, recursos y personal a los nuevos cuarteles de la Ciudadela del Cuervo. Los zhentarim modificaron una gran parte de la ciudadela para adaptarla a sus necesidades. Lord Chess era demasiado estúpido para percatarse del cambio, Xeno Mirrorsmane estaba demasiado preocupado con los problemas jerárquicos de la iglesia de Cyric, y Cyric en persona en su arrogancia nunca pensaría que Manshoon se atreviera a desafiarlo abiertamente. Fzoul Chembryl sabía exactamente lo que pasaba, pero no dijo nada. Fzoul, todavía enfadado por su caída del poder y de sus privilegios durante la Muerte de Bane, decidió que lo que Manshoon hiciera no era asunto suyo. A pesar de todo, Fzoul era todavía parte del Círculo interior de los zhentarim, y comprendió que las acciones de Cyric llevarían al Alcázar a la perdición. Fzoul pensó que era mejor quedarse sentado y permitir que Manshoon hiciera los cambios que quisiera. Al principio del Año de la Vara (1366 CV), el traslado de los zhentarim estaba completo. Solo llevó seis meses conseguirlo, y nadie se dio cuenta hasta que ya era demasiado tarde.

## ***El Año de la Discordia.***

**E**n el año de la Bandera (1368 CV) comenzó esperanzador, pero pronto ésta se desintegró. Precisamente seis años desde el día en que el Indiscutible Gobierno de Cyric había sido declarado, los inquisidores cyricistas comenzaron una segunda inquisición que surgió repentinamente en Yulash, la Fortaleza Oscura, Ola de Tesh y la Ciudadela del Cuervo. Su propósito era sencillo: eliminar a todos los zhentileses no creyentes. La inquisición trabajó bien, aunque los esfuerzos de los inquisidores en Yulash se vieron frenados por los combates con las fuerzas de Lejanascolinas. Los zhentileses en Yulash se volvieron más vulnerables a las ofensivas de Lejanascolinas, lo que les obligó a retirarse del campo de batalla, dejando a Lejanascolinas la victoria sobre lo que eran las ruinas de antes una próspera ciudad. Incluso con la exitosa inquisición, Cyric no estaba satisfecho. Necesitaba gente que no solo lo temiera, sino que también lo adorara. Para conseguir esto, comenzó a crear el “Cyrinishad”, la historia de Cyric dictada (y extremadamente exagerada) por él mismo. Este trabajo iba a hacer que todo aquel que lo leyera se volviera un leal seguidor del Sol Oscuro, creyendo que Cyric era la única deidad merecedora de adoración. Todos los demás dioses de Faerûn, y sus adoradores, desaparecerían. Sin embargo, el escriba que correctamente transcribiera las palabras del dios con armonía y talento literario debía ser buscado. Muchos intentaron escribir la obra literaria, de unos rangos y otros, pero todos fallaron. La ira de Cyric aumentó, matando a un escriba tras otro cuando el Cyrinishad no pasaba la prueba. Cyric exterminó a todos los escribas de Alcázar Zhentil en sus esfuerzos. Bevis, un iluminado que había sido torturado hasta la muerte para que escribiera una nada efectiva versión del Cyrinishad, mencionó que tenía una hija, Rinda, que había sido educada como escriba, aunque todavía no era una en realidad. Afortunadamente para ella, tenía el talento necesario para escribir el libro como el dios quería, consiguiendo el escalofriante efecto de que aquél que lo leyera se trastornara.

## ***El Plan de Cyric.***

**D**urante todo esto, Cyric temía que la adoración de Alcázar Zhentil no se mantuviese. Suponía (correctamente) que si perdía el poder que le otorgaban sus adoradores del Alcázar, perdería también el poder de mantener la Ciudad de la Perdición, su centro de poder en el Yermo Gris (Hades). Para asegurar y a la vez incrementar su liderazgo en el Alcázar y en el resto de lugares, Cyric lanzó un triple ataque. El primero fue la creación del Cyrinishad. Poco consiguió Cyric con el conocimiento de que la verdadera historia de su vida se había escrito. Pero Cyric no sabía que se había escrito una nueva y real historia de Cyric, llamada La verdadera vida de Cyric, patrocinada por Fzoul Chembryl, respaldada por Oghma, Dios del Conocimiento, y escrita por Rinda, la misma escriba que creó el propio libro que Cyric poseía. Máscara, Dios de la Intriga, también decidió participar en el juego. La segunda parte del plan de Cyric, era la creación de una especial construcción de Gond, el dios de la invención, en todas las ciudades principales de los zhentarim.. Estos ingenios mecánicos acabarían con cualquiera que mencionara una palabra en contra de Cyric. La tercera parte del plan era un ataque de Alcázar Zhentil por gigantes del hielo, gnolls y otros humanoides, maquinado por Cyric en persona. La amenaza del ejército aumentaría las plegarias a Cyric, y antes de que hicieran daño a la ciudad, él intervendría y salvaría a sus adoradores ganando la permanente adoración de los zhentileses. Desafortunadamente para Cyric, los tres planes sólo llegaron a salir bien en su mente. Como se mencionó anteriormente, Oghma y Fzoul iniciaron la construcción de la verdadera vida de Cyric. Mystra, diosa de la magia intervendría contra los engendros mecánicos. Y Oghma conseguiría que la última parte del libro del Cyrinishad fuera sustituida por la Verdadera vida de Cyric y cómo tenía planes de conquistar la ciudad. Asimismo, se provocaría una rebelión en la Ciudad de la Condenación, el dominio de Cyric.

## ***La Muerte de Lord Chess.***

**L**ord Chess, el Estúpido, el grueso Lord de Zhentil que gobernaba (aunque solo en el papel) fue lengatusado por Máscara para que atara a Kezef, el Sabueso del Caos, una entidad que Cyric había intentado sobornar para conseguir el espíritu de Kelemvor Lyonsbane, y que Cyric no había podido encontrar (hecho que le obsesionaba hasta la paranoia). Chess estaba resentido con Cyric porque había matado a Leira,

Diosa de la Ilusión. Leira había ayudado a Chess a disfrazar su oronda y grasienta forma ante la corte del Alcázar. Con la muerte de la diosa, volvió a ser obeso de nuevo y eso era un cruel destino para un hombre vanidoso. Máscara usó el resentimiento de Chess para convencerle de que le ayudara con el ritual, que debía ser llevado a cabo en el tejado de la torre de Khelben Varanegra en Aguaprofunda sin el conocimiento del propietario. El Sabueso del Caos fue atrapado, pero a costa de la vida de Chess. Máscara culpó a Mystra del acto y dejó el cuerpo de Chess allí, dejando que los sabios de Aguaprofunda se interrogaran durante años.

## ***Condenación en la Ciudad de la Condenación.***

Cyric, como dios de la muerte, conseguía mucho de su poder con la parte del reino de los muertos conocida como la Ciudad de la Condenación, donde su castillo de Huesos estaba localizado. Una importante parte del plan en contra de Cyric era una revuelta en su propio hogar. La revuelta –llevada a cabo por los inquisidores mecánicos, que no estaban bajo el poder de Cyric – y al mismo tiempo que Fzoul leía en Alcázar Zhentil. Muchos de los dioses participaron en este acto, después de que Mystra les convenciera de la traición de Cyric y lo que significaría para cada uno de ellos. La única condición que los otros dioses impusieron fue que les fuera permitido salvar a los residentes de su fe en Alcázar Zhentil después de que Fzoul leyera el libro de La Verdadera historia de Cyric y antes de que la ciudadela fuera invadida. Uno de los inquisidores mecánicos que inició la revolución en la Ciudad de la Perdición estaba controlado por Gwydion el rápido, que murió como mortal cuando Cyric lo engatusó creyendo que trabajaba para Torm, el dios del deber. Gwydion fue reclamado por Cyric porque no tenía ninguna deidad a la que adorar, y metido en el Muro de las Lamentaciones hasta que su alma fue puesta en el inquisidor.

**(Hammer, día 3 del segundo Tenday, Año de la Inquietud)**

*L*levo tiempo sin escribir. La noche que empecé mi labor me descuidé y cogí algo de frío. He estado en cama casi un tenday y esta noche voy a continuar con mi labor. La noche se presenta fría como la anterior. La tinta está casi congelada pero he de seguir con mi trabajo. Me he provisto de unos mitones sin dedos que me ha dejado el hermano Teodorico, el encargado del herbolario, con los cuales protegeré mis manos del frío. Comenté mi labor con el Abad y no le pareció buena idea mi trabajo nocturno, tanto que achacó a ello mi caída en cama; por mi indisposición mis labores en el templo han sido interrumpidas y como castigo a mi negligencia al servicio de Oghma he sido castigado a limpiar las cuerdas durante un tenday además de atender mis labores diarias que ya de por sí llevan retraso. Me parece que en este tenday voy a acabar muy cansado todas las noches como para poder escribir algo. Sin más preámbulos comenzaré a escribir pues la vela que hoy he escamoteado de la cocina calculo que no llegará a alumbrarme más de una hora.

## ***La Destrucción del Alcázar Zhentil.***

Xeno Mirrormane, Alto Sacerdote de Cyric, se enfrentó con Fzoul Chembryl, después de la lectura, hecho que aconteció el último día del año 1368 CV, pero el daño ya estaba hecho. El Altar Negro, el templo de Cyric en Alcázar Zhentil, fue inmediatamente golpeado por una fuerza divina de fuego de Máscara, que le había dicho a Fzoul que ayudaría al sacerdote cuando lo llamara. Las llamas devoraron a Xeno Mirrormane y procedieron a hacer lo mismo con el templo. Con Cyric sentado en su trono, inmovilizado porque muchos de sus seguidores le volvían la espalda y no creían en él, los ejércitos de Cyric comenzaron a asediar el Alcázar. Sus ataques fueron devastadores. Los ejércitos orcos que servían en las fuerzas armadas zhentilesas, bajo las órdenes que anteriormente les había dado Cyric, se revelaron contra el Alcázar, destruyendo el Puente Tesh y el Puente de la Fuerza. Esto separó el Distrito Exterior, que descansaba en la orilla sur del Tesh del resto de la ciudad. Irónicamente, este acto de destrucción salvaría la porción sur de la ciudad, dando a los zhentileses algo que reconstruir más tarde – después del asedio.

## ***Fin del Juego.***

Como se mencionó antes, Máscara sé había disfrazado como la espada Matadioses (Godsbane) desde que Cyric la obtuvo, cuando aún era mortal, de un grupo de halflings de Robles Negros en una batalla durante la Era de los Trastornos. Este misma espada había sido usada por Cyric para acabar con Kelemvor. En vez de que el espíritu de Kelemvor fuera drenado por la espada y llevado al más allá, Máscara lo ocultó en el interior de la espada. Cyric, irritado por la traición de Godsbane (que se reveló durante la revuelta de la Ciudad de la Condenación), rompió la espada. Este hecho liberó a Kelemvor, y pareció destruir a Máscara. Kelemvor usó los restos de Godsbane para matar el avatar de Cyric y expulsarlo de la Ciudad de la Perdición. Cyric sobrevivió, habiendo perdido sus poderes como dios de la muerte y su base en los Páramos Grises. Se dice que ahora vaga por el Pandemonium. Kelemvor pasó a ser el nuevo Dios de los Muertos. Tomó el manto del Juez de los Malditos y transformó el Castillo de Huesos en la Espira de Cristal, un reflejo de que la justicia y la claridad de las acciones se reflejarían en su reinado. La vida de Gwydion fue restaurada y se le encomendó la misión de proteger a la escriba Rinda que todavía portaba el Cyrinishad. El libro aun era muy poderoso.

## ***El Problema de los Desertores.***

La sección al sur de Alcázar Zhentil sobrevivió debido a la fortuna, contra el ejército de gigantes, dragones blancos, gnolls y goblinoides que se asentaron al norte de la ciudad, asediándola. Cuando estuvo claro que Cyric no podría ayudar a la ciudad, que incluso su clero estaba muerto, muchos zhentileses pararon a considerar su situación. Estaban bajo el asedio de un ejército de humanoides que se rumoreaba había sido enviado por el mismo Cyric. Ahora Cyric no se sabía dónde estaba, su templo estaba en llamas, y muchos de los comandantes zhentileses habían muerto o huido, pues para muchos solo había una opción: huir. Es un reflejo fiel de los intereses propios, al menos 1500 zhentileses y zhentarim defensores, principalmente oficiales de algún rango, arrancaron sus insignias y huyeron con sus tropas. Aunque algunos se perdieron en los callejones del Distrito exterior, una gran parte se transformaron en bandidos a lo largo del río, haciendo de la carretera del mar de la luna un lugar peligroso. La carretera en un radio de 50 kilómetros del Alcázar es ahora el objetivo principal de los bandidos, cuyo número suele ir de cuatro a ocho soldados por banda. La mayoría de las veces, los bandidos son felices consiguiendo comida, dinero u objetos de valor. Las víctimas que no ofrecen resistencia son dejadas ir pero con un sonoro abucheo. Los sacerdotes de Cyric, Bane, así como aquellos seguidores que porten símbolos impíos son combatidos sin piedad. Los ladrones temen que si dejan marchar a estos sacerdotes, la ira de sus dioses puede caer sobre ellos. “No prisioneros” significan “No ruegos por intervenciones divinas”. Aquellos desertores que se perdieron en la ciudad simplemente se dejaron llevar por una vida de bebedores de vino en las tabernas de la ciudad. En su opinión, es un infinito mejor destino que morir congelado por toda la eternidad gracias a un dragón blanco. Los más ambiciosos y trabajadores, se trasladaron a almacenes abandonados de la ciudad y establecieron sus propios negocios. A algunos les va bastante bien. Cualquiera que sea su profesión – tendero, borracho o bandido – cree, y bastante acertadamente, que Cyric está demasiado ocupado con mayores problemas que cazar un grupo de desertores. De la misma manera, los Zhentilar que quedan en el Alcázar están demasiado atareados peleando por sus vidas para preocuparse de los desertores. Irónicamente, dos deidades están ofendidas por los desertores: Torm y Tempus. El primero cree que los desertores han roto sus votos de lealtad (explícita o implícitamente) y el segundo que son todos unos cobardes. Aunque ninguno lo sabe, un muy especial destino aguarda a cada desertor, cortesía de Tempus y Torm.

*Por esta noche ya está bien. He de acostarme para mañana consagrar el día a Oghma y cumplir eficientemente con mi castigo si no quiero ver ampliado su plazo un tenday más. Pese a la dureza de su castigo he de confiar en el buen juicio del Abad y acatar su decisión con rectitud; Oghma no espera menos de mí, pero seguiré con mi trabajo en beneficio del conocimiento de las generaciones futuras, intentando hacer la luz sobre los extraños sucesos que marcaron el tiempo en que vivimos.*

**(Hammer, día 4 del segundo tenday, Año de la Inquietud)**

**H**oy me han alargado el castigo. El hermano vigilante vio luz bajo mi puerta y lo comunicó al Abad como es su deber. Esta mañana antes de los maitines, nada más levantarnos el Abad Andalao se ha acercado a mí y me ha reprendido mi actitud. Todo lo hace por inculcarme la disciplina de un sacerdote al servicio de Oghma y le he escuchado sin perder palabra. Seguiré limpiando las cuadras un tenday más, pero esta noche he puesto la almohada bajo la puerta para que la luz no se filtre al exterior.

## ***Año 1369, el Año del Guantelete.***

En los primeros cuatro meses de este año aún ardían las brasas del suceso conocido como la debacle del Cyrinishad. El ejército enviado por Cyric para asolar el Alcázar aún asediaban la ciudad...pero no sólo era ese el peligro. Este año nos trajo muchas sorpresas, como ver a viejos aliados romper el estatus quo y a otros viejos enemigos renacer de sus cenizas. Veámoslo con detenimiento.

### **Hammer**

El Alcázar Zhentil solicita ayuda a la Ciudadela del Cuervo, pero tan sólo se encuentran con que les es enviado una diezmada guarnición que les es de poca ayuda. Lord Orgauth reúne a las tropas que permanecen en el interior de la ciudad y se hace con el control sin ningún problema.

### **Alturiak**

La Ciudadela del Cuervo informa al Alcázar que no les darán más ayuda...que se valgan por si mismos. Los zhentileses comienzan a morir de hambre y de desesperación. La Noche del Cristal y el Hierro sucede este mes.

### **Ches**

Iyachtu Xvim, el semipoder e hijo de Bane, se libera de su prisión bajo el Alcázar y sus acólitos lo elevan a la categoría de dios menor. Los intentos de los gigantes que asolaban la ciudad de cruzar el río Tesh congelado se ven frustrados cuando cae fuego del cielo que destroza el hielo y acaba con los hombres grandes. Los dragones deciden abandonar el asedio y se dirigen al Norte y al Este. Parece ser que todo es obra de Xvim. Xvim primero posee a Fzoul en Ola de Tesh (Teshwave) unos pocos días después y le muestra el camino que ha de seguir la iglesia del dios de los ojos verdes. Xvim ofrece a Fzoul numerosos conjuros y le encomienda la misión de transformarse en el Tirano (tyrant) del Mar de la Luna bajo sus auspicios.

*Obvio aquí algunos sucesos comentados relativos a los Ladrones Sombra y a los ataques que sufrió Waterdeep por parte del mar.*

### **Tarsakh**

Los gigantes que aún quedaban en los alrededores de ZK abandonan el asedio al llegar la primavera. La piratería alcanza niveles insospechados este año, y Mulmaster bloquea el Alcázar Zhentil por mar, impidiendo entrar y salir de él.

Fzoul, aliado temporalmente con Manxan el contemplador, se infiltra en Mulmaster y desenmascara al Alto Imperceptor de Bane que residía allí oculto. Descubre su alianza con Orox el contemplador y ambos se enfrentan pero sin un ganador. Fzoul se retira a Teshwave de nuevo.

### **Mirtul**

Las tropas humanoides, sin los dragones y sin los gigantes deciden retirarse. Las ofensivas de los zhentileses aceleran su marcha hacia el Norte. En el interior de la ciudad, una plaga de muertos vivientes asola el barrio al otro lado del Tesh.

### **Kythorn**

El decimotercer día de Kythorn es el día de la Victoria. La nueva fiesta creada en el Alcázar para celebrar el fin del asedio.

### **Flamerule**

Lord Orgauth se niega a admitir a los enviados diplomáticos de la Ciudadela debido a la indiferencia de ésta en el asedio. Muchos refugiados regresan a la ciudad, pero solo tras jurar lealtad a Orgauth.

6-17 Flamerule : Fzoul se infiltra de nuevo en Mulmaster y se alía con la Alta Hoja Selfaril a cambio del paradero de los dos Imperceptores de Bane en la ciudad. Fzoul con este paso también convence a Selfaril para que se una a la causa zhentarim.

### **Eleasias**

Una plaga se extiende por el Alcázar debido al caluroso tiempo y a los muchos cadáveres sin enterrar al norte de la ciudad. El Puente de la Fuerza se vuelve a abrir.

### **Eleint**

La llegada de Xvim es anunciada por sus sacerdotes de ZK (y seguramente por todos los Reinos) a voz en grito. Proclaman que él provocó el fuego en Ches que mantuvo a salvo a la ciudad de los gigantes. La Delegación de la Fiesta de la Buena Cosecha de Ciudadela del Cuervo es admitida en el Alcázar.

### *Fiesta de la Buena Cosecha*

Fzoul regresa en secreto al Alcázar y toma las riendas de la iglesia xvimista. Sememmon, Ashemmi y todos sus efectivos están "ocupados" durante varios días intentando librarse de una puerta dimensional que "escupe" monstruos a la Fortaleza Oscura desde Bajomontaña. Parece ser que a Halaster se le ha ido el control de la situación.

### **Marpenoth**

3 Marpenoth: Manshoon y la Ciudadela del Cuervo ofrecen disculpas por abandonar al Alcázar durante el asedio, enviando 2000 efectivos para defender ZK como muestra de buena voluntad.

10 Marpenoth: Fzoul mantiene el poder al frente de la iglesia de Xvim apoyado por Xana la Una Vez Martirizada como alta sacerdotisa de Xvim, y con Casildar de Xvim como ayudante.

21 Marpenoth : El primer golpe como tal de los xvimistas es la eliminación del Alto Inquisidor de Cyric Ginali y sus seguidores, para impedir que estos rehagan el templo del Altar Negro.

24 Marpenoth: Khelben y Fzoul se encuentran en secreto en Voonlar. Khelben da a Fzoul información sobre Lord Orgauth y Fzoul promete limitar la expansión de Xvim al este de los Picos del Trueno durante 10000 días (Solo ambos conocen este hecho hasta que al año siguiente es descubierto por los Arpistas).

29 Marpenoth: Fzoul y Nimbaud descubren a Orgauth con su verdadera forma. Mientras el hechicero intenta avisar a Manshoon del peligro que corren, Fzoul rompe el círculo interior y ayuda a Orgauth a asesinar a Nimbaud y sus aprendices, cimentando una nueva alianza contra Manshoon. Gracias a Fzoul, Orgauth es firmemente establecido como Lord de la ciudad por los zhentarim. Nimbaud es reemplazado por un baatezu para mantener la ilusión de la normalidad.

### **Uktar**

En los pasados meses, los zhentarim y los zhentileses han trabajado duramente para reparar la armada que perdieron durante la guerra. Se vengán de Mulmaster atacando sus navíos. Casi todos son hundidos...especialmente los de los rivales de la Alta Hoja Selfaril de Mulmaster.

18 Uktar: Gracias al poder de Xvim, Selfaril mata o toma el control del resto de Hojas...convirtiéndose en el más poderoso. Mientras un ataque combinado de Fzoul, Desmonda, Manxam y otros beholders acaba con Orox el contemplador y más de la mitad de los seguidores cyricistas mulmasteritas. El Alto Imperceptor de Cyric muere a manos de Fzoul en persona. El de Bane, cabecilla de los ortodoxos banitas, es capturado y llevado al Alcázar. Le rompen la mandíbula y las manos para prevenir cualquier solicitud de ayuda a Cyric o a otro dios. Le esperan varios meses de tortura bajo el Corazón de la Mano.

20 Uktar: Fzoul recibe una nueva visión de Xvim y dejando al cargo a Xana se dirige a Mintar.

### **Nightal**

Manshoon se prepara para retomar el Alcázar de Orgauth y devolverlo a los zhentarim. Sus espías saben que Fzoul trama algo, pero no pueden determinar el qué.

4 Nightal: Orgauth anuncia sus planes de reconstruir la orilla norte en primavera.

7 Nightal: Tras 17 días caminando de piedra a piedra de templo banita y xvimista hasta al sur, Fzoul llega al Lago de Vapor, para encontrarse con gran fanfarria por parte de los Banitas, que lo reciben como el Una Vez Avatar de Bane. Pronto se reúne en privado con Teldorn Darkhope, gobernante de Mintar y le marca la cara con la marca de Xvim, dejándole permanentemente señalado.

Con el poder de Xvim en sus venas Fzoul convierte a Teldorn con facilidad a su causa. Xvim era quien garantizaba los conjuros a Teldorn desde la muerte de su padre.

8 Nightal: Al amanecer, Teldorn jura lealtad a Fzoul, y este le nombra Lord Caballero Imperceptor de la secta del sur de Xvim.

10-26 Nightal: Teldorn y Fzoul descubren la armería secreta oculta bajo Kzelter y las Llanuras de Pehrifaal con las indicaciones de Xvim. Teldorn quiere conquistar la ciudad y Fzoul consigue doce hojas tiranas. Mientras es poseído de nuevo por el Hijo de Bane forja la primera reliquia de Xvim, el Cetro del Ojo del Tirano. Fzoul regresa al Alcázar...satisfecho porque ahora su poder se extiende por el sur...

*Y aquí termina por hoy mi relato pues la luna se oculta por el horizonte y el pabito de la vela empieza a sisear, señal de que mi tiempo esta noche ha terminado. Mañana por la noche, tras las oraciones a Oghma y mis labores dentro del monasterio volveré a mi celda para seguir en el trabajo de transcribir las notas que mi maestro dejó.*

**(Hammer, día 10 del segundo tenday, Año de la inquietud)**

*Estos últimos días he estado cansado y no he podido escribir, pero esta noche es diferente; me he despertado y no puedo dormir. Mi mente imaginativa no deja de ver a Orgauth en la noche que Fzoul le descubrió en su verdadera forma. Por ello me he levantado y he comenzado a escribir intentando alejar a este demonio de mi mente. Como decía mi maestro, el tiempo es la sombra que persigue nuestro destino. Siempre incansable, sin parar ni un solo instante. Por eso sin más demora continuo con la historia que comencé recientemente y que presupongo vuestros ojos anhelan leer. Continuaré pues con la crónica que anteriormente empecé y no he concluido.*

## ***Año 1370, el Año de la Jarra de Cerveza.***

### **Hammer**

8 Hammer: Los agentes de Fzoul encuentran el Cetro de los Reyes Hechiceros, descubierto bajo unas ruinas en el Bosque de Gulthmere. Aunque no puede utilizarlo, su posesión garantiza a Fzoul que Manshoon u otro hechicero poderoso no pueda utilizarlo contra él. Lo oculta en el interior de una cripta en el templo de Xvim del Alcázar Zhentil.

11-20 Hammer: Manshoon se entera de los sucesos acontecidos en Mulmaster y que los contempladores están trabajando del lado de Fzoul. En vez de arriesgarse a enfrentarse a él (teniendo en cuenta que Fzoul es potencialmente un dios), Manshoon envía espías contra Fzoul y contra Selfaril. También se reúne en secreto con algunos baneliches para que ataquen a los sacerdotes de Xvim.

21-30 Hammer: Sememmon, por su parte, descubre y asesina posteriormente a varios agentes de Fzoul que se ocultaban en la Fortaleza Oscura y los alrededores (gracias a la información dada por Manshoon y sus propios espías).

### **Medioinvierno**

Manshoon establece lazos con Faram Khaldan, antiguo Alto Inquisidor de Bane y un baneliche de los Cuernos de la Tormenta. Provee a Faram/"Bane" un modo de entrar en el Alcázar secretamente y le da información de donde se oculta el templo de Xvim para que lo destruya.

### **Alturiak**

3 Alturiak: Fzoul es atacado en el templo de Xvim por Faram, que desea destruir al templo y a su sacerdote por la blasfemia que representan contra Bane. Tras una larga batalla que destruye gran parte del templo, Fzoul se las arregla para acabar con el baneliche atravesándole el corazón con el Cetro de los Reyes Hechiceros. La explosión consiguiente sacude los cimientos del templo. Fzoul reaparece tras la explosión "cargado" con el poder del liche y del cetro, que se ha roto en cinco trozos y esparcido por los planos. Fzoul comienza a trabajar en un ritual para prevenirse de los ataques de otros que busquen destruirlo.

20 Alturiak: Manshoon convoca una reunión de los señores zhentarim en la Ciudadela en un tenday. Planea atrapar a Fzoul, desenmáscarar sus planes ante el consejo y luego reformar el Circulo Interior.

### **Ches**

3 Ches: Fzoul recibe una visión de Xvim, pidiéndole "la muerte del fallido tirano que esta más preocupado por obtener dinero y secretos más que otra cosa". Se refiere a Manshoon.

4-5 Ches: Temiendo ataques mágicos de Manshoon, Lord Orgauth y Fzoul establecen una defensa mágica sobre el Alcázar para evitar que nadie se pueda teleportar a su interior o a su exterior excepto a través de pórticos (gates).

6 Ches: Un clon de Manshoon se despierta en las catacumbas de Puerta del Oeste, solo para descubrir que mientras se encontraba en estasis ha sido transformado en un vampiro sirviente del Rey de la Noche de Puerta del Oeste.

6 Ches: Comienzan las Guerras de Manshoon. Sememmon y Fzoul viajan por separado y abiertamente hacia la Ciudadela del Cuervo. Se aseguran de que son vistos por todos para evitar cualquier maniobra o traición abierta por parte de Manshoon. La reunión sucede con normalidad hasta que Fzoul aparece con Lord Orgauth, provocando cierto tumulto y rompiendo el protocolo. Manshoon revela a todos los orígenes extraplanares de Orgauth y las tramas políticas de Fzoul con Mulmaster. Fzoul y Orgauth preparados, lanzan un ataque sorpresa (sin previa diplomacia) contra Manshoon, que es destruido a pesar de la ayuda que le presta su ex-aprendiz Sememmon. Malherido por Orgauth, este ultimo decide huir hasta la Fortaleza Oscura y destruye los portales que unían este bastión con el Alcázar o la Ciudadela, previniéndose de más ataques. A medianoche, cuatro clones de Manshoon se teleportan a la torre central de este ultimo y se destruyen unos a otros en un espectáculo impresionante de magia y poder. Debido a estos sucesos, el Anexo a la Torre de Manshoon es destruido y la mayor parte de su arsenal mágico queda enterrado bajo toneladas de escombros.

7 Ches: Fzoul y Orgauth previendo la destrucción de la Ciudadela por los ansiosos y poderosos clones de Manshoon, y dándose cuenta que un quinto y sexto clon se acercan al anexo, deciden bajar la moral de las tropas militares de la Ciudadela (del lado de Manshoon). Cuando se acercan, Orgauth manda atacar a las tropas de Ravenar, a su antiguo maestro. Dado que los clones suelen ir vestidos de otra manera y encapuchados, los soldados no se percatan de quienes son esos "enfurecidos hechiceros".

Tras la batalla, Fzoul tranquiliza a las tropas, que se preguntan que ha pasado a Lord Manshoon. Fzoul anuncia que Manshoon ha sufrido diversas heridas en esta larga noche de ataques y que se ha trasladado mágicamente hasta el Alcázar para convalecer de sus heridas. Desde allí, planea atrapar a los que "han causado tanta destrucción en la Ciudadela del Cuervo".

Fzoul apunta directamente a Lady Alicia, que llego un poco antes del asedio del Alcázar, como Maga-Protectora de la Ciudadela "en el caso de que más magos rabiosos decidan amenazar el poder del Cuervo". También abre las puertas al Maestro del Odio Cvaal Daoran, líder de los cruzados xvimitas de los Hermanos del Puño Negro, que se aproximaban hacia la Ciudadela para tomar su control. Una vez determinados los puestos de poder Fzoul y Orgauth anuncian sus planes de "regresar al Alcázar y ayudar a Manshoon a planear sus golpes contra los enemigos que nos amenazan a todos".

Orgauth y Fzoul le revelan a Alicia en privado, Cvaal y Kandar Milinal (y más tarde a los principales de la Ciudadela), que Manshoon se ha vuelto loco por causas desconocidas y ninguno debe obedecerle hasta que Fzoul sea capaz de curarle.

8 Ches: El clon de Puerta del Oeste asesina a su maestro el Rey de la Noche, y toma el Argraal de Orlak y los Colmillos Voladores del Rey de la Noche, y adopta el nombre de Orlak II y más tarde el título de su maestro.

8-15 Ches: Los leales a Manshoon en la Ciudadela y el Alcázar son capturados silenciosamente y convertidos o aprisionados por Fzoul y sus Xvimistas.

7-30 Ches: Hay mucha actividad en los primeros días del comienzo de la Guerra de Manshoon. A lo largo de todo Faerûn al menos doce avistamientos de terribles peleas de magos están documentadas. Además nunca abandonan la batalla hasta la muerte de uno de ellos...

### **Tarsakh**

24 Tarsakh: Manshoon Primario es el más viejo de los clones de Manshoon y un mago de nivel 19 a diferencia de otros clones menores. Tras pasar el mes anterior recopilando los objetos mágicos que su clon había esparcido por medio continente utiliza la antigua magia de la mitad del Tomo de Pharaudo para teleportarse hasta donde se encuentra la otra mitad, en Candellero. Allí establece una alianza secreta con el Primer Lector Ulaunt y a cambio de asilo da siete tomos mágicos a los monjes.

### *Hierbaverde*

Un intento de golpe de estado por parte de los zhentilese es apagado con maestría por una joven y misteriosa oficial llamada Scyllua.

### **Mirtul**

3-11 Mirtul: En un largo ritual de nueve días, Fzoul consagra un altar a Xvim al norte de las Ruinas del Alcázar, cerca del antiguo templo de Bane. Todos los cautivos apresados y aliados de Manshoon son sacrificados en el sangriento ritual, así como numerosos "herejes" cyricistas. Una oscura niebla se extiende por todo el Mar de la Luna y parte del Mar Interior hasta tan al sur como Mantodeestrellas(Starmantle) y al este hasta Tsurlagol. Todos los cyricistas que se encuentran en la niebla sufren debilidad y enfermedades, ocurriendo justo lo contrario a los xvimistas.

8-10 Mirtul: Una niebla gris (similar a la anterior mencionada) aparece en los alrededores de Mintar, extendiéndose hasta Saradush, y se mantiene hasta el 11 del mes. Esto permite a Teldorn Darkhope tomar el control de Kzelter.

11 Mirtul: La "Tyrantfog"(niebla del Tirano) se desvanece cuando unas llamas verdes aparecen en los extremos y se van acercando al núcleo, consumiéndola con su fuego. Los restos del poder de Bane se extinguen con explosiones de llamaradas verdes. Aunque mucha gente dentro de la "llamarada del Tirano" se ve atacada por el pánico, en realidad sólo son destruidos los reductos de poder de Bane, y los cimientos de los templos de Cyric se tambalean. Los baneliches ocultos en Lejanascolinas, Phlan, Tantras, Yhaunn, Tulberg y Marsembler explotan cuando el poder desaparece de sus cuerpos. El efecto más espectacular tiene lugar en las ruinas de Myth Drannor, cuando muchas llamas verdes hacen erupción desde las reliquias consagradas a Bane que aun se ocultan en el lugar. El mythal colocado allí, muta misteriosamente a la forma de un gran dragón verde para luego volver a la normalidad. En las ruinas del Alcázar Zhentil, el fuego del Tirano transforma en cenizas a todos los seguidores de Cyric en la ciudad. Las llamas, abrasan a Fzoul Chembryl, que permanece sin ser herido en su interior. Aúlla triunfante y eleva los brazos en un éxtasis divino.

12-13 Mirtul: Fzoul permite que el poder de los baneliches fluya por sus venas, pero esto destruye su cuerpo mortal que no soporta la tensión. En gratitud por el poder que Fzoul le ha ayudado a conseguir, Xvim "rehace" a Fzoul más fuerte y joven que nunca y le nombra Mano Derecha del Hijo de Bane, el Gran Tirano de Iyachtu Xvim.

14 Mirtul: Tras tres días ardiendo sin parar, el pilar de fuego del Tirano de llamas verdes y negras se solidifica en una impresionante torre de piedra que parece tallada como si fuesen llamas. En lo alto de la Torre esta Fzoul, su cuerpo restaurado, ahora el Elegido de Xvim. El Pico de la Llamanegra (Tor Blackflame) sirve ahora como el templo de la superficie de Xvim en Zhentil Keep (aunque el verdadero centro de poder sigue siendo el Corazón de la Mano, que está conectado al Pico por túneles subterráneos).

*Ciertamente mis ojos se cansan ante muestras de tanto poder y destrucción. Por eso he de continuar otro día, pero recordad dos cosas: que el ansia que sentís por tener más miel del conocimiento en vuestros labios será saciada próximamente.... y espero que también sepáis guardar estos secretos aquí narrados, ya que muchos de ellos sólo son conocidos en todo Faerûn por los implicados, vuestras mercedes y un humilde servidor.*

**(Hammer, día 3 del tercer tenday, Año de la Inquietud)**

**S**é que a veces soportar la sed de conocimientos es duro y por eso, haciendo un esfuerzo intentaré finalizar los sucesos que cierto día comencé a narrar. El tiempo sin embargo, es imparable... y también afecta a este vuestro humilde servidor, que al fin tras largas noches de vigilia cree que hoy acabará su trabajo. Pasaré pues a comentar los sucesos más importantes que siguieron a la caída de Alcázar Zhentil tal y como lo dejó anotado mi maestro. Como curiosidad puedo decir que las velas que me iluminan esta noche me fueron entregadas por el Abad en persona, que pese a no levantar mi castigo ha decidido que mi dedicación nocturna a Oghma bien merece una pequeña recompensa, a la par que alargar mi castigo durante un tenday más por desobediencia a un superior. De todas maneras no parecía muy enfadado conmigo, casi diría complacido por mi actitud ¿Tal vez podría recordarle a mi maestro? Pido perdón a Oghma por tan absurda comparación.

**Kythorn :**

27 Kythorn: El pánico asalta las atestadas calles de Lunaplateada (Silverymoon) cuando un joven aprendiz de mago chilla : "¡¡Manshoon el Loco!!" y señala a un mago extranjero con ropajes de color azul oscuro. A continuación una intensa batalla de conjuros provocada por el hecho de que muchos prefieren disparar antes que preguntar. Los Guardias de Conjuros (Spellguards) descubren después que el hechicero era en realidad un inocente adivino de Triboar llamado Fien. Desafortunadamente, Fien y otros cuatro (incluyendo el aprendiz) fallecieron en la refriega. Algunos testigos dicen que escucharon una risa satisfecha de otro hechicero que se alejaba de la escena. Informes posteriores señalan que habían desaparecido diversos tomos de magia y fuentes de poder, lo que puede aseverar que en realidad Manshoon sí estuvo en la ciudad y fue el culpable de los hechos (tanto de las muertes como de los robos).

En reuniones secretas iniciadas este mes y prolongadas durante los cuatro siguientes, Fzoul reúne a sus aliados entre los zhentarim, cortando sus relaciones con Sememmon y con los zhents occidentales. Los zhentarim y él efectivamente han conquistado la mayor parte del Mar de la Luna sin que nadie lo sepa excepto Lord Orgauth y Selfaril de Mulmaster. Aunque las escaramuzas entre las fuerzas locales y los zhentilares continúan, el Mar de la Luna descansa firmemente (aunque secretamente) bajo la bandera de los zhentarim.

La única excepción a esto son las Lejanascolinas (Hillsfar) de Malthiir. La presión de Fzoul durante este tiempo provoca una alianza secreta entre Malthiir y el gobierno de Sembia. Los sembianos saben que los zhents están tramando algo por los espías y las conexiones mercantiles de las que pueden sonsacar algo de información, por lo que han dado un paso adelante y están ayudando a Lejanascolinas a ser totalmente independiente (de los zhents, no de los sembianos) y mantener una ruta comercial vital para los sembianos en el Mar de la Luna.

**Flamerule**

Los trabajos comienzan en los templos de Xvim en Mulmaster, la Ciudadela del Cuervo, Yulash, y Teshwave (ola de Tesh). Los tres primeros son antiguos templos a Cyric reconsagrados al Hijo de Bane mientras que el cuarto y el quinto son nuevos. Algunas caravanas con destino a Aguaprofunda llevan ya más de un mes de retraso, pero no hay ninguna señal a lo largo del Camino del Comercio entre el Castillo de la Lanza de Dragón y la Ciudad de los Esplendores. Uno de los clones de Manshoon ha ocupado una fortaleza abandonada justo en el límite Nororiental del Bosque del Ladrado del Troll. Ha asaltado varias caravanas y teletransportado (con conjuros de puerta dimensional) a su castillo para obtener información, provisiones, y aliados que puedan ser fácilmente hechizados para ser sus guardianes.

*Medioverano*

Hay informes de más cruentas batallas de conjuros por parte de los clones de Manshoon.

**Elesias**

El Lord General Ulgrym (CN hm Gue13), Comandante de los Zhentilares, promociona a la joven oficial Scyllua, que en solitario acabó con la insurrección de las tropas hace unos meses, a ayudante de campo. Esto irrita a otros oficiales de mayor edad y méritos que se ven contrariados por este movimiento del General.

3 Eleasias: Orlak II destruye al ultimo servidor vampiro de la antigua corte del Rey de la Noche.

9 Eleasias: Vangerdahast halla un cadáver de Manshoon (un clon) más joven de lo que debería ser, en extrañas circunstancias en el Bosque de Hullack.

21 Eleasias: Orlak II se tropieza con la Lady Oscura Dahlia Vhammos en las catacumbas de Puerta del Oeste y crea a la primera de sus servidores vampiros.

### **Eleint**

En este mes, Orlak II se consagra como el rey de las catacumbas de Puerta del Oeste y la cabeza de las Máscaras de la Noche. Su corte de vampiros ha crecido a cuatro, y las Máscaras Nocturnas comienzan una campaña para expulsar a todos los Arpistas de la ciudad.

16 Eleint: Fzoul Chembryl se traslada del Alcázar a la Ciudadela del Cuervo, poniéndose al mando de sus fuerzas. La mayoría de los Ravenar (término con el que se denomina a los soldados de la Ciudadela del Cuervo/Citadel of the Raven) asumen que Manshoon está aún al mando pero ausente, buscando venganza contra los enemigos que lo abatieron en Ches. Mulmaster ofrece tropas a Hulburg y Melvaunt "para protegerlas de la incipiente amenaza Zhent". La oferta es rechazada, pero con menos veneno del habitual y con ciertas dudas.

20 Eleint: Un desesperado Manshoon llega al estudio de Sememmon en la Fortaleza Oscura, más sucio y desmejorado de como lo ha visto nunca su aprendiz. Mientras, Manshoon intenta engañarle verbalmente contándole historias, lo que pretende es conseguir sus libros de conjuros y su vara. En una furiosa batalla, Sememmon arranca el corazón del pecho de Manshoon. Aunque contrariado porque no puede trabajar con un Manshoon enloquecido contra la cúpula de gobierno de Fzoul, Sememmon recolecta los objetos mágicos del cadáver y comienza a hacer experimentos con el clon, intentando inventar una nueva forma de muerto viviente más poderosa. Sememmon no desea más que una guerra a gran escala entre ambas facciones zhentarim, la de Fzoul y la suya, que o bien destruirá a la Red Negra, o bien proclamará a uno de los dos su soberano.

### *Buenacosecha*

Los primeros clérigos de Xvim llegan a Reth, explorando la ciudad en busca de aliados y de un sitio para instalar un templo. La lady de la Ruina Gloganna (LM hf Sac9 Xvim) los lidera y planea establecer una base de poder para la gloria de Xvim y dominar el Estrecho y Chessenta.

### **Marpenoth**

Las fuerzas xvimistas llegan a Bezantur en Thay para extender la fe de Xvim. Ayudan a los thayvianos a recuperarse de las plagas del verano. En secreto, trabajan para asegurar los puertos a los zhentarim y mantener las rutas comerciales y de esclavos del Lago del Vapor al Mar de la Luna.

### **Uktar**

Fzoul prepara un caminar por la piedra en la Ciudadela, para unir la ciudad de Mintar (de Teldorn Darkhope) y la Ciudadela del Cuervo. Regresa a Mintar para felicitar al Caballero Imperceptor por tomar la ciudad de Kzelter. Fzoul se toma un descanso de diez días en Kzelter disfrutando del clima templado de la ciudad.

17 Uktar: Orlak II aumenta su corte a seis vampiros.

28 Uktar: Absorbiendo un gran altar a Gargauth en Reth, Gloganna y sus xvimistas comienzan a convertir este sitio en el Templo de los Ojos Oscuros. Aunque muchos en Reth se encuentran molestos por la presencia de los de Xvim, sus líderes están contentos con los influjos comerciales que han traído los zhentilares.

### *Fiesta de la Luna*

El templo a Xvim en la Ciudadela del Cuervo se completa y se consagra como el Templo de la Mano Vigilante. Muchos xvimistas lo llaman el Templo del Gran Tirano, dado que es el hogar de Fzoul.

### **Nightal**

2 Nightal: Las batallas de humanoides encapuchados (seguramente clones de Manshoon) que pelean con conjuros continúan.

## ***Los Tiempos que Siguieron***

En Mirtul del año del Arpa no Pulsada (1371 CV), finalizan los trabajos en el templo de Xvim de Mulmaster, llamándose la Casa del Lord Negro. En 1372 vimos cómo el Templo de los Ojos Oscuros de Reth asume el liderazgo de la ciudad transformándola en otro bastión de poder como el Alcázar Zhentil o Mintar.

En Puerta del Oeste, los planes para asesinar al Croamarkh (alcalde) Durgar el Justo en el festival de Hierbaverde se hicieron realidad. Orlak II firmó un pacto de colaboración con al menos otras cuatro familias nobles de Puerta del Oeste (Bleth, Cormaeril, Thalavar y Vhammos) para asesinar a Durgar y colocar a un cormyta al frente de los asuntos de la ciudad. Esto provocó un movimiento anti-cormyta en la ciudad y estallan varios focos de guerrilla en la ciudad, entre los guardias de las casas nobles y el populacho. La gente

deseaba una monarquía y un gobierno más rígido, momento que aprovechó Tystarn (en realidad Orlak II) para intentar proclamarse rey de Puerta del Oeste en Medioverano.

*Y así fueron los sucesos que rodearon la Cyrinishad, el ascenso de Iyachtu Xvim y las guerras de Manshoon. Lo cierto es que me he dejado algunos detalles en el tintero, pero futuros capítulos vaciarán esas lagunas. Próximamente tal vez debería hablar del cisma de los Arpistas... pero eso ya es otra historia.*

*Atentamente,*

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

[http://www.egroups.com/group/Reinos\\_Olvidados](http://www.egroups.com/group/Reinos_Olvidados).