

12+



# EL DRAGÓN DEL PICO AGUJAHELADA

## AVVENTURA



# FORGOTTEN REALMS

El mundo de Forgotten Realms rebosa fantasía y está poblado por elfos, enanos, humanos, medianos y otros pueblos. En los Reinos, osados caballeros profanan las criptas de los que otrora fueron los reyes enanos de Delzoun en busca de gloria y tesoros. Sigilosos pícaros recorren los oscuros callejones de bulliciosas ciudades como Nuncainvierno o Puerta de Baldur. Devotos clérigos al servicio de los dioses empuñan maza y conjuro para luchar contra los terribles poderes que amenazan la tierra. Ambiciosos magos saquean las ruinas del caído Imperio netherés y profundizan en secretos demasiado oscuros para que salgan a la luz. Jubilosos bardos cantan las hazañas de reyes, reinas, héroes y tiranos que murieron mucho tiempo atrás.

Por los caminos y ríos de los Reinos viajan trovadores y vendedores ambulantes, mercaderes y guardias, soldados y marineros. También abundan los aventureros de corazón curtido, que provienen de granjas rurales o aldeas tranquilas y persiguen historias de lugares extraños, gloriosos y remotos. Los mapas claros y los senderos despejados pueden llevar al otro lado del mundo a cualquier joven inexperto con sueños de gloria, pero los caminos nunca son seguros. La magia terrible y los monstruos letales son ejemplos de los peligros a los que se exponen al viajar por los Reinos. Incluso las granjas y fincas a un día de camino de una ciudad pueden caer presa de monstruos y ningún lugar está a salvo de la súbita ira de un dragón.

## MAPA DE LA COSTA DE LA ESPADA

El mapa del reverso muestra una región de los Reinos conocida como la Costa de la Espada. Se trata de un lugar plagado de aventuras donde los más osados penetran en fortalezas antiguas y exploran las ruinas de reinos que han caído en el olvido. En medio de una tierra salvaje y anárquica de montañas nevadas, bosques alpinos, vientos cortantes y monstruos itinerantes, la costa alberga magníficos baluartes de la civilización, como la ciudad de Nuncainvierno, que se erige a la sombra del volcán humeante conocido como el monte Caldhora.

Este mapa va dirigido solo al DM, ya que indica las ubicaciones de los lugares que se describen en esta aventura. En uno de los lados del póster de mapas que se incluye en la caja del juego aparece una versión más grande y pensada para los jugadores. El mapa de la Costa de la Espada se puede compartir con total libertad con los jugadores mientras sus personajes exploran la región.

Las ubicaciones geográficas marcadas tanto en el mapa del DM como en el mapa de los jugadores se describen a continuación en orden alfabético. Esta información no es secreta y se puede compartir con los jugadores si piden detalles sobre un sitio en concreto.

## BOSQUE DE NUNCAINVIERNO

El bosque al este de Nuncainvierno parece tener cualidades mágicas o, al menos, cierto aire de secretismo místico. Se rumorea que en sus profundidades habitan algunos hechiceros huraños.

## BOSQUE DEL JARDÍN DE LA CRIPTA

Este vetusto bosque escondido detrás de las Montañas de la Espada contiene las ruinas de antiguas civilizaciones enanas.

## CAMINO A TRIJABAL

Este camino al sur del bosque de Nuncainvierno es la ruta más segura entre Nuncainvierno y el pueblo de Trijabal, ubicado en el valle de Dessarin al este (fuera del mapa). No está patrullado y los ataques de monstruos están a la orden del día.

## CARRETERA ALTA

Esta carretera recorre la costa y conecta Nuncainvierno con las ciudades costeras de Luskan al norte y Aguas Profundas

al sur. Durante años, el tramo que se encuentra al sur de Nuncainvierno cayó en desuso debido a los frecuentes ataques de monstruos. Últimamente, se intenta que la carretera sea segura mediante reducidas patrullas de guardias a caballo que se desplazan entre Nuncainvierno y Leilon.

## CERROS METAL ESTELAR

Esta cordillera de oteros rocosos ha sido un lugar de impacto de numerosas lluvias de meteoritos a lo largo de milenarios. Las despiadadas tribus de bárbaros aterrorizan a cualquiera que ose visitar esta zona.

## CONYBERRY

El Camino a Trijabal atraviesa esta aldea abandonada que saquearon los bárbaros hace años y ahora yace en ruinas. Un camino de tierra que se extiende al sur de la localidad conduce a un santuario supuestamente abandonado dedicado a Savras (dios de la adivinación y del destino). Si quieres más información sobre este lugar, consulta la sección "Santuario de Savras" (página 38).

## ESTERO DE LOS HOMBRES MUERTOS

Los viajeros que recorren la Carretera Alta, que bordea el estero por el este, deben evitar el reclamo de los fuegos fatuos que les conducirán hasta este frío e inhóspito pantano. Muchos aventureros han perecido en este lugar atraídos por historias de castillos en ruinas medio hundidos en el lodazal.

## LEILON

Esta pequeña aldea por la que pasa la Carretera Alta se encuentra en plena reconstrucción tras haber estado mucho tiempo abandonada. Sus habitantes provienen de Nuncainvierno y trabajan para el lord protector de la ciudad, que les ha encargado convertir Leilon en un asentamiento fortificado que pueda mantener a raya las amenazas procedentes del Estero de los Hombres Muertos.

## MONTAÑAS DE LA ESPADA

Estas montañas escarpadas, abruptas y nevadas son el hogar de tribus diseminadas de orcos, así como de otros monstruos. Su pico más alto es el de Agujahelada. Las laderas están sembradas de ruinas de reinos antiguos, además de muchas mazmorras y tumbas ya casi olvidadas.

## NUNCAINVIERNO

Esta ciudad sufrió graves daños cuando el monte Caldhora entró en erupción hace unos cincuenta años. Ahora, la Ciudad de las Manos Hábiles trabaja en su reconstrucción bajo la atenta mirada de su lord protector, Dagult Nuncaascua, que gobierna ante la ausencia de un heredero a la corona de Nuncainvierno. Por el momento, no se conoce la existencia de ningún legítimo heredero del antiguo linaje real de los Alagondar, que muchos consideran extinto. Lord Nuncaascua prefiere no correr riesgos y paga silenciosamente o se deshace de cualquiera que afirme tener algún vínculo con los gobernadores de antaño.

## PHANDALIN

Este anodino asentamiento minero, enclavado en la falda de las Montañas de la Espada, sirve como punto de partida de la aventura. Para más información, consulta "Bienvenida a Phandalin" (página 7).

## RISCOS

Estas colinas rocosas y azotadas por el viento están salpicadas de antiguas minas que se han infestado de monstruos.

# COSTA DE LA ESPADA

1 hexágono = 5 millas



Monte Caldhora

Nuncainvierno

Bosque de Nuncainvierno

Cerro Metal Estelar

La Carretera Alta

Camino a Trijabal

Conyberry

Pico Agujahelada

Leilon

Esterro de los  
Hombres Muertos

Montañas de la Espada  
Bosque del Jardín  
de la Cripta



# PHANDALIN

