

DRIZZT DO'URDEN

Drizzt Do'Urden avanzaba en silencio, casi sin remover el polvo con sus botas blandas de media caña. Llevaba baja la capucha de su capa de color marrón, por encima de las ondas de su cabello completamente blanco y se movía con una elegancia tan natural que cualquiera que lo viese podría haber pensado que no era más que una ilusión, un espejismo del parduzco mar de tundra.

—La Piedra de Cristal

Drizzt Do'Urden es un drow que proviene de la ciudad de Menzoberranzan, en la Antípoda Oscura. Es el tercer hijo de la Madre Matrona Malicia, de la Casa Do'Urden. Nació en la víspera de la batalla en el año de la Calavera Cantante (1297 CV), y la Leyenda de Drizzt sigue su vida desde su nacimiento hasta la edad de setenta y cuatro años (aún joven para ser un elfo), en el año de la Jarra (1370 CV).

Al igual que el resto de los elfos oscuros, Drizzt tiene la piel negra como el ébano y el cabello blanco, pero el color violeta de sus ojos (que brillan con fiereza en el fragor de la batalla) hacen que se destaque de la mayoría de los drow, que suelen tener los ojos rojos. Su vista se ha acostumbrado a la superficie, pero ve mucho mejor en la oscuridad, y tiene un oído tan fino que es casi sobrenatural. Drizzt, que mide entre 1,50 y 1,65, es sorprendentemente menudo, esbelto y ligero, pero cualquiera que piense que eso no lo hace peligroso es probable que no viva para volver a cometer el mismo error. A pesar de que con el tiempo pierde su habilidad innata para levitar, conserva el resto de los talentos mágicos de su raza.

Tras huir de su casa en la Ciudad de las Arañas, Drizzt llega a la superficie como un renegado, un extraño en una tierra donde los de su raza son vistos (no sin razón) como seres malignos que proceden de un mundo oscuro y siniestro. A pesar de pasar un tiempo

viviendo en una cueva en la falda de la cumbre de Kelvin, finalmente encuentra un hogar con sus amigos en la ciudad enana de Mithril Hall, y durante mucho tiempo está convencido de que es el único drow que vive en la superficie.

Es un hombre íntegro y honorable, todo lo contrario de lo que significa ser un drow. A pesar de haber nacido en una ciudad donde la traición está a la orden del día, Drizzt trata de mantener su palabra, sin importar el peligro que ello implique. Su personalidad y su ética son tan fuertes que incluso el áspero y desconfiado Bruenor Battlehammer usa el ejemplo de Drizzt como inspiración para los enanos que están bajo su mando.

Drizzt, más que un paradigma de honor e integridad, es un excelente pensador deductivo, con una mente equilibrada y lógica que jamás se viene abajo ante la presión, a pesar de que en algunas ocasiones, cuando la situación es crítica, se fía de sus instintos. En el día a día, Drizzt es un individuo estoico, tranquilo y serio, pero siempre está elucubrando sobre su lugar en el mundo, el valor de sus amistades, y la certeza de su longevidad élfica que hará que sobreviva a todos sus amigos más cercanos.

A pesar de que honra a Mielikki por encima del resto de los dioses, tiene una percepción casi agnóstica en lo que se refiere a los poderes divinos.



HABILIDADES MÁGICAS INNATAS

Drizzt comparte con sus congéneres drow unas habilidades mágicas innatas. Con apenas un pensamiento (por puro reflejo), los drow son capaces de invocar un globo de oscuridad impenetrable que ciega a los que se encuentran en su interior, incluso a los que tienen mejor vista. De la misma manera, pueden hacer que su oponente brille con fuego feérico, un brillo encantado que hace mucho más fácil distinguir a un objetivo en la oscuridad. Los elfos oscuros son además capaces de levitar, elevándose en el aire o flotando en descenso desde una gran altura. Esto es realmente ventajoso en el mundo tridimensional de la Antípoda Oscura, que está tan llena de fosos y oquedades.

Ya que a la mayoría de las criaturas de la Antípoda Oscura las atrae la luz, la habilidad drow de conjurar luces danzantes (pequeños puntos luminosos flotantes) les sirve para atraer o distraer a sus presas. Los mismos drow son sensibles a las luces brillantes, ya que su vista se ha adaptado a la vida en la Antípoda Oscura. Ven mejor en la oscuridad que cualquiera de sus primos elfos de la superficie.

LA ANTÍPODA OSCURA

La Antípoda Oscura es una red de túneles, cavernas y cámaras que se extiende por todo el mundo, y que da cobijo a millones de criaturas pensantes y muchas más criaturas terroríficas que parecen salidas de las más oscuras pesadillas. Pocos habitantes de la superficie tienen el valor de viajar hasta allí, y aún menos serían capaces de encontrar un modo de «vivir de la tierra». La comida se encuentra fácilmente, y hay agua más que suficiente, pero la mayoría de los viajeros pasan más tiempo tratando de no ser comidos que comiendo.



Drizzt aprende gran cantidad de habilidades, incluido su estilo de lucha con las dos manos, de los drow de la Casa Do'Urden y en la academia militar de Melee-Maghtere, en Menzoberranzan.

También pasa algún tiempo en Sorcere, una escuela para magos drow, donde aprende a reconocer varias formas de hechicería y se familiariza con los distintos planos de existencia que conforman el multiverso infinito. Drizzt puede sentir la presencia de un ser de planos inferiores o el principio de un hechizo dirigido a él, e incluso puede sintonizar sus sentidos con un objeto mágico para obtener información acerca de él.

Cuando llega a la superficie, aprende más: los hábitos de los exploradores, cómo descifrar los tambores de batalla de los bárbaros, e incluso cómo orientarse en la superficie gracias al sol y las estrellas.

Pero lo que más impresiona es la habilidad de Drizzt para el combate. Su equilibrio, velocidad y agilidad son muy superiores a los de la mayor parte de sus oponentes, aunque también sean drow. Drizzt posee unos sentidos tan agudos que casi parecen antinaturales, y es casi imposible sorprenderlo.

Drizzt está protegido por una armadura mágica, una cota de mithril, y suele cubrirse con una sencilla capa negra,

gris o verde bosque con capucha que utiliza para ocultar sus rasgos drow a los habitantes de la superficie menos receptivos. Además de sus dos cimitarras mágicas, Centella y Muerte Helada, Drizzt suele llevar al menos una daga, un arma que lanza con bastante precisión.

Colgado al cuello lleva un colgante en forma de unicornio que le talló Regis, y que le sirve como vínculo con la diosa de la naturaleza, Mielikki.

En el pasado, Drizzt utilizó una máscara mágica que le permitía disfrazarse, la mayor parte de las veces de elfo de la superficie. A pesar de que no siempre se siente cómodo usándola por miedo a perderse en la ilusión, es un pensador inteligente y sofisticado en lo que se refiere a tácticas, y corre riesgos cuando lo estima necesario. Tiene unas tobilleras que le confieren aún más velocidad y equilibrio, y también está esa figurilla de ónice que representa a una pantera y de la que nunca se separa...



LAS CIMITARRAS

Estas espadas largas tienen forma curva y el filo en la parte convexa. Se utilizan a lo largo y ancho de los Reinos desde tiempo inmemorial, y son originarias de la tierra de Zakhara. Se cree que el nombre procede de una descripción temprana del arma: «la garra del león», o *šimšir*, en el idioma de esos misteriosos sureños. Las cimitarras son conocidas por su velocidad en combate, y la hoja curva permite al que la empuña bloquear en ángulos inesperados. Son armas realmente difíciles de dominar.

MUERTE

HELADA

Robada de la guarida del gran dragón blanco Ingeloakastimizilian, también conocido como Dracos Muerte Helada, esta cimitarra mágica tiene una hoja de plata con el filo de diamante. El arma fue forjada por un maestro armero Sacar, cuyo nombre se ha perdido a través de los siglos. Después de un tiempo fue vendida a un archimago del antiguo Netheril y encantada para proteger a su dueño del fuego. Drizzt la empuña en la mano derecha.

CENTELLA

En la mano izquierda de Drizzt está Centella, una cimitarra perfectamente equilibrada que le regaló el mago Melchor Harpell. La hoja, muy afilada, fue forjada por los elfos de Siluvanede, quienes le engarzaron en la empuñadura un zafiro tallado en forma de estrella. Cuando se pronuncia el nombre de la espada, brilla con una luz azul fantasmagórica y deja escapar una oleada de poder arcano.

LA MÁSCARA DE ENGAÑO

Este objeto mágico, que antaño guardaba la banshee Agatha, tiene la apariencia de una máscara normal de facciones comunes. Tan sólo tiene una tira para atarla alrededor de la cabeza del que la lleva. Cuando cubre la cara de Drizzt, éste nota una sensación de cosquilleo mientras la magia lo invade, y aunque no nota ninguna otra diferencia, para cualquiera que lo mire cambia totalmente su aspecto. La máscara desaparece, y lo que queda es una cara completamente nueva cuyas facciones tan sólo conocen el límite de la imaginación del que la lleva. Debido a que puede caerse durante el combate, es mejor usarla para infiltrarse cuidadosamente en un lugar lleno de guardias o para manipular a una víctima desprevenida sin recurrir a la violencia.



MITHRIL HALL Y LA COLUMNA DEL MUNDO

MITHRIL HALL

Mithril Hall, que recibe su nombre del duro metal plateado que los enanos extrajeron aquí durante miles de años, hasta que fueron expulsados por «criaturas oscuras que salían de los agujeros», es el hogar ancestral del clan Battlehammer. Tras una larga y ardua búsqueda, la fortaleza fue reconquistada por Bruenor Battlehammer, descendiente directo de Gandalug Battlehammer, el Primer Rey de Mithril Hall. Cuando Bruenor encontró por fin su entrada oculta, tuvo que expulsar a los duergar, que lo habían convertido en su hogar, y a continuación destruir al dragón de la sombra Tiniebla Brillante. Ninguna de las dos eran tareas fáciles, pero en un tiempo relativamente breve, Bruenor Battlehammer pasó a ocupar el lugar que le correspondía por derecho como Octavo Rey de Mithril Hall.

El laberinto de sinuosos pasillos que hay debajo de Cuartopico, en la parte sur de la Columna del Mundo, conocida como las Colinas de Escarcha, es el hogar de los

veinticinco mil enanos del clan Battlehammer y de otros dos mil que emigraron de la ciudadela Adbar con el beneplácito del rey Harbromm. La mayor parte de esos enanos viven en la Infraciudad, donde forjan armas y diversos objetos con el mithril, el acero y otros metales que extraen de las partes más altas de la Antípoda Oscura.

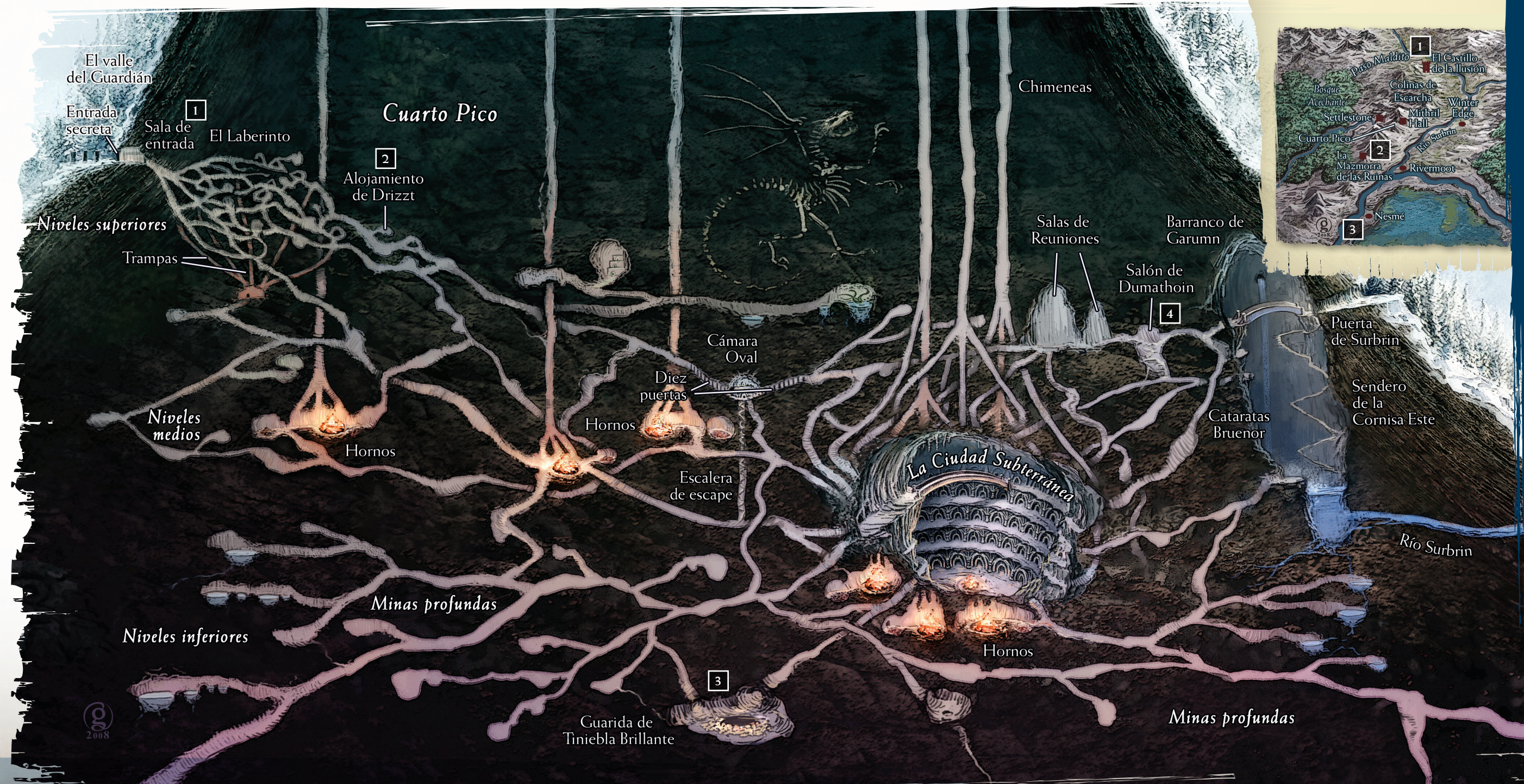
Hay dos entradas principales a la fortaleza, ambas en la cara sur de Cuartopico. Hay una entrada secreta que da al valle del Guardián, mientras que la entrada principal da al oeste, sobre el río Surbrin. Los niveles inferiores se adentran en la ilimitada Antípoda Oscura, una fuente de invasiones de elfos oscuros, duergar, y otras criaturas, por lo que los enanos del clan Battlehammer han de estar siempre alerta. La fortaleza es una ciudad independiente en sí misma, con templos a los dioses enanos Moradin, Clangeddin y Dumathoin, así como casas, forjas, talleres, tabernas..., todo lo que un enano necesita para llevar una vida larga y próspera.

LA CIUDAD SUBTERRÁNEA

Esta enorme sima es el espacio abierto de mayor tamaño en la ciudad subterránea de Mithril Hall, y es donde vive y trabaja la mayor parte de los enanos. Los laterales de la caverna tienen forma de zigurat invertido, y los enanos viven en los escalones. Sus herrerías y talleres están en el nivel inferior, y los fuegos de las forjas llenan toda la caverna de un resplandor hogareño que también combate el frío de la Antípoda Oscura. Hay un puente que cruza la caverna de lado a lado a gran altura, y siempre es un lugar bullicioso con enanos correteando de un lado a otro, inmersos en su trabajo, a todas horas.

EL BARRANCO DE GARUMN

El Barranco de Garumn, sólo inferior a la Ciudad Subterránea en cuanto a tamaño, es una profunda sima sobre la que se extiende un puente de reciente construcción, protegido a ambos lados por torres de vigía de piedra. Éste es el lugar donde tuvo lugar la batalla final entre Bruenor y Tiniebla Brillante, en la que creyeron muerto al rey enano. La catarata conocida como Bruenor Falls cae en cascada por uno de los laterales del barranco y va a parar a una cueva que a su vez alimenta al río Surbrin. Una caverna poco conocida en la parte inferior del barranco lleva a las minas más profundas, que se encuentran al este de la Ciudad Subterránea.



1 El Laberinto: Esta serie de túneles serpenteantes es una defensa contra los enemigos que se topan con la entrada secreta del valle del Guardián. Está lleno de trampas mortales.

3 La guarida de Tiniebla Brillante: Esta profunda caverna era la guarida del mortífero dragón de la sombra que constituyó el último obstáculo de Bruenor para reclamar el hogar que por derecho era suyo.

2 El alojamiento de Drizzt: Las sencillas habitaciones de Drizzt, una pequeña cueva con una chimenea y una cama, están aquí, cerca de la puerta oculta que da al valle del Guardián, y que le permite ir y venir a su antojo.

4 El Salón de Dumathoin: El clan Battlehammer guarda aquí sus objetos más valiosos, un tesoro considerable compuesto de armaduras y armas de una calidad excepcional, gemas y joyas, y otros tesoros.

1 El Castillo de la Ilusión: Esta ciudadela fue el hogar del gnomo ilusionista Fhzmillyun Sparkledrim, y más tarde fue tomada por los orcos, que rápidamente se volvieron locos por culpa de sus ilusiones. Ahora lo habitan el malvado mago MacBec Maclyon y sus dementes seguidores.

2 La Mazmorra de las Ruinas: Un bastión enano abandonado que se encuentra bajo un edificio de piedra en ruinas. Los bárbaros de la zona evitan adentrarse en este complejo de túneles y salas, ya que cuentan que han visto a humanoides de apariencia similar a una rana, danzando alrededor de las hogueras entre las ruinas.

3 Nesmé: Nesmé es una ciudad fronteriza de unos seis mil cordiales habitantes que está protegida por una muralla circular. La carretera que va hacia el norte cruza el Surbrin por un puente fortificado; hacia el sur conduce al Escudo de Mornbryn, en las colinas Surbrin.



GIGANTES Y HUMANOIDES MAYORES

Es difícil saber cuántos gigantes deambulan por las fronteras de los Reinos, o cuántos tipos distintos hay. Estas enormes criaturas suelen ser solitarias, pero cuando deciden hacerse notar, son lo bastante grandes y fuertes como para dejar una honda impresión incluso en los aventureros menos entusiastas. Algunos apenas son algo más que brutos, mientras que otros son dignos representantes de una cultura antigua, inteligentes, civilizados e incluso cultos.



GIGANTES DE ESCARCHA

Aunque son inteligentes y civilizados en sí mismos, los gigantes de escarcha no suelen pasar de incursiones ocasionales en territorios vecinos y les gusta especialmente hacer prisioneros. Estos prisioneros son llevados de vuelta a las guaridas heladas de los gigantes o a sus ciudadelas y presentados ante el jarl, o líder tribal. Se quedan con aquellos que el jarl estima útiles como esclavos, a los personajes importantes los devuelven a sus familias a cambio de un rescate, y al resto los matan y se los comen fríos. Están totalmente inmunizados ante las bajas temperaturas, les encantan las cumbres de las montañas más altas y las latitudes más frías, y a menudo se entierran en la nieve para tenderles emboscadas a sus presas.

GIGANTES DE LAS COLINAS

Los gigantes de las colinas, tal como implica su nombre, habitan en la parte más baja de las colinas que rodean las cadenas montañosas, formando sus hogares en el interior de las cuevas. Están considerados como los gigantes menos inteligentes, además de ser los de menor tamaño (apenas miden algo más de tres metros). Cazán recorriendo las colinas y lanzando piedras y otros proyectiles improvisados a sus víctimas desde mayor altura. Cuando se ven obligados a luchar cuerpo a cuerpo prefieren los garrotes hechos con ramas de árbol con los que aporrean a sus enemigos con bestial denuedo. Es tan probable encontrarlos como nómadas solitarios que en pequeñas tribus. Los gigantes de las colinas suelen establecer alianzas ocasionales con orcos y ogros y es frecuente verlos con huargos como mascotas y compañeros de caza.



GIGANTES DE LAS MONTAÑAS

Son muy parecidos a los gigantes de las colinas, pero cuatro veces más grandes, lo que los sitúa entre los gigantes más grandes de Faerun. También, al igual que los gigantes de las colinas, son brutos de poco seso que literalmente atraviesan las montañas a grandes zancadas y atacan pueblos, caravanas y viajeros en un instante. Son tan grandes y fuertes que son capaces de coger a un humano como si fuera un muñeco y lanzarlo a una distancia de casi cuarenta metros. Pero es más probable que un gigante de las montañas simplemente te pase por encima. No se tiene noticia de que hayan formado tribus o algún grupo mayor que una familia de menos de seis individuos. Lo más probable es que si lo intentaran acabasen matándose los unos a los otros.



GIGANTES DE PIEDRA

Los increíblemente pacíficos gigantes de piedra viven en grupos de pequeñas comunidades y se relacionan alegremente con sus congéneres. Que se sepa, son los únicos gigantes que practican juegos organizados, retándose unos a otros para ver quién lanza una roca a mayor distancia o con mayor puntería. También son conocidos por su talento como artistas. Son capaces de realizar extraordinarias esculturas en la piedra, y han inventado su propio estilo de música, que es bastante rítmico. Los más ancianos de la comunidad desarrollan habilidades mágicas innatas que les permiten manipular la piedra o cambiarla de forma. Aunque no son malvados en sí mismos, no suelen buscar la compañía de los humanos (o de cualquier otra raza que no sea la suya), y lucharán a muerte para proteger a sus comunidades.

OGROS

Los ogros son más pequeños que el más pequeño de los gigantes, pues no llegan a los tres metros de altura, y al igual que sus aliados ocasionales, los orcos, acosan a la humanidad con sangrientas incursiones. También viven entre gigantes o trolls, sirviendo a señores más poderosos, y de vez en cuando toman el control de tribus o bandas de goblinoides más pequeños. No es del todo insólito encontrarse con un ogro en una ciudad humana, pero la afición de éstos por la carne humana normalmente obliga a la gente civilizada a mantenerlos a distancia.



TAERS

Los taers son enormes primates salvajes que viven en montañas subárticas como las del valle del Viento Helado o la Columna del Mundo. Aunque apenas llegan a ser tan inteligentes como los humanos, han comenzado a fabricar toscas armas de piedra y arrojan lanzas con la punta de piedra a cualquiera que entre en su territorio. Normalmente viven en cuevas, en grandes grupos familiares de varias docenas de individuos. El lenguaje de los taers suena como rugidos y bufidos en oídos humanos. Aunque son reservados, algunas veces, aunque raramente, trabajan como mercenarios para criaturas más poderosas, como el demonio Errtu.



TROLLS

Estos humanoides carnívoros de casi tres metros de altura y más de doscientos kilos de peso se han extendido por todos los rincones de los Reinos y parecen totalmente ajenos al clima o la geografía. Tienen tendencia a atacar, matar y comerse cualquier cosa que se cruce en su camino, y aunque a veces trabajan con algunas especies de gigantes, ogros y otros humanoides, lo más normal es encontrarlos deambulando solos. Son luchadores poco sutiles que atacan con uñas y dientes y tienen la habilidad de regenerarse cuando los hieren. Debido a ello, los trolls son extremadamente difíciles de matar. Si les cortas los brazos, las garras seguirán tratando de luchar. Lo único que parece dañarlos de forma permanente es el fuego y el ácido.

