



Northern Wastes

Chaos Wasteland

The Southern Wastes
Here Be Daemons

The Landes And Seas
Of The Worlde

The Far Sea

The Old World
The Kingdoms of the East
The Kingdoms of the West
The Kingdoms of the South
The Kingdoms of the North

Norsca
The Empire
The Dark Lands
Eastern Steppes
Grand Cathay
Nippon
Kingdoms of Ind
Hinterlands of Khuresh
Araby
SOUTH LANDS
Ulchuan
New World
Lustria

The Great Ocean

The Great Ocean

The Sea of Dread

Sea of Chaos

Albion

Estalera

Badlands

Araby

SOUTH LANDS

Ulchuan

New World

Lustria

The Landes And Seas
Of The Worlde



Sea of Claws

Eastern Oblast

Norden

Dietershafen

Salzenmund

Nordland

The Misty Hills

Ostland

Southern Oblast

Von Rauken

Kislev

Aarnau

Laurelorn Forest

Katzburg

Zavastra

The Wasteland

Middenheim

Wolfenburgo

Bechafen

El Pozo Negro

Hochland

Kappelburg

Northern World's Edge Mountains

Jakova

Montaña Ojo Rojo

Middenland

Middenstag

Talabheim

Naggenhof

Khazid Irkulaz

Weismund

River Talabec

Talabecland

Ostermark

Karak-Raziak

Gorssel

Carroburgo

Krugenheim

Essen

Karak-Kadrin

Marienburgo

River Reik

Altdorf

Niedling

Mordheim

Gnashrak

Carroburgo

Eilhart

Kemperbad

Templehof

Eastern Sylvania

Peak Pass

Karak-Azir

Reikland

Grunburgo

Flensburg

Wurtbad

Oberstyre

Waldenhof

Northern Grey Mountains

Ubersreik

Stirland

The Moot

Western Sylvania

Drakenhof

Carroburgo

Karak-Azgaraz

Nuln

Averheim

The Moot

Zhufbar

Rib Peaks

Montfort

Parravon

Dottembach

Wissenburgo

Averland

Schwartzhafen

Roca Hundida

Zhufbar

Grom

Carroburgo

Argwylon

Karak-Norn

Pfeildorf

Solland

Grenzstadt

Karag-Dromar

Karaz-a-Karak

Pilares de Grungni

Carroburgo

Torgovan

Southern Grey

Winter's Teeth

Black Mountains

Mighdal Vongalbarak

The Silver Road

EL IMPERIO SIGMARDINO

Razas: Humanos (dominante); altos elfos, enanos de las montañas y medianos piesligeros (infrecuente); gnomos de las rocas, semielfos y semiorcos (raro)

Líder: El Emperador Karl Franz I

Territorios:

- **Reikland:** El Emperador Karl Franz I
 - o *Aldorf:* Puerto Imperial, canteras de arcilla y alfarerías; barracones, establos exóticos, forja y catedral del Justo Castigo; Palacio Imperial y Fortaleza de la Guardia Custodia
 - o *Ubersreik:* Granjas; La Posada de la Luna Roja
 - o *Eilhart:* Granjas y pesquerías
 - o *Grunburgo:* Granjas y fincas ganaderas
- **Middenland:** El Conde Elector Boris Toddbringer
 - o *Middenheim:* Tejedurías y sastrerías; barracones, establos exóticos, forja y taller de ingeniería; Gran Catedral del Sol Radiante
 - o *Carroburgo:* Granjas; Fortaleza Capitular de la Mano Solar
 - o *Weismund:* Aserraderos y carpinterías
 - o *Middenstag:* Granjas y pesquerías
- **Las Tierras Desoladas** (The Wastelands): El Conde Elector Emil Von Korden
 - o *Marienburg:* Puerto de Marienburg, minas de cinabrio y laboratorios de alquimia; barracones, establos, forja y catedral del Justo Castigo
 - o *Aarnau:* Granjas y pesquerías
 - o *Gorssel:* Minas de sal y torre de mago
- **Las Colinas Nubladas** (The Misty Hills): Esta región está infestada de trasgos y orcos
- **Nordland:** El Conde Elector Theodoric Gausser
 - o *Salzemund:* Cotos de caza, curtidurías, aserraderos y carpinterías; barracones, establos y forja
 - o *Dietershafen:* Puerto y granjas
- **Laurelorn** (Laurelorn Forest): Esta región es el hogar del Círculo de Laurelorn
- **Hochland:** Esta región es la sede de poder de la Iglesia del Justo Castigo y la Orden de la Cruz Plateada
- **Ostland:** El Conde Elector Valmir Von Raukov
 - o *Wolfenburgo:* Viñedos y destilerías; barracones, establos, forja y taller de ingeniería; Casa de Lis
 - o *Von Rauken:* Granjas y destilerías
 - o *Norden:* Puerto y granjas
- **Talabecland:** El Conde Elector Helmut Feuerbach
 - o *Talabheim:* Cotos de caza y curtidurías; barracones, establos exóticos, forja y catedral del Justo Castigo; Fortaleza de los Lobos de Hierro
 - o *Krugenheim:* Granjas y destilerías
 - o *Kappelburg:* Aserraderos y carpinterías
 - o *Kemperbad:* Granjas y pesquerías
- **Ostermark:** El Conde Elector Wolfram Hertwig
 - o *Bechafen:* Canteras de arcilla, alfarerías y sastrerías; barracones, establos exóticos y forja; Centro de Doma de Hipogrifos de Bechafen
 - o *Essen:* Granjas y fincas ganaderas
 - o *Mordheim:* Granjas y tejedurías
 - o *Nagenhof:* Granjas; Monasterio de Ytar
- **Stirland:** El Conde Elector Alberic Haupt-Anderssen
 - o *Wurtbad:* Minas de oro, fundiciones y joyerías; barracones, establos, forja y taller de ingeniería
 - o *Flensburg:* Granjas y pesquerías
 - o *Niedling:* Granjas y curtidurías
- **Wissenland:** El Conde Elector Eben Von Liebwitz
 - o *Nuln:* Herrerías; barracones, establos, forja, taller de ingeniería y catedral del Justo Castigo; Colegio de Ingeniería de Nuln
 - o *Wissenburgo:* Canteras de piedra y talleres de albañilería
 - o *Dottenbarch:* Minas de hierro y fundiciones
- **Solland:** Esta región es la sede de poder del Colegio Arcano
- **Averland:** El Conde Elector Mario Leitdorf
 - o *Averheim:* Tejedurías y sastrerías; barracones, establos, forja y taller de ingeniería; Colegio de Bardos de Averheim
 - o *Grenzstadt:* Canteras de arcilla y alfarerías
- **La Asamblea** (The Moot): Este es el hogar de la Asamblea Mediana
- **Sylvania:** Esta región está infestada de muertos vivientes

Religiones: San Cuthbert (dominante); Pelor (común); Fharlanghn (infrecuente); Corellon, Moradin y Yondalla (raro); Garl (muy raro)

Descripción: Comparado con cualquier otro reino, el Imperio posee los territorios más vastos y los ejércitos más poderosos, por lo que tiene una posición dominante en el mundo. Está dividido en 10 regiones, cada una gobernada por un Conde Elector, además de otras 4 que son las sedes de poder de la Iglesia del Justo Castigo, el Colegio Arcano, el Círculo de Laurelorn y la Asamblea Mediana. Todas las regiones están gobernadas de forma autónoma y todas deben lealtad al Emperador, quién es escogido de entre los Condes Electores de todas las regiones, por un cónclave de los 15 grandes líderes del Imperio. Además, cada región se divide en varias provincias gobernadas por regidores que las administran en nombre de su Conde Elector.

LA IGLESIA DEL JUSTO CASTIGO

Razas: Humanos (dominante); semielfos y semiorcos (raro)

Líder: El Gran Teogonista Volkmar el Vengador

Territorios:

- Hochland:
 - o *Hergig*: Aserraderos y carpinterías; barracones, establos y forja; Gran Basílica del Justo Castigo y Gran Biblioteca de Hergig

Religiones: San Cuthbert (dominante)

Descripción: La fe de San Cuthbert es con mucho la más extendida y profesada entre las gentes del Imperio, y su iglesia tan poderosa que eclipsa a cualquier otra fe. De hecho, su poder es tan grande en todos los ámbitos, que el Gran Teogonista es uno de los grandes líderes del Imperio con derecho a voto cuando hay que elegir un nuevo Emperador. La Iglesia del Justo Castigo, además de ser responsable del bienestar espiritual de las gentes del Imperio, también es responsable de la administración de justicia e incluso posee toda una división de clérigos-magistrados dedicados al estudio de las leyes y especializados en la resolución de disputas. La justicia común está a cargo de estos magistrados, pero la nobleza solo puede ser juzgada por un alto magistrado. Si la disputa envuelve a nobles particularmente poderosos, el juicio puede ser resuelto por un conclave de altos magistrados, en el que incluso pueden participar el Gran Teogonista y el Conde Elector de la región.

LA ORDEN DE LA CRUZ PLATEADA

Razas: Humanos (dominante); semielfos y semiorcos (raro)

Líder: El Gran Maestre Kurt Helborg

Territorios:

- Hochland:
 - o *Katzburg*: Minas de hierro, fundiciones y herrerías; barracones, establos exóticos y forja; Gran Fortaleza Capitular de la Cruz Plateada

Religiones: San Cuthbert (dominante)

Descripción: La Cruz Plateada es en esencia el brazo militar de la Iglesia del Justo Castigo. Sus paladines y caballeros conforman una de las fuerzas de guerra más temibles del Imperio y cuando entran en combate se dice que portan la furia justiciera del mismísimo San Cuthbert. A pesar de ser una orden subordinada al Justo Castigo, la Cruz Plateada tiene un grado de autonomía mucho mayor de lo que podría esperarse. Y no solo eso, sus actos de heroicidad legendarios y su reputación inmaculada, han llevado a la orden a tener una fuerte presencia dentro de los más altos círculos de poder del Imperio. Tanto es así, que incluso el Gran Maestre se cuenta como uno de los grandes líderes imperiales con derecho a voto en el momento de elegir a un nuevo Emperador.

EL COLEGIO ARCANO

Razas: Humanos (dominante); altos elfos y medianos piesligeros (infrecuente); gnomos de las rocas y semielfos (raro); enanos de las montañas (muy raro)

Líder: El Mago Supremo Balthasar Gelt

Territorios:

- Solland:
 - o *Pfeildorf*: Copisterías y librerías; barracones, establos y forja; Colegios de la Magia de Pfeildorf y Gran Torre del Saber
 - o *Steingart*: Laboratorios de alquimia; Fortaleza del Filo Arcano

Religiones: Boccob (dominante); San Cuthbert y Pelor (común); Fharlanghn (infrecuente); Corellon y Yondalla (raro); Garl (muy raro)

Descripción: El Colegio Arcano es la mayor sede del estudio de la magia que existe en tierras humanas. Aquí cada uno de los 8 colegios se dedica al estudio específico de una de las 8 escuelas de la magia. Cada colegio está dirigido por un Archimago especialista en la escuela de su colegio, que posee una autoridad casi total para gobernarlo como crea oportuno. A la cabeza de todos ellos se encuentra el Mago Supremo, quién es considerado el líder del Colegio Arcano y uno de los grandes líderes del Imperio con derecho a voto cuando hay que elegir un nuevo Emperador.



LA COMPAÑÍA DEL FILO ARCANO

Razas: Humanos (dominante); altos elfos (infrecuente); semielfos (raro); enanos de las montañas (muy raro)

Líder: El Comandante Thyrus Gormann

Territorios: Fortaleza del Filo Arcano

Religiones: Boccob (dominante); San Cuthbert y Pelor (común); Fharlanghn (infrecuente); Corellon (raro)

Descripción: El Filo Arcano es una compañía militar dependiente del Colegio Arcano, que se encarga de adiestrar magos-guerreros para los ejércitos imperiales. A pesar de su nombre, no funciona como una compañía militar al uso, sino que se trata de una escuela de oficiales para soldados con talento mágico. Una vez que los Filos Arcanos completan su entrenamiento, son asignados a un regimiento imperial para servir como oficiales, normalmente como tenientes o capitanes. Por supuesto, muchos de ellos permanecen en Solland para servir como instructores de los nuevos reclutas, guardias de élite en su propia fortaleza o protectores asignados al Colegio Arcano para lo que sea menester de los Archimagos y el Mago Supremo. Los Filos Arcanos son escasos por naturaleza, ya que muy pocos cumplen los requisitos necesarios para llegar a convertirse en guerreros hábiles y magos poderosos. Por eso los Filos Arcanos son reasignados constantemente allí donde son más necesarios y por eso nunca dejan de estar bajo el mando directo del Comandante del Filo Arcano.

EL CÍRCULO DE LAURELORN

Razas: Humanos (dominante); altos elfos, gnomos de los bosques, semielfos y semiorcos (raro)

Líder: El Maestro Druida Emil Valgeir

Territorios:

- Laurelorn (Laurelorn Forest): Arboleda Sagrada y Templo de la Vieja Fe

Religiones: Obad-Hai (común); Ehlonna, Pelor, Llerg [Bestias], Telchur [Frío e Invierno], Joramy [Ira y Volcanes] y Ghestai [Ríos y Lagos] (infrecuente)

Descripción: Este círculo druídico vive en las profundidades del sagrado bosque de Laurelorn, aunque sus druidas pueden encontrarse en cualquier rincón de las tierras imperiales cuidando de sus numerosos parajes naturales. En los tiempos de la fundación del Imperio, el propio Sigmar firmó un tratado con estos druidas por el que su fe, sus costumbres y sus gentes no solo eran aceptadas en el Imperio, sino que formaban parte de él tanto como la Iglesia del Justo Castigo o el Colegio Arcano. La relación de Sigmar con el Círculo era tan estrecha que incluso el Maestro Druida fue uno de sus consejeros de mayor confianza. A día de hoy la relación no es como en los tiempos de antaño y los druidas del Círculo tienen disputas continuas con las autoridades imperiales a causa del abuso que se hace de los recursos naturales en los bosques. No obstante, ningún líder imperial ni ningún Emperador ha osado nunca transgredir el tratado de Sigmar con el Círculo de Laurelorn y aún en la actualidad la palabra del Maestro Druida tiene un gran peso en los altos círculos de poder imperiales. Tanto que incluso tiene derecho a voto cuando hay que elegir un nuevo Emperador.

LA ASAMBLEA MEDIANA

Razas: Medianos piesligeros (dominante); humanos (raro); altos elfos, enanos de las montañas, gnomos de las rocas, semielfos y semiorcos (muy raro)

Líder: La Anciana Hisme Audaz

Territorios:

- La Asamblea (The Moot): Granjas; Gran Caldero y Templo de la Bendita

Religiones: Yondalla (dominante); Ehlonna (común); Fharlanghn (infrecuente); San Cuthbert (muy raro)

Descripción: Esta comunidad de medianos en la comarca conocida como la Asamblea, vive aquí desde tiempos anteriores a la fundación del Imperio. Cuando Sigmar unificó a todas las tribus humanas, estos medianos trabaron amistad rápidamente con él y se les permitió vivir pacíficamente en su comarca como habían hecho siempre. Sigmar encontraba útiles muchas de sus facultades y con el tiempo acabaron anexionándose oficialmente al Imperio. Los medianos son bienvenidos en cualquier parte, sus habilidades apreciadas allí donde van y el consejo de sus ancianos escuchado con atención por aquellos lo bastante inteligentes como para encontrar la sabiduría en sus palabras. Por ello, no es de extrañar que desde los tiempos de Sigmar la Asamblea sea una región de pleno derecho en el Imperio y su Anciana forme parte del conclave elector cuando hay que escoger un nuevo Emperador.

LA GUARDIA CUSTODIA

Razas: Humanos (dominante)

Líder: El Gran Tribuno Valten Lassenbad

Territorios: Fortaleza de la Guardia Custodia

Religiones: San Cuthbert (dominante)

Descripción: La Guardia Custodia es un cuerpo de soldados de élite específicamente entrenados para servir como protectores del Emperador y su familia, así como vigilantes del Palacio Imperial. Además, si el Emperador va a la guerra, le acompañarán en la gloria de la batalla como su unidad de mando. El nivel de exigencia en su reclutamiento es el más alto que el de cualquier otro cuerpo militar y su programa de instrucción el más severo con diferencia. Aquellos pocos elegidos que superan las pruebas son sometidos al misterioso *ritual del custodio*, un proceso secreto mediante el cual se convierten en verdaderos superhombres. Si sobreviven al ritual, se les entrega la *panoplia aegis* y la *lanza némesis*, la vestidura y arma distintivas de la Guardia Custodia que les acompañarán durante toda su vida mientras estén en activo.

EL CÍRCULO DE LOS OJOS

Razas: Humanos (dominante); medianos piesligeros (común); altos elfos, enanos de las montañas, semielfos y semiorcos (raro) gnomos de las rocas (muy raro)

Líder: El Maestro Espía Luthor Huss

Territorios: La Posada de la Luna Roja

Religiones: San Cuthbert, Yondalla y Fharlanghn (infrecuente); Pelor, Ehlonna y Kord (raro)

Descripción: El Círculo de los Ojos es una organización secreta especializada en espionaje, contraespionaje y operaciones encubiertas, creada con el objetivo de proteger al Imperio tanto de enemigos externos como internos. Su existencia misma no es más que un mito, sin embargo su actividad es muy real y su capacidad operativa tan grande que puede trabajar prácticamente en cualquier lugar del mundo. La popular Posada de la Luna Roja en Ubersreik, parada obligatoria de todo viajero con intención de utilizar el Paso del Mordisco del Hacha, es el lugar elegido por el Círculo de los Ojos como cuartel general. Aquí el trasiego de gente y rumores es continuo, lo que ofrece una tapadera perfecta para la organización y no pocas oportunidades para muchas de sus operaciones.

LOS LOBOS DE HIERRO

Razas: Humanos (dominante); altos elfos, enanos de las montañas y medianos piesligeros (infrecuente); gnomos de las rocas, semielfos y semiorcos (raro)

Líder: Comandante Adrien el Mataduques

Territorios: Fortaleza de los Lobos de Hierro

Religiones: San Cuthbert y Pelor (común); Heironeous y Fharlanghn (infrecuente); Kord y Olidammara (raro); Corellon, Moradin y Yondalla (muy raro)

Descripción: Los Lobos de Hierro son una compañía mercenaria establecida en Talabheim que ofrece sus servicios a cualquiera dispuesto a pagar por ellos. La mayoría de sus trabajos están relacionados con la caza de bestias y monstruos causantes de problemas en algún lugar, la persecución de bandidos o criminales de toda índole y la escolta de gente importante o pudiente. Incluso las autoridades imperiales les contratan para estos menesteres con asiduidad, aunque a veces también se encargan de trabajos más peligrosos como acabar con las actividades de algún caudillo trasgo en las Colinas Nubladas o ir a buscar algo importante a lugares como Sylvania, donde cualquiera que pone un pie se juega algo más que el pescuezo. Normalmente prefieren evitar los trabajos que tienen derivaciones políticas, pues consideran que tales alineamientos no les benefician en el largo plazo. Su reputación está tan extendida que nunca les falta trabajo, así que simplemente no se enfangan en las arenas políticas del Imperio.

LA ORDEN DE Y TAR

Razas: Humanos (dominante); semielfos y semiorcos (raro); altos elfos (muy raro)

Líder: El Maestro de Ytar Akyev Zhota

Territorios: Monasterio de Ytar

Religiones: Ninguna

Descripción: Los monjes de Ytar crecen bajo la creencia de que solo mediante la meditación, la disciplina y la iluminación pueden alcanzar la perfección personal. No adoran a ninguna deidad tutelar, pues piensan que la elevación espiritual solo puede alcanzarla cada individuo por sus propios medios. Así, entrenan sus cuerpos y sus mentes hasta límites sobrehumanos, y se ponen a prueba a sí mismos constantemente siempre con el fin de perfeccionar su arte y alcanzar el siguiente grado de armonía espiritual. Aunque tienen su monasterio en tierras imperiales, la relación de los monjes con el Imperio es prácticamente inexistente, pues consideran que este no tiene mucho que ofrecerles en la senda de autodescubrimiento que intentan recorrer. No obstante, aunque los monjes pasan buena parte de su vida reclusos en su monasterio, muchos sienten la necesidad de explorar el mundo exterior para poder continuar progresando, por lo que de vez en cuando algunos de ellos acaban entrometidos en algún asunto sobre el que alguna autoridad imperial tiene su atención. Para el Imperio por su parte, los monjes de Ytar están tan apartados del mundo que apenas suponen una anotación intrascendente en sus archivos y quizá una leve molestia ocasional para alguno de sus regidores.

LAS TRES CUCHILLAS

Razas: Humanos (dominante); medianos piesligeros (común); altos elfos, enanos de las montañas y gnomos de las rocas (infrecuente); semielfos y semiorcos (raro)

Líderes: Los Maestros del Triunvirato Galo el Espadachín, Zafiro la Cortesana y Eldon el Mediano

Territorios: Puerto de Marienburgo, Casa de Lis y Gran Caldero

Religiones: Olidammara (dominante)

Descripción: Esta organización criminal es casi tan antigua como el propio Imperio. De una u otra forma está detrás de buena parte de las actividades delictivas que se producen en tierras imperiales y a veces también en el extranjero. Entre sus actividades se encuentran sobre todo el robo, el contrabando y la extorsión, aunque también tienen negocios legales muy lucrativos. El Puerto de Marienburgo está bajo su control en la sombra y es donde tienen uno de sus cuarteles generales. Los ingresos obtenidos de la parte legal de todo el comercio que pasa por el puerto son cuantiosos, sin embargo no es más que una tapadera para sus operaciones de tráfico ilegal de toda clase de mercancías procedentes de los más recónditos lugares del mundo. La famosísima Casa de Lis, el burdel más distinguido dentro de las fronteras del Imperio, también es un negocio de las Tres Cuchillas. Los ingresos generados aquí son incluso mayores que los de sus actividades ilegales, pero no por ello deja de ser otra tapadera de la organización. Las chicas de este lugar son famosas dentro del gremio por ser capaces de obtener cualquier información por comprometida que pueda ser de cualquiera de sus clientes. El último gran cuartel general es el que está en el Gran Caldero, famoso por la calidad de sus vinos y lo exótico de sus especias. Lo que pocos saben es que también es un centro de producción y distribución de azúcar lunar, una sustancia narcótica prohibida en el Imperio por ser considerada altamente peligrosa y no tener cura para su adicción. Además de todo esto también aceptan todo tipo de contratos de cualquiera que requiera sus servicios. No es un gremio de asesinos por lo que no aceptan contratos de ese tipo, sin embargo es usual que muchas de sus operaciones acaben con la muerte de alguien, normalmente por haberse interpuesto en su camino. Sus líderes conforman un triunvirato que dirige las operaciones de la organización en todo el Imperio, cada uno con su propio territorio y el deber de cooperar con los demás para beneficio de todos. No suelen interferir en la política imperial, al menos de manera directa, pues la última experiencia que tuvieron no fue buena. Al margen de eso, la única gente que realmente está a salvo de las Tres Cuchillas son aquellos verdaderamente desgraciados que apenas tienen que llevarse a la boca, lo que en el Imperio pueden ser muchas personas. Estos mendigos, vagabundos y otros desdichados están bajo una especie de protección de las Tres Cuchillas, que a menudo les hacen la vida un poco más fácil a cambio de algún favor ocasional o información.

EL REINO DE BRETONIA

Razas: Humanos (dominante); altos elfos, enanos de las montañas, semielfos y semiorcos (raro); gnomos de las rocas (muy raro)

Líder: El Rey Louen Leoncour

Territorios:

- **Couronne:** El Rey Louen Leoncour
 - o *Couronne:* Granjas, canteras de arcilla y alfarerías; barracones, establos exóticos, forja y taller de ingeniería; Campos de Torneo de Couronne y Gran Abadía del Valor
 - o *L'Anguille:* Puerto y Granjas
- **Lyonesse:** El Duque Adalhard de Lyonesse
 - o *Lyonesse:* Gran puerto, granjas y fincas ganaderas; barracones, establos exóticos, forja y taller de ingeniería
 - o *Mousillon:* Puerto y Granjas
- **Arden** (Forest of Arden): Esta región es al mismo tiempo un ducado de Bretonia y el hogar del Círculo de Arden
- **Bordeleaux:** El Duque Alberic de Bordeleaux
 - o *Bordeleaux:* Diques Secos de Bretonia, viñedos y Mercado de Vino de Bordeleaux; barracones, establos exóticos y forja; Gran Catedral del Sol Radiante
 - o *Aquitaine:* Granjas; Fortaleza Capitular de la Mano Solar
- **Bastonne:** El Duque Bohemond el Matabestias
 - o *Bastonne:* Granjas, sastrerías y tejedurías; barracones, establos exóticos, forja y catedral del Valor
 - o *Montfort:* Minas de hierro y fundiciones
- **Cerro del Orco** (Massif Orcal): Este lugar está infestado de orcos
- **Parravon:** El Duque Cassyon de Parravon
 - o *Parravon:* Granjas, canteras de piedra y talleres de albañilería; barracones, establos exóticos y forja; Picos de Parravon
 - o *Quenelles:* Granjas y fincas ganaderas
- **Carcassonne:** Esta región es la sede de poder de la Orden de la Espada Brillante

Religiones: Heironeous (dominante); Pelor (común); Fharlanghn (infrecuente); Corellon y Moradin (muy raro)

Descripción: Aunque sensiblemente más pequeño que el Imperio, el Reino de Bretonia casi rivaliza con él en importancia, riqueza y poder. El resto del mundo conoce a Bretonia como la tierra de la caballería porque es el único lugar que se rige por un feudalismo estricto. Aquí el Rey es soberano, todo lo que hace es legal porque es él quién lo hace y puede promulgar leyes como le plazca. Si el Rey fuera corrupto Bretonia tendría un problema grave, por suerte tanto el actual Rey como la mayoría de sus predecesores son ejemplos perfectos de la caballería. El Reino está dividido en 7 regiones cada una gobernada por un Duque. Los Duques tienen poder total en su ducado pero están sometidos al Rey, lo que significa que nada de lo que hagan dentro de su ducado puede quebrantar la ley real. Los Lores son nobles inferiores que poseen tierras concedidas por un Duque y que están sometidos a la ley real y a la ley ducal. El rango nobiliario más bajo es el de los Caballeros, quienes no poseen tierras y normalmente sirven a sus señores a cambio de comida y alojamiento. Los campesinos por su parte son la base del sistema y se les exige que sirvan y obedezcan a la nobleza. La justicia es administrada por el noble responsable del lugar en el que se produce el incidente o por alguien designado por él, normalmente otro noble de inferior categoría o un clérigo.

LA ORDEN DE LA ESPADA BRILLANTE

Razas: Humanos (dominante); semielfos y semiorcos (raro)

Líder: El Gran Maestre Tancred el Bendito

Territorios:

- Carcassonne:
 - o *Carcassonne*: Granjas, minas de cinabrio y laboratorios de alquimia; barracones, establos exóticos y forja; Gran Fortaleza Capitular de la Espada Brillante
 - o *Brionne*: Puerto y minas de sal

Religiones: Heironeous (dominante)

Descripción: Los Espadas Brillantes son considerados los caballeros más poderosos y nobles de espíritu que existen, y son un ejemplo de rectitud en toda Bretonia. Entre sus filas hay numerosos clérigos y paladines de fe inquebrantable, y su Gran Maestre es considerado el primero de entre los Duques al servicio del Rey. Se dice que los Espadas Brillantes son bendecidos por el mismísimo Heironeous y que la propia deidad escudriña sus corazones en el momento de jurar sus votos. La leyenda dice que aquellos considerados indignos por el dios del valor son fulminados por un crepitante rayo divino al hacer sus juramentos. Por eso en Bretonia es costumbre que el heredero del Rey sea instruido y armado caballero por la orden antes de ascender al trono. Después de convertirse en un auténtico Espada Brillante, cuando llega el momento de aceptar la corona, el futuro Rey escoge de entre sus antiguos compañeros de armas a los de su mayor confianza, quienes a partir de entonces le servirán en el consejo real y como guardia personal.

EL CÍRCULO DE ARDEN

Razas: Humanos (dominante); altos elfos, gnomos de los bosques, semielfos y semiorcos (raro); elfos silvanos (muy raro)

Líder: El Duque Druida Bagrian el Sabio

Territorios:

- Arden (Forest of Arden):
 - o *Artois*: Granjas, aserraderos y carpinterías; barracones, establos exóticos y forja; Templo de la Vieja Fe
 - o *Gisoreux*: Cotos de caza y curtidurías

Religiones: Heironeous, Ehlonna y Pelor (común); Obad-Hai, Llerg [Bestias], Telchur [Frío e Invierno], Joramy [Ira y Volcanes], Ghestai [Ríos y Lagos] y Fharlanghn (infrecuente); Corellon y Garl (muy raro)

Descripción: El Ducado de Artois es un caso único en el mundo en el que los druidas de Arden y los caballeros de Bretonia han alcanzado un equilibrio casi perfecto entre civilización y armonía con la naturaleza. Como resultado, incluso el Duque es una extraña figura que ostenta la posición de Maestro Druida del Círculo de Arden, al mismo tiempo que pertenece a la más alta nobleza de Bretonia como Duque de Artois. En estas tierras los druidas y los exploradores son comunes y respetados tanto por aquellos que viven en los densos bosques como por aquellos que habitan en las comunidades urbanas. La armonía es tan grande que incluso actividades normalmente rechazadas por los círculos druidicos como la tala y la caza con fines lucrativos, están guiadas por ellos con resultados sorprendentemente buenos tanto desde el punto de vista del respeto por la naturaleza como desde el punto de vista puramente económico. Por desgracia esta armonía no se traslada al resto de las regiones limítrofes por lo que las disputas con ellas son comunes. Sin embargo incluso así, la explotación de los recursos naturales de las demás tierras de Bretonia es bastante comedida si se compara con las tropelías que se hacen en otros reinos.

LAS HADAS HECHICERAS

Razas: Humanos (dominante)

Líder: Morgana, la Dama Blanca

Territorios: Ninguno

Religiones: Heironeous (dominante)

Descripción: La Dama Blanca es una figura que en Bretonia es fuente de inspiración y temor al mismo tiempo. Es la representante del Invencible en el mundo de los mortales y muchos sugieren que también su descendiente. Su voluntad es la del dios del valor e incluso los Reyes de Bretonia deben inclinarse ante sus sabios consejos. Los Espadas Brillantes, tras jurar sus votos están obligados a responder a la llamada de la Dama Blanca, incluso por encima de sus deberes para con la orden o el Rey. Su poder en Bretonia es tan absoluto que incluso en los momentos en los que el Rey muere y no tiene heredero, solo ella puede decidir quién ocupará el trono. La Dama Blanca se encuentra al margen de la jerarquía de Bretonia por lo que va y viene por donde le place y cuando le place, rodeada por un aura de misticismo y misterio que hiela los corazones de todos cuantos contemplan su presencia. A veces se aparece ante caballeros de noble corazón y les guía hasta su destino, y otras veces se aparece ante jóvenes niñas en las que late un intenso poder que solo ella puede ver. Estas niñas elegidas acompañan a la Dama Blanca y regresan años más tarde convertidas en poderosas Hadas Hechiceras. Durante los años que han permanecido lejos de su tierra, sus habilidades mágicas han sido afinadas y atemperadas, y cuando regresan utilizan su poder para proteger el Reino y aconsejar a los Duques y al Rey. Al igual que la Dama Blanca, las Hadas Hechiceras no forman parte de la jerarquía bretoniana pudiendo ir y venir por todo el Reino a voluntad, puesto que nadie osaría jamás levantar la palabra a una elegida del Invencible.

LOS PROSCRITOS DE BERGERAC

Razas: Humanos (dominante); altos elfos, enanos de las montañas, gnomos de las rocas, semielfos y semiorcos (raro)

Líder: Bertrand el Bandido

Territorios: Ninguno

Religiones: Olidammara y Fharlanghn (infrecuente); Pelor (raro)

Descripción: En Bretonia hay muchos bandidos y muchas bandas de criminales de todo tipo, pero ninguna tan peculiar y famosa como los Proscritos de Bergerac. Los cuentos y canciones sobre Bertrand y su banda son muy populares en todo el Reino, sobre todo porque gozan de gran simpatía entre la plebe y también entre muchos nobles. Aunque los orígenes de Bertrand están envueltos en un halo de misterio y oscurantismo propio de las figuras de leyenda, lo cierto es que él y sus muchachos son forajidos que se ganan la vida robando. Lo curioso es que parecen ser bandidos con un grado de moralidad bastante raro en la profesión y es que sus víctimas siempre son escrupulosamente escogidas. A veces asaltan caravanas que transportan la recaudación ducal, a veces atracan a comerciantes en los caminos o en sus propios establecimientos y otras veces roban directamente a nobles adinerados. Lo que todos ellos tienen en común es que son personas detestables que abusan de su posición, de su poder o de su riqueza, o simplemente son personas que a los ojos de Bertrand merecen ser castigadas por algún acto que han cometido. A este respecto, los Proscritos de Bergerac jamás atacan a la gente humilde e incluso reparten algo de su botín con aquellos que consideran que están necesitados y tienen buen corazón. Debido a esta peculiar forma de obrar, cuando Bertrand o alguien de su banda está en aprietos, es fácil que puedan encontrar algo de ayuda entre esta misma gente. Y no solo eso, ya que las simpatías de Bertrand también se extienden a muchos nobles e incluso a algún Duque, quienes apoyan en secreto a su banda a cambio de su ayuda cuando necesitan resolver algún asunto con discreción.

LA DINASTÍA BOKH

Razas: Humanos (dominante); enanos de las montañas y semiorcos (raro)

Líder: La Reina de Hielo Katarin Bokh

Territorios:

- Sur de Oblast (Southern Oblast): La Reina de Hielo Katarin Bokh
 - o *Kislev*: Granjas, cotos de caza, curtidurías y sastrerías; barracones, establos exóticos, forja y taller de ingeniería; Palacio de Bokha
 - o *Zavastra*: Granjas y pesquerías
 - o *Jakova*: Minas de hierro y fundiciones
- Este de Oblast (Eastern Oblast): El Ataman Saltan Zar
 - o *Praag*: Granjas, pesquerías y tejedurías; barracones, establos, forja y taller de ingeniería
 - o *Volksgard*: Aserraderos y carpinterías
- Norte de Oblast (Northern Oblast): El Ataman Stephan Rasin
 - o *Ostrosk*: Granjas, tejedurías y sastrerías; barracones, establos y forja; Templo de la Vieja Fe
 - o *Straghov*: Granjas y curtidurías
- Territorio Troll (Troll Country): El Ataman Ivan Radinov
 - o *Erengrado*: Puerto de Erengrado, canteras de arcilla y alfarerías; barracones, establos y forja; Torre de Hielo
 - o *Zoishenk*: Granjas y destilerías
- Pozo Infernal (Hell Pit): Este lugar está infestado de extrañas entidades, la mayoría procedentes de la fisura con el plano de la sombra que hay abierta aquí

Religiones: Llerg [Bestias], Telchur [Frío e Invierno], Joramy [Ira y Volcanes] y Ghestai [Ríos y Lagos] (dominante); Obad-Hai (común); Ehlonna, Pelor y Fharlanghn (infrecuente); Moradin (muy raro)

Descripción: La Dinastía es considerada como el último resquicio de civilización en el frío norte y el resultado de las continuas guerras y treguas más allá de los dominios imperiales. Sus gentes descienden de las antiguas tribus y aún hoy en día mantienen muchas de sus viejas costumbres y creencias. Los conocidos como gospodars, las más civilizadas de las gentes de la Dinastía, componen la mayor parte de su población. La Reina de Hielo, llamada así por su extraordinario dominio de la magia de frío, es la Emperatriz de estas tierras y su linaje desciende de la mismísima Miska Bokh, la primera y más poderosa hechicera de hielo que logró aglutinar a todas las tribus bajo su estandarte. La Dinastía no es una nación unificada en el mismo sentido en que puedan serlo otros reinos, sino que se trata de un compendio de gentes descendientes de las antiguas tribus que aún conservan sus propias identidades y mantienen vivas las viejas rencillas. Aunque todos están unificados bajo el mandato de la Dinastía, los enfrentamientos internos son frecuentes y por ello la Reina de Hielo confía en los Atamanes para mantener el orden dentro de sus fronteras y administrar justicia cuando es necesario.

LOS NÓMADAS UNGOL

Razas: Humanos (dominante); semiorcos (raro)

Líder: Ninguno

Territorios: Ninguno

Religiones: Llerg [Bestias], Telchur [Frío e Invierno], Joramy [Ira y Volcanes] y Ghestai [Ríos y Lagos] (dominante); Obad-Hai (común); Ehlonna y Pelor (infrecuente)

Descripción: Las tribus de nómadas Ungol de la Dinastía son gente que vive según los métodos antiguos y se resiste a abandonarlos. Son leales a la Reina de Hielo y se sienten tan orgullosos de su nación como los que más, pero rehúyen la civilización tanto como pueden. A lo largo de la historia, la Dinastía ha comprendido que es mejor dejar que estas tribus vivan sus vidas como mejor les parezca, ya que de otro modo son gentes indómitas que pueden hacer mucho daño. En general no causan demasiados problemas y siempre acuden en defensa de su patria cuando se les necesita, por lo que la Dinastía evita entrometerse en sus asuntos siempre que puede. Por su parte, los Ungol saben que bajo el manto de la Dinastía pueden continuar con su modo de vida y sus costumbres sin que nadie les moleste, así que los líderes de las tribus procuran llevarse bien con los Atamanes.

LOS HIJOS DEL GRAN OSO

Razas: Humanos (dominante); semiorcos (raro)

Líder: El Señor de las Bestias Ilya de Murova

Territorios: Ninguno

Religiones: Llerg [Bestias] (dominante); Telchur [Frío e Invierno], Joramy [Ira y Volcanes] y Ghestai [Ríos y Lagos] (común); Obad-Hai, Ehlonna y Pelor (infrecuente)

Descripción: Salvo quizá la gente más urbanita que vive en Kislev, Praag o Erengrado, cualquiera que tenga que vivir en la Dinastía debe saber desenvolverse con soltura en sus frías llanuras o verse condenado a la muerte. Quién más y quién menos en estas tierras sabe sobrevivir a la intemperie, cazar y mantenerse a salvo de los depredadores. Sin embargo, los llamados Hijos del Gran Oso llevan esta filosofía a su máximo grado. Tanto que la mayoría de la gente los considera más bestias que hombres. Entre sus peculiares habilidades han desarrollado el talento de trabar amistad con las bestias que pueblan la tierra, tanto que incluso a algunos de ellos se les puede ver por las estepas acompañados de los grandes lobos y osos invernales típicos de la región.

EL CONCILIO DE HIELO

Razas: Humanos (dominante)

Líder: La Rectora Taira Verasha

Territorios: Torre de Hielo

Religiones: Telchur [Frío e Invierno] (dominante); Llerg [Bestias], Joramy [Ira y Volcanes] y Ghestai [Ríos y Lagos] (común); Obad-Hai, Ehlonna y Pelor (infrecuente)

Descripción: El Concilio de Hielo es una institución de hechiceros que ayuda a los jóvenes talentos a temprar y dominar sus poderes mágicos. Aunque todas las formas de hechicería son admitidas y promocionadas en este lugar, los famosísimos hechiceros de hielo son los que llegan a alcanzar el mayor poder, algunos dicen que debido a las bendiciones del mismísimo Telchur. Aunque el Concilio tiene bastante autonomía, opera en todo momento bajo la tutela de la Dinastía y le debe lealtad a la Reina de Hielo. Una vez que a un hechicero se le considera instruido, tiene total libertad para deambular por donde quiera. No obstante, si desea quedarse, se espera de él que utilice sus talentos mágicos para proteger y ayudar tanto como pueda al Concilio y a la Dinastía.

EL CÍRCULO ERRANTE DE OBLAST

Razas: Humanos (dominante); semiorcos (raro)

Líder: El Maestro Druida Boris Ursa

Territorios: Ninguno

Religiones: Llerg [Bestias], Telchur [Frío e Invierno], Joramy [Ira y Volcanes] y Ghestai [Ríos y Lagos] (común); Obad-Hai, Ehlonna y Pelor (infrecuente)

Descripción: El de Oblast es uno de los pocos círculos drúidicos que no tiene una arboleda o un lugar en el que residir de forma permanente. En lugar de eso, sus miembros vagan por la llanura vigilantes de las señales que puedan indicar que su intervención es necesaria. En muchas ocasiones acompañan a las tribus nómadas prestando su ayuda lo mejor que pueden y otras van siguiendo las rutas migratorias de las manadas, aunque muchos de ellos simplemente viajan en solitario recorriendo las estepas como guardianes de la tierra. En estas tierras los druidas gozan de un gran respeto, tanto como los chamanes, los exploradores o los cazadores y es común verlos aconsejando a los Atamanes sobre cualquier asunto relacionado con los equilibrios de la naturaleza.

LA FEDERACIÓN DE COMERCIO

Razas: Humanos (dominante); altos elfos y enanos de las montañas (común); enanos de las colinas, gnomos de las rocas, hombres lagarto, yuan-ti, orcos, trasgos, semielfos y semiorcos (raro)

Líder: Los Príncipes Mercaderes

- Estalia: El Príncipe Mercader Luthor Harkon
 - o *Magritta:* Puerto Estaliano, minas de hierro, fundiciones y herrerías; barracones, establos exóticos y forja; Fortaleza de la Compañía Alcatani y Academia de Magia Estaliana
 - o *Bilbali:* Puerto y viñedos
 - o *Tobaro:* Puerto y destilerías
- Tilea: La Princesa Mercader Lucrezia Belladonna
 - o *Miragliano:* Puerto Tileano y fincas ganaderas; barracones, establos y forja; Gran Monasterio del Púgil y Arena Tileana
 - o *Luccini:* Puerto y granjas
- Territorio Gnoll (Plagaskaven): Esta región está infestada de gnolls
- Reinos Fronterizos del Oeste (Western Border Princes): El Príncipe Mercader Lietpold el Negro
 - o *Myrmidens:* Puerto del Oeste, canteras de arcilla y alfarerías; barracones, establos y forja; Fortaleza de los Perros del Desierto
 - o *Zvorak:* Canteras de piedra y talleres de albañilería
- Reinos Fronterizos del Este (Eastern Border Princes): El Príncipe Mercader Borgio el Sitiador
 - o *Akendorf:* Granjas y fincas ganaderas; barracones, establos y forja; Gran Basílica del Sol Radiante y Gran Fortaleza Capitular de la Mano Solar
 - o *Matorca:* Puerto y minas de arcanita

Religiones: Pelor, Kord y Olidammara (común); Corellon, Moradin y Fharlanghn (infrecuente); Garl, Gruumsh, Maglubiyet [Trasgos], Semuanya [Hombres Lagarto] y Mershaulk [Yuan-Ti] (muy raro)

Descripción: La Federación de Comercio no es un reino como tal, sino un conglomerado de ciudades-estado que gracias a su ubicación y recursos naturales han hecho del comercio su fuente de riqueza más importante. Gentes de todos los lugares del mundo vienen a comerciar aquí e incluso los más antagónicos pueden acabar llegando a un acuerdo gracias a la Federación, que por supuesto se lleva una generosa cantidad de oro en el proceso. Cada una de estas ciudades-estado está gobernada por lo que se conoce como un Príncipe Mercader y habitualmente las ciudades de una misma región están gobernadas por los distintos miembros de una familia poderosa. Estas familias son las que ostentan el poder de la Federación en su conjunto y aunque oficialmente los distintos Príncipes Mercaderes tienen pactos de no agresión entre ellos, en la práctica las luchas de poder son continuas. Un Príncipe Mercader nunca irá a la guerra contra nadie de la Federación, sin embargo los juegos en la sombra de espionaje, traición y asesinato, a veces incluso entre miembros de una misma familia, son tan comunes que todos ellos asumen que cualquier acuerdo hecho con alguien de la Federación acabará siendo traicionado, la única incógnita es cuándo.

LA COMPAÑÍA ALCATANI

Razas: Humanos (dominante); altos elfos y enanos de las montañas (común); enanos de las colinas, gnomos de las rocas, semielfos y semiorcos (raro); hombres lagarto, yuan-ti, orcos y trasgos (muy raro)

Líder: El Comandante Johann Van Hal

Territorios: Fortaleza de la Compañía Alcatani

Religiones: Pelor, Kord y Olidammara (común); Corellon, Moradin y Fharlanghn (infrecuente); San Cuthbert y Heironeous (raro); Garl (muy raro)

Descripción: La Federación de Comercio no posee un ejército ni tampoco una guardia regular como hacen la mayoría de los reinos. En su lugar, utilizan mercenarios contratados para cualquier cosa que necesiten, por lo que en estas tierras las bandas mercenarias de todo tipo prosperan como en ningún otro lugar del mundo. Los contratos pueden ser para trabajos puntuales como escoltar a alguien en un viaje peligroso, o pueden ser mucho más amplios como ocuparse de la seguridad de toda una ciudad. En lo que se refiere a la administración de justicia, esta responsabilidad recae en manos de los mismos mercenarios encargados de la seguridad donde se produce el incidente, aunque en estas tierras la mayoría de problemas de esa índole se resuelven con oro e influencias. En este marco la Compañía Alcatani destaca como una de las dos compañías mercenarias más importantes y poderosas que operan en las tierras de la Federación. Entre sus muchos contratos son responsables de la seguridad de la mayoría de las ciudades de Estalia y Tilea, la escolta y protección de muchos de los miembros de las familias gobernantes en estos lugares, así como la vigilancia de los caminos, las tierras circundantes y las aguas territoriales de gran parte de estas regiones. Hay que destacar que aunque sus filas son muy numerosas, sería del todo imposible cumplir todos sus compromisos con sus efectivos totales. Por ello se aprovechan de su tamaño, importancia e influencia subcontratando a otras bandas mercenarias para trabajos menores o para reforzar sus contingentes en determinados encargos. Esta es una práctica habitual entre las bandas mercenarias más grandes, pero en el caso de la Compañía Alcatani esta práctica es llevada tan al extremo que en ocasiones es verdaderamente difícil seguir el entramado de subcontrataciones.

LOS PERROS DEL DESIERTO

Razas: Humanos (dominante); altos elfos y enanos de las montañas (común); enanos de las colinas, gnomos de las rocas, semielfos y semiorcos (raro); hombres lagarto, yuan-ti, orcos y trasgos (muy raro)

Líder: El Comandante Richter Kreugar

Territorios: Fortaleza de los Perros del Desierto

Religiones: Pelor, Kord y Olidammara (común); Corellon, Moradin y Fharlanghn (infrecuente); San Cuthbert y Heironeous (raro); Garl (muy raro)

Descripción: Los Perros del Desierto conforman la otra gran compañía mercenaria más importante que opera en los territorios de la Federación. La mayoría de sus contratos son con los Reinos Fronterizos y uno de los más importantes es la protección de las aguas de la Bahía Negra de los orcos que viven en las Tierras Yermas, pues aunque los negocios de la Federación con las tribus orcas son frecuentes, los ataques de los pieles verdes a los intereses comerciales de la Federación también lo son. Los otros grandes contratos de los Perros del Desierto tienen que ver con la seguridad de muchas de las ciudades de los Reinos Fronterizos y la protección de las familias gobernantes en la región. Su competencia más directa es la Compañía Alcatani y aunque oficialmente ambas compañías mercenarias tienen una relación amistosa, la realidad es que siempre están intentando robarse los contratos la una a la otra, lo que en ocasiones genera altas tensiones.

LA ACADEMIA DE MAGIA ESTALIANA

Razas: Humanos (dominante); altos elfos (común); enanos de las montañas, gnomos de las rocas, yuan-ti y semielfos (raro); enanos de las colinas y trasgos (muy raro)

Líder: La Directora Amelie Sandrine

Territorios: Academia de Magia Estaliana

Religiones: Boccob (dominante); Pelor, Kord y Olidammara (común); Corellon y Fharlanghn (infrecuente); Moradin, Garl y Mershaulk [Yuan-Ti] (muy raro)

Descripción: Aunque lejos de alcanzar el nivel de prestigio que posee el Colegio Arcano en el Imperio, la Academia de Magia Estaliana es una buena alternativa para aquellos que desean estudiar magia en las tierras del sur. A diferencia del Colegio Arcano que tan solo admite a aquellos estudiantes de mayor talento, la Academia Estaliana admite a cualquiera que pueda costear sus estudios, sin importar lo inútil que sea mientras tenga oro en los bolsillos. Esto hace que la fama de la Academia no sea la mejor, sin embargo la realidad es que aquellos que tienen un mínimo de talento pueden encontrar en este lugar excelentes instructores, enormes bibliotecas e incluso una extraordinaria colección de artículos mágicos, a menudo de procedencia dudosa. La Academia es un negocio como tantos otros en la Federación, por lo que en términos generales sus lealtades se alinean con el oro. No obstante, debido a su importancia es objeto de continuas conspiraciones por parte de las familias gobernantes para obtener su ayuda, su favor o su control. Sin embargo cabe destacar que tales maniobras suelen ser extremadamente sutiles y que incluso los Príncipes Mercaderes andan con pies de plomo cuando sus juegos políticos involucran a la Academia.

LA ORDEN DE IVGOROD

Razas: Humanos (dominante); semielfos y semiorcos (raro); altos elfos (muy raro)

Líder: El Maestro de Ivgorod Vatan Syr

Territorios: Gran Monasterio del Púgil

Religiones: Kord (dominante)

Descripción: Los puños sagrados de Ivgorod son sacerdotes-guerreros que siguen las enseñanzas de Kord y son famosos por su excepcional habilidad en los combates de arena. El riguroso entrenamiento físico y marcial al que se someten, junto con la inquebrantable fe que profesan en el Púgil, da como resultado un peculiar estilo de lucha que combina exóticas técnicas de combate desarmado con poderosa magia divina. En Tilea, además de entrenar en su monasterio y predicar la fe de Kord, se prueban a sí mismos constantemente en la Arena aceptando toda clase de desafíos. La ciudad incluso tiene partidas de caza dedicadas exclusivamente a atrapar a los más exóticos y letales monstruos del mundo solo para que los puños sagrados puedan enfrentarse a ellos en la Arena. Su fama está tan extendida que son muchos los que viajan desde los más recónditos lugares hasta la Arena Tileana solo para ver pelear a estos excepcionales luchadores.

LA IGLESIA DEL SOL RADIANTE

Razas: Humanos (dominante); semielfos y semiorcos (raro); altos elfos (muy raro)

Líder: El Alto Prelado Benedictus el Iluminado

Territorios: Gran Basílica y Grandes Catedrales del Sol Radiante

Religiones: Pelor (dominante)

Descripción: La fe de Pelor es sin lugar a dudas la más extendida entre los reinos humanos, especialmente en las tierras de la Federación donde tiene su sede más importante. En general los fieles del Radiante tienen buenas relaciones con los seguidores de muchas de las otras religiones, especialmente aquellas con las que tienen fuertes coincidencias como la del Justo Castigo o la del Valor. Los clérigos de Pelor siempre son recibidos con los brazos abiertos allá donde van, pues siempre están dispuestos a ofrecer su ayuda a quién la necesite, desde el consuelo de sus plegarias hasta sanación mágica e incluso la fuerza de sus armas para enfrentarse a cualquier mal. Los druidas de Pelor, aunque no son muy comunes dentro de la fe, abrazan el aspecto más relacionado con la naturaleza del dios del sol. A diferencia de la mayoría de los druidas que se organizan en círculos drúidicos o viven como ermitaños, los druidas de Pelor se establecen en asentamientos a los que ayudan tanto como pueden con su magia y sus conocimientos. En muchos aspectos tienen una forma de obrar muy similar a la de los clérigos aunque suelen permanecer al margen de su jerarquía. Por todo ello no es de extrañar que la fe del Sol Radiante esté tan extendida y que su clero sea capaz de convivir con tanta armonía con las gentes de todos los reinos.

LA ORDEN DE LA MANO SOLAR

Razas: Humanos (dominante); semielfos y semiorcos (raro); altos elfos (muy raro)

Líder: El Gran Maestro Bolvar Fordragón

Territorios: Gran Fortaleza y Fortalezas Capitulares de la Mano Solar

Religiones: Pelor (dominante)

Descripción: La Mano Solar es una orden de paladines y caballeros que lucha contra el mal en nombre del dios del sol. Como no puede ser de otro modo, la orden mantiene una estrecha colaboración con la Iglesia del Sol Radiante por lo que es muy frecuente encontrar a miembros de ambas instituciones prestándose ayuda mutua, así como embarcándose juntos en todo tipo de búsquedas que casi siempre tienen como objetivo erradicar algún mal. Al igual que ocurre con el Sol Radiante, la Mano Solar es extremadamente famosa pues son formidables guerreros que luchan por el bien y la justicia, protegen a los débiles y ayudan a los necesitados. Tienen una fuerte presencia en casi todos los reinos humanos y es muy frecuente verlos trabajando con autoridades y organizaciones aliadas en el Imperio, en Bretonia o en otros lugares. Los relatos de sus proezas y heroicidades son comunes en las tabernas de medio mundo y en términos militares, la Mano Solar es considerada por muchos como una de las fuerzas de guerra más poderosas del mundo, pues sus paladines y caballeros son numerosos y están bien entrenados, su presencia e influencia es fuerte en muchos reinos y cuentan con la bendición del mismísimo dios del sol.

LA TRIBU SKEGGI

Razas: Humanos (dominante)

Líder: El Caudillo Kodlak Melena Blanca

Territorios:

- Albion:
 - o *Konquata*: Cabañas de cazadores y salón de saqueos; salón del caudillo, establos y pira chamánica
 - o *Isla de las Tormentas*: Astillero y cabañas de cazadores
 - o *Aldea de los Pescadores*: Cabañas de pescadores y altar de ofrendas

Religiones: Llerg [Bestias], Telchur [Frío e Invierno], Joramy [Ira y Volcanes] y Ghestai [Ríos y Lagos] (dominante); Obad-Hai, Ehlonna y Pelor (común)

Descripción: Más allá de las fronteras del Imperio y la Dinastía se encuentran las inhóspitas Tierras Salvajes, un lugar al que las brutales tribus bárbaras del norte llaman hogar. El salvajismo de estas tribus es de sobra conocido en todo el mundo y aunque por suerte pasan buena parte de su tiempo matándose unos a otros, los asaltos, saqueos y matanzas que llevan a cabo en las tierras civilizadas son frecuentes. Para el Imperio, la Dinastía y Bretonia estas tribus son un problema constante y para las gentes que sufren sus ataques una pesadilla. De todas ellas, la tribu Skeggi que habita la isla de Albion es una de las dos más tratables. Esto no quiere decir que alguien que intente hacer tratos con ellos no vaya a acabar con la cabeza abierta de un hachazo, aunque ciertamente las posibilidades son mejores que con las otras tribus. Los Skeggi adoran a los dioses de la Vieja Fe y su modo de vida se basa sobre todo en la caza y la pesca. Están en una guerra constante contra las tribus de Norsca y Kurgan a las que odian profundamente y por eso a veces llegan a acuerdos más o menos estables con sus vecinos del sur.

LA TRIBU SKAAL

Razas: Humanos (dominante); enanos de las montañas (muy raro)

Líder: El Caudillo Fanar Voz Fuerte

Territorios:

- Montañas Goromadny (Gormadny Mountains):
 - o *Campamento Skaal*: Astillero, minas de hierro y fundición; salón del caudillo y establos
 - o *Desembarco Helado*: Astillero y cabañas de cazadores

Religiones: Kord (dominante)

Descripción: Los Skaal son la otra tribu norteña con la que alguien del sur tiene más posibilidades de acordar un pacto sin ser despiezado en el intento. Incluso se podría decir que las relaciones son amistosas con las gentes de la Dinastía y especialmente con sus vecinos enanos del Clan Barba Blanca, de quienes han aprendido algunos de los secretos del acero. Los Skaal no solo se caracterizan por su fuerza y furia en la batalla, sino también por su sentido del honor. Respetan a sus aliados y son implacables con sus enemigos. Sus incursiones en tierras de Lizheran son frecuentes, pues odian a sus gentes más que a nada en el mundo desde que los tiránicos lizheranos intentaron invadir su hogar y esclavizar a su tribu un siglo atrás.

LA TRIBU NORSCA

Razas: Humanos (dominante); semielfos (muy raro)

Líder: El Caudillo Wulfric el Errante

Territorios:

- Montañas de Vanaheim (Vanaheim Mountains):
 - o *Asamblea Norse:* Fundición y salón de saqueos; salón del caudillo, establos y altar de sacrificios
 - o *Fiordo Troll:* Astillero y minas de hierro
 - o *Bahía de los Glaciares:* Astillero y cabañas de cazadores

Religiones: Erythnul (dominante)

Descripción: La de Norsca es una de las tribus bárbaras más sanguinarias del norte. Su deseo de guerra y destrucción es casi obsesivo, y la crueldad de sus incursiones es temida en todo el sur. Sus drakkars abordan a todos los barcos que encuentran en el Mar Central y el Mar del Caos, y sus incursiones en las costas imperiales y bretonianas son la pesadilla de las gentes que viven allí. Saquean, violan y asesinan en nombre del dios de la matanza, y a los que dejan con vida los toman como esclavos para hacerlos trabajar hasta la muerte en sus minas y fundiciones. Son enemigos jurados de los Skeggi y su Caudillo se ve a sí mismo como un heraldo del mismísimo Erythnul, cuyo destino es unir a todas las tribus del norte para extender la ruina en el mundo.

LA TRIBU KURGAN

Razas: Humanos (dominante); semielfos (muy raro)

Líder: El Caudillo Kaj el Destripador

Territorios:

- Montañas Helsepire (Helsepire Mountains):
 - o *Asamblea Kurgan:* Cabañas de cazadores y salón de saqueos; salón del caudillo, establos y altar de sacrificios
 - o *Embarcadero de la Serpiente:* Astillero y cabañas de cazadores
 - o *Monolito Katam:* Astillero y canteras de obsidiana

Religiones: Erythnul (dominante)

Descripción: La tribu Kurgan es la otra gran tribu bárbara que rinde culto al dios de la matanza y al igual que Norsca su principal actividad es llevar la guerra y la destrucción a todos aquellos que se les oponen. Los principales objetivos de sus ataques son Lizheran o sus colonias y a veces las costas de las Tierras Agrietadas. Su enemistad con la tribu Skeggi dura ya varias generaciones y los enfrentamientos con Norsca con quienes compiten por el favor de su sanguinario dios parecen no tener fin.

LA TRIBU COLMILLO HELADO

Razas: Humanos (dominante); semielfos (muy raro)

Líder: El Caudillo Olaf Sabueso Sangriento

Territorios:

- Montañas del Colmillo Helado (Icetooth Mountains):
 - o *Fiordo del Dragón de Hielo:* Astillero y salón de saqueos; salón del caudillo, establos y altar de hielo
 - o *Tumba de los Largos Barcos:* Astillero y cabañas de cazadores
 - o *Cavernas de la Fatalidad:* Guarida de Dragón

Religiones: Tiamat (dominante)

Descripción: El Colmillo Helado es una tribu bárbara que vive en la región del mismo nombre, sometida a un enorme y poderoso dragón blanco llamado Gaeldir. La tribu es sierva de este dragón quién exige sacrificios y ofrendas periódicamente en nombre de la dragona cromática, el culto a Tiamat que Gaeldir ha instaurado en la tribu. De esta manera el Colmillo Helado ataca a cualquier barco que navegue por el Mar de las Garras y el Golfo de Kislev, además de asaltar las costas del Imperio y la Dinastía continuamente para obtener los mejores botines que ofrecer a su señor dragón. Su enemistad con las demás tribus y las colonias lizheranas es de sobra conocida, y los derramamientos de sangre continuos, sin embargo nadie se atreve a poner un pie en el territorio de Gaeldir.

LAS COLONIAS LIZHERANAS

Razas: Humanos (dominante)

Líder: El Comandante Kharn el Negro

Territorios:

- Montañas de Hel (Mountains of Hel):
 - o *Enclave Colonial de Hel:* Granjas y fincas ganaderas; barracones, establos y templo de la Tiranía
 - o *Cubil de los Engendros:* Puerto y canteras de obsidiana
 - o *Pira Invernal:* Puerto y granjas
- Montañas de Naglfari (Mountains of Naglfari):
 - o *Enclave Colonial de Naglfari:* Puerto y granjas; barracones, establos y forja
 - o *Llanura de Naglfari:* Canteras de piedra y talleres de albañilería
- Montañas Troll (Trollheim Mountains): Esta región está infestada de trolls

Religiones: Hextor (dominante); Nerull (infrecuente)

Descripción: Las colonias lizheranas en las Tierras Salvajes son un intento no demasiado exitoso de Lizheran para establecer bases permanentes al sur de su Reino. Aunque el clima no es un problema para ellos al estar acostumbrados a condiciones incluso peores, las tribus bárbaras y las innumerables bestias que pueblan el lugar han demostrado que la idea de colonizar las Tierras Salvajes puede no ser tan fácil como parecía en un principio. Aunque la inversión de tiempo, esfuerzo y recursos por parte de Lizheran en esta empresa ha sido muy notable en el último siglo, los resultados en cambio han sido bastante decepcionantes. A lo largo de los años la resistencia de las tribus a ser conquistadas ha llegado a ser ciertamente desesperante, mientras que las pérdidas ocasionadas por los continuos ataques de bestias, trolls o gigantes han sido tan cuantiosas que la rentabilidad del proyecto hace tiempo que se fue al traste. Sin embargo Lizheran considera que hacerse con el control de estas tierras es clave para expandir sus fronteras y un paso previo imprescindible antes de poner su mirada en el Imperio y los reinos libres del sur.

EL REINO DE ULTHUAN

Razas: Altos elfos (dominante); semielfos (muy raro)

Líder: El Rey Tyrion, Defensor de Ulthuan

Territorios:

- **Eataine:** El Rey Tyrion, Defensor de Ulthuan
 - o *Lothorn:* Puerto de Lothorn, haciendas y destilerías; milicia ciudadana, campo de pastoreo, bosque bendecido y forjas; Corte del Rey y Gran Templo del Padre
 - o *Angerrial:* Puerto y viñedos
 - o *Isla Ancestral:* Gran Templo de Platino
 - o *Lysean:* Haciendas y menestrales
- **Ellyrion:** El Príncipe Gilgalion, Guardián de Ellyrion
 - o *Tor Elyr:* Viñedos, destilerías, minas de gemas y talleres lapidarios; milicia ciudadana y forja; Establos Reales de Ellyrion
 - o *Tor Fuego Blanco:* Puerto y minas de arcanita
- **Saphery:** Esta región es la sede de poder de los Señores del Conocimiento
- **Avelorn:** En esta región se encuentra la corte de la Reina del Bosque
- **Caledor:** El Príncipe Imrik Domadragones
 - o *Yunque de Vault:* Minas de mithril, fundiciones y herrerías; milicia ciudadana, campo de pastoreo y forja; Casa del Dragón
 - o *Tor Sethai:* Adiestradores de animales y haciendas
- **Tiranoc:** La Princesa Surkhara Bel-Kec de Tiranoc
 - o *Tor Anroc:* Puerto Marino, minas de plata y joyerías; milicia ciudadana, campo de pastoreo y forja; Palacio de Tiranoc
 - o *Pico Blanco:* Canteras de piedra y talleres de albañilería
- **Yvresse:** El Príncipe Eltharion el Implacable
 - o *Tor Yvresse:* Haciendas y menestrales; milicia ciudadana, campo de pastoreo, bosque bendecido y forja; Torre del Guardián
 - o *Tralinia:* Puerto y laboratorios de alquimia
 - o *Elessaeli:* Puerto y minas de cinabrio
 - o *Ss'ildra Tor:* Puerto y menestrales
- **Cothique:** La Princesa Serra de Cothique
 - o *Tor Koruali:* Puerto Marino, minas de sal y menestrales; milicia ciudadana, campo de pastoreo y forja; Viejo Palacio Subterráneo
 - o *Brumal:* Puerto y menestrales
- **Cracia:** El Príncipe Alastar, el León Blanco
 - o *Tor Achre:* Cotos de Caza del León Blanco, curtidurías y aserraderos; milicia ciudadana, campo de pastoreo, bosque bendecido y forja
 - o *Elisia:* Puerto y carpinterías
- **Nagarythe:** El Príncipe Alith Anar el Sombrío
 - o *Tor Anlec:* Puerto Marino, canteras de piedra y talleres de albañilería; milicia ciudadana, campo de pastoreo y forja; Ciudadela Negra de Anlec
 - o *Tor Dranil:* Haciendas y menestrales
 - o *Isla de la Muerte:* Santuario de la Dama Severa

Religiones: Corellon (dominante); Ehlonna (común); Fharlanghn (infrecuente)

Descripción: Los altos elfos son considerados como una raza ancestral cuyo poder una vez forjó el mundo en una época pasada. Pero aquellos días hace mucho que quedaron atrás. Después de la Gran Escisión, su esplendor comenzó a apagarse y en la actualidad su civilización está en el ocaso de sus días. Ulthuan es una gigantesca isla en forma de anillo situada en el Gran Océano Occidental. Las tierras situadas en el interior del anillo se conocen como los reinos interiores, mientras que las regiones situadas en la costa del océano se conocen como los reinos exteriores. En Ulthuan cada una de estas 10 regiones es un reino en si mismo que está gobernado por un Príncipe o en ocasiones por un Archimago. Por encima de todos ellos se encuentran el Rey de Ulthuan y la Reina del Bosque. Las relaciones entre todos estos dirigentes no son tan simples como pudiera parecer si únicamente se prestara atención a sus títulos. El Rey determina la política exterior y militar de Ulthuan, además de por supuesto gobernar directamente su propia Casa. Sin embargo, en la práctica los Príncipes tienen una autoridad casi total en lo que respecta al gobierno de sus propias tierras. Por otra parte, en Ulthuan el trono no es hereditario, sino que cuando muere el Rey es elegido uno nuevo de entre los Príncipes de las distintas Casas. Por supuesto la elección de un Príncipe como nuevo Rey conlleva un incremento de prestigio y poder para su Casa, por lo que las intrigas políticas para hacerse con el favor del actual Rey y de las otras Casas son constantes. Sin embargo, además de las maniobras políticas entre las distintas Casas, en la elección también se tiene muy en cuenta la reputación, el honor y las capacidades de los candidatos, ya que antes de subir al trono el futuro Rey debe someterse al místico ritual de la luna creciente, donde recibe la bendición del Padre si es que el dios de los elfos considera que es digno.

EL REINO DE AVELORN

Razas: Altos elfos (dominante); gnomos de los bosques (raro); semielfos (muy raro)

Líder: La Reina del Bosque Alarielle, Estrella de Avelorn

Territorios:

- Avelorn:
 - o *Valle Gaen:* Adiestradores de animales y haciendas; milicia ciudadana, bosque bendecido y forja; Jardín de la Reina y Gran Templo del Unicornio
 - o *Tor Saroir:* Aserraderos y carpinterías
 - o *Lascas Eternas:* Puerto y menestrales

Religiones: Ehlonna (dominante); Corellon (común); Fharlanghn (infrecuente); Obad-Hai y Pelor (raro)

Descripción: El mágico Reino de Avelorn es el corazón espiritual de Ulthuan, no solo porque es donde la Reina tiene su corte, sino porque es uno de los lugares de culto más importantes del mundo dedicado a la diosa de los bosques, que además alberga una de las rarísimas entradas permanentes al misterioso mundo de las fatas y los espíritus de la naturaleza. En este sagrado lugar rebosante de vida y magia, los altos elfos viven en armonía con toda clase de místicas criaturas como dríadas, ninfas o ents, liderados por un círculo de clérigos, druidas y exploradores que se ocupan de mantener el equilibrio y proteger la entrada. A la cabeza de todos ellos la Reina del Bosque es la suma sacerdotisa elegida de Ehlonna, guardiana espiritual de la tierra y supervisora de los complejos ritos de fertilidad en todo Ulthuan. Su prestigio y poder entre los altos elfos solo es comparable al del propio Rey. Tanto es así que a menudo existe cierta rivalidad entre los dos monarcas, pues la política de uno puede tener objetivos contrarios con la del otro. A menudo la política del Rey de Ulthuan es expansionista y proclive a la batalla, mientras que la de la Reina del Bosque tiende a ser pacífica e interesada en los asuntos internos de los altos elfos. A diferencia del Rey, que es elegido en concilio por todos los Príncipes de Ulthuan, la Reina siempre es la hija primogénita de la anterior Reina del Bosque y de Avelorn, que es concebida durante el matrimonio ritual de un año de duración con el Rey de Ulthuan. Tras el nacimiento de la heredera, ambos monarcas mantienen cortes separadas e independientes, e incluso son libres de tomar a otros consortes y concebir hijos con ellos.

LOS SEÑORES DEL CONOCIMIENTO

Razas: Altos elfos (dominante); semielfos (muy raro)

Líder: El Gran Señor del Conocimiento Teclis, Maestro de todos los Saberes

Territorios:

- Saphery:
 - o *Hoeth:* Copisterías, librerías y laboratorios de alquimia; milicia ciudadana, bosque bendecido y forja; Torre Blanca de Hoeth
 - o *Puerto Elistor:* Puerto y herrerías
 - o *Tor Finu:* Minas de hierro y fundiciones

Religiones: Corellon (dominante); Ehlonna (común); Fharlanghn (infrecuente); Boccob (raro)

Descripción: En Ulthuan el estudio de la magia es un arte que goza de un respeto excepcional y que se cuida con una escrupulosidad extrema. Y aunque en todo el Reino es común el estudio y la práctica de las artes místicas, es en la legendaria Torre Blanca de Hoeth donde se encuentra el mayor depósito de conocimiento y saber arcano que existe no solo en tierras élficas, sino en todo el mundo. Aquí solo son instruidos los altos elfos de mayor talento que consagran sus vidas al estudio de la magia, y tanta es su dedicación que a lo largo de los siglos no solo han llegado a ser los maestros absolutos de todas las escuelas, sino que además han llegado a dominar la forma de magia más pura que existe, la Alta Magia. A los archimagos del consejo que dirige este lugar se les conoce como los Señores del Conocimiento y se les trata con el mismo respeto y honor que a los Príncipes, pues no son pocos los que afirman con razón que estos maestros son los magos más poderosos del mundo. Además, otra peculiaridad de este lugar es que los Señores del Conocimiento son los únicos dirigentes de todo Ulthuan que se mantienen completamente al margen de los juegos políticos que existen entre las distintas Casas Nobles y por eso casi desde la fundación de Saphery los magos de la Torre Blanca tienen encomendada la responsabilidad de administrar la justicia de todo el Reino.

EL CULTO DE PLATINO

Razas: Dragones y semidragones (común); altos elfos (infrecuente); humanos y semielfos (raro)

Líder: El Gran Maestro Paarthurax

Territorios: Gran Templo de Platino

Religiones: Bahamut (dominante)

Descripción: El Gran Maestro es el fundador original del Culto de Platino y una de las entidades más poderosas del mundo. Una gran serpiente dorada que ya había construido su Gran Templo mucho antes de que la civilización de los altos elfos comenzara a florecer en Ulthuan. Este es un lugar de paz en el que los seguidores del dragón de platino pueden meditar y aprender sus enseñanzas de la mano de los más sabios maestros. Aquí se desaprueba toda maldad y se alienta la compasión y la bondad mediante la acción. A pesar de estar en Ulthuan, la Isla Ancestral es un lugar totalmente apartado del mundo, los altos elfos jamás molestan a los moradores del Gran Templo, así como ellos tampoco interfieren nunca en los asuntos del Reino. La relación de Ulthuan con el Culto de Platino siempre ha sido de lo más peculiar, pues al mismo tiempo que parecen desentenderse el uno del otro, no han sido pocas las ocasiones a lo largo de la historia en las que se han ayudado mutuamente, como cuando las huestes élficas marcharon a la guerra para impedir la manifestación de la dragona cromática en el plano material o cuando el propio Gran Maestro luchó en persona durante la Gran Escisión.

LOS GUARDIANES DE LA HOJA

Razas: Altos elfos (dominante); semielfos (muy raro)

Líder: La Alta Sacerdotisa Naieth, Suma Guardiana Rubí

Territorios: Santuario de la Dama Severa

Religiones: Wee Jas (dominante)

Descripción: Los Guardianes de la Hoja son una ramificación del Culto a la Muerte que se encarga de guardar y proteger el *filo rubí*, un artefacto de inmenso poder que según las leyendas pertenece a la mismísima diosa de la muerte y la magia. El Santuario de la Dama Severa ubicado en la Isla de la Muerte es donde se guarda esta poderosa arma. Los altos elfos de Ulthuan no tienen una gran afinidad con el Culto a la Muerte, pero respetan la fe de Wee Jas y consideran que es su deber asegurarse de que el arma de la diosa no caiga en malas manos. A lo largo de los siglos unos pocos de ellos se han convertido a esta fe y han fundado a los Guardianes de la Hoja, los legítimos responsables de la protección del poderoso artefacto de la Dama Severa. El Santuario es un lugar aislado y solitario donde los fieles rinden culto a Wee Jas, acogen al ocasional peregrino que les visita y que por lo demás no es más que otro templo olvidado dedicado a una deidad adorada en un época anterior. Muy pocos entre los altos elfos conocen la existencia del *filo rubí* y menos aún entre las razas “inferiores”, así lo decidió el primer monarca de Ulthuan y así continúa siendo a día de hoy, pues por el bien del mundo es mejor que nadie pueda anhelar un arma de origen divino que ningún mortal podría controlar.

EL REINO DE LORIEN

Razas: Elfos silvanos (dominante); gnomos de los bosques (raro)

Líder: La Reina Eterna Ariel, Heraldo de Lorien

Territorios:

- Talsyn: La Reina Eterna Ariel, Heraldo de Lorien
 - o *Claro de la Reina*: Campamentos de cazadores, bodegas y arboledas de artesanos; puestos de vigilancia, campamentos de la guardia del bosque, prado arbóreo, nidales, forja silvana y arboleda druídica; Claro Silvano y Monolitos del Bosque Salvaje
- Argwylon: Aquí se encuentra la Arboleda Sagrada del Círculo Cerhalon
- Torgovan: El Señor del Bosque Daith, Maestro de la Forja
 - o *Palacio de las Estrellas*: Campamentos de cazadores, cabañas de leñadores y bodegas; puestos de vigilancia, campamentos de la guardia del bosque, prado arbóreo, nidal, forja silvana y arboleda druídica; Forja de Luz Estelar y Claro Silvano
- Wydrioth: El Señor del Bosque Findol, Maestro de la Caza
 - o *Palacio del Risco*: Campamentos de cazadores, bodegas y arboledas de artesanos; puestos de vigilancia, campamentos de la guardia del bosque, prado arbóreo, nidal, forja silvana y arboleda druídica; Salón de los Cazadores y Claro Silvano
- Aintaur (Yn Edri Eternos): El tejido de la realidad en esta región se funde con el del mundo espiritual y es inestable.

Religiones: Ehlonna (dominante); Obad-Hai (común); Pelor y Corellon (raro)

Descripción: Los místicos elfos silvanos sienten la llamada del mundo natural como ninguna otra raza. Son aislacionistas en extremo, por lo que apenas se dejan ver fuera de las lindes del inmenso Bosque de Lorien y a decir verdad poco les importa lo que ocurra más allá de sus fronteras. Estos elfos son un auténtico misterio para el resto del mundo y todos los intentos de explorar su Reino han terminado con la muerte de los incautos intrusos que lo han intentado. Lorien está dividido en 4 regiones, cada una de las cuales alberga una gigantesca arboleda élfica. Dos de estas arboledas están dirigidas por Señores de los Bosques, otra de ellas es la Arboleda Sagrada del Círculo Cerhalon y la última alberga el Claro de la Reina Eterna, la máxima dirigente de los elfos silvanos. Algunos elfos piensan que la Reina Eterna es un avatar de la mismísima diosa de los bosques y que está imbuida de su poder. Aunque esto no es exactamente así, lo que sí es cierto es que la Reina Eterna se cuenta como una de las entidades más poderosas del mundo y en buena parte es gracias a sus esfuerzos que el Reino de Lorien se mantiene a salvo del voraz avance de la civilización que parece consumir el resto del mundo. Además de estas 4 regiones hay una quinta en lo más profundo del bosque, una ubicación bautizada con el nombre de Aintaur. Aintaur es un extraño lugar al que solo los miembros más poderosos del Círculo Cerhalon se aventuran. En esta zona del bosque el tejido del plano material se funde con el tejido del mundo espiritual de manera que se configura un paso permanente al místico plano de las fatas y los espíritus de la naturaleza. Sin embargo, a diferencia de algunos de los otros portales que conectan estos dos reinos en otros lugares del mundo, Aintaur es un lugar inestable que pocos pueden cruzar con seguridad.

EL CÍRCULO CERHALON

Razas: Elfos silvanos (dominante); gnomos de los bosques (raro)

Líder: El Maestro Druida Orión, Anciano de Lorien

Territorios:

- Argwylon:

- o *Palacio de la Cascada:* Campamentos de cazadores, bodegas y arboledas de artesanos; puestos de vigilancia, campamentos de la guardia del bosque, prado arbóreo, nidal y forja silvana; Arboleda Sagrada Cerhalon, Círculos de Piedras Lunares y Claro Silvano

Religiones: Obad-Hai (dominante); Ehlonna (común); Pelor y Corellon (raro)

Descripción: Este es uno de los tres círculos originales fundados por el Gran Druida cuando la Orden Druídica fue instaurada en este plano material, por lo que es uno de los más importantes del mundo y también uno de los más poderosos. Desde su fundación, el Círculo Cerhalon ha tenido la misión de proteger el sagrado Bosque de Lorien y preservar el equilibrio en lo que ahora se conoce como el Viejo Mundo. Cuando la Gran Escisión fracturó el Reino de Ulthuan, aquellos elfos que sentían en su espíritu la llamada de la naturaleza, buscaron un nuevo hogar en los profundos Bosques de Lorien y fueron acogidos por los druidas de este Círculo. Desde entonces los ahora llamados elfos silvanos han hecho del bosque su propio Reino y el Círculo Cerhalon se ha convertido en un sabio consejero de sus líderes. En la actualidad, la palabra del Maestro Druida es ley en todo el bosque y aunque no tiene ninguna autoridad en lo respectivo al gobierno de la raza élfica, incluso la Reina Eterna valora en alta estima la sabiduría del Anciano de Lorien.

LOS SEÑORES ENANOS

Razas: Enanos de las montañas (dominante); gnomos de las rocas (raro); humanos (muy raro)

Líder: El Alto Rey Thorgrim Brannendim, Custodio de Agravios

Territorios:

- La Carretera de Plata (The Silver Road): El Alto Rey Thorgrim Brannendim, Custodio de Agravios y Señor del Clan Barba Bronce
 - o *Karaz-a-Karak:* Minas de oro, minas de gemas, fundiciones y salones del gremio de lapidarios; salones de congregación, salones del gremio de ingenieros y establos exóticos; Salón del Gran Trono y Forja del Creador
 - o *Monte Krag:* Campos de cebada y salones del gremio de panaderos
 - o *Pilares de Grungni:* Campos de cebada y salones del gremio de cerveceros
- Zhufbar: El Rey Barundin Corazón de Piedra, Señor del Clan Martillo Salvaje
 - o *Karag-Dromar:* Minas de hierro, fundiciones y herrerías; salones de congregación, salones del gremio de ingenieros y establos exóticos; Forja del Creador
 - o *Klad-Kraggi:* Campos de cebada y salones del gremio de panaderos
 - o *Roca Hundida:* Campos de cebada y salones del gremio de cerveceros
- Montañas Negras (Black Mountains): El Rey Alaric Ranulfsson, Señor del Clan Hierro Negro
 - o *Karak-Hirn:* Minas de hierro frío, fundiciones y herrerías; salones de congregación, salones del gremio de ingenieros y establos exóticos; Forja del Creador
 - o *Karak-Anghazar:* Fincas caprinas y salones del gremio de panaderos
 - o *Mighdal Vongalbarak:* Campos de cebada y salones del gremio de cerveceros
- Las Cuevas (The Vaults): El Rey Belegar Martillo de Hierro, Señor del Clan Angrund
 - o *Karak-Izor:* Minas de hierro frío, fundiciones y herrerías; salones de congregación, salones del gremio de ingenieros y establos exóticos; Forja del Creador
 - o *Zarak-Zil:* Campos de cebada y salones del gremio de cerveceros
 - o *Karak-Bhufdar:* Aserraderos y salones del gremio de artesanos
- Sur de las Montañas Grises (Southern Grey Mountains): El Rey Rorek Mano de Granito, Señor del Clan Parte Piedras
 - o *Karak-Norn:* Minas de adamantita, fundiciones y salones del gremio de montaraces; salones de congregación, salones del gremio de ingenieros y establos exóticos; Forja del Creador
 - o *Karak-Azgaraz:* Campos de cebada y salones del gremio de panaderos
 - o *Picos Pestilentes:* Campos de cebada y salones del gremio de cerveceros
- Norte de las Montañas Grises (Northern Grey Mountains): El Rey Ungrim Puño de Hierro, Señor del Clan Roca Gris
 - o *Karak-Azir:* Minas de adamantita, fundiciones y herrerías; salones de congregación, salones del gremio de ingenieros y establos exóticos; Forja del Creador
 - o *Grung Zint:* Canteras de piedra y salones del gremio de artesanos
 - o *Karak-Ziflin:* Minas de cinabrio y salones del gremio de artesanos
- Paso de los Picos (Peak Pass): El Rey Brokk Pico de Hierro, Señor del Clan Ceño Pétreo
 - o *Karak-Kadrin:* Minas de mithril, fundiciones y herrerías; salones de congregación, salones del gremio de ingenieros y establos exóticos; Forja del Creador
 - o *Guarida de Gnahsrak:* Minas de cinabrio y salones del gremio de artesanos
 - o *Khazid Irkulaz:* Campos de cebada y salones del gremio de cerveceros
- Montañas Hogar de los Gigantes (Gianthome Mountains): El Rey Garagrim Grombrindal, Señor del Clan Barba Blanca
 - o *Kraka-Drak:* Minas de plata, fundiciones y salones del gremio de lapidarios; salones de congregación, salones del gremio de ingenieros y establos exóticos; Forja del Creador
 - o *Sjoktraken:* Campos de cebada y salones del gremio de panaderos
 - o *Khazid Bordkarag:* Campos de cebada y salones del gremio de cerveceros

Religiones: Moradin (dominante); Fharlanghn (infrecuente)

Descripción: Los enanos son una de las razas más antiguas que existen y desde tiempos inmemoriales las vastas cadenas montañosas del Viejo Mundo han sido su hogar. En el pasado los Clanes Enanos construyeron aquí sus gigantescas fortalezas subterráneas entre altas montañas e interminables abismos, con sus minas adentrándose en lo más profundo de las entrañas de la tierra. Pero los días de gloria de esta orgullosa raza hace ya mucho que quedaron atrás. En la actualidad muchas de sus fortalezas están en ruinas u ocupadas por malvadas criaturas y sus logros del pasado no son más que recuerdos, viejas sagas que se cantan en los salones de las fortalezas que aún siguen en pie. El conjunto de los Clanes Enanos que viven en las cadenas montañosas que van desde Zhufbar hasta las Montañas Grises, incluyendo al Clan Barba Blanca que está algo más apartado, conforman algo parecido a un reino en las montañas. Cada Clan tiene su propio Rey cuyo linaje se remonta hasta los primeros tiempos, y es este quien ejerce el gobierno y la justicia con la ayuda de un Consejo de Ancianos compuesto por los más viejos y sabios enanos del Clan. Por encima de todos los Señores de los Clanes se encuentra el Alto Rey y Señor del Clan Barba Bronce, por cuyas venas corre la sangre del linaje de Grungni Brannendim, el poderoso Rey Enano que en otra época erigió con sus propias manos el imponente Reino de Karaz-Ankor, cuyos confines iban desde Las Cuevas hasta Las Montañas del Fin del Mundo y más allá. Todos los enanos respetan este linaje, de manera que es el Alto Rey quién dirige a los demás Reyes en alianza, aunque en la práctica se trata más bien de una cooperación que de un mandato.

LOS HERREROS RÚNICOS

Razas: Enanos de las montañas (dominante)

Líder: El Señor de las Runas Thorek Cejo Hierro

Territorios: Forjas del Creador

Religiones: Moradin (dominante)

Descripción: Los legendarios Herreros Rúnicos constituyen una de las clases más respetadas en la sociedad enana, tanto como los Ancianos del Consejo o incluso los Reyes. Y es que estos individuos son maestros herreros, hábiles guerreros y devotos sacerdotes bendecidos por el Creador. Desde su iniciación son instruidos en el antiguo arte de la inscripción rúnica y cuando llegan a convertirse en verdaderos maestros son capaces de forjar los más poderosos objetos rúnicos que un enano pueda imaginar. Aunque llegar a aprender los secretos que guardan no es nada fácil, pues cada Señor de las Runas solo admite a un aprendiz y solo cuando él cree que ha llegado el momento de transmitir sus conocimientos. Cuando llega ese momento elige a un pariente joven y prometedor que ha de demostrar su talento antes de convertirse en un digno aspirante. Solo después de largas décadas aprendiendo junto a su maestro puede uno de estos enanos llamarse a si mismo Herrero Rúnico y algún día tener el honor de suceder a su mentor como Señor de las Runas. Pero además de herreros legendarios, estos enanos son heraldos del saber ancestral de su raza, de sus costumbres y de su fe en el Creador. A pesar de que ya no son tan numerosos como antaño, estos obstinados enanos están empeñados en devolver a su raza la gloria que una vez tuvo, por lo que no es raro verlos abandonar sus forjas para embarcarse en búsquedas sagradas reveladas por el mismísimo dios de los enanos a través de visiones o sueños.

LA HERMANDAD EXECRADA

Razas: Todas

Líder: Ninguno

Territorios: Santuarios del Segador

Religiones: Nerull (dominante)

Descripción: La Hermandad Execrada es un grupo que lleva a cabo contratos de asesinato en nombre de Nerull y una de las sociedades más secretas y misteriosas que existen. Esta organización tiene presencia en todo el mundo y sus santuarios ofrecen cobijo a cualquier miembro de la Hermandad, incluso en los lugares más extraños y recónditos como las salvajes junglas de Lustria o las desérticas tierras de Arabia. Estos asesinos están rodeados por un manto de miedo, mitos y leyendas tan grande que es prácticamente imposible saber con certeza nada de ellos. Una de las pocas cosas que si se saben es el extraño ritual mediante el que alguien puede contactar con ellos para solicitar sus servicios. Este ritual llamado el Sacramento Negro consiste en hacer una representación de la persona que se desea matar utilizando huesos y vísceras colocados en el suelo dentro de un círculo de velas. Con una daga de acero en cuya hoja se haya aplicado esencia de belladona, se debe apuñalar varias veces la representación mientras se entona el Cántico del Sacramento Negro. Al cabo de unos días aparecerá un asesino de la Hermandad para ponerse en contacto con aquel que ha realizado el ritual y en caso de ser aceptado, completar el contrato. Esta organización no tiene a nadie que la gobierne en su conjunto, sino que cada santuario tiene un líder llamado La Mano que es quién lo dirige a nivel local. Nadie sabe con exactitud cómo el Sacramento Negro permite contactar con la Hermandad pero entre sus miembros se cree que el mismísimo Segador envía una visión a La Mano de cada santuario para hacerle saber que los servicios de sus siervos son requeridos.

LA FLOTA DEL TERROR

Razas: Humanos (dominante); altos elfos, orcos y trasgos (común); gnomos de las rocas, hombres lagarto, yuan-ti, semielfos y semiorcos (raro)

Líder: El Almirante Nyclus el Traidor

Territorios: El Cementerio de Galeones (The Galeon's Graveyard)

Religiones: Olidammara (común); Erythnul, Hextor, Gruumsh, Maglubiyet [Trasgos] y Fharlanghn (infrecuente); Nerull, Semuanya [Hombres Lagarto] y Mershaulk [Yuan-Ti] (muy raro)

Descripción: La Flota del Terror es como se conoce al “gremio” de piratas que siembra el horror en los mares que separan Lustria, Ulthuan, Arabia y el Viejo Mundo. Por suerte no son tan numerosos como para asaltar cada barco que cruza, pero cualquiera que deba tomar una ruta que pase por estas aguas sabe que está expuesto a un ataque de estos corsarios. No es que se trate de una organización en el sentido estricto de la palabra, sino que más bien tienen algo así como un pacto de no agresión entre ellos que no siempre se cumple. Sin duda lo más notable de estos piratas es la isla conocida como el Cementerio de Galeones que utilizan como refugio. Cualquier capitán adscrito a esta “alianza” tiene derecho a atracar su barco aquí a cambio de un porcentaje del botín. De esta manera mientras permanecen atracados pueden disfrutar de ciertos servicios como seguridad para las tripulaciones, reparaciones para las naves, acceso a suministros y otros beneficios. Cabe destacar que el Cementerio de Galeones debe su nombre al hecho de que solo los más hábiles navegantes son capaces de atracar sus barcos aquí, pues los arrecifes que rodean toda la isla hacen que las maniobras navales sean muy peligrosas. A lo largo de los años son centenares las naves que se han hundido intentando llegar a este lugar. El mandamás de este sitio es un antiguo almirante lizherano que traicionó a su patria y se estableció en esta parte del mundo para crear esta peculiar “alianza”. Su figura está envuelta en el misterio y el oscurantismo incluso entre los propios piratas de la Flota del Terror, quienes afirman que hizo un pacto con una ancestral entidad moradora de las profundidades que supuestamente le entregó oscuros dones como la inmortalidad, la presciencia o la telepatía.