



DESCENT™

LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS

↔ Guía de ambientación ↔



Terrinoth se encuentra medio sumido en las sombras, y la noche se acerca. El enemigo más antiguo del reino ha regresado y las baronías ya empiezan a dividirse. Un desastre más podría ser el golpe de gracia para el corazón del reino.

Pero hay un puñado de héroes atípicos que van a enfrentarse a este mal. Forjados en distintos fuegos, combaten por la supervivencia de Forthyn, la baronía más al norte de Terrinoth. Para ello, se unirán y crearán una leyenda que cambiará su mundo.

—◆— **TERRINOTH:** **TIERRA DE MARAVILLAS** —◆—

Terrinoth es una tierra de gran belleza y grandes peligros. Hay monstruos protegiendo magníficos tesoros en las ruinas de grandes civilizaciones que desaparecieron largo tiempo atrás. Salvajes dragones incuban multitud de huevos, los no muertos acechan tras el velo de las brumas y los bárbaros demoníacos recorren las tierras salvajes.

Humanos, enanos, orcos y otros provenientes de docenas de naciones se congregan en las Ciudades Libres que hay diseminadas por el reino. En estas calles atestadas, el idioma común es el comercio y la mayor virtud es el oro. Entretanto, en las baronías circundantes, los señores feudales y los granjeros protegen sus tierras y siguen tomando como enseña la nobleza y el honor del rey Daqan, muerto hace mucho tiempo.

—◆— **EL ANCHO MUNDO** —◆—

Más allá de las fronteras de Terrinoth, el mundo está lleno de misterios y amenazas. Las vastas junglas de Zanaga ocultan dioses durmientes. Las arenas doradas de al-Kalim bailan bajo el brillante sol. El mar y las mareas de Torue Albes llevan a osados aventureros hacia la fortuna o el desastre. En el volcánico Brezal Fundido, los dragones duermen sobre sus montones de riquezas robadas. Las tribus de orcos prosperan en las peligrosas Llanuras Quebradas. En las profundidades de las inmensas montañas de Dunwarr, los enanos tallan grandes monumentos dedicados a sus ancestros heroicos. Las verdes ramas del Aymhelin se extienden a lo largo de naciones enteras y proporcionan un hogar a todo tipo de criaturas mágicas y a los elfos latari. Y de las Tierras Oscuras Ru infestadas de demonios llegan las renacidas hordas bárbaras de los Uthuk Y'llan.

Las muchas tribus y naciones del mundo tienen una larga historia de guerra y paz. En épocas de gran crisis, pueden unirse contra un enemigo común, o bien ser oportunistas y apoyar con sus ejércitos al poder en alza. En épocas de paz relativa, parece que no hay asunto lo bastante trivial como para no poder provocar una guerra. En ocasiones, las tribus y naciones pueden llegar a combatir consigo mismas cuando sus desacuerdos internos se convierten en conflictos abiertos.

Durante las últimas décadas, el mundo ha vivido en paz por lo general... pero la situación está cambiando rápidamente.

◆ LAS TRES OSCURIDADES ◆

— I: LA HORDA DE LANGOSTAS —

Hace más de mil años, las tribus nómadas de los Loth K'har recorrían las llanuras cubiertas de hierba de Ru, al este de Terrinoth. Vivían una existencia tranquila y modesta, hasta que un chamán ávido de poder llamado Llovar Rutonu hizo un pacto con fuerzas demoníacas de otro plano. Engañó a los suyos para que corrompieran sus propios cuerpos consumiendo sangre de demonio, y las abominaciones resultantes no tardaron en corromper o destruir todas las demás tribus de los Loth K'har.

En lengua K'hari, llamaron al ejército de Llovar los Uthuk Y'llan, “el enjambre de langostas”, pues su número era inmenso. Para seguir aumentando sus hordas, Llovar buscó aliados entre los dragones, los orcos y los no muertos. En poco tiempo, los Uthuk surgieron del este para asolar las tierras de Terrinoth, amenazando con sumir el mundo entero en la oscuridad.

El sobrino de Llovar, Timmoran Lokander, sobrevivió a la destrucción de los Loth K'har y huyó a las tierras del sur. Más tarde, cuando la guerra parecía perdida, regresó del exilio tras haber dominado los misterios de la magia. Timmoran lideró una gran alianza que destruyó a los Uthuk y puso orden en el mundo. Grandes héroes como Waiqar Sumarion y el rey Daqan de Terrinoth se labraron su fama en esas batallas, y el mundo no había conocido nunca una alianza mayor que encarnara la justicia y la virtud.

— II: WAIQAR EL TRAIADOR —

Timmorran creó el Orbe Celestial, un enorme cristal de magia pura, para preservar su poder místico para las generaciones futuras. Su viejo amigo Waiqar Sumarion, que ahora era uno de los barones de Terrinoth, se opuso al plan y decidió hacerse con el Orbe. Desesperado, Timmorran hizo pedazos el Orbe y dispersó sus mil trozos por todo el mundo. Waiqar mató a su amigo presa de rabia y juró no descansar hasta haber obtenido todas las Estrellas de Timmorran. Ni siquiera la muerte podría impedir que Waiqar el Inmortal completara su misión.

Después de transformar su ejército en una hueste de guerreros no muertos, Waiqar sumió Terrinoth en su segunda era de oscuridad. Durante años, el Traidor creó sectas nigrománticas en las Ciudades Libres y en las baronías, debilitando así Terrinoth desde dentro

hasta que la vigilancia de los barones fue menguando. Entonces, emprendió una metódica y genial campaña de saqueos y conquistas al frente de sus ejércitos, siempre en pos de las Estrellas. Sólo el ascenso de Kellos y su culto de llamas curativas logró mitigar el ataque de los no muertos, para finalmente acabar haciendo retroceder a Waiqar y su Legión de los Retornados a las tierras cubiertas por la bruma de su baronía maldita.

— III: LAS GUERRAS DEL DRAGÓN —

Las Estrellas de Timmorran fueron entregadas a la nobleza y realeza de todo el mundo, que fueron elegidos por el aprendiz de Timmorran en función de su sabiduría. Tras generaciones de paz, los denominados Antiguos Reyes comenzaron a usar el poder de las Estrellas. Con esta magia, levantaron grandes ciudades y monumentos, trajeron riqueza y prosperidad a sus súbditos e incluso cambiaron la faz de sus reinos.

Pero esta arrogancia atrajo la atención de los dragones, que codiciaban las Estrellas. Llegaron desde los riscos volcánicos del Brezal Fundido: el Gran Señor Margath, Zir la Negra, Levirax y muchos más. Estos ambiciosos y astutos Señores Dragón se encontraban entre los miembros más poderosos de su raza. Solo el Dragón Rey, Shaarina, estaba por encima de ellos. Los Señores Dragón criaron híbridos de dragón para llenar las filas de sus ejércitos y fueron a la guerra contra todas las naciones que tuvieran una Estrella en sus cámaras del tesoro. Dunwarr, Terrinoth y hasta el Aymhelin cayeron ante su poder. Allá donde iban, los Señores Dragón se hacían con las Estrellas, y con numerosas riquezas más, para añadirlos a sus abundantes tesoros.

Algunos de los Señores Dragón rompieron las Estrellas en trozos más pequeños y les grabaron runas draconianas que limitaban y concentraban su poder hacia un único propósito. Aunque sólo un hábil hechicero podría desbloquear el potencial de una Estrella de Timmorran, cualquiera podría usar estos fragmentos rúnicos, por lo que los Señores Dragón se los entregaron a sus seguidores, de modo que sus ejércitos pudieran acceder a poderosas magias.

Una alianza desesperada de todos los pueblos libres, que por primera vez incluía a las tribus de orcos, se unió contra los Señores Dragón. Pero fue la intervención del Dragón Rey lo que acabó haciendo regresar a los dragones al Brezal Fundido, llevándose con ellos la mayor parte del tesoro que habían robado.



HUMANOS

LOS BARONES DE DAQAN

Tras la muerte del rey Daqan, no había ningún heredero que subiera al trono de Terrinoth. En su lugar, los barones supervivientes del Consejo de Daqan accedieron a gobernar el reino de manera conjunta. Cada estación, estos cogobernantes se reúnen en la Ciudadela de Archaut, la antigua capital de Terrinoth. Allí discuten los asuntos importantes del día y se unen para enfrentarse a cualquier reto que no pueda solucionar una baronía por sí sola.

Cada una de las baronías es un estado independiente a casi todos los efectos, pues tienen sus propios ejércitos y leyes. Sin embargo, la Ciudadela es responsable de los asuntos que afectan a todas las baronías, y cada una de las baronías dona guerreros y oro para proteger y mantener la Ciudadela y el Consejo.

MARISCALES DE LA CIUDADELA

Aunque los señores y gremios de Terrinoth tienen una gran libertad para crear y hacer cumplir sus propias leyes, sigue habiendo principios de justicia y precedentes a los que están sujetos todos los ciudadanos de Terrinoth. A este código se le conoce como la Ley Común y asegura que hasta el más bajo de los campesinos tenga un cierto grado de libertad y que hasta el mayor de los señores deba actuar con integridad o sufrir las consecuencias.

Los Mariscales de la Ciudadela son caballeros que han jurado hacer cumplir la Ley Común. Tras un riguroso aprendizaje tanto de la habilidad marcial como de las leyes de la tierra, los Mariscales reciben la autoridad de viajar a lo largo y ancho del reino para impartir justicia allá por donde vayan. Aunque a veces deban hacerlo empleando sus hojas o sus martillos de guerra, lo más frecuente es que hagan las veces de árbitros neutrales o de jueces ambulantes, resolviendo disputas en comunidades remotas en las que no hay magistrados permanentes.

LAS CIUDADES LIBRES

Aunque la mayor parte del poder político de Terrinoth reside en los señores feudales, el enorme poder económico de las Ciudades Libres significa que ni siquiera el Consejo puede ignorar sus deseos. Aunque técnicamente las ocho Ciudades Libres no son parte de ninguna baronía, son leales al Consejo y están sujetas a sus leyes.

Cada Ciudad Libre tiene su propio carácter único. Puerta Helada, dentro de los límites de la baronía de Forthyn, es el centro político y espiritual de los clanes nortños. Forja es el hogar de muchos enanos y de los mejores herreros de Terrinoth. Y Puerto Cano, sede de las Universidades, forma a los mejores magos y maestros de las runas. En cualquier caso, todas son grandes y dinámicas potencias económicas en comparación con las baronías rurales que las rodean. A medida que las clases comerciantes obtienen riqueza y poder en las Ciudades, su éxito pone en jaque las viejas tradiciones de obligación feudal.





ELFOS

EMORIAL Y LATARIANA

Cuando los elfos aún habitaban en el Empíreo, los más importantes eran el Señor Emorial y la Dama Latariana. En aquellos días, los elfos dominaban la luz y el aire y se sustentaban con la propia esencia de su reino. Aun así, con el tiempo Latariana empezó a desear algo más: ansiaba dominar las esferas de la vida y los sueños, poderes que sólo pertenecían a los Primordiales.

El Señor Emorial se enfrentó a los Primordiales y exigió el poder que ansiaba su esposa. Los Primordiales lo expulsaron, por lo que reunió a su pueblo y se puso en marcha con la intención de asaltar el hogar de los Primordiales y hacerse con su poder por la fuerza. Pero los elfos no llegaron a su destino, sino que acabaron en el Firma Dracen, el mundo mortal.

Latariana, cuyo corazón había sufrido la tentación del mal debido al influjo de las sombrías fuerzas del interior del Ynfernaël, se arrepintió de su error. Su pesar le hizo llorar once lágrimas mágicas que se convirtieron en gemas que los elfos siguen atesorando hoy en día. Como penitencia, se elevó a los cielos para convertirse en la primera estrella, de modo que su luz sirve como guía y como promesa de que los elfos podrían regresar al Empíreo algún día. Por su parte, el Señor Emorial dividió a su pueblo en once tribus y entregó una de las Lágrimas de Latariana a cada jefe, antes de descender al Ynfernaël para combatir la oscuridad que allí mora.

LOS ELFOS LATARI

El nombre de los latari proviene de la propia Latariana, y siguen viviendo en el lugar donde los elfos entraron al mundo por primera vez. Los elfos latari siempre han sido la tribu principal de todas.

Desde su hogar en el gran bosque del Aymhelin, los latari se enfrentan al Ynfernaël en todos sus aspectos. La nobleza *eolam* habita bajo el cielo azul en la gran ciudad-claro de Lithelin, mientras que la mayoría de los *verdalam*, los elfos comunes, viven bajo las verdes ramas del bosque. Junto a sus aliados del bosque, los elfos patrullan y vigilan sus fronteras. La mayoría apenas suele aventurarse más allá de los árboles, pero algunas almas valerosas y curtidas llevan el combate directamente a las fuerzas del mal, allí donde puedan encontrarlas.

LA LÁGRIMA DE LA SOMBRA

Malcorne, jefe de la tribu malcari, se convenció de que la salvación prometida a los elfos era mentira. Empleó la Lágrima de su tribu para desgarrar las barreras que rodean el mundo y tratar así de emprender de nuevo la guerra contra los Primordiales.

Sin embargo, su Lágrima se volvió impura y su tribu cayó en desgracia. La Guerra de la Lágrima de la Sombra trajo al mundo demonios y corrupción.



ENANOS

EL ÉXODO DE LOS ENANOS

Hace mucho tiempo, los enanos vivían entre los volcanes del Brezal Fundido, viviendo a duras penas entre rocas y cenizas y tratando de evitar ser devorados por los dragones. Sin embargo, hubo una enana, Helka la Osada, que se atrevió a enfrentarse a la ira de los Señores Dragón y robó los secretos de sus runas mágicas. La escritura rúnica permitió a los enanos construir una civilización. Pero los dragones eran envidiosos y vengativos, y emprendieron una guerra contra los enanos. Los Señores Dragón expulsaron a los enanos del Brezal Fundido, hasta las montañas de Dunwarr, en el límite septentrional de Terrinoth. Allí levantaron un gran reino bajo las montañas.

Los enanos de Dunwarr creían que estaban a salvo del azote de los dragones en su fortaleza montañosa. Sin embargo, la ira de los Señores Dragón cayó sobre ellos durante la Tercera Oscuridad. Muchas ciudades enanas quedaron devastadas, y el linaje de sus gobernantes, los Señores de las Profundidades, se extinguió para siempre antes de que los ejércitos de los dragones empezaran a retroceder.

LOS GREMIOS DE DUNWARR

Los gremios de Dunwarr se convirtieron en el centro del poder político del reino de la montaña desde las Guerras del Dragón. Cada gremio representa a los artesanos y maestros de una única profesión esencial para la sociedad enana, de forma que

cada uno de los diez gremios reconocidos tiene la misma capacidad de voto a la hora de elegir el siguiente rey o reina de los enanos. Los gremios de los canteros, mineros, artífices, herreros y cerveceros representan a la gran mayoría de artesanos y trabajadores de Dunwarr, mientras que los gremios de los guerreros, exploradores, mercaderes y escribas rúnicos se centran en artes y ocupaciones más especializadas. Puesto que la ley sólo permite la existencia de diez gremios, otros aspirantes al poder, como la liga de alquimistas, pugnan constantemente por obtener prestigio e importancia, con la esperanza de que algún día logren sustituir a uno de los gremios existentes para unirse a los diez.

Cada gremio protege celosamente su conocimiento y poder. No comparten secretos de forma libre, y para llegar a ser miembro de ellos es necesario ganarse la confianza de los maestros del gremio.

FORJA

Los enanos fundaron la Ciudad Libre de Forja durante el gran éxodo. En sus inicios, fue un santuario llamado Forja de Yrthwright, y la ciudad era el destino de los peregrinos enanos que querían venerar el “don” de las runas draconianas. Durante las Guerras Dragón, la ciudad fue capturada por los dragones antes de ser liberada por una noble humana, lady Ysbet. Desde entonces, ha sido una Ciudad Libre de Terrinoth, con una población mixta de humanos y enanos. Como reflejo de la sociedad de Dunwarr, Forja tiene sus propios gremios que mantienen estrechos lazos informales con los grandes gremios de sus primos de la montaña.

EL PUEBLO GATUNO

Como indica su nombre, el pueblo gatuno está formado por humanoides felinos con ojos y rasgos gatunos. Son excelentes escaladores gracias a las garras que tienen en manos y pies, y prodigiosos cazadores en virtud de sus agudos sentidos del olfato y del oído, así como de sus ojos que pueden ver en la oscuridad.

El único pueblo gatuno que puede encontrarse de forma común en Terrinot son los hyrrince, cuya pequeña estatura y orejas con mechones hacen que se parezcan a los linces de los bosques norteños de Forthyn. Las comunidades hyrrince se encuentran en zonas remotas y de difícil acceso, en lo más profundo de bosques o valles montañosos. Puesto que el pueblo gatuno consume importantes cantidades de carne para sobrevivir, la comida de los hyrrince escasea al menos una vez en cada generación. Cuando sucede esto, su costumbre es exiliar a los adultos que no estén casados o a quienes la comunidad considera un lastre. Estos exiliados, llamados rythkin, buscan su propio camino en el mundo, y a menudo conviven con los humanos. Algunos rythkin intentan hacer fortuna, con la esperanza de comprar su retorno a una comunidad hyrrince, o fundan un nuevo asentamiento con otros exiliados. Pero muchos nunca vuelven a casa y se quedan a vivir en las baronías o en las Ciudades Libres.



HÍBRIDOS DE DRAGÓN

Los híbridos de dragón fueron creados por los Señores Dragón para servir como soldados en sus ejércitos. Su aspecto puede variar muchísimo, pero todos tienen algún parecido con sus ancestros dragones, y los hay que incluso demuestran poseer ciertos dones draconianos, ya sea la capacidad de volar o el hálito ígneo. Todos parecen tener una gran esperanza de vida y pueden aprender fácilmente cualquier profesión. Sin embargo, esa misma esperanza de vida los aísla de los humanos y de los demás pueblos de corta vida.

Se cree que fue Valyndra, una de los Señores Dragón, quien creó híbridos de dragón por primera vez, y todavía se la sigue llamando “Gran Madre” de forma ocasional. Otros Señores Dragón también aprendieron ese arte, como Levirax, Gehennor y los demás Señores

Dragón que combatieron en las Guerras del Dragón. La capacidad de crear nuevos híbridos está reservada a los Señores Dragón, los híbridos no pueden tener hijos. Tal vez sea ésta la razón de que los híbridos no tengan ciudades ni naciones propias. Si existe alguna patria de los híbridos, sería el Brezal Fundido, donde una gran cantidad de híbridos sirve a las distintas facciones de los Señores Dragón y suelen organizarse de forma militar.



FORTHYN

Montañas de Duwnar

Thelgrim

Bosque del infortunio

Bosque ciego de Muir

Hogar Baltio

Puerta Helna

Higlmunt

Picos Sombríos

Colinas del Gigante Aludador

