

Las tumbas excavadas en estos túmulos albergan muertos vivientes de todo tipo y condición.

El pueblo de Lacrimosa, acunado a los pies de las colinas, disfruta de un clima templado por géiseres de color rojo óxido, aunque su agua es corrosiva y venenosa. Un bálor llamado Glyphimhor gobierna en nombre de Orcus. Una lejana cañada al noroeste de Lacrimosa oculta la entrada al valle de las Criptas, un espectacular laberinto de desfiladeros y cañones naturales que termina introduciéndose bajo la superficie de Thanatos y se une al laberinto Infinito de Bafomet.

**El mar Congelado:** el mar Congelado, que se extiende de forma aparentemente sin fin, limita las llanuras del Hambre en el extremo opuesto a las últimas Colinas. Este gélido desierto de yermos helados oculta unas profundidades oceánicas repletas de espantosas criaturas acuáticas, rara vez vistas por los habitantes del plano. El hielo tiene un grosor de millas bajo la superficie, y sólo unas pocas ciudadelas antiguas construidas sobre la capa de hielo unen el exterior con las profundidades oceánicas. En algunos puntos emergen gigantescos cementerios de barcos, sepultados por el hielo a gran distancia de la costa.

**Final del Olvido:** en el extremo de Thanatos, más allá de las últimas Colinas, se asienta este extenso desierto de polvo de hueso. Aullantes galernas soplan con los gritos de muertos vivientes incorporales perdidos, ligados para siempre a esta tétrica planicie. En el centro de este yermo se alza la gigantesca fortaleza de Pérdida eterna, una estructura titánica construida con huesos. Pérdida eterna es, y siempre ha sido, el centro de poder de Orcus en Thanatos, aunque el Señor de la Sangre puede manifestarse a voluntad en cualquier lugar de la capa.

Desde este remoto lugar, Orcus emite decretos a los suyos contra sus enemigos, dictando sentencias de muerte que pronto llegarán a oídos de sus viles seguidores por todo el Universo. Al Príncipe de los Muertos vivientes no le interesan los detalles, por lo que deja a sus lacayos la tarea de encontrar la forma de llevar a cabo sus grandiosos diseños. Su jefe de diplomacia y castellano de Pérdida eterna es un liche llamado Harthoon.

## LA CIUDAD DE BRONCE

Entre el caos bullente se alza un oasis desafiante: la abrasadora y a la vez acogedora creación de los efrit.

### RASGOS DE LA CIUDAD DE BRONCE

**Tipo:** reino elemental.

**Tamaño y forma:** metrópolis amurallada, rodeada por un mar de fuego; limitado.

**Gravedad:** flotabilidad elemental.

**Mutabilidad:** normal.

**Afinidad ígnea:** los ataques con la palabra clave fuego obtienen un bonificador +1 a la tirada de ataque, y los ataques con la palabra clave frío causan mitad de daño (el daño continuado por frío no se ve afectado).

La ciudad de Bronce, la urbe más antigua de toda la creación, es un nexo para los viajeros planarios. Quienes estén dispuestos a dedicar el tiempo y el esfuerzo necesarios, podrán descubrir en sus calles laberínticas algo que jamás habían pensado ver. Con numerosos bazares y tiendas recargadas, la ciudad de Bronce es indudablemente el centro mercantil de todo el Universo.

Construida sobre una gran llanura de basalto en un extenso campo volcánico al borde de un mar ardiente, la ciudad de Bronce es un punto tranquilo en medio de la agitada tempestad del plano, y un destino relativamente hospitalario para los viajeros mortales. Es el hogar de los fieros efrit y su temperatura es invariablemente elevada; comparable con un agobiante día de verano en la mayoría de lugares, pero más parecida al interior de una forja de fundición o las laderas de un volcán activo en otros.

### LA CIUDAD DE BRONCE

La ciudad de Bronce, capital de los efrit, es el mercado del Universo, donde se puede comprar y vender prácticamente cualquier cosa.

**Población:** unos 500.000. Los efrit componen la clase alta de la ciudad, con apenas un puñado de su raza al margen de la casta noble. Otros residentes incluyen salamandras, arcontes, azer, genasies, gigantes y titanes de fuego, demonios y otras criaturas elementales inteligentes, así como un número más reducido de visitantes o inmigrantes del mundo natural. Unos dos tercios de los habitantes de la urbe son esclavos.

**Gobierno:** Bashamgurda es el Señor de los Efrit, y gobierna la ciudad desde su palacio de Carbón.

**Defensas:** existe toda una casta de esclavos, criados y entrenados como soldados para defender la ciudad de Bronce contra cualquier incursión del Caos elemental o el Abismo. Entre ellos hay arcontes, azer y salamandras. Un cuerpo de guerreros efrit fanáticos, conocido como los Inextinguibles, patrulla el palacio de Carbón. La guardia de la ciudad, con sede en el barrio de las Cenizas, consiste básicamente en soldados arcontes y salamandras.

**Posadas y tabernas:** el mejor lugar para que los visitantes encuentren comida y alojamiento es el barrio de Iskalat, cerca del puerto de la ciudad. Las posadas y tabernas que jalonan el puerto atienden a viajeros de todo el Caos elemental y otros planos más allá. Los invitados harán bien en tener un ojo siempre puesto en sus artículos de valor y prestar atención a los posibles timadores, pero no hay un riesgo serio de muerte o esclavización.

**Suministros:** mercado de los plebeyos; la calle de Acero, en las espiras de Keffin; almacenes de puerta Fértil; bazar del pináculo de Llamas. Se puede comprar cualquier cosa en la ciudad de Bronce. El mercado de los plebeyos, en el barrio de Avencina, es un lugar idóneo para obtener bienes tanto ordinarios como exóticos de naturaleza no mágica. El barrio de las espiras de Keffin acoge a la mayoría de los herreros del lugar, que fabrican y venden objetos mundanos y mágicos, incluyendo armas y armaduras. Los almacenes del barrio de puerta Fértil disponen de mercancía traída de todos los Planos para su venta en la ciudad, y los bazares del pináculo de Llamas ofrecen la mayor diversidad de productos de alta calidad.

**Templos:** la ciudad de Bronce es hostil a los adoradores de los dioses, y no cuenta con ningún templo o capilla públicos. El primordial conocido como el Señor del Fuego Imix posee un opulento templo en el Horno, llamado el pabellón de la Llama eterna. Los residentes de la ciudad son "animados" con vehemencia a ofrecer sus alabanzas y agradecimientos al señor del palacio de Carbón en grandes capillas ubicadas en cada barrio.

## CÓMO LLEGAR A LA CIUDAD DE BRONCE

Aunque no está tan bien conectada como Sigil (consulta la página 25), la ciudad de Bronce contiene muchos portales planarios permanentes a otros lugares, así como gran cantidad de círculos de teleportación que permiten el acceso a la ciudad a los lanzadores rituales. La gran mayoría de círculos y portales está controlada por nobles efrit que mantienen una gran dispositivo de seguridad a su alrededor para evitar su uso por parte de sus enemigos. Existe un círculo de teleportación tallado en una gran plancha de cobre junto a la puerta de Diamante, en plena avenida en dirección al barrio de las espiras de Keffin. La secuencia de glifos de este portal es bien conocida, lo cual lo convierte en la forma más frecuente de llegar a la ciudad. Un fuerte contingente de guardias arcontes vigila la zona, para repele cualquier posible incursión desde este punto de acceso.

Los viajeros que ya estén en el Caos elemental suelen emplear *dromones planarios* para llegar a la ciudad de Bronce, aunque en ocasiones contadas pueden hacerlos a bordo de *navios mágicos*, *esquifes eléctricos* o *deslizadores del caos*. Los capitanes de dromones más veteranos afirman que todas las corrientes de lava o mares de fuego líquido terminan por conducir al gran mar de Fuego y al puerto de la ciudad de Bronce, sobre todo si se viaja desde otro asentamiento ifriti. La poderosa voluntad de los efrit crea canales estables y navegables de ardiente magma, que conectan sus asentamientos dispersos con la gran capital.

Los viajeros que no lleguen por el mar de Fuego tendrán que cruzar la planicie de basalto y entrar en la ciudad por una de sus siete puertas: la puerta del Sol eterno a las Escorias, la puerta de Diamante o la puerta Resplandeciente a las espiras de Keffin, la puerta de las Cenizas a Avencina, la puerta Dorada que conduce a la Fumarola, o la puerta del Prisma o la puerta de Desierto que dan a Hollín. Cada una de estas puertas (así como la puerta de Magma del puerto) cuenta con una fortaleza con una guarnición permanente, numerosos obstáculos y torres, y un competente comandante militar.

## ARQUITECTURA

Incluso los barrios más pobres de la ciudad de Bronce cuentan con edificios monumentales construidos de granito, basalto, obsidiana u otras rocas ígneas. Los edificios de materiales más combustibles no duran mucho en este ardiente entorno urbano. Los distritos más ricos también tienen edificios recubiertos o hechos de bronce, cobre o hierro macizo, adornados después con filigranas de metales preciosos. El perfil de la ciudad muestra torres esbeltas, cúpulas relucientes, zigurats escalonados y altas espiras que se alzan hasta el cielo cubierto de humo. Murales coloristas y barrocas esculturas adornan los edificios y lugares públicos de la urbe.

En buena parte de la ciudad sus edificios de piedra muestran signos de desgaste, y algunos incluso se han desmoronado o están en diversos estados de mala conservación. Esto lleva a algunos a sugerir (en privado) que el control de los efrit sobre el caos circundante no es tan completo como afirman.

## ILUMINACIÓN

El mar de Fuego adyacente y los ardientes canales que cruzan las calles ofrecen una tenue iluminación rojiza por toda la ciudad de Bronce. Braseros de fuego elemental

inextinguible cuelgan a intervalos regulares por las calles, para reforzar esta iluminación.

## LEYES Y SOCIEDAD

La ciudad de Bronce posee un código dual de leyes bien establecidas: unas para los efrit, y otras para los demás. Existen pocas restricciones sobre los actos o negocios de los efrit. Los miembros de las demás razas deben atenerse a numerosas regulaciones referentes a su conducta, negocios y los impuestos que han de pagar por sus transacciones. Estas leyes son de dominio público (ya que están colgadas en las puertas de la ciudad y en cada posada o lugar público) y bastante sencillas de obedecer para quienes deseen hacerlo. Algunas de las leyes más obvias prohíben el robo, asesinato, secuestro o la representación engañosa de bienes y mercancías.

Los infractores son sentenciados a un periodo de esclavitud bajo el control de la parte ofendida; a menudo se trata de la propia ciudad, aunque tales esclavos suelen ser vendidos en los mercados de los Arcos. La duración original de la esclavitud se puede extender si el reo comete infracciones posteriores, que pueden ir desde hablar mal de su amo (siete días por la primera vez, o si ha pasado más de un año desde la infracción anterior) hasta intento de fuga (un año, más otro año adicional por cada día que el esclavo estuviese huido). Aparte de quebrantar las leyes, la forma más sencilla para que un visitante de la ciudad de Bronce se vea convertido en esclavo es pedir dinero prestado y no poder devolverlo a tiempo, junto a los intereses debidos. Los esclavos deben llevar bien visibles unos brazaletes que indican su condición y el nombre de su amo. Suelen ser comprados y vendidos varias veces a lo largo de su servidumbre. Una vez que concluye el tiempo de sentencia, el esclavo vuelve a ser libre.

## LOS BARRIOS

Al igual que muchas otras metrópolis, la ciudad de Bronce está organizada en barrios: 14 sectores diferenciados, cada uno con su ambiente particular.

**Los Arcos:** esta zona se encuentra entre los astilleros navales y la barriada acomodada de la Fundición. Su lugar más notable es el mercado de esclavos.

**Ascuas:** el olor del metal fundido ahoga este barrio comercial, donde se reúnen casi todos los negocios de fundición de metales. El barrio acoge la fundición de la Sierpe roja, que posee varios talleres con mano de obra esclava y refina ingentes cantidades de metal traído a la ciudad. La forja de Grilletes fabrica dichos objetos para los mercados de esclavos, mientras que la calle de los Cerrajeros proporciona los sistemas de cierre. El gigantesco manantial de Fuego crea soldados arcontes de fuego para la defensa de la ciudad.

**Avencina:** Avencina es un bullicioso barrio de clase baja donde se mezclan muchas razas. Alberga el mercado de los plebeyos, uno de los mayores bazares al aire libre de la ciudad. Aunque comprar o vender mercancía robada es ilegal, sería muy difícil describir de otra forma la gran cantidad de objetos usados y “de segunda mano” que se mueven aquí. Todos los objetos se venden tal cual. Es muy habitual que un vendedor del mercado no esté allí dos días seguidos (o, al menos, no con el mismo disfraz).

**Cenizas:** este barrio residencial es el hogar de muchos de los no efrit libres de la ciudad, así como de un puñado de casas nobles menores efrit. El rasgo característico de





este lugar es el castillo Alargado, sede de la guardia de la ciudad.

**Las Escorias:** el barrio más infame de la ciudad de Bronce es las Escorias, un lugar conocido en todo el plano como la zona más peligrosa y caótica de la urbe. Incluso los guardias de la ciudad temen entrar en él en algunas ocasiones. Sus garitos de apuestas, jardines del placer, y pozos de lucha nunca cierran sus puertas.

**Espiras de Keffin:** el rasgo principal de este barrio mercantil es la calle del Acero, donde gran cantidad de herreros fabrican y venden armas, armaduras, herramientas y demás objetos metálicos. Los artesanos de este barrio cuentan con una gran población de azer.

**Fumarola:** superado en esplendor únicamente por el Horno, el barrio de Fumarola acoge a las más ricas y egregias de las casas nobles efrit. Sólo los efrit pueden comprar o poseer territorio en este barrio. Edificios magníficos sobresalen entre espléndidos jardines al aire libre. El barrio también alberga el castillo del Sol y la luna, donde las legiones más selectas de la ciudad viven y entrenan.

**La Fundición:** los visitantes de la ciudad a veces cometen el error de acudir a la Fundición en busca de los herreros que, en realidad, tienen sus negocios en Ascuas o Espiras de Keffin. La Fundición es el tercer barrio más exclusivo de la ciudad de Bronce, con grandes mansiones decoradas, y hermosas esculturas dedicadas a antiguos ciudadanos notables. Los efrit que no están lo bastante bien relacionados para vivir en los palacios del Horno y no son lo bastante ricos como para tener su casa en la Fumarola, residen en este barrio. También viven en este vecindario los miembros de otras razas lo bastante acaudalados para poder permitírselo, ya que sólo los efrit pueden habitar en el Horno o la Fumarola. Los lugares más importantes del barrio son la plaza de los Cazadores, la plaza de la Carroza de plata, la puerta de la Gloria y la fuente de Límpido azul.

**Hollín:** este vecindario acoge en su mayoría a residentes libres de clase baja. Los puntos más notables son el puerto militar, los astilleros y la fortaleza del Acero fógoso. Este fortín actúa como armería de las guarniciones del puerto. Los Astilleros navales permiten un acceso restringido al sistema de canales de la ciudad, a través del canal Naranj.

**El Horno:** el barrio más selecto de la ciudad de Bronce es el Horno, un hemisferio perfecto, con el palacio de Carbón en su centro exacto. Las oficinas municipales, albergadas en los salones del Pilar rojo, rodean el palacio y sus edificios anexos, entre los cuales se cuentan los cuarteles del Anillo de fuego (la guardia personal del Señor de los Efrit) y el pabellón de la Llama eterna (un templo cubierto de oro batido y consagrado al señor primordial Imix).

**Iskalat:** este barrio alberga los muelles públicos para los *dromones planarios* y demás navíos que naveguen por el gran mar de Fuego. La puerta de Magma permite el acceso al puerto, y desde allí al sistema de canales de la ciudad. Cualquiera que se gane la vida gracias a la navegación, ya sea en su reparación, abastecimiento o como negocio para visitantes, vive y trabaja en este lugar. El barrio es un lugar bullicioso, con viajeros planarios de todas las razas en sus numerosas posadas y tabernas. Un lugar importante es el octágono de Muros de obsidiana, una gran prisión que contiene celdas mágicas diseñadas para encerrar incluso a las criaturas más poderosas.

**Molde:** a la sombra del Horno, el barrio de Molde alberga los cuarteles del ejército de esclavos de la ciudad. Un gran monumento en forma de arco gigante, conocido como la puerta de los Caídos, conmemora las muchas victorias en combate de los efrit. En él están representados en actitud victoriosa sobre muchas de las criaturas nativas del Caos elemental y el mundo natural.

**Pináculo de Llamas:** esta zona acoge el mercado de la ciudad, que es más grande y algo más selecto que el bazar de Avencina. Artesanos de muchas razas viven y trabajan en este lugar.

**Puerta Fértil:** ubicado justo al sur de Cenizas y al norte de Iskalat, este barrio alberga los almacenes que guardan todo lo que merece la pena ser guardado. La mercancía de las bodegas de los *dromones planarios* se trae a este lugar, donde se vende a granel.

## LA HONDONADA AULLANTE

No muy lejos de la ciudad de Bronce existe una red de túneles que atraviesa una gran masa de roca de color rojo sangre, por la que sopla un inclemente viento aullante. Este sonido enloquecedor se puede escuchar en millas a la redonda. En las tardes tranquilas puede oírse incluso desde la ciudad de Bronce, tenue pero reconocible, como un plañido lastimero.

Esta es la hondonada Aullante, un rasgo aparentemente estable del Caos elemental. De acuerdo con las leyendas, la roca elemental es la antigua fortaleza de un primordial muerto, Haemnathuun. Bahamut, Perdición e Ioun se unieron para matar al primordial durante su guerra ancestral, y miles de años de vientos aullantes (los ecos de sus gritos agónicos, según se dice) han convertido su antiguo santuario en una masa deforme. Ahora sus cuevas laberínticas están infestadas de slaad, demonios y elementales, todos ellos impulsados a la demencia por el bramido constante del viento.

La hondonada Aullante es un ejemplo de dungeon clásico de D&D en el Caos elemental, con la ciudad de Bronce como excelente base de operaciones para las aventuras que lleven a los personajes a sus túneles. Ya que la antigua guarida de un primordial muerto puede contener fácilmente un tremendo poder mágico, los personajes podrían adentrarse en la Hondonada en un intento por recuperar algún fragmento de dicho poder, o puede que el corazón cristalino que se dice yace en el centro de la red de túneles. El corazón de Haemnathuun puede tener el poder de devolver a la vida al primordial, si se une con su cuerpo muerto que flota por el mar Astral. Los personajes podrían adentrarse en la hondonada Aullante para destruir este artefacto, o evitar de alguna forma que una secta infame rescite al primordial muerto.

