

# AGUAS PROFUNDAS

La ciudad del Esplendor es un centro de comercio en el que representantes de toda raza, credo y nación acuden a comerciar, intercambiar rumores y hacer fortuna.

## BENEFICIO REGIONAL DE AGUAS PROFUNDAS

Conoces un idioma adicional de tu elección, añades Diplomacia a tu lista de habilidades de clase, y ganas un bonificador +2 a las pruebas de esa habilidad.

## CONOCIMIENTO COMÚN

La ciudad del Esplendor es una ciudad encrucijada, hambrienta de monedas y tolerante con los extranjeros. Hace mucho tiempo, los Señores de Aguas profundas abandonaron cualquier idea de imperio y construyeron un emporio comercial que domina el comercio en todo el oeste de Faerûn. La ciudad es famosa por el legendario dungeon conocido como Bajomontaña que yace bajo sus calles, y que contiene toda clase de monstruos y tesoros.

## RASGOS REGIONALES

La ciudad del Esplendor cuenta con numerosos distritos, barrios y lugares de interés.

**Bajo risco:** este barrio amplio y relativamente sin ley crece desde la base del risco oriental de Aguas profundas, sin la protección de las sólidas murallas de la ciudad. Es el hogar de los últimos en llegar a la ciudad del Esplendor.

**Barrio del Castillo:** este barrio se encuentra en el corazón de la ciudad, rodeando las laderas orientales del monte Aguas profundas. Es la sede de los edificios administrativos de la ciudad, incluida la torre Vara negra, el castillo Aguas profundas y el palacio del Señor.



**Barrio del Comercio:** sede de gran parte de la actividad mercantil de la ciudad, este ajetreado centro mercantil se encuentra entre el barrio del Castillo y la ciudad de los Muertos. Los lugares destacados incluyen la plaza del Toro blanco y la plaza de las Vírgenes, donde se acude en busca de los servicios de aventureros y mercenarios que estén disponibles.

**Barrio Marítimo:** el barrio más opulento de la ciudad alberga las torres de poderosos magos, amplios templos y las grandes mansiones de ricos nobles.

**Barrio del Muelle:** este barrio se extiende a lo largo de la orilla del puerto del Agua profunda. El bullicioso barrio es legendario por sus peleas, tabernas y magia despiadada.

**Barrio Norte:** este barrio tranquilo y adinerado se encuentra en la esquina noreste de la ciudad, contemplando desde lo alto la ronda del Acantilado.

**Barrio del Prado:** este atestado barrio de nueva construcción se encuentra entre la muralla del Troll norte y la muralla exterior de la ciudad, unida por la puerta Norte. Esta zona ruidosa y animada es el hogar de los extranjeros de clase baja y media, incluidos elfos, enanos y mestizos, descendientes de los refugiados que buscaron seguridad de la Plaga de los conjuros en Aguas profundas.

**Barrio Sur:** el sureste de Aguas profundas es pobre y humilde, pero está repleto de caravanas y de la actividad que estas generan. Los lugares destacados incluyen la plaza de las Caravanas y el camino del Debate, donde los mercaderes reúnen sus caravanas y reclutan aventureros que estén dispuestos a cabalgar a su lado como guardias.

**La ciudad de los Muertos:** el cementerio de la ciudad se encuentra a lo largo del extremo oriental del barrio del Comercio, a medio camino entre los barrios Norte y Sur. El lugar es empleado como parque durante el día, aunque sus puertas permanecen cerradas durante la noche por si el descanso de los muertos no es totalmente pacífico.

**Las cloacas:** Aguas profundas cuenta con un amplio sistema de cloacas que subyace a toda la meseta. Manteniéndose en buen estado por el Gremio de cañeros y fontaneros, las cloacas forman una red de caminos clandestinos para aquellos que necesitan moverse por la ciudad en secreto. Las cloacas inferiores y la parte superior de Bajomontaña se han convertido en el barrio más reciente de Aguas profundas, hogar de aventureros sin dinero que sobreviven llevando a cabo incursiones apresuradas en busca de riqueza en la ciudad que tienen encima o en el dungeon que tienen debajo. Los habitantes de esta zona, que en ocasiones es conocida como la Sombra inferior, a menudo actúan fuera de la ley.

**Flanco de la montaña:** los mercaderes adinerados de Aguas profundas (incluidos muchos enanos) están construyendo lentamente nuevas calles y casas en las laderas norte y noreste del monte Aguas profundas, creando el barrio de Flanco de la montaña sobre las calles del barrio del Castillo.

**Las Madrigueras:** este barrio subterráneo se encuentra bajo la mitad norte del barrio del Muelle y de gran parte del barrio del Castillo. Hogar de medianos, gnomos y algunos enanos, las Madrigueras están repletas de atareada artesanía, y pequeños grupos de carteristas errantes y allanadores.

**La orilla de la Niebla:** la orilla norte del antiguo dique Naval, violenta y sin ley, es un vertedero donde se pudren los barcos abandonados.

## HABITANTES DE AGUAS PROFUNDAS

Los habitantes de Aguas profundas generalmente son cosmopolitas, tolerantes y de mente abierta. Provenientes de toda clase de culturas y razas, los agundinos están unidos por su esperanza de mejorar su posición en la vida. Les encantan los cotilleos y difundir rumores, tanto que la información rivaliza con las monedas como la principal divisa de la ciudad. Los agundinos suelen mostrarse desconfiados con los amnianos y los “bárbaros norteaños” y sólo temen a las hordas de orcos y troll. Los ciudadanos compran, venden y ofrecen toda clase de bienes y servicios. Aguas profundas es conocida por sus gremios y familias nobles, pero ambos grupos han sufrido una buena ración de contratiempos en los últimos años.

## AVENTUREROS

La ciudad del Esplendor es un imán para los aventureros, que son atraídos desde todo Faerûn por el canto de sirena de Bajomontaña, conocida por los bardos como la Llamada de Halaster. De un modo similar, agundinos nativos de toda clase adoptan una vida de aventuras con la esperanza de hacer fortuna.

**Noble empobrecido:** la posición de muchas de las casas nobles de Aguas profundas se ha hundido a lo largo del último siglo. Sus filar fueron asoladas por la Plaga de los conjuros, y sus posesiones lejanas se perdieron. Más de una joven brillante espada ha dejado atrás la vida de un dandi sin dinero con la esperanza de reconstruir la fortuna familiar.

*Consejos de interpretación:* estás justamente orgulloso de la historia de tu familia, y decidido a revertir su actual declive. Recorres salones de ricas mansiones y edificios en ruinas con igual aplomo, proyectando confianza y nobleza a pesar de tu bolsa vacía.

**Inmigrante joven y prometedor:** a lo largo del último siglo, Aguas profundas ha dado la bienvenida a inmigrantes de todo Faerûn. Estos recién llegados o sus descendientes inmediatos han aceptado rápidamente el cosmopolitismo de la ciudad del Esplendor y ahora buscan impulsarse hacia las capas superiores de la sociedad mediante el trabajo duro y riesgos calculados.

*Consejos de interpretación:* eres abierto, amistoso y decidido. Disfrutas de las nuevas situaciones y de conocer gente. Confías en tus capacidades y estás seguro de que puedes mejorar tu fortuna mediante el trabajo duro, la dedicación y el saber aprovechar las oportunidades.

## MOTIVACIONES PARA LOS PERSONAJES

Los habitantes de Aguas profundas están unidos en su deseo común de mejorar su situación. Para muchos, la vida de un aventurero es un modo rápido aunque arriesgado de obtener tanto dinero como estatus en una ciudad que recompensa a los afortunados, los audaces y los astutos.

**La Llamada de Halaster:** hace un siglo, el Mágico loco de Bajomontaña envió una llamada que infectó los corazones de aspirantes a aventureros de todo Faerûn. Muchos se vieron atraídos a explorar las profundidades de Bajomontaña. Aunque el eco mágico de esta convocatoria se ha desvanecido, el ansia de explorar el famoso dungeon y otros lugares peligrosos permanece en la cultura de Aguas profundas, y continúa atrayendo a muchas jóvenes espadas. *Consejos de interpretación:* la atracción de ruinas antiguas, tesoros enterrados y monstruos legendarios inunda tu alma, empujándote a explorar Bajomontaña y otros lugares subterráneos. Eres audaz hasta llegar a la insensatez, viviendo la vida rápida y alocadamente, con poca preocupación por el largo plazo.

**Dinero y comercio:** muchas fortunas se perdieron con la Plaga de los Conjuros, pero algunas personas astutas vieron la oportunidad en el caos que la siguió. No fueron pocos los mercaderes que hicieron fortuna como aventureros, empleando el fruto de sus saqueos para construir poderosos grupos comerciales. Otros salieron de aventuras con la esperanza de descubrir nuevas oportunidades comerciales o mercados sin explotar. Esta tradición continúa, y muchos jóvenes agundinos siguen con ansia carreras aventureras como un trampolín para posteriores éxitos comerciales.

*Consejos de interpretación:* aceptas los riesgos, calculando fríamente tus posibilidades mientras lo haces, con la esperanza de una recompensa aún mayor. Siempre estás alerta en busca de oportunidades y hablas confortablemente con cualquiera que se cruce en tu camino. No obstante, tu propio interés en el éxito te hace reluctantante a la hora de confiar en las motivaciones de los demás, y por lo tanto tardas en forjar auténticas amistades.

## BAJOMONTAÑA

Construido por el Mágico loco Halaster, el gran dungeon de Bajomontaña sobrevive gracias a las antiguas custodias y a la duradera magia de su constructor. En el siglo transcurrido tras la muerte de Halaster, Bajomontaña se ha vuelto aún más salvaje, atrayendo a toda clase de monstruos y forajidos, muchos de ellos marcados por los efectos permanentes de la Plaga de los conjuros. Se dice que las entrañas de Bajomontaña contienen una bolsa activa de Plaga de los conjuros que continúa alimentando los salones superiores con un flujo de criaturas hasta ahora desconocidas.

# AKANÛL

Akanûl es una tierra definida por su geografía extrema, sus bestias sobrenaturales, y sus genasíes. Es una nueva nación formada en las tierras devastadas y retorcidas entre Chesenta y Chondath, que ha superado grandes adversidades y ahora posee un nombre respetado y temido.

## BENEFICIO REGIONAL DE AKANÛL

Ganas resistencia 2 al frío, al fuego y al trueno (o tu resistencia anterior a estos tipos de daño aumenta en 2).

A nivel 11, estos valores mejoran a resistencia 3 (o aumentan en 3), a nivel 21, mejoran a resistencia 5 (o aumentan en 5).

## CONOCIMIENTO COMÚN

Los genasíes de Abeir retornado crearon una nación a partir de la dura geografía que dejó tras de sí la Plaga de los conjuros. Muchos de los genasíes de Faerûn, muy dispersos hasta entonces, marcharon en masa a Akanûl tras su formación, aunque la mayoría de la población de la nación está compuesta por genasíes de ascendencia abeirana.

## RASGOS REGIONALES

Con abismos que se hunden a las entrañas del mundo, y crestas que se alcanzan hasta tocar las nubes, Akanûl es intimidante y traicionera. A pesar de los desafíos del viaje más sencillo, la civilización ha prosperado, aprovechando las rutas comerciales a lo largo del mar de las Estrellas fugaces y los recursos revelados en los últimos tiempos.



**Espolón de aire:** construido desde el mar al cielo, Espolón de aire es una ciudad de maravillosas vistas e invenciones. Motas de tierra y montañas están conectadas por medio de puentes, monturas voladoras, teleportación mágica y un sistema de poleas y contrapesos. El resultado es una amplia ciudad de maravillas mecánicas y mágicas.

**Nueva Breen:** elevándose sobre la bahía de Akanûl, esta ciudad se alza en una mota de tierra y está habitada casi en su totalidad por genasíes. La ciudad fue creada a la imagen de una ciudad genasí abeirana llamada Breen. Las aguas fluyen de una fuente invisible desde las profundidades de la mota de tierra, derramándose en una bruma perpetua hasta el mar que tiene debajo. La catarata rodea una isla vecina conocida como Breen inferior, que es un puerto comercial rico y próspero. La isla medra como portal entre el este y el oeste.

**Espolón de las profundidades:** aunque la mayoría de los genasíes de Akanûl tienen la manifestación alma de viento, aquellos que manifiestan otros elementos tienden a desplazarse a Espolón de las profundidades, una ciudad construida en los riscos vacíos que se hunden en un abismo en los picos de Akana. Las piedras preciosas y metales encontrados en las cuevas que rodean esta ciudad han hecho rico a Akanûl, pero en los últimos tiempos muchos genasíes y otros humanoides han desaparecido de Espolón de las profundidades sin dejar rastro.

## HABITANTES DE AKANÛL

Akanûl está poblada casi en su totalidad por genasíes, con la excepción de unos cuantos grupos costeros de comerciantes y mercaderes de otras razas. La sede del poder de la nación es Espolón de aire, donde la reina Arathane gobierna con los senescales de Tierra, Fuego, Mar y Cielo. Gran parte de la población de Akanûl consiste en mercaderes que actúan como intermediarios para comerciantes del mar de las Estrellas fugaces. Akanûl prospera por una constante llegada de comercio extranjero, lo cual ha dado lugar a una amplia clase media.

Akanûl es un enemigo declarado de la Autoridad aboleth, y ha ofendido a Cormyr permitiendo una embajada netherina. La nación también tiene cierta rivalidad con Tymander y ve a Calimshán como un fracaso moral. Por lo demás, Akanûl mantiene relaciones positivas con los habitantes de Faerûn.

## AVENTUREROS

Los jóvenes genasíes en ocasiones viajan al ancho mundo para buscar aventuras. No obstante, no necesitan viajar miles de millas para encontrar emociones, ya que hay una abundante cantidad de riquezas y secretos en las cuevas y abismos que salpican el paisaje de Akanûl.

**Joven rebelde:** tu familia no era rica, pero aún así tu niñez fue cómoda, aunque aburrida. Has vivido una existencia de clase media en Breen inferior durante muchos años, y has oído incontables historias de boca de marineros. Tus padres te están entrenando para que te conviertas en comerciante, pero tú tienes otros planes. Dejarás la contabilidad para tus hermanos; cuando logres fortuna, será gracias a la esgrima o la hechicería.

**Consejos de interpretación:** no tienes paciencia para los libros, el conocimiento o los números. Llevas la emoción dondequiera que vayas, normalmente porque estás causando problemas.



**Mercenario de Espolón de aire:** aunque has tomado la espada por una paga, no has olvidado tus raíces. Hace años, tu abuelo participó como soldado en la batalla de Akanul contra la Autoridad aboleth, y estás determinado a ganarte tu propia fama, incluso aunque tu nación actualmente disfrute de paz. Tus proezas te permiten ganar un dinero decente, pero estás cansado de servir como guardia de caravanas o como agente de seguridad privada, por lo que has puesto la mirada en el antiguo enemigo de Akanul, los aboleth.

*Consejos de interpretación:* para ser un mercenario, tienes un elevado sentido del orgullo y la dignidad. No te importa el dinero, de hecho lo atraes, pero si puedes ganarlo mediante una causa noble, mucho mejor.

## MOTIVACIONES PARA LOS PERSONAJES

La reputación y la riqueza son las motivaciones principales para la mayoría de los habitantes de Akanul, pero existen excepciones. Muchos todavía recuerdan la guerra de las décadas pasadas, y miran al futuro con escepticismo. Otros en Akanul ven el mundo como un lugar repleto de aventuras, no sólo de oportunidades para ganancias comerciales.

**Riqueza:** Akanul no anda corta de oportunidades para ganar riqueza y renombre. Has soñado con una aventura que te permita obtener el capital necesario para comenzar tu propio negocio, pero primero debes encontrar a los que puedan ayudarte a tener éxito. A pesar de tus ambiciones, estás determinado a mantener la moralidad y la dignidad en tu conducta, y te opones a los que no tienen esas inclinaciones.

*Consejos de interpretación:* eres solemne en tus palabras y acciones, y ese comportamiento lleva a algunas personas

a considerarte ingenuo. No obstante, no lo eres, y no te importa aprovecharte de quienes te subestiman.

**Libertad y destino:** no tienes motivación, y de hecho no necesitas ninguna. Quieres ir dondequiera que te lleve el viento. Otros te contemplan con curiosidad, y quizás incluso con desdén, pero no te importa. No te opones a la riqueza material, aunque no es una necesidad para ti. Tratas de dejar tu vida al destino, para bien o para mal.

*Consejos de interpretación:* intentas prácticamente cualquier cosa, y raras veces te opones a un curso de acción. Algunos te consideran voluble y que te distraes fácilmente. Probablemente tengan razón, pero de todos modos lo más seguro es que no les estés prestando atención.

**Insurrección:** muchos de los ciudadanos de Akanul viven confortablemente a expensas de otros, o eso crees. Aunque no son moralmente corruptos, los mercaderes y comerciantes de la región demuestran avaricia y apatía, y eso te ofende. Estás determinado a ver un cambio fundamental en la cultura y sociedad de la nación. La mayoría de los que te conocen te consideran un radical, pero pocos están totalmente en desacuerdo con tus opiniones.

*Consejos de interpretación:* la avaricia y la apatía te molestan, y en ocasiones esto te lleva a hablar o a llevar a cabo acciones contra los ofensores. Eres impredecible e impulsivo, pero te enorgulleces de esas cualidades.