índice general

Introducción 4
La tierra de Faerûn 5
La gente 5
Un mundo de magia 6
La campaña de los Reinos Olvidados . . . 6

Capítulo 1: Personajes 8
Crear un personaje de Reinos Olvidados 8
Razas de personaje 8
Clases de personaje 8
Región de personaje 8
Habilidades específicas de una región . . 9
Nuevas dotes 9
Razas de Faerûn 9
Región de personaje 28
Dotes 33
Descripción del personaje 39
Religión 39
Estadísticas esenciales 39
Clases de prestigio 39
Adepto sombrío 40
Agente Arpista 41
Archimago 42
Buscador divino 43
Caballero Dragón Púrpura 44
Campeón divino 45
Devoto arcano 46
Discípulo divino 47
Grabador de runas 48
Hierofante 49
Jazhrán 50
Ladrón cofrade 52
Mago Rojo 52

Capítulo 2: Magia 54
La Urdimbre 54
Magia salvaje 54
Magia muerta 56
Fuego mágico 56
Conocimiento secreto 57
La Urdimbre Sombría 57
Alta Magia Élfica 58
Magia rúnica 58
Magia de círculo 59
Portales 59
Portales insólitos 60
Construir un portal 61
Conjuros de Faerûn 61
Dominios de clérigo 62
Descripciones de conjuros 66

Capítulo 3: Vida en Faerûn 76
Tiempo y estaciones 76
Día y noche 76
Las horas del día 76
El calendario de Harptos 76
El cómputo de los años 78
El saber de la tierra 78
Clima 78
Flora y fauna 79
Lar y hogar 80
Gobierno 80
Ciudad y campiña 81
Clase y posición 82
Familias 83
Enseñanza 83
Aventureros 83
El idioma 84
Moneda y comercio 86
Trabajo 86
Agricultura e industria 87
Viaje 90
Comercio 90
Sistema monetario 91
La magia en la sociedad 92
El Arte 92
Religión 93
Objetos mágicos 94
Artesanía e ingeniería 94
Fortificaciones 94
Barcos 95
Equipo 95

Capítulo 4: Geografía 98
Explorar Faerûn 98
Las Tierras Centrales 98
Para el Dungeon Master 98
Anaurokh 99
Antiguos Imperios 103
Khessenta 103
Mulhorand 105
Únzher 107
Cormyr 109
La Costa del Dragón 114
El Este Inaccesible 118
Aglarond 118
El Gran Valle 120
Ímpiltur 121
Rashemen 122
Zhay 124
Zhesk 128
El Estrecho de Vilhon 129
Khóndazh 131
Sespekh 132
Túrmish 134
La Infraoscuridad 135
El Lago del Vaho 139
El Mar de la Luna 142
El Norte 147
Aguas Profundas 148
El Bosque Alto 152
La Frontera Salvaje 155
La Marca Argéntea 158
El Norte de la Costa de la Espada . . . 162
La Península Khultana 165
Khult 165
Tashalar 167
Los Reinos Isla 168
Eterniôn 168
Islas Lunshaes 170
Islas de Nelanzher 172
Sembia 173
El Sur Radiante 176
La Gran Brecha 176
Halruéi 179
Luiren 180
El Sheír 182
Las Tierras Centrales Occidentales 184
Las Tierras Frías 192
Damara 192
Narfel 193
Veisa 194
Las Tierras de la Horda 196
Las Tierras de la Intriga 197
Amn 197
Calimshán 199
Tezhyr 201
Las Tierras de los Valles 203
El carácter de las Tierras de los Valles 203
El Pacto de los Valles 204
El Consejo de los Valles 204
La mar de problemas 204
Cormanzhor 206
Valle Alto 209
Valle de Arkhen 210
Valle de la Batalla 212
Valle de la Borla 214
Valle de la Bruma 215
Valle de la Cicatriz 218
Valle de la Daga 220
Valle de la Pluma 221
Valle Profundo 223
Valle de la Rastra 224
Valle de la Sombra 225
El Vasto 228
Más allá de Faerûn 230
Kara-Tur 230
Maztica 230
Zakhara 230
El Mar de la Noche 230
Selûne 230
Los Heraldos del Alba 231
Los Cinco Vagabundos 231

Capítulo 5: Deidades 232
Culto 232
Deidades patronas 232
Pecados y penitencia 232
Cambiar de deidad 233
Azut 236
Bein 237
Cyric 238
Eilistréy 239
Gond 240
Helmo 242
Ilmáter 242
Kélemvor 242
Khauntea 243
Kossut 244
Lazhánder 244
Lolt 245
Málar 245
Mâskhara 246
Mielikki 246
Mystra 246
Oghma 247
Selûne 248
Shar 249
Shóndakul 250
Silvanus 251

Sune ... 251
Talos ... 252
Tempus ... 252
Torm ... 253
Tymora ... 253
Tyr ... 253
Úmberli ... 254
Úzhgar ... 254
Waukin ... 255
Cosmología de Toril ... 257
Los Planos Exteriores ... 256
Ao ... 258
El Más Allá ... 258
Criaturas de los Planos Exteriores ... 259

Capítulo 6: Historia ... 260
Creación del mundo ... 260
El primer florecimiento ... 261
Los recién llegados ... 261
Las Guerras de la Corona ... 261
Nezheril ... 261
Los Pergaminos de Nezher ... 261
El ataque de los fhaerimm ... 262
Imperios desaparecidos ... 262
Los Antiguos Imperios ... 263
Las Guerras de Puerta del Orco ... 263
El largo declive ... 263
Calimshán ... 263
La aparición de Khóndazh ... 263
Eras de unidad y desintegración ... 264
La Era de los Trastornos ... 264
La Horda Teigana ... 265
Los últimos años ... 265
Una breve cronología ... 266

Capítulo 7: Organizaciones ... 272
Alianza de los Señores ... 272
Arpistas ... 273
La Cofradía de Xánazhar ... 275
Cuchillos de Fuego ... 276
Culto del Dragón ... 276
Enclave Esmeralda ... 277
Magos Rojos ... 277
Los malógrym ... 279
Pueblo de la Sangre Negra ... 280
Las Siete Hermanas ... 281
Umbras ... 281
Los Zhentárim ... 281

Aventura: El Color de la Ambición ... 284

Capítulo 8: Jugar en los Reinos ... 288
Personajes ... 288
Razas adicionales de PJ ... 288
Niveles de monstruo ... 289
Crear personajes por encima del primer nivel ... 289
Deidades patronas ... 290
Reglas opcionales ... 290
Desarrollo del juego ... 291
Cronometraje ... 291
Terreno y movimiento ... 291
Otros recursos ... 292
Dungeons conocidos de Faerûn ... 293
Campañas ... 297
Creación de mundos ... 298
Recompensas ... 299
Concesión de experiencia ... 299
Gemas de Faerûn ... 300
Rollos de pergamino ... 301

Aventura: Huesos Verdes ... 302

Capítulo 9: Monstruos ... 308
Animal ... 308
Contemplador, tirano de la muerte ... 309
Dracoliche ... 310
Gárgola, Kir-Lanán ... 312
Rozhé ... 313
Umbra ... 314

Índice alfabético ... 315
Créditos a las pruebas de juego ... 320

Mapas:
Áreas de dotes regionales ... 29
Calendario de Harptos ... 77
Rutas comerciales y recursos ... 88
Fronteras políticas ... 100
Zharkhs de Zhay ... 125
El Norte ... 160
Eterniôn ... 169
Nimbral ... 172
Las Tierras de los Valles ... 205
Riba de Ashaba ... 217
Toril ... 231
Cosmología de los Reinos ... 257

Recuadros:
Convertir personajes básicos de D&D en personajes de Reinos Olvidados ... 9
Gente de Faerûn ... 10
La Retirada, y después ... 11
Nombres faerûnios ... 14
Los orcos y su ralea ... 20
Razas poderosas ... 21
Instrumentos faerûnios ... 22
Círculos druídicos ... 24
Runas de mágico ... 25
Runas de mágico y la maldición de Mystra ... 26
Órdenes monásticas ... 26
Órdenes especiales de paladines ... 27
Mystra y la Urdimbre ... 55
La historia del fuego mágico ... 56
El Magíster ... 57
El clima de Aguas Profundas ... 79
Títulos y tratamiento ... 82
Las preocupaciones de los poderosos ... 84
Maestros y aprendices ... 92
Tkhazzar ... 104
El Dragón Púrpura ... 113
Los dragones de la Costa del Dragón ... 115
Gólontyr "glorilingua" ... 134
Viajar por la Infraoscuridad ... 136
El Sino de Aróndor ... 138
Terminología zhent ... 145
Donde los dioses caminan ... 153
Los bárbaros úzhgardt ... 155
Los nuevos colonos ... 158
Armas khultanas ... 165
Una leyenda de la jungla: Uluu Zhalongh ... 167
Los mares de Faerûn ... 169
El lado oscuro de Sembia ... 174
¿Quién hizo la Gran Brecha? ... 171
Éldenser, la sierpe que se oculta en las espadas ... 186
El Glaciar del Gusano Blanco ... 192
Barcos fantasma ... 201
Los valles perdidos ... 203
Clave para los Valles ... 204
Entre Cumbres del Escudo ... 212
Éncar, el Rey Enmascarado ... 214
Los Elegidos de Mystra ... 247
Cómo llegó el Arte a Malógadorn ... 248
Alorgozh, el Portador de la Ruina ... 250
El avance de los años ... 260
Imperios perdidos ... 266
El significado de la insignia ... 274
Personajes por encima de 20.º nivel ... 289
Los Salones Embrujados de Véspero ... 295

Tablas:
1–1: Conversión de deidades ... 9
1–2: Requisitos de experiencia de NEP ... 21
1–3: Deidades predilectas por región ... 23
1–4: Regiones de personaje ... 30
1–5: Dotes ... 33
1–6: Familiares mejorados ... 35
1–7: El adepto sombrío ... 40
1–8: El agente Arpista ... 41
1–9: El archimago ... 42
1–10: El buscador divino ... 44
1–11: El caballero Dragón Púrpura ... 44
1–12: El campeón divino ... 45
1–13: El devoto arcano ... 46
1–14: El discípulo divino ... 47
1–15: El grabador de runas ... 49
1–16: El hierofante ... 50
1–17: La jazhrán ... 51
1–18: El ladrón cofrade ... 52
1–19: El Mago Rojo ... 53
2–1: Efectos de magia salvaje ... 55
2–2: Funcionamiento defectuoso de portales ... 61
3–1: El calendario de Harptos ... 77
3–2: Lenguas vivas ... 85
3–3: Objetos mundanos ... 96
3–4: Objetos especiales ... 97
3–5: Armas ... 97
5–1: El panteón faerûnio ... 234
5–2: El panteón mulhorandino ... 236
5–3: El panteón drow ... 236
5–4: El panteón élfico ... 238
5–5: El panteón enano ... 238
5–6: El panteón gnomo ... 240
5–7: El panteón mediano ... 240
5–8: El panteón orco ... 240
8–1: Aventureros monstruosos comunes ... 288
8–2: Terreno y movimiento terrestre en Faerûn ... 292
8–3: Gemas ... 300
8–4: Rollos de pergamino (arcanos) ... 301
8–5: Rollos de pergamino (divinos) ... 301