

corazón de todos sus habitantes. Como últimos actos en Myt Drannor, la Srinshée reconstruyó la torre del Gobierno y, mediante un impresionante despliegue de alta magia, creó una torre de Diamante aún más colosal para que sirviera como símbolo de un Cormanzhyr unificado. Tras incitar por última vez a su pueblo para que continuase trabajando para lograr una tierra realmente unida de elfos y no elfos y prometer regresar cuando ese sueño se hubiese realizado, la Srinshée desapareció de la faz de Faerûn junto con el *filo de la corona* y la torre de Diamante. Ninguna de las dos han vuelto a ser vistas desde entonces.

### LA CAÍDA

Con la pérdida del aguirlandado Eltargrim, Arave Irizhyl, la Srinshée y el *filo de la corona*, comenzó la auténtica caída de Myt Drannor. Un grupo de representantes llamado el Consejo de los doce asumió el liderazgo de Cormanzhyr, pero sus miembros tenían tendencia a dedicarse a las luchas internas y a la mezquindades políticas. Cormanzhyr rápidamente se volvió más bien una alianza informal de ciudades-estado que una única nación consistente. Para empeorar aún más los problemas de la ciudad, la expansión colonial que había erigido ciudades como Argluna comenzó a llevarse muchos de los mejores y más brillantes magos y artesanos de Myt Drannor, provocando un estancamiento gradual del arte y la magia que siempre habían sido su distinción.

Quizás aún más significativo, el respeto y la amistad interracial que habían hecho justamente famosa a Myt Drannor comenzaron a erosionarse poco después de la muerte del aguirlandado. Varias de las casas nobles de la ciudad emigraron a enclaves puramente élficos, y los humanos y enanos compraron las villas vacías. Esta tendencia hizo que otros clanes elfos temieran que los no elfos se estuvieran apropiando de todo el territorio de Myt Drannor, por lo que también partieron. De este modo, el éxodo de elfos pronto creó un efecto dominó que debilitó considerablemente a la ciudad de la Canción.

En las décadas que siguieron a la trágica Ceremonia de reclamación, la ciudad de la Canción (y de hecho todo Cormanzhyr) se dividió en numerosas facciones políticas, formando una telaraña intrincada y mortífera de intriga que rivalizaba con cualquier corte drow. Las casas nobles comenzaron a competir por el poder y la influencia y, sin la guía de la Srinshée, los magos de la corte se fragmentaron para perseguir cada unos sus propios fines. Varios de los magos de mayor edad se separaron para formar un grupo llamado los Srinmala eternos, que estaba dedicado a seguir los deseos que la Srinshée había expresado antes de desaparecer. Los gremios de comerciantes también comenzaron a pelear entre sí. Sorprendentemente, los sacerdotes de la ciudad se mantuvieron unidos en un bloque. Tanto si veneraban a Corelon como a Moradin, Yondala, Garl del oro luminoso o a una de las

incontables deidades humanas, los clérigos cuidaron de la ciudad lo mejor que pudieron a lo largo de estos problemáticos años.

El *Akb Velabr* fue reforzado intensamente, y sus soldados fueron entrenados hasta casi la perfección, en previsión de una guerra civil entre los divididos grupos de poder de la ciudad. Esa guerra nunca llegó a darse, pero su amenaza hizo que las tropas estuvieran bien preparadas para el Ejército de la oscuridad.

### LA GUERRA DEL LLANTO

A pesar de todas sus luchas internas, Myt Drannor podría haber encontrado finalmente la paz de nuevo si el Trío nefario no hubiera regresado. Los tres nycaloth (Olmpter, Golguzh y Malimsher) habían permanecido maquinando en su prisión mística durante casi dos milenios, preparando su venganza. Finalmente, el vuelo del dragón rojo Garnet sobre el trono del aguirlandado cumplió una condición para su liberación, y un chamán gnoll del mar de la Luna fue capaz de convocarlos. En cuanto estuvieron libres, los tres infernales pusieron sus planes en marcha.



La partida de la Srinshée

Despiadadamente se hicieron con el liderazgo de decenas de tribus de humanoides bárbaros, y utilizaron una combinación de magia, fuerza bruta y terror puro para organizar a las dispares tribus de orcos, trasgos, ogros, osgos y otros monstruos en un único ejército coordinado, que los elfos llamarían más adelante el Ejército de la oscuridad.

Mientras que el Trío nefario estaba reuniendo su ejército, los habitantes de Cormanzhyr estaban ocupados tratando con otros peligros. Tras muchos siglos de inactividad relativa, los drow de nuevo habían tomado la senda de la guerra y recuperado la torre Espiral de los adoradores de Eilistrý. A lo largo de los siguientes años, asediaron las fronteras noroccidentales de Cormanzhyr e incluso atacaron Cormyr y las tierras de los Valles ocasionalmente. Aunque nunca estuvo claro si los drow habían predicho o conocían la existencia del Ejército de la oscuridad, estaban en una posición excelente para explotar la inminente guerra en beneficio propio.

La Guerra del llanto, como los elfos llamaron a la campaña que condujo a la caída de Myt Drannor, comenzó en el Año de los elfos desesperados (711 CV). En su movimiento inicial, llamado las Masacres norteeñas, el Ejército de la oscuridad invadió la zona norte de Cormanzhyr. En los dos años siguientes se produjo un giro en la suerte de la guerra, cuando las fuerzas de Cormanzhyr lograron matar a dos de los nycaloth que dirigían el Ejército de la oscuridad, y reclamaron la Corte élfica. Pero aunque estos valientes actos dieron a los habitantes de Myt Drannor tiempo para evacuar la ciudad, las asediadas fuerzas del *Akb Velabr* no estaban en una posición que les permitiera rechazar realmente al Ejército de la oscuridad, ya que gracias a la intervención