

16. Río subterráneo

La corriente sigue su lento serpenteo a través de la roca, saliendo de aquí por un agujero en el suelo de la caverna y finalmente emergiendo a la superficie en la ladera meridional del volcán.

Los drow

El grupo de Ólpar Caelanoche estaba preparado. Sus espadas estaban afiladas. Keri había preparado una docena de conjuros para enfrentarse a las arañas y al veneno. Dálabrac vestía una capa arácnida y empuñaba una varita de luz del día. Mekbmen había preparado su magia de batalla más poderosa. Pisaron Cormanzhor con el propósito de matar.

Había llegado la hora de acometer contra los invasores de la tierra natal de Ólpar. Los drow, adoradores de Aroshni, Lolt, la Reina araña. Sólo pensar en los elfos oscuros viviendo en los hogares ancestrales de su gente le ponía enfermo. Él y sus aliados los sacarían de los árboles élficos y les forzarían a volver a la Infraoscuridad, donde pertenecían, o los matarían donde se resistieran.

Cuando llegó el ataque estaban preparados, Keri lanzó su custodia contra sabandijas, Mekbmen lanzó una bola de fuego, y la varita de Dálabrac iluminó la noche como si fuera mediodía.

Todo fue terriblemente mal. No podían ver arañas, los drow escaparon del fuego indemnes e ignoraron la luz del día. Andanadas de virotes de ballesta hicieron caer a tres de sus aliados antes de que Ólpar tuviera siquiera oportunidad de asestar un golpe. Media docena de virotes perforaron su piel y cayó, apenas capaz de mantener los ojos abiertos. Un momento más tarde estaba rodeado. "Os maldigo y maldigo a vuestra oscura deidad, drow", susurró, escupiendo sangre.

"Pequeño elfo mentecato", siseó el elfo oscuro, "yo escupo sobre la Reina araña".

Un virote de ballesta en el ojo de Ólpar acabó con su estupefacción.

Ya no sólo una amenaza en la Infraoscuridad, los elfos oscuros de Faerûn rondan ahora por la superficie para extender su mal o simplemente para sobrevivir. Los aventureros los están descubriendo en grupos numerosos en las antiguas tierras élficas, especialmente en Cormanzhor, y no son lo que las leyendas cuentan. Muchos veneran a Lolt, la Reina araña, pero otros han subido a la superficie para escapar de la opresión y los trastornados conflictos de las ciudades que controla y estos veneran a otras deidades del panteón drow o, más raramente, a deidades del mundo de la superficie. Algunos de estos drow aún conservan el impulso de conquistar y esclavizar las tierras bajo el sol, mientras que otros sólo quieren que los dejen tranquilos en su nuevo hogar.

extracto de su historia

Hace más de diez mil años, los elfos de piel oscura de la nación de Ilizháir cayeron bajo la influencia de deidades malignas y atacaron a las naciones élficas buenas. Finalmente los Seldarine, las deidades de los elfos, intervinieron en estas grandes batallas, transformando a los Ilizháir y a otros elfos oscuros en criaturas de piel negra y cabello blanco que no podían soportar la luz del sol. Estas criaturas, llamadas *dbéraow* ("traidor") por el resto de elfos, huyeron a la Infraoscuridad, luchando entre ellos y a veces atacando a sus hermanos de la superficie y a cualquier otro que encontraran en su camino.

Esta situación se mantuvo durante miles de años, con los drow de diferentes filosofías y fe formando ciudades-estado en las inmensas cavernas subterráneas. En la superficie, el resto de elfos sufrieron de

rrotas a manos de dragones, humanoides malignos y el avance de las civilizaciones humanas. Finalmente, los líderes elfos decidieron que su stirpe estaba mejor adaptada a un hogar seguro donde nadie que no fuera elfo pudiera entrar o ni siquiera acercarse. Así tuvo lugar la Retirada élfica, y los elfos de todo el mundo usaron *portales* y medios de viaje mundanos para viajar a Eternión.

Este abandono de las antiguas fortalezas élficas no pasó desapercibido. Grupos rebeldes de drow, casas nobles descontentas y saqueadores de las ciudades subterráneas encontraron cada vez menos elfos con los que luchar en la superficie cerca de los túneles más cercanos a la Infraoscuridad. Algunos decidieron quedarse en la superficie, sintiendo que la presión constante por la supervivencia podría relajarse en un mundo donde la comida, el agua y el espacio eran abundantes. Estos drow han empezado a adaptarse a la vida en la superficie. Algunos incluso pueden tolerar la luz del sol, y muchos han elegido hogares de los que apropiarse y que defender, mientras que otros ven sus guaridas de la superficie como puntos desde los que lanzar mejor los ataques contra sus eternos enemigos.

La organización

Sede: Cormanzhor en la superficie, varias ciudades en la Infraoscuridad.

Miembros: se estima que hay 15.000 viviendo en la superficie, y varias decenas de millar más en la Infraoscuridad.

Jerarquía: varía según grupo (normalmente militarista).

Líder: varía según grupo.

Religión: panteón drow (varía según grupo).

Alineamiento: NM, CM, CN.

Secretismo: bajo.

Símbolo: ningún símbolo representa a los drow de la superficie en conjunto. Su tendencia a dividirse en facciones evita que cualquier símbolo pueda representarlos. Suelen identificarse mediante "runas familiares", combinaciones estilizadas de símbolos apenas reconocibles como espruar. Los drow de la Infraoscuridad aún suelen llevar el símbolo de Lolt más que cualquier otro.

Como conjunto, los drow suelen organizarse en bloques militaristas. Puesto que gran parte de sus vidas están dedicadas al combate y todos los drow son educados desde su nacimiento para odiar a sus enemigos raciales, los elfos de la superficie, una jerarquía militar es una estructura en la que caen fácilmente. Bastante a menudo, los niveles superiores de una organización están vinculados por lazos familiares, con una "casa noble" siendo la unidad de este tipo más común. Estos grupos suelen tener una formación militarista por debajo de los lazos de sangre. Las casas gobernadas de esta manera no son necesariamente afectuosas; un drow a menudo teme más a su propia familia que a cualquier extranjero, ya que un miembro de la familia conoce tus debilidades y sabe dónde descansas. Aunque este nivel de precaución es normal entre la mayoría de grupos drow, entre los seguidores de Lolt se eleva a un nivel de paranoia extrema, ya que alienta a sus sirvientes a traicionarse los unos a los otros con la intención de eliminar a los débiles.

JERARQUÍA

Las organizaciones puramente militares son lideradas por individuos tan poderosos como respetados por los miembros menores del grupo. En grupos de un centenar de miembros o más, su líder es siempre al menos de 10.º nivel, suele ser un lanzador de conjuros de algún tipo, y en muchos grupos el líder es un clérigo de una deidad de los drow, siendo esa divinidad adorada por todos los drow del grupo. Sólo rara-