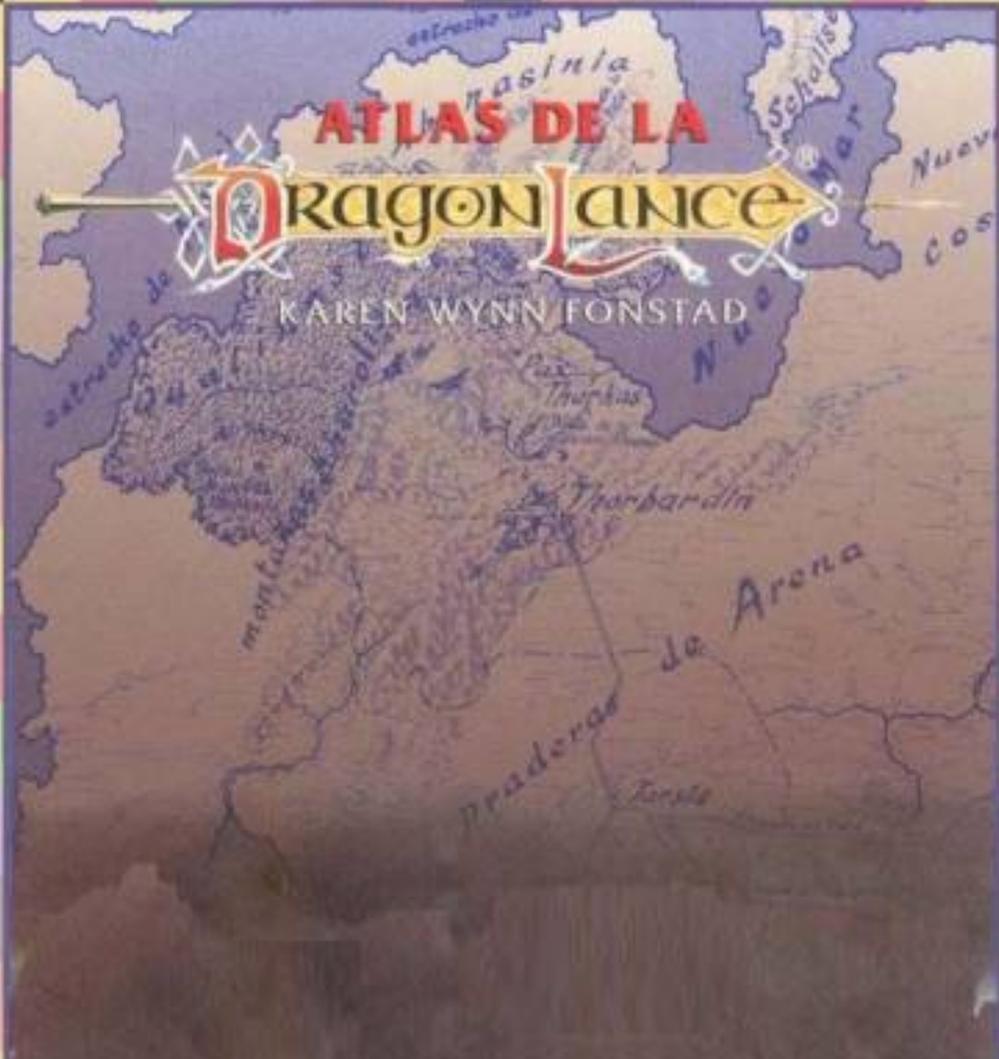


# ATLAS DE LA

# DRAGONLANCE

KAREN WYNN FONSTAD



Krynn... Adéntrate en el fascinante mundo de la Dragonlance. Acompaña a los Héroes de la Lanza en sus épicos viajes a través de Krynn con este libro magníficamente ilustrado. Contempla la hermosura de la sala de audiencias del Príncipe de los Sacerdotes en el Templo de Istar, huele el aroma de las hierbas de Raistlin mientras recorres las estancias de la Torre de la Alta Hechicería de Palanthas o piérdete en los treinta y cinco niveles del Monte Noimporta...

**E**

l mundo de la Dragonlance ha cobrado vida propia. El que haya sido fuente de inspiración para tanta gente es la mejor prueba de su pujanza.

Conocí el trabajo de Karen cuatro años antes de que me incorporara a TSR, Inc., cuando la saga DRAGONLANCE era sólo un sueño mío. Ya entonces me impresionó, y todavía me impresiona, su *Atlas de la Tierra Media*, tanto por el modo de enfocar la composición gráfica como por su erudita precisión en los detalles. Pueden imaginarse pues mi alegría cuando me enteré de que este gran talento se interesaba por el mundo de Krynn.

Y con esa misma alegría presento su trabajo a los lectores.

Mientras leía sus textos y me enfrascaba en sus mapas maravillosamente ejecutados, regresé otra vez a la tierra de los draconianos y de los silvanestis. Recorrí de nuevo los caminos seguidos por los héroes y recordé todo cuanto había pensado..., soñado... y sentido. Incluso yo, que he vivido este mundo durante los últimos cuatro años, me sorprendí a menudo ante las nuevas perspectivas y conocimientos que me proporcionó el libro. Karen ha sabido captar con su estilo propio y peculiar la magia que siempre he percibido en el mundo de la DRAGONLANCE.

Para aquellos que disfrutaron con las novelas, creo que este libro les aportará las mismas sensaciones que a mí. Y para los jugadores de **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS**, este libro será un regalo muy especial. Aquí están los mapas de Krynn que les permitirán continuar sus aventuras. Este volumen abre la puerta a años de campaña.

Fue un gran placer trabajar con Karen, por pequeña que haya sido mi contribución a su tarea. Prometí revisar todo en favor de la exactitud y me encontré con que había sido yo quien había cometido errores que *ella* captó.

Seguiría escribiendo, pero Tasslehoff está impaciente. He prometido entregarle el primer ejemplar y ya está cansado de esperar... Estoy seguro de que lo entenderéis.

Así pues, aquí está el verdadero mundo de la **DRAGONLANCE**.

Tracy Hickman

## Agradecimientos

Aunque la calidad de la exactitud (o inexactitud) del producto final de estas páginas recae por completo en la autora, el trabajo nunca se habría llevado a cabo sin el estímulo y apoyo de muchas personas:

Mi esposo, Todd, profesor adjunto de la cátedra de geografía, que contribuyó con sus conocimientos y sugerencias en relación con la geografía física en la creación de los mapas regionales y temáticos. Aún más importante fue el sacrificio continuo de toda la familia, de todos los que tuvieron que soportar comidas tardías y a una esposa y madre malhumorada a la que tuvieron que echar una mano cuando el plazo de entrega se acercaba.

Toda la gente maravillosa que conocimos en Johnston City, Tennessee, durante el curso de 1986/87 en que Todd fue profesor invitado de la Universidad Estatal de East Tennessee. Su amistad hizo que enseguida nos sintiéramos como en nuestra propia casa y evitó que me convirtiera en una ermitaña recluida en casa que no se apartaba del ordenador ni del tablero de diseño.

Mis antiguos maestros, en especial Beatrice Frank, mi maestra de arte en el instituto de enseñanza superior; y James M. Goodman, mi profesor de cartografía y director de tesis en la Universidad de Oklahoma. Con cada nueva publicación me siento más agradecida a sus maravillosas enseñanzas.

El personal de TSR que respondió (y planteó) preguntas, y respaldó el proyecto con un constante entusiasmo. Mi especial agradecimiento a Harold Johnson, de quien partió la

idea original de hacer el Atlas del mundo de la Dragonlance y que fue mi contacto durante varios meses. Jean Black también me impulsó a continuar cuando la tarea parecía abrumadora en medio de dos pasos primordiales, al igual que Mary Kirchoff y Dave Sutherland, quienes me salvaron la vida en varias ocasiones en las últimas etapas de la producción de esta obra.

Los autores e ilustradores de la serie Dragonlance. Su trabajo hizo que este fuera el proyecto a la vez más sencillo y más difícil que he llevado a cabo hasta el momento, merced a la inagotable fuente de información y material que me suministraron. Sin embargo, mi mayor agradecimiento es para Tracy Hickman, que nunca dejó de atender mis inesperadas llamadas telefónicas aunque estuviera muy ocupado y que siempre dio respuesta a mis preguntas sin perder la jovialidad un solo momento.

## Introducción

Si el lector quiere disfrutar de un relato tiene que meterse en la historia, formar parte de ella: otear, no sin cierto temor, las sombras, en busca del origen de un terror creciente; o resistir el soplo gélido del viento que desciende por el paso de una montaña helada. Un mundo imaginario ha de ser tan convincente como sus personajes. Tal es el caso de Krynn.

Aunque ya existe un amplio repertorio de mapas referentes a distintas zonas de Krynn, la presente obra busca unificar la información dada, así como proporcionar detalles adicionales. Por desgracia, no se pudo copiar la extensa colección de mapas de Tasslehoff «dibujados sobre cualquier cosa: pergaminos, cuero blando e incluso sobre hojas de palmera»<sup>[1]</sup>, pero dada la escasa fiabilidad de algunos mapas del kender...

## Geografía de Krynn

Las *Crónicas* y las *Leyendas* de la Dragonlance transcurren en el continente de Ansalon en tiempo y en espacio. Ansalon se encuentra en el hemisferio sur de Krynn, en el que concurre una gama completa de climas, desde el ártico al ecuatorial<sup>[2]</sup>. Ansalon es un continente relativamente pequeño, con una extensión de mil quinientos kilómetros desde la septentrional Nordmaar hasta el castillo del Muro de Hielo, y dos mil cien kilómetros desde Sancrist al océano Courrain<sup>[3]</sup>. Utilizando el clima como pauta se puede establecer la localización aproximada de Ansalon en Krynn. Las resultantes zo-

nas horarias denotan cuatro horas de diferencia entre Silvanost y Solamnia; mientras Alhana contemplaba las primeras sombras del anochecer desde la Torre de las Estrellas, Sturm se enfrentaba a Kitiara en la Torre del Sumo Sacerdote al mediodía<sup>[4]</sup>.

No cabe duda de que Flint habría rechazado de plano la representación de Krynn como una esfera, del mismo modo que se mofó de Tas cuando este imaginó que si caía a través del mundo podría encontrar gentes al otro lado: «... Además, todos los hombres saben que el mundo descansa sobre el Yunque de Reorx. Aquellos que caen al otro lado quedan atrapados entre los golpes de su martillo y el mundo que sigue forjando. ¡Otras gentes, ja!»<sup>[5]</sup>.

No obstante, existen otras tierras más allá de Ansalon, incluidas unas islas tropicales, dispersas y deshabitadas (entre ellas las islas de los Dragones), y otra masa de tierra al este, distante a varios meses de viaje (quizá la tierra donde los gnomos trabajan en los talleres de Reorx<sup>[6]</sup>).

## Efectos del Cataclismo

En el microcosmos de Ansalon se observa una amplia variedad de paisaje, vegetación y población. Antes del Cataclismo, casi todo Ansalon era una masa compacta de tierra. Sólo Sancrist en el oeste, unas cuantas islas en el norte, otra isla al sur de Balifor y otra al sur de Tarsis estaban separadas del continente. Las cordilleras se extendían por doquier; las montañas Kharolis al suroeste y las Khalkist en la región central de Ansalon eran las cadenas más extensas. Ergoth estaba aislado tanto al norte como al sur por grandes bahías. Al norte de las montañas Kharolis los ríos desembocaban en una bahía cercana a Kalaman. Al este de las Khalkist la mayoría de los ríos fluía hacia el sureste. En las cercanías de Istar había una amplia bahía y varios lagos que desaguaban hacia el norte<sup>[7]</sup>.

Todo sufrió un cambio dramático a consecuencia del Cataclismo. Cuando la montaña de fuego se desplomó sobre Istar tuvieron lugar alteraciones de proporciones colosales, aunque al comparar los mapas de pre y post-Cataclismo el proceso es comprensible. La onda del impacto que destruyó Istar plegó tierras y abrió fallas en las montañas Khalkist y Kharolis, levantando nuevas cadenas e incrementando la actividad volcánica en las Khalkist. El encumbramiento de las Khalkist hizo emerger la región de Nordmaar, en tanto que el de las Kharolis drenó la bahía de Tarsis e hizo aparecer las nuevas tierras sureñas de modo que permitieron el avance de los hielos polares. Al sur de Caergoth y al este de Xak Tsaroth la capa terrestre se hundió dejando escarpados acantilados a lo largo de la costa del Nuevo Mar, que inundó las tierras bajas centrales<sup>[8]</sup>. La extensión de Sancrist se duplicó al emerger nuevas montañas al norte del Monte Noimporta.

Las aguas de los océanos inundaron zonas bajas costeras, así como las desembocaduras fluviales anteriormente existentes. Quedaron sumergidos lagos, ríos y montañas que rodeaban Istar y la zona se hundió a tal profundidad que se formó un perpetuo remolino. La costa oriental desde Karthay hasta Balifor quedó igualmente sumergida dejando una cadena de islas accidentadas. La bahía cercana a Balifor se convirtió en un gran golfo, casi un pequeño mar que se adentraba bastante en tierra. En la zona occidental de Ansalon, las bahías se agrandaron lo suficiente para dividir Ergoth en varias islas y la nueva depresión central se llenó con las aguas del océano Turbulento.

Al emerger nuevas tierras y al hundirse otras, los cursos fluviales variaron. En el área próxima a Palanthis, los efectos fueron mínimos. Otro tanto ocurrió con el río oriental de Silvanesti, que apenas sufrió cambios. Por el contrario, el curso del río occidental se vio forzado a fluir hacia el este, a una confluencia al norte de Silvanost.

Los cambios de cursos fluviales mis importantes tuvieron lugar en la zona centro-sur de Ansalon. Los ríos que fluían previamente hacia el sur quedaron obstaculizados. Cambiaron sus cursos y de manera gradual establecieron nuevas vías hacia el norte que desembocaban en el Nuevo Mar.

La población fue diezmada por el Cataclismo. Las víctimas directas no quedaron circunscritas al área de Istar: los terremotos y maremotos («tsunamis») tuvieron efectos devastadores. El hambre, la falta de hogar y la desesperación causaron muchas otras víctimas. Xak Tsaroth, un próspero centro comercial situado junto a un río, se precipitó repentinamente por un acantilado<sup>[9]</sup>. La ciudad kender de Balifor fue destruida<sup>[10]</sup> al igual que muchas otras poblaciones costeras, algunas de ellas sumergidas de manera repentina y otras inundadas gradualmente. Los posteriores cambios climáticos y de vegetación obligaron a abandonar otros asentamientos, ya que zonas antaño fértiles se transformaron en eriales y su parte sur fue invadida por los hielos.

A despecho de todo esto, la mayoría de poblaciones y ciudadelas existentes durante la Guerra de la Lanza databan de épocas anteriores al Cataclismo. Palanthas quedó prácticamente intacta<sup>[11]</sup>. Los alcázares de Solamnia también se levantaban en una región protegida, del mismo modo que la villa de Caergoth<sup>[12]</sup>. En Sancrist los gnomos estuvieron encantados con la aparición de nuevas montañas al norte del Monte Noimporta<sup>[13]</sup>. Los reinos enanos de Thoradin y Thorbardin no fueron destruidos a pesar de la actividad geológica en las cadenas montañosas del entorno<sup>[14]</sup>. Las ciudades de Karthay en el este y Daltigoth en el oeste no resultaron afectadas por el Cataclismo, sino por la deliberada destrucción mágica de sus Torres de la Alta Hechicería, poco antes de que sobreviniera la hecatombe<sup>[15]</sup>.

A medida que los refugiados encontraban un hogar y la población se iba estableciendo de nuevo, se construyeron poco a poco ciudades y pueblos en los siglos posteriores: la

Ciudadela Norte y Valkinord en las nuevas tierras emergidas de Nordmaar; Kendermore en Goodlund; la Haven de los Supremas Buscadores y Solace en Abanasinia<sup>[16]</sup>. Muchos de estos nuevos núcleos se asentaron a lo largo de las recién formadas costas; entre ellos, Port Balifor y Flotsam. En la época de la Guerra de la Lanza los movimientos migratorios de la población se debían a razones políticas, ya que las gentes huían de las matanzas del ejército de los Dragones.

## Formato del atlas

Si se siguen los pasos de Raistlin y Caramon desde la Istar del pre-Cataclismo hasta los aledaños de Thorbardin en la Guerra de Dwarfgate, y los de los Héroes de la Lanza a lo largo y a lo ancho de Ansalon, el lector viaja por las mismas localidades en más de una ocasión. A pesar de los cambios resultantes del Cataclismo, las alteraciones en la configuración de las tierras fueron relativamente escasas, e incluso el mal estado de algunos asentamientos se debía más a la decadencia de los siglos que a la destrucción originada por la hecatombe. Por consiguiente, el atlas se ha bosquejado con los datos proporcionados en los sucesivos periplos de los Héroes de la Lanza, intercalando lugares nuevos y otros conocidos, aunque cambiados, por los que pasan Raistlin/Fis-tandantilus y Caramon.

En cada una de las cuatro primeras secciones hay mapas regionales y locales. En apartados posteriores se incluyen mapas de rutas, batallas y otros de diversos temas. Todos los lugares aparecen en el índice con una coordenada de letra/número a fin de facilitar su localización. Cada división de las coordenadas equivale a sesenta kilómetros. Para una más fácil interpretación, todos los mapas regionales están realizados en la misma escala, así como los mapas de rutas. Los mapas locales y subregionales varían.

Los símbolos utilizados para representar los distintos accidentes geográficos y los datos políticos y asentamientos mantienen una constante a lo largo del atlas, si bien ha sido necesario efectuar algunas variaciones, principalmente en los mapas de rutas. En muchos mapas se incluye una relación de símbolos interpretativos.

## Conclusión

Las *Crónicas*, *Leyendas* y *Cuentos* de la DRAGONLANCE, módulos de juegos y artículos aparecidos en DRAGON Magazine han proporcionado una extensa información a los lectores y jugadores referente al mundo de Krynn. El propósito de este atlas es el de unificar dicha información. Sin embargo, no puede darse respuesta a todas las preguntas. Aunque los módulos de juego han seguido la línea general de la historia relatada en las *Crónicas*, también han proporcionado nuevas referencias y lugares que se han incluido en las secciones correspondientes en la medida de lo posible.

Por último, a despecho de la colaboración de los autores de la serie DRAGONLANCE, fue imposible discutir todos los detalles. Se han cometido errores, no cabe duda. Ojalá pudiera echarle la culpa a Tas, pero sólo yo soy la responsable. Claro que, como muchos otros, sospecho que en el fondo soy un poco kender.

