

FAQ de los Reinos Olvidados

PREGUNTAS MAS FRECUENTES SOBRE FORGOTTEN REALMS

Edición original: Tommi Antero Ojanpera

[e-mail:tojan@itu.st.jyu.fi]

[URL:http://www.jyu.fi/~tojan]

Traducción y adaptación al español : Danny Roler [e-mail : dan.roler@wanadoo.es]

Version 2.2.0

Ultima Revision: 1 de Abril , 2000

La ultima version de esta FAQ puedes encontrarla en:
<http://www.jyu.fi/~tojan/fore/forefaq.htm> Y en la lista de los Reinos Olvidados en español
http://www.egroups.com/files/Reinos_Olvidados

DISCLAIMER:

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, AL-QADIM, ARCANE AGE, BALDUR'S GATE, BALDUR'S GATE TALES OF THE SWORD COAST, BIRTHRIGHT, BLOOD & MAGIC, CURSE OF THE AZURE BONDS, DARK SUN, DESCENT INTO UNDERMOUNTAIN, DM, DRAGONLANCE, DUNGEON, DUNGEON HACK, DUNGEON MASTER, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, ENCYCLOPEDIA MAGICA, EYE OF THE BEHOLDER, EYE OF THE BEHOLDER II, EYE OF THE BEHOLDER III, FORGOTTEN REALMS, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, GREYHAWK, HILLSFAR, LIVING CITY, LIVING JUNGLE, MENZOBERRANZAN, MONSTROUS COMPENDIUM, MONSTROUS MANUAL, PLANESCAPE, POLYHEDRON, POOL OF RADIANCE, POOLS OF DARKNESS, RAVENLOFT, RPGA, SECRET OF THE SILVER BLADES, SPELLJAMMER, and TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All characters and character names mentioned are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. FORGOTTEN REALMS INTERACTIVE ATLAS was developed for Wizards of the Coast, Inc. by ProFantasy Software, Ltd. TSR, Inc. was an independent company between 1974 and 1997, and a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc. between 1997 and 2000.

SSI and Strategic Simulations, Inc. are trademarks of Strategic Simulations, Inc., a Mindscape company.

Interplay is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.

Todos aquellos productos publicados en español son propiedad de

Ediciones Zinco hasta 1997 y de ediciones Martínez Roca desde entonces.

Las novelas publicadas en español son de Timun Mas.

Puedes distribuir este documento libremente siempre que no intentes obtener lucro de el.

0. PREFACIO

Este documento intenta responder la mayoría de las preguntas mas comunes acerca de los Reinos Olvidados (Forgotten Realms). Concretamente ha sido concebido para ayudar a aquellas personas que no saben casi nada o poco sobre FR y están buscando alguna informacion basica. Comence a usar archivos como este cuando empecé mi primera aventura en el planeta de Abeir-Toril, alla por 1990. Ahora me siento muy contento de poder ayudar a otras personas a que se introduzcan en este magnifico mundo de fantasia.

Para mi, el unico beneficio personal que este documento me aporta es saber que hay mas gente ahí fuera que aprecia mis esfuerzos. Y eso es mas que suficiente.

Forgotten Realms: Frequently Asked Questions es revisado mensualmente o cuando sea necesario.

Si quieres obtener la versión más reciente en inglés de este documento envía un e-mail a : tojan@itu.st.jyu.fi

Tommi Antero Ojanpera

Jyvaskyla, FINLANDIA

Si lo quieres obtener en español apúntate a la lista de correo de Reinos Olvidados en español.

0.1 Creditos

Gracias a Brad Horn y Allan Vaelum por ayudarme a completar los espacios en blanco.

Gracias especiales a James Lowder por ayudarme con sus comentarios.

1. CUESTIONES GENERALES

1.1 ¿Qué son los Reinos Olvidados?

Forgotten Realms (o Reinos Olvidados) es el nombre de un mundo de fantasia imaginario que existe en algún lugar más allá del nuestro. Es un mundo de estrañas tierras, criaturas peligrosas y poderosas deidades dónde la magia es bastante común. A diferencia de nuestro mundo, las tierras de los Reinos Olvidados no están dominadas por la raza humana : el planeta de Abeir-Toril está compartido por humanos, enanos, elfos, goblins, orcos y otras, mas o menos, extrañas criaturas y pueblos. Tecnológicamente el mundo de los Reinos no está tan avanzado como el nuestro; es este aspecto se parece a la tierra entre los siglos XIV y XV.

Sin embargo, en otros muchos aspectos, los Reinos no son tan similares a nuestro mundo. Allí, la muerte escoge caminar algunas veces entre los vivos, los dioses interfieren en los asuntos de los mortales, el desierto se extiende poco a poco cada año por si solo, los dragones son una amenaza real y ningún relato es demasiado extraño o demasiado exagerado para ser cierto. Muchos reinos maravillosos y sucesos del pasado han sido lentamente olvidados, y con cada año que pasa los misterios se acumulan. En los Reinos Olvidados la propia supervivencia puede ser una aventura epica.

1.2 ¿Dónde surgió la idea de los Reinos Olvidados? ¿Cuándo fue eso?

En 1967, un chico canadiense de 8 años escribió lo siguiente: "Now in all the lands 'twixt bustling Waterdeep and the sparkling waves of The Sea of Fallen Stars, no men were more loved -- and feared -- than the stoic swordsman Durnan, the blustering old rogue Mirt, and the all-wise, ancient wizard Elminster." [fuente:DRAGON Magazine #218, p. 8] ("Ahora en las bulliciosas tierras comprendidas entre Aguaprofunda y las centelleantes olas del Mar de las Estrellas Caidas no hay hombres que sean mas amados –y temidos- que el estoico espadachín Durnan, el viejo y fanfarrón bribón Mirt, y el sabio y anciano hechicero Elminster.").

Esas fueron las primeras palabras escritas sobre los Reinos Olvidados y ese chico era Ed Greenwood, quien – como muchos otros – habia leído los cuentos y relatos de escritores como J.R.R. Tolkien, Lord Dunsany, Clark Ashton Smith, Jack Vance, William Morris, Fritz Leiber, Edgar Rice Burroughs, y muchos otros. Después de eso comenzo a escribir pequeñas historias sobre heroes que se aventuraban en un mundo imaginario – el mundo de Forgotten Realms. Mas tarde, cuando Dungeons & Dragons y mas recientemente el Advanced Dungeons & Dragons fue publicado, ese mundo sería el hogar de los personajes que jugaban Greenwood y sus amigos.

Para informacion mas detallada acerca de los primeros dias de los Reinos, contada por el Sr. Greenwood en persona podeis darle un vistazo al numero 218 de la revista Dragon en su edición americana.

1.3 ¿Qué ha pasado con los Reinos desde entonces?

Pues....mucho.

En 1985, una empresa llamada TSR, Inc. publicó la primera entrega de una serie de modulos de aventuras para el juego de rol D&D. Ese modulo fue titulado "H1 Bloodstone Pass" (H1 El Paso de Piedrasangre) y fue escrito por Michael Dobson y Douglas Niles. Fue la primera aventura publicada oficialmente en los Forgotten Realms, aunque aun no eran un mundo de campaña oficial para el AD&D. Otros módulos siguieron al exitoso H1 Bloodstone Pass, hasta que en 1987 sucedió algo importante.

TSR, Inc. Decidió hacer de los Reinos Olvidados un mundo de campaña oficial para el juego AD&D con lo que adquirió los derechos de su publicación. Una caja de campaña, diseñada por Ed Greenwood y Jeff Grubb, que incluía dos libros y cuatro mapas fue publicada en 1987. Esta campaña inmediatamente comenzo a tener un enorme exito entre los jugadores y fue fuertemente apoyada por TSR, Inc. Con aventuras y accesorios adicionales.

La primera novella que tuvo lugar en los Reinos fue impresa en Mayo de 1987. Fue la novella Darkwalker de Douglas Niles, en las Moonshaes; era el primer libro de la Trilogía de las Moonshaes.

TSR, Inc. empezó a publicar docenas y docenas de accesorios para el AD&D y novellas basadas en Forgotten Realms. Ahora, en el 2000, Wizards of the Coast, Inc. ha tomado el reto donde TSR, Inc lo dejo y continuará publicando nuevos productos para los Reinos en el futuro.

Un gran numero de escritores y diseñadores del juego ha contribuido a enriquecer los Reinos ; hasta el momento los Reinos casi seguro que son el mas grande y mas detallado mundo de fantasia. No es solo otra copia de la Tierra Media – aunque como es natural debe muchas cosas a la

creación de Tolkien- sino un mundo fascinante con una apariencia y una personalidad diferente.

El material en español es otro asunto. Las novelas de los Reinos Olvidados aparecieron mucho antes que el ambiente de campaña para el AD&D, de la mano de Timun Mas. Posteriormente los derechos de publicación del material de TSR, Inc fueron adquiridos por la empresa española Editorial Zinco que comenzó publicando material para Dragonlance en 1992, luego Dark Sun, y en tercer lugar la caja básica de Forgotten Realms en 1993. Desde entonces publicó diversos accesorios para el AD&D hasta cerrar su línea de juegos de rol allá por 1997. La licencia estuvo parada bastante tiempo hasta que Martínez Roca la adquirió el año pasado (1999) y el primer mundo de campaña que sacó fue el de los Reinos Olvidados con una nueva presentación de la caja básica y que por ahora sigue cuidando con la aparición de más suplementos.

1.4 ¿Qué era TSR, Inc.? ¿Qué paso con TSR Inc y los Forgotten Realms?

TSR, Inc. fue una compañía que publicó enormes cantidades de juegos, libros y revistas entre 1974 y 1999.

Sus creaciones mayor conocidas son los juegos de rol de Dungeons & Dragons y Advanced Dungeons & Dragons. TSR, Inc. publicó también una serie de campañas o ambientes para el AD&D como los Reinos Olvidados, Greyhawk, Dark Sun, Dragonlance, Birthright, Planescape, Ravenloft, y Spelljammer. También publicaron otros juegos de rol, tablero, cartas, y dados coleccionables. Las revistas DRAGON Magazine, DUNGEON Adventures, y POLYHEDRON Newszine también fueron publicadas por TSR, Inc.

TSR, Inc. tenía los derechos sobre los Reinos y publicaba todo el material oficial para ellos. Los derechos para publicar otro tipo de material, como juegos de ordenador fueron otorgados a otras compañías. A mediados de 1997, TSR, Inc. fue vendida a Wizards of the Coast, Inc., y en consecuencia pasó a ser su filial.

Afortunadamente, este cambio de propietario no afectó a la línea de productos de los Reinos Olvidados. En el año 2000, tras 25 años de negocios, TSR, Inc. pasó a formar parte finalmente de Wizards of the Coast, Inc. Para entendernos fue simplemente un lavado de cara que fue la desaparición completa de TSR, Inc., que marca el fin de una era en la industria del rol.

Para más información sobre Wizards of the Coast, Inc. y sus productos puedes visitar su website en www.wizards.com.

1.5 ¿Qué uso le puedo dar a los Reinos?

Hay varias cosas que puedes hacer:

1) Puedes leer las novelas de los Reinos Olvidados.

Si te gusta lo que se llama normalmente la novela de fantasía, escrita por gente como J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Ursula Le Guin, David Eddings, Robert Jordan, y otros, seguramente disfrutaras leyendo las novelas de Forgotten Realms. Desde 1987, se han publicado muchísimos libros para FR por TSR, Inc. y Wizards of the Coast, Inc. Hay también historias cortas, novellas, trilogías, así como un gran número de

novelas individuales. Para mas información y un listado completo de los libros publicados desde entonces puedes acudir al capítulo 4 de este documento.

En español por desgracia la oferta literaria no es tan amplia ya que Timun Mas ha publicado bastantes novelas de los Reinos pero en una cantidad irrisoria comparadas con todas las que tienen para elegir en inglés.

2) Puedes rolear con tus personajes en una campaña de Reinos.

La gente juega al rol en todo el mundo. Si no sabes lo que es un juego de rol pero estas interesado en encontrar uno busca en internet su respectiva FAQ, seguro que hay sitios donde lo explican correctamente. Son muchas las probabilidades de que cerca de donde vivas haya un grupo de jugadores de rol que ya esten jugando una campaña en los Reinos. El mayor modo de empezar a jugar al rol en los Reinos Olvidados es ponerse en contacto con gente que ya juegue a ellos y pedir permiso para unirte a ellos. Lo mas difícil es encontrarlos. Puedes poner mensajes en grupos de noticias o en algun tablon de anuncios o revista, en tu universidad, empresa o demás. Tambien hay tiendas dedicadas a este tipo de juegos en las ciudades mas grandes donde puedes encontrar un censo de jugadores o encontrar gente para jugar. Y tal vez tengas la suerte de contar con alguna asociación de jugadores de rol cerca que pueden estar buscando miembros. Tarde o temprano seguro que encuentras a alguien que juegue a Forgotten Realms en algun lado. Pero si no quieres eso...

3) Puedes empezar tu propia campaña en los Forgotten Realms.

Si estas familiarizado con el concepto de los juegos de rol, tal vez estes interesado en situar tu propia campaña de AD&D en los Reinos (o de otro sistema de juego). La mejor manera de hacer esto es conseguir los manuales básicos del AD&D que son el Manual del Jugador (Player's Handbook) y la Guia del Dungeon Master (DM Guide). Para mas información sobre como situar tu campaña de Forgotten Realms dale un vistazo al capítulo 3.

4) Puedes hacer algo o todo de lo de arriba.

Los Reinos son un mundo interminable y fascinante. No necesitas haber jugado al rol para disfrutar de los accesorios del juego. Muchos de ellos traen información sobre la gente, las tierras, criaturas, sucesos y otras cosas relativas a los Reinos que pueden interesarte igual. Es muy divertido leértelos y es muy interesante el caso contrario, jugar al rol y añadir algo de background con las novelas. Por ejemplo, tras leer la trilogía del Elfo Oscuro seguro que estas ansioso de conseguir la caja de Menzoberranzan juegues o no juegues. Tambien coleccionar todos los productos de los Reinos puede ser un gran reto y un gran hobby.

5) Puedes ignorar los Reinos Olvidados...

pero no sabes lo que te pierdes!. Creeme.

1.6 ¿Qué juegos de ordenador basados en FR han sido publicados?

Ha habido varios. Muchos de los juegos son muy divertidos, pero pocos revelan secretos de los Reinos o describen el mundo de los Reinos con fidelidad. Hasta 1995, Strategic Simulations, Inc., o SSI, fue la unica compañía con licencia para hacer juegos de ordenador basado en los

Reinos. Entre 1988 y 1995 SSI saco los siguientes juegos :

- Pool of Radiance (1988)
- Curse of the Azure Bonds (1989)
- Secret of the Silver Blades (1990)
- Pools of Darkness (1991)
- Gateway to Savage Frontier (1991)
- Treasures of the Savage Frontier (1992)
- Hillsfar (1989)
- Eye of the Beholder (1991)
- Eye of the Beholder II: The Secret of Darkmoor (1992)
- Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor (1993)
- Dungeon Hack (1994)
- Menzoberranzan (1995)

Desde que fueron publicados originalmente, -- algunos son unos buenos clásicos, otros son bastante horribles -- han salido en muchas colecciones. La mejor y de lejos es "The Forgotten Realms Archives"(Los Archivos de Reinos Olvidados") que fue publicada por Interplay en 1997. Presenta los doce juegos en cuatro CD-ROM, no cuesta mucho, y es altamente recomendable.

Algunos de estos juegos han sido traducidos al español, entre ellos la trilogía de Eye of Beholder y Menzoberranzan.

En 1996, Interplay Productions obtuvo la licencia para sacar juegos de ordenador de los Forgotten Realms. Desde entonces ha sacado tres juegos:

- Blood & Magic (1997)
- Descent into Undermountain (1998)
- Baldur's Gate (1998)

De estos tres, Baldur's Gate es altamente recomendable. Hay una expansion en CD para el Baldur's Gate:Tales of the Sword Coast (1999) también disponible. Los otros dos titulos pueden llamarte la atención, pero solo si los puedes obtener a bajo precio.

A nuestro idioma se ha doblado y traducido el juego de Baldur's Gate y su ampliación, de reciente aparicion en España.

Interplay trabaja en otros muchos titulos futuros como Icewind Dale (Valle del Viento helado) (verano 2000) y Baldur's Gate II: Shadows of Amn (Sombras de Amn) (otoño 2000), ambos usando una versión avanzada del engine usado en Baldur's Gate. Tambien planea lanzar un juego online llamado Neverwinter Nights (Noches de Nunca invierno).

En 1999, SSI obtuvo la licencia para sacar juegos de ordenador basados en la proxima 3ª Edicion del AD&D. Su primer lanzamiento sera Pool of Radiance II : The Ruins of Myth Drannor, tambien en los Reinos Olvidados.

Si estas interesado en los juegos de ordenador mencionados arriba y buiscas mas información (titulos disponibles, precios, requisitos, etc.) contacta con una tienda de videojuegos, pon un mensaje en los grupos de noticias de juegos de ordenador, o visita las webs oficiales de SSI o de Interplay (www.interplay.com).

1.7 ¿Hay un website oficial de los Reinos Olvidados?

Si, lo hay. Esta mantenido por Wizards of the Coast, Inc. y esta en

la siguiente URL : <http://www.wizards.com/ForgottenRealms/Welcomex.asp>
En español no podemos decir lo mismo puesto que ni Zinco en su día ni Martínez Roca en la actualidad tienen página web ni lugar al que dirigirse si exceptuamos la dirección de correo electrónico del director de la Dungeon española, Cesar Carracedo : ccarracedo@martinez-roca.es

1.8 ¿Hay un grupo de noticias donde se pueda hablar solo de Forgotten Realms?

De reciente aparición pero si lo hay dedicado exclusivamente a los Reinos Olvidados en inglés, dependiente de Wizards of the Coast, Inc en su propio servidor. El nombre del servidor de noticias es news.cipher.com y allí solamente tienes que buscar el grupo que quieras. También en rec.games.frp.dnd puedes sacar información valiosa pero más genérica.

En español disponemos de dos grupos de noticias dedicados al rol es.rec.juegos.rol y es.binarios.rol, además del grupo chileno es.chile.rol. Solo un detalle ninguno de estos grupos está destinado a plantear dudas sobre juegos de ordenador, sino solo de rol aunque estén a veces íntimamente relacionados como el caso de Baldur's Gate.

1.9 ¿Hay una lista de correo de Forgotten Realms oficial?

Si, la hay. En realidad son varias. Para subscribirse a la lista general de Forgotten Realms de Wizards of the Coast, Inc envía un e-mail a: listserv@oracle.wizards.com

Tu e-mail debe seguir este formato (sin otra información): SUBSCRIBE REALMS-L [tu nombre real]

Hay algunas listas mantenidas por MPGN. Para subscribirse a ellas necesitas mandar un mail a majordomo@mpgn.com

Recuerda seguir el formato de aquí abajo :

Al-Qadim mailing list: subscribe al-qadim [dirección de e-mail]

The Forgotten Realms Projects mailing list: subscribe realms-projects [dirección de e-mail]

Para más información sobre las listas de correos mira la sección de esta FAQ 1.10.

En español no existe ninguna lista de correo oficial aunque si una de aficionados. La lista "oficiosa" de los Reinos Olvidados en español está alojada en www.egroups.com y se llama Reinos_Olvidados. Para subscribirse hay que enviar un mail sin subject a Reinos_Olvidados-subscribe@egroups.com o bien ponerse en contacto con su moderador Reinos_Olvidados-moderator@egroups.com .

1.10 ¿Hay alguna FAQ que responda a preguntas más específicas?

Si, la hay. The Forgotten Realms Mailing List FAQ responde a muchas de las preguntas que pueden venir a tu mente una vez que te introduces más profundamente en los Reinos Olvidados. La FAQ de los Reinos Olvidados la lleva Andrew Hackard (hackard@texas.net) y Craig Sefton

(craig@tradepage.co.za). Puedes encontrarla en :
<http://www.lava.net/~toby/frfaq.htm>, o
<http://www.geocities.com/TimesSquare/7485/faq.html>

1.11 ¿Hay alguna fuente de material oficial gratuito en Internet?

Se puede encontrar buen material en Internet.

La fuente mas importante es la pagina de Wizards of the Coast:

http://www.wizards.com/ForgottenRealms/FR_Features.asp

<http://www.wizards.com/ForgottenRealms/DnDForgottenRealmsDownloads.asp>

Material sobre dos ciudades -- The Living City (a.k.a. Ravens Bluff) (Farallón de los Cuervos / Riscorvo) y Procampur – así como un área especial llamada The Living Jungle (La Jungla Viviente) ha sido desarrollado por los miembros de la RPGA.

El material sobre la Ciudad Viviente del Farallon de los Cuervos y la Jungla Viviente puedes hallarlo en :

<http://www.wizards.com/rpga/campaigns.asp>

Sobre Procampur en :

<http://www.concentric.net/~Jlorien/procampur/index.html>

Más información sobre la RPGA está disponible en :

<http://www.wizards.com/rpga/Welcome.asp>

Por supuesto material no oficial lo hay en muchísimas páginas, aunque en español escasean.

1.12 ¿Hay alguna revista que tenga artículos sobre los Reinos Olvidados?

Si, en la actualidad hay tres: DRAGON Magazine, DUNGEON Adventures, y POLYHEDRON Newszine, todas de Wizards of the Coast, Inc.

DRAGON Magazine y POLYHEDRON Newszine traen artículos cortos sobre los productos y juegos de Wizards of the Coast, Inc., incluyendo Forgotten Realms. DUNGEON Adventures se concentra en las aventuras para el juego de rol y bastantes de ellas están emplazadas en los Reinos. Esta última revista ha sido relanzada por ediciones Martínez Roca en español. La revista DRAGON (aunque mezclada con aventuras de la DUNGEON) fue publicada en su día durante unos 30 números por la anterior depositaria de los derechos Ediciones Zinco.

Los artículos publicados en estas revistas suelen estar escritos por veteranos de los Reinos, incluyendo a Ed Greenwood en persona, por lo que deberías darles un vistazo sobre todo a la DRAGON que es la que trae nuevas cosas para los Reinos. La DRAGON Magazine y DUNGEON Adventures pueden llegar a tu casa por correo si te suscribes, y la POLYHEDRON Newszine solo está disponible si eres miembro de la RPGA.

También en Octubre de 1999, TSR Inc. puso a la venta un CD-ROM titulado DRAGON Magazine Archive. Este producto tiene 250 números de la DRAGON Magazine en cinco CDs en versión electrónica. Ni que decir que este producto es indispensable para todos aquellos "freakys" que se precien de los Reinos Olvidados.

Puedes encontrar más información sobre DRAGON Magazine en :

<http://www.wizards.com/Dragon/Welcome.asp>

Sobre la DUNGEON Adventures en:

<http://www.wizards.com/Dungeon/Welcome.asp>

Mas información sobre la RPGA en :

<http://www.wizards.com/rpga/Welcome.asp>

Sobre la POLYHEDRON Newszine en :

<http://www.wizards.com/rpga/publications.asp>

Para consultar informacion sobre los Reinos Olvidados en numeros pasados de Dragon Magazines en el apéndice 3.4.

1.13 ¿Como afectara la 3ª Edicion del D&D que sera publicada en el otoño del 2000 a los Reinos Olvidados?

Parece que los cambios seran minimos. De acuerdo a los comentarios de Wizards of the Coast en Agosto 1999, la linea de los Reinos sera soportada con mas material mas fuertemente que nunca.

Tambien se comenta que el material out of print (que ya no se publica) sera republicado en forma de CD-Rom o en la red en algun momento entre el año 2000 y el 2001.

Tambien se publicara un libro de tapa dura en el 2000 para sustituir la caja actual.

1.14 ¿He escuchado que Hasbro, Inc ha adquirido Wizards of the Coast, Inc. y me pregunto como afectara eso a los productos de los Reinos?

Parece que en principio en nada—pero cruza los dedos por si acaso (¡no quiero jugar al Monopoly con figuritas de Elminster y Drizzt!).

1.15 ¿Cuáles son los requisitos del sistema para ejecutar el Forgotten Realms Interactive Atlas?

El Forgotten Realms Interactive Atlas es un programa creado por ProFantasy (www.profantasy.com) que en un CD incluye todos los mapas publicados en los suplementos de Reinos y totalmente modificables con el programa Campaign Cartographer. Realmente una buena compra.

Estos son los requisitos minimos dados por ProFantasy Software, Ltd.:

- IBM (R) o 100% PC-compatible
- Pentium (133 MHz)
- 16 MB RAM
- 2X CD-ROM
- 60 MB HD
- SVGA (800x600, 16 bit)
- Microsoft (R) compatible mouse
- Windows (R) 95, 98, o NT 4.0

Pero los requisitos previos no garantizan las operaciones mas complejas con el atlas ni la suavidad de los cambios de mapas. Basado en mi experiencia :

- Pentium II (233 MHz o mejor)
- 32 MB RAM

- 12X CD-ROM , o 600 MB HD

Ademas, debido a la naturaleza de los graficos usados en el programa, cuanta mas memoria tenga la tarjeta grafica mejor. Los Parches y ampliaciones para el Atlas (con nuevos mapas) estan disponibles en : http://www.wizards.com/electronic/tsr_downloads.asp

2. PREGUNTAS SOBRE EL MUNDO DE LOS REINOS OLVIDADOS

2.1 ¿Qué es Toril/Abeir-Toril?

Abeir-Toril, a veces llamado Toril, para abreviar, es el nombre del planeta donde las tierras conocidas como los Forgotten Realms están situados.

2.2 ¿Qué es Faerûn?

Faerûn (pronunciado Feiruun) es el nombre del continente mas grande conocido en Abeir-Toril (p.e. los Reinos Olvidados). Es una palabra que se usa para referirse normalmente a la parte occidental del continente, así como que es la parte mas descrita o al menos con mas detalle.

2.3 ¿Qué es Kara-Tur?

Básicamente, Kara-Tur es el nombre oriental de Faerûn, pero normalmente, el termino Kara-Tur se usa para referirse a la parte oriental del mayor continente de Abeir-Toril. Las culturas de Kara-Tur son bastante parecidas a las culturas orientales de la tierra. Kara-Tur tiene su propia caja de campaña, que esta tristemente out of print y es muy difícil de obtener (ver la seccion 3.3).

2.4 ¿Qué es Maztica?

Maztica es el nombre de un continente localizado lejos al oeste de Faerun, tras un gran océano. Las culturas de Maztica se asemejan a las culturas indias de Sudamérica. Maztica tambien tiene su propia caja de campaña (ver seccion 3.3).

2.5 ¿Qué es Al-Qadim? ¿Qué es Zakhara?

En 1992, TSR, Inc. publico un nuevo libro de reglas para el AD&D titulado Al-Qadim: Arabian Adventures. Eran reglas para jugar al rol aventuras al estilo de "Mil y una noches" y fue el primero de toda una linea de productos basados en Al-Qadim. En las paginas de este suplemento nacia el nombre de un continente llamado Zakhara al sur de Faerûn. Las culturas que alli residian se asemejan bastante a aquellas de los arabes en nuestro mundo. Una caja nueva llamada Al-Qadim: Land of Fate se publicó en 1993. Este producto detallaba con mas profundidad el

continente de Zakhara. Muchos otros productos fueron publicados desde 1992, pero la mayoría están desafortunadamente out of print (ver la sección 3.3 para detalles)

Oficialmente, Zakhara está situado en Abeir-Toril, al sur del continente de Faerûn, y por tanto parte de los Reinos Olvidados. Sin embargo es un área tan separada y diferenciada de Faerûn, Kara-Tur, y Maztica que tiene sus propias deidades y costumbres.

2.6 ¿Quién es Elminster?

Elminster es tal vez la persona más famosa de Abeir-Toril, y con certeza el sabio más eminente de Faerûn. Nadie sabe exactamente lo viejo que es o lo poderoso, pero parece que ha vivido cientos de años. Actualmente reside en el pueblo del Valle de la Sombra.

Elminster fue una de las primeras personas imaginarias que Ed Greenwood creó para los Forgotten Realms. "Bocaditos" de información sobre él aparecen en casi todos los productos del juego, pero las novelas de Elminster escritas por Ed Greenwood son las fuentes de información más fiables (p.e. Elminster: The Making of a Mage, Elminster in Myth Drannor, y The Temptation of Elminster) (Publicadas en español por Timun Mas como La Forja de un Mago, Elminster en Myth Drannor, La Tentación de Elminster). También es recomendable The Shadow of the Avatar Trilogy también por Ed Greenwood es también recomendable – pero no olvides leer antes The Avatar Trilogy (Trilogía de Avatar, también publicada en español) (ver sección 4.2 para más detalles).

2.7 ¿Quién es Drizzt Do'Urden?

Drizzt Do'Urden es un drow, o elfo oscuro; un renegado que huyó de su lugar de nacimiento- la ciudad de Menzoberranzan – porque a diferencia del resto de drows, no podía aceptarla crueldad y falta de ética (desde nuestro punto de vista) de su raza. Decidió escapar y vivir entre otras razas. Ha incrementado su fama en los Reinos occidentales gracias a sus heroicas hazañas posteriores.

Drizzt es un héroe complejo y fascinante creado por R.A. Salvatore en sus novelas. Encontrarás mucha más información sobre Drizzt Do'Urden en el accesorio de Menzoberranzan y en las siguientes novelas: The Dark Elf Trilogy (Trilogía del Elfo Oscuro), The Icewind Dale Trilogy (Trilogía del Valle del Viento Helado), The Legacy (El Legado), Starless Night (Noche sin Estrellas), Siege of Darkness (Cerro de Oscuridad), Passage to Dawn (Luz en las Tinieblas), y The Silent Blade (El estigma de Errtu) todos de Bob Salvatore y algunas publicadas en español.

3. CUESTIONES SOBRE EL JUEGO DE ROL EN LOS FORGOTTEN REALMS

3.1 ¿Qué necesito para empezar a jugar al rol en los Forgotten Realms?

Hay muchos modos de responder eso, pero la más fácil y sencilla es

tener estas tres cosas:

1) Reinos Olvidados : Escenario de Campaña (1999) por Martinez Roca o la anterior caja de Ediciones Zinco, el Vademécum de Campaña de los Reinos Olvidados (1993).

2) Advanced Dungeons & Dragons – 2ª Edicion: Manual del Jugador. Tambien publicados por Martinez Roca y Ed. Zinco.

3) Advanced Dungeons & Dragons – 2ª Edicion: Guia del Dungeon Master. Tambien publicados por Martinez Roca y Ed. Zinco.

Eso es todo lo que necesitas para empezar. Si prefieres la primera edicion del AD&D, puedes encontrar un modo mas facil usando el viejo set de campaña (si puedes encontrar uno, claro). Si puedes obtener el libro de tapa dura titulado Forgotten Realms Adventures (Aventuras en su edición en español de Ed. Zinco) , te recomiendo que lo compres. Si tienes los tres, p.ej. ambas cajas de campaña y el libro de Aventuras no tendrás problemas para empezar una campaña. Luego hay muchos productos de Reinos que puedes querer comprar, como por ejemplo, el Manual Monstruoso (publicado por Martinez Roca en dos tomos) o el mas viejo Compendio de Monstruos (por Ed. Zinco).

Hay mas informacion sobre el AD&D y sus productos en:
<http://www.wizards.com/dnd/welcomex.asp>

Busca en la lista de la seccion 3.3 para ver que productos de los Reinos Olvidados hay publicados.

3.2 ¿Cuales son los accesorios/aventuras/expansiones mas valiosos?

Esa es una buena pregunta, pero sin una simple respuesta, porque a gente diferente le gustan diferentes cosas. Sin embargo, mucha gente encuentra estos productos muy valiosos :

1) City of Splendors – Una impresioante caja que detalla la ciudad de Aguaprofunda. Si quieres hacer una aventura en una de las ciudades mas excitantes de los Reinos Olvidados, tiene todo lo que necesitas.

2) Faiths & Avatars – Esta libro te cuenta todo lo que necesitas saber sobre los dioses mas importantes y sus fes en los Reinos Olvidados.

3) The North – Una caja que detalla las tierras al norte de la Costa de la Espada. Es una de las cjas major presentadas disponibles junto con Lands of Intrigue y Empires of the Shining Sea.

4) Sea of Fallen Stars – Una importante expansion de campaña que cubre los eventos principales de Threat from the Sea Trilogy y que trae reglas para jugar los Reinos submarinos.

3.3 ¿Qué productos sobre los Reinos ha publicado TSR, Inc./Wizards of the Coast, Inc. ?

La lista que sigue esta ordenada por :

- Codigo del Producto
- Titulo
- Diseñador o Editor
- Año de Publicacion
- ISBN

Los productos "Basicos" estan marcados con (*). 'O.p.' significa que el producto en cuestion esta out of print y es difícil de encontrar. Los productos en español aparecen traducidos debajo del titulo en inglés.

Productos Esenciales :

1031 FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN SET *

Greenwood, Grubb, Martin; 1987, ISBN 0-88038-472-7 (o.p.)

1085 FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN SETTING *

Greenwood, Grubb, Bingle; 1993, ISBN 1-56076-617-4

**VADEMÉCUM DE CAMPAÑA DE LOS REINOS OLVIDADOS , 1993 Ed. Zinco

** REINOS OLVIDADOS : EXPANSION DE CAMPAÑA, 2000 Ed. Martínez Roca

2106 FORGOTTEN REALMS ADVENTURES *

Greenwood, Grubb; 1990, ISBN 0-88038-828-5 (o.p.)

** AVENTURAS EN LOS REINOS OLVIDADOS, 1994 Ed. Zinco

2104 MONSTROUS COMPENDIUM VOLUME THREE: FORGOTTEN REALMS *

Cook et al.; 1989, ISBN 0-88038-769-6 (o.p.)

** COMPENDIO DE MONSTRUOS VOLUMEN TRES : FORGOTTEN REALMS, 1994 Ed. Zinco

2125 MONSTROUS COMPENDIUM: FORGOTTEN REALMS APPENDIX *

Cook et al.; 1991, ISBN 1-56076-111-3 (o.p.)

2142 PLAYER'S GUIDE TO THE FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN

Greenwood et al.; 1993, ISBN 1-56076-695-6 (o.p.)

9401 TM4 WATERDEEP TRAIL MAP

?; 1989, ISBN ? (o.p.)

11451 FORGOTTEN REALMS INTERACTIVE ATLAS [An atlas on CD-ROM]

ProFantasy Software Ltd.; ISBN 0-7869-1451-3

Expansiones Mayores de Campaña :

1032 KARA-TUR: THE EASTERN REALMS

Cook et al.; 1988, ISBN ? (o.p.)

1040 CITY SYSTEM

Grubb, Greenwood; 1988, ISBN 0-88038-600-2 (o.p.)

1055 THE HORDE

Cook; 1990, ISBN 0-88038-868-4 (o.p.)

1060 THE RUINS OF UNDERMOUNTAIN

Greenwood; 1991, ISBN 1-56076-061-3 (o.p.)

** LAS RUINAS DE BAJOMONTAÑA, 1994, Ed. Zinco

1066 MAZTICA

Niles, Beach; 1991, ISBN 1-56076-084-2 (o.p.)

1083 MENZOBERRANZAN

Greenwood, Salvatore, Niles, et al.; 1992, ISBN

1-56076-460-0

**MENZOBERRANZAN, 1994 Ed. Zinco

1084 THE RUINS OF MYTH DRANNOR

Greenwood; 1993, ISBN 1-56076-569-0 (o.p.)

1104 THE RUINS OF UNDERMOUNTAIN II -- THE DEEP LEVELS

Rabe, Ritchie, Bingle; 1994, ISBN 1-56076-821-5 (o.p.)

1109 CITY OF SPLENDORS

- Greenwood, Schend; 1994, ISBN 1-56076-868-1 (o.p.)
- 1111 ELMINSTER'S ECOLOGIES
Swan et al.; 1994, ISBN 1-56076-917-3
- 1120 RUINS OF ZHENTIL KEEP
Melka, Terra; 1995, ISBN 0-7869-0109-8
- 1121 SPELLBOUND
Pryor; 1995, ISBN 0-7869-0139-X
- 1142 THE NORTH: GUIDE TO THE SAVAGE FRONTIER
Henson; 1996, ISBN 0-7869-0391-0
- 1147 NETHERIL: EMPIRE OF MAGIC
Henson, Butler; 1996, ISBN 0-7869-0437-2
- 1159 LANDS OF INTRIGUE
Schend; 1997, ISBN 0-7869-0697-9
- 1165 CORMANTHYR: EMPIRE OF THE ELVES
Schend, Melka; 1998, ISBN 0-7869-0761-4
- 9561 EMPIRES OF THE SHINING SEA
Schend, Donovan; 1998, ISBN 0-7869-1237-5
- 9575 THE CITY OF RAVENS BLUFF
Greenwood; 1998, ISBN 0-7869-1195-6
- 11393 SEA OF FALLEN STARS
Schend; 1999, ISBN 0-7869-1393-2

Sourcebooks (Accesorios) (128 pg. o mas):

- 9516 FAITHS & AVATARS
Martin et al.; 1996, ISBN 0-7869-0384-8
- 9563 POWERS & PANTHEONS
Boyd, et al.; 1997, ISBN 0-7869-0657-X
- 9585 DEMIHUMAN DEITIES
Boyd, et al.; 1999, ISBN 0-7869-1239-1
- 9529 HEROES' LOREBOOK
Donovan, Culotta; 1996, ISBN 0-7869-0412-7
- 9552 VILLAINS' LOREBOOK
Donovan; 1998, ISBN 0-7869-1236-7

- 9297 FOR1: DRACONOMICON
Findely et al.; 1990, ISBN 0-88038-876-5
DRACONOMICON, 1994, Ed. Zinco

- 9326 FOR2: THE DROW OF THE UNDERDARK
Greenwood; 1991, ISBN 1-56076-132-6
LOS DROWS DE LA SUBOSCURIDAD, 1994, Ed. Zinco

- 9346 FOR3: PIRATES OF THE FALLEN STARS
Scott, Cook, Grubb; 1992, ISBN 0-56076-320-5 (o.p.)
- 9390 FOR4: THE CODE OF THE HARPERS
Greenwood; 1992, ISBN 1-56076-644-1
- 9430 ELVES OF EVERMEET
Pryor; 1994, ISBN 1-56076-829-0
ELFOS DE SIEMPREUNIDOS, 1995, Ed. Zinco

- 9475 THE SEVEN SISTERS

- Greenwood; 1995, ISBN 0-7869-0118-7 (o.p.)
- 9487 GIANTCRAFT
 Winninger; 1995, ISBN 0-7869-0163-2
- 9547 CULT OF THE DRAGON
 Donovan; 1999, ISBN 0-7869-0709-6
- 11509 DRIZZT DO'URDEN'S GUIDE TO THE UNDERDARK
 Boyd; 1999, ISBN 0-7869-1509-9
- 11430 SECRETS OF THE MAGISTER
 Greenwood, 2000, ISBN 0-7869-1430-0
- 9491 PAGES FROM THE MAGES
 Greenwood, Beach; 1995, ISBN 1-7869-0183-7
- 9545 PRAYERS FROM THE FAITHFUL
 Greenwood; 1997, ISBN 0-7869-0682-0 (o.p.)
- 9535 VOLO'S GUIDE TO ALL THINGS MAGICAL
 Greenwood, Boyd; 1996, ISBN 0-7869-0446-1 (o.p.)
- 9492 WIZARDS AND ROGUES OF THE REALMS
 Connors, Greenwood; 1995, ISBN 0-7869-0190-X
- 9509 WARRIORS AND PRIESTS OF THE REALMS
 Terra; 1996, ISBN 0-7869-0368-6
- 11316 DEMIHUMANS OF THE REALMS
 Moore; 1999, ISBN 0-7869-1316-9
- 9358 AURORA'S WHOLE REALMS CATALOGUE
 Brown et al.; 1992, ISBN 1-56076-327-2 (o.p.)
- 9379 VOLO'S GUIDE TO WATERDEEP
 Greenwood; 1992, ISBN 1-56076-335-3 (o.p.)
- 9393 VOLO'S GUIDE TO THE NORTH
 Greenwood; 1993, ISBN 1-56076-678-6 (o.p.)
- 9460 VOLO'S GUIDE TO THE SWORD COAST
 Greenwood; 1994, ISBN 1-56076-904-1
- GUIA DE VOLO A LA COSTA DE LA ESPADA, 2000, Ed. Martinez Roca
- 9486 VOLO'S GUIDE TO CORMYR
 Greenwood; 1995, ISBN 1-7869-0151-9
- 9524 VOLO'S GUIDE TO THE DALELANDS
 Greenwood; 1996, ISBN 0-7869-0406-2 (o.p.)
- GUIA DE VOLO PARA LOS VALLES, 2000, Ed. Martinez Roca

Sourcebooks (Accesorios) (32-128 pg.):

- 9213 FR1: WATERDEEP AND THE NORTH
 Greenwood; 1987, ISBN 1-88038-490-5 (o.p.)
- 9217 FR2: MOONSHAE
 Niles; 1987, ISBN 0-88038-494-8 (o.p.)
- 9224 FR3: EMPIRES OF THE SANDS
 Haring; 1988, ISBN 0-88038-539-1 (o.p.)
- 9229 FR4: THE MAGISTER
 Greenwood; 1988, ISBN 0-88038-564-2 (o.p.)
- 9233 FR5: THE SAVAGE FRONTIER
 Jaquays; 1988, ISBN 0-88038-593-6 (o.p.)
- 9235 FR6: DREAMS OF THE RED WIZARDS
 Perrin; 1988, ISBN 0-88038-615-0 (o.p.)

9252 FR7: HALL OF HEROES
various authors; 1989, ISBN 0-88038-711-4 (o.p.)

9262 FR8: CITIES OF MYSTERY
Rabe; 1989, ISBN 0-88038-744-0 (o.p.)

9267 FR9: THE BLOODSTONE LANDS
Salvatore; 1989, ISBN 0-88038-771-8 (o.p.)

9274 FR10: OLD EMPIRES
Bennie; 1990, ISBN 0-88038-821-8 (o.p.)

9300 FR11: DWARVES DEEP
Greenwood; 1990, ISBN 0-88038-880-3 (o.p.)

9324 FR12: HORDE CAMPAIGN
Scott; 1991, ISBN 1-56076-130-X (o.p.)

9320 FR13: ANAUROCH
Greenwood, Grubb; 1991, ISBN 1-56076-126-1 (o.p.)

9351 FR14: THE GREAT GLACIER
Swan; 1992, ISBN 1-56076-324-8 (o.p.)

9373 FR15: GOLD & GLORY
Beach; 1992, ISBN 1-56076-334-5 (o.p.)

9388 FR16: THE SHINING SOUTH
Prusa; 1993, ISBN 1-56076-595-X (o.p.)

9392 FRS1: THE DALELANDS
Baker; 1993, ISBN 1-56076-667-0 (o.p.)

9410 CORMYR
Haddock; 1994, ISBN 1-56076-818-5 (o.p.)

9474 THE MOONSEA
Terra; 1995, ISBN 0-7869-0092-X (o.p.)

9520 THE VILHON REACH
Butler, Greenwood; 1996, ISBN 0-7869-0400-3 (o.p.)

9558 THE FALL OF MYTH DRANNOR
Schend; 1998, ISBN 0-7869-1235-9

9589 CALIMPORT
Schend; 1998, ISBN 0-7869-1238-3

11348 SKULLPORT
Joseph Wolf; 1999, ISBN 0-7869-1348-7

9489 ELMINSTER'S ECOLOGIES APPENDIX I
Davis, Bingle; 1995, ISBN 0-7869-0115-2

9490 ELMINSTER'S ECOLOGIES APPENDIX II
Beach; 1995, ISBN 0-7869-0171-3

Aventuras:

8908 LC1: GATEWAY TO RAVENS BLUFF
?; 1989, ISBN ? (o.p.)

9282 LC2: INSIDE RAVENS BLUFF
?; 1990, ISBN ? (o.p.)

9316 LC3: NIGHTWATCH IN THE LIVING CITY
Baas, Glass; 1991, ISBN ? (o.p.)

9315 LC4: PORT OF RAVENS BLUFF
RPGA Network; 1991, ISBN ? (o.p.)

9185 N4: TREASURE HUNT
Allston; 1986, ISBN 0-88038-326-7 (o.p.)

9212 N5: UNDER ILLEFARN

Perrin; 1987, ISBN 0-88038-489-1 (o.p.)

9226 I14: SWORDS OF THE IRON LEGION
various authors; 1988, ISBN 0-88038-559-6 (o.p.)

9122 H1: THE BLOODSTONE PASS
Niles, Dobson; 1985, ISBN ? (o.p.)

9168 H2: THE MINES OF BLOODSTONE
Niles, Dobson; 1986, ISBN ? (o.p.)

9200 H3: THE BLOODSTONE WAR
Niles, Dobson, Greenwood; 1987, ISBN ? (o.p.)

9228 H4: THE THRONE OF BLOODSTONE
Niles, Dobson; ISBN 0-88038-560-X (o.p.)

9238 FRC1: RUINS OF ADVENTURE
Breault, Cook, Ward, Winter; 1988, ISBN ? (o.p.)

9239 FRC2: CURSE OF THE AZURE BONDS
Grubb, MacDonald; 1989, ISBN 0-88038-606-1 (o.p.)

9240 REF5: THE LORDS OF DARKNESS
Greenwood et al.; 1988, ISBN 0-88038-622-3 (o.p.)

9247 FRE1: SHADOWDALE
Greenwood; 1989, ISBN 0-88038-720-3 (o.p.)

9248 FRE2: TANTRAS
Greenwood; 1989, ISBN 0-88038-739-4 (o.p.)

9249 FRE3: WATERDEEP
Greenwood; 1989, ISBN 0-88038-757-2 (o.p.)

9281 FRA1: STORM RIDERS
Denning; 1990, ISBN 0-88038-834-X (o.p.)

9290 FRA2: BLACK COURSER
Denning; 1990, ISBN 0-88038-858-7 (o.p.)

9304 FRA3: BLOOD CHARGE
Denning; 1990, ISBN 0-88038-889-7 (o.p.)

9301 FA1: HALLS OF THE HIGH KING
Greenwood; 1990, ISBN 0-88038-881-1 (o.p.)

9341 FA2: NIGHTMARE KEEP
Swan; 1990, ISBN 1-56076-147-4 (o.p.)

9354 FRQ1: HAUNTED HALLS OF EVENINGSTAR
Greenwood; 1992, ISBN 1-56076-325-6 (o.p.)

9389 FRM1: THE JUNGLES OF CHULT
Lowder; 1993, ISBN 1-56076-605-0 (o.p.)

9369 FRQ2: HORDES OF DRAGONSPEAR
Connors; 1992, ISBN 1-56076-333-7 (o.p.)

9391 FRQ3: THE DOOM OF DAGGERDALE
Baur; 1993, ISBN 1-56076-654-9 (o.p.)

9444 MARCO VOLO I: DEPARTURE
Pryor; 1994, ISBN 1-56076-848-7 (o.p.)

9450 MARCO VOLO II: JOURNEY
Pryor; 1994, ISBN 1-56076-869-X (o.p.)

9455 MARCO VOLO III: ARRIVAL
Pryor; 1994, ISBN 1-56076-890-8 (o.p.)

9465 BOOK OF LAIRS
?; 1994, ISBN 1-56076-924-6 (o.p.)

9484 THE SWORD OF THE DALES
Butler; 1995, ISBN 0-7869-0126-8 (o.p.)

LA ESPADA DE LOS VALLES, no publicada por una editorial pero traducida

en la red.

9485 THE SECRET OF SPIDERHAUNT

Butler; 1995, ISBN 0-7869-0150-0 (o.p.)

9488 THE RETURN OF RANDAL MORN

Butler; 1995, ISBN 0-7869-0170-5 (o.p.)

9519 UNDERMOUNTAIN TRILOGY I: THE LOST LEVEL

Schend; 1996, ISBN 0-7869-0399-6 (o.p.)

9528 UNDERMOUNTAIN TRILOGY II: MADDGOTH'S CASTLE

Schend; 1996, ISBN 0-7869-0423-2 (o.p.)

9538 UNDERMOUNTAIN TRILOGY III: STARDOCK

Schend; 1997, ISBN 0-7869-0451-8

9531 FOUR FROM CORMYR

Terra; 1997, ISBN 0-7869-0646-4

9540 HOW THE MIGHTY ARE FALLEN

Henson; 1996, ISBN 0-7869-0537-9

9544 CASTLE SPULZEER

Stewart; 1997, ISBN 0-7869-0669-3

9562 HELLGATE KEEP

Schend; 1998, ISBN 0-7869-0786-X

9574 FOR DUTY AND DEITY

Donovan; 1998, ISBN 0-7869-1234

11337 THE ACCURSED TOWER

Salvatore; 1999, ISBN 0-7869-1337-1

11405 THE WYRMSKULL THRONE

Schend, Reid; 1999, ISBN 0-7869-1405-X

Al-Qadim :

2126 AL-QADIM: ARABIAN ADVENTURES

Grubb, Hayday; 1992, ISBN 1-56076-358-2 (o.p.)

2129 MONSTROUS COMPENDIUM: AL-QADIM APPENDIX

Baur, Kurtz; 1992, ISBN 1-56076-370-1 (o.p.)

2146 THE COMPLETE SHA'IR'S HANDBOOK

Witt; 1994, ISBN 1-56076-828-2 (o.p.)

1077 LAND OF FATE

Grubb, Hayday; 1993, ISBN 1-56076-329-9 (o.p.)

1091 CITY OF DELIGHTS

Prusa, Beach, Kurtz; 1993, ISBN 1-56076-589-5 (o.p.)

9366 ALQ1: AL-QADIM: GOLDEN VOYAGES

Cook; 1992, ISBN 1-56076-331-0 (o.p.)

9431 ALQ2: ASSASSIN MOUNTAIN

Baur; 1993, ISBN ? (o.p.)

9433 ALQ3: A DOZEN AND ONE ADVENTURES

Kurtz; 1993, ISBN ? (o.p.)

9433 ALQ4: SECRETS OF THE LAMP

Baur; 1993, ISBN 1-56076-647-6 (o.p.)

9440 ALQ5: RUINED KINGDOMS

Kurtz; 1994, ISBN ? (o.p.)

9467 ALQ6: CITIES OF BONE

Kurtz; 1994, ISBN ? (o.p.)

9449 ALQ7: CORSAIRS OF THE GREAT SEA

Rea; 1994, ISBN 1-56076-867-3 (o.p.)
9459 ALQ8: CARAVANS
Swan; 1994, ISBN ? (o.p.)
9584 REUNION
Cassada, Rea; 1998, ISBN 1-7869-1196-4

Maztica :
9349 FMQ1: CITY OF GOLD
Nephew, Tweet; 1992, ISBN 1-56076-322-1 (o.p.)
9333 FMA1: FIRES OF ZATAL
Grubb, Beach; 1991, ISBN 1-56076-139-3 (o.p.)
9340 FMA2: ENDLESS ARMIES
Grubb; 1991, ISBN 1-56076-146-6 (o.p.)

Kara-Tur y otros productos Orientales :
2018 AD&D 1st Edition: ORIENTAL ADVENTURES
Cook; 1985, ISBN ? (o.p.)
2116 MONSTROUS COMPENDIUM: KARA-TUR APPENDIX
Swan; 1990, ISBN 0-88038-851-X (o.p.)
9402 TM5 KARA-TUR TRAIL MAP
?; 1989, ISBN ? (o.p.)
9164 OA1: SWORD OF THE DAIMYO
Cook; 1986, ISBN ? (o.p.)
9186 OA2: NIGHT OF THE SEVEN SWORDS
Pickens, Cook, Johnson, Swan, Carmien, Ritchie; 1986, ISBN ?
(o.p.)
9195 OA3: OCHIMO, THE SPIRIT WARRIOR
Grubb; 1987, ISBN ? (o.p.)
9203 OA4: BLOOD OF THE YAKUZA
Cook; 1987, ISBN ? (o.p.)
9242 OA5: MAD MONKEY VS. THE DRAGON CLAW
Grubb; 1988, ISBN 0-88038-624-X (o.p.)
9257 OA6: RONIN CHALLENGE
Swan, Smith; 1989, ISBN 0-88038-749-1 (o.p.)
9258 OA7: TEST OF THE SAMURAI
Swan; 1989, ISBN 0-88038-775-0 (o.p.)
9307 FROA1: NINJA WARS
Findley; 1990, ISBN 0-88038-895-1 (o.p.)

Productos relacionados de refilón:
8422 CATACOMBS: KNIGHT OF THE LIVING DEAD
Varney; 1989, ISBN ? (o.p.)
8967 AD&D ADVENTURE GAMEBOOK 17: SPAWN OF DRAGONSPEAR
Perrin; 1988, ISBN 0-88038-570-7 (o.p.)
1044 THE GREAT KHAN GAME
Wham, Hamblen; 1989, ISBN 0-88038-721-1 (o.p.)
8889 AD&D FORGOTTEN REALMS 1989 CALENDAR
?; 1988, ISBN ? (o.p.)
8890 THE FORGOTTEN REALMS 1990 CALENDAR

?; 1989, ISBN ? (o.p.)

Como veis en español no hay mucho, o no tanto como desearíamos muchos fans de los Reinos.

3.4 ¿Qué numeros de DRAGON Magazine/DUNGEON Adventures/POLYHEDRON Newszine contienen articulos sobre los Reinos Olvidados?

Han aparecido articulos interesantes sobre los Reinos a lo largo de los años en estos productos. Una lista como esa detallando todos ellos puede ser muy larga para esta FAQ pero listas de este tipo estan disponibles en la red : Roger E. Moore ha recopilado todo ese material en una.

Un documento FORGOTTEN REALMS Campaign Index, Part 1 lista todos los articulos que han aparecido en DUNGEON Adventures y POLYHEDRON Newszine. Este archivo RTF esta disponible en:

http://www.wizards.com/ForgottenRealms/fr_index1.rtf

Otro documento llamado FORGOTTEN REALMS Campaign Index, Part 2 lista todos los articulos que han aparecido en DRAGON Magazine. Este texto esta disponible en :

http://www.wizards.com/ForgottenRealms/fr_index2.txt

Desafortunadamente estos archivos no estan actualizados desde 1996 y por tanto son un poco viejos. La Part 1 presenta información de las aventuras aparecidas desde Septiembre/Octubre 1986 hasta Enero/Febrero 1996 y POLYHEDRON Newszine desde Verano 1981 hasta Diciembre 1985. El Indice de Campaña Parte 2, presenta articulos desde el numero 1 de la revista DRAGON hasta el numero 228.

Informacion mas actualizada sobre otros productos de Reinos y sobre los articulos mas modernos aparece en :

<http://www.jyu.fi/~tojan/fore/dragonfr.txt>

Por desgracia la información sobre los articulos posteriores en la DUNGEON Adventures o en el POLYHEDRON Newszine no esta disponible.

Un producto en CD-ROM titulado DRAGON Magazine Archive, publicado el 3 de Octubre de 1999, ofrece la versión difital de todos los numeros desde el primero hasta el 250 de la revista DRAGON. La mayoria de los entusiastas de los Reinos encontraran este producto muy valioso. En español algunos de los numeros de la revista DRAGON publicada por Ed. Zinco contienen artículos interesantes sobre los Reinos Olvidados y seguramente en la edición española de la DUNGEON de reciente aparicion tambien se publicarán aventuras de los Reinos Olvidados.

3.5 ¿Qué productos nuevos pretende sacar Wizards of the Coast, Inc. en un futuro cercano?

Los nuevos productos para los Reinos Olvidados aparece en la dirección siguiente y es renovada una vez al mes :

<http://www.wizards.com/catalog/welcome.asp>

Los planes mas próximos son :

Mayo 2000:

11622 THE DUNGEON OF DEATH

Jason Carl; ISBN 0-7869-1622-2

Junio 2000:

11674 BALDUR'S GATE II D&D GUIDEBOOK

Thomas Reid; ISBN 0-7869-1674-5

11627 CLOAK & DAGGER

Schend, Reynolds, and Boyd; ISBN 0-7869-1627-3

Julio 2000:

11626 VOLO'S GUIDE TO BALDUR'S GATE

Ed Greenwood; ISBN 0-7869-1626-5

En español los planes de Ed. Martínez Roca es ir publicando a lo largo del año todas las Guías de Volo.

4. PREGUNTAS SOBRE LAS NOVELAS

4.1 ¿Qué novelas debería leer primero?

Otra cuestión peliaguda. Hay al menos tres trilogías muy buenas que son divertidas de leer aunque no conozcas nada sobre los Reinos Olvidados.

Son:

1) The Avatar Trilogy de Richard Awlinson (Trilogía de Avatar, Ed. Timun Mas)

2) The Moonshae Trilogy de Douglas Niles (Trilogía de las Moonshaes, Ed. Timun Mas)

3) The Dark Elf Trilogy de R.A. Salvatore (Trilogía del Elfo Oscuro, Ed. Timun Mas)

Si prefieres empezar con una novella separada, Spellfire de Ed Greenwood (Fuego Mágico, Ed. Timun Mas) y Evermeet: Island of Elves de Elaine Cunningham son una buena elección.

Las primeras tres recopilaciones de relatos (Realms of Valor, Realms of Infamy, y Realms of Magic) son también buenas para empezar. Son relatos presentados por muchos de los escritores más importantes de los Reinos y en las que salen muchas personalidades importantes de Faerun.

4.2 ¿En qué orden debería leer estos libros?

Lo mejor es leer los libros más viejos primeros. Obviamente no tienes que hacer esto, pero es el modo más fácil.

"The Nobles Series" y "The Lost Empires Series" son series que constan de varias novellas individuales. Puedes leerlas en el orden que quieras. Además los libros que pertenecen a "The Harpers Series" también pueden leerse en cualquier orden. Pero hay importantes excepciones a esta regla que debes tener en cuenta. Algunas trilogías, novelas individuales, y partes de "The Harpers Series" comprenden una secuencia importante de historias. Las novelas y trilogías que pertenecen a la misma secuencia deberían leerse en el orden correcto. Consulta la siguiente lista para encontrar el orden en el que deberías leer estos libros.

I. Historias sobre Drizzt Do'Urden

1. "The Dark Elf" Trilogy by R.A. Salvatore (Trilogía del Elfo Oscuro)
2. "The Icewind Dale Trilogy" by R.A. Salvatore (Trilogía del Valle del Viento Helado)
3. "The Legacy" by R.A. Salvatore (El Legado)
4. "Starless Night" by R.A. Salvatore (Noche sin Estrellas)
5. "Siege of Darkness" by R.A. Salvatore (Cerco de Oscuridad))
6. "Passage to Dawn" by R.A. Salvatore (Luz en las Tinieblas)
7. "The Silent Blade" by R.A. Salvatore (El Estigma de Errtu)

II. Historias sobre la Era de los Trastornos

1. "The Avatar Trilogy" by Richard Awlinson (Trilogía de Avatar)
2. "Prince of Lies" by James Lowder
3. "Crucible: The Trial of Cyric the Mad" by Troy Denning
4. "The Shadow of the Avatar Trilogy" by Ed Greenwood

III. Historias sobre las Islas Moonshae

1. "The Moonshae Trilogy" by Douglas Niles (Trilogía de las Moonshaes)
2. "The Druidhome Trilogy" by Douglas Niles

IV. Historias sobre Alias

1. "The Finder's Stone Trilogy" by Kate Novak and Jeff Grubb
2. "The Harpers Series 10: Masquerades" by Kate Novak and Jeff Grubb

V. Historias sobre Spellfire

1. "Spellfire" by Ed Greenwood (Fuego Mágico)
2. "The Harpers Series 9: Crown of Fire" by Ed Greenwood

VI. Historias sobre Elminster

1. "Elminster: The Making of a Mage" by Ed Greenwood (Elminster la Forja de un Mago)
2. "Elminster in Myth Drannor" by Ed Greenwood (Elminster en Myth Drannor)
3. "The Temptation of Elminster" by Ed Greenwood (La Tentación de Elminster)

VII. Historias sobre Liriel Baenre

1. "Daughter of the Drow" by Elaine Cunningham
2. "Tangled Webs" by Elaine Cunningham

VIII. Historias sobre Arilyn Moonblade

1. "The Harpers Series 2: Elfshadow" by Elaine Cunningham
2. "The Harpers Series 2: Elfsong" by Elaine Cunningham
3. "The Harpers Series 13: Silver Shadows" by Elaine Cunningham
4. "The Dream Spheres" by Elaine Cunningham

IX. Historias sobre los Dioses Perdidos *

1. "The Harpers Series 15: Finder's Bane" by Kate Novak and Jeff Grubb
2. "The Lost Legends 2: Fistandantilus Reborn" by Douglas Niles
3. "The Lost Gods: Tymora's Luck" by Kate Novak and Jeff Grubb

X. Historias sobre Ruha

1. "The Harpers Series 1: The Parched Sea" by Troy Denning
2. "The Harpers Series 12: The Veiled Dragon" by Troy Denning

XI. Historias sobre Caledan Caldorien

1. "The Harpers Series 6: Crypt of the Shadowking" by Mark Anthony
2. "The Harpers Series 11: Curse of the Shadowmage" by Mark Anthony

* La serie de The Lost Gods es un caso extraño. Mira la sección 4.4 para los detalles.

4.3 ¿Qué es el Atlas de los Reinos Olvidados?

Un libro llamado "El Atlas de los Reinos Olvidados" de Karen Wynn Fonstad, fue publicado por TSR, Inc. en 1990 (y en español por Timun Mas). Este libro consiste principalmente en mapas y planos de edificios, aunque también presenta detalles de las novelas publicadas con anterioridad. La mayoría de los mapas suelen dejar más claro los lugares donde se desarrollan ciertas novelas. Las novelas presentadas son : "Azure Bonds", "Black Wizards", "The Crystal Shard", "Darkwell", "Darkwalker on Moonshae", "The Halfling's Gem", "Pool of Radiance", "Shadowdale", "Spellfire", "Streams of Silver", "Tantras", "Waterdeep", and "The Wyvern's Spur". ("El Tatuaje Azul, El dios de la Muerte, La Piedra de Cristal, EL Pozo de las Tinieblas, La Venganza de Bhaal, La Gema del Halfling, Fuego Mágico, Ríos de Plata, Pool of Radiance, Las Tablas del Destino, Tantras, Aguaprofunda, Espolón de Wyvern")

Los mapas de Fonstad están brillantemente detallados y científicamente medidos, pero además sencillos de entender. Cualquier fan de los Reinos que se precie amaría este libro aunque este tristemente out of print. Aunque este un poco desfasado en la actualidad, ha demostrado su probada utilidad en muchas partidas.

4.4 ¿Qué libros ha publicado TSR, Inc./Wizards of the Coast, Inc.? ¿Cuáles están disponibles en la actualidad?

He aquí una lista de novelas que se han publicado hasta el momento en inglés. Si aparece el título en español entre paréntesis es que han sido traducidas por

Timun Mas.

El esquema es similar a los anteriores :

- Código de Producto
- Título
- Autor
- Año de publicación
- ISBN

Las novelas esenciales están marcadas con (*). 'O.p.' significa que esa novela ya no se publica en inglés por lo que es difícil de encontrar. Los libros son :

Trilogías:

"The Avatar Trilogy" de Richard Awlinson (un pseudónimo)* (Trilogía de Avatar)

8472 Book 1: "Shadowdale" de Scott Ciencin (1989, ISBN 0-88038-730-0) (Las tablas del Destino)

8473 Book 2: "Tantras" de James Lowder (1989, ISBN 0-88038-748-3) (Tantras)

8474 Book 3: "Waterdeep" de Troy Denning (1989, ISBN 0-88038-759-9) (Aguaprofunda)

"The Dark Elf Trilogy" de R.A. Salvatore * (Trilogía del Elfo Oscuro)

8481 Book 1: "Homeland" (1990, ISBN 0-88038-905-2) (El Hogar)

8482 Book 2: "Exile" (1990, ISBN 0-88038-920-6) (El Exilio)

8483 Book 3: "Sojourn" (1991, ISBN 0-56076-047-8) (El Refugio)

8589 "The Dark Elf Trilogy Collector's Edition" (1998, ISBN 0-7869-1176-X (tapa dura))

21588 "The Dark Elf Trilogy Collector's Edition" (2000, ISBN 0-7869-1588-9 (tapa blanda))

"The Druidhome Trilogy" de Douglas Niles

8494 Book 1: "Prophet of Moonshae" (1992, ISBN 1-56076-319-1) (o.p.)

8495 Book 2: "The Coral Kingdom" (1992, ISBN 1-56076-332-9) (o.p.)

8496 Book 3: "The Druid Queen" (1993, ISBN 1-56076-568-2) (o.p.)

"The Empires Trilogy" de David Cook, Troy Denning, and James Lowder

8478 Book 1: "Horselords" de David Cook (1990, ISBN 0-88038-904-4) (o.p.)

8479 Book 2: "Dragonwall" de Troy Denning (1990, ISBN 0-88038-919-2) (o.p.)

8480 Book 3: "Crusade" de James Lowder (1990, ISBN 0-88038-908-7) (o.p.)

"The Finder's Stone Trilogy" de Kate Novak and Jeff Grubb (Trilogía del Tatuaje Azul)

8414 Book 1: "Azure Bonds" (1988, ISBN 0-88038-612-6) (o.p.)

(El Tatuaje Azul)

8418 Book 2: "The Wyvern's Spur" (1990, ISBN 0-88038-902-8)

(o.p.) (El Espolon de Wyvern)

8419 Book 3: "Song of the Saurials" (1991, ISBN

1-56076-060-5) (o.p.) (Canción de los Saurios)

"The Icewind Dale Trilogy" de R.A. Salvatore (Trilogía del Valle del Viento Helado)

8411 Book 1: "The Crystal Shard" (1988, ISBN 0-88038-535-9)

(La Piedra de Cristal)

8415 Book 2: "Streams of Silver" (1989, ISBN 0-88038-672-X)

(Rios de Plata)

8484 Book 3: "The Halfling's Gem" (1990, ISBN 0-88038-901-X)

(La Gema del Halfling)

21557 "The Icewind Dale Trilogy Collector's Edition" de R.A. Salvatore (2000, ISBN 0-7869-1557-9 (tapadura))

"The Lost Gods Series"

[8576 Book 1: "Finder's Bane" de Kate Novak & Jeff Grubb]

[Nota 1]

8384 Book 2: "Fistandantilus Reborn" de Douglas Niles (1997, ISBN 0-7869-0708-8) [Note 2]

8583 Book 3: "Tymora's Luck" de Kate Novak & Jeff Grubb

(1997, ISBN 0-7869-0726-6)

"The Maztica Trilogy" de Douglas Niles (La Trilogía de Mastica)

8475 Book 1: "Ironhelm" (1990, ISBN 0-88038-903-6) (o.p.)

(Yelmos de Hierro)

8476 Book 2: "Viperhand" (1990, ISBN 0-88038-907-9) (o.p.)

(Erixitl de Palul)

8477 Book 3: "Feathered Dragon" (1991, ISBN 1-56076-045-1)

(o.p.) (Qotal y Zalteco)

"The Moonshae Trilogy" de Douglas Niles * (Trilogía de las Moonshaes)

8410 Book 1: "Darkwalker on Moonshae" (1987, ISBN 0-88038-451-4) (o.p.) (El Pozo de las Tinieblas)

8412 Book 2: "Black Wizards" (1988, ISBN 0-88038-563-4) (o.p.) (El dios de la Muerte)

8416 Book 3: "Darkwell" (1989, ISBN 0-88038-717-3) (o.p.) (La venganza de Bhaal)

"The Netheril Trilogy" de Clayton Emery

8569 Book 1: "Sword Play" (1996, ISBN 0-7869-0492-5)

8570 Book 2: "Dangerous Games" (1996, ISBN 0-7869-0524-7)

8573 Book 3: "Mortal Consequences" (1998, ISBN 0-7869-0683-9)

"The Pools Trilogy" de James M. Ward, Jane Cooper Hong, and Anne K. Brown

8417 Book 1: "Pool of Radiance" de James M. Ward and Jane Cooper Hong (1989, ISBN 0-88038-735-1) (o.p.)

8491 Book 2: "Pools of Darkness" de James M. Ward and Anne K. Brown (1992, ISBN 1-56076-318-3) (o.p.)

8537 Book 3: "Pool of Twilight" de James M. Ward and Anne K. Brown (1993, ISBN 1-56076-582-8) (o.p.)

"The Shadow of the Avatar Trilogy" de Ed Greenwood

8558 Book 1: "Shadows of Doom" (1995, ISBN 0-7869-0300-7)

8559 Book 2: "Cloak of Shadows" (1995, ISBN 0-7869-0301-5)

8560 Book 3: "All Shadows Fled" (1995, ISBN 0-7869-0302-3)

"The Threat from the Sea Trilogy" de Mel Odom *

21312 Book 1: "Rising Tide" (1999, ISBN 0-7869-1312-6)

21378 Book 2: "Under Fallen Stars" (1999, ISBN 0-7869-1378-9)

"The Twilight Giants Trilogy" de Troy Denning

8546 Book 1: "The Ogre's Pact" (1994, ISBN 1-56076-891-6) (o.p.)

8549 Book 2: "The Giant Among Us" (1995, ISBN 0-7869-0098-9) (o.p.)

8554 Book 3: "The Titan of Twilight" (1995, ISBN 0-7869-0172-1) (o.p.)

Otras Series:

"The Cleric Quintet" de R.A. Salvatore *

8488 Book 1: "Canticle" (1991, ISBN 1-56076-119-9) (o.p.)

21604 Book 1: "Canticle" de R.A. Salvatore (2000, ISBN 0-7869-1604-4 (reprint with new cover art))

8489 Book 2: "In Sylvan Shadows" (1992, ISBN 1-56076-321-3) (o.p.)

21605 Book 2: "In Sylvan Shadows" de R.A. Salvatore (ISBN 0-7869-1605-2 (reprint with new cover art))

8490 Book 3: "Night Masks" (1992, ISBN 1-56076-328-0) (o.p.)

8497 Book 4: "The Fallen Fortress" (1993, ISBN 1-56076-419-8) (o.p.)

8544 Book 5: "The Chaos Curse" (1994, ISBN 1-56076-860-6) (o.p.)

21313 "The Cleric Quintet Collector's Edition" (1999, ISBN 0-7869-1313-4 (tapa dura))

"The Double Diamond Triangle Saga"

8634 Book 1: "The Abduction" de J. Robert King (1998, ISBN 0-7869-0864-5) (o.p.)

8635 Book 2: "The Paladins" de James M. Ward & David Wise (1998, ISBN 0-7869-0865-3) (o.p.)

8636 Book 3: "The Mercenaries" de Ed Greenwood (1998, ISBN 0-7869-0866-1) (o.p.)

8637 Book 4: "Errand of Mercy" de Roger E. Moore (1998, ISBN 0-7869-0867-X) (o.p.)

8638 Book 5: "An Opportunity for Profit" de Dave Gross (1998, ISBN 0-7869-0868-8) (o.p.)
8639 Book 6: "Conspiracy" de Ed Greenwood (1998, ISBN 0-7869-0869-6) (o.p.)
8640 Book 7: "Uneasy Alliances" de David Cook (1998, ISBN 0-7869-0870-X) (o.p.)
8641 Book 8: "Easy Betrayals" de Douglas Niles (1998, ISBN 0-7869-0871-8) (o.p.)
8642 Book 9: "The Diamond" de Ed Greenwood, James M. Ward, and J. Robert King (1998, ISBN 0-7869-0872-6) (o.p.)

"The Harpers Series"

8485 Book 1: "The Parched Sea" de Troy Denning (1991, ISBN 1-56076-067-2) (o.p.)
8486 Book 2: "Elfshadow" de Elaine Cunningham (1991, ISBN 1-56076-117-2)
8487 Book 3: "Red Magic" de Jean Rabe (1991, ISBN 1-56076-118-0) (o.p.)
8492 Book 4: "The Night Parade" de Scott Ciencin (1992, ISBN 1-56076-323-X) (o.p.)
8493 Book 5: "The Ring of Winter" de James Lowder (1992, ISBN 1-56076-330-2) (o.p.)
8499 Book 6: "Crypt of the Shadowking" de Mark Anthony (1993, ISBN 1-56076-594-1)
8540 Book 7: "Soldiers of Ice" de David Cook (1993, ISBN 1-56076-641-7) (o.p.)
8541 Book 8: "Elfsong" de Elaine Cunningham (1994, ISBN 1-56076-679-4)
8543 Book 9: "Crown of Fire" de Ed Greenwood (1994, ISBN 1-56076-839-8)
8552 Book 10: "Masquerades" de Kate Novak & Jeff Grubb (1995, ISBN 0-7869-0152-7) (o.p.)
8556 Book 11: "Curse of the Shadowmage" de Mark Anthony (1995, ISBN 0-7869-0191-8) (o.p.)
8565 Book 12: "The Veiled Dragon" de Troy Denning (1996, ISBN 0-7869-0482-8) (o.p.)
8566 Book 13: "Silver Shadows" de Elaine Cunningham (1996, ISBN 0-7869-0498-4)
8567 Book 14: "Stormlight" de Ed Greenwood (1996, ISBN 0-7869-0520-4)
8576 Book 15: "Finder's Bane" de Kate Novak & Jeff Grubb (1997, ISBN 0-7869-0658-8) [Note 1]
8584 Book 16: "Thornhold" de Elaine Cunningham (1998, ISBN 0-7869-1177-8)

"The Lost Empires Series"

8579 Book 1: "The Lost Library of Cormanthyr" de Mel Odom (1998, ISBN 0-7869-0735-5)
8586 Book 2: "Faces of Deception" de Troy Denning (1998, ISBN 0-7869-1183-2)
21322 Book 3: "Star of Cursrah" de Clayton Emery (1999, ISBN 0-7869-1322-3)

"The Nobles Series"

- 8551 Book 1: "King Pinch" de David Cook (1995, ISBN 0-7869-0127-6)
- 8555 Book 2: "War in Tethyr" de Victor Milan (1995, ISBN 0-7869-0184-5)
- 8562 Book 3: "Escape from Undermountain" de Mark Anthony (1996, ISBN 0-7869-0477-1)
- 8563 Book 4: "The Mage in the Iron Mask" de Brian Thomsen (1996, ISBN 0-7869-0506-9)
- 8564 Book 5: "The Council of Blades" de Paul Kidd (1997, ISBN 0-7869-0531-X)
- 8581 Book 6: "The Simbul's Gift" de Lynn Abbey (1997, ISBN 0-7869-0763-0)

Recopilaciones :

- 8538 "Realms of Valor" edited de James Lowder (1993, ISBN 1-56076-557-7)
- 8547 "Realms of Infamy" edited de James Lowder (1994, ISBN 1-56076-911-4)
- 8561 "Realms of Magic" edited de Brian Thomsen and J. Robert King (1995, ISBN 0-7869-0303-3)
- 8568 "Realms of the Underdark" edited de J. Robert King (1996, ISBN 0-7869-0487-9)
- 8574 "Realms of the Arcane" edited de J. Robert King (1997, ISBN 0-7869-0647-2)
- 8582 "Realms of Mystery" edited de Philip Athans (1998, ISBN 0-7869-1171-9)
- 21568 "Realms of the Deep" edited de Philip Athans (ISBN 0-7869-1568-4)

Novelas Individuales:

- 21525 "Baldur's Gate" de Philip Athans (ISBN 0-7869-1525-0) (Baldur's Gate)
- 8587 "The Shadow Stone" de Richard Baker (1998, ISBN 0-7869-1186-7)
- 21343 "The Glass Prison" de Monte Cook (1999, ISBN 0-7869-1343-6)
- 8553 "Daughter of the Drow" de Elaine Cunningham (1995, ISBN 0-7869-0165-9 (tapa dura); 1996, ISBN 0-7869-0592-1 (tapa blanda))
- 8557 "Tangled Webs" de Elaine Cunningham (1996, ISBN 0-7869-0516-6 (tapa dura); 1998, ISBN 0-7869-0698-7 (tapa blanda))
- 8578 "Evermeet: Island of Elves" de Elaine Cunningham (1998, ISBN 0-7869-0713-4 (tapa dura)) *
- 21354 "Evermeet: Island of Elves" de Elaine Cunningham (1999, ISBN 0-7869-1354-1 (tapa blanda))
- 21342 "The Dream Spheres" de Elaine Cunningham (1999, ISBN

0-7869-1342-8)

21436 "Beyond the High Road" de Troy Denning (1999, ISBN 0-7869-1436-X (tapa blanda))

8577 "Crucible: The Trial of Cyric the Mad" de Troy Denning (1998, ISBN 0-7869-0724-X)

8413 "Spellfire" de Ed Greenwood (1988, ISBN 0-88038-587-1)

8572 "Cormyr: A Novel" de Ed Greenwood and Jeff Grubb (1996, ISBN 0-7869-0503-4 (tapa dura); 1998, ISBN 0-7869-0710-X (tapa blanda)) *

21365 "Silverfall: Stories of the Seven Sisters" de Ed Greenwood (1999, ISBN 0-7869-1365-7 (trade tapa blanda))

8548 "Elminster: The Making of a Mage" de Ed Greenwood (1994, ISBN 1-56076-936-X (tapa dura); 1995, ISBN 0-7869-0203-5 (tapa blanda)) (Elminster : La Forja de un Mago)

8588 "Elminster in Myth Drannor" de Ed Greenwood (1997, ISBN 0-7869-0661-8 (tapa dura); 1998, ISBN 0-7869-1190-5 (tapa blanda)) (Elminster en Myth Drannor)

8588 "The Temptation of Elminster" de Ed Greenwood (1998, ISBN 0-7869-1189-1 (tapa dura)) (La Tentacion de Elminster)

11509 "The Temptation of Elminster" de Ed Greenwood (1999, ISBN 0-7869-1427-0 (tapa blanda))

8539 "Prince of Lies" de James Lowder (1993, ISBN 1-56076-626-3) *

8436 "The Legacy" de R.A. Salvatore (1992, ISBN ? (tapa dura); 1993, ISBN 1-56076-640-9 (tapa blanda)) (El Legado)

8542 "Starless Night" de R.A. Salvatore (1993, ISBN 1-56076-653-0 (tapa dura); 1994, ISBN 1-56076-880-0 (tapa blanda)) (Noche sin Estrellas)

8545 "Siege of Darkness" de R.A. Salvatore (1994, ISBN 1-56076-888-6 (tapa dura); 1995, ISBN 0-7869-0164-0 (tapa blanda)) (Cerco de Oscuridad)

8571 "Passage to Dawn" de R.A. Salvatore (1996, ISBN 1-7869-0489-5 (tapa dura); 1997, ISBN 0-7869-0750-9 (tapa blanda))(Luz en la Tinieblas)

8585 "The Silent Blade" de R.A. Salvatore (1998, ISBN 0-7869-1180-8 (tapa dura))

21388 "The Silent Blade" de R.A. Salvatore (1999, ISBN 0-7869-1388-6 (tapa blanda)) (El Estigma de Errtu)

21418 "The Spine of the World" de R.A. Salvatore (1999, ISBN 0-7869-1418-1 (tapa dura))

8550 "Once Around the Realms" de Brian Thomsen (1995, ISBN 0-7869-0119-5)

8655 "Murder in Cormyr" de Chet Williamson (1996, ISBN 0-7869-0486-0 (tapa dura); 1998, ISBN 0-7869-1173-5 (tapa blanda))

8657 "Murder in Halruaa" de Richard S. Meyers (1996, ISBN 0-7869-0521-2 (tapa dura)) (o.p.)

Nota 1: "Finder's Bane" forma parte de dos series "The Harpers Series" y "The Lost Gods Series".

Nota 2: "Fistandantilus Reborn" es en realidad un novella de Dragonlance y el Segundo nivel de una serie llamada "The Lost Legends". No obstante pertenece a "The Lost Gods Series" pero es un crossover ya que la primera y a tercera parte se desarrollan en los Forgotten Realms, mientras que la segunda es en Dragonlance.

4.5 ¿Qué nuevos libros y novelas se publicaran en el futuro?

Mas información se puede encontrar en el catalogo de la pagina web de wizards pero se han anunciado los siguientes :

Abril 2000:

21561 "Counselors and Kings"

Book 1: "The Magehound" de Elaine Cunningham (ISBN 0-7869-1561-7)

21660 "Songs and Swords"

Book 1: "Elfshadow" de Elaine Cunningham (ISBN 0-7869-1660-5 (reprint of Book 2 of the Harpers Series))

21661 "Songs and Swords"

Book 2: "Elfsong" de Elaine Cunningham (ISBN 0-7869-1661-3 (reprint of Book 8 of the Harpers Series))

Mayo 2000:

21638 "The Threat from the Sea Trilogy"

Book 3: "The Sea Devil's Eye" de Mel Odom (ISBN 0-7869-1638-9)

21606 "The Cleric Quintet"

Book 3: "Night Masks" de R.A. Salvatore (ISBN 0-7869-1606-0 (reprint with new cover art))

Junio 2000:

21404 "The Spine of the World" de R.A. Salvatore (ISBN 0-7869-1404-1 (tapa blanda))

21607 "The Cleric Quintet"

Book 4: "The Fallen Fortress" de R.A. Salvatore (ISBN 0-7869-1607-9 (reprint with new cover art))

Julio 2000:

21560 "The Sembia Series"

Book 1: "The Halls of Stormweather: A Novel in Seven Parts" de Greenwood, Emery, Smedman, Gross, Whitney-Robinson, Deers, and Kemp

(ISBN 0-7869-1560-9)

21569 "Baldur's Gate II: Shadows of Amn" de Philip Athans (ISBN 0-7869-1569-2)

21608 "The Cleric Quintet"

Book 5: "The Chaos Curse" de R.A. Salvatore (ISBN 0-7869-1608-7 (reprint with new cover art))

Agosto 2000:

21637 "Death of the Dragon" de Ed Greenwood and Troy Denning (ISBN

0-7869-1637-0 (tapa dura))

En el Año 2000 (en algun momento):

????? "The Lost Empires Series"

Book 4: "The Nether Scroll" de Lynn Abbey

Espero haber resuelto algunas de las dudas que tenias sobre este maravilloso mundo de fantasia que son los Reinos Olvidados. Pero si tienes alguna otra duda sabes donde encotrarnos, en la lista de Reinos Olvidados en español.

Atentamente,

Danny Roler

Dan.roler@wanadoo.es

--

El mayor problema con la mayoría de los magos es que piensan que pueden cambiar el mundo. El mayor error de los dioses es dejar a muchos de ellos salirse con la suya"
Nelve Harssad de Tsurlagol (Spellfire)