

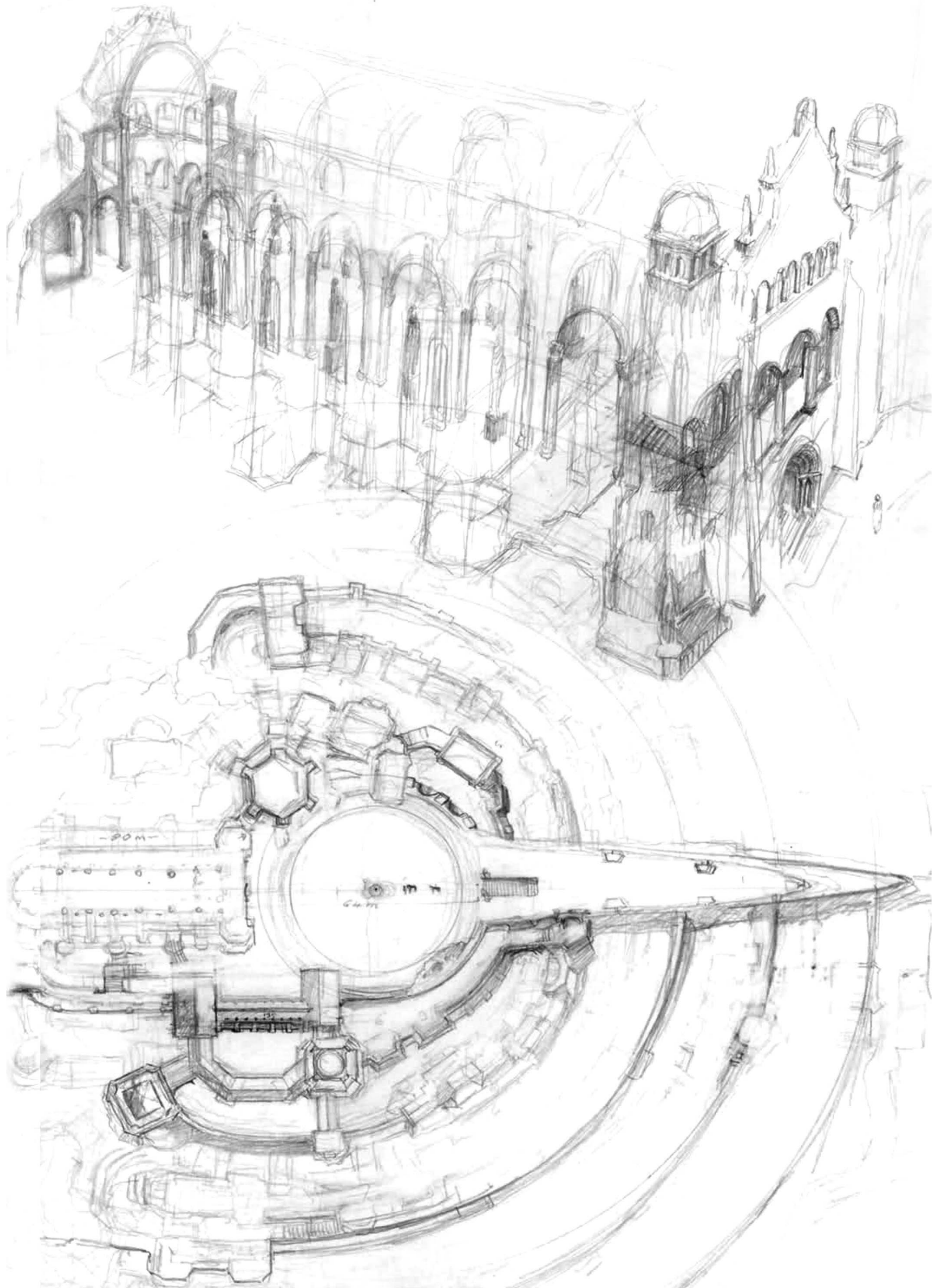
Míras Tíríth



LA COMPAÑÍA



Minas Tirith



CONTENIDO

1. UNA INTRODUCCIÓN A MINAS TIRITH.....	5	9 UNA VISIÓN DE CONJUNTO	
1.1 LA SERIE DE LAS CIUDADES.....	5	DE LA CIUDAD	38
1.2 COMO USAR MINAS TIRITH.....	5	9.1 LA MURALLA EXTERIOR	39
1.3 EL ESCENARIO TEMPORAL	5	9.2 LA GRAN PUERTA	41
2 LA CIUDAD DEL SOL.....	5	9.3 LAS MURALLAS DE LA CIUDAD.....	43
2.1 HISTORIA DE MINAS ANOR	6	9.31 Las murallas interiores	43
2.2 LA RELACIÓN DE LOS AÑOS	7	9.32 Las puertas menores	43
3 LOS ALREDEDORES DE LA CIUDAD.....	9	9.33 Ramberaid	44
3.1 LOS CAMPOS DEL PELENNOR.....	9	9.4 LAS CALLES.....	46
3.11 Noeg Echor.....	10	9.5 EL SUMINISTRO DEL AGUA Y	
3.12 Harlond.....	10	LAS ALCANTARILLAS.....	46
3.13 Las carreteras.....	13	9.6 CLAVE DE ALGUNOS	
3.2 LAS MONTAÑAS BLANCAS	13	EMPLAZAMIENTOS DE LA CIUDAD	46
3.3 LAS ORILLAS DEL RÍO ANDUIN	15	9.61 Los emplazamientos	
4 FLORA Y FAUNA	16	descritos con detalle	46
4.1 AGRICULTURA LOCAL	16	9.62 Otros emplazamientos	46
4.2 PESCA.....	16	9.63 Las calles principales.....	48
4.3 HERBALISMO	17	10 EDIFICIOS DE INTERÉS	49
4.31 Algunas hierbas comunes.....	17	10.1 PRIMER CÍRCULO.....	49
4.32 Hierbas raras y especiales.....	17	10.11 La Hostería Vieja.....	49
4.4 BESTIAS Y AVES SALVAJES	17	10.12 La Casa del Orrery	49
4.5 PLANTAS SILVESTRES	18	10.13 La Pequeña Cerrajería	51
5 CULTURA Y FORMA DE VIDA	18	10.14 El Palacio de la Luz.....	53
5.1 VIDA DOMESTICA.....	18	10.15 La Casa del Guardián de las Llaves ...	56
5.2 COSTUMBRES, ETIQUETA,		10.2 SEGUNDO CÍRCULO.....	59
Y VESTIMENTAS.....	19	10.21 La Casa Solariega de la Cera.....	59
5.3 COMIDA Y BEBIDAS	21	10.22 La Gran Panadería.....	61
5.4 VIDA ESPIRITUAL	22	10.23 La Casa de los Harnastin	64
5.5 ARTE Y ARQUITECTURA.....	23	10.24 El Estudio de Letsen.....	67
6 COMERCIO	24	10.25 La Casa del Desayuno de Eldacar	67
7 LOS HABITANTES	24	10.26 La Casa de los Ebanistas	69
7.1 LA FAMILIA REAL.....	24	10.3 TERCER CÍRCULO	71
7.2 LOS ANORIANOS	25	10.31 La Casa Solariega del Mortero.....	71
7.21 Las Casas Nobles.....	26	10.32 La Casa de los Memoriales	74
7.22 Las Grandes Familias	27	10.33 Las Chimeneas	76
7.23 Las Asociaciones.....	27	10.34 La Casa del Oro y la Plata.....	78
7.24 La Guardia del Rey y		10.35 La Gran Sala de la Guardia	81
de la Ciudadela.....	32	10.36 Jerriad el Afilado	82
7.3 LA BUROCRACIA.....	33	10.4 CUARTO CÍRCULO	85
7.31 Los administradores	33	10.41 La Vitrina de Myall	85
7.32 Los ministerios reales.....	33	10.42 El Ministerio de los Estados.....	86
7.4 LOS REFUGIADOS DE LA CIUDAD		10.43 La Casa Solariega de los Aguadores ..	89
DE MADERA.....	34	10.44 Rynd Thannath	90
8 POLÍTICA Y PODER.....	34	10.45 La Fábrica de Vidrio.....	93
8.1 LA AUTORIDAD REAL.....	34	10.46 La Casa del Plomo.....	95
8.2 EL CÓNCLAVE.....	35	10.5 QUINTO CÍRCULO	95
8.3 EL PRÍNCIPE-PRESIDENTE	36	10.51 Eragol el Encuadernador	95
8.4 ORGANIZACIÓN DE		10.52 Los Fabricantes de Troqueles.....	96
LAS ASOCIACIONES	36	10.53 Rynd Permaith Gwain	97
8.5 LAS SOCIEDADES SECRETAS.....	37	10.54 Rynd Permaith Iaur	99
8.51 El Anillo de Sangre	37	10.55 La Casa Solariega de	
8.52 La Orden del Sol Naciente	37	las Asociaciones	102
8.53 El Colegio de la Palabra Hablada.....	37	10.56 La Casa de los Tapices	102
8.54 La Asociación de los Pícaros.....	38	10.6 SEXTO CÍRCULO.....	105
		10.61 Las Casas de Curación	105
		10.62 Terimbrel el Cazador de Ratas	107
		10.63 La Cámara del Cónclave	110
		10.64 La Casa de los Sonidos	
		Repiqueantes	111
		10.65 Merethrond	112

10.66	Fen Hollen, Rath Dínen y las Tumbas.....	114	13.26	Epílogo	151
10.67	Los Barracones Inferiores	117	13.3	EL SECRETO DEL ANILLO	152
10.7	SÉPTIMO CÍRCULO		13.31	La Historia.....	152
	- LA CIUDADELA DE LA ROCA.....	117	13.32	Los Personajes	152
10.71	El Patio Alto	118	13.33	Los Lugares	154
10.72	Los Barracones Superiores.....	118	13.34	La Misión	154
10.73	La Sala de Isildur.....	118	13.35	Los Encuentros	154
10.74	La Plaza del Manantial	120	13.36	Epílogo	155
10.75	El Gran Salón	120	13.4	LA CASA EMBRUJADA.....	156
10.76	La Torre de Anárion.....	123	13.41	La Historia.....	156
11	LA CIUDAD EN OTRAS ÉPOCAS	127	13.42	Los Personajes	156
11.1	LA LUCHA ENTRE PARIENTES.....	127	13.43	Los Lugares	158
11.2	LA GUERRA DEL ANILLO.....	128	13.44	La Misión	158
11.3	EN LA CUARTA EDAD	129	13.45	Los Encuentros	158
12	PERSONAS DE IMPORTANCIA	130	13.46	Epílogo	159
12.1	LA FAMILIA REAL.....	130	13.5	LA MALDICIÓN DE LA ESMERALDA ...	159
12.2	LOS CORTESANOS.....	132	13.51	La Historia.....	160
12.3	LA NOBLEZA DE LA CIUDAD	135	13.52	Los Personajes	160
12.4	ANORIANOS PODEROSOS	136	13.53	Los Lugares	162
12.41	Los ricos e influyentes.....	136	13.54	La Misión	162
12.42	Miembros célebres de las Asociaciones	137	13.55	Los Encuentros	162
13	AVENTURAS	138	13.56	Epílogo	166
13.1	UN ESPÍA DE UMBAR	138	14	ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO	166
13.11	La Historia.....	138	14.1	PUNTOS DE VIDA Y BONIFICACIONES	166
13.12	Los Personajes.....	139	14.2	TABLA DE CONVERSIONES	166
13.13	Los Lugares	141	15	TABLAS	167
13.14	La Misión	141	15.1	TABLA DE PNJS MENORES.....	167
13.15	Los Encuentros	141	15.2	TABLA DE PNJS REGIOS	167
13.16	Epílogo	143	15.3	TABLA DE PNJS AVENTUREROS	169
13.2	MOTÍN EN LA CIUDAD DE MADERA ...	144	15.4	TABLA MILITAR GENERAL.....	171
13.21	La Historia.....	144	15.5	TABLA GENERAL DE ENCUENTROS.....	172
13.22	Los Personajes	144	16	APÉNDICE	173
13.23	Los Lugares	146	16.1	TERMINOLOGÍA.....	173
13.24	La Misión	146	16.2	ABREVIATURAS	176
13.25	Los Encuentros	147		LECTURAS.....	176

1 UNA INTRODUCCIÓN A MINAS TIRITH

“El Señor de los Nazgûl entró a caballo en la Ciudad. Una gran forma negra recortada contra las llamas, agigantándose en una inmensa amenaza de desesperación. Así pasó el Señor de los Nazgûl bajo la arcada que ningún enemigo había franqueado antes, y todos huyeron ante él.

Todos menos uno. Silencioso e inmóvil, aguardando en el espacio que precedía a la Puerta, estaba Gandalf montado en Sombragris; Sombragris que desafiaba el terror, impávido, firme como una imagen tallada en Rath Dínen, único entre los caballos libres de la tierra.

– No puedes entrar aquí –dijo Gandalf, y la sombra se detuvo.”

(SA III, p. 127-8).

Minas Tirith, la Torre de la Guardia, se alza sobre un gran risco de roca que se encuentra en la base del monte Mindolluin, el último pico más oriental de las Montañas Blancas. Capital de Gondor, es el símbolo preeminente de la lucha contra Sauron de Mordor. Ninguna otra ciudad en el oeste de la Tierra Media ofrece mayor esperanza o un escenario con mayor dramatismo en la defensa de los Pueblos Libres.

Situada encima del Anduin, donde el gran río hace una gran curva alrededor de los verdes Campos del Pelennor, Minas Tirith domina el ancho desfiladero entre las Montañas Blancas y las Montañas de la Sombra que rodean el hogar del Señor Oscuro. Sus siete murallas y siete círculos parecen surgir de la piedra, como talladas por antiguos Gigantes. Cada piso de la Ciudadela Real se envuelve entorno a la roca y se asoma sobre las viviendas de alrededor, y sus murallas brillan con una trémula luz blanca en cada amanecer.

En lo alto de la cima de la capital, en el círculo más alto, la Torre de Ecthelion se alza hacia el cielo como una aguja de perla y cristal. En medio de la tormenta engendrada por el Señor de los Anillos, esta ciudadela es el último bastión y refugio de Minas Tirith, un incomparable bastión en una época siniestra.

Ahora, la ciudad sobre la cumbre espera. Cuando el espectro de la inminente guerra oscurece los cielos orientales, sus calles hierven con el comercio y las gentes de todas partes de la Tierra Media, hasta el día en que el Maligno desencadene sus hordas contra sus brillantes murallas y nobles guerreros.

1.1 LA SERIE DE LAS CIUDADES

La serie de las Ciudades de la Tierra Media presenta a los Directores de Juego (DJs) detalladas visiones de conjunto sobre las más famosas y significativas ciudades del mundo de Endor de J.R.R. Tolkien. En cada libro se documenta la historia, distribución, planos, guarnición, y habitantes de la ciudad. Mapas, planos, e interesantes perspectivas de cada producto elaborados laboriosamente. Aquí encontrarás muchas aventuras y escenarios para utilizar con los juegos de rol de fantasía (JRF) de El Señor de los Anillos (SA) y Rolemaster (RM), material que se adapta fácilmente a la mayoría del resto de las líneas de JRF.

1.2 CÓMO USAR MINAS TIRITH

Antes de leer Minas Tirith, echa una mirada al mapa de cuatro páginas a color de la ciudad. Una visión a color de la región se encuentra en la otra cara de esta sección especial. Estos mapas te darán una imagen clara de lo que texto y grafismo quieren decir.

Si no utilizas los juegos de fantasía de El Señor de los Anillos o Rolemaster de ICE, ve a la sección 14 antes de empezar a leer la sección 2. Proporciona las líneas principales para adaptar el material a la mayoría del resto de JRF.

La sección 15 contiene tablas que resumen las estadísticas de juego para todos los PNJS, unidades militares, bestias, y encuentros aleatorios comentados en el texto.

La sección 16 cubre la terminología y abreviaturas específicas de las series de JRF de la Tierra Media.

1.3 EL ESCENARIO TEMPORAL

Este módulo ha sido elaborado deliberadamente de una forma vaga en lo que se refiere al escenario temporal. Hemos tenido cuidado de eliminar las declaraciones específicas sobre el tiempo, excepto donde eran absolutamente necesarias. Minas Tirith, sin embargo, atraviesa por muchos cambios durante la Tercera Edad, así que es imposible presentar a la ciudad de una manera verdaderamente “atemporal”.

Así, como en la mayoría del resto de los módulos de la Tierra Media de ICE, emplazamos el escenario alrededor del año 1640 T.E. siempre que se requiera un pasaje fechado. Este acercamiento continua con el precedente implantado en otros módulos, que se desarrollan durante la mitad de la Tercera Edad de Endor. Además, situa a la ciudad en uno de sus momentos más importantes, justo cuando la Gran Plaga había finalizado y el trono había sido trasladado desde la antigua capital en Osgiliath.

“Minas Tirith” es la denominación actual que se adoptó formalmente en el 2002 T.E., justo después de la caída de Minas Ithil (la ciudad hermana de Minas Tirith en Ithilien). Anteriormente a esa época, la ciudad se llamaba por su primer nombre: “Minas Anor”.

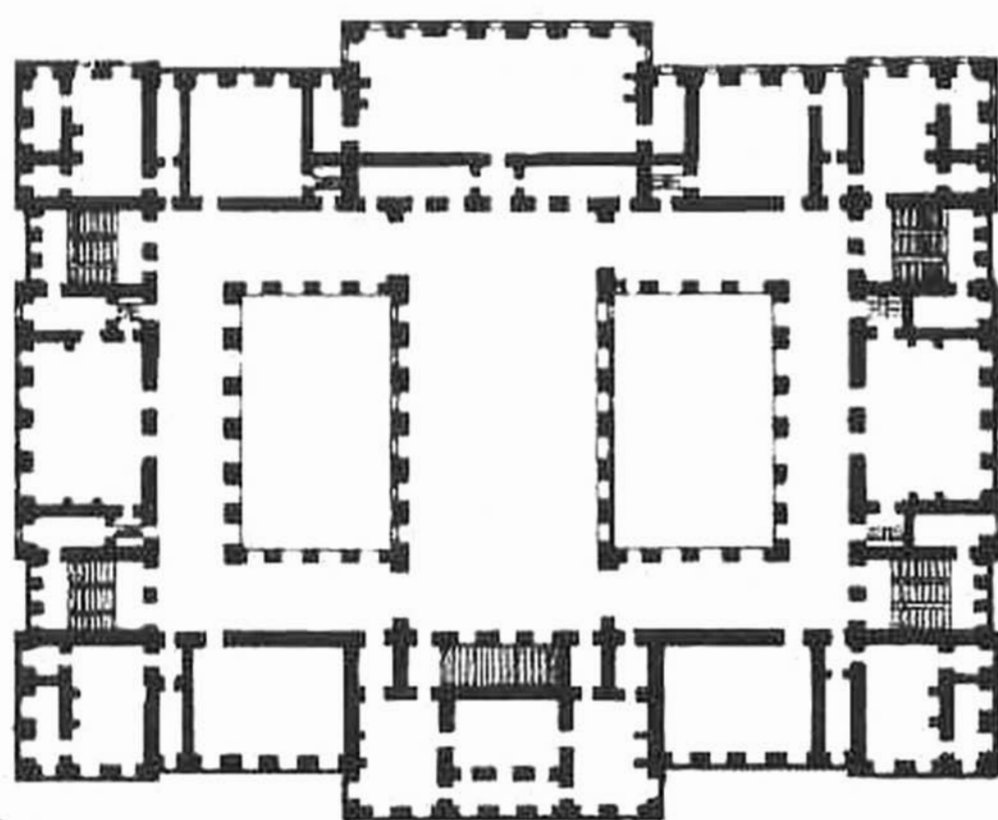
2 LA CIUDAD DEL SOL

Minas Anor es una gran ciudad escalonada a los pies de las Ered Nimrais (S. “Montañas Blancas”). Junto con Osgiliath, la Ciudadela de las Estrellas, y Minas Ithil, la Torre de la Luna, la Ciudad del Sol forma el centro de Gondor –el imperio más poderoso de la Tierra Media. Este mismo año ha recibido incluso un honor más alto, el Rey Tarondor la ha elegido como capital de su reino:

“Por tanto permito que se conozca que nos, Tarondor hijo de Minastan hijo de Minardil, Rey de todo Gondor, este día decreto que de hoy en adelante nuestra residencia y la de la Casa Real y el gobierno de nuestro reino se hará en la ciudad de Minas Anor. Y ordenamos que todos nuestros criados y las personas de los ministerios y de responsabilidad se trasladen desde la ciudad de Osgiliath sobre el Anduin para servir a su señor feudal en la antedicha ciudad de Minas Anor. Y ordenamos que la ciudad de Minas Anor provi-

sione el emplazamiento de nuestra residencia y a todos nuestros criados y funcionarios, esta orden la dirijo expresamente a nuestro tiernamente amado primo Mindacil príncipe y presidente de la antedicha ciudad y su provincia. Este decreto se fecha el decimosegundo día de Nínui del año mil seiscientos cuarenta de la Tercera Edad”.

La decisión del Rey de trasladar su capital desde Osgiliath a Minas Anor vino a consecuencia de la rápida degeneración del estado de la ciudadela real original. Doscientos años atrás la Lucha entre Parientes se había cobrado su cuota en muertes, y dañado irreparablemente la mayoría de los hermosos edificios antiguos cuando Eldacar resistió el asedio de Castamir. A la sazón, durante los últimos cinco años, la parte baja, el lado de la ciudad cercano al agua había sufrido de forma grave el azote de la Gran Plaga, la muerte barrió como una marea a casi la mitad de los ciudadanos de una manera que incluso el poderoso Anduin nunca podría igualar. El Rey Telemnar, tío de Tarondor, murió junto con su esposa Elabriel de Lamedon, sus cuatro hijos, y Cethwen la hermana de Telemnar. Fue una tragedia de proporciones desconocidas desde la guerra civil.



Mansión Anoriana

Sin embargo, la terrible Plaga otorgó indirectamente un don a Minas Anor. La vecina Osgiliath sufrió incluso más que la Ciudad del Sol, y la gran metrópolis que se extiende sobre el Anduin yace en su mayor parte en ruinas. Así después de casi diecisiete siglos de ser conocida como refugio real y retiro veraniego, la ciudad con siete gradas en la montaña había asumido lo que muchos de sus habitantes consideraban como su verdadero destino: se había convertido en la nueva capital del Reino del Sur. Ahora, la residencia de Anárion, que los primeros dúnedain de Númenor convirtieron en un prodigio arquitectónico, se había convertido en la más brillante joya de la corona de Gondor. ¿Por eso no se escribió...?

*“Y allí donde las luces ardían en el firmamento
dos hombres llegaron y cada uno tomó una luz
uno sujetó la suya en lo alto, el otro se acercó, y chispeando
cayó entre ellos
la primera en desvanecerse fue la luz más brillante,
cuando las aguas la cubrieron
y la segunda en desvanecerse fue la luz que sostuvieron
próxima,
cuando las tinieblas se aproximaron arrastrándose,
pero donde había estado la última permaneció una luz roja
en lo alto, para que todos la vieran
desde entonces el hombre coloca una luz sobre su frente
y he que cuando su agonizante luz se desvanece,
reaparece súbitamente renovada”.*

– Fragmento de un poema, c. 3400 S.E.
Atribuido a Meneltir, vidente de Elendil

2.1 HISTORIA DE MINAS ANOR

La historia de la ciudad conocida primero como Minas Anor y más tarde como Minas Tirith está íntimamente ligada con la historia de los elendili, los amigos de los elfos o los Fieles. Hubo dúnedain de Númenor que no navegaron hacia las Tierras Imperecederas contra la Prohibición de los Valar, porque antes habían prestado atención a los avisos que les enviaron y huyeron de Oesternesse hacia las playas de la Tierra Media.

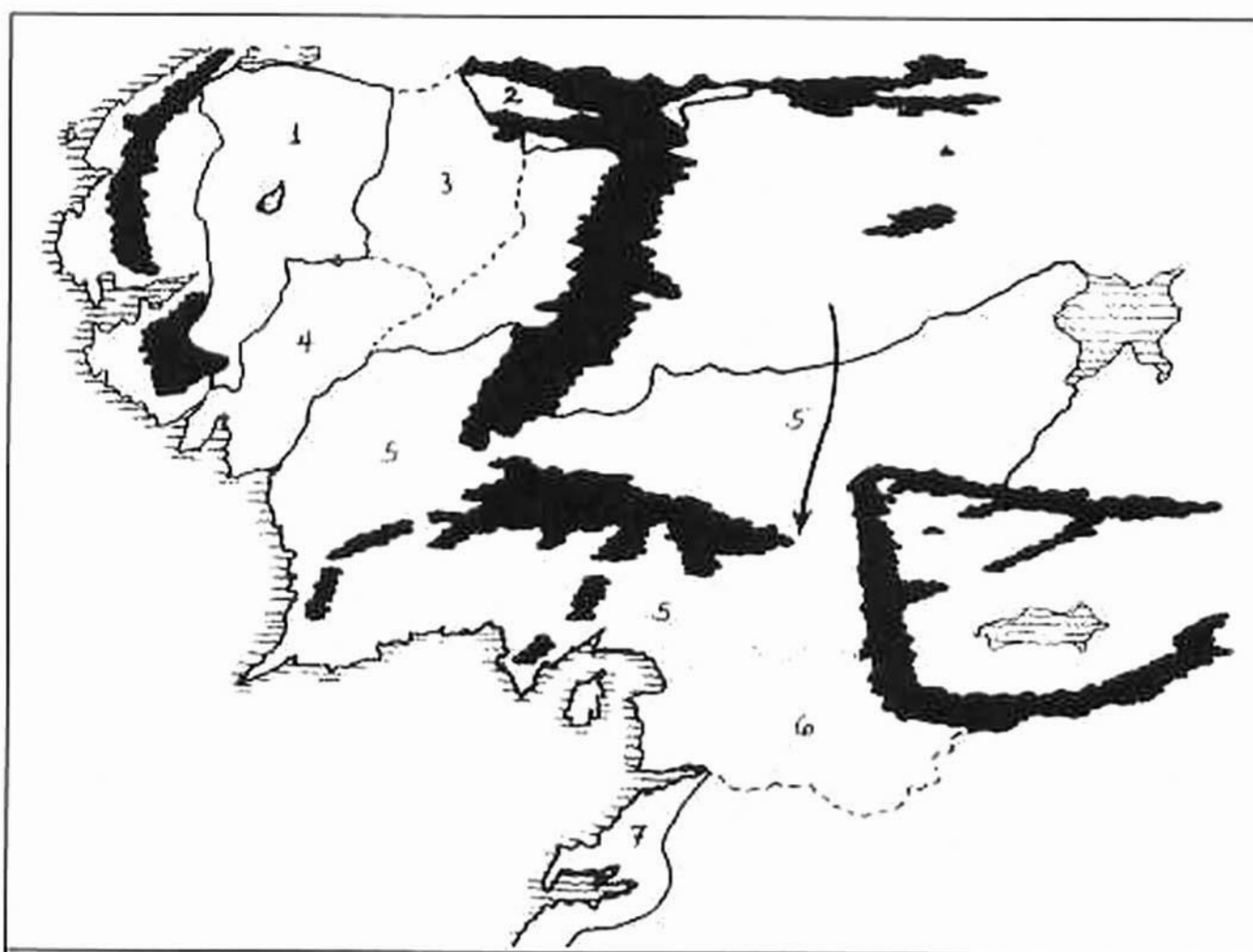
Elendil el Alto era el líder de los Fieles. Sus hijos fueron Isildur y Anárion. A partir de su llegada a Endor, Elendil y su gente gobernó la vasta extensión del noroeste del continente, desde Umbar en el sur a Nenuial (Lago Evendim) en el norte. Empezaron a construir ciudades y asentamientos más permanentes que aquellos que los númenóreanos habían establecido previamente en la región, y gobernaron a muchos pueblos subyugados.

Elendil dividió su reino en el Reino del Norte, más tarde conocido como Arnor (S. “Tierra del Rey”), y el Reino del Sur, más tarde llamado Gondor (S. “Tierra de Piedra”). Elendil gobernó el Reino del Norte desde Annúminas mientras que sus hijos eran reyes conjuntamente de Gondor. Aunque ambos hijos gobernaban en tronos gemelos en la capital de Osgiliath (S. “Fortaleza de las Estrellas”) sobre el Anduin, cada uno construyó una ciudad. La principal residencia de Isildur estaba en Minas Ithil, capital de la provincia de Ithilien en las orillas orientales del Gran Río. Anárion fundó Minas Anor, capital de la provincia de Anórien, en el año 3320 de la Segunda Edad.

Con el comienzo de la Tercera Edad, la tragedia y la Guerra de la Última Alianza alcanzó a los dos reinos hermanos, pero los descendientes de Anárion sobrevivieron para gobernar el Reino del Sur. Sus reyes todavía gobiernan desde Osgiliath que se encuentra entre las dos ciudades; una gran ciudad populosa que se extiende sobre ambos lados del Gran Río.

Minas Anor se erigió al final de la Segunda Edad sobre un emplazamiento muy pequeño recordando vagamente a Gondolin, la ciudad secreta fundada por el Rey Turgon durante los días de los eldar. Se alza desde un espolón rocoso sobre la base de la parte final oriental de las Montañas Blancas (S. “Ered Nimrais”). Antes de su muerte, Anárion vió levantarse la Muralla Exterior de Minas Anor, construida con enormes bloques de granito. La tierra se afirmó y rebajó en seis niveles inferiores debajo de la imponente Ciudadela de la Roca, y las rocas que se utilizaron en la construcción de las murallas eran escarpadas y de estrías ajustadas. Festoneadas y puntuadas con altas torres, las murallas superiores separaban las terrazas de la ciudad. La extraordinaria Muralla Exterior, una maravilla de la arquitectura militar, señalaba el punto donde los Campos del Pelennor (S. “Tierra Vallada”) rodeaban a la propia Minas Anor. Imponentemente delgada y fuerte, inquebrantable desde su fundación, y fijada a la sólida roca con la suficiente firmeza como para mantener a raya a un ejército de mineros enanos, la Muralla Exterior soportaría una edad y aún más, manteniendo a salvo a los ciudadanos de Minas Anor incluso de sus más horribles enemigos.

Minas Anor se construyó así sobre las faldas inferiores del macizo de granito conocido como el Monte Mindolluin (S. “la elevada cabeza azul”). Bloques cortados a pico revestían la mole rocosa de la perdurable Muralla Exterior, perfectamente unidos y pulidos hasta dejar una superficie lisa –inescalable e inexpugnable. Detrás de ella, se extendían las



1600-1700 Tercera Edad

1 Arthedain, 2 Angmar, 3 La Región sin Hombres (Rhudaur), 4 Cardolan, 5 Gondor, 6 Harondor, 7 Umbar. Cardolan no resistió durante mucho tiempo como reino, Gondor y los Corsarios de Umbar se disputan Harondor.

terrazas inferiores de la ciudad, planos cortados en la ladera, cada una terminaba unos treinta metros por encima de la última. Una carretera se abría paso a lo largo de ellas, pavimentada con mármol blanco traído de Lossarnach. Durante kilómetros se abría paso a través del lado oriental de la ciudad, pasando a través de la Ciudadela de la Roca cinco veces en su ascenso hasta las puertas del séptimo círculo. Allí, la Ciudadela de Anárion coronaba la roca y dominaba toda la ciudad. La sala más alta de la Torre Blanca de la Ciudadela se elevaba hacia el cielo doscientos cincuenta y seis metros sobre los Campos del Pelennor. Al pie de la torre estaba la Plaza del Manantial, otra maravilla de esta majestuosa residencia.

Unos cuatrocientos años después de la muerte de Anárion, Minas Anor vio renovada su protección real bajo Osther, el séptimo Rey. El Patio Alto y la Residencia del Rey se construyeron en el círculo superior para acomodar a la familia real durante su estancia en el verano. Se estableció una tradición, que los subsiguientes monarcas siguieron, de pasar al menos cuatro meses en Minas Anor. De acuerdo con su acrecentada importancia, Osther contempló la tierra conocida como Inloc Duinna o Parth Duinna (S. "Campos del recodo del Anduin"), y decidió erigir una defensa más alejada para la ciudad. Esta iba a ser un gran dique envolvente, llamado Noeg Echor, y la tierra del interior se conocería como los Campos del Pelennor (S. "Tierra Cercada"; "Tierra Vallada"). El dique no sólo protegería los campos de la ciudad de los atacantes, además los protegería de las ocasionales inundaciones del Anduin.

Desde el siglo quinto, Minas Anor ha sufrido pocos cambios externos. Hay algunos más de los maravillosos edificios de madera que se construyeron durante la época de Anárion, y se favorece más la edificación de otras construcciones de albañilería y mortero más robustas. El patrón de las calles se desintegró bajo la construcción y reconstrucción de casas y mansiones; las personalidades llegaron y se fueron; las modas dejaron impresiones fugaces; y los secretos se multiplicaron bajo el peso de tantos años. Minas Anor sobrevivió bien a la Plaga y todavía tiene una vida bulliciosa y un humor optimista. Aunque la tasa de mortalidad fue alta durante la Gran Plaga de 1636 al 37 T.E., la buena salubridad y la ventajosa situación de la ciudad tuvo como resultado que so-

breviviera una alta proporción de la población. El limpio aire proveniente del mar y de las Montañas Blancas, levantó los espíritus de los asediados ciudadanos.

En efecto, recientemente el mayor impacto sobre la ciudad ha sido el gran flujo de refugiados. Muchas personas han viajado a Minas Anor desde la cercana Osgiliath, donde el Gran Río apestaba a podredumbre, pero hay pocas casas abandonadas. Han llegado tantos refugiados que las autoridades de la ciudad han restringido la entrada (sobre una base permanente) a sólo aquellos que puedan encontrar tres fiadores y un lugar para trabajar. Los retrasos en el proceso de solicitud de los que quieren ser residentes y el tiempo que necesitan muchos de ellos para satisfacer a los funcionarios de sus buenas intenciones ha llevado a la aparición de la Ciudad de Madera en los Campos del Pelennor. La construcción de viviendas temporales fuera de las murallas de la ciudad ha creado un suburbio que sólo recientemente ha parado de crecer.

2.2 LA RELACIÓN DE LOS AÑOS

SEGUNDA EDAD

2350 Los Fieles de Númenor construyen Pelargir; se construye un fuerte de blanco mármol con una pequeña guarnición en lo alto de la Ciudadela de la Roca como una atalaya sobre el Anduin, y se le llama Mindon Alata.

2689 Los númenóreanos construyen un fuerte y una estación de transbordador en Osgiliath (entonces llamada Gilathiach).

3175 Guerra civil en Númenor; se abandonan los fuertes de Pelargir y Osgiliath, y se deja a su suerte a sus guarniciones.

3261 Ar-Pharazôn declara la guerra a Sauron. El Rey "Dorado" llega a Umbar.

3262 Sauron llega como prisionero a Númenor. Mindon Alata se mantiene de forma preventiva y se construye un puente en Gilathiach ("Iant Giliath") así se mantiene un paso seguro hacia la conquistada Mordor.

3319 Caída de Númenor; fuga de Elendil y sus hijos hacia la Tierra Media.

3320 Sauron regresa a Mordor. Se fundan los Reinos en Exilio, Arnor y Gondor. Los trabajos comienzan en Minas Anor y Minas Ithil en Gondor, pero Osgiliath se convierte en la capital del Reino del Sur. Se sitúan las Palantíri (S. "Piedras de Visión") en las tres ciudades, también en Angrenost (Isengard). Estaban unidas a las tres que se encontraban en el Reino del Norte.

3385 Se completa la Muralla Exterior de Minas Anor y se hace el trazado de los seis círculos inferiores. La construcción continua con celeridad.

3420 Las celebraciones marcan el Herenyand (S. "Centenario") de Minas Anor y Minas Ithil. Las ciudades gemelas intercambian obsequios. Minas Anor está casi totalmente ocupada y se completa la Ciudadela de Anárion.

3429 Sauron ataca Gondor, tomando Minas Ithil y destruyendo su Arbol Blanco. Isildur escapa con una plántula hacia Arnor mientras Anárion resiste en Osgiliath y Minas Anor.

3430 Se forma la Última Alianza de hombres y elfos entre Elendil y Gil-galad de Lindon. Comienzan a reunirse las tropas.

3434 El ejército de la Liga cruza las Montañas Nubladas y se enfrenta a las fuerzas de Sauron. Batalla de Dagorlad y derrota de Sauron. El ejército ocupa Mordor y asedia Barad-dûr.

3440 Una roca lanzada desde la Torre Oscura mata a Anárion en el valle de Gorgoroth.

3441 Sauron sale de Barad-dûr y se bate en duelo con Galgad y Elendil, ambos le dan muerte, pero se arroja a las profundidades. Isildur corta el Anillo de su mano.

TERCERA EDAD

1 Meneldil hijo de Anárion asume el trono de Gondor. Comienza la construcción de Angrenost en Orthanc para defender el Paso de Calenardhon. Se planta el Arbol Blanco en Minas Anor en memoria de Anárion.

2 Desastre de los Campos Gladios; Isildur muere con sus tres hijos mayores y se pierde el Anillo.

158 Se corona a Cemendur como Rey de Gondor, su hermano Dilínath se convierte en el primer Príncipe-Presidente de Minas Anor.

238 Eärendil asume el trono.

324 Anardil se convierte en Rey.

411 Se corona a Ostóher en Osgiliath; emprende un enérgico programa de construcción que cubre a todas las fortalezas de Gondor.

420 Ostóher reconstruye Minas Anor y se alza el Noeg Echor. La ciudad se convierte en la residencia de verano del Rey.

492 A la muerte de Ostóher, muy llorado en Minas Anor; una estatua se alza en su honor. Se corona a Tarostar ("Rómendacil I").

1432 Muere el Rey Valacar de Gondor y la oposición a su hijo medio norteño Eldacar hace estallar la Lucha entre Parientes. Se rebelan los señores del mar de las provincias del sur. Castamir de Pelargir los guía.

1437 Fuerzan a huir a Eldacar en el asedio de Osgiliath. Castamir quema la ciudad capital y la Torre de la Bóveda cae sobre el Anduin. Se pierde la Piedra Maestra de las Palantíri en las aguas del Gran Río. El príncipe Ornendil, hijo mayor de Eldacar, muere asesinado. Coratar, Príncipe-Presidente de Minas Anor, permanece neutral en el asunto y permite un Cónclave para ofrecer apoyo a Castamir, incluyendo un gran tributo.

1447 Eldacar regresa y derrota a Castamir en la batalla de los Cruces del Erui.

1448 Se reanuda el gobierno de Eldacar; se alaba a Coratar después que se revela que era el líder de la red de inteligencia de Eldacar.

1634 Muerte del Rey Minardil, los Corsarios de Umbar le asesinan en Pelargir. Telemnar llega al trono.

1635 Primeras turbulencias de la Gran Plaga en Rhovanion (Dor Rhúnen). Muere la princesa Cethwen, primera víctima regia.

1636 Telemnar, su esposa y sus cuatro hijos perecen todos durante la Plaga. El sobrino de Telemnar, Tarondor, se convierte en Rey.

1637 Disminuye la Plaga, pero Osgiliath resulta devastada. Muchos huyen hacia Ithilien, a las provincias del sur, y a Minas Anor. Muere menos de un cuarto de los anórianos, y más de la mitad en Osgiliath.

1640 Tarondor traslada la capital a Minas Anor, y comienza una nueva Edad Dorada en la ciudad.

1741 Fallece Mindacil, último Príncipe-Presidente de Minas Anor. Tarondor no nombra sucesor.

1798 Fallece Tarondor. Se comienza un gran trabajo tributario en la cara del acantilado de la Ciudadela de la Roca.

1900 Calimehtar construye la Torre Blanca de más de 90 metros de altura en lo alto de la Ciudadela de la Roca, agrandando la Sala de Isildur.

1945 Eärnil II otorga el poder oficial sobre el Cónclave de Minas Anor a Pelendur el Mayordomo.

2000 Los Nazgûl salen de Mordor y asedian Minas Ithil.

2002 Cae Minas Ithil y se convierte en Minas Morgul (S. "Torre de la Hechicería"). Así, se pierde la piedra de Ithil. Minas Anor recibe el nombre de Minas Tirith (S. "Torre de la Guardia").

2050 El Rey Brujo asesina a Eärnur, finalizando la estirpe de los reyes de Gondor; Mardil el Senescal se convierte en el primer Senescal Regente.

2475 Comienzan de nuevo los ataques sobre Gondor; Osgiliath y el puente de piedra son finalmente destruidos.

2698 Ecthelion I reconstruye la Torre Blanca; ahora conocida como la Torre de Ecthelion.

2852 Muere Belecthor II de Gondor, y también el Arbol Blanco. No se encuentra ningún vástago para reemplazarlo, y se deja en pie el Arbol Muerto en Minas Tirith.

2930 Nace Denethor II en Minas Tirith.

2941 Sauron abandona Dol Guldur y regresa a Mordor.

2951 El Maligno abiertamente se declara a sí mismo Rey de los Hombres. Comienzan los trabajos en el Rammas Echor alrededor de los Campos del Pelennor, una gran muralla se construye sobre el antiguo dique.

2957 Aragorn sirve a Rohan y a Gondor como Thorongil, visitando Minas Tirith durante sus viajes.

2976 Denethor se casa con Finduilas de Dol Amroth.

2978 Nace Boromir hijo de Denethor II.

2983 Nace Faramir.

2984 Muere Ecthelion II y Denethor II se convierte en Senescal de Gondor.

c. 3000 Denethor comienza a utilizar el Palantír de Minas Tirith.

3017 Gandalf visita Minas Tirith y encuentra el Pergamino de Isildur en la Rynd Permaith.

3018 Sauron ataca Osgiliath y asegura la orilla este. Se reconstruye el Rammas Echor en anticipación a la guerra. Boromir tiene el sueño de la Espada Rota y parte hacia Rivendel.

3019 Fallece Boromir. Los dos ejércitos de Sauron atacan Minas Tirith. Denethor se suicida durante el asedio. Los Jinetes de Rohan y Aragorn II conduciendo el Ejército de los Muertos llegan para ayudar en la contienda durante la batalla de los Campos del Pelennor. Son derrotadas las fuerzas de la oscuridad. Cuando se desencadena la subsiguiente batalla de Morannon, el portador del Anillo alcanza el Orodruin (Monte del Destino) en Mordor. El Señor de los Anillos perece cuando el Anillo Único se destruye en las Grietas del Destino. Aragorn II es coronado Rey (Elessar).



3 LOS ALREDEDORES DE LA CIUDAD

Minas Anor es una de la ciudades más bellas de Endor (algunos anorianos dirían la más hermosa). Capital de la provincia de Anórien, un feudo real que se extiende desde Lossarnach en el sur hasta Calenardhon (Rohan) en el norte, Minas Anor es el centro administrativo de un bello cinturón de verdes pastos, moteado de bosques que circunda a las Ered Nimrais y al que rodean los ríos Anduin y Entaguas.

Anórien no está en primera línea del imperio, y está todavía bien defendida. A lo largo de todas las orillas del Anduin hay puestos y fuertes con guarniciones, también hay transbordadores que proporcionan conexiones con Ithilien y puntos más hacia el este. Los valles de las montañas están escasamente habitados, con sólo unas pocas y remotas alquerías que guardan robustas ovejas y cabras. La mayoría de las tierras de las colinas están escasamente arboladas y proporcionan un hogar para los misteriosos (y rara vez vistos) woses (S. "drúedain"). Desde las montañas fluyen claras y burbujeantes corrientes que proporcionan agua a los prados y excelente pasto al ganado. Hay muchas carreteras y líneas de comunicación a través de la provincia, incluyendo una fila de siete faros de señales en lo alto de las colinas al norte de las Montañas Blancas, sus luces cubren todo el camino en dirección a Calmirië (R. "Aldburgo") en Calebardon (después conocida como Rohan). Las carreteras y puentes están bien mantenidos y hay numerosos viajeros y diligencias. Tres de las más grandes carreteras de tres carriles de Gondor convergen en la Gran Puerta de Minas Anor.

La mayoría de los pequeños pueblos de Anórien integran un mercado cercano para los productos de la Ciudad del Sol

y también proporcionan materias primas, como ropas, cuero curtido, hebras (de los campos de lino), piedra (extraídas de las montañas, ejem., en Min-rimmon), cera y sebo, madera común y toda suerte de comida.

3.1 LOS CAMPOS DEL PELENNOR

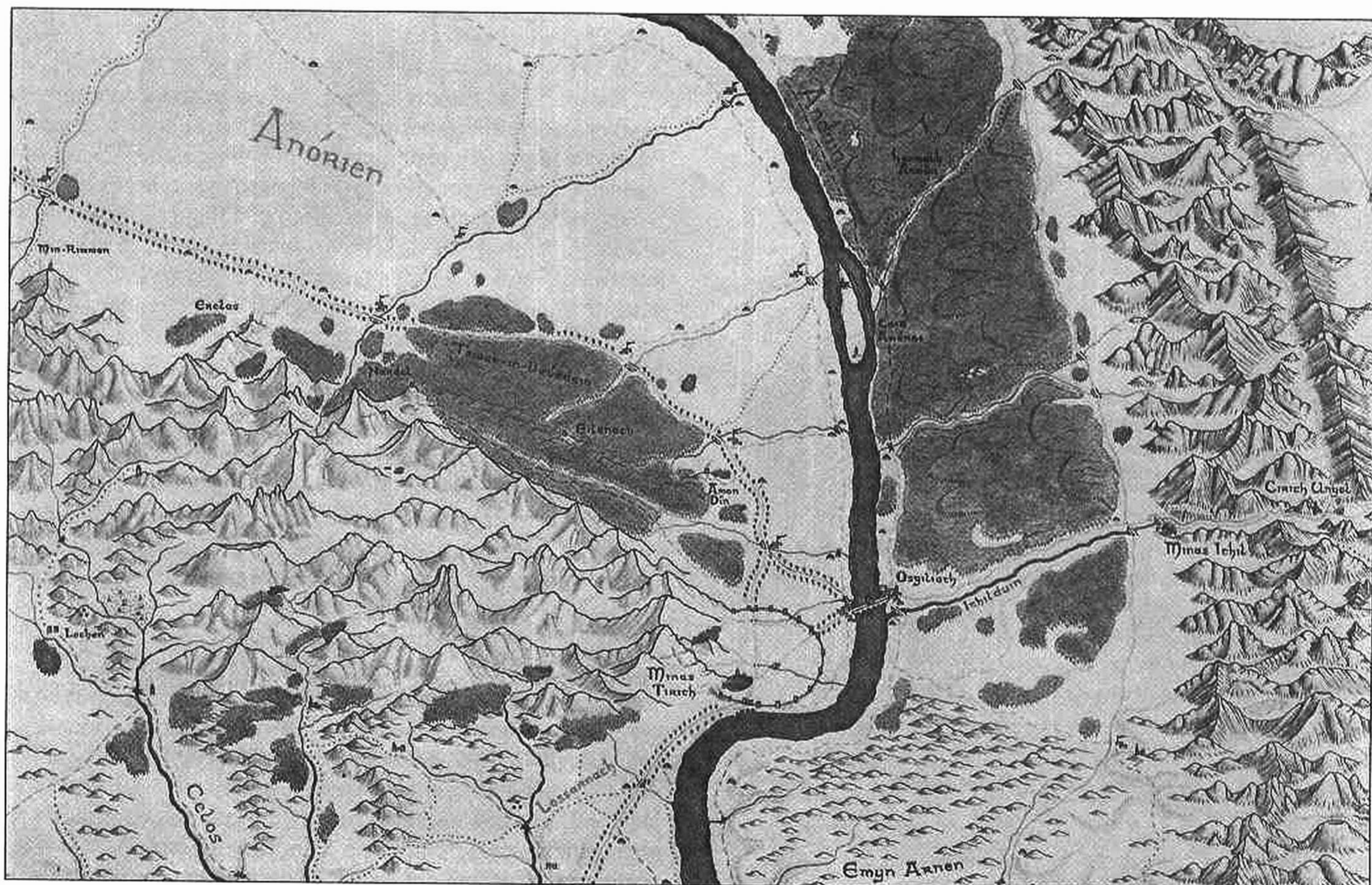
"...Rammass Echor... Corría unas diez leguas o más desde el pie de las montañas, y después de describir una curva retrocedía nuevamente para cercar los Campos del Pelennor: campiñas hermosas y feraces recostadas en las lomas y terrazas que descendían hacia el lecho del Anduin".

(SA III, p. 13)

El Noeg Echor (S. "Dique Circunvalante") rodea los Campos del Pelennor, o las "Tierras Valladas" de Minas Anor, una defensa robusta y básica que protege las valiosas granjas y sus campiñas de las inundaciones e invasiones.

Sin embargo, los Campos del Pelennor no son simplemente una extensión de tierras de labranza. La tierra es ondulada, moteada con pequeños montículos y altozanos. El Noeg Echor tiene una anchura de 24 kilómetros (hay 4 leguas desde la Gran Puerta de Minas Anor hasta el punto más al noreste, en la carretera hacia Osgiliath), y unos 56 kilómetros de largo. Los Campos del Pelennor cubre unos 240 kilómetros cuadrados (96.000 acres) incluyendo cultivos (tierra cultivada), huertos, y rediles (cercados para animales).

El área está salpicada con alquerías y pequeños muros, graneros, establos, y secaderos. Muchas carreteras y sendas cruzan los verdes campos, uniéndose a las dos grandes arterias que corren rectas como flechas: la vía noreste hacia



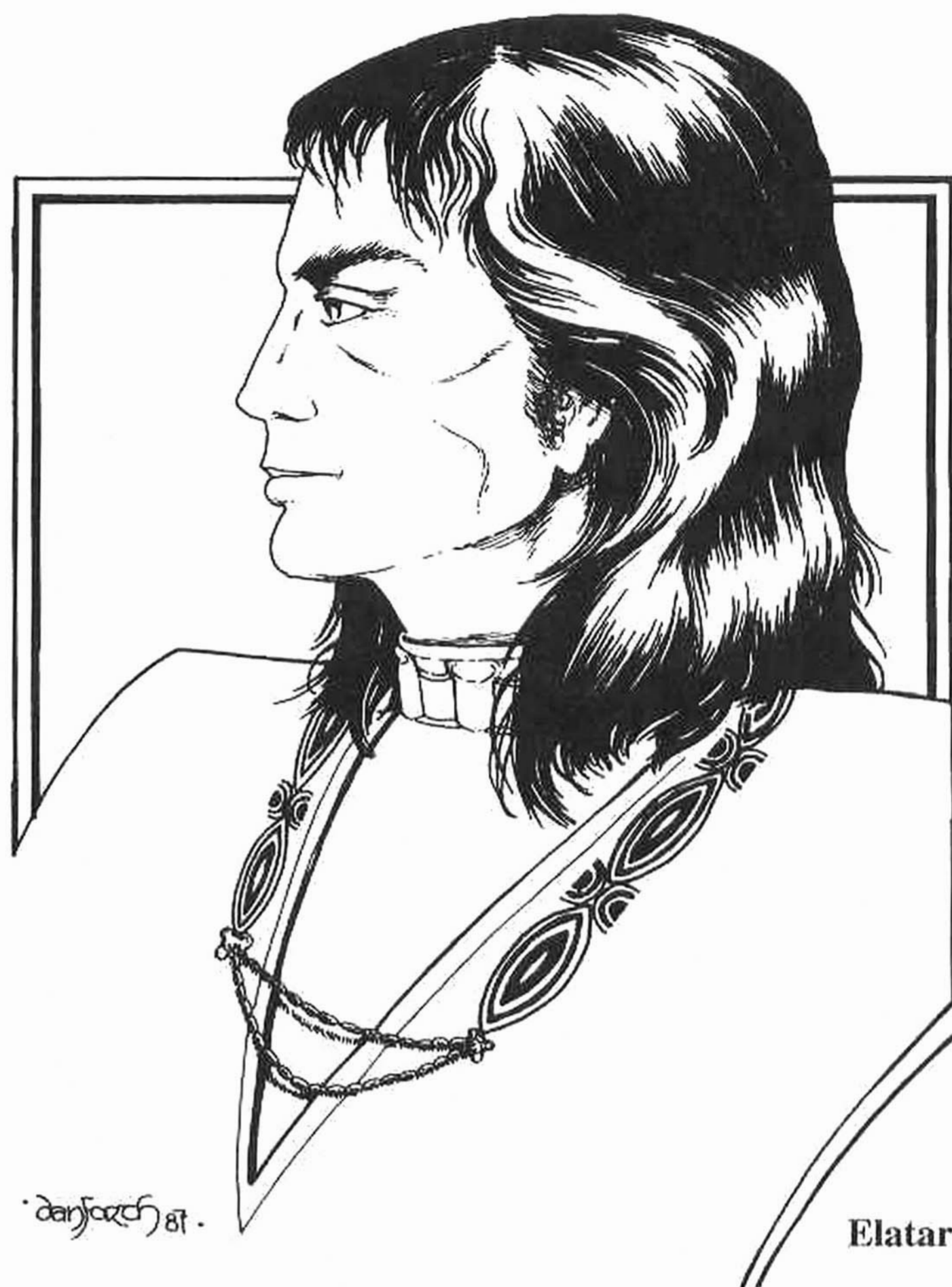
Osgiliath y Minas Anor, y la vía norte-sur hacia Harlond, Pelargir, y las provincias del sur. Hay también arroyos que fluyen a través de los valles, proporcionando irrigación para la agricultura y fríos estanques para el disfrute de los campesinos.

3.11 EL NOEG ECHOR

El Noeg Echor es un dique en forma de una zanja ancha y profunda que transcurre por fuera de la elevada ribera oriental. Tiene cerca de 8 metros de ancho y 3 metros de profundidad, los escarpados lados de la zanja están asegurados con vigas de madera para prevenir la erosión. La zanja es continua, con puentes de madera contruidos sobre pilares de piedra que la cruzan, y por donde las carreteras se abren paso hasta la ribera.

El propio terraplén tiene una altura de 3,5 metros. En el lado de la zanja hay una estrecha vereda (de 2 metros de ancho) hecha de losas que separa el terraplén de la zanja, el flanco del terraplén es casi vertical, reforzado con bloques de piedra en forma de dientes traídos desde el valle del Carro de Piedra en las Ered Nimrais. En el lado de los Campos del Pelennor el terraplén se inclina más suavemente desde lo alto de un sendero abierto. El terraplén tiene cerca de 3 metros de ancho en lo alto y 7,5 metros en la base.

El Rey Osther ordenó construir el dique durante el siglo quinto de la Tercera Edad, y fue una de las primeras mejoras hechas a Minas Anor. Desde entonces ha tenido un buen mantenimiento y mejoras, ahora drena transportando el exceso de agua desde el dique al Anduin. Nuevos puestos de guardia hechos de piedra guardan las entradas de las carreteras a los Campos del Pelennor. Cada puesto tiene una guarnición de 20 hombres, que residen en un lado del edificio que cruza la carretera. El otro lado del puesto se usa como refugio y alojamiento gratuito para los viajeros.



Elatar

Nota: El Rammass Echor (S. "Gran Círculo Amurallado") rodeó el dique después del año 2951 T.E. Construido en respuesta a la amenaza de Sauron desde Ithilien, la impresionante fortificación sufrió frecuentes alteraciones hasta que se reconstruyó en el año 3918 T.E.

3.12 HARLOND

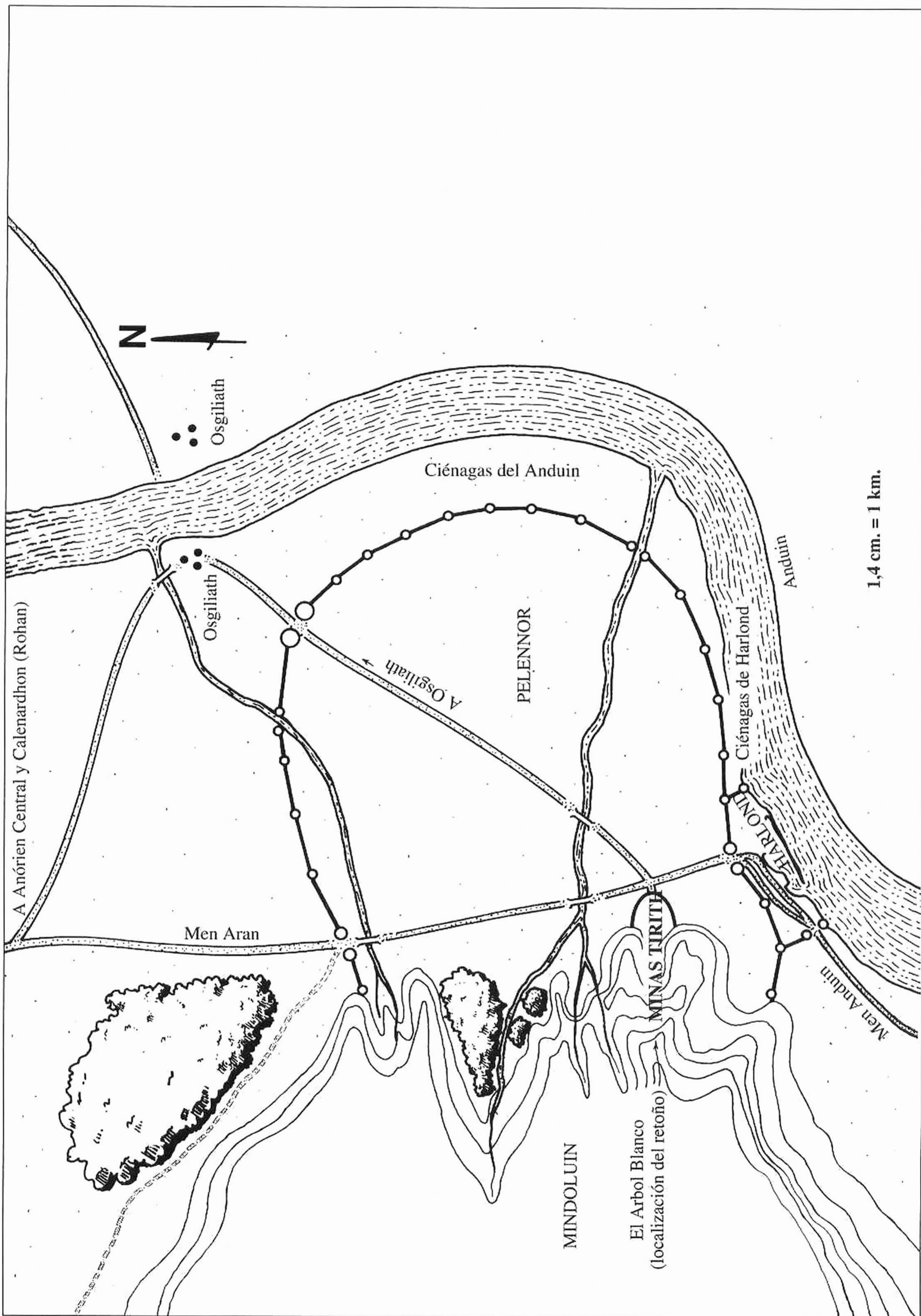
Harlond (S. "Puerto del Sur") se encuentra a lo largo de la ribera norte del Anduin, 5 kilómetros al sur de la Gran Puerta de la ciudad, justo después del Noeg Echor. Es un suburbio pequeño y fortificado de Minas Anor que sirve como punto de descarga de todo el tráfico que llega río arriba desde el sur. La mayoría del comercio de Pelargir, el principal puerto de Gondor, y todas las provincias costeras del Reino del Sur fluyen a través de este estratégico fondeadero.

Cerca de quinientas personas viven en esta zona concurrida. La mayoría son marineros y mercaderes, junto con estibadores y otros obreros, y sus familias. El puerto consta de cuatro grandes radas que penetran en la ribera, de muelles de piedra que las separan, y una quinta rada que se abre un poco más allá corriente abajo. Cada muelle tiene numerosos puntos de amarre, con lo que Harlond puede acomodar a cien embarcaciones con facilidad. Los barcos que amarran aquí varían desde las grandes naves oceánicas con altas proas hasta pequeños botes de pesca y barcasas de casco plano que navegan por el Anduin transportando pesados cargamentos de piedras de cantera, vigas de madera y otras cosas parecidas.

Almacenes, tiendas de velamen y las oficinas de las navieras rodean los tres mercados que conducen a los muelles. Más allá de la ribera están las pensiones y viviendas para las personas que permanecen, viven y trabajan en el puerto. En Harlond, es fácil comprar bienes en grandes cantidades y otros objetos comerciables; o comprar un pasaje para la mayoría de los lugares del reino, ya sean aldeas de pescadores



Mindacil



HARLOND

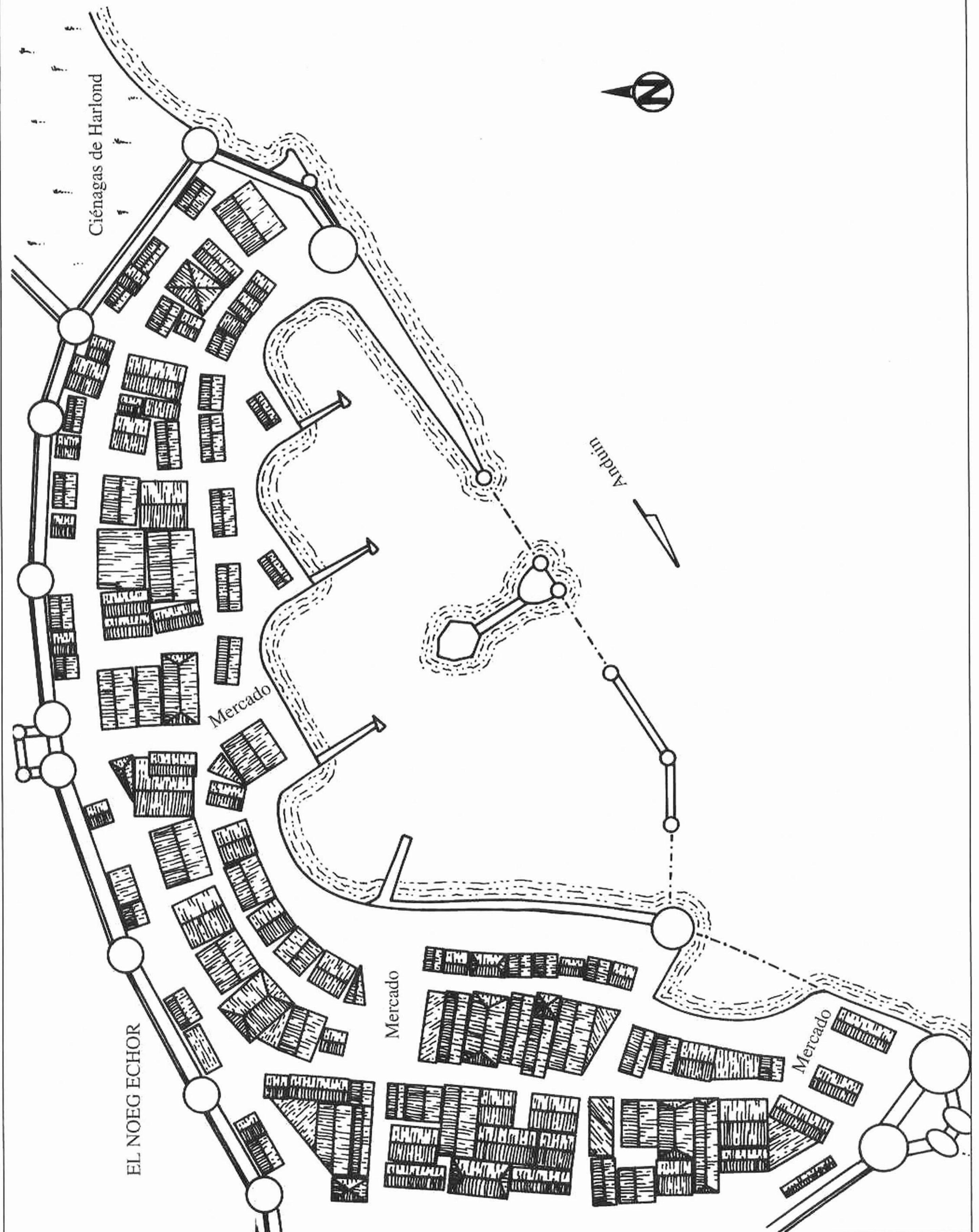


TABLA CLIMÁTICA

Meses	Zonas costeras	Tierra adentro	Montañas
– <i>Yestarë</i> (día intercalado: <i>Yule</i>)			
1. Narwain (invierno)	1-10 Lluvia Mod. Brisa	(-3)-7 Nieve/Lluvia Mod. Brisa	(-6)-4 Nieve/Lluvia Mod. Brisa
2. Ninui (invierno- Mod. agitado)	4-12 Lluvia Mod. Brisa	(-1)-10 Lluvia Mod. Brisa	(-3)-7 Nieve/Lluvia Brisa
3. Gwaeron (agitado)	7-12 Lluvia Nor. Viento	(-1)-10 Lluvia Nor. Viento	(-3)-7 Lluvia Nor. Viento
4. Gwirth (primavera)	12-21 Lluvia Nor. Viento	7-18 Lluvia Nor. Brisa	4-15 Lluvia Nor. Viento
5. Lothron (primavera)	15-24 Lluvia Nor. Brisa	12-24 Lluvia Nor. Brisa	10-21 Lluvia Nor. Brisa
6. Nóruí (primavera- verano)	18-26 Lluvia Mod. Brisa	15-26 Lluvia Mod. Calmado	12-24 Lluvia Mod. Brisa
– (1) <i>Loëndë</i> ó (2) <i>Enderi</i> (días intercalados: en medio del año)			
7. Cerveth (verano)	21-29 Lluvia Mod. Brisa	18-29 Lluvia Mod. Calmado	15-26 Lluvia Mod. Brisa
8. Uruí (verano- otoño)	21-29 Lluvia Mod. Brisa	18-29 Lluvia Mod. Calmado	15-26 Lluvia Mod. Brisa
9. Ivanneth (otoño)	15-24 Lluvia Nor. Viento	12-24 Lluvia Nor. Brisa	10-21 Lluvia Nor. Viento
10. Narbeleth (otoño)	12-21 Lluvioso Viento	7-18 Lluvioso Viento	4-15 Lluvioso Viento
11. Hithuí (marchito)	7-15 Lluvia Nor. Viento	1-12 Lluvia Nor. Viento	(-1)-10 Lluvia Nor. Viento
12. Girithron (marchito- invierno)	15-12 Lluvia Mod. Brisa	(-1)-10 Lluvia Mod. Brisa	(-3)-7 Lluvia/Nieve Mod. Brisa
– <i>Mettarë</i> (día intercalado: Año del enviado)			
CLAVE:			
Temperatura: Los grados se expresan en centígrados. Nota que la mayoría de las personas no describen la temperatura de manera tan precisa; simplemente describen la temperatura como fría, fresca, cálida o calurosa. La temperatura de las montañas se refiere a las regiones habitables entre los 305-914 metros por encima del nivel del mar. Para calcular la temperatura a una altitud superior, resta un grado por cada 90 metros más por encima del nivel del mar.			
Precipitaciones: Se refiere al porcentaje de posibilidades que hay para que llueva o nieve en un determinado día. En las elevaciones más altas de las Ered Nimrais, comenzará a nevar normalmente cuando ocurra un resultado de precipitación con Nieve/Lluvia Moderada. Lluvia Moderada: 15% de lluvia; particularmente nuboso. Nieve/Lluvia Moderada: 5% de nieve; 2% de aguanieve; 8% de lluvia; particularmente nuboso. Lluvia Normal: 25% de lluvia; particularmente nuboso. Lluvioso: 40 % de lluvia; nuboso.			
Viento: La velocidad se da en kilómetros por hora. Por encima de las filas de árboles, los vientos son considerablemente energéticos. Trata la Brisa como Viento, y el viento como Vientos Fuertes (32-100+ km/h, ó +16 en la Tabla de Viento de la Bahía). Calmado: 0-15 km/h; ó consulta la tabla de viento de la bahía (-32). Brisa: 8-32 km/h; ó consulta la tabla de viento de la bahía (-8). Viento: 16-65 km/h; ó mira en la tabla de viento de la bahía (sin ajustes).			

en el Entaguas en el norte de Calenardhon o hasta la lejana Anfalas. También es posible encontrar aventureros, mercenarios, y otros personajes extravagantes en las tabernas locales –a diferencia de Minas Anor, hay en Harlond numerosas posadas, tascas y cervecerías.

Harlond tiene una pequeña guarnición y cuenta con la base naval de Pelargir para mantener alejados a los buques enemigos. Las unidades de guardia se encuentran en las dos entradas principales y tienen la responsabilidad de patrullar la ciudad y mantener la ley y el orden, lo que no es una tarea fácil en estos lugares violentos (aunque no son realmente peligrosos). Las naves de patrulla estacionadas en medio del puerto en un amarradero con siete lados se encargan de hacer cumplir los peajes y la prevención del contrabando.

3.13 LAS CARRETERAS

Las carreteras de los Campos del Pelennor están bien mantenidas. Las principales tienen un amplio camino adoquinado lo suficientemente ancho para que pasen dos carretas con facilidad. Este camino está peraltado y provisto de sumideros para evitar que se empantane o se llene de baches. Flanqueando el camino hay otra banda amplia, esta vez de césped, que utilizan los jinetes. Al otro lado hay un camino firme para los peatones. Las carreteras mantienen el nivel y la dirección, atravesando elevaciones bajas y cruzando valles; resistentes puentes de piedra cruzan los arroyos.

Las avenidas de los Campos del Pelennor muchas veces están cercadas con setos, y magníficos álamos flanquean algunos tramos. A lo largo de los caminos hay algunos refugios: simples cabañas de piedra con techo de teja y una chimenea, para que los viajeros puedan ponerse a salvo de las tormentas. También, los bordes de los caminos, proporcionan a los viajeros hitos de piedra que marcan la distancia hacia distintos lugares; en angerthas (S. “largas filas de runas”) o en angulares letras élficas, y con el símbolo del Real Ministerio de Obras Públicas: una escuadra con una corona. Una visión menos común es la de una horca al borde del camino donde se cuelga en público a los criminales.

3.2 LAS MONTAÑAS BLANCAS

La ciudad de Minas Anor está construida en las estribaciones del Monte Mindolluin, el pico oriental más grande de las Montañas Blancas (S. “Ered Nimrais”). Este macizo también forma la sección posterior del Noeg Echor, donde los Campos del Pelennor se extienden entre dos anchos valles de las montañas. El mismo Monte Mindolluin se eleva sobre el límite de las nieves perpetuas así que su blanca cumbre siempre es visible sobre las púrpuras laderas. Otros picos no son tan altos como el Monte, y la tierra está generalmente cortada a pico entre las suaves ondulaciones de los Campos del Pelennor y las colinas cubiertas de bosques de los altos valles que una vez excavaron los glaciares.

Esta región de la meseta es medianamente inaccesible. Aquí no hay caminos, sólo unos pocos senderos que pueden atravesar caballos y mulas. Hay, sin embargo, rastros del paso del hombre y de las cabras montañesas y ovejas que les siguen, con lo que uno desearía aventurarse en el interior.

Una razón para escalar la montaña es el hecho que gracias al aire puro y enrarecido florecen rarísimas hierbas y valiosas plantas. La mayoría de estas son semillas de Nimloth plantadas en secreto, el Arbol Blanco símbolo real de Gondor y que florece normalmente en el patio debajo de la Ciudadela

UNA TÍPICA ALQUERÍA

La típica alquería de los Campos del Pelennor es un edificio enorme, construido alrededor de un patio cuadrado. Los edificios están hechos en parte de madera, y en parte de piedra, normalmente en calada y con un tejado de tejas rojas o marrones. Orquídeas y jardines rodean a la mayoría de estas alquerías, en donde una labor intensiva hace que los cultivos crezcan. Hay también numerosos edificios exteriores.

PLANO DE UNA ALQUERÍA

1. Edificios principales: Estos incluyen los alojamientos de la familia del propietario y las familias de los trabajadores de la granja (a) —la zona más sombreada es el segundo piso sobre una enorme cocina de plano abierto, la chimenea y el comedor; ala para el almacenaje y empaquetado de los productos que produce la granja (b), como fruta, huevos, grano, heno, hortalizas y hierbas, y también en esta zona un gallinero permite a las gallinas vagar por el patio y escarbar en la tierra; ala que contiene un matadero y la explotación de curtidos (c), donde se guardan los animales en la granja hasta su sacrificio y empaquetado, frescos o salados, en barriles, y en donde sus pieles y otras partes no comestibles se convierten en cuero, sebo y pegamento; pequeño alambique (d); y almacén con una carreta, utensilios de la granja, dos arados y un establo para el mejor caballo del señor. La puerta tiene 3 metros de altura y 3,5 de ancho.

2. Paseo: El camino que sale de la granja conduce, a través de una avenida de árboles, a los campos de la granja, y unos kilómetros más allá hasta la carretera principal de Osgiliath-Minas Anor.

3. Huerto: Este huerto tiene una mezcla de árboles frutales: cerca de la mitad son manzanos, una cuarta parte cerezos y otra cuarta parte melocotoneros. Entre ellos señaladas con estacas hay cañas de pasas negras, frambuesas y cheselles. El huerto está bien cuidado, también contiene seis prósperas colmenas (a) durante la estación en flor, y hay tréboles entre las raíces de los árboles.

4. Jardín: El jardín cubre una hermosa zona, está vallado para alejar a los animales que pacen y a los peores vientos. Un sendero conduce desde el granero (5) hasta la represa del molino (7b), dividiendo el jardín en dos. La mitad norte (a) se dedica a los tubérculos y otras hortalizas, como zanahorias, puerros y cebollas. La mitad sur (b) se utiliza para que crezcan hierbas y plantas más delicadas. Hay también algunos estanques tranquilos que se llenan mediante la represa del molino (c) y que tienen arriates de galasenas.

5. Granero: El granero (a) es un almacén para el heno y la mayor

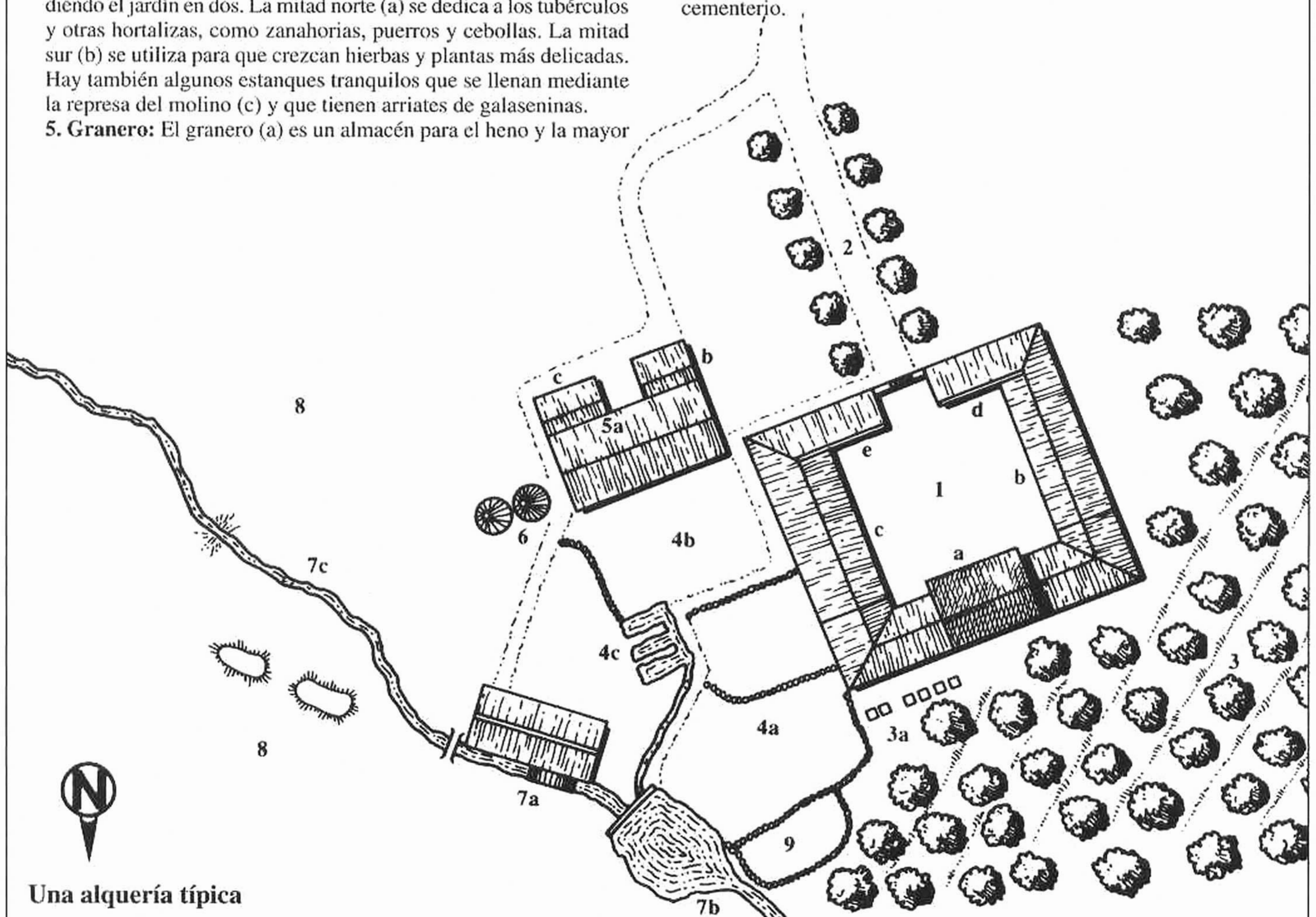
parte del grano, también hay un establo para los caballos de tiro y los bueyes que se utilizan para los arados y la carreta. Se conectan con la sala de ordeño (c), donde también se hace el queso y la mantequilla en cantidades modestas; y un corral para los gansos (b) que también se utiliza para proteger del mal tiempo a los terneros y las vacas preñadas. Los gansos son excelentes productores de huevos, de una succulenta carne y del sebo que se utiliza en muchos compuestos medicinales. El plumón se utiliza para rellenar edredones y almohadas.

6. Secaderos: Los secaderos son edificios circulares con tejados cónicos. Contienen en su interior hornos que secan el lúpulo y maltan el grano para utilizarlos en la composición de la cerveza.

7. Molino: la granja es lo suficientemente afortunada como para tener su propio molino de agua (a) para moler el grano y convertirlo en harina. También, funciona un molino de trilla. La fuerza motriz del molino procede de una caída de agua construida detrás de la presa del estanque del molino (b). La represa del molino también es una útil fuente de anguilas y, cada primavera se traen aquí anguilas vivas (anguilas jóvenes) desde el Anduin para repoblarlo. El caz del molino (c) fluye corriente abajo para unirse a uno de los mayores afluentes que fluye hacia el oeste a través de los Campos del Pelennor.

8. Prados: Los mejores prados de la granja están a ambos lados del caz del molino; un vado cruza el caz, que se encuentra en su mayoría enlodado ya que lo utiliza el ganado en su viaje diario a la sala de ordeño. Dos terraplenes bajos, con la cima plana, y situados detrás de la corriente se utilizan como "terraplenes de almohadas", o madrigueras artificiales para conejos. Se escogen los conejos cada dos meses; para sacrificarlos, despellejarlos y vender la carne y la piel en Minas Anor.

9. Cementerio: La alquería, que está un poco alejada del gran cementerio sur de Minas Anor, tiene su propio cementerio. La familia del señor tiene un gran mausoleo de piedra, la mitad se encuentra hundida en la tierra y la otra mitad la oculta la hiedra. Hay otras tumbas menos impresionantes, algunas son sólo ataúdes de piedra incrustados en la tierra. Un alto seto de hoja perenne rodea todo el cementerio.



Una alquería típica

de Anárion: “a la falda meridional del Monte Mindolluin... un sendero abierto en tiempos remotos que ahora pocos se atrevían a transitar. Pues subía hasta un paraje elevado de la montaña, un refugio que sólo los Reyes visitaban. Y trepando por sendas escarpadas, llegaron a un altiplano bajo las nieves que coronaban los picos”:

“una pendiente rocosa que descendía desde la orilla de la nieve; y bajó hasta allí, y vio que en el borde mismo de la nieve despuntaba el retoño de un árbol... Ya tenía hojas jóvenes largas y delicadas, oscuras en la faz, plateadas en el dorso, y la copa esbelta estaba coronada por un pequeño racimo de flores, cuyos pétalos blancos resplandecían como la nieve al sol”.

(SA III, p. 331-332)

Otras hierbas como la Amapola de la Montaña Blanca, el Ojo Brillante de los enanos, el Seto Espinoso y la Orquídea del Espectro también crecen aquí en medio de la resistente hierba, en los campos nevados o en las laderas poco firmes y traidoras de la montaña que se desploman sobre las escarpadas pendientes. Hay algunos peligros en las montañas. Los repentinos vientos cálidos o las lluvias vuelve inestable la nieve lo que provoca frecuentes avalanchas; esto se suma a la simple hazaña de viajar por un sendero, con una caída de varios cientos de metros en un lado (o incluso ambos), donde las ráfagas de aguanieve o el granizo pueden ser tan feroces como la mordedura de un lobo. Aquí se encuentra la morada de algunas bestias y otras menos salvajes, como las Grandes Águilas.

Las montañas son el origen de bellas piedras calizas y mármoles, pero en esta zona no hay minas de gemas o minerales; los mejores depósitos se encuentran al oeste, en los valles de Lamedon. Los gondorianos también evitan los bosques debido a la presencia de los drúedain (woses), los “hombres salvajes” a quienes evitan la mayoría del pueblo ordinario. Pocas personas moran aquí durante los meses de verano, guardan rebaños de cabras de pelo largo (y patas seguras), se aventuran con ovejas o recolectan plantas silvestres. La mayoría de estas personas descienden principalmente de la estirpe dunlendina, y mantienen algunas de sus costumbres.

Finalmente, el aislamiento y la belleza salvaje de las más altas elevaciones convierten a los Valles Cercanos (como se refieren a ellos los anorianos) en un atractivo lugar de “peregrinaje” para poetas ocasionales o quienes buscan encontrar la paz espiritual. Como una vez escribió el mismo Meneltir:

“Mi corazón todavía permanece entre los altos yermos rocosos, entre las morenas y las ruinas de la montaña, silencioso a pesar del sonido de la tenue y fría agua”. (Cartas, nº 78 p. 91)

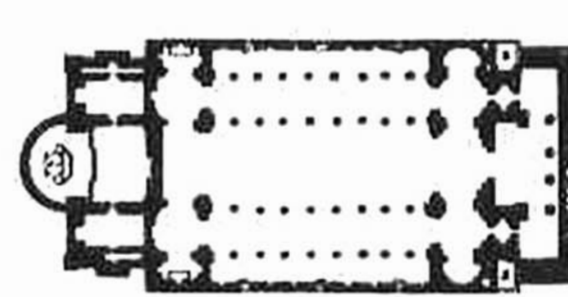
3.3 LAS ORILLAS DEL RÍO ANDUIN

El Anduin (S. “Gran Río”) es el río más grande e importante del noroeste de la Tierra Media. Como el más poderoso curso de agua del oeste de Endor, tiene un gran impacto sobre las regiones de su alrededor. La más importante es la contribución del Gran Río a la economía del corazón de Gondor. También proporciona un suministro extra de pescado, y es una arteria crítica, esencial para el transporte barato de bienes desde el norte y el sur.

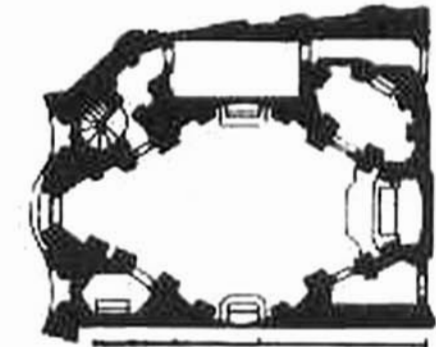
Hay importantes puertos en numerosos puntos, especialmente están los de Pelargir, Harlond (ver 3.12), y Osgiliath, donde el río fluye hacia el sur, y encuentra las primeras mareas. Hay también numerosos transbordadores que hacen el servicio de una orilla a otra, normalmente entre pueblos de pescadores. El Anduin posee mucha pesca (ver 4.2) y entre el Noeg Echor de los Campos del Pelennor y el río hay vastas planicies que ocasionalmente anegan las mareas de la primavera o las prolongadas lluvias del norte que nutren al Anduin. Las “tumps” o pequeñas colinas, salpican las planicies, sobre las cuales los pescadores construyen sus casas para que incluso en los peores momentos puedan permanecer a salvo.

Afortunadamente, el Anduin no es un río muy sucio. Los aluviones y sedimentos del lejano norte se retienen en el Nen Hithoel, el lago sobre las Cataratas de Rauros, mientras que las Bocas del Entaguas filtran muchos de los depósitos de ese afluente. Por lo tanto el Anduin permanece claro y con una corriente moderadamente rápida sin riberas o marismas traicioneras hasta las cercanías de Pelargir. Sobre las Ethir (S. “Bocas”), hay en la corriente algunas islas naturales. La más grande, Cair Andros, se encuentra lejos al norte. Así, en su incesante viaje en dirección al mar fluyendo desde el sur de Rauros, ofrece pocas corrientes traicioneras o peligros a la navegación.

Uno de los pocos lugares de interés es la orilla sur, en la vecindad del gran recodo hacia el oeste, donde el Anduin rodea las Emyrn Arnen (S. “Colinas Reales”). Aquí –entre Harlond y el punto en donde se une al Anduin el Ciryant (S. “Corriente Sumergida”, el río que cruza los Campos del Pelennor desde el Monte Mindolluin)– hay corrientes inversas y remolinos. No hay transbordadores y muy pocas personas se arriesgan con la traicionera travesía. Hay, sin embargo, en la boca del Ciryant una pequeña aldea llamada Tharclairion, que proporciona un servicio regular hasta su gemela al sur de Ithilien, y acceso a las carreteras a lo largo de la orilla sur y también hacia el este.



Casa Solariega del Alcaide (Harlond)



Casa Solariega del Carpintero de Navíos (Harlond)

Una de las áreas más interesantes a lo largo de las orillas es la extensión de tierra entre Harlond y Tharclairion. No hay más que unos pocos asentamientos a lo largo de la carretera que corre sobre una calzada elevada artificialmente através de la tierra pantanosa, los llanos entre el río y el Noeg Echor están abandonados y desolados. Una barrera de arena divide una laguna poco profunda llena de juncos gigantes y lilas. Grandes aves zancudas como las cigüeñas, flamings, espátulas y grullas se reúnen aquí, junto con pequeñas aves acuáticas y reptiles como pequeños cocodrilos, gaviotas de las marismas, y el lagarto lomo de luna. El tesoro de plantas raras y especiales que hay en la laguna (ver 4.5) es legendario, que está dotada con un estatuto de reserva única. Esta es una de las pocas áreas donde el Anduin establece de manera continua su línea de ribera, y añade unos pocos metros a la orilla norte mientras el agua se agita en dirección hacia las colinas del sur.

4 FLORA Y FAUNA

Aunque Minas Anor y los Campos del Pelennor son tierras bien colonizadas, y hay numerosos animales domésticos y plantas de cultivo que los visitantes de esta región pueden ver. Incluso algunas criaturas salvajes moran en o cerca de la ciudad.

La fuerza de las circunstancias hace que los dúnedain sean sólo agricultores y el cultivo de la tierra generalmente se deja a los últimos de su sociedad. Los siervos empleados para esta labor “doméstica” son hombres y mujeres mestizos o de razas menores, como los dunlendinos y hombres del norte. Sin embargo, ciertas ocupaciones de habilidad o de supervisión—como los jardineros, el cultivo de las vides y otras frutas utilizadas en la manufactura de vinos y cervezas, y el cuidado de buenas ovejas y caballos—no son consideradas indignas del lugar de los Altos Hombres, y tanto los nobles señores como también el pueblo bajo presiden mansiones y alquerías de Anórien y Ithilien. La nobleza comprende la mayoría de los propietarios de las granjas de los Campos del Pelennor. Las tierras de la ciudad, como se las conocen también, abarcan una rica y prestigiosa área de granjas, dada su proximidad a Osgiliath y Minas Anor. Limitando los campos y pastos están las Montañas Blancas, que se alzan al oeste, y el Gran Río al este. Ambos son habitats idóneos para la vida salvaje, desde los benignos a los misteriosos y amenazadores.

4.1 AGRICULTURA LOCAL

Nota: Una granja típica de los Campos del Pelennor se describe en la sección 3.

En las bien protegidas granjas de los Campos del Pelennor crecen muchos cultivos comerciables y productos perecederos. Hay plumas de ganso, pato y gallina, especialmente de la pequeña pero productiva gallina de lomo negro que puede poner más de 150 huevos al año cuando se la mantiene bien. Hay también porquerizos y criadores de conejos que crían animales de manera intensiva en scyppens, pocilgas y madrigueras artificiales. En los enormes campos grandes vacas blancas, que se reúnen en manadas en los magníficos pastizales, producen buena carne engordada y rica leche.

El pueblo de Minas Anor también aprecia las deliciosas frutas que crecen en las soleadas huertas. Hay cerezos, manzanos y algunos olivares en zonas abrigadas y bien cuidados dispuestos en pulcras filas, entre estos árboles frutales hay pequeñas estacas que forman las enrejadas que sostienen las frutas blandas: pasas, grosellas espinosas y cheselles, una pequeña fruta blanca con una textura cremosa. Los huertos son excelentes lugares para las colmenas que producen miel natural y olorosa.

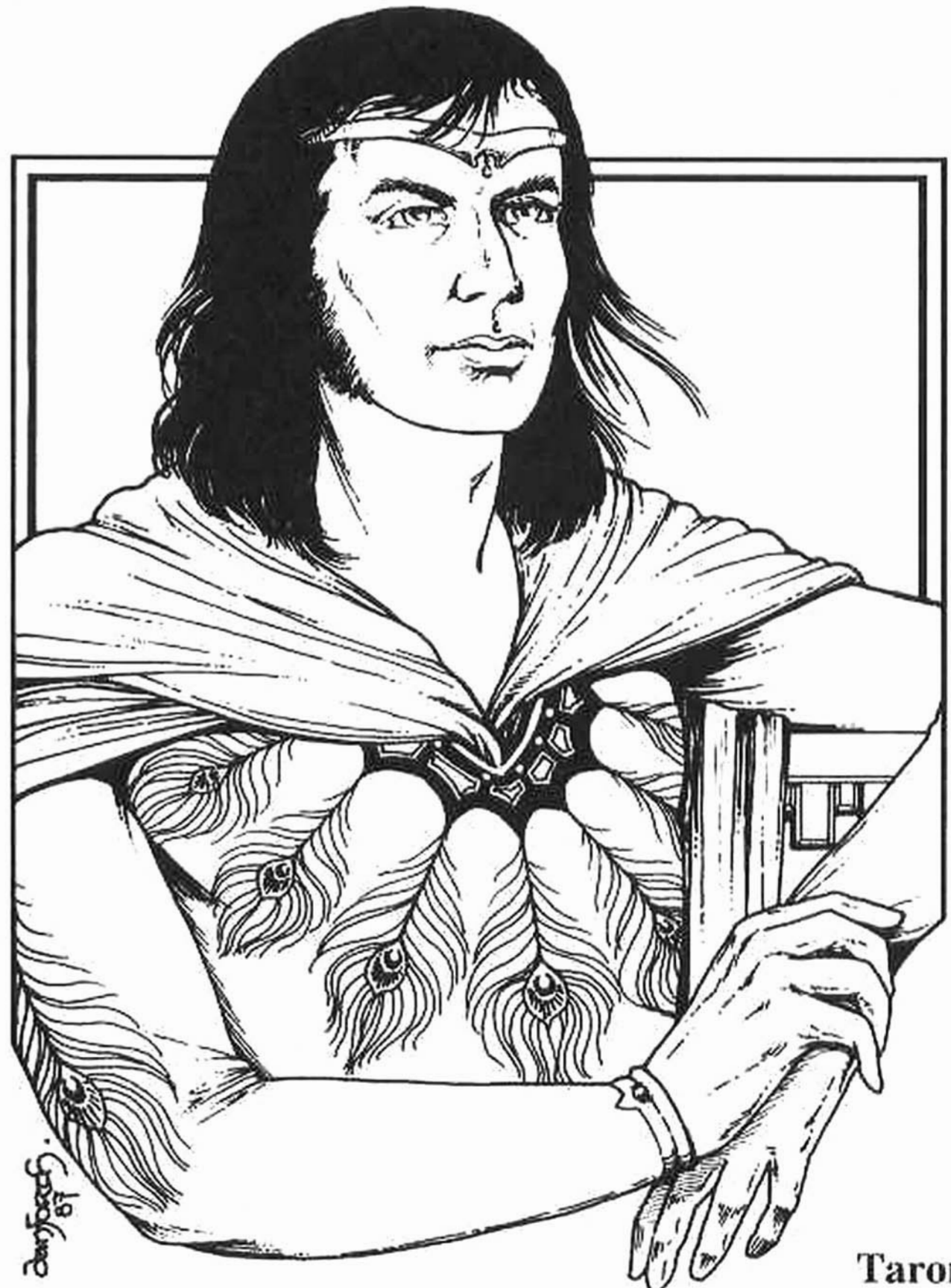
Se crían palomas y otras pequeñas aves engordadas de caza, que se cogen con red durante el final del otoño y en invierno para proporcionar succulentas comidas de estación. A lo largo de los cursos de agua (muchos de los cuales son conductos y canales que los dúnedain construyeron para mejorar la irrigación y fertilidad de los campos de la ciudad) hay estanques con pesquerías y viveros donde se cultivan una extensa variedad de plantas de agua. Una de las principales hortalizas es una especie de berro con grandes y arrugadas hojas que se llama galasenina. Hay también lirios con raíces comestibles, sandías y algunos prados donde crecen flores para suministrarlas a las floristerías de los mercados de la ciudad.

4.2 PESCA

Una de las mayores actividades de los colonos justo al otro lado del Noeg Echor, a lo largo de las orillas del Anduin, es la pesca. El Gran Río está lleno de muchas clases de peces; cuando cesa la marea entre Harlond y Osgiliath (aunque el río es todavía ancho y navegable) sucede que hay una mezcla de peces de agua salada y dulce. Los peces más grandes son el gran salmón, la trucha y el esturión, pero hay aparentemente una interminable variedad de diferentes peces con un abanico de sabores y texturas que animan a la mayoría de los hastiados paladares.

El pescado forma uno de los elementos principales de la dieta del populacho local. Cualquiera de estos, desde las delicadas huevas hasta el pescado de sabor más fuerte, se comen en pasteles, sopas, patés y platos a la parrilla. Ninguna casa carece de un kemunq: una olla de arcilla, de forma oval, con una tapa convenientemente tosca, en la que un pez entero puede ser cocido al horno con delicadas hierbas y un lecho picado de galasenina. Se hace a fuego vivo, y en el proceso de cocción se añade una importante cantidad de vino blanco dulce de Ithilien.

Los gondorianos capturan el pescado con red y sedal. Los pequeños botes de los pescadores se lanzan al agua al alba, desde la parte alta de las empinadas pendientes, y lanzan las redes de arrastre o los sedales con corchos flotantes de los que cuelgan los anzuelos. Aquellos que persiguen los peces grandes utilizan arpones sujetos a carretes de resistente sedal, a los que ponen un cebo de asadura picada. Se utilizan redes finas para atrapar a las anguilas; en la primavera cientos de ellas se apiñan en las aguas dirigiéndose corriente arriba hacia el Nindalf y las Bocas del Entaguas donde desovan, y vuelven más tarde nadando de regreso al mar. Los salmones y truchas emigran todo el camino, o eso pretenden, hacia el curso superior del Anduin, hacia las aguas frías y los afluentes de las Montañas Nubladas y Grises.



Tarondor

4.3 HERBALISMO

Una de las ocupaciones tradicionales de un anciano dúnadan es el herbalismo. Algunos dedican su vida a las artes de la curación, incluyendo el cultivo y preparación de las hierbas, pero muchos más adelante también cultivan pequeños jardines en los alrededores de las casitas de campo de los Campos del Pelennor, donde pueden prestar la máxima atención a lo largo del día a las numerosas pequeñas plantas y arbustos, mimándolas tiernamente para que den sus mejores hojas, raíces y flores para que los hombres puedan vivir más tiempo y con mejor salud.

Aunque ambos descienden de los númenóreanos, los anorianos y los hombres de Gondor se diferencian de muchas maneras. Los hombres del norte tienden a la especulación, a predecir, y “soñar”, dirían los gondorianos. Los hombres del sur ponen más énfasis en la historia y los hechos, en la acción y el poder del momento. ¿Y quiénes son ellos para decir que no están en lo cierto, cuando Gondor está en auge y Arthedain declina? Esta diferencia de filosofía también se muestra en cosas tan pequeñas como la jardinería, porque los jardines de Minas Anor están organizados, son estrechamente vigilados y atendidos, se arreglan de acuerdo a los textos y a la práctica aceptada, y no los dejan crecer asilvestrados.

4.31 ALGUNAS HIERBAS COMUNES

Los herbalistas cultivan numerosas hierbas, todas crecen asilvestradas fuera de los Campos del Pelennor; en las laderas de las Ered Nimrais, en los pastos de Anórien y en las aguas del Anduin. (Algunas de estas se mencionan más adelante en la sección 4.5).

LA HIERBA DEL VIEJO CASTILLO

La Hierba del Viejo Castillo es una planta escasa de hojas y delicada, que prefiere crecer en rocas y ruinas. Sus hojas son de un verde pálido, por debajo grisáceas, y los tallos tienen una alta resistencia a la tensión, capaces de pasar a través de grietas y hendeduras. También les crecen diminutos serpollos, como raíces aéreas, para ayudarlas a adherirse a las rocas. Las hojas se utilizan para ayudar en la curación de las articulaciones y músculos. A la Hierba del Viejo Castillo le crecen pequeñas flores de color limón durante Nóruí.

LA CHAMOMILA DEL CURADOR

La Chamomila del Curador es una planta de las praderas con hojas diáfanas y racimos de pequeñas flores parecidas a las margaritas. Un arriate de esta planta y otras variedades relacionadas pueden encontrarse con seguridad en cualquier jardín de un herbalista, despide una leve pero agradable fragancia, especialmente si se exprimen las hojas. Todas las partes de la planta se cortan juntas para hacer una poción que induce a un sueño profundo y curativo; como todas las medicinas ésta debe usarse con cuidado ya que las dosis excesivas son peligrosas.

HIERBA DIURNA U OJO NUBLADO

Las oscuras hojas en forma de trébol y las deslumbrantes flores escarlatas son características de la útil Hierba Diurna –pero sólo cuando el sol brila sobre ella. Si una nube cubre el sol, los pétalos de la flor se enrollan y esconden su hermosura. Esta hierba se usa como un añadido general a la dieta, lo que reduce la posibilidad de contraer enfermedades contagiosas. También refuerza al cuerpo durante el curso de una enfermedad, aumentando la posibilidad y velocidad de recuperación.

4.32 HIERBAS RARAS Y ESPECIALES

MUSGO DE CAMPO

Los sutiles tonos de color de las Frondas de Attanar, o Musgo de Campo, como se conoce más comunmente, hace que sea fácil perderlo en los jardines de agua de los herbalistas. Se dice que la planta toma una coloración de protección como un camaleón, adaptándose a la sombra de aquellas plantas que se encuentren a su alrededor. A causa de esto, es muy difícil de encontrar silvestre aunque en ciertos lugares crece en grandes cantidades. En su uso medicinal, el musgo se arranca entero de la tierra y se hierve con sales y aceites especiales, inmediatamente después se aplica a la frente y a cualquier parte de la cual se queje un paciente con fiebre.

BURSTHELAS

Las Bursthelas, también llamadas Hojas del Limo y Raíz de Calabacín, es extremadamente rara en el campo y no crece bien en las ricas tierras de los Campos del Pelennor a menos que se cuide y trate constantemente con limo (de creta o piedra caliza), de ahí su nombre. Las inclinaciones calcíferas de la hierba pueden expresarse con un buen uso, ya que es incomparable su capacidad para soldar huesos y articulaciones rotas. Los tallos se hierven más de cuatro veces y se retiene cada vez una sustancia blanda como la jalea, a la que se añade creta en polvo, agua pura y un caldo hecho con espinas de pescado, y que puede preservarse. Esto se debe filtrar finalmente a través de carbón vegetal y se deja reposar hasta que se convierte en una crema espesa.

HLÚIFBAGMS O PAN DE ÁRBOL

El pequeño Pan de Arbol es una variedad del roble peludo del Bosque Negro. Es uno de los éxitos incomparables de los herbalistas dúnedain. A pesar de ser un árbol enano, produce una gran cosecha de nueces que parecen bellotas y que pueden exprimirse y molerse. La esencia extraída de la nuez se utiliza en la creación de un nutritivo cordial; al molerse, el fruto seco se convierte en harina y se utiliza para cocer en hornos unas hostias de pan de caminantes como se recuerda en: “cada uno de los dúnedain llevaba en su bolsillo sellado que le colgaba del cinturón un pequeño frasco de cordial y unas hostias de pan de caminantes que lo habrían sostenido con vida durante muchos días”. (*CI III, p.18*)

4.4 BESTIAS Y AVES SALVAJES

Los alrededores de Minas Anor, menos cultivados de manera tan intensiva, y su feudo de Anórien son ricos en vida animal y aves. Osos y jabalíes tienen su guarida en las áreas de matorrales y ligeramente arboladas al norte de los Campos del Pelennor, en las bajas laderas del Monte Mindolluin y en las Ered Nimrais. Los que se encuentran más normalmente son los osos negros y marrones, normalmente pacíficos y que viven en solitario a menos que estén con su pareja y con cachorros. Más raro es el oso azul de las montañas, una criatura no natural y semisensitiva que normalmente es esquiva y a la que nunca se le da caza; porque se dice que matar uno trae una gran maldición. El jabalí se considera caza mayor y medra en las onduladas regiones desde la virtual exterminación de sus predadores naturales. Las cabras salvajes tienen su hogar en los dispersos valles más altos, muy cerca del límite de las nieves perpétuas.

Animales más pequeños como marmotas, lince, tejones negros, zorros, pequeños perros salvajes como terriers, mur-

ciélagos y topos, pueden encontrarse en muchas zonas. Los lugareños a menudo los domestican, particularmente los hombres inferiores (porque los dúnedain consideran indigno comerciar entre ellos con la mayoría de los animales). Ocasionalmente se notifica de la presencia de criaturas más grandes y peligrosas, aunque éstas rara vez son acreditadas. Los ejemplos durante los últimos años incluyen grandes felinos, aunque quizás sean los últimos supervivientes de los gatos de la sabana de Calenardhon, ahora casi extinguidos de las planicies de Rohan, y también de uno o dos lobos grises.

Finalmente hay numerosas aves en la zona, y las aves de presa que se alimentan de ellas. La montañas y bosques proporcionan perchas para halcones, gavilanes, aguilas doradas y grandes aguilas. En las brillantes aguas del Anduin flotan gráciles bandadas de gansos y cisnes, les acompañan colimbos y aves zancudas en sus proximidades, que comen de las ricas sobras (si huelen a pescado).

Dentro de la ciudad hay también varios animales de interés que pueden encontrar los aventureros. Los primeros, entre estos, son los leones reales, una variedad “domesticada” del león montañés que se encontraba originalmente en las extensiones más meridionales de Ithilien del Sur, en las colinas que bordean Harondor.

Nota: Estos animales son descritos con más detalle en la sección 7.24, en la descripción de la Ciudadela de la Guardia, porque estas bestias son entrenadas para la guerra.

También en las calles hay muchos gatos, perros y algunas alimañas. Minas Anor no los sufre tan mal como otras ciudades, quizás debido a la gran cantidad de piedra utilizada en su construcción, pero hay todavía ratas, grajos y parásitos que plantean muchos problemas. Sin embargo, la ciudad no ignora el problema, y paga los gastos de mantenimiento de un funcionario civil, Terimbrel el Cazador de Ratas (*ver sección 10.62*).



de oscuras y amistosas tonalidades; la Yavëthalion que echa sus pequeños retoños en los charcos de lluvia que se forman en los huecos de las cortezas de los retorcidos árboles; el Ebur con sus pálidas flores blancas y su olor vagamente repugnante; y la Gylvir, una alga azul verdosa que se encuentra en las raíces y tallos de las plantas que moran en el agua.

4.5 PLANTAS SILVESTRES

Como la mayoría de la tierra alrededor de la ciudad ha estado bajo la mano de los hombres durante miles de años, no es sorprendente que haya pocas plantas silvestres de interés en la zona. Los bosques son principalmente de hoja caduca y con la típica maleza: helechos, zarzas, ortigas, plantas del bosque y flores. Entre los grupos de árboles están los pastizales y prados, con multitud de pequeños arroyos, estanques y cascadas que fluyen corriente abajo desde las Ered Nimrais. En las estribaciones proliferan los árboles más pequeños, como los abedules, fresnos y tilos, y se dan en forma de arbustos como las magnolias (el tulipanero), rododendros, azaleas e hiniestas. En las estribaciones más altas de las montañas las plantas se reducen a resistentes variedades alpinas y un suelo pobre que se cubre de brezos, corneles y castaños enanos (que, desafortunadamente, no dan frutos).

Se encuentran algunas hierbas silvestres, incluyendo Brillantes Ojos Azules en los prados y altos Splayfoot Goodwort en los estanques; y en lo más alto se desarrolla bien la Amapola de la Montaña Blanca. Enfrente de las Emyrn Arnen, la orilla sur del Anduin es peculiar porque es un buen lugar para las plantas que crecen en suelos con un alto grado de sal. Las mareas chapalean sobre una barrera de arena superficial en una zona parecida a una laguna en donde puede encontrarse una estrecha banda de marismas que rodean, entre nidos de garzas y pelícanos, a altos macizos y juncos, lirios marinos de anchas hojas, marrames y wingroves. Algunas plantas que pueden encontrar los herbalistas son la Felmather,

5 CULTURA Y FORMA DE VIDA

Nota: Esta sección detalla la vida diaria y los hábitos de los habitantes de Minas Anor, así puede describirse un retrato de la vida normal de la ciudad cuando los aventureros la visiten. Utiliza esta información para crear una información previa sobre las actividades típicas. Esta ayuda se ha establecido para los personajes jugadores para que les proporcione una idea de como viven los personajes no jugadores locales.

Leyendo los archivos de otros pueblos puede encontrarse algo de la cultura de los dúnedain, como en el Libro Rojo de la Marca Occidental y el trabajo seminal de Angerinna Los Montaraces del Norte. Los anorianos disfrutaban de los frutos de una antigua civilización, que se alzó muy alto en los primeros tiempos. Gondor es un imperio en lento declive, situado en el clima caluroso y seco del sur donde la laboriosidad se enfrenta al hedonismo y el orgullo militarista a la paz rural. La nueva capital del reino refleja, naturalmente, muchas de las múltiples facetas del reino.

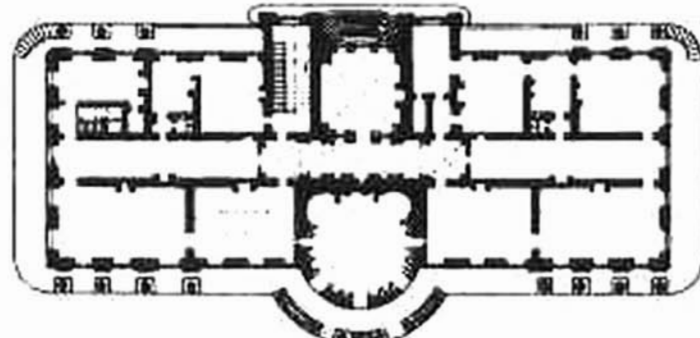
5.1 VIDA DOMÉSTICA

Aunque los anorianos tienen un sentido tan fuerte de la familia como en cualquier otra cultura, para los extranjeros su forma de vida puede parecer más alejada. En una ciudad

estrecha como Minas Anor existe la necesidad de vivir en proximidad unos con otros, también porque al mismo espacio se le da sobre el terreno más de un uso. Esto puede verse al observar los ejemplos de los edificios que se detallan en la sección 10, la mayoría de los edificios se utilizan como lugar de trabajo y vivienda de los trabajadores y sus familias.



Casas de ciudad



Mansión de estilo arnoriano

VIDA DIARIA

Esto no quiere decir que todas las personas permanezcan en la misma casa durante todo el día. Contemplemos a un típico anoriano. Gillen es una dúnadan inferior, esposa de Hirluin. Hirluin es miembro de la Asociación de los Panaderos y se levanta muy temprano por la mañana, apartando las cortinas que separan la cama del resto de la habitación; cómodamente construida en un hueco, y con un armario y un lavabo que la flanquean. Se viste rápidamente y se va. Una hora más tarde, Gillen se levanta, se lava y viste lentamente, pone en orden la habitación y limpia las ventanas de escarcha. Cada una de las pequeñas y robustas cazoletas de plomo están trazadas como un patrón de encaje.

Se apresura escaleras abajo hacia la cocina para ayudar a preparar el desayuno comunal, una comida abundante que se toma en la mesa. Gillen sabe que Hirluin habrá tomado un desayuno de camino al trabajo. Ve que su amiga Vārien no se ha levantado, y le sube una bandeja. Vārien acaba de tener un bebé, y tiene un dormitorio más grande que Gillen e Hirluin, necesita la habitación para el bebé y su hija de dos años. Una cama pequeña y la nueva cuna de madera del precioso bebé se encuentran en otro hueco de la habitación. Cuando su hija sea mayor, probablemente dormirá escaleras arriba en el dormitorio de las niñas, hasta que alcance los 21 años, pueda casarse u obtener su propia habitación y se mantenga a sí misma. Después de ver a Vārien, Gillen regresa abajo y ayuda a las otras mujeres a limpiar y poner en orden la vivienda.

Otras tareas, como zurcir un vestido y comprar algunos confites para Hirluin ocupan su mañana, compra un pastel caliente a un comerciante callejero para su comida, y se dirige a la Casa de los Tapices donde ayuda a Dorelas de la Asociación de los Sastres a coser prendas. Espera trabajar lo suficientemente bien para ser aceptada en la asociación, y así poder apadrinar a su hermana y su cuñado. Ambos se mudaron a Osgiliath diez años atrás para abrir una tienda de artículos de cuero. Ahora viven en la ciudad de madera con sus dos hijos, ya que la Plaga les arruinó.

Después de cinco horas de duro trabajo, Gillen obtiene el permiso de Dorelas, y recoge su salario de la semana. Gasta la mitad inmediatamente en su camino hacia la parte baja de la ciudad, la mayoría en el Mercado del Diamante, donde compra comida y otros suministros. El sol está bajo en el horizonte, y la sombra del Monte Mindolliun ya se extiende sobre la mayoría de la ciudad, al mismo tiempo alcanza las Grandes Puertas, abriéndose paso a través de la multitud de ciudadanos que regresan y los visitantes que parten. Avanza a tientas a través del oscuro laberinto de refugios y toscas casas de la ciudad de madera para encontrar la habitación donde vive su hermana, y entregarla los suministros. Regresa

justo antes que se cierre la Puerta, media hora antes de la puesta del sol. Los hombres que terminan de trabajar encienden sus lámparas en ese momento en su camino de ocho kilómetros cuesta abajo desde la Puerta de la Ciudadela. La carretera de regreso a su alojamiento en la parte norte del segundo círculo es lo suficientemente larga para ella.

Hirluin está ya en casa y juega al gwithbúl, un juego de mesa parecido al gambito de los nueve hombres, con su padre. Turluin también es un panadero, y vive en el bajo de la pensión. Su esposa murió durante la Plaga. Como Gillen, ayuda con el desayuno y también paga algo destinado a los gastos de mantenimiento de ella misma y su marido, no tiene que ayudar a preparar la "comida del día". Después de comer en el comedor de la casa, ella y Hirluin tienen la noche para ellos: hace bastante frío para un paseo, así que se unen junto con algunos amigos en el salón para charlar y cantar. Luego se retiran bastante temprano. Hirluin se va directamente a la cama, pero Gillen sigue levantada un momento y mira fijamente hacia la estrella vespertina, musitando una silenciosa plegaria. Pide la bendición para su marido, el nuevo hijo de Variën, sus padres, poder dormir en una casa de la Asociación de los Herreros en el tercer círculo. Y finalmente pide ser bendecida con un hijo. Luego se pone un camisón y se acuesta.

5.2 COSTUMBRES, ETIQUETA Y VESTIMENTAS

Hay numerosas costumbres observadas en Minas Anor. La mayoría proceden de la cortesía natural de los dúnedain y de la justicia que se encuentra en cualquiera de sus tierras. Se observa respeto hacia las mujeres, y esto muchas veces se extiende a una situación donde los hombres son responsables de la protección y mantenimiento de sus esposas y fa-

Dostir



miliares. Sin embargo, no es inusual encontrar mujeres independientes que se mantienen a sí mismas o que ambos, marido y esposa, trabajen.

También es una costumbre para los anorianos el hacer cosas juntos. Son un grupo social; por regla general viven, trabajan, comen y se relajan juntos. Hay pocas casas privadas donde se encuentre sólo una familia. En cambio se agrupan juntos en pensiones y en los edificios donde se encuentran las asociaciones que sirven como lugares de trabajo y de vivienda. A los trabajadores acreditados en industrias u ocupaciones particulares se les permite unirse a su asociación, es una organización flexible que encabeza un representante con un asiento en el Cónclave, el consejo de la ciudad. Hay veintiocho asociaciones reconocidas en la ciudad, junto con un montón de asociaciones más pequeñas e informales; no poseen poder político pero sirven todavía como centro para las vidas de sus miembros. Las asociaciones también protegen a las viudas y a los retirados que les sirvieron bien.

COSTUMBRES DE VIDA

Los niños viven con sus padres que les cuidan. A la edad de seis o siete años, pueden ser separados ligeramente para dormir en un dormitorio comunal (en el mismo edificio) con otros niños hasta su edad de madurez. Esto es comunmente a los 20 años para los hombres y a los 21 para las mujeres. Sin embargo, desde los 15, un niño puede ser un aprendiz, la mayoría a menudo en la ocupación de sus padres. Los criterios de educación son bastante variados; a algunos niños no les enseñan a leer y escribir, mientras que otros acuden a las escuelas de la Asociación de los Escribas o tienen clases particulares. Algunas asociaciones organizan clases para los hijos de sus miembros. Los chicos también emprenden el aprendizaje de las armas desde los 15 años, pasando una semana (o más) cada año con la Guardia de la Ciudadela o con una tropa de entrenamiento en Anórien o Lossarnach.



Merien

Pocos hombres y mujeres jóvenes se casan inmediatamente. Con una vida usual que abarca desde los ochenta hasta los cien años, o más para aquellos con la sangre más pura, y una prolongada “edad media” (los dúnedain fueron bendecidos con un periodo muy corto de envejecimiento), el matrimonio puede muchas veces esperar hasta los treinta años, o incluso más tarde. La ceremonia del matrimonio es simple y alegre, tiene lugar con una reunión al atardecer en la asociación o casa, además de con amigos y otras personas del exterior. Todos beben más de lo usual, y la pareja parte hacia un aposento especialmente preparado en una posada u hostel.

Las personas mayores son respetadas y, sus familiares y asociaciones los mantienen. (Se proporciona un comentario breve sobre los ritos funerarios en la sección 5.4).

LEYES DE LA CIUDAD

La mayoría de las leyes son informales; los “Actos Comunes” toman la forma de costumbres que, si no se obedecen, conducen al ostracismo del ofensor más que al castigo. No hay prácticas sacerdotales en la ciudad, incluso para los “extranjeros” (los mismos dúnedain no tienen un verdadero clero). No hay mesones o tabernas—lugares abiertos para la venta de bebidas que se consuman en los edificios— permitidos dentro de las murallas. En cambio, los hostales y posadas de la ciudad sólo ofrecen pensión completa, incluido comidas y bebida. Los comerciantes callejeros, dueños de puestos de mercado, y las pequeñas tiendas también venden cerveza, vino, y otras bebidas alcohólicas, pero los clientes no pueden consumirlas en los edificios.

La vigilante y bien organizada Guardia de la Ciudad (ver sección 7.24) patrulla las calles para mantenerlas libres de borrachos, alborotadores y ladrones. También “cierran” la Gran Puerta de la ciudad media hora después de la puesta del sol. Pero en la actualidad se deja ligeramente abierta, para aquellos que quieran pasar si pueden dar una buena razón y probar que son ciudadanos. Igualmente, las puertas menores tienen vigilancia después del anochecer y sus guardias controlan a todos los que pasan.

En los atestados confines de las calles y callejuelas de la ciudad, se desaprueba que alguien arroje suciedad y basuras sobre las aceras. Los ocupantes de los edificios no deben bloquear el libre paso de los viandantes o del tráfico, aunque el tráfico se restringe normalmente a los carretones de mano, rómesir (palanquines), úlcaim (sing. “ilcam”; tablas que se transportan como camillas o las llevan dos hombres en balancín) y los ocasionales caballos o carretas. Algunas veces los músicos ambulantes faltan a las observancias de la ciudad sobre el libre paso, y provocan la irritación de ciertos miembros de la Asociación de los Artistas.

Portar armas y armaduras en la ciudad se considera incívico; después de todo quiere decir que las defensas de la ciudad son inadecuadas. Ya que los crímenes violentos son desconocidos, pueden portarse armas pequeñas (una daga, un eket, o una hacha de mano), pero cualquiera más grande o una armadura (incluyendo un escudo) dará como resultado un aviso de los habitantes a la persona concerniente, e incluso a aquellos que estén asociados con ello. Naturalmente, la Guardia de la Ciudad y la guarnición esperan ver las armas que se portan.

VESTIMENTAS

Los hombres y mujeres visten de forma bastante distinta en Minas Anor. Regresemos a Gillen y Hirluin. En el armario de la habitación cuelgan prendas pertenecientes a los dos.

Hirluin, cuando sale temprano por la mañana, viste un andyeth y un crisiath. El andyeth es una camisa suelta; larga y ribeteada con cintas o brocados. Como la mayoría de los hombres, Hirluin prefiere un color claro o blanco. Sin embargo, por la tarde después de terminar su día de trabajo, se pone otro andyeth, quizás con un diseño bordado, pintado a mano o un diseño batik en la parte superior de las mangas. Todos los andyeths se hacen con tejidos ligeros como la estopilla. La camisa tiene un cuello amplio, las mangas cuelgan y, el pecho y la espalda también son amplios.

Sobre esta camisa se pone el crisiath, un chaleco estilizado y formal. Donde el andyeth va suelto, el crisiath va ceñido y ajustado. Tiene un cinturón ancho, los segmentos del pecho y el dorsal cuelgan sobre la clavícula y los hombros, y unas prendas acampanadas en forma de faldón. Una correa o un broche de hebilla de metal une el cinto. Hecho de cuero ligero, el cinturón está fileteado o estampado con un diseño y tiene presillas para colgar utensilios. Otras vestimentas son menos importantes. Hirluin viste unas calzas (unos calzones muy ajustados) de un color oscuro. Su padre Tirluin elige pantalones abombachados metidos dentro de unas botas cortas, o incluso plegados alrededor de la rodilla, y también tiene un crisiath de fantasía, con hombreras y diseños impresos o bordados en el pecho izquierdo.

El calzado depende de la estación. Sandalias de cuero, zapatos de colores chillones (algunos con planta de madera) y botas con tobilleras que están en la estantería del armarito de Hirluin. La ley no permite usar clavos y tachuelas en los remiendos. Como no es rico, Hirluin tiene una cantidad variada de cubre prendas. La que usa más a menudo es una capa ligera que le llega hasta las rodillas con cortes largos en vez de mangas. También tiene un abrigo largo, voluminoso, de mangas anchas y acolchado con lana de oveja. Si desea vestir mejor, posee una capa y unas polainas de piel a juego.

Gillen viste de forma diferente. Sus ropas tienen muchas capas, utilizando diferentes capas con distintas tonalidades, o capas con un contraste de dos colores. Al levantarse, se pone un vestido o una blusa y una camisa. La mayoría son ceñidos, aunque suele añadir un corpiño ajustado o un delantal para ir a trabajar. Las mangas son holgadas y no se ajustan en la muñeca; con lo que, Gillen ha tenido que aprender a hacer cosas con sus manos sin pillarse los dobladillos. Lleva guantes –en invierno mitones aborregados o una bufanda– pero normalmente las manos van desnudas.

Gillen también lleva normalmente alguna clase de tocado: una redecilla, cintas o un griñón colgando. Sobre su vestido o camisa puede llevar para arroparse un chal o una capa. Las ropas externas con mangas son poco prácticas, y los brazos deben guardarse dentro o mediante aberturas en los bolsillos. Algunas de las capas de Gillen tienen amplias capuchas que pueden llegar hasta la cara y todavía tener espacio para sus largas y bellas trenzas. Al atardecer o para las ocasiones formales, Gillen añade adornos incluyendo brazaletes trenzados, cintas para la cabeza, gargantillas, cinturones, etc. Sus trenzados están hechos de un tejido de hilos coloreados, tiras de telas teñidas, cuero y abalorios. El pelo de Gillen es largo (como muchas de las mujeres anorianas) y trenzado, lo que lo hace fácil de moldear en tocados. Trenzados que cuelgan y orlas son motivos decorativos comunes en muchas de sus ropas, junto con bordados, abalorios, etc. Dos de sus vestidos favoritos, antes pertenecientes a su madre, tienen unos elegantes diseños históricos que incorporan diseños de estrellas, pero el actual resentimiento hacia los refugiados de Osgiliath (“Ciudadela de las Estrellas”) ha provocado que se eviten tales diseños.

Emelduin



5.3 COMIDA Y BEBIDAS

Aunque no se dedican tanto a su apetito como los hobbits, a los dúnedain les gusta comer con buen apetito y bien. Toman tres comidas al día, la más ligera de las cuales es el almedierzo (de mediodía y almuerzo). Los alimentos para mantener la ciudad se traen desde lejos –desde los Campos del Pelennor, llenos de granjas (ver 4.1) y, desde Anórien, Calenardhon, Lossarnach y Lebennin.

DESAYUNO

Todo el mundo disfruta de un desayuno copioso y completo para fortalecerse durante un día de trabajo. Incluso desde la época de Atanatar Alcarin (que hizo una broma sobre esto), los anorianos se han referido al desayuno como su “bocado”. La base es una fuente de fiambres, incluyendo pescado ahumado y patés. Les acompañan hortalizas crudas, ralladas o trituradas, con un aderezo de hierbas y miel; y también pan sin levadura, bollos o tortas de avena, recién hechos. Con esta comida se bebe leche agria o cerveza aguada, o en los días fríos leche caliente mezclada con harina de avena tostada.

LA COMIDA DEL DÍA

La principal comida del día de los dúnedain es la comida a la puesta de sol. Es una ocasión sociable y apetitosa, con varios platos, normalmente al menos un plato de pescado y otro de carne. El pescado se cuece al horno con vino y otras salsas, o cortado en filetes y de relleno en empanadas. Las empanadas son casi una forma de vida para los anorianos, que ponen toda clase de cosas bajo una crujiente pasta: huevos, pescado, hortalizas, jamón, queso, carne de vaca, incluso carne de venado y conejo. Durante la temporada, las



familias más adineradas disfrutaban de la caza mayor: jabalíes, ciervos, y aves como el faisán y el gallo lira. Otro plato normal en la comida –en invierno, al menos– es una sopa espesa y cremosa o un estofado. Cada plato se sirve con abundancia de hortalizas, incluyendo las de raíces (zanahorias, patatas, lirios y bulbos) y de hojas verdes como la galaseniña, una clase de berro. Siempre se colocan grandes pedazos de pan en cestas sobre la mesa. La comida generalmente se finaliza con algo dulce, quizás una gran porción de un pastel parecido al púding y mojada con una salsa de crema, fruta en almíbar y alcohol.

EL ALMEDIERZO Y OTRAS COMIDAS

Virtualmente, cualquier cosa se come como un tentempié. Si se quiere algo que llene moderadamente, una cobertura de pasta rellena del tuétano de los huesos y queso, o una empanada de carne y hortalizas, recién hecha en la caseta de un panadero, engañaría el hambre. Los forasteros pueden servirse con exquisitos pequeños pasteles, frutas cristalizadas, delicados buñuelos (como las flores de saúco), pastas cubiertas de azúcar o una simple tabla de quesos y, galletas crujientes junto con un fuerte vino rojo. Una especialidad son los pasteles partidos por la mitad hechos de alcaravea y crujientes panales, intercalado entre delgadas galletas.

BEBIDAS

Casi cualquier bebida puede encontrarse en Minas Anor; es sólo cuestión de visitar las suficientes tiendas de vinos y mantenerse en pie. Lo que comunmente se bebe es cerveza y vino tinto. Hay muchas clases de ellos, desde los ligeros e inofensivos a los oscuros y devastadores. Hay también vinos blancos, hidromiel, licores, cordiales, con alcohol (S. “Firinín”), sidra y bebidas no alcohólicas como las variadas clases de leche, zumos de fruta (especialmente los de sandía en verano) e infusiones de hierbas.

REMEDIOS

Cada herbalista tiene a mano dos remedios simples para los forasteros en la ciudad que no están acostumbrados a su copiosa vida: una decocción de pepermint, hinojo, genciana y corteza de árbol para las indigestiones; y una infusión de valeriana, camomila y lavanda para curar la resaca.

5.4 VIDA ESPIRITUAL

Las prácticas religiosas de los dúnedain en la ciudad son uniformemente informales. No hay templos o capillas y ningún sacerdote puede predicar o conducir alguna forma de servicio dentro de la ciudad. Los más cercanos son los Edbelguinar (S. “Los hombres santos de la muerte”) que moran al otro lado de la Puerta Cerrada (ver sección 10.66) y reciben a la familia real cuando fallecen. De manera similar no hay servicios religiosos o enseñanzas.

Los dúnedain han estado, de entre todos los hombres, más cercanos a los Valar. Porque ven con claridad para lo que son verdaderamente, los instrumentos de poder más grandiosos que se crearon en Arda, no los consideran unos dioses como hacen muchos hombres menores. En ese sentido la verdadera reverencia se le debe sólo a Eru Ilúvatar (el Único). Sin embargo, los anorianos todavía respetan a los Valar y reconocen el hecho que sus bendiciones sobre las cosas, especialmente en el reino donde un Vala tiene su poder con más fuerza, serán una gran ayuda.

Una de las razones de la aversión de los dúnedain por la ceremonia y mostrar el rito religioso es la influencia de Sauron sobre Númenor. El maligno Maia sedujo a los reyes y a la mayoría de la población en la creencia que Eru no existía y que los Valar eran los oponentes malignos de Melkor. Construyeron horribles templos y realizaron sacrificios a Melkor con la esperanza de poder evitar la muerte. Por esta razón, todos los anorianos son sospechosos de aquello si muestran excesivo fervor religioso, y en particular los clérigos/animistas (que preparan a los sanadores).

Por su parte, los anorianos más fervientes, en ocasiones, meditan y conversan en silencio con un Vala en particular para pedir sus bendiciones. Eligen el día y el período más conveniente: hablan, por ejemplo, con Elbereth (Varda) en el atardecer del primer día de la semana (S. “Orgilion”; O. “Sterrendei”) cuando las estrellas son visibles en el cielo. En los días festivos intercalados, algunos ciudadanos prestan una atención especial a Eru y realizan alguna oración simple, a menudo dedican algún tiempo para realizar una acción benéfica. Hay también libros de oraciones, escritos por autores elfos y humanos, y que pueden leerse en busca de inspiración, consuelo o para orar. No hay, sin embargo, ilustraciones o representaciones de Eru o cualquiera de los Valar, tales cosas son desagradables para los austeros anorianos. Sólo se emplean diseños y representaciones abstractas, como las olas, el agua, o los estanques para Ulmo.

No pueden probarse los beneficios de las bendiciones, pero el simple acto de fe al rezar puede ser suficiente para canalizar algún poder de los Valar que influya en eventos que conciernen a la persona que reza. Naturalmente, las oraciones no funcionan en aquellos que no tienen fe.

LA MUERTE Y EL ENTIERRO

El momento más solemne en la vida espiritual es la muerte de un familiar o amigo cercano. Los peores estragos de la Plaga han golpeado, de alguna manera, a los supervivientes: normalmente los muertos se entierran o sepultan con extre-

ma reverencia y gran ceremonia. Además del estricto consejo de la Asociación de los Sanadores, el Cónclave declaró que todas las víctimas de la Plaga debían transportarse fuera de la ciudad en ataúdes sellados e incinerarse. En un año normal hay dos o tres mil muertes en la ciudad. Durante los años de la Plaga, más de diez mil personas murieron en un periodo de doce meses. Desde lo alto, las calles aparecían atascadas de úlcaim con negros sudarios que llevaban los ataúdes fuera de la ciudad y se declaró el toque de queda durante tres horas al atardacer para que este horrible tráfico no interfiriera con los que continuaban con la vida normal de la ciudad.

El cementerio principal de la ciudad se encuentra tres kilómetros al sur, en las vertientes de las Montañas Blancas. Aquí hay lujosas tumbas y sepulcros, y lápidas simples que marcan los lugares de descanso de aquellos menos ricos. La mayoría de las tumbas se utilizan para una familia y se abren en cada nuevo entierro. Después de la muerte, normalmente el cuerpo se limpia, embalsama y se viste de blanco, y puede perfumarse o adornarse con flores. La cara siempre se cubre con un velo. Los acompañantes visten de negro o blanco, y las personas más cercanas al fallecido (o la persona más anciana) lee la bendición de un libro. Otros pueden añadir sus propios tributos y bendiciones, entonces el cuerpo se coloca en el espacio preparado para ello y se sella.

Miembros de las asociaciones de los porteros y de los guardianes de puertas guardan el cementerio, y también proporcionan transporte para los acompañantes del entierro. Tal tarea es altamente recompensada y es una de las razones por la cual los guardianes ocupan un alto lugar en la sociedad anoriana. La mayoría de los habitantes de Gondor han escuchado terribles historias sobre la profanación del cementerio real que se encuentra en Arnor, a donde el Rey Brujo envió sus criaturas, incluso a los túmulos más nobles; y también ruegan para que sus ancestros permanezcan mejor protegidos del maligno sino. Naturalmente los guardianes también mantienen a salvo los tesoros enterrados aquí.

5.5 ARTE Y ARQUITECTURA

Nota: Algunas ideas sobre el arte y la arquitectura pueden recogerse leyendo las descripciones de varios edificios de la ciudad (sección 10) y las notas sobre las Asociaciones (sección 7.23).

Los anorianos, que no sean filisteos, no son tan devotos del arte como las gentes de Minas Ithil. Parecen apreciar lo serio más que lo alegre. El arte en Minas Anor data de la época númenóreana. Algunos objetos se trajeron a la Tierra Media antes de la Caída, otros los salvaron los Fieles, y estos son ahora piezas de museo que sus propietarios exhiben con orgullo, alcanzando precios extremadamente altos cuando se venden. Aunque los cimientos de la ciudad datan de la Segunda Edad, persisten pocos edificios de esa época; no se construyeron con la misma paciencia perdurable que la Muralla Exterior y la Gran Puerta.

Dado el tiempo, sin embargo, que abarca la arquitectura que cubre la ciudad, sorprende ver tan pocos cambios en el diseño y el estilo. Los rasgos básicos de un edificio típico son: arcos de medio punto, columnatas y bóvedas de piedra, tejados de teja de planos inclinados, y pisos superiores que sobresalen. Naturalmente, diferentes edificios muestran facetas individuales: torres y torreones, tejados de dos aguas, y así sucesivamente. Durante un período de doscientos años cerca de tres siglos atrás, hubo una tendencia que utilizaba arcos y bóvedas apuntadas, y las mansiones locales cambia-

ron de las columnas redondas a las cuadradas, a las poligonales y de nuevo a las redondas.

La mayoría de los edificios se construyen con piedra extraída de las Montañas Blancas, a treinta y dos kilómetros de la ciudad. Esta es de blanco pálido, moteada, con cremas o azules, y contrasta con los tejados de teja y el gris pizarra de las murallas que rodean cada nivel. La madera, que una vez se utilizó extensamente en los edificios, es ahora rara, y sólo quedan un puñado de las numerosas casas que se hicieron enteramente de madera. Todavía son muy elegantes y prácticas después de cientos de años de uso. Hay también una o dos rarezas, como la Vitrina de Myall (ver sección 10.47), una torre hecha de cristal, y el espléndido claustro de las Casas de Curación (ver sección 10.61). El mármol, más caro, para las fachadas y los pisos interiores se trae de los valles del sur de las Montañas Blancas, y es de muy buena calidad.

Hasta el arte se extiende, Minas Anor tiene un complemento bastante bueno de pintores, escultores y otros artistas. Las pinturas son, normalmente, retratos más que estudios decorativos y paisajes: hay de los últimos, pero en tejidos o tapices y en colgaduras bordadas. Los pintores también trabajan pintando diseños sobre la ropa, utilizan pintura especial o cera batik con lo que el diseño se perfila a través de una selección múltiple de tinturas. Los pintores también embellecen los exteriores de los edificios, con murales o con signos y símbolos indicando los negocios que se realizan dentro. Los escultores hacen principalmente ornamentos y retratos: muchos bustos y figuras completas pueden verse dentro de la ciudad. Entre las demás asociaciones hay ebanistas, cinceladores, joyeros y sopladores de vidrio que merecen más el título de artistas que el de artesanos, ya que sus trabajos son hermosos de contemplar. Menos perdurables son los trabajos de los Maestros Panaderos, pero algunos creen que son de los objetos artísticos que más llenan de entre los que se encuentran en Minas Anor.

Edhetariel



6 COMERCIO

Si bien, aunque Minas Anor no es una capital comercial comparable con Osgiliath (por antigüedad), hay todavía una gran cantidad de negocios y comercio dentro de la ciudad. Las miríadas de artesanos que producen toda clase de bienes acabados los venden a través de sus talleres y factorías a ciudadanos y comerciantes, y envían los bienes a las cuatro esquinas del reino y a regiones aún más lejanas. Los buhones venden todos los materiales que la ciudad importa en los puestos y tiendas que hay en los kilómetros de calles. Hay escribas, contables, banqueros y abogados que ayudan en las finanzas y se ocupan de las ganancias, salarios y facturas. Si Minas Ithil sueña con nubes de plata, Minas Anor se baña en una lluvia de oro. Si los aventureros desean comprar cualquier cosa en esta ciudad: bienes, servicios, información; generalmente pueden conseguirlos en cualquier lugar. Si puede preguntarse a un portero o a un guardián de las puertas una dirección hacia una zona concreta; también puede preguntarse lo anterior a cualquiera.

La mayor parte de las monedas se aceptan en la ciudad, que tiene su propia casa de la moneda. Las monedas y piezas de lugares lejanos pueden llevarse a un banco para su valoración y pesado. Las monedas anorianas corrientes son:

TABLA DE MONEDAS					
Acuñaación	Dol Amroth **	Minas Anor	Fornost Erain	Moria	Umbar
Anverso Imagen	Príncipe de Dol Amroth	Rey de Gondor	Rey de Arthedain	Rey del Pueblo de Durin	*
Reverso Emblema	Nave Blanca	Arbol Blanco	Siete estrellas	Martillo y yunque de Durin	Proa en forma de serpiente de una galera de guerra
Lengua	Sindarin	Sindarin	Sindarin	Sindarin	Adúnaico
Inscripción	Guerra de Teng	Guerra de Teng	Guerra de Teng	Angerthas Moria	Guerra de Teng
Emisión	C,B,P, algunas de O	C,B,P, O, algunas de M	E,C,B, P, algunas de O	C,B,P, O,M	C,B,P, algunas de L

Códigos de emisión: M = mithril; O = oro; L = electrum (aleación de oro y plata); P = plata; B = bronce (aleación de cobre y estaño); C = Cobre; E = estaño.

En Arthedain se dispone de estaño con mayor facilidad que de cobre, así la casa de la moneda de Fornost Erain lo sustituye algunas veces con monedas de estaño. 1 centavo = 2 monedas de estaño.

Para conservar el oro, que debe importarse, Umbar emite monedas de electrum. 1 moneda de oro = 2 monedas de electrum.

* Excepto para el periodo entre el 933-1448 T.E., cuando el imperio de Gondor estaba en su mayor apogeo, Umbar es una ciudad estado independiente en la que gobierna una oligarquía de señores capitanes. Antes del año 933, los númenóreanos negros que controlaban Umbar grababan la imagen de Ar-Pharazôn, el último Rey de Númenor, en sus monedas, cuando todavía debía una ficticia lealtad a la extinta dinastía. Desde 1448, la oligarquía gobernante descendiente de los gondorianos rebeldes ha utilizado la imagen de Castamir, en su opinión el último Rey legítimo de Gondor.

** La casa de la moneda de Linhir forma parte de la casa de la moneda del Príncipe de Dol Amroth, produce una acuñación suplementaria de monedas de cobre y plata. A su director, sin embargo, lo nombra el Rey (o el Senescal), y algunas monedas que se producen en Linhir se fabrican sólo con el permiso de la Casa Real.

Sindarin	Oestron	Valor
malanor o	orbe, sol o	1mm = 10mo
harancor	pieza de oro de a cien	10mo = 200mp
erin	corona de oro	1mo = 20mp
nimloth	árbol de plata	4mp = 40mb
celebarn	real de plata	1mp = 10mb
tamb	“centavo” de bronce	1mb = 5mc
peret	medio centavo	0.5mb = 2.5mc
benhar	un centavo	1 mc

Tipo de cambio: 1 erin = 5 nimloth = 20 celebarn = 200 tamb = 400 peret = 1.000 benhar.

Los comerciantes de la ciudad deben obtener una licencia o también estarán sujetos a un impuesto sobre los bienes que pasen através de la Gran Puerta (en cualquier dirección). Este impuesto es normalmente el 5% del valor de los bienes que juzge el guardián. Si un comerciante discute la tasación, tiene que esperar hasta que se convoque a un arbitro de la asociación apropiada (al que debe pagarse por esta molestia). La cuota de la licencia varía de acuerdo con el tipo de comercio que desee emprender el individuo. Es posible, por supuesto, falsificar una licencia y evadirse del impuesto.

Hay pocas restricciones más al comercio en la ciudad. A los miembros de las asociaciones no se les requiere para conducir los negocios de Minas Anor, aunque pueden ayudar, ya que los miembros gozan de muchos contactos y ejercen alguna influencia sobre los funcionarios de comercio de la ciudad.

Nota: Para los ejemplos de los bienes que se fabrican en la ciudad, ver las descripciones de los talleres y manufactorías de la sección 10, y las anotaciones sobre las asociaciones de la siguiente sección.

7 LOS HABITANTES

Hay cerca de 45.000 habitantes en Minas Anor. El número exacto se desconoce, a pesar de la eficiencia de los nuevos administradores de la ciudad. La Plaga hizo estragos en la población, y se estima que quizás falleció una quinta parte de los residentes de la ciudad; pero al mismo tiempo hubo una afluencia de ciudadanos desde Osgiliath. Los recién llegados abrumaron a las autoridades de la ciudad.

Muchos de los refugiados poseen sangre noble. La casa real y los gobernadores de Gondor, que una vez llamaron hogar a Osgiliath, ahora viven y trabajan en Minas Anor. Apenas sorprende que los anorianos nativos sientan resentimiento hacia estos inmigrantes.

7.1 LA FAMILIA REAL

Tarondor, el vigésimo sexto Rey, representa espléndidamente a la familia real de Gondor. El árbol familiar que se muestra en la p. 35 ilustra la reciente fortuna de la casa real, que descende de Elendil y Anárion. (Los miembros se detallan individualmente en la sección 12.1).

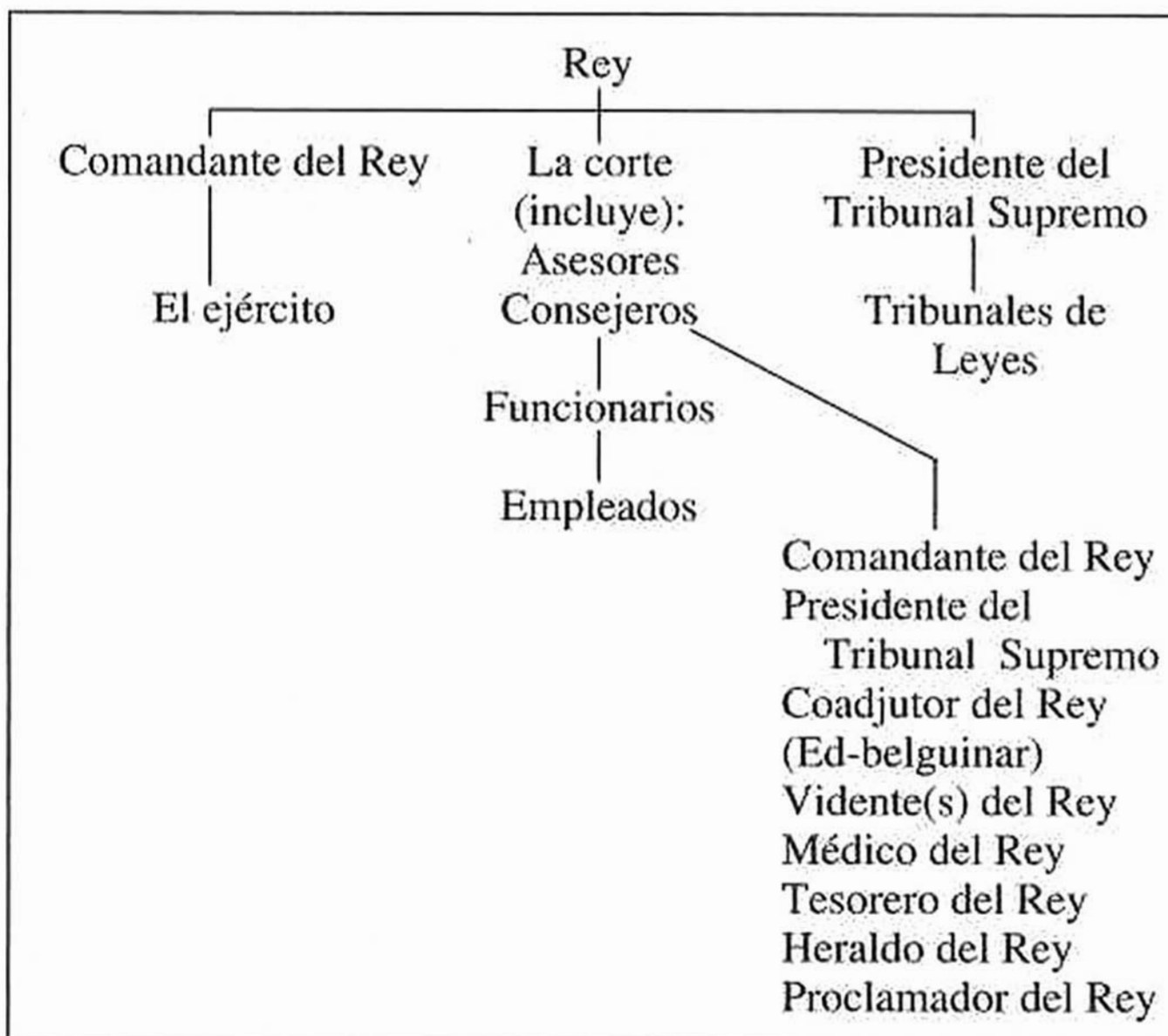
LA CASA REAL

La corte y la casa real es un grupo de personas organizado sin precisión, que encabeza el Rey y el resto de la familia real. El Rey es responsable de todos los principales

Vinyaran



nombramientos –y puede retirarlos a su capricho. Sus ministros son responsables de varios ministerios y del empleo de su personal. Algunos ministerios coinciden en parte en algunas áreas de autoridad, lo que puede conducir a fricciones entre ministros, pero tales disputas rara vez son serias.



El Comandante del Rey y el Presidente del Tribunal Supremo son generalmente príncipes del reino. En esta época, Vinyaran es el Comandante de Tarondor y también su Presidente del Consejo. Este último título lo posee algún ministro o consejero que sirve en la corte del Rey. Tiene la responsabilidad de organizar las audiencias con el Rey y vigilar los debates de las sesiones formales conocidas como los

Grandes Tribunales. A estos asisten nobles de rango, funcionarios de todos los ministerios que apoyan a sus ministros y todos los asesores y consejeros del Rey. Los nobles de rango son los que han sido nombrados personalmente para el Gran Tribunal, o que han heredado tal posición. Como con todos los puestos del tribunal, están sujetos a la elección y destitución que ordene el Rey.

Vinyaran es también el responsable del mantenimiento del orden de la casa real, otra posición de la que disfruta, aunque la mayoría del trabajo lo deja a su competente representante Othirhan el Chambelán. Cuando no está presente para las sesiones del tribunal, su capa como Presidente del Consejo recae normalmente sobre Córiayan hijo de la princesa Aramberiel, Presidente del Tribunal Supremo. Sin embargo, como el Tribunal Supremo no se trasladará desde Osgiliath hasta que la casa real esté mejor asentada en Minas Anor, el honor recae en Dior Ed-belguinar (Dior el Coadjutor) de la casa Usulúni.

7.2 LOS ANORIANOS

Los anorianos componen la mayoría de los habitantes de la ciudad de Minas Anor. Cinco años atrás, difícilmente se hubieran referido a ellos mismos en tales términos pero desde el comienzo de la Plaga y la constante corriente de refugiados que huyen para librarse de la enfermedad de las viviendas de Osgiliath, los nativos de la ciudad han tomado posesión de la calificación como una señal de superioridad.

De los tres grupos de personas que componen la población, dos los forman los anorianos (el tercero son los “recién llegados”). La ciudad ha hecho una simple división de las clases en dos niveles, los ricos y los productores de la riqueza. Hay una señal escasa de clase media ya que el gran centro mercantil de Gondor está en Osgiliath. Hay unas po-

Dior



cas familias ricas que manejan el comercio, pero que también obtienen dinero de la posesión y el control de los productivos negocios del interior de la ciudad.

La gran masa de la población está implicada en la explotación de la manufactoría más grande del reino. Si los artesanos pueden hacer cualquier cosa, con la madera, la piedra o el metal, el cuero, la cera, la ropa o el pergamino, entonces puede encontrarse a alguien que lo haga en Minas Anor. Los seis círculos inferiores de la ciudad hierven con la actividad y los sonidos de martillos, cuchillos, cinceles y pedales.

7.21 LAS CASAS NOBLES

Hay pocas verdaderas casas nobles en Minas Anor. Todos los feudos de la provincia de Anórien, dependen del Príncipe-Presidente o directamente del Rey. Todas estas casas son antiguas; tres derivan de los líderes de los elendili de Númenor y otra de una familia castrense de amigos de los elfos que moraron en Lindon en la época de la Caída y cuyo patriarca ofreció su amistad a Isildur y vino al sur con él, muriendo en la Guerra de la Última Alianza.

DUNMARDO (LOS MORADORES DEL OESTE)

La Casa Dunmardo es ahora pequeña y la menor de las casas nobles anorianas. Su cabeza es Daron, un anciano erudito. La Casa Dunmardo está ligada a la Asociación de los Joyeros. Su símbolo es un arco con un tejado inclinado, como una casa estilizada, coronado con un sol de rayos rojos que está poniéndose.

USULÚNI (LOS NIÑOS QUE ESCAPARON)

La Casa Usulúni es otra de las familias númenóreanas. Ar-Pharazôn les arrebató sus extensos feudos después de las



Othirhan



Tarassar

acusaciones de traición y huyeron de la isla justo antes de la Caída. Sólo la primera esposa del señor, su cuñada y sus hijos más jóvenes escaparon de la masacre en forma de sacrificio de sangre en el Templo de Melkor. Los Fieles que vivían cerca de Edhellond, donde su nave les desembarcó, les dieron la bienvenida. Cuando se ordenaron los reinos de Elendil, se le dieron a la dama la administración de feudos en la orilla oeste del Anduin para sus hijos. Se convirtió en una devota suplicante de los Valar, quienes creía ella habrían perdonado personalmente a sus hijos, la Casa ha sido siempre profundamente "religiosa". Muchos Guardianes de los Recintos Sagrados, las Moradas de los Muertos de Minas Anor, han procedido de este noble linaje incluyendo a Dior, el actual Ed-belguinar. El símbolo de la Casa Usulúni es un barco navegando sobre el cual hay dos estrellas de plata.

ASTIRIAN (LOS GUARDIANES DE LA RIBERA)

El Señor de la Casa de Astirian abandonó Númenor bastante antes de la Caída. Tres generaciones de señores vivieron en Lindon antes que Elendil y sus hijos llegaran del oeste y establecieran sus reinos. Originalmente la casa se encontraba asentada en el reino del norte (Arnor), y el cabeza de la familia marchó con la Última Alianza y luchó con Isildur y Elrond. A su muerte, su heredero recibió tierras en Anórien y se convirtieron en una de las primeras Casas de Minas Anor, moran en una torre en el sexto círculo. Como todos sus antepasados, el actual cabeza de la familia, Carnam, es un candidato al Cónclave y su hijo es un capitán de la Guardia de la Ciudadela. El símbolo de la Casa Astirian es un diamante blanco con una ola azul mar sobreimpresionada.

ELENA (LOS QUE CUSTODIAN LAS ESTRELLAS)

La Casa Elena conserva la mayor observancia a las antiguas costumbres de Númenor, y se nota a causa de su frialdad para con la gente común de la ciudad. Muy pocos miembros de esta Casa contraen matrimonio fuera de las más puras familias dúnedain. Su enorme mansión en el quinto círculo

está retirada y es impenetrable excepto para los visitantes que invitan, que en efecto son pocos. Se dice que contiene una de las bibliotecas de genealogía más completas de todo Gondor; esto es obviamente una posesión incalculable cuando se considera la idoneidad de los potenciales pretendientes. La Casa hace poco en el gobierno de la ciudad. Dirigen fiestas muy exclusivas para lo más selecto de la sociedad, y el actual cabeza de la familia, Tarassar, se une al Consejo de Gondor cuando este reúne. El símbolo de la Casa Elena es una banda negra ribeteada de oro, cubierta con una estrella radiante de color blanco y plata.

7.22 LAS GRANDES FAMILIAS

Hay algunas familias importantes en Minas Anor que tienen gran influencia en el gobierno de la ciudad. Algunas de ellas tienen más poder que las casas nobles, y todas aspiran a unirse a la nobleza aunque es muy poco probable que alguna pueda ser ennoblecida mientras permanezca en la ciudad.

CURMEGIL HARNASTIN

De las que se mencionan aquí, la familia Harnastin ha sido la que ha surgido más recientemente. Armagor Harnastin fundó la dinastía, capitán del ejército bajo el mandato de Rómendacil, ganó fama y fortuna en el este después de conducir con éxito numerosos asaltos y operaciones. Adquirió una vasta fortuna con el botín y regresó triunfante a su hogar en Minas Anor, casándose con la hija de un noble menor. Desde el siglo décimo tercero, la familia ha continuado con una fuerte tradición militar —el actual cabeza de la familia es Curmegil. El símbolo que ha adoptado la familia es una espada corta de hoja ancha con una empuñadura en forma de alas.

CAMBAL AGARINNA

La familia Agarinna está entre las más misteriosas y exóticas de las dinastías e individuos de Minas Anor. La historia que se relata comunmente sobre ellos habla de tres hermanos que eran hechiceros en la época de la fundación de Gondor. Fueron poderosos y se opusieron a Sauron, pero su única hermana les traicionó sucesivamente a los agentes del Maligno. Fueron perseguidos y capturados, torturados y esclavizados de maneras horribles. La hermana dio a luz un bebé no querido que abandonó y, que los tres hermanos rescataron en secreto. Aprendió todo acerca de su magia y aún más, y cuando descubrió por qué habían muerto, asesinó a quien les había traicionado; sólo más tarde averiguó a través de la hechicería que era su madre. Fundó la dinastía, que ha sobrevivido hasta este día, y que encabeza Cambal. El símbolo de la familia es una pequeña corona que gotea sangre sobre un estanque.

TIRBELÔR MALRÉD

La fortuna de la familia Malréd ha sido variable durante siglos, aunque nunca han sido pobres. Durante los pasados cien años les ha ido muy bien, principalmente gracias a un importante descubrimiento, sus minas de oro en el centro de Belfalas. Esto ha consolidado la expansión de sus intereses mercantiles y también les ha introducido en la banca. Su influencia en la ciudad la mide sus tres votos útiles en el Cónclave. Tirbelôr es un Candidato y el consejero financiero de Mindacil. La familia también patrocina a otro consejero, Alúdor el hijo de Tirbelôr, y también tiene fuertes lazos con la Asociación de los Orfebres. El símbolo de la familia Malréd es un par de monedas de oro superpuestas y una borla verde.

QUIACIL HERENYAND

La familia Herenyaand destaca especialmente por sus conocimientos y conexiones con las Asociaciones de los Escribas y los Sabios. Familia antigua y adinerada, se dedican a un sinnúmero de intereses en la ciudad, incluyendo la propiedad de una encuadernadora y la fabricación de pergaminos. El tamaño de la fortuna de los Herenyaand es desconocida, pero son capaces de patrocinar a los representantes de las Asociaciones de los Escribas y los Sabios, y también la posición de Quiacil como Consejero.

MELLORIEL SINDBAR

La familia Sindbar es un vástago de una casa noble de Minas Ithil. Fueron ricos comerciantes pero por lo demás tuvieron poca importancia en esta gran ciudad hasta que Porothir Sindbar se casó con Melloriel, hija de un señor de uno de los feudos más remotos de Gondor en Pinnath Gelin hacia el norte. El símbolo de la familia es una torre gris, redonda y techada. A éste Melloriel le ha añadido recientemente un anillo de oro.

7.23 LAS ASOCIACIONES

Hay 28 asociaciones en Minas Anor. Estas son semejantes a los gremios medievales y las Edfreahir de los hombres del norte pero son bastante menos restrictivas y formales. Efectivamente sirven a dos propósitos: reúnen a los trabajadores que producen mercancías similares, de modo que se logra una economía de medios al tener un lugar de trabajo común, y también proporciona a una asociación una especie de club para que los trabajadores de esa industria puedan unirse y obtener beneficios políticos y sociales. Los beneficios sociales incluyen el cuidado de las viudas y los huérfanos de los trabajadores y, en un apunte más fácil, la realización de festividades y reuniones de asociados de igual parecer después de un día de duro trabajo. No hay posadas y tabernas en Minas Anor, por lo que todos cenan en el salón de su asociación o en algún otro lugar comunal. (Los be-

Melloriel



neficios políticos y la organización de las asociaciones se describen en la sección 8.4).

Las asociaciones se ordenan en cuatro grupos, cabe suponer que por su antigüedad y honor, aunque en ocasiones las asociaciones debaten tales detalles o los defienden acaloradamente.

Primero	Segundo
Porteros y Guardianes de las Puertas	Cinceladores
Hosteleros	Ebanistas
Lampareros	Orfebres
Panaderos	Sastres
Sanadores	Aguadores
Armeros	Sopladores de vidrio
Tercero	Cuarto
Comerciantes callejeros	Cordeleros
Cocineros	Cuchilleros
Toneleros	Joyeros
Candeleros	Artistas
Albañiles y Carpinteros	Bordadores
Alfareros	Cerrajeros
Herreros	Escribas
Curtidores	Sabios

PORTEROS Y GUARDIANES DE LAS PUERTAS

Esta asociación es pequeña pero importante. Es la única en la ciudad que tiene un líder con título: El Guardián de las Llaves (ver 10.15). Todas las demás asociaciones tienen sólo un representante. Los porteros y los guardianes de las puertas cuidan de todas las puertas de la ciudad incluyendo la Gran Puerta y el Fen Hollen, la puerta cerrada que conduce al Rath Dínen. También administran los montacargas de cada una de las puertas menores y dirigen dos servicios que utilizan la mayoría de los ricos y poderosos: el reparto de mensajes y el rómesir, un transporte parecido al palanquín que portan dos hombres fuertes. Pocos, que sean lo suficientemente ricos, se preocupan de ir caminando los kilómetros que les separan de sus casas en los niveles superiores cuando pueden permitirse a alguien que los transporte. Un transporte similar se realiza también con las mercancías, ya que son pocos los caballos o carruajes y carretas que se permiten dentro de la ciudad. La mayoría de las personas requieren de los servicios de la asociación –incluso si sólo es cuando llega la muerte y deben ser escoltados a su lugar de descanso final.

HOSTELEROS

Una antigua tradición de origen desconocido no permite los mesones o tabernas en Minas Anor. Sin embargo, hay gran variedad de alojamientos para los visitantes en hostales y casas de huéspedes. Aquí la comida y las bebidas se sirven (y a menudo a raudales) sólo como parte de los honorarios generales por la comida y el alojamiento, o se compran en una tienda de vinos (para los precios ver la sección 6). Los convenios funcionan bien con los anorianos, e ignoran a los forasteros que lo encuentran un poco peculiar. La Asociación de los Hosteleros es moderadamente pequeña y tiene una alta proporción de mujeres, ya que viudas con alguna herencia abren o se encargan muchas veces de una casa de huéspedes.

LAMPAREROS

Que la Asociación de los Lampareros es en efecto antigua lo testimonia el nombre de la calle principal de la ciudad: Rath Celerdain. La mayoría de sus miembros viven en el pri-

mer círculo y están envueltos en la fabricación de lámparas, linternas, arañas de luces, telescopios refractarios, cristales de aumentos, relojes de sol y otros objetos semejantes. Su trabajo depende en gran proporción de los materiales que les suministren los herreros y los sopladores de vidrio del cuarto círculo. Los lampareros son también responsables del cuerpo que se encarga de mantener la iluminación de las calles de la ciudad, y pagan el mantenimiento de dos faroleros junto con la Asociación de los Candeleros.

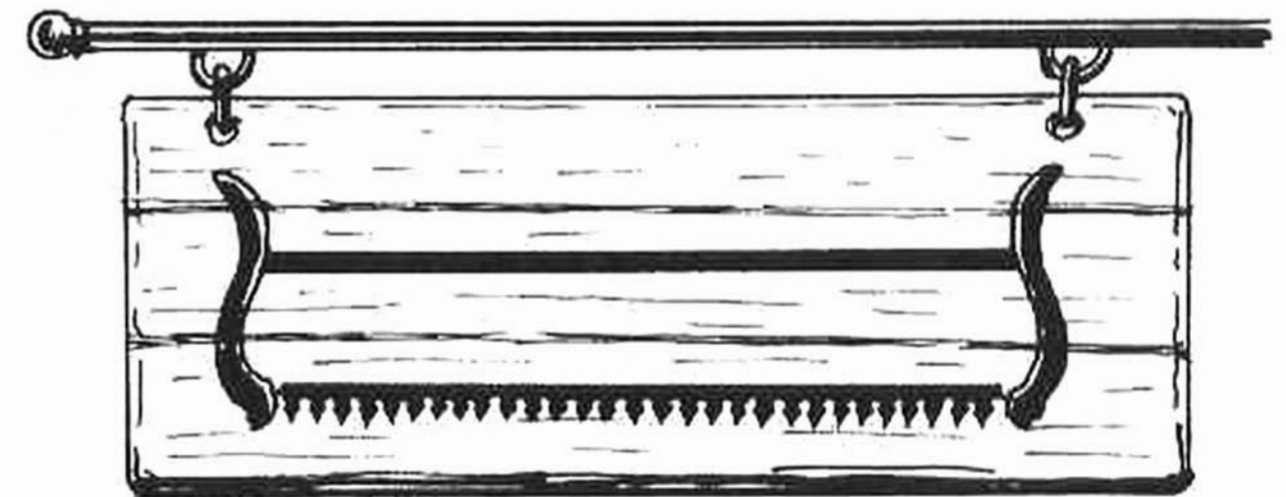
PANADEROS

Los panaderos de Minas Anor se autoconsideran por encima de los simples cocineros. Su asociación ascendió de posición después de la Lucha entre Parientes cuando varios habilidosos hombres del norte se asentaron en Minas Anor. Ahora producen una extensa gama de alimentos, de hogazas de pan y bollos a pasteles y pastas. Ninguna comida se considera completa sin una rebanada de pan fresco o un pastel de dulce para terminarla; ningún banquete está debidamente completo sin un delicado confite con su masa, azúcar y coloreado.



Símbolo de los Sanadores

Símbolo de los Ebanistas



SANADORES

Los sanadores de Minas Anor tienen fama justificada en todo Gondor y aún más lejos. Sus espléndidas Casas de Curación están en el sexto círculo, en dirección sureste, donde moran la mayoría de las asociaciones y cuidan a sus pacientes entre fragantes jardines de hierbas. Los sanadores son hábiles como cirujanos y homeópatas, y son herbalistas entendidos, cultivan y extraen la útil esencia de muchas plantas con un saber que se remonta a los primeros días de Númenor: "...los Eldar...llevaban a Númenor muchos regalos: aves canoras, y flores fragantes, y hierbas de gran virtud" (*Sil.*, p. 356). Están entre las más influyentes de todas las asociaciones, incluso se les valora por sus sabios consejos.

ARMEROS

Otra habilidad que se desarrolló en Númenor y que se continúa practicando para buenos propósitos en Minas Anor

es la manufactura de armas y armaduras. Aunque los estilos y preferencias han cambiado desde la Segunda Edad, los principios no lo han hecho, y a la Casa Solariega de los Armeros en el sexto círculo se la conoce como la Casa de los Sonidos Repiqueantes a causa del incesante golpear del acero sobre el acero. La asociación se mantiene ocupada con los encargos de la Guardia de la Ciudadela, la Guardia Real y los suministros que se envían a otras partes del reino. Las únicas armas que los armeros no hacen son las espadas; éstas son del dominio de los cuchilleros.

CINCELADORES

Los albañiles de la ciudad tienen una rivalidad, existente desde hace mucho tiempo, con los carpinteros (ver ebanistas, a continuación). Data de los primeros días de Minas Anor. Originalmente, se tenía en alta estima a los ebanistas, debido a la gran belleza de su artesanía y a la elegancia de la madera que trabajaban. Los cinceladores construyeron las murallas y las torres de la ciudad, pero las grandes casas y mansiones se hicieron de madera y con vigas resistentes traídas de una docena de bosques diferentes, cada madera para un uso específico. Galerías y biombos de intrincado calado adornaban la ciudad original. Sin embargo, el paso del tiempo marcó la necesidad de renovar y reemplazar las casas, las especiales vigas se volvieron más caras y difíciles de obtener. Las largas dilaciones frustraron los grandes diseños de los pocos lo suficientemente ricos como para ser capaces de permitírselo. Gradualmente la piedra llegó a convertirse en la más favorecida, al menos por sus cualidades de fiabilidad y resistencia, y reemplazó a muchos de los antiguos trabajos hechos en madera. Al mismo tiempo, los cinceladores atrajeron más dinero y poder con el incremento del mecenazgo y pudieron desarrollar su artesanía con igual habilidad que los carpinteros. Ahora los ebanistas son menos importantes y quedan pocos edificios de madera.

EBANISTAS

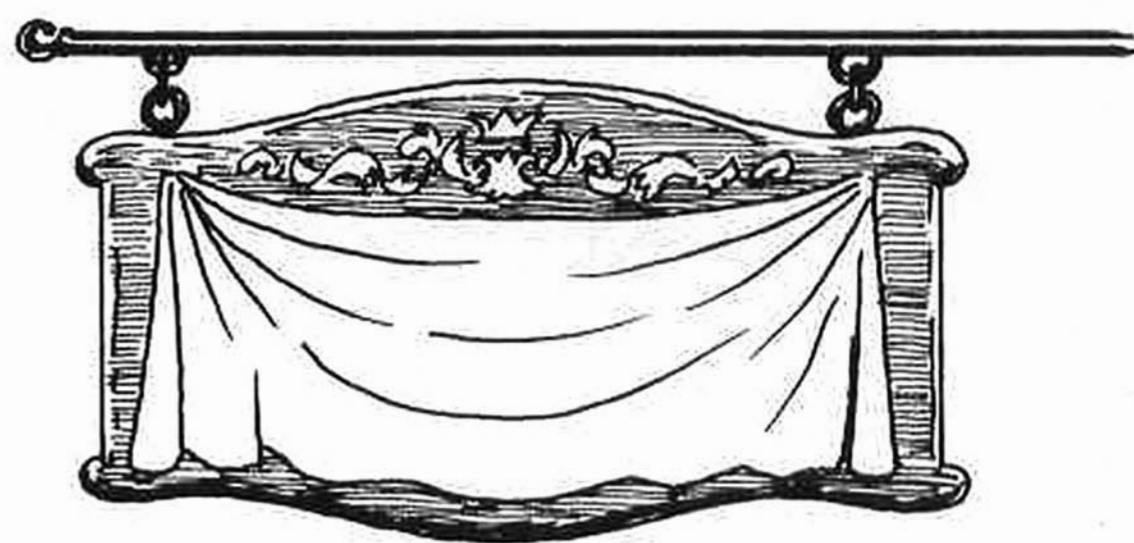
Parte de la historia de los ebanistas se relata un poco más arriba. De su primera gloria como constructores de edificios a gran escala, se han visto reducidos a unos productos más normales de carpintería: interiores de las casas (puertas, marcos de ventanas, vigas, pisos); mobiliario; carretillas, carruajes, carretas y rómesir; mangos y piezas de utensilios y armas; etcétera. Todos sus productos son de una gran calidad, y entre ellos hay varios buenos escultores de la madera. Hay muchos talleres de ebanistas, el principal es la Casa de los Ebanistas en la sección norte del segundo círculo.

ORFEBRES

La Asociación de los Orfebres es también una asociación antigua y respetada. Aunque los orfebres de Minas Anor no podrían rivalizar con los elfos por la belleza de su artesanía, sus trabajos son tan bellos como los que realizan otros hombres. Hacen vajillas de oro (copas, fuentes, aguamaniles) como encargos especiales. También producen hojas de oro de primorosa calidad que se comercializan a lo largo y ancho del mundo, y trabajan con otros metales preciosos incluyendo la plata, el peltre y el bronce.

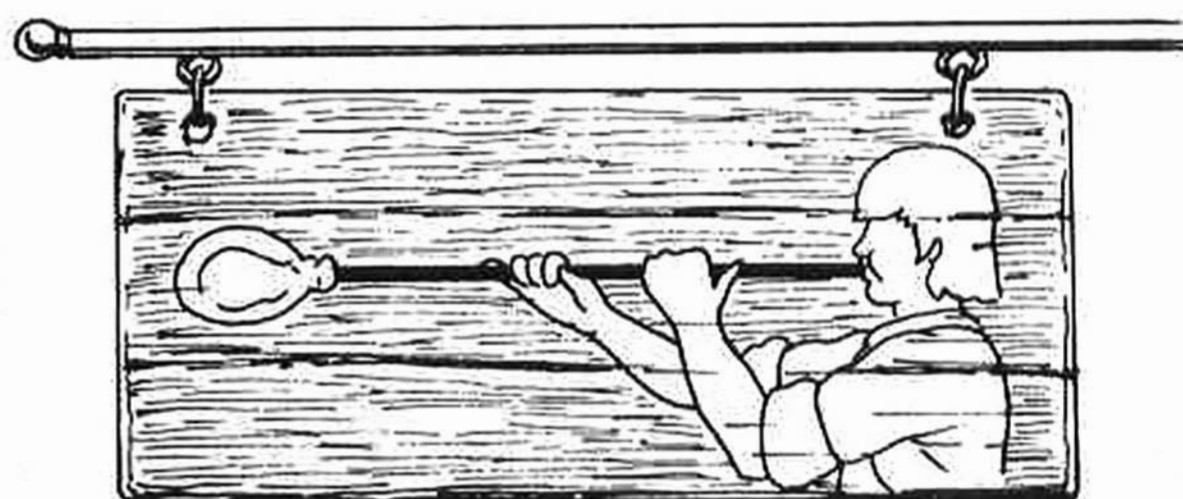
SASTRES

Los sastres no producen tela; más bien hacen prendas y artículos de paño tejidos fuera de la ciudad. El algodón viene de Dor Rhúnen (Rhovanion), el lino de Calenardhon y Lamedon, la lana de Pinnath Gelin. También compran copiosas cantidades de hebras, que utilizan los sastres industriales,



Símbolo de la Casa de los Tapices

Símbolo de los Sopladores de vidrio



encajeros y costureras. Cualquier cosa puede hacerse y llevarse de esta asociación, desde un simple pañuelo a un pabellón de seda capaz de refugiar a cientos de invitados.

AGUADORES

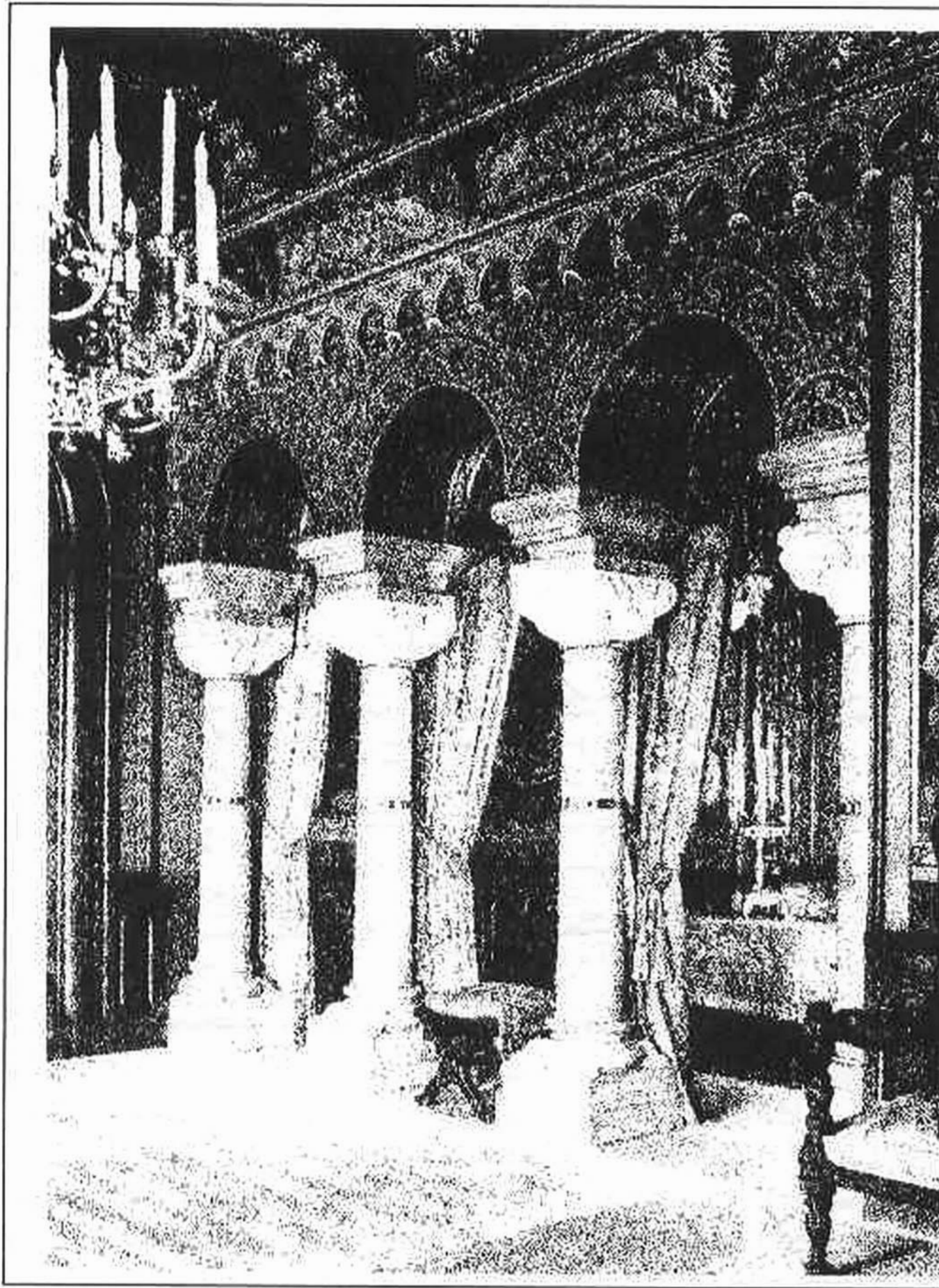
Los aguadores son responsables del mantenimiento del suministro de agua en la ciudad. Los númenóreanos idearon un ingenioso sistema para traer y consumir agua fresca de fuera de la ciudad sin comprometer sus defensas (se describe en la sección 9.4). Los aguadores también mantienen la fontanería de los edificios de la ciudad. Una rama de la asociación está implicada en la fabricación de tuberías de plomo y otros objetos de plomo, como pesas, sellos, etc.

SOPLADORES DE VIDRIO

Última de las asociaciones de fabricantes, la mayoría de los sopladores de vidrio suelen encontrarse en las fábricas de vidrio del cuarto círculo. Hacen pequeñas piezas de láminas de vidrio para las ventanas (que son demasiado caras para la mayoría de las casas), botellas y otros objetos como vasos, redomas, vitrinas y cajas, ornamentos, embotellados y lentes, junto con un motón de objetos más raros, normalmente con una comisión básica. Se requiere que el soplador de vidrio o el comerciante tenga una gran habilidad, también exhiben un gran talento artístico en su artesanía. No hay mejores trabajos en cristal en todo Gondor y Arnor.

COMERCIANTES CALLEJEROS

Una asociación "libre", los comerciantes callejeros venden cualquier cosa y trabajan en pequeñas tiendas y puestos no permanentes en las plazas de los mercados y a los lados de las calles de la ciudad. Algunos incluso transportan sus mercancías de un sitio a otro en bandejas, en equilibrio sobre la cabeza o en cabestrillo alrededor del cuello. Virtualmente todas las pequeñas mercancías comunes en el oeste de Endor se venden aquí. Los más comunes son los alimentos, jarras de cerveza o vino, artículos baratos de ropa, cosméticos, hierbas, regalos y chucherías, y objetos para la casa como ollas, cazuelas, cepillos, agujas, cordones, y otros



utensilios. Los comerciantes callejeros son quizás la más ignorada de todas las asociaciones —con la posible excepción de los artistas— aunque unos pocos anorianos admitirían cualquier esnobismo o filisteísmo.

COCINEROS

Los expertos cocineros de Minas Anor mantienen a un montón de estómagos agradecidos en la ciudad. Algunas de las delicias favoritas de los dúnedain se describen en otra parte (ver sección 5.3). Fielmente asociados a la Asociación de los Hosteleros, los cocineros tienen una gran antipatía por los panaderos, a quienes consideran como unos especialistas menos sustantivos. Dicen que los altos hombres de Gondor necesitan sólidos lastres, no pastelillos de crema. Los cocineros son también hábiles carniceros y fabricantes de quesos, pero aunque se les conoce por usar vino, cerveza y bebidas alcohólicas más fuertes en sus recetas, no elaboran o destilan las bebidas; todo es importado de Ithilien, las provincias del sur y, para ocasiones especiales, de las distantes Eriador y Rhovanion.

TONELEROS

Los ebanistas no hacen todos los objetos de madera de la ciudad. Los toneleros son una asociación importante que realizan una hábil artesanía con toneles y recipientes de madera de todas clases en los Cien Toneles, su taller en el cuarto círculo. Su marca al fuego es un símbolo de calidad reconocido en cientos de kilómetros a la redonda, y a menudo aparecen barriles que hicieron hace muchos años, la mayoría en lugares inverosímiles.

CANDELEROS

La Asociación de los Candeleros es un diverso y pequeño grupo de artesanos que hacen sencillas y bellas candelas jun-

to con otros objetos de cera y aceite. Esto incluye lámparas de aceite, antorchas, aceites cosméticos, sellos de cera, ceras para madera y otros. A menudo puede señalarse a un candelero a causa del inconfundible olor a aceite o cera, y esto les lleva a tener pocos amigos, a pesar del buen trabajo que hacen por la ciudad reabastaciendo sus farolas. Los candeleros se inclinan a ser austeros y a resignarse a su suerte.

ALBAÑILES

Los albañiles tienen fuertes lazos con la Asociación de los Alfareros ya que ambos usan arcilla, mucha de la cual se obtiene de los valles inferiores de Lebennin y se trae a la ciudad en carretas especiales que remueven el exceso de agua de la arcilla y la vacía a través de agujeros taladrados a los lados. Los albañiles también hacen otros materiales para los tejados, como pizarras decoradas y tejas talladas en madera. Muchas de las tejas para los tejados son planas, de un apagado color rojo, pero las tejas onduladas con un brillante terminado son populares entre los clientes más ricos. Algunas tienen matices en amarillos o verdes y destacan maravillosamente por la mañanas cuando el sol naciente lanza sus primeros rayos de luz sobre los tejados de la ciudad. Los albañiles también producen ladrillos y otras cerámicas, normalmente para propósitos decorativos.

ALFAREROS

La Asociación de los Alfareros es relajada y acogedora. La mayoría de las alfarerías son pequeñas, se esparcen aquí y allá por toda la ciudad, con sus propios pequeños hornos y ruedas. La mayoría de los objetos de alfarería que se producen, incluyen tapones de gres para las tinajas de los vinateros al este del Anduin; tazones y platos, y cualquier clase de vajilla para los ciudadanos normales que no pueden permitirse comer en peltre o plata; artesas y palanganas para los balcones y los diminutos jardines amontonados entre los edificios de la ciudad, en donde florecen plantas que crecen alegrando las calles y callejuelas; etc.

HERREROS

Los gondorianos no son nada si no están organizados. El hierro se funde generalmente en un lugar más conveniente y compatible, en los límites de la ciudad; así los herreros trabajan no con mineral de hierro en bruto sino con lingotes de hierro que se suben desde las fundiciones rurales. Suministran hojas, barras, varas y otras mercancías de hierro y acero a las demás asociaciones: por ejemplo, a lampareros, cerrajeros, armeros, cuchilleros y toneleros. Se consiguen muchos temple diferentes del acero con hábiles procesos. Algunos herreros también fabrican cantidades pequeñas de cobre, plomo, bronce, latón y peltre.

CURTIDORES

Los curtidores se componen de una cantidad variada de zapateros, guarnicioneros, repujadores y fabricantes de utilajes. En sus dispersos talleres uno puede encontrar cualquier cosa desde el más simple cangilón, a las botas más elaboradas; junto con cinturones, bolsos, mochilas, baules, cajas, portamonedas, justillos y correas. Se utilizan una gran variedad de pieles, como la piel de cordero, vaca y pieles más exóticas que traen los aventureros desde el sur. También muchas de las elegidas son pieles de ciervo (incluyendo aquellas de ante, alce y otras) capturadas en Eriador. El curtido no se hace en la ciudad a causa del repugnante olor del proceso, pero las pieles preparadas son cortadas y acuchilladas aquí. Algunos curtidos son extremadamente bellos, es mar-

tilleado, fileteado con delicados patrones y teñido de brillantes colores.

CORDELEROS

Esta asociación también es pequeña, fabrica hilos, cordones y cuerdas. Desafortunadamente, no disfrutaban de tan buena reputación como los cordeleros de Pelargir y la asociación está en declive, a pesar de la moda actual entre los anorianos de vestir trenzas. Incluso hay rumores sobre que ha perdido el asiento de su representante en el Cónclave.

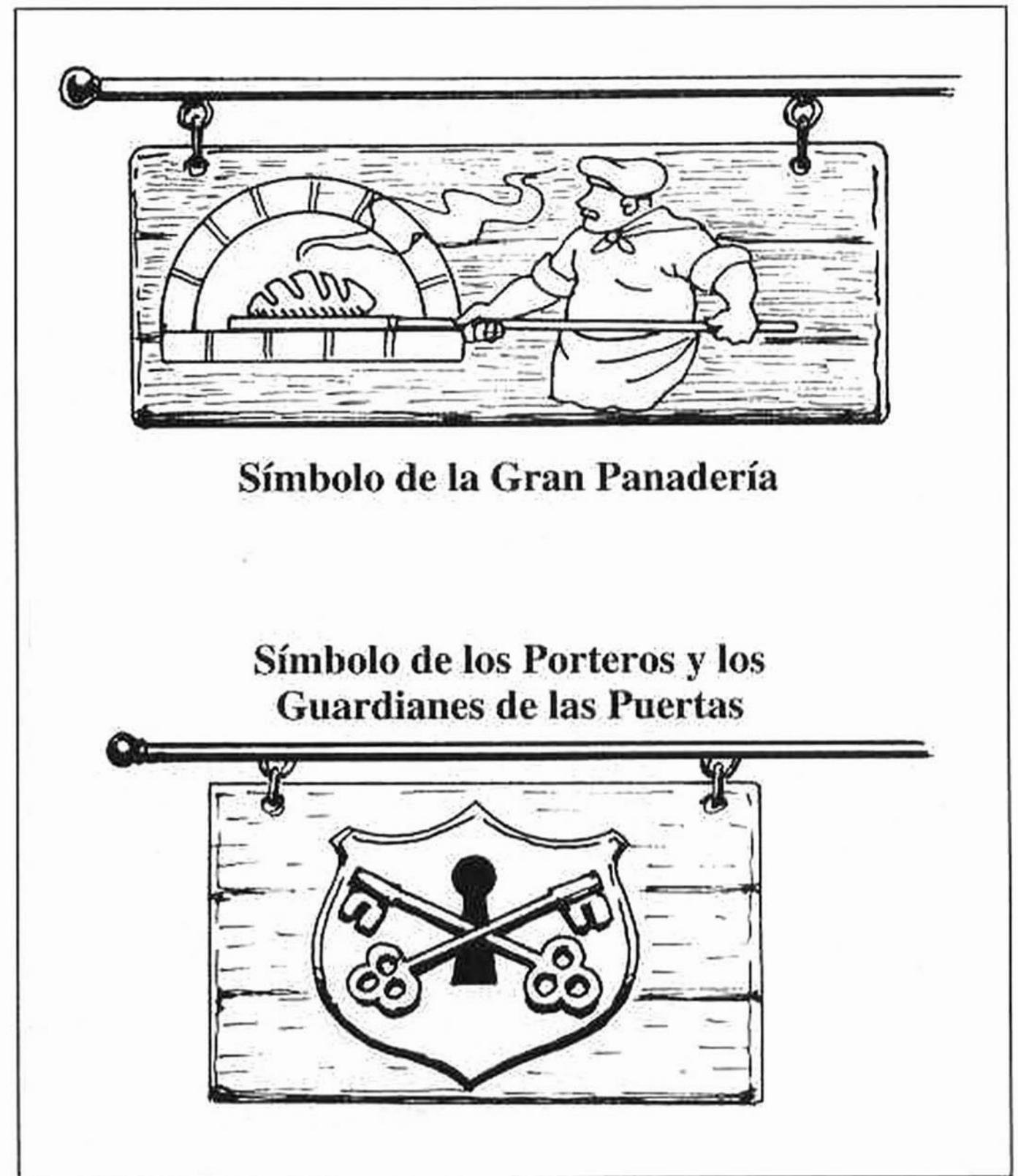
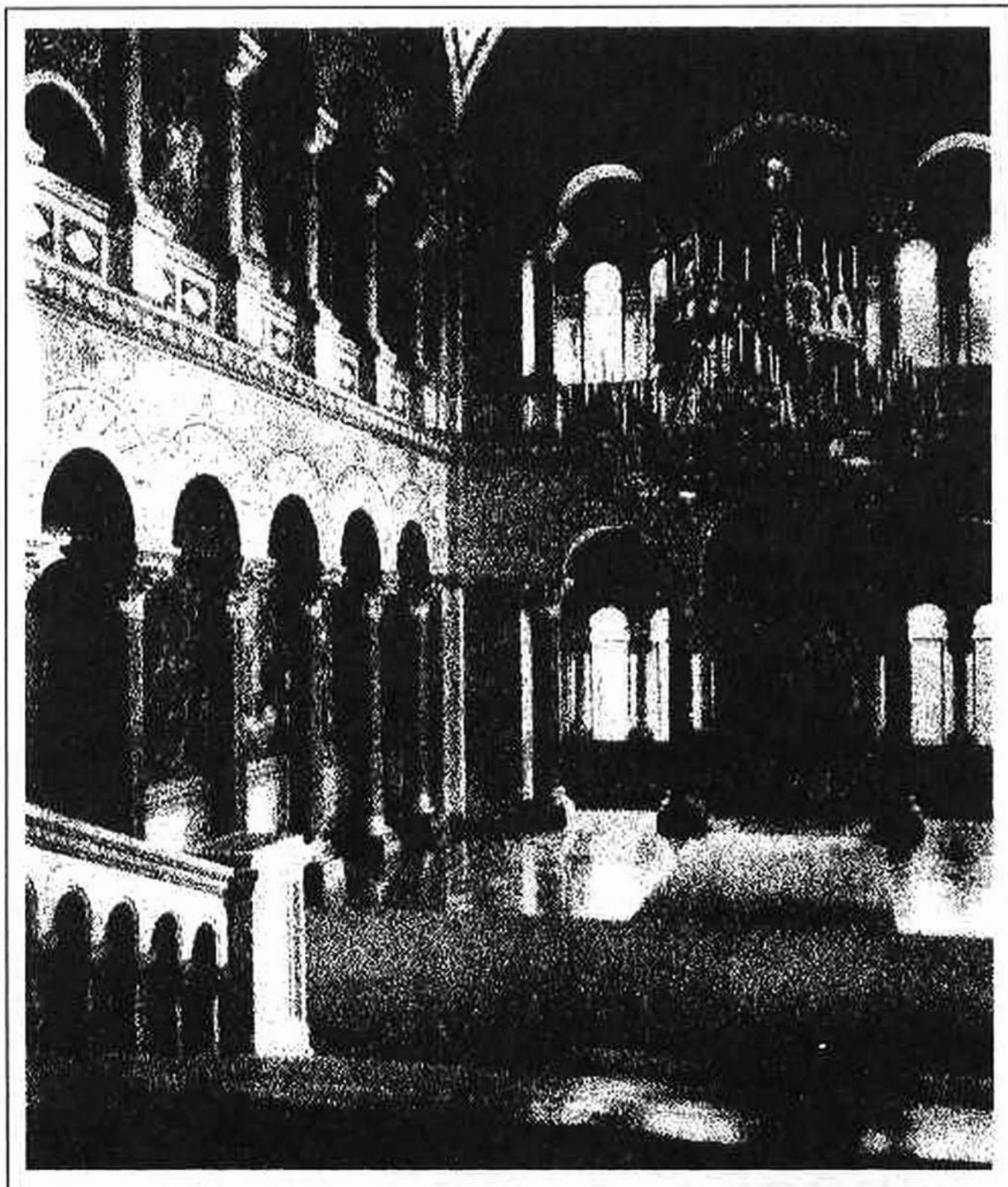
CUCHILLEROS

En contraste, la Asociación de los Cuchilleros, aunque pequeña, está altamente considerada y tiene bastante autoridad. Aunque históricamente está más conectada con la fabricación de cuchillos y otras herramientas y utensilios, la asociación es renombrada por sus variadas hojas, especialmente sus magníficas dagas y espadas. En Minas Anor, uno puede obtener cualquier clase de arma de hoja, desde un cuchillo lanzable a un mandoble. Muchas son sumamente hermosas y de delicada fabricación.

De acuerdo con una tradición dúnedain, las espadas además son populares. Los gondorianos, como los anorianos y sus antepasados númenóreanos, frecuentemente portan el eket (espada corta) o el anket (espada ancha).

JOYEROS

Todo Minas Anor sabe que los joyeros son una asociación pedante y prudente: "Tan lento como un joyero", dice el refrán. A pesar de su aparente cautela e inactividad, pueden hacer trabajos de incomparable hermosura entre los hombres. Son especialmente importantes en dos áreas de conocimiento: el tallado de piedras, como camafeos y cabuchones (que es bastante más que el simple cortado en facetas de las gemas), y por sus filigranas de plata y oro —en las mercancías más delicadas redes y mallas con remolinos e intrincados encrepados— que se usan para prendedores, diademas, tiaras, empuñaduras de armas de cestería, brazaletes y ornamentos.



Símbolo de la Gran Panadería

Símbolo de los Porteros y los Guardianes de las Puertas

ARTISTAS

Esta asociación es muy diversa y siempre está llena de facciones que luchan y disputan entre sí. Incluye toda clase de artistas, artistas visuales (pintores, escultores, etc.), y músicos. Sin embargo, aunque se ha levantado recientemente una Escuela de Juglares bajo sus auspicios, los "artistas delicados" continúan siendo el grupo dominante. Predominan los pintores, escultores y otros semejantes. Los artistas son muchas veces ignorados y algunas veces sólo han sido reconocidos tras amotinarse. Si bien, con la consolidación de la Casa Real en Minas Anor, ambas facciones se esfuerzan continuamente por incrementar el patrocinio.

BORDADORES

Es una de las más pequeñas y recientes de entre las asociaciones, los bordadores comparten muchos talleres con los cordeleros y los sastres. Con todo su habilidad es bien reconocida y es mucha la demanda, especialmente de los elegantes tapices que cuelgan de las paredes de los vestíbulos. Los bordadores también decoran la ropa y los uniformes con diseños personales, otro símbolo de posición en la ciudad.

CERRAJEROS

Los cerrajeros tienen una larga historia, y han desarrollado muchas ramas durante siglos. Aunque la fabricación de cerraduras, cerrojos y llaves supone quizás la mayor parte de su negocio, también hacen cualquier mecanismo que implique un trabajo intrincado con los metales (o algunas veces incluso con la madera), con partes móviles, etc. Hacen "máquinas" simples como poleas y montacargas; los resortes y los cerrojos para las contraventanas de las troneras de la Muralla Exterior; la maquinaria de los relojes (aunque su sofisticación a veces se limita a 3 minutos o menos); y cualquier clase de mecanismo con trampa con el cual los aventureros probablemente se cruzarán. No todos los cerrajeros hacen todo esto, pero deberían saber donde podría encontrarse; también algunos podrían encargarse.

ESCRIBAS

Las asociaciones de los escribas y los sabios son algo único, ya que les concierne guardar documentos y proporcionar servicios más que productos. Los escribas incluyen personas capaces de alquilarse para copiar manuscritos, mensajes escritos, etc.; también trabajan como profesores, traductores, matemáticos, contables, abogados y otros muchos trabajos de acuerdo a sus especialidades. Esta asociación tiene bajo su responsabilidad las Rynd Thannath en el cuarto círculo (ver sección 10.44).

SABIOS

Junto a los sanadores, los sabios son la "clase baja" más respetada de los habitantes de la ciudad. Los anorianos reverencian el saber como una gran posesión, un patrimonio de las personas. Desafortunadamente, algunos de los sabios son locos o perezosos que no hacen nada en todo el día excepto absorber mucha información inútil de las cámaras abovedadas de las Rynd Permaith, un extraordinario tesoro de libros y manuscritos de todas clases.

A pesar de la idea común del sabio como un hombre venerable, parcialmente calvo y de barba gris, la mayoría son mucho más jóvenes, una mezcla de hombres y mujeres con el pelo rapado. La mayoría tienen casi una devoción religiosa hacia sus lecturas y le dan un aire conventual a sus viviendas y lugares de trabajo.

7.24 LA GUARDIA DEL REY Y DE LA CIUDADELA

Minas Anor es el centro de una gran guarnición del Ejército del Rey, y ahora también de la Guardia del Rey, el cuerpo de élite destacado para la Casa Real. Este se organiza, como en Minas Ithil, por filas uniformes. Hay cuatro compañías o Ohtarrimion (sing. Ohtarrim) cada una la manda un Targen o Comandante. Cada compañía consiste en 3-4 Tropas o Thangion que manda un Thangon (Capitán). La Tropa se compone de 60-100 hombres ordenados en filas de 20 hombres (S. "Erith"). La tabla siguiente resume la organización:

PRIMERA COMPAÑÍA –

Comandante: Rodhel Harnastin
Símbolo: El Arbol Blanco
Dos Escuadrones de 5 filas de caballería pesada
Dos Tropas de 4 filas de infantería pesada

SEGUNDA COMPAÑÍA –

Comandante: Tindiath Malréd
Símbolo: Una Fuente
Dos Tropas de 4 filas de infantería pesada
Un Escuadrón de 4 filas de caballería media

TERCERA COMPAÑÍA –

Comandante: Anarond Astirian
Símbolo: Una Estrella y una Espada
Dos Escuadrones de 4 filas de caballería media
Dos Tropas de 4 filas de arqueros

CUARTA COMPAÑÍA –

Comandante: Dursëvagog
Símbolo: Un Escudo y un Martillo
Un Escuadrón de 3 filas de arqueros pesados montados
Una Tropa de 4 filas de mineros (infantería media)
Una Tropa de 4 filas de ingenieros (infantería media)

Además de los 1100 soldados, hay un total de 73 oficiales y otros 20 ó más en el estado mayor, que están permanentemente a cargo de los alojamientos de la guarnición y sirven como mensajeros, portadores de mapas u otras mi-

siones parecidas. Se asignan algunos soldados como ayudas de sus oficiales de mando y otros les sustituyen siempre que es necesaria una leva. La guarnición consiste en una mezcla de tropas que incluye a muchas que están siendo entrenadas. Minas Anor rara vez ve lucha a sus puertas, pero entrena buenos guerreros para la defensa de sus territorios más allá de sus proximidades.

LA GUARDIA DEL REY

La guardia de corps real se organiza en filas ligeramente diferentes. Hay dos Tropas cada una de seis filas en esta Compañía, que hacen 240 hombres en total. La primera Tropa monta en caballos de guerra pesados con excelentes cualidades de manejo y un entrenamiento superior que les permite aguantar el ruido de la batalla.

La segunda Tropa es más diversa. Sus tres filas comprenden infantería pesada especializada, cada fila está compuesta de veteranos con sus propias armas y armaduras. Una fila incluye exploradores-arqueros ligeros, extremadamente hábiles en maniobras silenciosas y mortíferos con los proyectiles. La segunda está compuesta de montaraces y hábiles jinetes con rápidos corceles. La última fila está compuesta de los famosos Leones Exploradores, infantería ligera acompañada de leones reales. De un hermoso color tostado, estas bestias lucen largas garras y crueles colmillos. Son hábiles escalando y acechando, y normalmente se les proporciona una esclavina de regio carmesí ribeteada con hilo de oro. El Señor Rúthion, un dúnadan puro, de 99 años de edad manda la Compañía, alto y moreno aún impone respeto con la hoja.

EQUIPO

Las tropas de la guarnición visten una cota forjada de anillos de negro acero y está cubierta con una corta esclavina de un delgado material negro engalanado con un diseño bordado en plata que representa el Arbol Blanco. Que en cualquier otra Compañía adorna el lado izquierdo de su pecho. Pequeñas alas de cuervo adornan los laterales de sus altos yelmos coronados, y una estrella de plata se engasta en el centro de un anillo.

Estos soldados portan un escudo negro y plata (el tamaño varía entre las Tropas), una lanza o una espada, y otra arma o armas, como un anket (una espada de un palmo y medio), un eket (espada corta), una hacha de mano, un arco compuesto de metal, y una daga. Los guerreros de la infantería pesada visten cotas completas, que están reforzadas y acolchadas. Siempre utilizan armas más grandes.

La Guardia del Rey, además de la apariencia individual y del equipo que se les permite, se les facilita todas las corazas y armas de gran calidad que deseen. Sus esclavinas y escudos son de plata adornados con negro y carmesí, y llevan el diseño de la corona y las siete estrellas. A un veterano que haya servido en la Guardia del Rey se le permite conservar su diseño sobre su escudo y llevarlo dondequiera que vaya con posterioridad. Las armas incluyen alabardas, hachas de dos manos, falconetes y hojas más normales.

PATRULLAS DE LA CIUDAD

El mantenimiento de la ley y el orden en la ciudad lo ostenta en común un cuerpo militar y civil, la Patrulla de la Ciudad. Los miembros de la Asociación de los Porteros y Guardianes de las Puertas junto con los Guardias de la Ciudadela se mueven en grupos de cuatro (o más, si se sabe que hay problemas fuera) para responder a las quejas de los ciudadanos e intentar detener los inevitables quebrantamientos de la ley que ocurren en las sociedades humanas.

Las Patrullas de la Ciudad están ligeramente armadas y protegidas.

Uno de los problemas más comunes es el robo. Todos los ciudadanos tienen el derecho a detener al ladrón, pero normalmente se lo dejan a las patrullas. Desafortunadamente tienen poca coordinación, a pesar de las tentativas del Cónclave en numerosas ocasiones para poner a un oficial entusiasta y enérgico a cargo de esta difícil operación. Los planes para acabar con el problema de una vez por todas son siempre misteriosamente sabotados de una forma o de otra.

7.3 LA BUROCRACIA

Dos grupos de personas han estado trasladándose desde Osgiliath a Minas Anor durante los últimos años. Desde el comienzo de la Plaga algunos de los más pequeños departamentos del gobierno (por ejemplo, ver el Ministerio de los Estados en la sección 10.42) han sido trasladados desde la anterior capital a la ciudad. Esto ha acarreado el traslado de funcionarios y pequeños burócratas: empleados, funcionarios reales, y sus familias.

Al mismo tiempo, el pueblo ha estado huyendo de los estragos de Osgiliath hacia el aire más fresco y el clima más sano de Minas Anor. Pero a pesar de las casas y aposentos que la Plaga ha dejado vacíos en la ciudad, sus autoridades están poco dispuestas a permitir simplemente una inundación de refugiados. Orgullosos de su productiva economía y su bien administrado tesoro, el Cónclave decidió que sólo se permitiera entrar a aquellos que pudieran cubrir una posición vacante en una asociación. Más tarde, la admisión se extendió a aquellos que pudieran obtener la invitación de tres adultos que fueran ciudadanos con todos los derechos, y con dinero suficiente para contribuir al Impuesto de Refugiado o de un reconocido miembro de una asociación.

7.31 LOS ADMINISTRADORES

Los administradores son meramente funcionarios civiles que se ocupan de los registros del gobierno, administrando los ministerios que requieren el mantenimiento de la ley, el orden y la civilización en cada rincón del reino-imperio de Gondor. Muchos anorianos los desprecian, ya que les ven como personas insípidas llenas de documentos que añaden una superflua burocracia a sus vidas. A los anorianos, normalmente, les inspiran más los artesanos.

Sin embargo, los administradores son una pieza necesaria en el aparato real. El enorme imperio de Gondor proporciona incesantes desafíos al gobierno civil, e incluso las mentalidades independientes de los señores feudales del Pelennor entienden que son necesarios los caros y superficiales burócratas para que guíen la vida detrás del escenario.

7.32 LOS MINISTERIOS REALES

Los ministerios reales del gobierno incluyen a demasiados departamentos para mostrarlos aquí. Así, a continuación mostramos las descripciones de los más importantes.

MINISTERIO DEL TESORO

El Tesorero del Rey administra el Ministerio del Tesoro. Responsable de recaudar las deudas y rentas reales, de la protección del tesoro real y de los fondos y la tesorería que contiene, y de los fondos para los desembolsos de las áreas civiles y de la casa real, es un departamento vital. El Tesoro financia a todos los demás Ministerios, también al Comandante del Rey, que recibe un gran presupuesto para



pagar los gastos de mantenimiento de las tropas, defensas y fortificaciones.

MINISTERIO DE LOS ESTADOS

Es el Heraldo del Rey quien lo administra, el Ministerio de los Estados se mantiene al tanto de la posesión de tierras y títulos. El Rey es el gobernante de todos los feudos. Los señores feudales gobiernan aquellos estados que no guarda para sí mismo, normalmente son Príncipes u otros grandes señores del reino. A su vez otros nobles pueden gobernar feudos de los señores, y algunas veces nobles menores y caballeros gobiernan pedazos de tierra de éstos. El Ministerio de los Estados controla y comprueba este complejo acuerdo de gobierno de las tierras para que sea legal. Todos los testamentos serán registrados aquí, y los funcionarios adjudicarán las reclamaciones en disputa. De manera parecida, se mantienen al tanto de los títulos hereditarios que otorga el Rey y el derecho a portar varios emblemas especiales o llevar las armas de una Familia o Casa.

MINISTERIO DE LOS DECRETOS

El Proclamador del Rey preside el Ministerio de los Decretos. Este departamento tiene una alta responsabilidad al redactar los decretos y leyes que el Consejo de Gondor acuerda en los Grandes Tribunales, o que promulga el Rey. Se debe seguir cuidadosamente el estilo legal apropiado, el Ministerio también es responsable de copiar los decretos y asegurar su distribución y proclamación por todo el imperio. En ocasiones, los proclamadores también deben decidir sobre la interpretación de la fraseología de un decreto o ley que tienen que redactar para la Justicia del Rey. Todos tienen que ser muy competentes en el antiguo dialecto númenóreano adúnaico, y también en sindarin que comunmente se utiliza para tales propósitos.

MINISTERIO DE OBRAS

Es el Ministro de Obras quien lo administra, el Ministerio de Obras es el responsable del mantenimiento de las heredades, bosques y de las cacerías reales, y también de las carreteras y otras estructuras civiles fuera del alcance de los señores locales o de las ciudades. El símbolo de este Ministerio, un juego de escuadras coronadas, puede verse estampado en muchas construcciones, desde troncos a los lados de las carreteras, horcas y mojones que limitan las distancias, y en murallas hasta barbacanas y muelles.

CORREO RÁPIDO

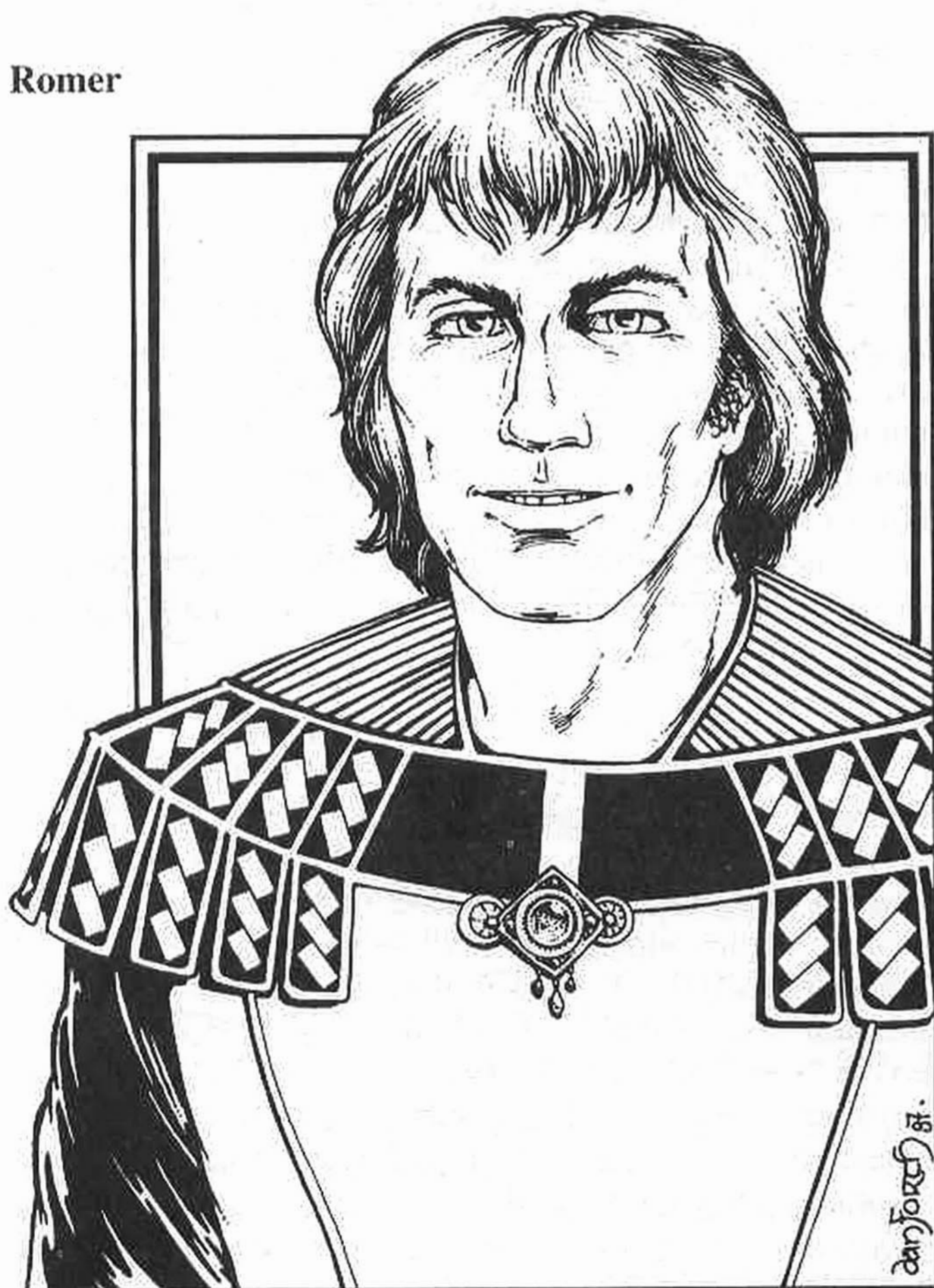
El Guardián de Correos administra el Correo Rápido. Este Ministerio organiza el servicio postal para uso público, pero esto ha superado su antigua responsabilidad para proporcionar al Rey mensajeros listos en todo momento. Se les envía a las cuatro esquinas del imperio con noticias del momento, estos mensajeros reales son excepcionalmente bravos y de confianza.

El Correo Rápido también se cuida de prender fuego en los faros que están listos para unir Anórien con las provincias de Calenardhon, Lossarnach, y Lebennin.

7.4 LOS REFUGIADOS DE LA CIUDAD DE MADERA

¿Pero qué ocurre con los otros que han acudido en tropel a las puertas de Minas Anor con la esperanza de socorro y refugio ante la enfermedad y la guerra? Los decretos del Cónclave demandan que demuestren buena salud, y también medios autosuficientes o familiares fiables, antes de entrar en la ciudad para establecer su residencia. Estas demandas

Romer



han necesitado de la inauguración de un departamento especial para tramitar las peticiones; y mientras que algunas se resuelven rápidamente, otras llevan largo tiempo.

Primero la gente acampó sólo fuera de las Grandes Puertas a la sombra de la Muralla Exterior; después, crecieron las filas (colas), y las tiendas se convirtieron en chabolas. Los comerciantes vagaban en medio de un confuso laberinto de viviendas, hechas de materiales canibalizados, vendiendo comida y otras cosas necesarias para vivir, algunas de estas se construyeron de forma permanente. Los escribas levantaron casetas para ofrecer ayuda con las peticiones —por un precio. Las chabolas se hicieron más resistentes, y el suelo se despejó para unos pocos edificios de madera cuando el invierno empezó a aproximarse. Epoca en la que los vendedores de leña hicieron grandes beneficios.

Numerosas casas y barracas de una sola planta están hechas de barro, la madera ha aparecido al norte y al este de la Gran Puerta. La mayoría son edificios comunales para comer y dormir. Los residentes salen durante el día para emplearse eventualmente como peones en las fincas del Pelennor, como sirvientes en la ciudad, o para ver como siguen sus reclamaciones. Entretanto, los niños que nacen se crían entre una miseria impropia, que los administradores y toda la familia real prefieren ignorar. Actualmente se da alguna asistencia caritativa en forma de comida y combustible. Y se pide que las solicitudes se tramiten de manera más rápida y que la Ciudad de Madera, (u Outre-Mur, como también ha sido bautizada), disminuya pronto. Ciertamente los comandantes del ejército esperan limpiar la base de la muralla tan pronto como sea posible.

8 POLÍTICA Y PODER

Minas Anor es, considerando todos los aspectos, un lugar seguro dentro del imperio de Gondor. Se presenta algo pagada de sí bajo el Monte Mindolluin, sus ciudadanos bien protegidos, lanzan miradas de menosprecio a las gentes de Minas Ithil a la antigua sombra de Mordor, o a las gentes de las tierras costeras que sufren el pillaje de los Corsarios. Nada amenaza a la capital, ya que el Sol está todavía alto en el cielo y no hay signos que su puesta sea inminente.

Aunque, Minas Anor no tiene enemigos llamando a sus puertas, quizás haya fuerzas misteriosas que actúen dentro de la misma ciudad. Entre las honradas gentes de Gondor existen aquellas emociones que les llevan por el mal camino: celos, amor, estupidez, orgullo; todas pueden provocar la caída de un hombre o una mujer de la nobleza. Pocos, de entre los sabios, han contemplado el regreso de Sauron o de alguna otra amenaza organizada contra su sociedad, pero toda su sabiduría no puede impedir la mayoría de los impulsos básicos de los humanos: el vehemente deseo de poder, la riqueza y la gloria. No les afligen a todos tales impulsos, pero sí a los pocos que llegan a ser individuos preeminentes. Y en su búsqueda de poder personal, ¿podrían poner en peligro la más alta seguridad?

8.1 LA AUTORIDAD REAL

Tradicionalmente, el Rey ha sido visitante de Minas Anor, invitado del Príncipe-Presidente durante varios meses al año.

Ahora tiene una residencia permanente, con todo su séquito y la maquinaria para gobernar eficientemente un reino como Gondor. El Rey Tarondor, aunque relativamente joven, no es insensible al efecto que tiene su presencia sobre el señorío del Príncipe-Presidente, y ha intentado no tomar parte en todos los asuntos puramente civiles. Sin embargo, Vinyaran, presidente del consejo de Tarondor, a menudo actúa “en nombre del Rey” intentado acortar el dominio de Mindacil. Esto ha tenido lugar principalmente con el alojamiento de la familia del Rey y con los ministerios del gobierno; y también, en su calidad de Comandante del Rey, Vinyaran ha estado intentando arrebatarse a Mindacil el control de la Guardia de la Ciudadela.

Las sesiones del Gran Tribunal (el Consejo de Gondor) transcurren una vez cada tres meses y son acontecimientos animados, en los que para asistir los nobles y funcionarios muchas veces viajan desde partes distantes del reino. Hay banquetes y espectáculos junto con las serias cuestiones de gobierno, y las gentes de Minas Anor realizan buenos negocios en tales períodos.

Los Ministerios Reales están naturalmente bajo la autoridad del Rey. La mayoría causan una gran impresión sobre los ciudadanos —como una fuente útil y estable de beneficios— pero también son frecuentemente protestados. Cuando los ministerios estaban en Osgiliath, la burocracia del gobierno parecía un lugar inamovible; ahora las mismas calles aparecen tapadas con edictos.

8.2 EL CÓNCLAVE

El Cónclave (W. “con clave”) es el consejo de gobierno de la ciudad, que vigila al Príncipe-Presidente de Minas Anor. El Cónclave se reúne tres veces al mes (o más a menudo durante una emergencia) en su casa solariega del sexto círculo. (Ver sección 10.63). La mayoría de las sesiones son cerradas al público, aunque los miembros pueden traer asociados con ellos. Ocasionalmente, sin embargo, se celebra una sesión abierta cuando un asunto necesita de la opinión de todas las personas de la ciudad para ser considerada.

El Cónclave se ocupa de algunos asuntos relacionados con las leyes y el gobierno de la ciudad. Formula y aprueba cualquier nueva legislación —como las normas que restringen la inmigración (ver 7.32)— y estudia el presupuesto y los desembolsos del erario de la ciudad. La mayoría de los ciudadanos hacen la contribución a este fondo a través de sus asociaciones o de las licencias para realizar negocios. Otras fuentes de ingresos incluyen a las tasas en las puertas, las multas (el castigo normal para aquellos que quebrantan los

estatutos de la ciudad) y, ocasionalmente, los impuestos especiales. Los últimos se utilizan únicamente cuando se necesita una gran suma de dinero para un proyecto substancial como la reconstrucción de un edificio público. Recientemente se ha implantado un impuesto especial conocido como Tasa de Refugio para ayudar temporalmente a los habitantes de la Ciudad de Madera.

El consejo se compone de tres clases de miembros:

CANDIDATOS

Más de doce candidatos, a quienes nombra el Príncipe-Presidente de por vida, sirven en el Cónclave. Sólo pueden ser retirados del consejo por serios delitos criminales o morales. Candidato puede ser cualquier persona que el Príncipe-Presidente desee que le aconseje, o a quien desee recompensar. Los candidatos también pueden ocupar otros puestos. Reciben una pensión anual y también se les puede otorgar un subsidio por los servicios de oficinistas, escribas, etc., para los asuntos que emprendan a requerimiento del Príncipe-Presidente o del Cónclave.

DIPUTADOS

Hay veinte y ocho diputados en el consejo, uno por cada una de las veinte y ocho Asociaciones (agrupaciones gremiales). Los diputados no reciben un sueldo del Cónclave, y por eso individuos ricos o poderosos apadrinan a algunos.

CONSEJEROS

Más de diez consejeros se sientan en el Cónclave. Una familia, instituto o individuo apadrina a cada uno, a invitación del Príncipe-Presidente, por una suma anual sin revelar. Tales invitaciones son raras y pueden ser muy caras. Las ganancias se añaden al erario de la ciudad. Cada consejero es apadrinado durante cuatro años por período. Además de estos miembros votantes, el Guardián de las Llaves se sienta en el Cónclave, para ser la voz en defensa de la ciudad. Vota muy raramente, aunque no le inhabilita hacerlo así. La presidencia la ostenta el Príncipe-Presidente o, en su ausencia, el Guardián. Si tampoco está disponible, el Príncipe puede nombrar a alguien o el Cónclave puede nombrar su propia presidencia. La presidencia tiene un voto de calidad.

Los miembros pueden traer un secretario o asociado al Cónclave, y también pueden hacer intervenir a oradores de fuera para ofrecer opiniones expertas y evidencias en debates acalorados. El Cónclave también es, cuando es necesario, una Corte de Justicia para decidir asuntos que tienen que ver con la propia legislación de la ciudad. El diputado de la Asociación de los Escribas es el responsable de suministrar un secretario al Cónclave para que haga una memoria de los actos.

De la composición que se da del Cónclave más arriba puede verse que las asociaciones mantienen el balance de poder. Sin embargo, dos cosas impiden esto. Primero, el Príncipe-Presidente tiene la capacidad de anular las decisiones del Cónclave en muchas áreas. Este veto se debe, como cualquier otro, utilizar de manera juiciosa, sino pueden ocurrir serios tumultos. Segundo, las asociaciones rara vez cooperan. Muchas tienen rivalidades, unas con otras, que algunas veces llegan a convertirse en antipatías que conducen a que sus diputados por rutina tomen diferentes posturas. Los padrinos controlan a algunos diputados de las asociaciones más de lo que éstos se ocupan de los asuntos de sus miembros. Las grandes familias y casas de la ciudad ejercen la mayoría del poder efectivo antes que las asociaciones.



8.3 EL PRÍNCIPE-PRESIDENTE

El Príncipe-Presidente de Minas Anor es (normalmente) un título no hereditario que se da a un miembro menor de la familia real. Esto es distinto, se dice, con los Príncipes de Minas Ithil y Dol Amroth, que mantienen sus principados para sus familias a perpetuidad. Muchas veces el Príncipe-Presidente (que se llama así porque preside el Cónclave, el consejo de Minas Anor) es un hombre anciano, un tío o primo del Rey. El principado incluye no sólo a la ciudad y sus alrededores inmediatos –Pelennor y Harland– sino también el señorío de la provincia de Anórien, que se extiende desde Lossarnach a Calenardhon (el pliegue este de Rohan).

LOS REYES Y SENESCALES GOBERNANTES DE GONDOR			
Año de la muerte	Gobernante	Año de la muerte	Gobernante
SEGUNDA EDAD			
3440*	Anárion**	1856	Narmacil II
3441*	Gran Rey Elendil**	1936	Calimehtar
TERCERA EDAD			
2*	Gran Rey Isildur	1944*	Onodóher
158	Meneldil	1944-45	Interregno (Pelendur, el Mayordomo)
238	Cemendur	2043	Eärnil II
324	Eärendil	2050	Eärnur
411	Anardil	Los Senescales	
492	Ostóher	2080	Mardil ("Vorowë")
541*	Tarostar ("Romendacil I")	2116	Eradan
667	Turambar	2148	Herion
748	Atanatar I	2204	Belegorn
830	Siriondil	2244	Hurin I
913	Tarannon ("Falastur")	2278	Turin I
936	Eärnil I	2395	Hador
1015*	Ciryandil	2412	Barahir
1141	Ciryaher ("Hyarmendacil I")	2435	Dior
1226	Atanatar II ("Alcarin el Glorioso")	2477	Denethor I
1294	Narmacil I	2489	Boromir
1304	Calmacil	2567	Cirion
1366	Minalcar ("Romendacil II")	2605	Hallas
1432	Valacar	2628	Hurin II
1437	Eldacar (depuesto)	2655	Belecthor I
1447	Castamir ("El Usurpador") (depuesto)	2698	Ecthelion I
1490	Eldacar	2743	Egalmoth
1540*	Aldamir	2763	Beren
1621	Vinyarion ("Hyarmendacil II")	2811	Beregond
1634*	Minardil	2852	Belecthor II
1636*	Telemnar	2882	Thorondir
1798	Tarondor	2914	Turin II
1850	Telumhtar ("Umbardacil")	2953	Ecthelion II
		3019*	Denethor II
		El Reino Unificado	
		CUARTA EDAD	
		120	Gran Rey Elessar ("Aragorn II")

* = muerte no natural.

** = Los hermanos Isildur y Anárion gobernaron conjuntamente Gondor con arreglo a la licencia del Gran Rey Elendil de Arnor.

El actual Príncipe-Presidente de Minas Anor es Mindacil, el sobrino de Tarondor. (Se describe en la sección 12) tiene buenas relaciones con el Cónclave y rara vez ejerce un control firme. Mindacil prefiere recibir consejo y entonces tomar partido por la facción más popular, así puede culparles si algo fuera mal. No está corrompido, pero acepta como

una rutina los presentes de los individuos interesados en la obtención de una invitación para enviar un consejero al Cónclave, y piensa que es lo que se espera de él.

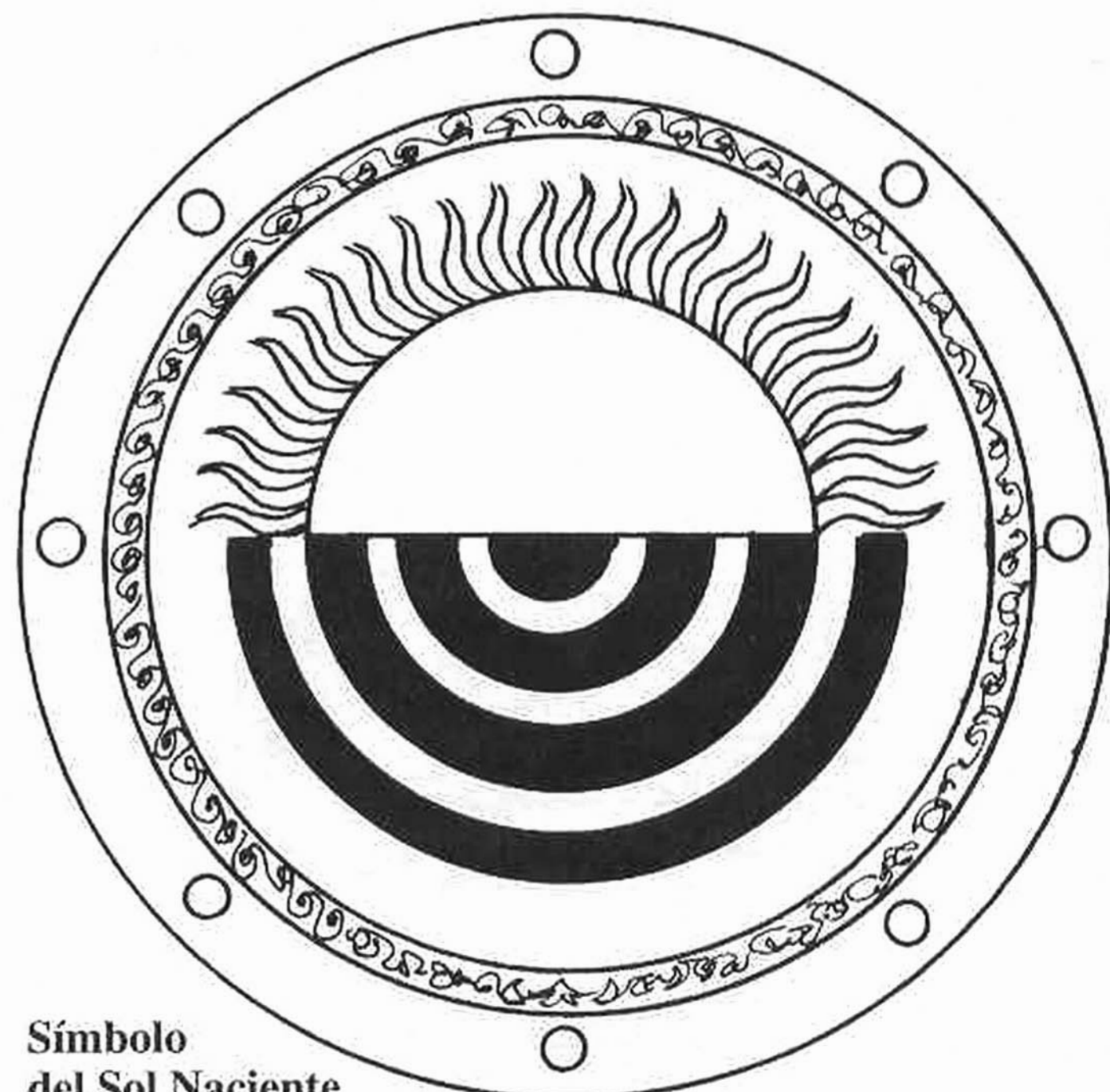
Mindacil está ahora en una situación difícil con el traslado del trono a Minas Anor, "su" ciudad. Siente que su autoridad será socavada y su cargo reducido a una mera administración. Cuando muchas de las asociaciones se alegran del mecenazgo regio, Mindacil sólo vislumbra la degradación que hay por delante. Mientras tanto, permanece totalmente leal al Rey, e intenta evitar que la familia real (y Vinyaran en particular) tome posesión del control de la nueva capital. Mindacil también sospecha de Haletin el Ministro de Trabajo, del cual sospecha que es un peón del Comandante del Rey.

Entre los asociados más cercanos a Mindacil están Carnam Astirian y Curmegil Harnastin (ver sección 12.2), ambos son sus candidatos en el Cónclave y también son hombres poderosos por derecho propio. Sin embargo, también tiene sus oponentes, como Quiacil Herenyand.

8.4 ORGANIZACIÓN DE LAS ASOCIACIONES

Las asociaciones de Minas Anor son agrupaciones gremiales; asociaciones informales de trabajadores que tienen ocupaciones similares. Todos los negocios de la ciudad deben tener una licencia, y es mucho más fácil obtener una licencia si uno es miembro de la asociación apropiada. Las asociaciones esperan una modesta contribución de sus miembros, una cuota que pague los costes administrativos y el mantenimiento de las propiedades comunales que están a cargo de la asociación. También pagan el estipendio del diputado de la asociación que se sienta en el Cónclave, el consejo de gobierno de la ciudad. Cada asociación tiene un diputado, aunque a algunos les "apadrinan" otros grupos interesados, como la familia Malréd que apadrina al diputado de la Asociación de los Orfebres, con quienes tienen fuertes lazos.

No es obligatorio ser miembro de una asociación, aunque da otros beneficios. Por ejemplo, todas las asociaciones tienen varios edificios en donde se acomodan sus miembros. Estos pueden ser simples hogares, con habitaciones y co-



Símbolo del Sol Naciente

Símbolo del Anillo de Sangre



medores que dirigen las familias de los trabajadores; o pueden combinarse con el lugar de trabajo. Todas las asociaciones tienen también grandes salas donde gran número de sus miembros pueden reunirse en festividades u otras reuniones. Es en tales festividades, una vez al año, cuando se “aclama” al jefe de la asociación. Este procedimiento no es estrictamente democrático: después que varias personas han sido nominadas, los miembros les “aclaman” por turno, y el que reciba la mayor “aclamación” se convierte en el líder. Una vez admitido, pocos líderes fracasan en las reaclamaciones de los siguientes años hasta que renuncian.

El jefe de una asociación puede tener un título u honor especial por el que se le conoce, aunque esto varía de una a otra asociación. Por ejemplo, el líder de la Asociación de los Porteros y Guardianes de las Puertas se llama “Guardián de las Llaves”, y tiene una posición especial en la ciudad. (Ver sección 10.15). También da nombre al diputado que se sienta en el Cónclave. Puede ser el mismo líder o algún otro miembro.

8.5 LAS SOCIEDADES SECRETAS

Minas Anor es una colección homogénea y compleja de grupos interrelacionados. La mayoría de estos son organizaciones abiertas y acreditadas, pero unas pocas se esconden detrás de fachadas para escapar a la mirada del público. Poca gente sabe de su existencia y son muy pocos sus miembros en la actualidad, pero es cierto que su influencia se nota, de una forma u otra, en cada nivel de la vida en la ciudad.

8.51 EL ANILLO DE SANGRE

El Anillo de Sangre es una sociedad de practicantes de las artes de la hechicería: magos y videntes. La fundó el hijo adoptivo de los tres hermanos Agarinna a los que Sauron torturó hasta la muerte. Se denomina así por la tríada de hermanos, y la familia Agarinna la controla todavía. Cambal Agarinna es ahora su maestro. La sociedad sólo acepta tejedores de encantamientos y eruditos con inclinaciones neutrales, y tiene un estricto código de conducta. A cambio de aceptar estas res-

tricciones, un miembro tiene acceso a excelentes tutores y a una amplia selección de textos de magia con los que aprender. Algunas de las reglas de la sociedad incluyen:

- Nunca usar la magia en asuntos puramente civiles excepto donde esté envuelta la traición, o donde (por ejemplo) la detección de un criminal sea sólo posible a través del uso de hechizos.
- Usar sólo la magia contra los enemigos de Gondor si aquellos mismos enemigos utilizan la magia.
- Nunca usar hechizos como engaño o para sacar un beneficio; nunca utilizar abiertamente la magia; y nunca identificarse a sí mismo como un miembro del Anillo de Sangre, o como mago, excepto cuando las circunstancias lo dicten como imperativo en el curso de la acción.
- Buscar objetos de magia maligna y destruirlos o avisar de su existencia al Anillo de Sangre tan pronto como sea posible.

Hay normalmente de 20 a 30 magos en la sociedad. Este número fluctúa, porque muchos se ausentan para salir de aventuras o para ayudar a los agentes de Gondor. Entre los miembros se incluye uno de los consejeros del Rey, así la asociación puede conocer los deseos del Rey y ayudarlo en sus planes sin tener que ofrecer abiertamente sus servicios. No hay ninguna “fruta podrida” en el barril, cualquier intento del mal por infiltrarse será descubierto con prontitud y eliminado apropiadamente.

Nota: El Anillo de Sangre no tienen signos exteriores o emblemas que identifiquen a sus miembros. Sin embargo, se les enseña un conjuro especial de primer nivel al entrar, “Aura de Sangre”. Este tiene una duración de 15 minutos por nivel, durante los cuales el mago exhibe un aura que aparece como una corona ensangrentada encima de su cabeza. Esta es visible sólo para los miembros del Anillo de Sangre, o para cualquier mago, como se desee.

8.52 LA ORDEN DEL SOL NACIENTE

La peculiar y secreta organización de místicos llamada la Orden del Sol Naciente incluye a Sanadores, Artistas, y Guardianes de las Puertas, además de a no asociados. Se abandonan a rituales simples y a tonterías que creen importantes para el bien físico y espiritual de la ciudad. Estos rituales pueden incluir el uso de drogas apacibles y fuertes vinos, y aparenta ser como mucho una excusa para emborracharse en secreto. Una parte de los miembros están algo chiflados: son idealistas y pacifistas; otros pueden tener en la actualidad poderes esotéricos en conexión con la habilidad de hablar con los espíritus de los muertos, el presagio de sucesos futuros y la utilización de la energía de los elementos. Es bastante probable que inviten a los aventureros que permanezcan en la ciudad a unirse a la sociedad a cambio de una bolsa de plata, buena suerte para ellos. La Tindómë-lië no tiene una estructura formal o un líder.

8.53 EL COLEGIO DE LA PALABRA HABLADA

En las sosegadas y tranquilas salas de la Asociación de los Sabios hay algunos sujetos que son menos tímidos y estudiosos, a quienes les apetece más las lenguas vivas de Endor, y que experimentan los problemas de tener que hacer el trabajo sobre el terreno y buscar en el lugar apropiado. Este grupo se llama a sí mismo el Colegio de la Palabra Hablada. Todos los miembros son sabios o bardos (mayormente de los últimos). Mantienen muchas “casas seguras” a través de las regiones del norte y el oeste, y viajan mucho recogiendo información sobre lenguas y conocimientos que añadir a las ya magníficas librerías de las Rynd Permaith.

Se es miembro, únicamente, si se es recomendado o invitado. Los sabios de la asociación no reconocen al Colegio, y no obtienen financiación; sin embargo, hay un mercado disponible para el trabajo que los miembros publican después de sus visitas a tierras extranjeras. A los miembros se los conoce con una gran variedad de nombres como Col-bitaran (Rh. "Viajeros"; lit. "Aquellos que andan de un sitio para otro") de los amigos de las regiones fronterizas con Dor Rhúnen. Todos los miembros son unos pícaros aunque sinceros y dedicados a sus estudios. Tienen poco impacto sobre Minas Anor, pero proporcionan una sorprendente y útil fuente de información sobre toda clase de tópicos.

8.54 LA ASOCIACIÓN DE LOS PÍCAROS

Esta "Asociación" se llama así como una broma de sus miembros, para ridiculizar a las acreditadas organizaciones de Minas Anor. Esos miembros proceden igualmente de asociaciones de toda confianza y de no asociados. Está bien organizada, aunque hay naturalmente todavía muchos ladrones y criminales solitarios. A diferencia de la mayoría del resto de las asociaciones de la ciudad, demuestra poca o ninguna discriminación contra las mujeres. Su único código es el honor: los miembros nunca podrán en peligro la seguridad de la ciudad o del reino, y nunca divulgarán información si son capturados.

Hay dos niveles en la asociación. El nivel más bajo y amplio se compone de carteristas, ladrones de poca monta, contrabandistas y peristas que operan en un mercado negro bastante grande: obtienen vilmente diferentes mercancías y luego las revenden a precio de ganga. El nivel superior es más reducido pero está compuesto de los ladrones y escaladores más hábiles y entrenados, que planean y ejecutan robos audaces pero con poca frecuencia. Normalmente con sus objetivos son con los que se obtiene una mayor riqueza, los ladrones consiguen primero toda la información posible a través de sus muchos contactos. Luego viene la etapa de planificación, que puede incluir la construcción de instrumentos especiales que ayuden a los ladrones. Después de completar el asalto, normalmente los ladrones dejan detrás su símbolo, un flor labrada en madera.

Tirbelôr Malréd es el líder de la asociación, cabeza de la inmensamente rica familia Malréd, junto con Erdil, Guardián de las Llaves. Las operaciones bancarias y comerciales de Malréd son la perfecta (y la más respetable) tapadera para el mercado negro que controla. Uno de sus mejores ladrones (en la planificación y ejecución) es también su esposa, Linnod la Bella, hija de Hunthor - ¡Jefe Socio Cerrajero de la Asociación de los Cerrajeros!

9 UNA VISIÓN DE CONJUNTO DE LA CIUDAD

La magnífica situación natural de Minas Anor está de acuerdo con su exaltada categoría y nobles orígenes. Se erige sobre el defendible saliente de roca de una gran montaña, la ciudad disfruta de una vista dominante, una retaguardia segura, y fértiles alrededores. Su antigüedad evoca su resistencia, el don de su diseño y el espléndido asentamiento. Por

supuesto, esta antigüedad no sería igualada con habilidades inferiores; porque los artesanos que construyeron Minas Anor fueron hábiles númenóreanos que sabían exactamente lo que estaban haciendo.

Las leyendas actuales y los cuentos para niños evocan que los gigantes ayudaron a los hombres de Anárion, como podrían sugerir a los ignorantes los mismos enormes cimientos de Minas Anor. Se ha olvidado demasiado rápido la gloriosa historia y el legado de los Segundos Nacidos. Las calles de los seis círculos inferiores esculpidas en las entrañas de la montaña, las majestuosas murallas almenadas y las torres empequeñecen las hazañas de los hombres de hoy y proclaman la ingeniosa grandeza de los antepasados dúnedain de los gondorianos. A veces, parecen verdaderamente iguales a los legendarios gigantes de la antigüedad.

PLANO DE LA CIUDAD

Es una pequeña maravilla y los woses del cercano bosque drúadan (S. "Tawar-in-Drúedain") llaman a los anorianos "comedores de piedra". Esculpida y construida con bloques cuidadosamente tallados en los acantilados de una montaña, la ciudad parece crecer de la roca. Es sólida e impresionante, como los trémulos picos que se alzan al oeste.

El plano básico de la ciudad lo forman seis grandes niveles o terrazas cortadas sobre las laderas de la montaña, desparramándose gradualmente siempre más hacia atrás como elevándose sobre las laderas. Cada círculo es una pediente, así entre su puerta inferior y la superior hay una diferencia de casi cien metros de altura. La Ciudadela de la Roca separa cada círculo entre el primero y el último:

"Y cada vez que cruzaba la línea de la Gran Puerta corría por un túnel abovedado, penetrando en un vasto espelón de roca, un enorme contrafuerte que dividía en dos todos los círculos de la Ciudad, con excepción del primero." (SA III, p. 16)

Esta roca forma una estrecha ruta oval que, desde la parte trasera del ancho patio detrás de la puerta, se alza como un bastión de piedra en forma de torre, su flanco puntiagudo parece la quilla de un barco que mira hacia el este. Las mismas murallas de roca son escarpadas, cortadas a pico y lisas, inexpugnables y con sólidas defensas. Estas fachadas



Símbolo de la Ciudad de Minas Tirith

en forma de precipicio penetran hacia arriba en la ladera de la montaña, volviéndose menos formidables, y finalmente el camino da al precipicio que se encuentra detrás de la ciudad.

LOS DISTRITOS DE LA CIUDAD

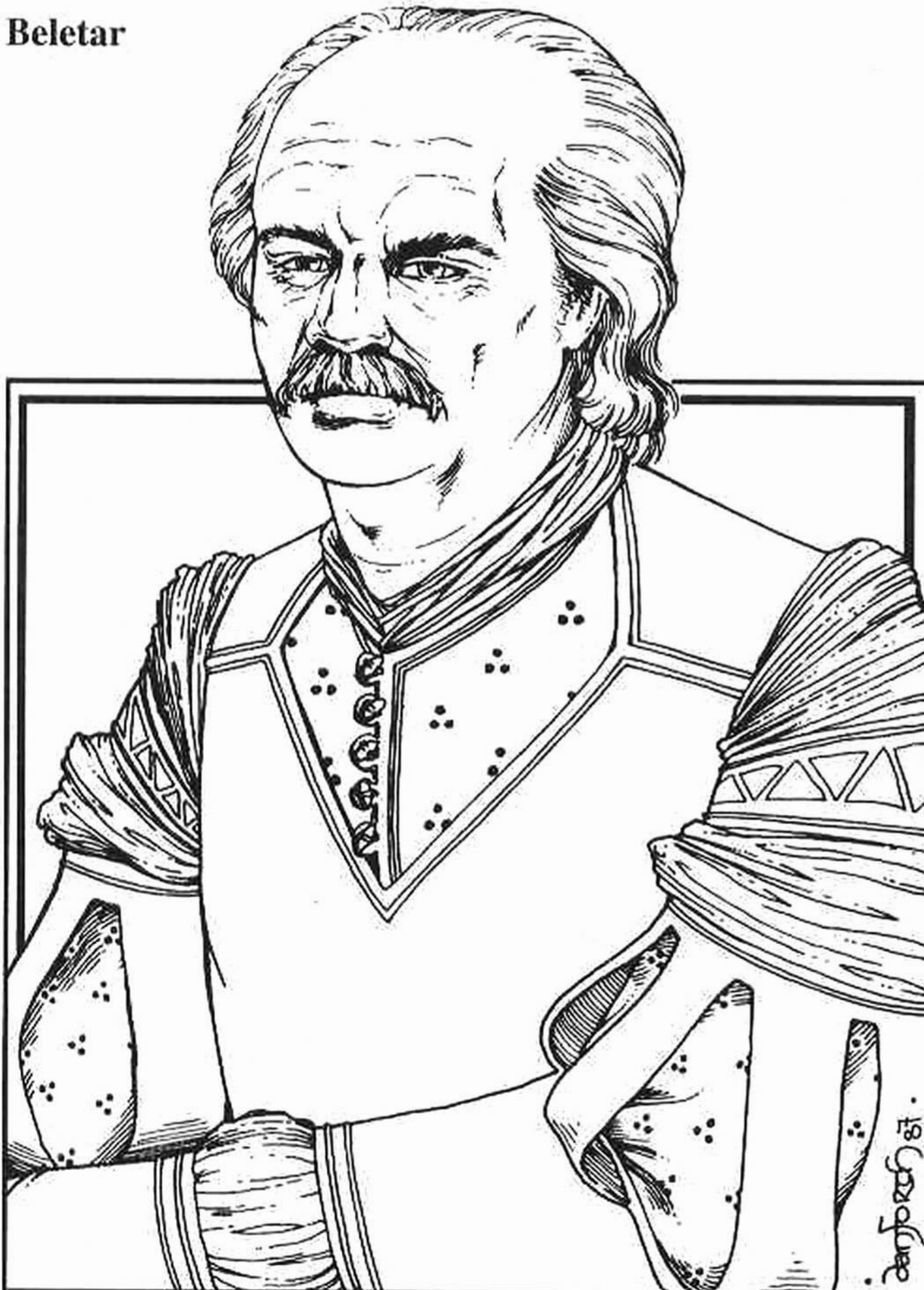
En la ciudad, el círculo en donde viven indica aproximadamente la categoría de los habitantes. Distintas industrias se encuentran en los diferentes círculos, cada una tiene algún edificio de estilo único. En el primer (y, en menor grado, en el segundo) círculo, hay una multitud de pequeños edificios agrupados unos junto a otros, amontonados en medio de un confuso laberinto de callejuelas y callejones. Aún así en toda esta atareada colmena de hombres hay organización y planificación. Todos los edificios de la ciudad tienen suministro de agua y algo semejante a un peculiar drenaje, pocos permanecen vacíos o abandonados por falta de ocupantes o del mantenimiento apropiado. Los anorianos están orgullosos de su capital y la ven como un brillante ejemplo para el mundo. Los ciudadanos de Minas Anor entienden que son los súbditos más fieles del rey occidental más poderoso de Endor.

9.1 LA MURALLA EXTERIOR

Como ciudadela urbana, a Minas Anor sólo la sobrepasa la fortaleza de Sauron de Barad-dûr. Esto se debe en gran parte a su emplazamiento, pero buena parte de su fuerza se la proporciona su impresionante muralla exterior o de la ciudad. De gran altura y maravilloso espesor, la curva muralla es alta, sólida, oscura, lisa e inconquistable con acero o fuego. Obviamente los extremadamente hábiles albañiles númenóreanos sabían lo que se hacían cuando la construyeron.

Hasta cierto punto, la muralla se forjó más que se construyó, porque después que se colocaran los poderosos blo-

Beletar



ques de granito en sus emplazamientos, se revistieron con vigas: cada metro cuadrado de la superficie exterior se revistió primero de madera vieja pulida de carbón vegetal, se entabló, se humedeció la tierra y se colocaron robustos troncos. Se prendió entonces fuego a la base en la capa más interna del combustible y se atizó hasta que un inmenso fuego se desencadenó entre la tierra y la piedra. Cuando el fuego se apagó, se dejó enfriar lentamente la estructura durante siete días, a continuación se retiró la capa más externa de troncos. Debajo de estos estaba la tierra endurecida que se convirtió en ladrillos de cisco en bruto y luego se desmenuzaron sin parar; debajo de esta fusión, la muralla ennegrecida se volvió vítrea e impermeable. Cuando los canteros terminaron cada combadura, amontonaron más tierra y leña, y cambiaron de sitio los troncos hasta el siguiente segmento.

La muralla exterior mide cien metros desde la base hasta lo alto, medida desde fuera de la ciudad. Dentro, la distancia varía considerablemente ya que la muralla tiene una pendiente continua mientras que las terrazas de la ciudad se inclinan de diferentes formas; si esto se tiene presente hay también saltos entre los círculos. La muralla es más delgada en lo alto, donde mide 9 metros; en la base se extiende de otros 5 a 6 metros más.

El borde exterior del parapeto encima de la muralla está bien redondeado, así los garfios (si pudieran lanzarse a esa altura) no podrían encontrar algo en que sujetarse. Este bajo parapeto recorre la longitud del ancho de la cima de la muralla, protegiendo la ronda de vigía. La ronda se utiliza principalmente como camino para los centinelas, ya que efectivamente sólo puede alcanzarse con una escalera portátil. No hay escaleras o asideros permanentes para los pies que permitan el acceso a la ronda de vigía y, en tiempos de guerra, la parte superior de la muralla puede abandonarse al enemigo sin que esto le proporcione una ventaja fácil sobre la ciudad. Cualquier enemigo que gane la muralla encontrará que no hay un camino de descenso al otro lado excepto si se salta, y la falta de cualquier parapeto por el lado interno significaría que los defensores de las murallas interiores podrían disparar proyectiles hacia abajo a los desafortunados agresores que estuvieran inmovilizados sobre la desnuda ronda.

En lugar de fiarse en una defensa centrada en la cima de la muralla exterior, la gran muralla incorpora una serie de galerías, cada una con 36 troneras. Estas galerías pueden aislarse individualmente. Sólo se puede acceder a través de una estrecha escalera en espiral o por un torno cubierto dentro de una pequeña torre que sobresale sobre el lado de la muralla de la ciudad, y son bastiones independientes.

Torres octagonales interrumpen la muralla exterior en los puntos críticos, permitiendo a los defensores concentrarse contra los atacantes que acometan la cortina adyacente. Como los bastiones, estas torres son independientes; y como la ronda de vigía, son vulnerables al fuego de proyectiles desde las murallas y torres interiores. Las defensas de Minas Anor son interdependientes.

Así, a menos que el enemigo pueda encontrar alguna manera de horquillar completamente la muralla exterior, es virtualmente imposible tomarla al asalto o destruirla. Y como bella construcción, también, es un incuestionable prodigio de la ingeniería militar.

PLANTA

A. Galería. Cada galería se extiende 100 metros, y 6 metros de piedra la aíslan por cualquier lado de las demás galerías. La galería tiene 3 metros de ancho y alrededor de 4 metros de alto, lo que la hace confortable para los hombres que pa-

san junto a los que ocupan las troneras. La pared posterior de la galería tiene repisas con un surtido de suministros diestramente empaquetadas para caso de ataque. Estas se extienden a mano sobre las repisas. Los suministros incluyen arcos, cuerdas de arco, flechas y pivotes (los arcos son compuestos o ballestas); también hay provisiones de comida preservada, botes de agua fresca, antorchas y lámparas de aceite para iluminarse, utensilios para reparar las troneras dañadas, pértigas para repeler las escalas, rocas para lanzar, etc. A ambos lados del final de la galería hay una puerta de piedra montada sobre un pivote con cerrojos internos de hierro. Incluso si se abre brecha en la roca más delgada (pero aún de un metro y medio) que separa la galería de la cara exterior, la galería puede ser aislada.

B. Tronera. La tronera es una ranura que atraviesa la cara exterior de la muralla de la galería. Cada una tiene un intercolumnio lo suficientemente ancho para que un hombre arrodillado dispare confortablemente desde ella; la cavidad a través de la cual se disparan los proyectiles tiene 10 cm de ancho y 56 cm de alto. La portilla está bien camuflada con una contraventana pintada de gris acero que corresponde perfectamente con la cavidad. Sujeta a la contraventana hay un resorte y una palanca. La palanca la maneja el pie del tirador, y hace saltar la contraventana a un lado; el resorte entonces regresa la contraventana a la posición de cerrada cuando se libera la presión sobre la palanca. Esto permite que el

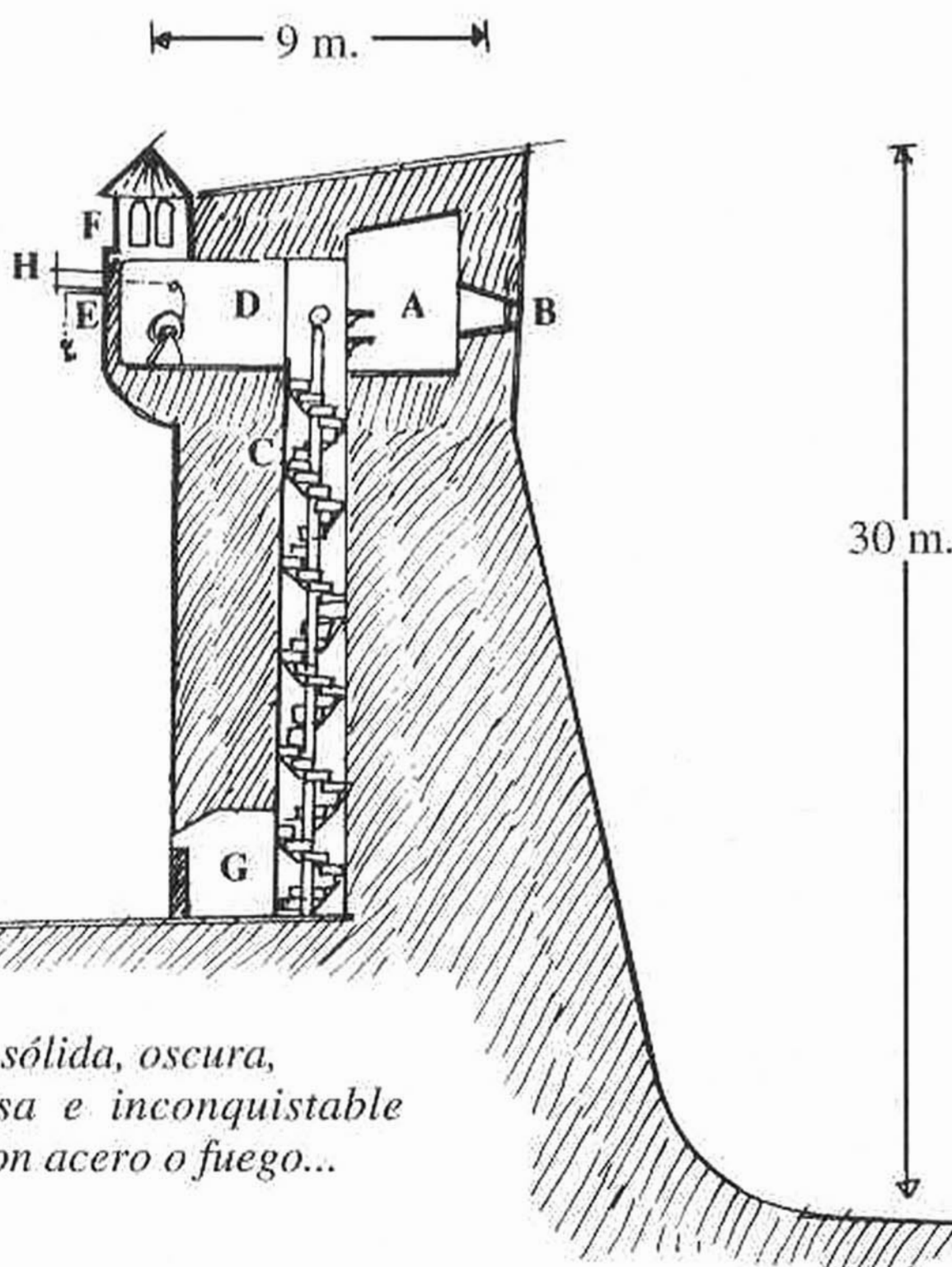
tirador sea vulnerable sólo durante unos pocos segundos. Hay una precaución extra, se corre una cortina de cuero en la parte trasera de la cavidad (en donde dos escalones bajan al suelo de la galería). Esto bloquea la luz detrás del tirador (y le conserva el ajuste de visión nocturna cuando es necesario), le convierte en un objetivo reducido, y también si algún proyectil penetrara por la contraventana, esto lo atraparía o apagaría.

C. Escalera en espiral. La escalera es estrecha y permite movimientos en fila india en una dirección u otra. Las tropas pueden subir a los cuartos de carga y a las galerías utilizando las escaleras a cada extremo de una galería. Las escaleras normalmente no están iluminadas; aquellos que suban o bajen deberían llevar luz con ellos.

D. Cuarto de carga. Esta habitación de 4,5 x 6 metros se extiende sobresaliendo sobre una torre; estas torres se localizan a lo largo de la muralla cada 104 metros, entre las galerías; cada una conecta dos galerías a través de puertas de piedra montadas sobre pivotes. El cuarto tiene un ancho portón doble (3 x 3 metros de alto) en la torre que puede elevar una gran cantidad de carga a la habitación para distribuirse en las repisas de las galerías. En el centro del cuarto hay un torno de bombo con dos manivelas y un trinquete como seguro. Hay también una escalera hacia el piso superior de la torre.

E. Cuerda y Polea. La viga saliente soporta una polea por medio de la cual la cuerda llega desde la polea al gancho de

*...de gran altura
y maravilloso
espesor...*



*...sólida, oscura,
lisa e inconquistable
con acero o fuego...*

MURALLA DE LA CIUDAD

A. Galería: se extiende en secciones aisladas de 100 metros con escaleras (c) a cada extremo. Hay repisas para suministros en caso de ataque, con arcos, cuerdas de arco, flechas y pivotes.

B. Tronera: están bien camufladas y son ranuras de 56 x 10 centímetros, cubiertas en el fondo con una contraventana perfectamente ajustada. Puede hacerse saltar a un lado con una palanca manejada con el pie. Da un arco de fuego de 120 grados para disparar proyectiles.

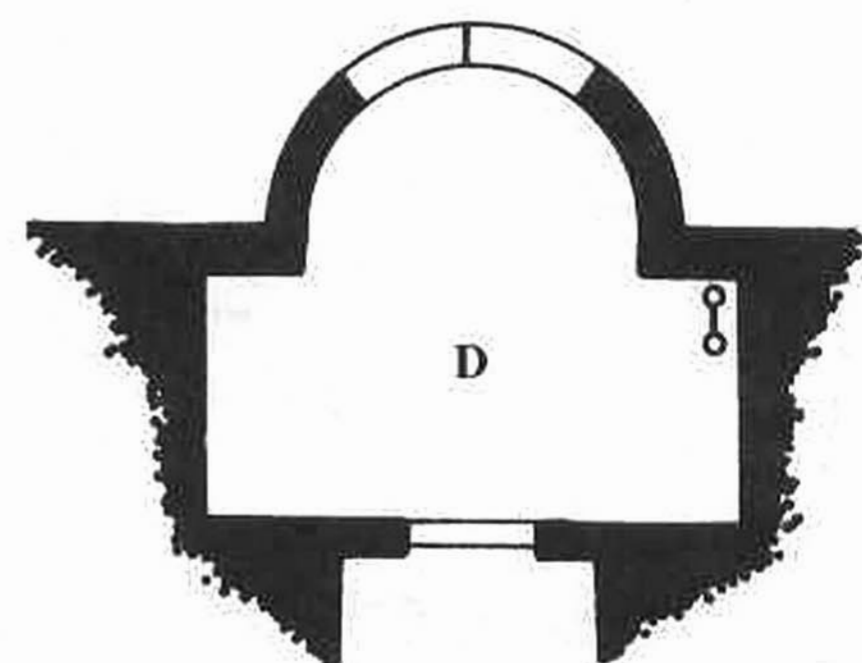
C. Escalera en espiral: de sólo un metro y medio de ancho, permite el movimiento en fila india de la tropa. El resto de las cosas se suben mediante una polea (E). El acceso desde la galería (A) se realiza a través de una puerta montada sobre un pivote con sus propios cerrojos internos.

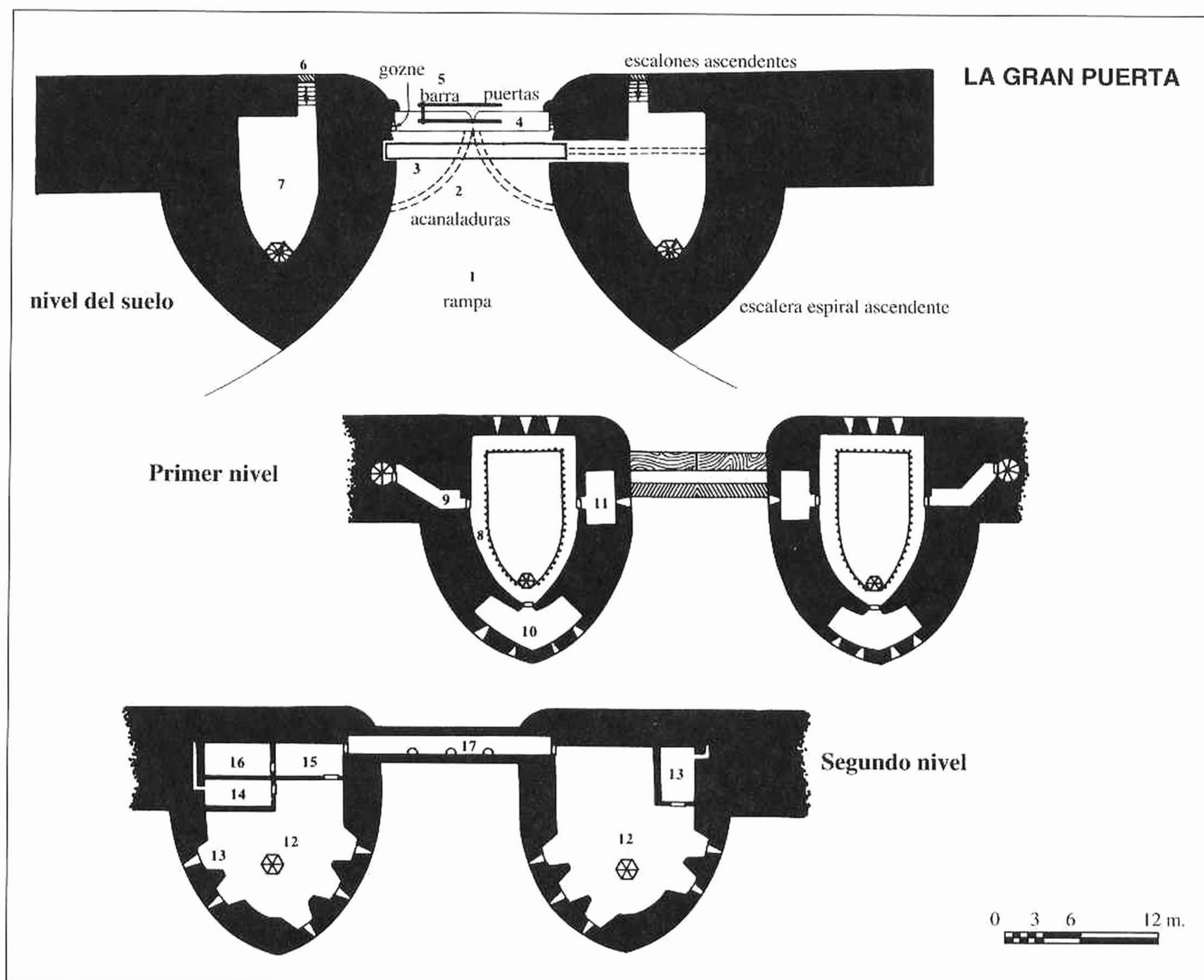
D. Cuarto de carga: habitación de 4,5 x 6 metros que se extiende sobresaliendo de la torre. Un ancho portón doble (3 x 3 metros) puede abrirse en la torre; en el cuarto un torno opera la polea (E).

E. Cuerda y Polea: este mecanismo es capaz de levantar hasta 225 kilogramos de peso colgando del gancho, con dos hombres manejando el torno.

F. Torre: Una escalera sube a un estrecho piso superior con cuatro intercolumnas abovedadas, y que domina el primer y segundo círculos.

G. Puerta: estas puertas son de 2 metros de alto y ancho, hechas de losas trabajadas y con bisagras de hierro. Sus cerraduras son muy difíciles de forzar, necesitan un plus de 20 en FUE o más para abrirse, ó 10 ó más con una llave.





carga. Puede engancharse una red o una plataforma y cargar más de 225 kilogramos de peso, cuando se alza; las cargas de más de 110 kilogramos requieren de dos hombres para manejar el torno. El sistema de la polea hace que subir pesos sea bastante lento y tortuoso (aunque no demasiado arduo).

F. Torre. Una escalera proporciona acceso a un estrecho piso superior con cuatro intercolumnas abovedadas que domina el primer y segundo círculos. Algunas veces se apostan vigías de la Ciudadela.

G Puerta inferior. Estas puertas proporcionan el acceso a los soldados a la escalera en espiral. Cada puerta tiene 2 metros de alto y 2 de ancho, están hechas de losas de piedra de 46 centímetros de espesor. Tiene bisagras de hierro ocultas y una enorme cerradura, que requiere un plus de FUE de +10 ó más para abrirse (la llave pesa 9,5 kilogramos). Forzar la cerradura requiere un plus de FUE de +20. Es una maniobra extremadamente difícil (-30).

H. Ronda de vigía. Escaleras plegables proporcionan el acceso a este camino de ronda.

9.2 LA GRAN PUERTA

La Gran Puerta es una enorme barbacana que defiende la (aparentemente) única entrada a la ciudad. Ha sido tradicionalmente un lugar muy concurrido, ya que restringe el tráfico. Una de las primeras ordenanzas de la ciudad fue prohi-

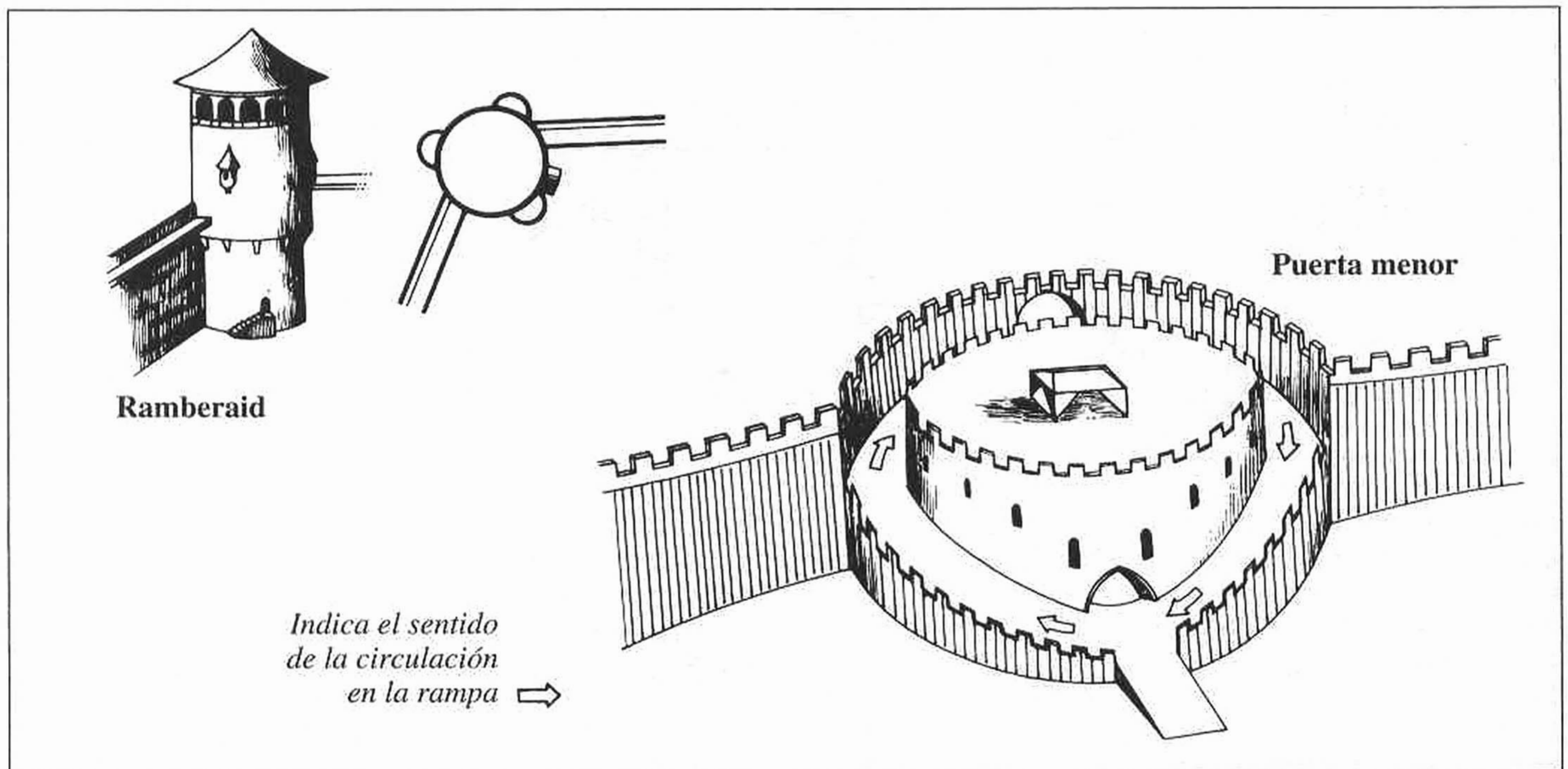
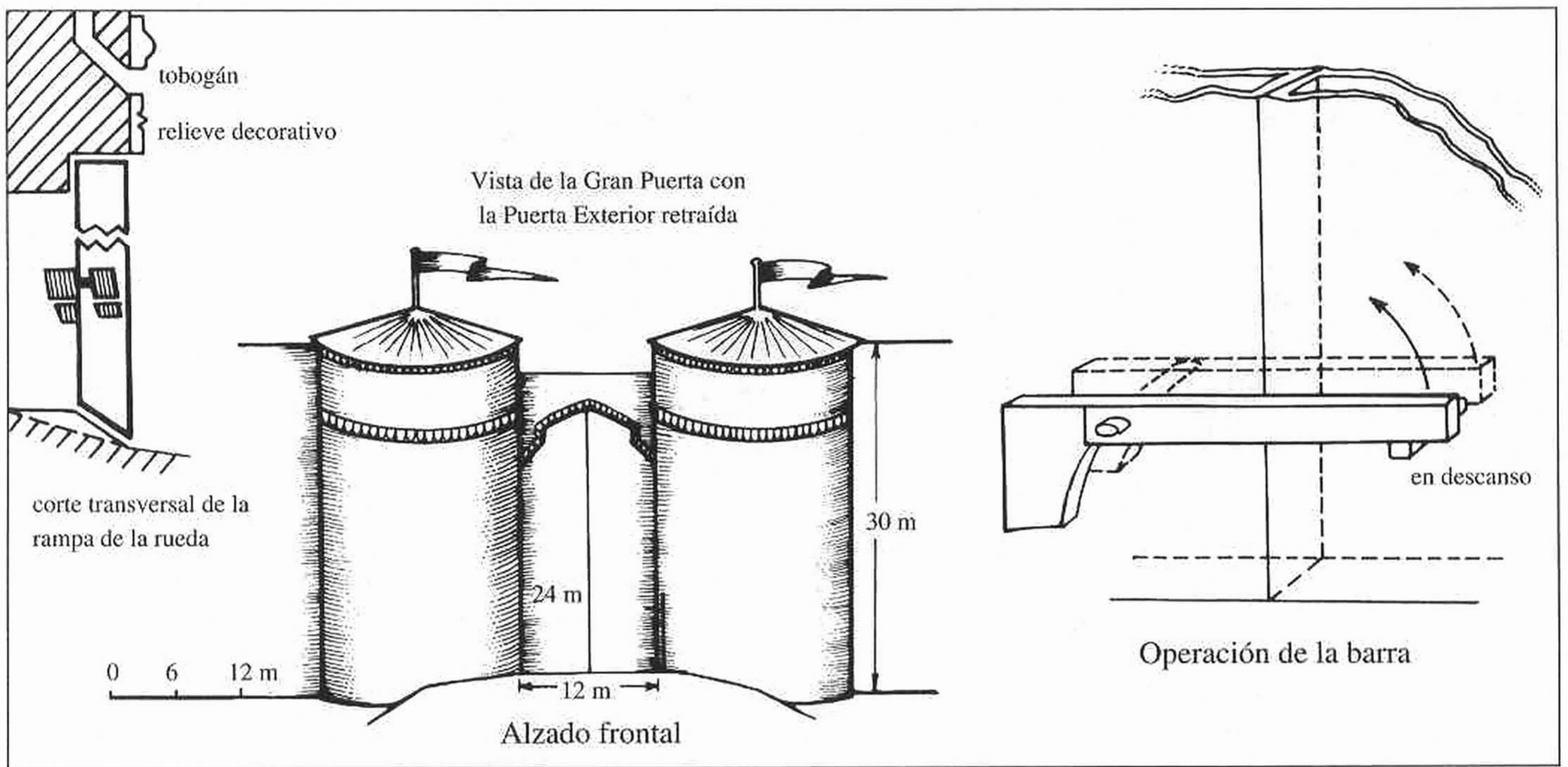
bir el paso de vehículos de ruedas tirados con caballos o bueyes a través de la Puerta; esto condujo al establecimiento de numerosos establos y cocheras fuera de la ciudad, donde las mercancías se tranfieren desde los vehículos de ruedas a los úlcaim para proseguir su viaje a la ciudad. Los hombres de la Guardia de la Ciudad de la Puerta, a quienes ayudan los Porteros y Guardianes de las Puertas, son responsables de controlar las mercancías que pasan a través de la Puerta sin la licencia de comercio, con el impuesto apropiado. Detrás de la Gran Puerta se encuentra el Gran Patio, que se utiliza sólo para motivos oficiales –principalmente para que los Guardianes de las Puertas cobren a los viajeros y los examinen a un lado. También hay un paseo para desfiles y para los soldados de la guardia.

PLANTA

1. Rampa. Una rampa adoquinada asciende desde la confluencia de las carreteras, se alza tres metros sobre el suelo que la rodea. La rampa es sólida y fácil de subir.

2. Acanaladura. Una acanaladura o ranura de hierro está ajustada en los adoquines para abrir fácilmente las puertas, sirven para sostener las ruedas escondidas debajo de las puertas.

3. La Gran Puerta. La Puerta Exterior, o Gran Puerta, mide 13 metros de ancho. Su arco mide 7,5 metros de alto en el centro, y sólo 6 metros a los lados. Se compone de tres capas de acero de 53 centímetros de grosor, con una estructu-



ra interior que incorpora muelles entre cada espacio y separación. En conjunto, la Puerta tiene 1,5 metros de grosor. A diferencia de las Puertas Interiores, la construyeron los elfos de Lindon que la transportaron a Minas Anor como un presente de Gil-galad a los hijos de Isildur. Es excepcionalmente resistente, lo que se debe en parte a su delicada flexibilidad.

4. Las Puertas Interiores. Cada una de estas dos puertas rectangulares mide 6 metros de ancho y 24 de alto en el centro (18 metros de altura en las bisagras). De un metro y medio de profundidad, están hechas con placas de hierro de 20 centímetros de grosor. Son huecas y flexibles, proporcionando elasticidad al lado donde se golpee. Los enanos construyeron las dos como recompensa a ciertos favores. Dos enormes barras de hierro las mantienen firmes en su posición, las Puertas son inoxidables. Ambas carecen por completo de adornos, aunque su arcada tiene alguna decoración. Encajan herméticamente, y los goznes están un poco incrustados en la piedra de la barbacana. De manera parecida,

hay un borde a los lados y en lo alto de las puertas, y un escalón inclinado al pie, lo que previene desde el interior los intentos de forzarlas.

5. La barra. Las Puertas Interiores están atrancadas con una doble barra. Cada barra es de 38 centímetros de grueso hierro macizo, la otra se encuentra detrás de ésta. Están unidas, y se mueven juntas, mediante un pivote. Están unidas a un contrapeso para que puedan levantarse sin demasiados problemas o bajarse sobre un soporte saliente. La barra interna descende através de una ranura del grosor de las puertas.

6. Puerta a la Barbacana. La barbacana es idéntica en cualquiera de los dos lados de la Puerta. Las puertas que conducen a ella son como el resto de la Muralla Exterior (ver 9.1 en G).

7. Cámara inferior. Dentro de la barbacana, subiendo unos pocos escalones, hay una cámara de unos 6 por 9 metros con una escalera de espiral hexagonal en un extremo. La cámara se utiliza como sala de guardia y la utilizan también los

Guardianes de las Puertas como lugar de descanso y relajación entre los turnos en las diferentes Puertas. Aquí hay algunas mesas de caballete y estrechos bancos, y hay algunas alacenas hechas en la muralla que guardan bagatelas.

8. Galería del primer nivel. Esta galería está abovedada y mira sobre la cámara inferior. El entablado está profusamente decorado, y cada pilar está tallado en mármol. La galería que hay alrededor da a varias puertas mientras que la escalera continua subiendo.

9. Pasadizo. Este pasadizo conduce através de una puerta de madera a una escalera en espiral. Esta asciende girando a la primera galería que hay a cada lado de la barbacana; no hay salida a la planta baja al final de la galería si no es através de la barbacana.

10. Cuarto de vigía. Esta habitación tiene cuatro ventanas que dominan los alrededores inmediatos a la barbacana (a unos 7,5 metros por encima de la rampa/ 10,5 metros sobre el suelo del exterior). En el interior de las ventanas se ajustan unas láminas de 30 centímetros de grueso (transparente cristal encantado de laen) y sólo de 30 centímetros de ancho. Aquí, no hay ninguna auténtica debilidad. Rara vez se guardan en serio los cuartos de vigía.

11. Aposento del Oficial. El oficial en jefe de servicio (durante tres semanas) vive en esta habitación y tiene una oficina durante el día en la habitación de la otra torre de la barbacana. Hay una cama, una mesa, una silla, lámparas, etc., también hay aquí tres chalecos de uniformes del propietario y enseres personales; hay poco tesoro, sólo de 5 a 50 mp. En la oficina hay documentos confidenciales y/o restringidos en relación con los miembros de la Guardia asignados aquí, la lista de tareas, etc. Ambas habitaciones están cerradas con llave; el oficial y su ayudante tienen las llaves.

12. Galería del segundo nivel. Estas galerías de las torres de la barbacana son las equivalentes a las de la Muralla Exterior (ver sección 9.1). Están igualmente dotadas con troneras, repisas para equipo, etc. También se usan ocasionalmente como puestos de vigilancia. En el centro de la habitación hay un puesto desde donde pueden izarse los estandartes en los mástiles que hay sobre los tejados de las torres.

13. Tronera. Con contraventanas de piedra, ver sección 9.1 en B.

14. Cuarto de vigilia. Los miembros fuera de servicio de la Guardia pueden dormir en estas habitaciones si lo desean. Cada una está dotada con varias camas y sábanas, además de un retrete que desagua através de una tubería en la muralla. La habitación se calienta con un brasero de carbón vegetal.

15. Cocina y comedor. Esta habitación sirve de tosca cocina donde pueden prepararse comidas simples en un fogón; las alacenas se encuentran sobre las paredes de piedra y guardan pequeñas cantidades de comida y algo de bebida. Hay también mesas y bancos para comer.

16. Almacenes. Aquí pueden almacenarse más suministros (tanto militares como culinarios) cuando hay peligro de asedio o guerra. Normalmente, la habitación está completamente vacía y puede usarse como un cuarto de vigilia adicional. (Ver 14).

17. Paso elevado. El estrecho pasadizo se localiza directamente sobre las mismas Puertas, y también actúa como puente de un lado a otro de la barbacana. Hay varios matacanes que esconden las bocas que hay detrás de los adornos del lado exterior de las Puertas. Pueden utilizarse para verter hacia abajo líquido hirviendo, aunque en la actualidad en cualquier galería de la barbacana no hay facilidades específicas para esta táctica defensiva.

9.3 LAS MURALLAS DE LA CIUDAD

9.31 LAS MURALLAS INTERIORES

Las murallas interiores de la ciudad son unos obstáculos menos poderosos que la muralla exterior, que virtualmente es suficiente defensa ante cualquier enemigo. Prácticamente, las murallas menores son simplemente las divisiones entre los niveles de la ciudad. Cada una está construida sobre un escalón de la falda rocosa de la colina, como una especie de gran dique del distrito de la terraza superior. El punto más bajo de una muralla interior, la cara exterior, mide sólo 21 metros de alto, y sólo 9 metros de la barrera se componen de piedra. El resto es una fachada de roca pura, inmaculadamente cortada e igualada fuera de la falda de la colina. (Es raro que haya problemas con el desprendimiento o caída de rocas).

Las murallas interiores tienen sólo dos metros de grosor en lo alto, las corona una pasarela un poco salediza y almenas en el lado exterior. A intervalos, las apartadas escaleras de las Ramberaid (S. "Torres de la muralla") proporcionan el único acceso a las pasarelas. Normalmente están prohibidas al uso público.

Las murallas interiores son construcciones sencillas hechas de bloques de piedra. A diferencia de la muralla exterior, no se fundieron, aunque su cuidadoso tallado y los bloques trabados la dan una tremenda resistencia. Sus almenas son más bien decorativas que un rasgo esencialmente defensivo, y no hay depósitos de suministros contra un asedio o un ataque de cualquier tipo. Hasta cierto punto, las pasarelas son una amenaza más que un camino despejado para que la Guardia de la Ciudad las utilice como plataformas para defender la ciudad.

9.32 LAS PUERTAS MENORES

Las puertas menores son una característica especial del camino que serpentea desde la Gran Puerta a la Puerta de la Ciudadela. Se diseñaron para salvar la altura entre los círculos tan fácilmente como fuera posible. La principal característica es que son torres ovales con un elevador y rodeadas con un camino de paso inclinado. El tráfico de a pie y los vehículos ligeros de ruedas utilizan la carretera, mientras que las cargas pesadas se elevan para salvar la pendiente de 1:10. Las torres del elevador se idearon de manera ingeniosa y con una construcción elegante, la guarnición la componen miembros de la Asociación de los Porteros y Guardianes de las Puertas.

PLANTA

1. Rampa de aproximación. Una rampa recta de 9 metros largo y 9 de ancho conduce a la rampa circular que rodea la torre del elevador. La pendiente es de 1:10.

2. Rampa circular. Estas rampas son de una única dirección, el tráfico se canaliza alrededor de la torre del elevador en la dirección de las agujas del reloj. La rampa comienza, después de una zona a nivel, enfrente de la torre del elevador y termina en otro segmento llano ante la propia puerta.

3. Puerta. Las puertas son cada una de 3 metros de ancho y 4 de alto. Se dejan abiertas todo el día y se cierran (pero no se atrancan) una hora o más tarde después de oscurecer. El acceso através de la puerta después de esa hora, hasta el amanecer, es a discrección de los guardianes. Se presupone que se investiga a los vagabundos y a los que no residan ahí. El guardián y sus compañeros pueden encontrarse en las oficinas de la torre del elevador.

4. Torre del elevador. La entrada y la salida de la torre del elevador es de 3 metros de ancho, con un portal abovedado de 3 metros de alto sin puerta. Esto permite el acceso a mercancías pesadas, que pueden subirse utilizando el elevador. La torre se construyó con buena piedra y se revistió con mármol blanco vetado de azul. En el interior el piso está dividido, la mitad delantera está 3,5 metros debajo de la mitad trasera. Hay varias ventanas abovedadas (sin cristales).

5. Elevador. El montacargas es de contrapeso y se opera con una noria, la impulsa el agua que se deja correr desde el nivel superior (ver sección 9.4). El mecanismo de la noria se oculta debajo del suelo, que se aloja principalmente en el lado “superior” de la sala. Se impulsa y controla simplemente con una compuerta que se baja o levanta sobre la cañería de suministro. Las compuertas superiores en los períodos de sequía tienen que accionarse a mano mediante un torno.

6. Oficina del Guardián. El Guardián trabaja como coordinador de la Guardia de la Ciudad para los dos círculos que se unen mediante esta puerta, desde la puerta hasta el túnel que atraviesa la Ciudadela de la Roca (esto es, la mitad de dos círculos). Está a cargo de 4 a 6 Porteros que manejan el montacargas desde el amanecer hasta el oscurecer, y también de 6 Guardianes de las Puertas que tienen los ojos puestos en las personas que pasan durante el día y, que guarnecen la puerta durante la noche. Su habitación está normalmente cerrada con llave. Contiene una gran mesa, una estantería para libros y rollos de pergamino, un escritorio, un sillón, un hogar para calentar la habitación, y una caja de caudales en la pared para guardar los objetos valiosos, como la paga de los hombres (normalmente de 50 a 80 mp; está cerrada con llave y es Muy Difícil, -20, de forzar, el Guardián tiene la llave) o mensajes especiales.

7. Comedor. Fuera del área principal del destacamento de la torre hay una zona de descanso para los hombres que guarnecen la puerta y el montacargas. Hay dos mesas con taburetes y bancos, y fuego ardiendo. En la pared hay una gran arca con un surtido de cosas para pasar las largas horas de la noche: juegos como el gwithbël y el ajedrez, barajas de cartas, jarros de vino dulce, cajas de nueces, fruta y pasteles. Las perchas sobre la pared proporcionan un asidero para las capas y abrigos, y lámparas iluminan la habitación.

8. Muralla interior. La muralla interior se ha descrito con anterioridad. Ver sección 9.31.

9.33 RAMBERAID

Las Ramberaid (sing. “Rambarad”) son torres de vigilancia montadas en lo alto de las murallas interiores de la ciudad. Hay ocho en total; cada una tiene un nombre procedente de alguna característica o de un uso distintivo. Miden más de 27,5 metros de alto, están solidamente construidas de piedra y, cubiertas de mármol y de atractivas decoraciones; todas tienen también una campana en el tejado, que repican con las horas y marcan el paso del tiempo en la ciudad. Las campanas también repican tres veces cuando se va a cerrar las puertas (media hora después de oscurecer). Las Ramberaid son:

Nombre	Traducción	Localización
1. Telpëssar	“Piedra de plata”	M14
2. Kalërómen	“Sol del amanecer”	D13
3. Lómirë	“Joya del crepúsculo”	K13
4. Erinnatarma	“Columna coronada”	E11
5. Hallathôl	“Timón alto”	J9
6. Vilyatír	“Espectador del cielo”	I8
7. Tinaiglos	“Carámbano centelleante”	L7
8. Kánombár	“Casa del Comandante”	D9

Telpûssar, por ejemplo, tiene unas bandas gemelas de piedra de reluciente plata. Todas tienen la misma planta general que se describe a continuación.

PLANTA

1. Entrada. La entrada desde el suelo a la rambarad está a unos 2 metros sobre el suelo, que se salva mediante un tramo de escalones de piedra. La puerta abovedada se ajusta a una puerta de madera extremadamente resistente y reforzada con hierro. La cerradura es de una manufactura especial, provista de un mecanismo de contracerradura que la hace Muy Difícil (-20) de forzar; sin embargo, no hay ninguna clase de trampa.

2. Vestíbulo, primer nivel. El piso de la planta baja de la torre está equipada con una mesa para el Sargento de Guardia y sirve como sala de guardia para los soldados. Hay unas escaleras de piedra que suben al siguiente piso. El vestíbulo está iluminado con lámparas de aceite.

3. Galería, segundo nivel. Sobresaliendo de la escalera de piedra, que continúa subiendo alrededor de las paredes de la torre, hay un “puente” de madera o un estribo que cruza a una galería que corre alrededor y por encima de la sala de debajo. Es una estructura simple (aunque elegante) con una balaustrada de madera.

4. Sala, tercer nivel. Esta enorme sala la utilizan los hombres de la guardia como comedor y tiene acceso a las rondas en lo alto de las murallas interiores. Las puertas están cerradas con llave, y están hechas de una resistente madera. Estas cerraduras son Muy Difíciles (-20) de forzar. La sala está iluminada con lámparas de aceite y en ella duermen doce guardias. Todos estos hombres proceden de la ciudadanía; sus homólogos militares duermen en los barracones apropiados. Cada hombre tiene una cama, un armario y una pequeña mesa; hay también dos enormes mesas y un fogón para comer y preparar comidas. Los guardias tienen poco de valor (unas pocas monedas), ya que están aquí durante un corto período de servicio.

5. Retrete. También contiene un lavabo para hacer abluciones simples.

6. Puerta al cuarto nivel. Esta puerta de madera está normalmente cerrada con llave, pero sirve principalmente para evitar refuerzos. La cerradura es simple (Medio, +0, para forzar). El Sargento de Guardia tiene una llave maestra.

7. Sala principal. Esta área está amueblada con una mesa y una silla normales; se abre al exterior y sólo se utiliza cuando la Guardia necesita guarnecer las torres de observación.

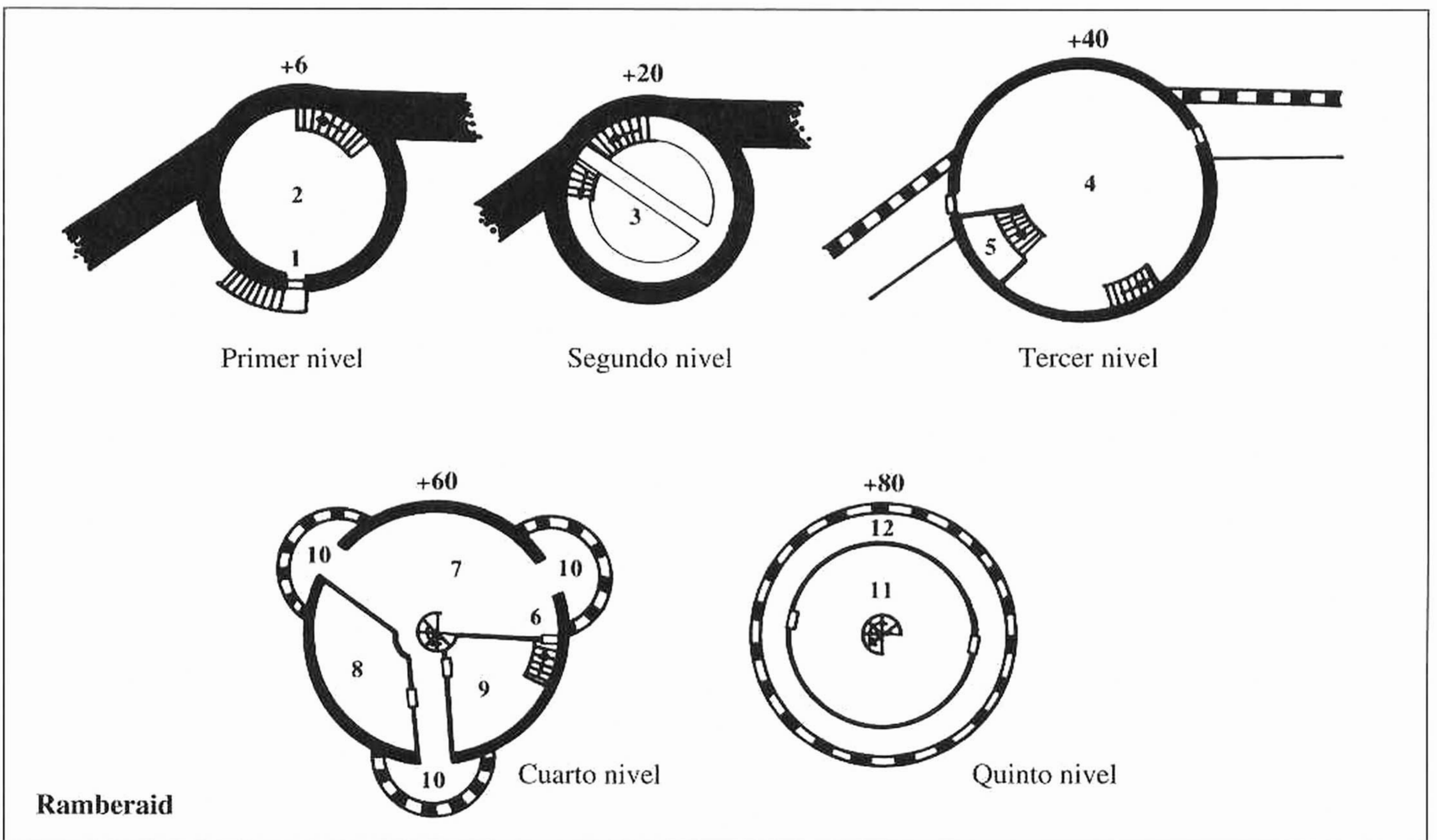
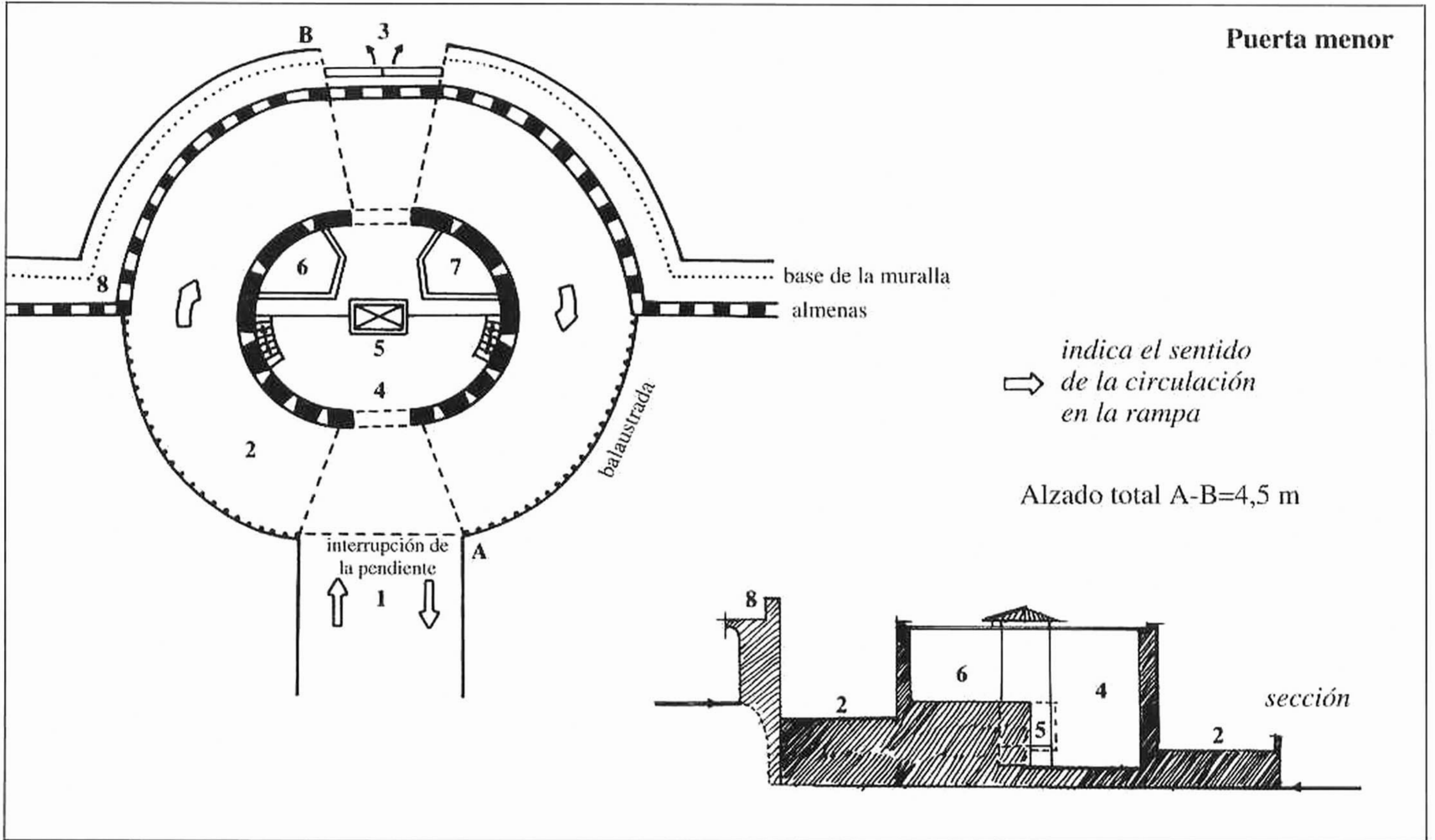
8. Dormitorio del Sargento. El Sargento de Guardia tiene un aposento bien amueblado para uso propio; algunos están casados y viven aquí con sus esposas (y posiblemente, incluso con los niños). La habitación no tiene ventanas pero está iluminada con candelas. Un buen hogar lo calienta y tiene perchas en las paredes. Hay una cama (o camas) a lo largo de la habitación con armarios empotrados en la pared para los efectos personales, ropa, etc. Algunos pueden estar cerrados con llave y contienen objetos valiosos, como adornos y joyas (un 50% de posibilidades que sean valiosos 3 a 6 de los objetos, con una tirada en la columna Normal o Riqueza de la Tabla ST-6). Pueden encontrarse otros objetos, como libros, objetos mágicos, armas, etc., y están protegidos con trampas simples, sí no las porta el sargento cuando está ausente.

9. Oficina del Sargento. La oficina tiene algunas librerías y estantes llenos de rollos de pergamino con ordenes, horarios y planos relacionados con la organización de la Guardia. El sargento también tiene una mesa con un escritorio y una

lámpara especial para leer, varias butacas, un brasero para calentarse, algunas alfombrillas y perchas, un perchero para su armadura y armamento, y quizás algún objeto personal (como una colección de mariposas, una serie de pinturas o un trabajo de encaje en un bastidor de bordar). Hay una caja de caudales escondida en una piedra labrada que hay debajo de la mesa, y en donde se guardan los fondos para pagar a los guardias de la torre; está cerrada con llave (como 6) y contiene de 100 + 10 a 100 mp.

10. Torreta de observación. Hay tres de estas torretas a espacios iguales alrededor de la torre, dando puestos de observación para vigilar la ciudad y los alrededores de una parte a otra. Cada torreta está abovedada y abierta a los elementos.

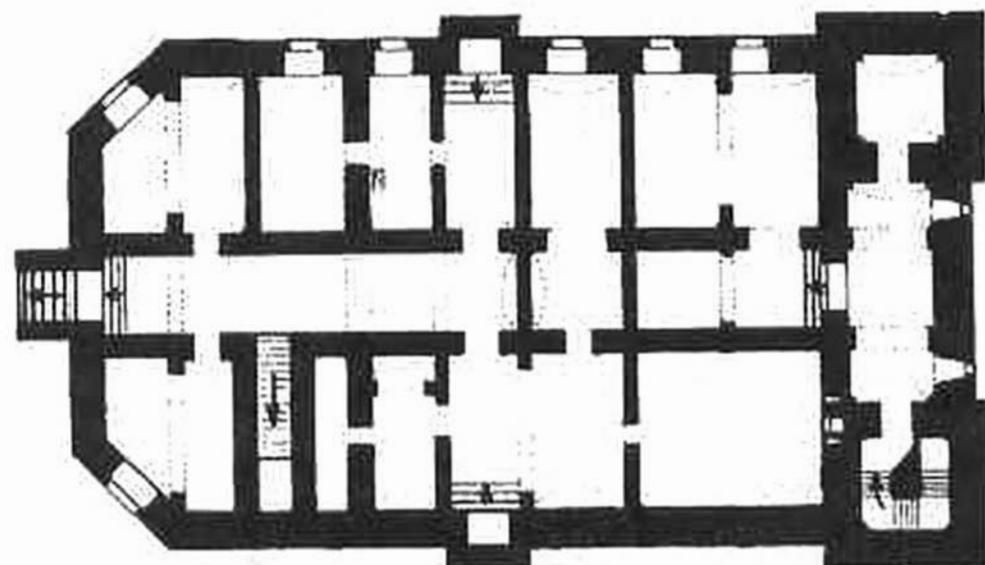
11. Campanario. Las campanas de la torre repican en esta habitación. Cada torre tiene dos campanas de distintos tonos que pueden utilizarse como señal. También, como se describió anteriormente dan las horas, etc. Las paredes de esta



habitación interior son de madera (como la estructura que soporta el tejado) con la mitad superior de lumbrera para que puedan oírse los tonos claros de las campanas. Además de las cuerdas de las campanas no hay otro mobiliario aquí.

12. Galería superior. Una galería abovedada forma la parte más alta de las paredes de la torre, directamente debajo del tejado. Los hombres vienen rara vez aquí, especialmente porque las enormemente ruidosas campanas cuelgan justo detrás de una pantalla.

Casa de ciudad de un comerciante



9.4 LAS CALLES

Minas Anor era, inicialmente, una ciudad muy bien planificada. Naturalmente, casi dos milenios de ocupación continua han modificado hasta cierto punto su planta, pero el sentido de la continuidad inherente a los dúnedain y el hecho que sus energías se dirigen generalmente a intereses materiales y territoriales más que a mejoras tecnológicas, ha dado lugar a que la ciudad sea como Anárion la conoció.

Efectivamente, sólo hay una calle principal en la ciudad. Transcurre durante casi 9 kilómetros desde la Gran Puerta hasta la Puerta de la Ciudadela, pasando por cada círculo, con desvíos sucesivos, debajo y a través de la Ciudadela de la Roca por túneles bien perforados. La calle tiene once nombres dependiendo de los círculos por los cuales pase, y desde ella se ramifican numerosas calles menores.

Además de estas calles hay muchas callejuelas más pequeñas, la mayoría son sólo estrechos caminos entre los edificios que los salientes pisos superiores cubren parcialmente. Hay también unos pocos espacios abiertos, utilizados de diversos modos, como lugares de reunión, mercados, etc., como el Mercado del Diamante en el primer círculo. A muchas de las callejuelas (e incluso a algunas de las calles menores) las cruzan pasos elevados que conectan a dos edificios juntos. (Ver un ejemplo en 10.44).

Las calles de la ciudad se mantienen en excelentes condiciones, con losas de pavimentación diestramente encajadas. Las calles menores y las callejuelas pueden estar adoquinadas de forma simple, pero incluso aquí los constructores colocaron las piedras formando fascinantes patrones, haciendo uso de sus colores naturales, etc. Debidamente dotadas de sumideros, las calles principales tienen desagües y cloacas subterráneas que arrastran el agua de la lluvia y la suciedad. Lámparas montadas en las fachadas de los edificios o en postes, de hierro o piedra, iluminan estas avenidas por la noche, con niebla, o si las inclemencias del tiempo acosan a la ciudad. Las lámparas se aprovisionan con combustible de sebo y se cierran en cilindros de cristal; las encienden los fareros de la Asociación de los Lampareros.

A los lados de la calle hay un pavimento de cerca de 1,5 metros de anchura para que circulen los simples peatones. El centro de la calle lo utilizan los apurados rómeseath y úlcain, además de otros carretones de mano, y de los pocos caballos y vehículos de ruedas de la ciudad.

9.5 EL SUMINISTRO DEL AGUA Y LAS ALCANTARILLAS

Las cloacas y desagües que arrastran el agua de la ciudad, la lluvia que cae y el agua que se trae desde los depósitos, se planificaron de forma diferente. En cada nivel hay varios tanques de almacenamiento subterráneos donde, a través de las instalaciones, se llevan las aguas residuales para verterse directamente al Anduin, mientras que el agua más limpia se utiliza para proporcionar fuerza a numerosas norias y a otras operaciones como el refrigerado y el procesamiento industrial. Este agua desciende por etapas hacia la parte baja de la ciudad antes de ir por numerosas y enormes conducciones subterráneas (provistas de robustas barreras, toboganes para cascadas y rejillas para prevenir posibles infiltraciones bajo el agua), que conducen al Anduin. Hay numerosos puntos de acceso a los tanques de almacenamiento; estos toman la forma de agujeros del tamaño de una persona y están en la parte posterior de las calles. Ninguno está interconectado. Las lluvias, se abren camino a través de la roca natural de la ciudad, nunca hiela o desgasta tanto que no se pueda reparar.

El agua se lleva, a los y desde los edificios, mediante conducciones de piedra y acero, cobre, o (jadeantes) tuberías de plomo. La mayoría de los grifos que bombean en la actualidad requieren de operación manual, aunque algunos edificios están equipados con cisternas que pueden proporcionar un abastecimiento más simple.

El origen de toda el agua potable que se utiliza en la ciudad es el valle superior que está inmediatamente al (sur) oeste de la ciudad. La nieve derretida y el agua caída en una amplia zona abastece a un profundo depósito, represado cuando se construyó la ciudad, que se encuentra a varios cientos de metros por encima del punto más alto de Minas Anor. Desde ahí tres acueductos paralelos, la mayor parte de ellos enterrados debajo del suelo y revestidos de arcilla, piedra y tierra, transportan el agua a la ciudad. Se requieren tres en caso de avería, fugas y roturas. La Asociación de los Aguadores se ocupa del mantenimiento, y además se cuidan de todos los temas relacionados con el suministro del agua y el alcantarillado de la ciudad. Numerosos y enormes tanques de almacenamiento se excavaron en la Ciudadela de la Roca, por consiguiente los conductos llegan a cada nivel.

La fuente de la Ciudadela es la única que no se impulsa simplemente por la presión de la gravedad y el agua. El agua que abastece a la ciudad es muy suave a pesar de venir de una región de piedra caliza; esta es quizás la razón por la cual los acabados ropajes que se producen aquí son tan bellos y delicados. El magnífico gobierno de la ciudad en el abastecimiento de agua es una de las contribuciones esenciales al éxito y al continuo florecimiento de Minas Anor hoy en día.

9.6 CLAVE DE ALGUNOS EMPLAZAMIENTOS DE LA CIUDAD

9.61 LOS EMPLAZAMIENTOS DESCRITOS CON DETALLE

Nota: Estas referencias incluyen todos aquellos emplazamientos descritos en la sección 10.

Los lugares que aquí se describen en líneas generales tienen dos números de referencia. La primera cifra indica el cír-

culo donde puede encontrarse el edificio. Por ejemplo, el edificio marcado 22 en el mapa a color está en el segundo círculo y puede encontrarse en la sección 10.22. (Es la Gran Panadería).

Están también las ocho Ramberaid, con la clave en el mapa a color y que se describen colectivamente en la sección 9.33. La Gran Puerta y las puertas menores tienen sus planos, completamente detallados, en las secciones 9.2 y 9.32, respectivamente.

9.62 OTROS EMPLAZAMIENTOS

Los siguientes lugares tienen una clave simple con una letra en el mapa a color y el círculo anotado debajo. No se dan planos, sólo una breve descripción que cubre algunos puntos esenciales.

PRIMER CÍRCULO

A. El Gran Patio. Ver descripción de la Gran Puerta en la sección 9.2.

B. Kalarin, un lamparero. Tiene un pequeño taller con un par de socios y algunos aprendices; fabrican lámparas de cristal, lámparas de mesita, abrazaderas para antorchas, yesqueros y linternas, incluyendo algunas de latón y bronce con elaboradas volutas como decoración.

C. Casa de baños. Edificio bastante grande de una planta con baños de vapor húmedo y seco, piscinas, un gimnasio y salas de relajación.

D. Mercado del diamante. Muchas veces lleno con pequeños comerciantes, estos pequeños puestos sirven como centros de venta al por menor de mercancías comunes y tentempiés baratos. Muchos de los comerciantes son ladrones, y muchos de los clientes son víctimas del latrocinio.

E. Casa Solariega de la Asociación de los Lampareros. Alargada y baja, con alojamientos en el primer piso (donde viven, entre otros, los faroleros); durante la noche brillan lámparas de todas clases. La casa solariega está construida de piedra con muchas ventanas y sostiene a 350 comensales.

F. La Herrería de Aerden. La herrería fabrica en hierro y acero barras, láminas, alambre y formas premoldeadas. Generalmente trabaja sólo a comisión, y vende pocas mercancías acabadas.

G. Casa Solariega de la Asociación de los Herreros. Un edificio construido de piedra sencilla y oscura, y amueblado sombríamente. Las cocinas están adyacentes al alojamiento que utilizan los herreros y los comerciantes callejeros.

SEGUNDO CÍRCULO

A. Casa de huéspedes de la Calle de los Ebanistas. Agradable casa de huéspedes, a precio razonable, para viajeros. Erelion es el propietario; su esposa Nimelian es miembro de la Asociación de los Cuchilleros.

B. El retrato de Findumil. Casa de un excéntrico pintor (aunque muy bueno), un soltero que no permite que las mujeres permanezcan en la casa o trabajen allí. La casa está pintada de un rosa pálido.

C. Casa Solariega de la Asociación de los Hosteleros. Casa rectangular, bastante grande, con una alta bóveda y con espaciosa cocinas adjuntas; abre durante el día sirviendo almuerzos (de mediodía y almuerzo), comidas y tentempiés. Tiene como decoración un espléndido techo pintado y muchos lienzos sobre las paredes.

D. La Casa Redonda. Casa de hospedaje que utilizan mayoritariamente miembros de las Asociaciones de los Panaderos y los Candeleros. El patio central tiene una bella estatua dorada del Rey Rómendacil y la reina Lúcian.

E. Uwalmë el Astrólogo. Uwalmë es un farsante, pero bueno, que ha estudiado muchos textos; también es un buen psicólogo. Se ha enriquecido ayudando a numerosas mujeres ancianas.

F. El Patio del reloj de sol. Esta área abierta tiene un enorme reloj de sol de bronce y algunos bancos de piedra; aquí hay a menudo comerciantes que venden comida y bebida.

TERCER CÍRCULO

A. La Mansión de Bretel Usulúni. Construida como una mansión de ciudad por un antepasado de la actual familia Usulúni, es ahora una casa de huéspedes. Tiene suntuosos aposentos y la cripta abovedada se utiliza como lugar de encuentro de la Tindómë-lië.

B. Sûlanin el fabricante de anillos. Sûlanin es un orfebre con una particular reputación con los anillos (para los dedos). Trabaja estrechamente con un socio que es joyero y cortador de gemas; tienen tres aprendices. Normalmente a las visitas de la tienda se les ofrece vino y la educada conversación de Waila, la coqueta esposa de Sûlanin, que es originaria del Bosque Negro.

C. El Globo Dorado. Llamada de esta manera a causa del símbolo colgado en el exterior, esta impresionante casa de piedra está bien defendida (todas las ventanas tienen verjas y hay cuatro guardas) ya que es una casa de empeños y un banco propiedad de la familia Malréd. Hay tres entradas secretas que los miembros de la Asociación de los Ladrones pueden utilizar para entrar y sacar sus botines.

D. Casa Solariega de la Asociación de los Alfareros y los Albañiles. Esta magnífica y alargada casa solariega sirve para ambas asociaciones. Tiene dos pisos, el superior es una amplia galería con cuartos para los comensales, el inferior tiene un salón de baile o para alojar incluso a más invitados. El salón se abre para espectáculos nocturnos cuando no lo utilizan las asociaciones. Los suelos y las paredes están profusamente decorados con las habilidades de los albañiles.

E. Las pelucas de Sammatho. Pequeña y estrecha tienda; los pobres vienen aquí a vender su pelo, aunque muchas veces utiliza pelo de animales. Sammatho también suministra mostachos y barbas falsas.

F. La Casa Dorada. Casa Solariega de la Asociación de los Orfebres. Construcción hecha mayoritariamente de madera y muy bien conservada. La mayor parte del interior es dorado (de ahí el nombre) y las tejas también son de color dorado.

G. Lavandería. Este establecimiento lo dirige Pymen, esposa de Radelain de la Asociación de los Sastres. Ofrece un servicio completo de limpieza y zurcido para todas las prendas, y otros artículos a precios muy razonables. El hijo de Radelain y su nuera dirigen en el mismo local una rentable tienda de ropa.

CUARTO CÍRCULO

A. Los Cien Toneles. Una combinación de casa solariega y taller, ambos enormes, que utilizan la Asociación de los Toneleros. Aquí se hacen barriles y embarcaciones de todas clases. La mayor parte del trabajo se hace solamente por encargo.

B. La Pluma y el Tintero. Este modesto edificio tiene tres alas que se extienden hacia la parte de atrás desde su frontón de columnas. Funciona como una de las casas de alojamiento de la Asociación de los Escribas, también hay una pequeña tienda que vende tinta y efectos de escritorio.

C. Rodin Cunnan. Rodin es un abogado que puede alquilarse por horas para consultas sobre las leyes de la ciudad y leyes regias. También es un notario público y puede ratifi-

car de esta manera testamentos y otros documentos oficiales. Es un respetado miembro de la Asociación de los Escribas y también miembro de la Tindómë-lië, aunque nunca lo admitiría libremente.

D. Restaurante las Hierbas del Jardín. Este diminuto pero acogedor restaurante abre todo el día (desde el desayuno hasta la comida principal del día). Las comidas están muy bien preparadas y los precios son generalmente 2 ó 3 veces lo normal. Todo está situado alrededor de dos cuartos con mesas y macetas con plantas.

E. Plaza de la Fuente Inferior. Este pórtico tiene un empedrado rojo y blanco y una fuente con una pila de piedra donde crecen lilas y lirios. Coquetos puestos de venta, muy engalanados con cintas y colgaduras de seda, venden aquí toda clase de adornos insignificantes: galones, encajes, bordados, joyas y adornos sencillos, armas ornamentales y decoradas, etc.

F. Tienda de Heledil el Cortador de Cristal. Heledil y su esposa trabajan junto con varios empleados y unos pocos aprendices creando los mejores grabados en cristal de la ciudad; sus hermosas copas son especialmente apreciadas y sus inscripciones embellecen muchas ventanas.

G. Los Fabricantes de Papel. Esta pequeña tienda y casa tiene un taller en la parte trasera donde se fabrica vitela y papel que se corta en distintos tamaños.

H. Eskerzen el remendón. Se trata de un refugiado medio dúnadan de Tharbad muy habilidoso con las delicadas punzadas y la manipulación del cuero y pieles que utiliza para fabricar los zapatos de las señoras más elegantes. Es bastante mayor, envejecido por la Plaga y su viudez. También es el guardián de un antiguo talismán necromántico dundlindino. (Ver 13.4).

QUINTO CÍRCULO

A. La Casa de las Prendas. Esta es una enorme tienda de los sastres. Una docena de hombres y mujeres atienden a los clientes; toman medidas y pruebas, mientras que de 30 a 40 trabajan en la parte trasera cortando la tela y cosiendo. Las prendas que se venden aquí son mejores que la media, con una escala de precios que llega hasta algunos muy caros.

B. Casa Solariega de los Curtidores. Este es un edificio similar al de la Casa Solariega de los Ebanistas (ver 10.26). Aquí se encuentra el salón de la asociación y un vasto taller donde se fabrican toda clase de remiendos, cordelería y artículos hechos de cuero: zapatos, cinturones, valijas, etc.

C. Heth de Belanoch. Heth es un nuevo colono proveniente de Osgiliath, es un fabricante de cuerdas y cordelero. La tienda está en bastante mal estado al igual que la casa, a pesar de todo esto Heth puede atender al momento. También es un perista de las mercancías robadas por la Asociación de los Ladrones.

D. Mar Elena. Este edificio es desproporcionadamente bajo, es una casa de aspecto sólido prácticamente oculta detrás un alto muro. Es el hogar de la familia Elena (ver 7.21) y está impregnada de oscuridad. No se reciben visitantes sin invitación, y se cuentan siniestras historias sobre los ladrones y otras personas de su calaña que han intentado entrar en Mar Elena.

E. Casa Solariega de los Sastres. Esta casa solariega de la asociación fue reconstruida recientemente (en los últimos 100 años). El labrado de la piedra es reciente, claro y prácticamente liso; tapices y telas decorativas cuelgan de la mayoría de las paredes. Un tapiz tejido con hilo de oro cuelga de lo alto de un extremo de la sala donde se sientan los maestros.

F. La Bodega de Plata. Casa de exóticos placeres y mala fama donde uno puede obtener y disfrutar del juego, las drogas, de embriagadores vinos y según cabe suponer de maravillosa compañía. Ciertos miembros de la Guardia de la Ciudadela a menudo frecuentan el lugar, por eso es raro que haya problemas con la ronda. Naturalmente, una tarde aquí puede resultar bastante cara.

SEXTO CÍRCULO

A. Tirion Astirian. "Mansión en forma de torre" de la Casa Astirian, una notable familia noble de Minas Anor. Su arquitectura es magnífica, con un exceso de piedra labrada y adornos en el exterior. En el interior, los objetos son algo más suntuosos, la mayoría de los adornos son de naturaleza militar: armas y trofeos capturados en cientos de campañas. Naturalmente se han tomado precauciones especiales para proteger la casa, a sus habitantes y contenido; éstas incluyen trampas y guardias.

B. Kamára Tarn. (Ad. "Gran Mansión") de la Asociación de los Armeros. Con un diseño diferente a otras casas solariegas, es cuadrada con un tejado plano de piedra y tiene columnas simples (no hay arcos). El interior tiene el suelo y las paredes recubiertas de mármol negro y blanco.

C. El Bezel. Es la tienda de un joyero; el diestro Anaristar corta y monta las más bellas joyas en magníficos anillos y broches. Trabaja solo, y todas las monturas prefabricadas las obtiene de los orfebres, que trabajan sobre sus diseños.

D. Vilsinwë la Costurera. Maestra del bordado, Vilsinwë emplea a un pequeño grupo de hombres y mujeres que realizan bordados de gran calidad. Se la conoce por sus diseños de flores y plantas que parecen vivos, aunque su tienda proporcionará cualquier encargo.

E. Los Pasteles de Cerómë. Aquí se encuentran los más exquisitos postres horneados a precios exorbitantes; de cualquier manera muchas personas adineradas comprarán sólo en esta pequeña tienda. Cerómë tiene dos socios y cuatro aprendices que trabajan con él, y una cocina espléndidamente equipada.

F. Plaza de armas. Aquí los soldados de los Barracones Inferiores pueden ejercitarse y entrenarse en varias artes marciales sin tener que dejar la ciudad hacia uno de los campos de armas del norte. La Plaza también se utiliza para eventos y ceremonias regias.

9.63 LAS CALLES PRINCIPALES

Primer Círculo	Rath Celerdain	Calle de los Lampareros
Segundo, Sur	Rath Galedhríldain	Calle de los Candeleros
Segundo, Norte	Rath Cerdain Nanorn	Calle de los Ebanistas
Tercero, Norte	Rath Cerdain Nagon	Calle de los Cinceladores
Tercero, Sur	Rath Meigíldain	Calle de los Cuchilleros
Cuarto, Sur	Rath Corgíbirdain	Calle de los Toneleros
Cuarto, Norte	Rath Helídhain	Calle de los Sopladores de vidrio
Quinto, Norte	Rath Fledhain	Calle de los Curtidores
Quinto, Sur (antes Rath Rimioldain)	Rath Línwedain	Calle de los Sastres
Sexto, Sur	Rant Athégilion	Vía de los Sanadores
Sexto, Norte	Rath Ceréngeldain	Calle de los Armeros
Séptimo Círculo	E-tártië	El Paso Real



10 EDIFICIOS DE INTERÉS

CLAVE

Escala: 1cm = 3 m (a menos que se diga de otra manera)

	pared sólida		ventana
	arcada/columnata		puerta exterior
	mobiliario		puerta interior
	cortinas		hogar/chimenea
	escaleras (la flecha apunta hacia arriba)		puerta secreta
	barandillas		plantas
	tejado		césped
	agua		calzada
	edificio adyacente		trampilla
	escalera de caracol		

Nota: En Endor, a la planta más baja sobre el sótano se le llama "planta baja". Al piso encima de éste se le llama "primera planta", aunque también se le puede llamar "segundo nivel". Esta costumbre prevalece en toda la sección 10.

10.1 PRIMER CÍRCULO

10.11 LA HOSTERÍA VIEJA

La Hostería Vieja es un venerable edificio de piedra, que el paso de los años ha desgastado. Tiene dos alas que van a lo largo de la calle, entre ellas hay una estrecha franja de césped al que dan la mayoría de las ventanas de la casa, la fachada tiene un pórtico con columnas y un tramo de escalones que descienden hasta el césped. La hostería está abierta a los viajeros y visitantes, además de a unos pocos huéspedes permanentes. Dos habitaciones están arrendadas de forma permanente a unos comerciantes. El propietario de la Hostería Vieja es Brandir, un dúnadan, de más de cincuenta años, que ha perdido recientemente a sus padres. En su juventud Brandir pasó algún tiempo en el ejército, pero ha sido hostelero durante la mayor parte de su vida. Es un miembro muy respetado de la Asociación de los Hosteleros.

PLANTA BAJA

La planta baja está a un metro sobre el nivel de la calle. Los escalones del pórtico (1) proporcionan el medio de acceso a las puertas dobles de la entrada. Esta robusta puerta doble es de madera, con paneles labrados cuadrados que representan diferentes lugares de interés de todo el reino. La puerta se cierra y atranca por la noche. Las paredes también están puntuadas con numerosas ventanas, todas están ordenadas en parejas. Cada una tiene un patrón entrecruzado de vidrios cuadrados y un marco decorado. En esta planta hay un vestíbulo (2) y un corredor.

A cada extremo del corredor hay seis habitaciones (3), cada una provista de dos camas individuales o una de matrimonio, junto con un lavabo (el agua debe llevarse con un jarro desde el cuarto de baño), un armario, un arcón para los efectos personales (la llave es la misma que la de la puerta), dos sillas, una mesa y una lámpara en la pared. Los cuartos de baño (4) tienen retretes, una gran bañera de madera, una bomba de agua fría y una gran olla que se calienta por la ma-

ñana sobre una estufa diseñada para este propósito; a un lado un grifo de cobre vacía el agua sobrante. Hay también un toallero.

El comedor (5) tiene varias mesas y sirve también como salón de estar. Está amueblado confortablemente y cuelgan en él unos pocos retratos del padre de Brandir y otros antepasados; la luz proviene de dos arañas de luces de metal, cada una de catorce velas. Detrás está la cocina (6), un bullicioso lugar con acceso a la despensa (7) y desde ésta a través de un tramo de escalones se desciende a la bodega (8). Las mercancías pueden descolgarse hasta la bodega desde una callejuela (9) que hay al lado de la casa de huéspedes para que no tengan que llevarse a través de la puerta principal.

El almacén en el lado contrario (que guarda utensilios de la casa y de la cocina) es una lavandería y cuarto de trabajo (10). Desde aquí una escalera de caracol (11) sube directamente a la guardilla, donde residen Brandir, su familia, y los sirvientes que trabajan en la hostería. Finalmente, hay una pequeña oficina (12) donde Brandir guarda los registros de sus huéspedes y las llaves de las habitaciones no ocupadas. Debajo de una gruesa alfombra hay en el suelo una caja de seguridad que contiene las pertenencias valiosas de Brandir: unas 385 mo, más algunas de plata y monedas anorianas. Las puertas de las zonas de trabajo del corredor se cierran con llave por la noche.

Todas las cerraduras de las puertas de las habitaciones y los cuartos de trabajo son de categoría Media (+0) para forzarlas. El mecanismo de la puerta de la oficina es Difícil (-10) de forzar, mientras que la cerradura de la caja fuerte es Muy Difícil (-30) de forzar. Tiene una trampa, una palanca deslizará un bloque de roca desde encima de la caja fuerte si el ladrón no tiene éxito. La trampa es un ataque de +30 y ¡obviamente previene de cualquier intento ulterior de intentar forzar la cerradura!

PLANTA SUPERIOR

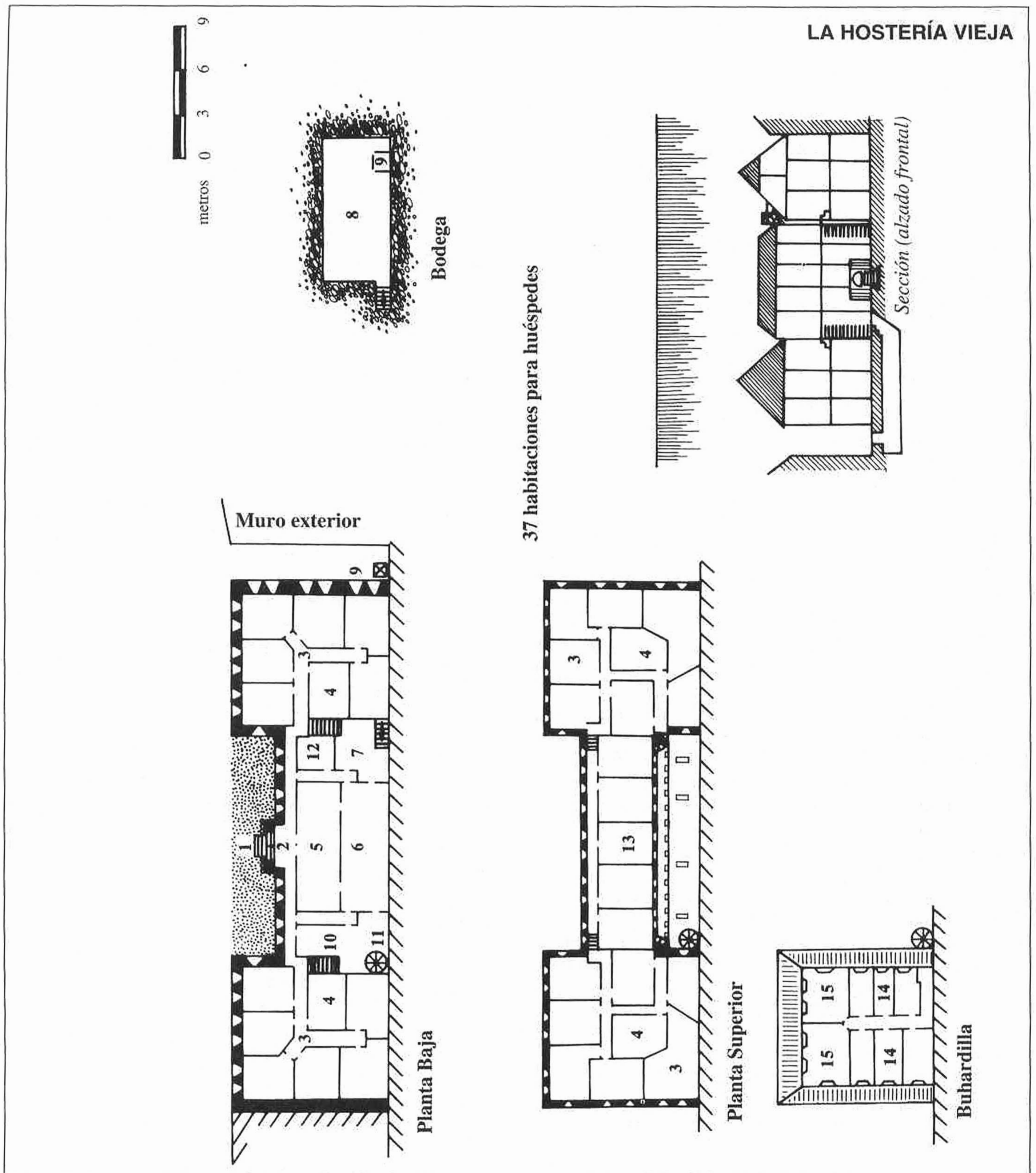
Aquí hay otras diecinueve habitaciones (3), un par de ellas son más grandes de lo normal con un lujoso mobiliario adicional y sus propios grifos, contenedores de agua, etc. Los aposentos centrales tienen acceso a un balcón (13) que transcurre a lo largo de la parte trasera del edificio; estas habitaciones están un poco más altas que las alas, ya que la altura del techo del comedor y los cuartos de trabajo de debajo es más grande. Las habitaciones se limpian y airean a diario.

BUHARDILLA

La guardilla acomoda seis pequeñas habitaciones de la servidumbre (14) más dos habitaciones más grandes (15). Una es la de Brandir, que comparte con su esposa; la otra es para su hija y yerno, y también la utilizan sus dos jóvenes hijos. Estas habitaciones están amuebladas de manera muy básica, y contienen poco de valor, aunque la esposa de Brandir y su hija poseen algunos vestidos elegantes y el mismo Brandir tiene un espléndido crisiath cosido en plata.

10.12 LA CASA DEL ORRERY

La Casa del Orrery es un enorme taller y casa de huéspedes que fabrica complejos instrumentos de navegación, astronomía, medición del tiempo, etc. Los orrerys, que es como se llaman (y por el cual se les conoce principalmente), son aparatos de relojería con la superficie superior de metal plano y sobre la cual pequeñas esferas, que se mueven mediante alambres, representan el paso de Anar e Isil, el Sol y la Luna, que conducen Arien y Tilion a través del cielo. Hay también modelos más complejos que muestran la órbita de



las estrellas más brillantes, como por ejemplo Borgil. La superficie de los aparatos muestran las costas de la Tierra Media que se descubrieron durante la época númenóreana.

La mayoría de los artesanos que pasan su tiempo creando tales objetos maravillosos (y principalmente útiles) son miembros de la Asociación de los Cerrajeros, aunque unos pocos son lampareros u orfebres. El edificio que alberga a estos artesanos es una estructura alargada y baja en la que se alzan tres secciones. La casa es lujosa y muestra muchos signos de un confort y una opulencia extra. Ambas plantas son de piedra y el tejado es de pizarra. La planta baja tiene 6 metros de altura; la planta superior tiene una altura de sólo 3,35

metros. La parte frontal del edificio tiene una fachada ciega; esto es, una serie de arcos y columnas nivelados construidos delante de la pared y que sirven simplemente como decoración. Encima de la arcada hay una serie de arcos mucho más pequeños con ventanas; hay más ventanas entre los arcos principales del extremo sur. Y tiene numerosas puertas.

Planta Baja

La entrada principal, que se utiliza para recibir a los visitantes (1), es una puerta doble que se encuentra detrás de un pórtico con columnas. Las puertas tienen paneles grabados de bronce con ejemplos del trabajo de los cerrajeros. En

el lado izquierdo de un pequeño vestíbulo hay un pasillo adornado con varios enormes tapices realizados con hilo de oro y plata. Una puerta de madera tallada conduce al paraninfo (3). Esta enorme habitación abovedada y hecha de piedra (de 11 metros cuadrados) está maravillosamente proporcionada. Contiene una plataforma elevada (4) en el extremo más alejado, donde se encuentra la Mesa de los Maestros ante una vidriera de colores. Alrededor de toda la habitación hay aparadores y vitrinas, con un cristal en la parte delantera, que exponen ejemplos de los productos especiales que se hacen aquí: un carillón con incrustaciones de nácar y ébano; un telescopio con bandas de oro; una filigrana de reloj de sol con un diamante mágico que amplifica la luz del sol para que pueda saberse la hora en cualquier latitud, incluso cuando el cielo está completamente nublado; un magnífico cristal cortado de una amatista transparente; etc.

Desde el paraninfo se accede a una amplia cocina (5), con una puerta trasera, y una despensa (6) provista de comestibles. Las mujeres de los artesanos que viven aquí son responsables de la organización de la casa: barrer, limpiar, comprar, lavar, etc., aunque hay también un par de artesanas.

Junto al paraninfo, en la parte delantera del edificio, hay tres aposentos especiales de beneficencia (7) que utilizan los asociados retirados, heridos o enfermos. Cada uno tiene las mismas comodidades que los cuartos del piso superior. Por contra tienen un cuarto de baño pequeño.

Al final del pasillo un tramo de escaleras conduce através de una puerta al taller. Aquellos interesados en visitar el taller o en comprar algún producto, entran por una escalera que da a la calle (2) atravesando un par de puertas de resistente madera que permanecen entreabiertas la mayoría de los días. Estas conducen a una área elevada (8) en el centro del taller (otro tramo de escalones desciende al piso). Aquí se atiende a los clientes; hay vitrinas que exponen y guardan las mercancías más comunes y mesas donde pueden hacerse diseños para los modelos especiales o donde se demuestran los productos terminados.

El propio taller se divide en numerosas áreas; en cada una permanece un asociado rodeado de bancos de trabajo, utensilios, aprendices, estanterías con pilas de piezas sueltas de metal y madera, cofres de acero fijados al suelo y cerrados que contienen cualquier material precioso que el artesano necesite incorporar a sus proyectos actuales. Hay normalmente 60 ó más artesanos además de muchos mozos (casi la mitad de los trabajadores viven aquí).

Hay tres áreas básicas en el taller: en la 9 a la izquierda del área de ventas incluye astrolabios, orrerys, relojes de sol e instrumentos de relojería; en la 10 inmediatamente a la derecha incluye emeriladores de lentes y fabricantes de lentes de aumento, gafas, telescopios, etc.; en la 11 en el extremo más alejado se encuentran los fabricantes de instrumentos especiales de música, como campanas, carillones, arpas y liras metálicas, gongs, cimbales, armónicas de cristal, etc. Los trabajadores están situados en estas áreas por igual. En la parte trasera del taller hay varias habitaciones más. Repuestos a granel se guardan en los dos almacenes (12). Estos tienen muchas estanterías y varias cubas que contienen clavos, pegamento, etc. Están cerrados (todos los artesanos tienen una llave; tienen dificultad Media (+0) para forzar).

Hay también dos oficinas. La oficina general (13) contiene libros de contabilidad y registros de las ventas, clientes, compras de suministros, etc. Las notas que se mandan desde aquí permiten la importación de materiales libres de los impuestos de la ciudad. Hay varios escritorios y estantes de libros atestados con años de registros. Hay también una

caja de caudales escondida que contiene 1500 mo en monedas y los materiales más preciosos.

La caja de caudales tiene tres cerraduras separadas –todas Extremadamente Difíciles (-30) de forzar. También tiene un mecanismo de relojería retardado con una trampa que lanzará una rociada en cono de un potente ácido, y que impactará a cualquier cosa a 2,5 metros. La trampa no puede desmontarse desde el exterior y tiene un pestillo de seguridad escondido en el interior. Es Locura Completa (-50) desarmar esta trampa después de abrir, a menos que se conozca su existencia. La trampa también cierra y bloquea la puerta automáticamente. El espray de ácido daña inicialmente como una bola de fuego de +40. Luego, repite cualquier crítico (a un nivel menor de intensidad) y que se lanza en cada asalto, hasta que desaparezca con una enorme cantidad de agua o una solución de alkali.

Enfrente de la oficina general está la oficina de diseño (14) donde cuatro artistas trabajan bocetando el diseño de los instrumentos de los artesanos. Sus depósitos, junto con cientos de volúmenes de registros, archivos y antiguos diseños, se encuentran en la biblioteca (15). La biblioteca está normalmente cerrada con llave después de las horas de trabajo, ya que muchos de los diseños son muy valiosos.

PLANTA SUPERIOR

Hay tres áreas separadas en el piso superior, cada una con varias habitaciones (1) para los trabajadores y sus familias. La mayoría están estandarizadas y tienen forma rectangular; algunas son más grandes o tiene puertas de conexión para que una familia más numerosa pueda sentirse más próxima. En cada sección hay también un cuarto de baño (2) incluyendo retretes (7.41 y 10.11 para ver notas generales sobre las habitaciones, cuartos de baño y otras áreas de una vivienda). Aquí hay pocas habitaciones más, como la lavandería (3) y un almacén (4) donde se guardan los suministros de la vivienda; si el tiempo no es bueno la ropa mojada se seca en la galería del sol (8). Las habitaciones que hay directamente sobre el taller están un poco más altas que las demás, por eso hay unos pocos tramos de escalera.

La sección que hay más al sur tiene un desván convertido en dormitorio. Se llega a éste mediante una escalera de mano que también oculta una puerta en el pared (5). La puerta permite el acceso a un precario saliente (6) de poco más de un metro de ancho, que transcurre a lo largo del tejado hasta la sección central donde otra diminuta puerta escondida (detrás de un relieve de madera tallada) permite la salida.

El dormitorio del desván lo utilizan las hijas mayores de las familias que viven aquí. Hay también un dormitorio para chicos (7) que utilizan los hijos mayores y los aprendices. En ambas habitaciones hay unas filas con sencillas camas y pequeños armarios para las posesiones personales.

10.13 LA PEQUEÑA CERRAJERÍA

La Pequeña Cerrajería es un modesto taller y casa de ciudad. Es propiedad de Egilmir, pero el negocio lo dirige su hijo Egalmoth, junto a su socio Pelandor; ambos son amigos desde la infancia y continúan siéndolo. Los dos pertenecen a la Asociación de los Cerrajeros y en privado se les respeta por su buen trabajo. Están también casados, la esposa de Egalmoth, Berylwen, le ha dado un hijo y dos hijas y trabaja durante el día en la Casa de los Desayunos de Eldacar en el segundo círculo.

El edificio es antiguo con unas resistentes bóvedas de piedra y buenos cimientos; las paredes exteriores son amarillas con un tono de un intenso color marfil. La fachada de la ca-

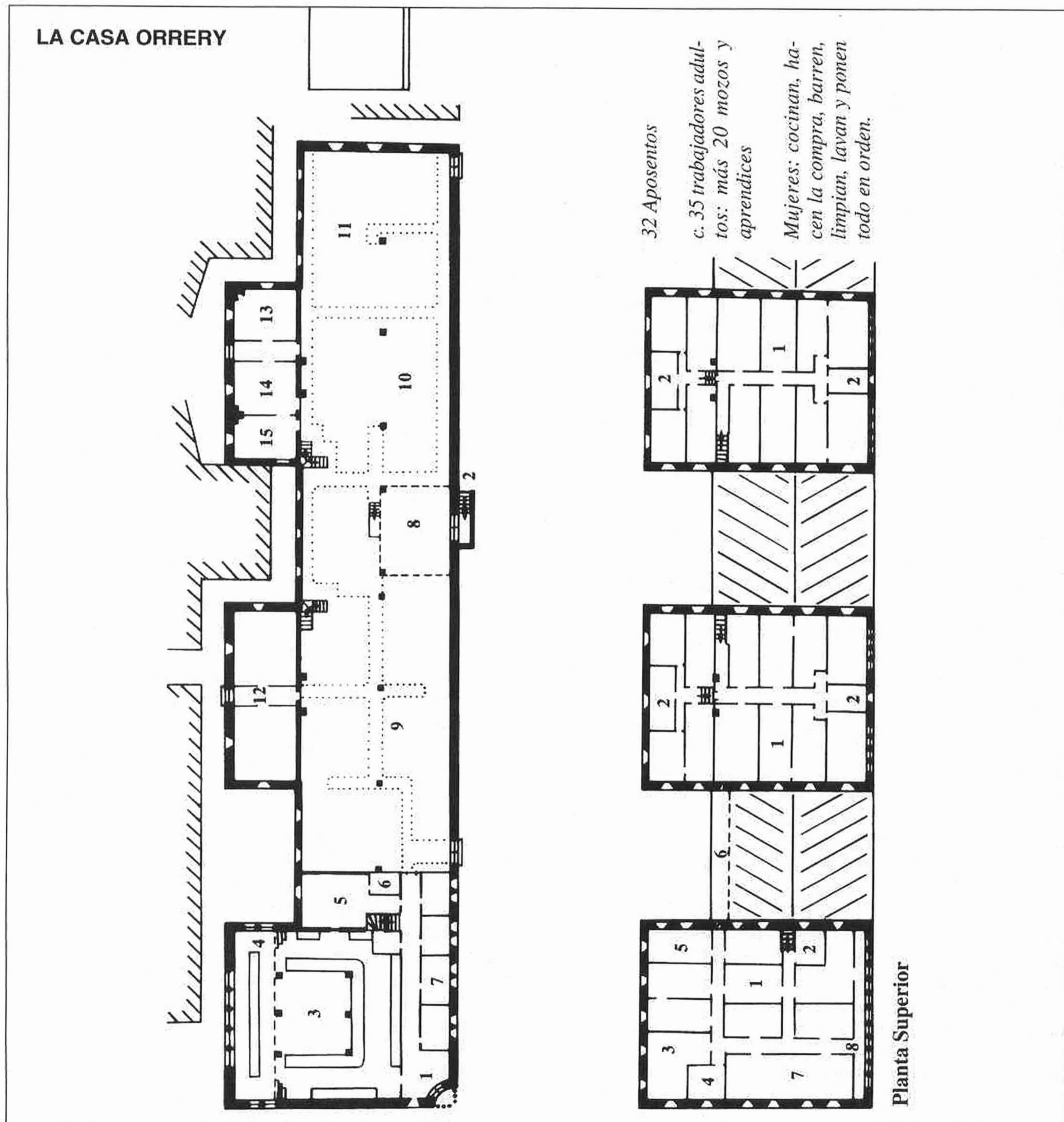
sa se levanta algo más de un metro por encima del nivel de la calle.

PLANTA BAJA

A la entrada principal (1) de la casa se accede subiendo algunos escalones con una balaustrada de piedra labrada que los rodean. La puerta principal es de sólida madera reforzada con bandas de hierro; la cerradura es Extremadamente Difícil (-30) de forzar. Cuando la puerta se abre suena una campana en caso que nadie esté en la tienda (2). Esta área se mantiene impecablemente limpia. Hay un mostrador en forma de L y tres vitrinas de exposición alargadas que muestran distintas clases de cerraduras y trampas. Hay cerraduras para puertas, cofres, candados, incluso diminutos medallones de oro que pueden llevarse alrededor del cuello. Hay también una mesa y un par de sillas para que los clientes pue-

dan sentarse mientras esperan a que se les atienda. Egilmir está normalmente a cargo de la tienda, ya que tiene un poco más de experiencia en el oficio que los demás, ofrecerá a los mejores clientes una pinta de ale si su esposa no está cerca.

Detrás de la tienda se encuentra la oficina y el dormitorio familiar (3). Como no realizan una gran cantidad de negocios, basta un simple escritorio junto con unas estanterías que guardan libros de cuentas y rollos de pergamino con albaranes, ventas, etc. Hay también un cálido hogar y algunas sillas confortables. Detrás de esta habitación está la cocina (4), que es competencia de la hermana viuda de Egalmoth que gobierna la vivienda bajo el ojo crítico de su anciana madre. La cocina se concentra alrededor del fogón y la lumbre, con las otras tres paredes atestadas con estantes que guardan toda clase de utensilios, tarros de comida, botellas, carnes que cuelgan del techo, etc.



Al taller (5) se accede desde la oficina, bajando unos pocos escalones, o a través de la puerta trasera (6) que conduce a un callejón. Esta puerta es menos elegante que la puerta principal, pero es igual de segura (y tiene también un barra por la noche). En el taller hay numerosos bancos de trabajo personales donde Egalmoth, Pelandor y el hermano de Egalmoth, Ecthelmir, trabajan con la ayuda de sus siete aprendices, y ocasionalmente de Egilmir. Uno de los aprendices es el hijo de Egalmoth, Eredin. En las paredes se apilan herramientas especiales y materiales procedentes de los herreros. También en el taller hay una pequeña forja con los accesorios necesarios. Un tramo de escalones asciende, y es el único camino hacia las plantas primera y segunda.

PRIMERA PLANTA

La escalera que sube desde el taller conecta con un descansillo. Desde allí, otra escalera continua subiendo, la flanquea una gruesa cortina de fino brocado bordeada con hilo de oro. Detrás de la cortina se encuentra la principal habitación de la primera planta, el comedor (1). La familia se reúne aquí en las comidas, y también se utiliza durante el día y la tarde como cuarto de estar. Dos chimeneas en esquinas contrarias calientan la cámara. Sus paredes están decoradas, y aisladas, con tapices que tejió la abuela de Egilmir, que fue miembro de la Asociación de los Sastres. Hay dos mesas a lo largo de la habitación, y aparadores bajo las ventanas que guardan la vajilla de peltre; los hombres mayores poseen bocks de plata de su propiedad, grabados en su nacimiento.

Dos habitaciones dan a la parte delantera de la casa y están separadas del comedor, se dividen mediante pesadas cortinas. Son dormitorios familiares, el 2 lo utiliza la hermana de Egalmoth y el 3 el viejo Egilmir y su esposa. Tiene una puerta que da a un balcón que sobresale a un lado de la casa, hay cuatro artesas de madera donde crecen flores y hierbas de colores, que cuida y utiliza para cocinar y curar las enfermedades y heridas de cada día.

En la parte trasera de la casa está el dormitorio de los aprendices (4). Contiene seis camas y un hogar, además de armarios para sus pertenencias. Junto al dormitorio hay un cuarto de baño (5), con un baño, retretes, y una estufa para calentar el agua.

Todos los dormitorios se mantienen calientes mediante tapices y alfombrillas, porque los pisos y las paredes son de piedra. En el aposento de Egilmir hay un sólido cofrecito de hierro que contiene varios objetos valiosos; tiene una intrincada cerradura (la llave está escondida en un compartimento secreto del armazón de madera de la cama, por lo demás es locura completa, -50, forzarlo) y dispara una trampa de hoja igual a un ataque de +75 de espada ancha (Difícil, -10, de desarmar). El tesoro incluye algunas joyas y un amuleto mágico con forma de alfiler de oro.

SEGUNDA PLANTA

Esta planta tiene varios dormitorios para la familia. Las escaleras que suben al descansillo (1), están iluminadas con un candelabro triple. Hay un pequeño lavabo sin baño (2) fuera del descansillo, y enfrente de un aposento muy estrecho para los sirvientes (3).

Las restantes habitaciones son todas dormitorios de tamaño normal, en ellas cuelgan cortinas y hay alfombras sobre las tablas de madera del suelo. El 4 pertenece a Ecthelmir. Es bastante torpe (de carácter) y no muy aseado; tiene poco de interés guardado aquí. El 5 es el hogar de Eredin. Es joven, testarudo y antes se uniría a la Guardia de la Ciudadela que pasar una vida insignificante en un taller. Su posesión

más valiosa es un eket en el que tiene grabado su propio nombre. Tiene perlas engastadas en la empuñadura y la vaina (valor total 30 mo).

La habitación más grande (6) la utiliza Egalmoth y Berylwen. En un extremo está el telar que se utilizó para hacer los tapices del comedor, y en el que Berylwen está aprendiendo por sí misma el mismo oficio; un tapiz a medio terminar cuelga del bastidor y lo adorna algunas flores solitarias. Berylwen ya ha decidido dárselo a Ecthelmir como cubrecama ya que probablemente no se da cuenta de lo horrible que ha sido su primer intento. La habitación también tiene una espléndida cama, dos sillas y un escritorio. Encima del hogar de la chimenea hay un armario secreto con un mecanismo de cerradura con trampa que no necesita llave (tráta-lo como Muy Difícil, -20, de forzar, con la bonificación de habilidad por la mitad). Contiene una daga encantada, varias gemas cortadas en una bolsa de seda, 227 gramos de alambre de mithril y algunas joyas que pertenecen a Berylwen.

La cámara 7 es la vivienda de Pelandor y su esposa. Tiene un hijo mayor que vive en otra parte de la ciudad (también tenía una hija que murió durante la Plaga). Su aposento está cubierto con seda roja de buena calidad, regalo del suegro de Pelandor, es paño de comerciante. Como socio de Egalmoth, Pelandor tiene una buena suma de dinero, pero la guarda en un banco.

La siguiente cámara (8) es para los invitados, se mantiene sin utilizar para los visitantes o algunas veces se alquila durante unos pocos meses. La última habitación (9) es para las hijas de Egalmoth. La mayor está desesperadamente enamorada del hijo de Pelandor y normalmente anda alicaída por la casa pensando en él. Su hermana más joven trabaja duro, pero lo normal, en la cocina junto a su tía y en toda la casa.

DESVÁN

Una escalera de mano en el descansillo sube a través de una trampilla con cerrojo hasta un estrecho desván, donde se amontonan un montón de trastos y muebles viejos. Algunas de estas cosas son auténticas antigüedades que pueden ser valiosas, en particular un olvidado cajón de vino tinto de Ithilien de 1410.

10.14 EL PALACIO DE LA LUZ

El Palacio de la Luz es uno de los edificios más intrigantes de la Rath Celerdain. Erigido quinientos años atrás, después que un incendio destruyera un taller más convencional, pertenece ahora a Arland y Verdil Calardan. Los dos hermanos sirven como Maestros Lampareros a la ciudad (Arland fue diputado durante tres años hace algún tiempo).

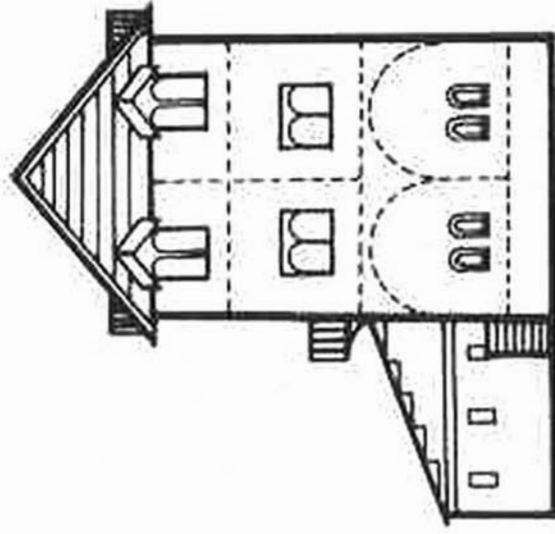
La estructura básica del palacio se concentra en una alta cúpula, que está situada entre dos alas de tres plantas. Un callejón transcurre a un lado y detrás del edificio, y permite que los suministros sean descargados fuera de la vista de la calle principal. Dos anillos de tragaluces con cristal rodean la sección superior de la cúpula de mármol blanco del palacio, y numerosas ventanas adornan las paredes de sus dos alas. Las paredes exteriores se construyeron en piedra y se recubrieron de yeso blanco, lo que da al edificio un aire brillante y una luz trémula. Entre su mobiliario, de magnífica calidad, destacan las arañas de luces y los candelabros.

PLANTA BAJA

La entrada al ala sur (1) es bastante impresionante, con columnas flanqueándola, dos anchos escalones, y un pórtico cubriéndola. Las puertas, de madera de color claro, están tachonadas con tiradores de latón. Por la noche la puerta se

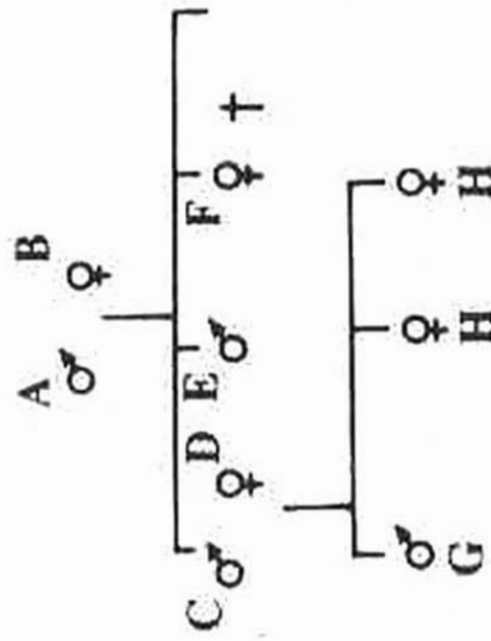


LA PEQUEÑA CERRAJERÍA

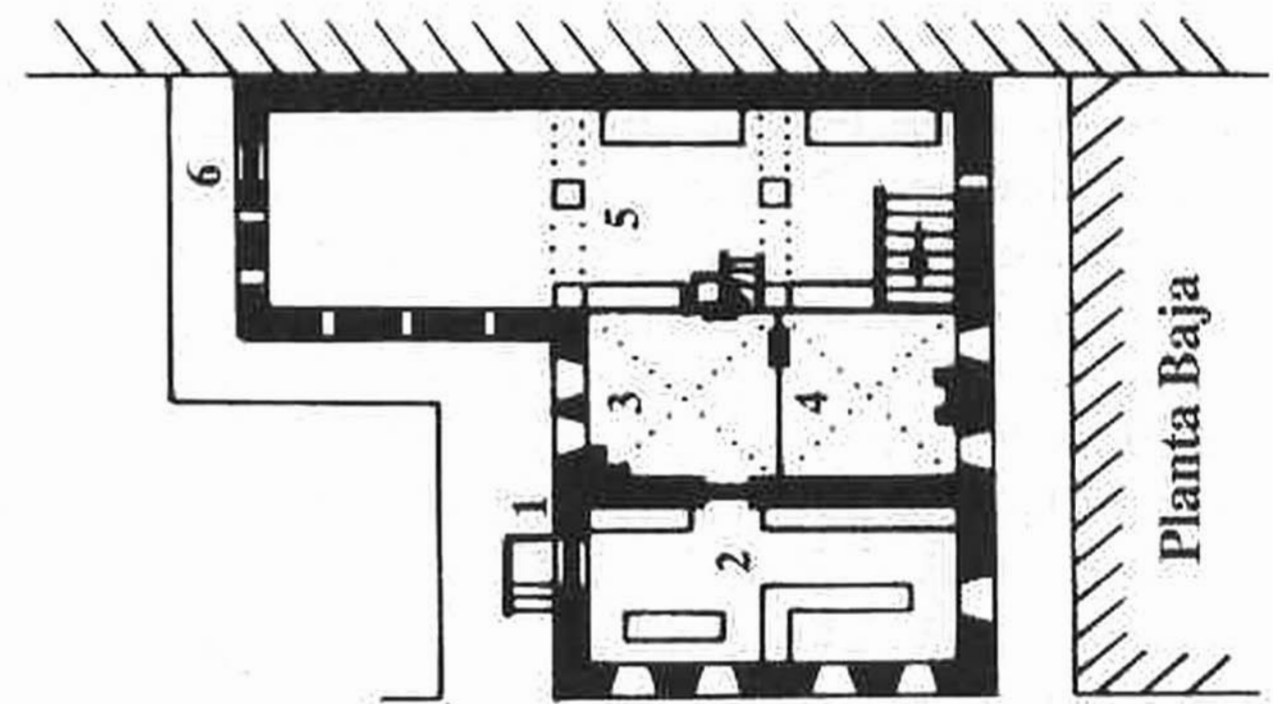


Nota, planta baja de dos niveles: la fachada de la casa se alza de 1 a 1,2 metros por encima del nivel de la calle y del taller

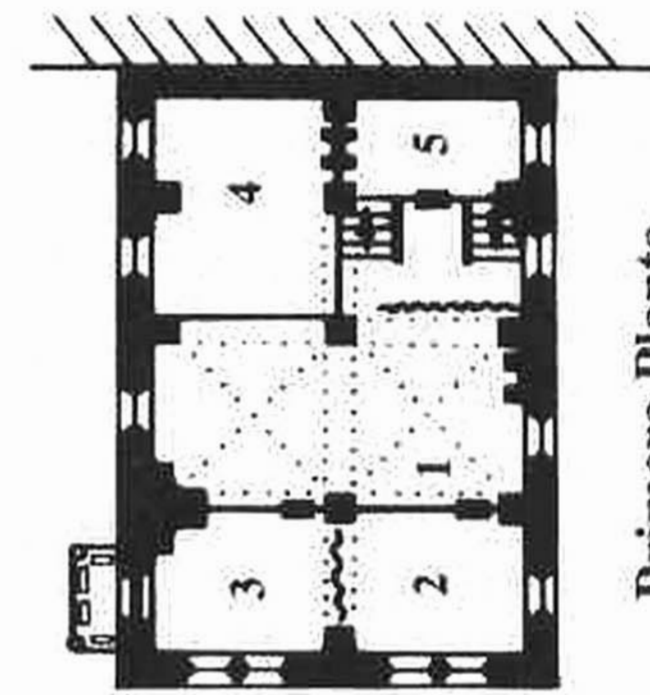
+1 Socio y esposa
+6 Aprendices
+1 Sirviente



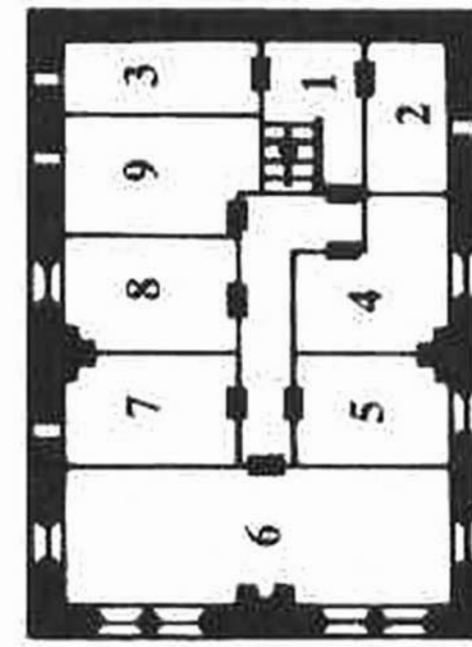
- A) Egilmir
- B) La esposa de Egilmir
- C) Egalmoth
- D) Berylwen
- E) Ecthekmir
- F) Viuda
- G) Eredin
- H) Las hijas de Berylwen



Planta Baja



Primera Planta



Segunda Planta

cierra y atranca. Dos fuentes gemelas (2) se levantan en unos estanques triangulares que flanquean el lado exterior de la cúpula, ambos están poblados de lirios flotantes y pequeños peces rojos.

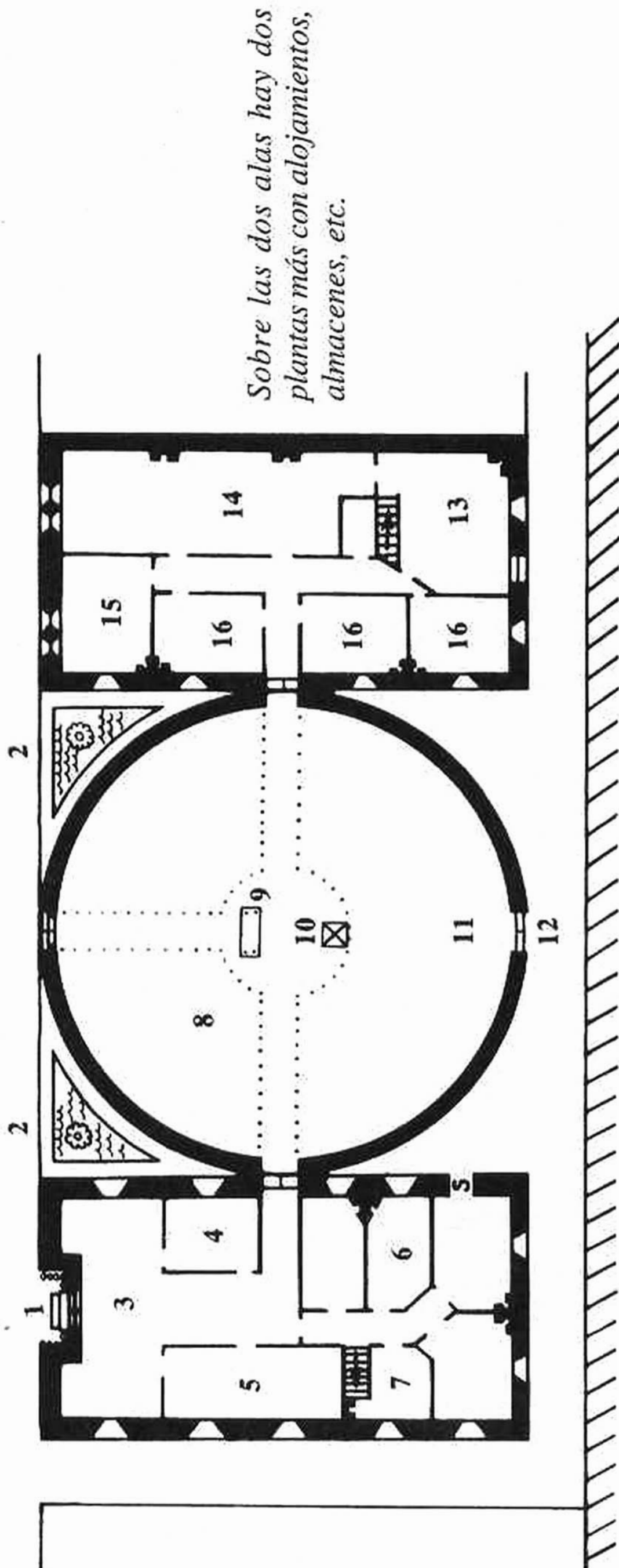
Dentro de la primera habitación hay una tienda (3) donde se recibe a los clientes y se exponen numerosos objetos muy pequeños (palmatorias, lámparas de mesa, etc.) que se fabrican aquí. Naturalmente, la habitación está bien iluminada con unas veinte lámparas y arañas de luces diferentes.

Detrás de la tienda hay dos oficinas. La oficina principal (4) contiene dos escritorios y numerosas estanterías que sostienen enormes libros de contabilidad. Escondida detrás de una de las estanterías está la caja fuerte principal, que esconde cerca de 300 piezas de oro (en distintas monedas). La caja fuerte tiene una enorme cerradura que requiere dos lla-

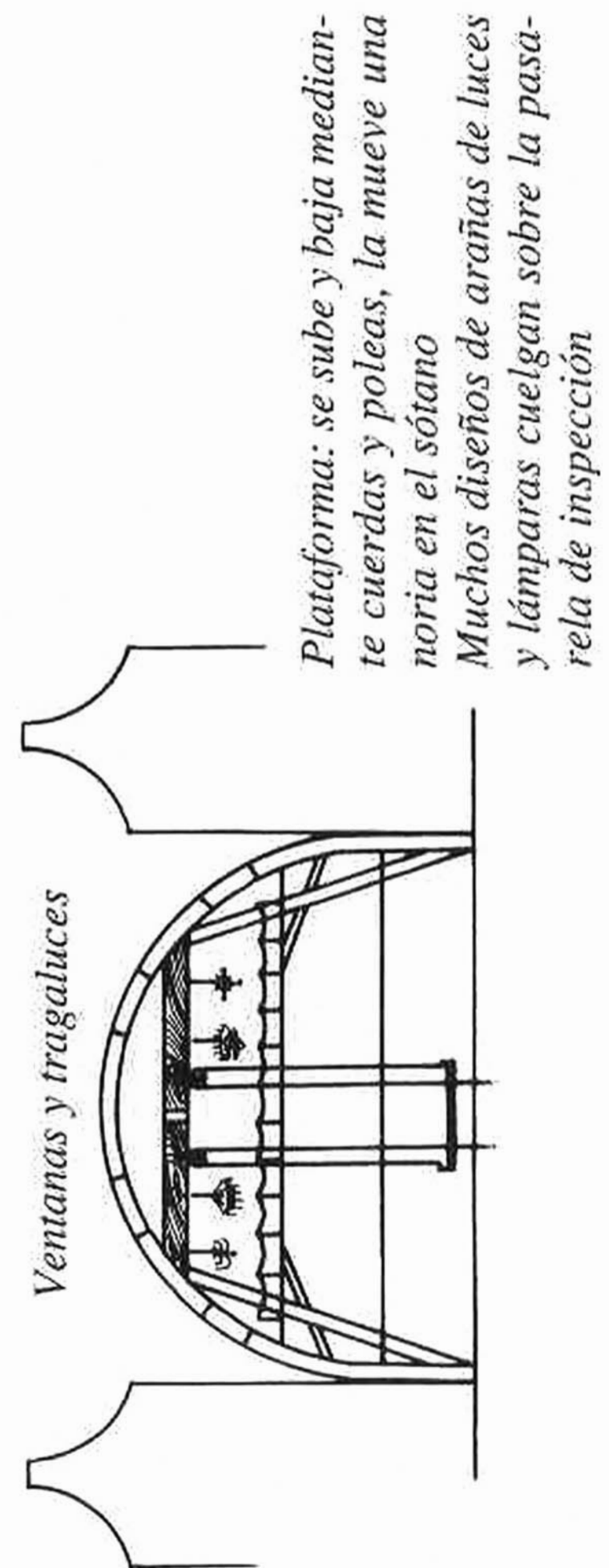
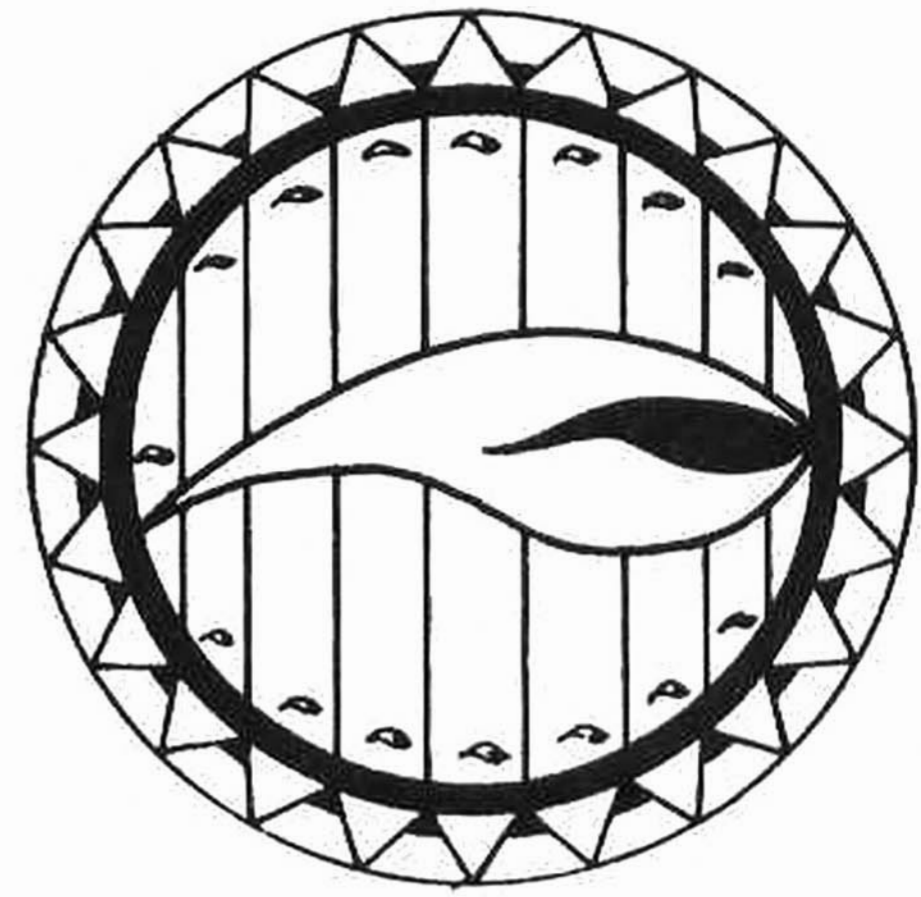
ves para abrirse: una la guarda Arland y la otra Verdil. Ninguna de las dos cerraduras posee una trampa, pero ambas deben girarse simultáneamente para que se abra la puerta. (Esto requiere dos personas distintas, ya que cada llave necesita de las dos manos para manejarla). Uno de los escritorios tiene un cajón cerrado con llave que contiene la recaudación del día (normalmente de 5 a 25 mo en diferentes monedas). El empleado que se encarga de la tienda tiene la llave, pero el cajón puede forzarse fácilmente. (Una maniobra simple, +10).

La otra oficina (5) sirve como oficina de diseño y biblioteca. Bocetos a lápiz y tinta de varios diseños de lámparas se almacenan aquí en grandes ficheros, que se colocan verticalmente en una estantería de madera. Los artistas trabajan sobre caballetes colocados en ángulo y emplazados ba-

EL PALACIO DE LA LUZ



Sobre las dos alas hay dos plantas más con alojamientos, almacenes, etc.



*Plataforma: se sube y baja mediante cuerdas y poleas, la mueve una noria en el sótano
Muchos diseños de arañas de luces y lámparas cuelgan sobre la pasarela de inspección*

jo las cercanas ventanas. En una sección de la oficina, las altas estanterías de la habitación contienen los viejos libros de registro. A continuación hay un corredor que conduce, pasando por una cortina, al taller.

Una puerta apartada del taller se abre hacia un pasillo con escaleras y habitaciones que sirven de vivienda. Los cuatro dormitorios de la planta baja (6) están todos bien amueblados y los ocupan los residentes más ancianos, personas que tienen que tener cuidado con las escaleras. En una de las habitaciones la ventana gira sobre su marco, cuando se dispara un pestillo secreto, formándose así una puerta secreta de salida. Bajo las escaleras hay un retrete (7) con una bañera y una estufa.

El taller (8) ocupa todo el espacio bajo la cúpula. La propia cúpula está hecha de piedra, la sostienen ocho enormes contrafuertes en ángulo unidos a un travesaño en forma de estrella de tirante. Hay abundante espacio para los 40 artesanos y 20 aprendices que trabajan aquí fabricando toda clase de utensilios de luz, y otros objetos como braseros, incensarios, etc. Los objetos normales se realizan en madera y metal, como candeleros, lámparas de mesa, abrazaderas para antorchas, linternas (para llevar en la mano y colgando), arañas de luces de aceite y velas, lamparillas, etc. Los materiales que se utilizan incluyen metales (especialmente latón, bronce, peltre y hierro trabajado), varias clases de maderas, y cerámica. Algunos objetos se fabrican parcialmente aquí

y parte de ellos en otros lugares (como una lámpara de loza que podría encenderse en los hornos del tercer círculo).

Suspendida mediante cuerdas desde los travesaños (a 8,5 metros sobre el suelo) hay una plataforma rectangular (9) de madera sólida. Un sistema de poleas y cuerdas se une a un cabestrante en el sótano, un canal de agua que corre a través de los cimientos de roca le suministra la fuerza. La plataforma puede elevarse (funciona con palancas en el suelo) hasta una altura de seis metros donde una pasarela voladiza corre a través y alrededor de la cúpula. La pasarela de madera es de sólo 1 metro de ancho pero tiene un pasamanos hecho de cuerda enhebrada y en medio varas de hierro. A cada lado cuelgan ejemplos de las arañas de luces que fabrican los artesanos de este lugar: hay algunas de latón de las que cuelgan lágrimas de cristal; ruedas de madera con soportes de hierro para las velas; otras con seis radios y diminutas lámparas de aceite protegidas con transparentes cápsulas en forma de cuernos; arañas de peltre de las que cuelgan mechas flotantes alimentadas gota a gota. La variedad y belleza parecen interminables, y cualquier cliente puede verlo. Ya sean grandes y pequeños, ricos y modestos, este lugar es verdaderamente un palacio de la luz.

Una trampilla (10) proporciona una ruta hacia el sótano, que contiene no sólo el cabestrante para la plataforma también almacena cera, aceite, arcilla y objetos de metal profundos. Grandes bultos de material se apilan en varias estanterías (11) en la parte trasera del taller, donde hay también una puerta para la entrega (12) y un camino entre los bancos de trabajo hasta el centro.

El ala norte se abre uniéndose con el taller o a través de una puerta trasera en la cocina (13). Esta tiene todos los elementos normales para alimentar a una multitud de hambrientos asociados y sus familias –tarea que se lleva a cabo en un comedor con artonado de madera (14). Dos espléndidas chimeneas de mármol calientan el comedor, encima de las cuales cuelgan los emblemas trabajados en cobre de la Asociación de los Lampareros. El comedor está abarrotado por las mañanas, ya que muchos de los artesanos comen en la casa solariega de la asociación por la tarde. Durante el día, puede encontrarse la paz en un tranquilo salón (15), una suntuosa y alfombrada cámara adornada con cortinas. Sus ventanas dominan la calle. Hay también en este piso del ala tres dormitorios (16) y un pequeño retrete, hay también una escalera que conduce hacia arriba a la primera planta. Todos los pasillos de aquí tienen pinturas de los anteriores propietarios del palacio.

Primera y Segunda Planta (no ilustradas)

La primera planta de cada ala tiene nueve dormitorios y un enorme servicio. Estas habitaciones tienen idéntico mobiliario, con suelos de madera y alfombrillas. En el ala sur, uno de los dormitorios es más grande que los demás y contiene una guardería para los más jóvenes. En el ala norte, Arland y Verdil utilizan dos dormitorios un poco más grandes, ya que ambos están casados. Arland no tiene hijos; Verdil tiene tres hijas y un hijo, que sirve en Dor Rhúnen en el Ejército Real.

La segunda planta de cada ala tiene cinco dormitorios, un servicio, y un dormitorio (para las chicas en el ala norte, para los chicos en el ala sur). Uno de los dormitorios del ala norte lo ocupa Urthel, un artesano soltero que también es un espía de los Corsarios de Umbar. Es un descendiente de los númenóreanos negros y pasa fácilmente por gondoriano. Su contacto es un mercader llamado Clothilin, que a menudo se aloja en la Hostería Vieja.

10.15 LA CASA DEL GUARDIAN DE LAS LLAVES

Es quizás el primer edificio que uno ve al entrar a la ciudad, la Casa del Guardián de las Llaves se localiza cerca de la Gran Puerta. Es una estructura inclinada y bastante antigua con las plantas superiores de madera (la fachada enyesada) y (la rareza de) tener un tejado de paja. La paja se importa especialmente desde los recodos inferiores del Anduin (esto es, el Ethir). Aunque pequeña, la Casa del Guardián de las Llaves es un edificio importante, ya que es la residencia del Guardián de las Llaves, el segundo funcionario más importante de la ciudad. (Sólo el mismo Príncipe-Presidente es de mayor categoría).

El Guardián es el jefe de la Asociación de los Porteros y los Guardianes de las Puertas, la asociación propietaria de la Casa del Guardián de las Llaves. Porta a Edrogól, una llave mágica que encaja en cualquier cerradura de las defensas de la ciudad y que protege automáticamente al portador de los efectos de cualquier trampa relacionada con ellas. Está vinculada al asiento del Guardián en la Cámara del Conclave, que el Guardián o el Príncipe-Presidente puede convocar en cualquier momento.

El actual Guardián es Erdil, un hombre ambicioso de más de cincuenta años. Tiene una fuerte, y a menudo cortante, personalidad y cabello rubio. Normalmente viste un peto de malla ligera semejante a un crisiath, y una capa de terciopelo con un ribete grueso y trenzado.

EL GUARDIAN DE LAS LLAVES

Con el fallecimiento del Rey Eärnur en el 2050 T.E., la línea de Anárion se extinguió y la tutela del Reino del Sur se confió a los Senescales. El primer Senescal, Mardil, naturalmente abandonó muchos de los ministerios reales hereditarios que se asociaban con la familia real. Otros puestos se convirtieron en una administración unida o existían sólo sobre el papel. Con el paso de los siglos, la burocracia de Gondor se desarrolló más allá de la antigua forma imperial, que era más compleja y a menudo implicaba dos líneas paralelas de autoridad: la primera real y hereditaria, la segunda una meritocracia que arraigó en un servicio erudito.

Sin embargo, el ministerio del Príncipe-Presidente se abandonó más pronto. Después que el Príncipe Mindacil muriera en el año 1741 T.E., el Rey Tarondor rehusó nombrar un sucesor, comprendiendo que no había necesidad de un administrador real en Minas Anor mientras en la ciudad permaneciera el trono del Rey. Una vez la capital se trasladó desde Osgiliath, la Princesca-Presidencia de la Ciudad del Sol estaba condenada. Así, las tareas de la alcaldía pasaron al diputado del Príncipe-Presidente –el Guardián de las Llaves.

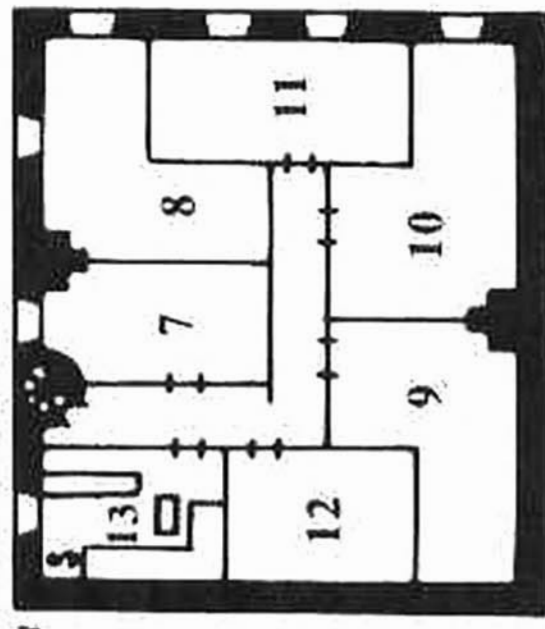
El Guardián de las Llaves continuó como administrador jefe de la capital durante toda la Tercera Edad, ya que los Senescales retuvieron la estructura civil que heredaron de los reyes. Más tarde el Rey Elessar escogió hacer lo mismo, moviéndose de la idea de resucitar la Princesca-Presidencia. Elessar recompensó el noble servicio que realizó Húrin el Alto durante la Guerra del Anillo (cuando gobernó la ciudad mientras el ejército de Gondor asediaba Mordor), procurando evitar la desagradable perspectiva de futuras intrigas dinásticas.

PLANTA BAJA

La entrada a la casa está detrás de una fila de pilares rectangulares (1) que soportan los pisos superiores. Tallados en vigas de madera curada, los pilares están ennegrecidos por el paso del tiempo. En cada uno está adherida una llave de hierro macizo que es puramente decorativa pero guarda un gran significado simbólico. La puerta doble tiene nervaduras hechas de madera de color negro, enormes goznes de hierro y grandes aldabas. Un pasillo conduce en línea recta a lo lar-

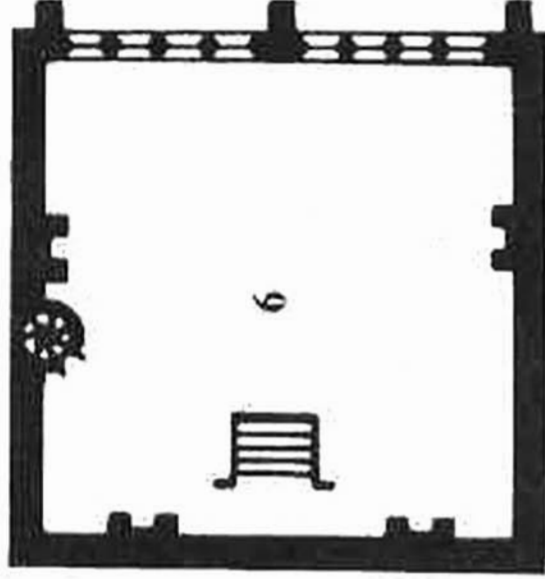
LA CASA DEL GUARDIÁN DE LAS LLAVES

Escalera secreta (muy empinada)
La entrada está bloqueada; el mecanismo que la libera se esconde en un armario secreto en el centro de la habitación

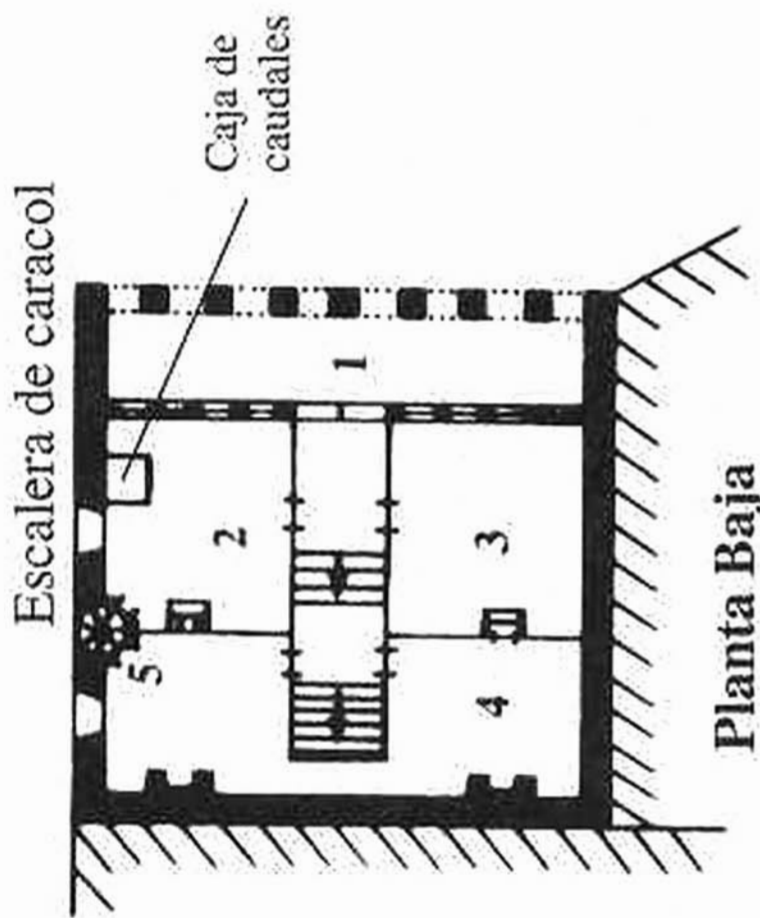


Segunda Planta

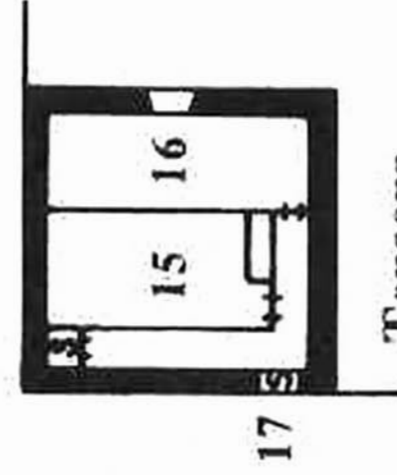
Sostiene el saliente de la segunda planta



Primera Planta



Planta Baja

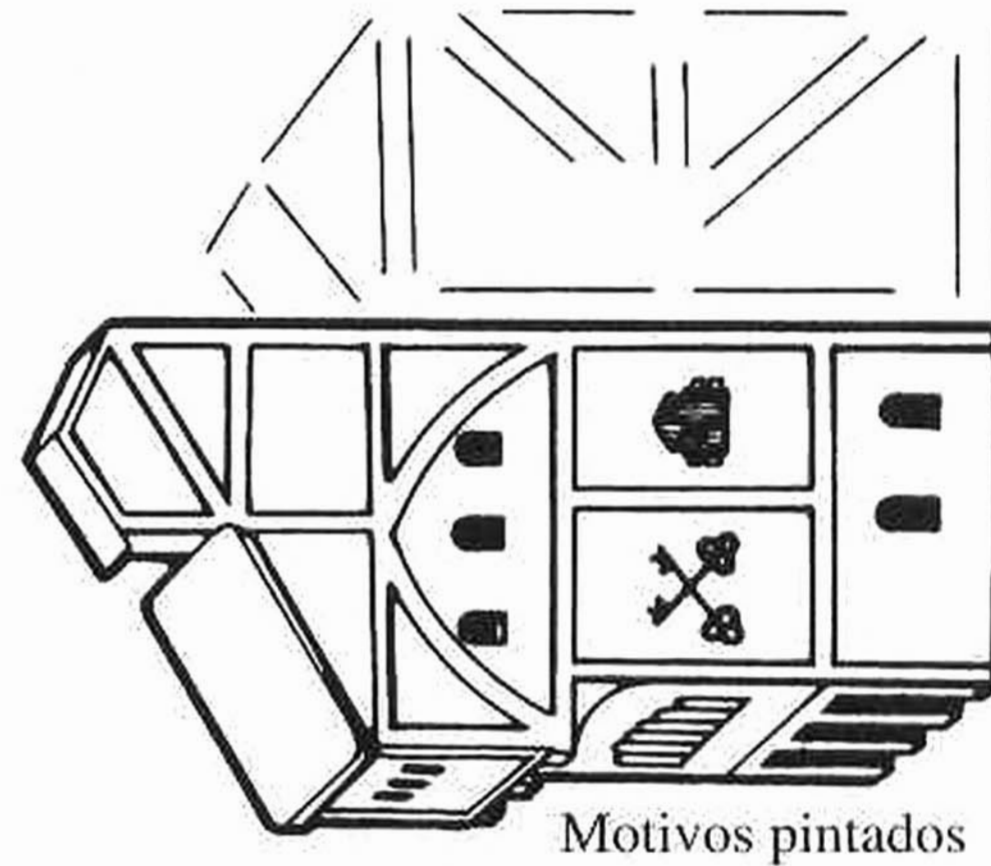


Tercera Planta

La Casa del Guardián de las Llaves
Lugar de encuentro de la Asociación de los Porteros y los Guardianes de las Puertas, y que utiliza la Asociación de los Cerrajeros

El Guardián es Erdil, un asociado cercano a Tirbelór Malbréd. Entre ambos controlan la ilegal Asociación de los Ladrones. Sólo a los más hábiles se les ofrece la oportunidad de unirse, pero a cambio se les suministra excelente información sobre diferentes buenos objetivos.

Goromil (mago, creador de puzzles)
Rúzakhâr (Ad: Maestros de los puzzles)



Motivos pintados

go de una magnífica escalera; hay necesidad de unos pocos escalones a medio camino ya que la cocina (4), que se encuentra en la parte trasera de la casa, está ligeramente más alta que la fachada.

Dos habitaciones dan al pasillo. La primera es una oficina (2) que contiene el despacho del Guardián, los archivos de la organización de su asociación, y dos escritorios para los empleados que trabajan para el Guardián. Siete grandes tomos tratan sobre los impuestos que se pagan dependiendo de la clase de materiales y mercancías que se traigan a la ciudad, porque a menos que lo adquiera un asociado para utilizarlos en la fabricación, debe pagarse un impuesto. Esta es una de las mayores fuentes de ingresos de la ciudad. El Guardián es responsable de su recaudación y, durante el día la oficina y el área alrededor del edificio está constantemente concurrida por comerciantes y transportistas. También se encuentra en la oficina una caja de caudales de piedra con una puerta de metal. Sólo puede abrirse con Edrogól, ¡porque es virtualmente imposible forzar su cerradura encantada! (Este mecanismo de cerradura requiere de veintiuna maniobras ab-

surdas, lo que significa un -70, para evitarla) La caja de caudales contiene una gran cantidad de monedas, muchas de ellas extranjeras, que se obtienen o se cambian con los impuestos.

Los guardianes pueden tomarse un breve respiro de su trabajo en el suntuoso salón (3). El hogar de la cámara, un surtido de sillas y de mesas lo convierten en un lugar perfecto para comer el ininterrumpido movimiento de aperitivos y bebidas que proporciona la cocina de la Casa del Guardián de las Llaves.

Subiendo un par de escalones hacia la parte trasera del edificio, está la cercana cocina que es lo suficientemente grande para hacer frente a un banquete en el piso superior. Dos enormes fogones para asar dominan la habitación y, contiene mesas de trabajo y un surtido completo de los utensilios necesarios. Dos miembros de la Asociación de los Cocineros trabajan aquí, a ambos los contrata el Guardián. La cocina y la oficina comparten una pequeña escalera de caracol (5) que une ambas plantas. Durante los banquetes, la mayor parte de la comida se sube por este camino.

PRIMERA PLANTA

El gran comedor ocupa completamente la primera planta, una cámara que se utiliza para banquetes y ocasionalmente para reuniones de un grupo de cerrajeros que se llaman a sí mismos los Rûzakhârín (sing. "Rûzakhâr"). Antigua calificación adûnaica, su nombre significa "Maestros de los Puzzles". Diseñan y hacen intrincados mecanismos que intentan intrigar y frustrar a los no iniciados —son complejos juguetes para adultos. Para muchos de ellos esto es sólo un pasatiempo que ocupa las horas libres, pero unos pocos se ganan la vida vendiendo sus ingeniosas mercancías.

El líder de los Rûzakhârín es Goromil, un anciano conocedor de la magia dúnadan que ha viajado mucho durante su vida y ha aprendido muchos secretos de los enanos. Miembro del Anillo de Sangre y hábil hechicero, es el principal contacto de Gandalf (Mithrandir) en Minas Anor.

El gran comedor tiene muchas mesas y sillas, todas antiguas y talladas en una venerable madera ennegrecida con el tiempo; el piso lo forman bloques de madera que componen un dibujo, y de las paredes cuelgan pinturas tan incrustadas del hollín y la suciedad de siglos que es imposible saber su tema. Cuatro grandes chimeneas rodean la habitación proporcionándole calor.

SEGUNDA PLANTA

Sostenida con contrafuertes, la segunda planta sobresale por encima de la primera. El único camino para subir es mediante una estrecha escalera de caracol, que conduce a un pasillo que proporciona acceso a varias puertas. Hasta donde la gente sabe, esta es la planta más alta de la casa. El Guardián tiene aquí un estudio (7), una habitación que contiene un enorme escritorio con cajones atestados de todos los documentos que no quiere dejar tirados en la oficina de la planta baja. Hay librerías en tres paredes del estudio, cada una contiene libros de historia, archivos, anales de la asociación y de la ciudad, etc. Varias bellas tallas de madera decoran la cámara, un legado de uno de los primeros guardianes.

Tres dormitorios ocupan la segunda planta, cada uno bien amueblado con gruesas y lanudas alfombras y cálidos cortinajes. El 8 lo ocupa el diputado del Guardián, Gamallin, un ex-soldado con un gran espíritu de la camaradería. Erdil confía en él en todo lo referente a su cargo pero no sobre su vida secreta (ver más adelante). Gamallin es un viudo cuyo hijo de dieciseis años todavía vive con él. El hijo, Gerond, es alto y fuerte, y quiere llegar a ser aprendiz de guardián. Por otra parte, Gamallin espera que sea primero soldado.

La segunda habitación (9) la ocupan los dos cocineros que trabajan en la cocina de la planta baja, mientras que el tercer dormitorio (10) es la vivienda de los empleados de Erdil. Ninguno de ellos tiene mujer o hijos.

Hay también una cámara para invitados (11) que utilizan las personas que visitan a Erdil. La habitación se mantiene en muy buenas condiciones y contiene varios objetos valiosos como candelabros, estatuillas, y adornos (más de ocho objetos de 5 a 50 mp cada uno). Su puerta se mantiene normalmente cerrada con llave y el mecanismo, que no tiene una trampa, es muy difícil (-20) de forzar. Hay un único y enorme servicio (12) para toda la planta con todas las comodidades normales.

La última habitación de la segunda planta es la biblioteca (13). Cerrada con llave igual que la cámara de los invitados, es un almacén de estanterías de libros que cubren todas las paredes e incluso hasta casi fuera de la habitación. Un armario para rollos de pergamino se encuentra en el centro de la biblioteca, y está ingeniosamente puntuado con agujeros

circulares semejantes a casilleros en los cuales se deslizan los pergaminos. Aquí hay libros de los que se puede aprender sobre muchos temas, especialmente aquellos relacionados con la historia de la ciudad y el Reino del Sur y, en cualquier momento, uno o dos tomos de magia, o de libros que tratan sobre asuntos relacionados con la magia, descansan en las talladas estanterías de la biblioteca.

Una estantería falsa que se levanta en una de las esquinas de la biblioteca, esconde una escalera secreta (muy empinada) que sube hasta la tercera planta. Aunque pesada, no está cerrada con llave, pero cualquier movimiento de la estantería sobre sus goznes informará rápidamente que contiene una trampa.

Trampa: El disparador de la trampa puede evitarse si se presiona una palanca escondida en el fondo de uno de los tubos del armario de pergaminos. Esta palanca es extremadamente difícil (-30) de divisar. De cualquier manera, cuando la puerta se abre una granizada de (+50) pivotes ligeros de ballesta partirán desde las estanterías de enfrente de la puerta. (Las aberturas que arrojan los misiles son también extremadamente difíciles, -30, de descubrir, incluso con una búsqueda exhaustiva). La trampa lanzará de 1 a 5 misiles que impactarán a cualquiera que permanezca de pie frente a la puerta secreta.



TERCERA PLANTA

La tercera planta es mucho más pequeña que las anteriores. Contiene sólo dos habitaciones, junto con un estrecho pasillo que las une con la escalera secreta. La primera habitación es una sala de reuniones (15) que utilizan los ladrones para planear los asaltos. Esta cámara está llena con los planos y mapas de la ciudad, y que cubren dos de sus paredes. Un encerado cubre otra pared, su superficie está marcada con tiza.

La habitación está amueblada con una larga mesa y una colección de viejas sillas. Las estanterías de detrás de la puerta contienen los archivos de los modos de proceder de la Asociación de los Pícaros, una grave acusación para sus líderes Erdil y Tirbelôr Malréd. (Ver secciones 8.54 y 7.22). La habitación es utilizada principalmente durante la noche, pero ocasionalmente un ladrón que esté siendo buscado puede encontrar aquí un alojamiento seguro.

La otra habitación es el dormitorio del Guardián (16), y está amueblada de forma opulenta. Muchos de los objetos que hay aquí han sido robados de las mejores casas de la ciudad y son de un valor incalculable: lámparas con el cristal cortado en facetas; platos y copas de oro macizo; una gema incrustada en la cara de un tablero; una caja hecha de marfil y plata; cinturones y guanteletes tachonados con diminutas perlas; y más, mucho más. Erdil también posee varios útiles objetos mágicos incluyendo una Capa de las Sombras, Botas de Pisadas Silenciosas, un Anillo de Equilibrio y un Cinto de Escalada. Ha tenido una larga y exitosa carrera como ladrón, que aproximadamente se corresponde con su servicio como guardián. Cuando se convirtió en el Guardián de las Llaves, transformó el ático de la vieja Casa del Guardián de las Llaves a sus necesidades.

La única otra cosa de interés de la tercera planta es la puerta secreta (17), que permite el acceso a los tejados de los edificios vecinos. Proporciona una entrada para los "invitados", que ocasionalmente llegan para planear más robos comprometidos.

10.2 SEGUNDO CÍRCULO

10.21 LA CASA SOLARIEGA DE LA CERA

La Casa Solariega de la cera es la combinación de un taller y una casa de huéspedes. Es la mayor casa de oficios de la Asociación de los Candeleros y sirve como lugar para sus reuniones. La casa solariega no es propiedad de algún individuo o grupo particular, pero los trabajadores más antiguos –los cinco maestros de la casa solariega– toman todas las decisiones que rodean a sus negocios. De los cinco, Limlach el Fiador, líder y diputado de su asociación, es el primero entre iguales.

La casa solariega es un edificio de piedra bastante antiguo, al que se le añadió una planta extra hace casi ochenta años. Tiene una atractiva capa de pintura de color crema y gris en el exterior, con un tejado de color beige. La enorme veleta dorada con forma de candela que corona su tejado es un célebre punto de la ciudad.

PLANTA BAJA

Un pequeño jardín (1) en el exterior de la Casa Solariega de la Cera es su rasgo característico más notable. El jardín comprende un césped, algunos arbustos, y una estatua emplazada detrás de un parterre de flores. La estatua está tallada en pórfido y representa a Línclien la Valiente, una asociada que una vez salvó a un círculo completo de la ciudad de un gran incendio en el año 1325 S.E. Su intercesión impidió la explosión de una impresionante tina de aceite hirviendo, a Línclien se la nombró candidata del Cónclave en reconocimiento a su servicio a la ciudad.

Junto al jardín se encuentra el camino cubierto de entrada (2) hacia el interior de la tienda. El camino está atractivamente pavimentado con mármol de color malva y blanco. Está rodeado con una columnata, una hilera de altas columnas que soportan el saledizo de la segunda planta. Desde aquí, una escalera de piedra pegada a la pared exterior asciende hasta la segunda planta y se une a un descansillo junto al Comedor Largo.

Al otro lado del edificio hay un patio rodeado por una pared. Una pared de madera lo separa de las callejuelas, tiene 3 metros de altura y una única puerta cerrada con llave. (Está fuertemente atrancada, ya que es fácil, +20, de forzar su sencilla cerradura). El patio adoquinado (3) contiene un pilón con agua y una bomba de agua, y está contiguo al taller, a la cocina, y a un corredor. Varios armarios de madera, que contienen Ulcaimion, telas alquitranadas para cubrir barriles y, varios utensilios y materiales, se sitúan alrededor del patio. Hay normalmente una o dos personas en el patio durante el día, aunque durante las tardes de buen tiempo se les unen algunos peones que utilizan varias cubas, recipientes y largas cuerdas para lavarlos y secarlos.

Un raro tejado de doble bóveda cubre la enorme área de taller (4) de 17 x 14 metros. Tiene tres entradas: una enorme entrada a un lado junto a una callejuela y otras dos puertas, una que da al patio y la otra a la vivienda. Los repuestos y materiales se almacenan junto al patio, mientras que en la esquina contraria está la tina principal donde se derrite y se hierve la cera de las velas. La cera refinada se vacía en tres tanques al fuego, cada uno se trata y utiliza de diferente manera.

Docenas de trabajadores y mujeres fabrican aquí toda clase de velas y objetos hechos de cera. Sus productos incluyen velas ordinarias; velas de junco, hechas con juncos bañados en una ligera capa de cera; gruesas antorchas de cera aceitosa; lamparillas que arden lentamente; velas de fantasía, fundidas en moldes y coloreadas, talladas o pintadas; bloques

de cera, que compran los sastres para derretirla y mezclarla sobre el teñido; muñecas de cera para las niñas; láminas de cera que se enrollan sobre una vela para darle el grosor deseado; velas que marcan exactamente el paso del tiempo cuando arden; papel de cera para envolver y conservar los alimentos; sellos de cera para documentos; además de muchos productos menos comunes. No fabrican, sin embargo, jabón, aceite, u otros combustibles líquidos.

Pequeños hornos y fogones para mantener la cera caliente se esparcen alrededor de la zona de trabajo, los flanquean cajones con arena, en donde se forman los moldes. El resto de utensilios y piezas de equipo que se utilizan para fabricar las velas se guardan aquí. El más habitual es un colgadero para colgar en cualquier parte las mechas hacia abajo. Al bajarlas repetidamente dentro de una profunda pila de cera derretida, este utensilio permite que cada baño se solidifique antes de añadirse el próximo, lo que proporciona al candelero un producto excepcionalmente uniforme. Como medida de precaución, muchos de los trabajadores visten delantales y guantes hechos de cuero flexible. Varios de los trabajadores más antiguos tienen cicatrices de accidentes, en donde fueron escaldados por la acera hirviendo –una experiencia nada placentera.

La primera habitación que uno se encuentra en un lado de la vivienda del edificio, es la tienda (5). Se divide en dos áreas: la zona de ventas (5a), que tiene existencias de los objetos más comunes y donde hay dos vendedores que atienden a los clientes y registran las compras; y la galería (5b). Las mercancías para su venta se ordenan en estantes y mesas en el centro de la habitación, mientras que los empleados trabajan en el lado derecho.

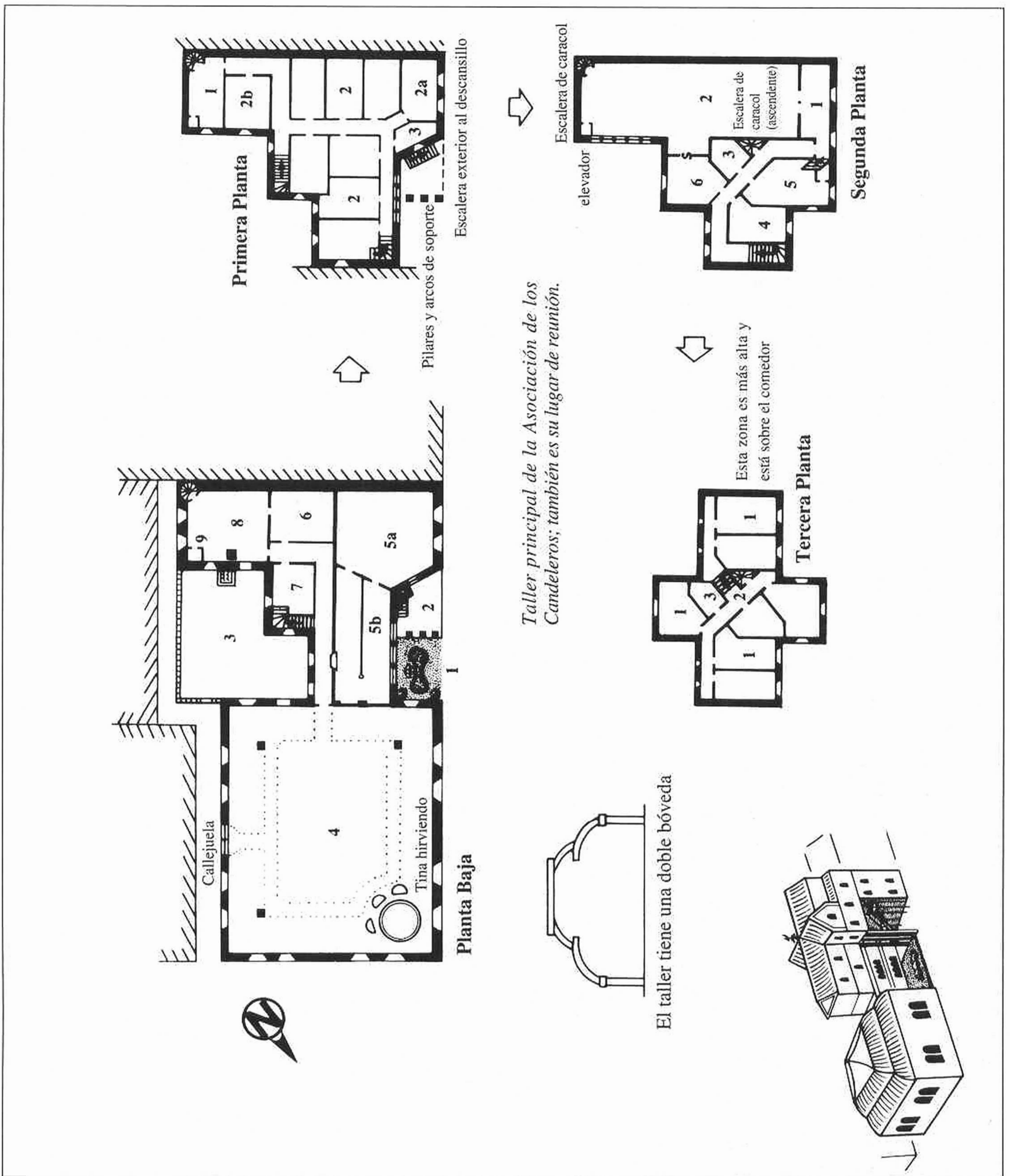
La galería es una zona de exposición para las mercancías de fantasía y los objetos especiales, y se ordenan en vitrinas a lo largo de las paredes y la partición. Muchos de los objetos que se exponen aquí son caros, y algunos no están a la venta. Ambos lados de la cámara tiene ventanas, pero la ventana de la pared interior se alinea con la abertura que mira al patio.

Detrás de la zona de venta hay una oficina (6) donde se guardan y archivan los registros: estantería tras estantería con mohosos volúmenes forrados en cuero que crujen terriblemente cuando se abren. Bajo la luz de una araña de luces de madera con dieciseis velas, otros dos empleados de la Asociación de los Escribas trabajan aquí. Uno es un ladrón y corta bolsas de poca monta.

Enfrente de la oficina hay un enorme servicio (7). Se utiliza para lavarse, pero también contiene los retretes. La última habitación de esta planta es la espaciosa cocina (8), que atiende al Comedor Largo que hay dos plantas arriba. El pequeño, pero bien provisto, sótano de la cocina sólo es accesible mediante una escalera a través de una trampilla, sirve de bodega para el vino, la cerveza y otros comestibles. La cocina también tiene una doble chimenea, una escalera de caracol en una esquina, y un elevador de plancha (9) que se jala a mano y que permite que la comida y los platos lleguen a la segunda planta.

PRIMERA PLANTA

La primera planta se compone principalmente de alojamientos para los asociados. Hay dos escaleras que suben; la escalera principal y la escalera de caracol que va desde la cocina al almacén (1). En la parte posterior hay suministros para la vivienda como materiales de limpieza, ropa de cama y del baño; también se utiliza como secadero para las hierbas y la comida, tiene calefacción por debajo del suelo que



se canaliza desde las chimeneas de la cocina. Los dormitorios (2) apenas son especiales, aunque están adecuadamente equipados, algunos de los muebles están un poco anticuados y gastados.

Por otra parte, los dos dormitorios de los maestros (2a y 2b) son semejantes y austeros. El 2a es el alojamiento de Lindethin y su esposa, el maestro más joven. De sólo 40 ó pocos años más, es un diestro cerero y ha desarrollado un par de nuevas y útiles técnicas para la construcción de moldes y el tinte de la cera. Por la ciudad, Lindethin porta a menudo un espléndido eket (espada corta), una maravillosa arma ador-

nada con siete esmeraldas y una vaina de piel de serpiente verde con un lazo colgando.

El 2b es el alojamiento de un desdichado solterón, Ascoring. Es mordaz y duro con sus aprendices y con la mayoría de sus compañeros, y nadie recuerda como llegó a ser un maestro. Ascoring atesora una razonable cantidad de oro en su habitación, la esconde en un cofre bajo los paneles de su cama. El cofre, hecho de lebethron con aros de acero, está cerrado con llave y es difícil (-10) de forzar. Tiene una trampa que hace saltar un dardo envenenado, la cerradura puede ser un obstáculo mortal.

Trampa: La trampa es muy difícil (-20) de desarmar. Sus víctimas reciben el equivalente de un ataque de +30 de arco corto. El dardo tiene una dosis de veneno de Asgurath siempre que resulte un impacto crítico. Las víctimas deben resistir entonces un nivel 3 de veneno o estarán paralizados durante 20—(el bono de CON) horas.

Hay también un modesto retrete (3) en esta y en otras plantas.

SEGUNDA PLANTA

Una escalera de piedra a través del descansillo (1) proporciona un acceso que sube hasta la segunda planta desde el exterior. En el interior, la escalera interior principal, y el elevador y una escalera de caracol desde la cocina proporcionan accesos adicionales. El descansillo tiene un perchero para los visitantes y, una agradable mesa y bancos que miran hacia la calle.

La Asociación de los Sastres regaló, unos años atrás, a la asociación algunos de los delicados tapices que cubren las paredes. Cada uno representa un parterre de flores de colores parecido, y juntos forman un interesante estudio de la naturaleza. Las enormes puertas de madera, cada una con una intrincada talla que parece un panal (completada con unas pequeñas avejas doradas), recuerda al invitado de donde proviene la mayoría de la cera que se utiliza aquí.

Más allá de las puertas está el Comedor Largo, una magnífica cámara cubierta de paneles de madera valiosa semejantes a la miel dorada. Hay varias esculturas de cera al abrigo de unos nichos, la habitación se calienta pausadamente mediante una docena de braseros de cobre situados entre las mesas, la mitad encerrados en cajones de madera tallada. La mesa de los maestros se encuentra en medio en el lado izquierdo, algo metida en la pared del comedor. Detrás hay un secreto panel de acceso hacia el dormitorio de Limlach. El comedor tiene cabida para 70 invitados.

Hay tres confortables dormitorios en esta planta. El 4 es el de Hídril. La única mujer maestro de la asociación; es una solterona de 55 años que ha tenido varios amantes pero nunca se ha casado, prefiere la compañía y la charla de las mujeres. Tiene un buen sentido artístico y diseña algunos objetos de cera muy elegantes, pero todavía funcionales. Hídril disfruta portando oro y normalmente lleva algunos brazaletes, un broche o un prendedor y unas cadenas trenzadas alrededor de su cuello.

La 5 es la cámara de Finwaren. Finwaren es agradable, tiene esposa, tres hijos y ocho nietos (aunque ninguno de los últimos viven aquí). Fue marino en su juventud, llegando a ser primer oficial antes de abandonarlo para dedicarse al oficio de su padre aquí en Minas Anor. Contrario a las costumbres locales (y más estando de acuerdo con la cultura Umbaran), adora a Ulmo diariamente y ha construido un diminuto relicario en la parte de atrás de su habitación. Está decorado con conchas marinas y la domina una diminuta fuente que gotea continuamente en una taza de plata de un valor de varios cientos de piezas de oro. La antigüedad y el diestro trabajo artesano de la fuente la convierten en una valiosa reliquia de familia.

La última cámara es la habitación de Limlach. Limlach es un hombre inteligente y de brillante naturaleza que ha logrado su posición en la jefatura de la asociación utilizando la astucia y el cultivo de muchas amistades estratégicas. Sin embargo, es leal a sí mismo, y es impopular en el Cónclave, donde los demás miembros lo ven (hasta cierto punto) a través de esa fachada.

Limlach vive con su esposa Andressa y su nieto de cua-

tro años de edad, ya que los padres del chico perecieron en la reciente Plaga. La cámara está adornada con tapices tejidos con hilo de plata, y con muchas lámparas, porque la esposa de Limlach procede de Morthond y tiene un miedo mortal a los muertos vivientes y cree que estas chucherías la protegerán durante la noche. En una pared hay un alto espejo de plata rodeado con velas perfumadas.

TERCERA PLANTA

Una escalera triangular sube hasta la tercera planta, que contiene siete dormitorios (1), una sala (2), y un retrete (3). Todos se asemejan mucho a los de la primera planta. Esta planta es un añadido relativamente reciente, y está hecha enteramente más de madera que de piedra.

10.22 LA GRAN PANADERÍA

Los habitantes se preguntan si la Gran Panadería es un taller o un templo al “dios de la comida”. Sea de quien sea la opinión (y generalmente la opinión de los panaderos de Minas Anor tiende a aceptar que en efecto son los favoritos en la tierra de algún Vala), la maravillosa Panadería es en efecto un monumento espléndido. Tiene dos torres octogonales cada una de 20 metros de alto. Las une una estrecha entrada al edificio, que forma una U con la misma panadería.

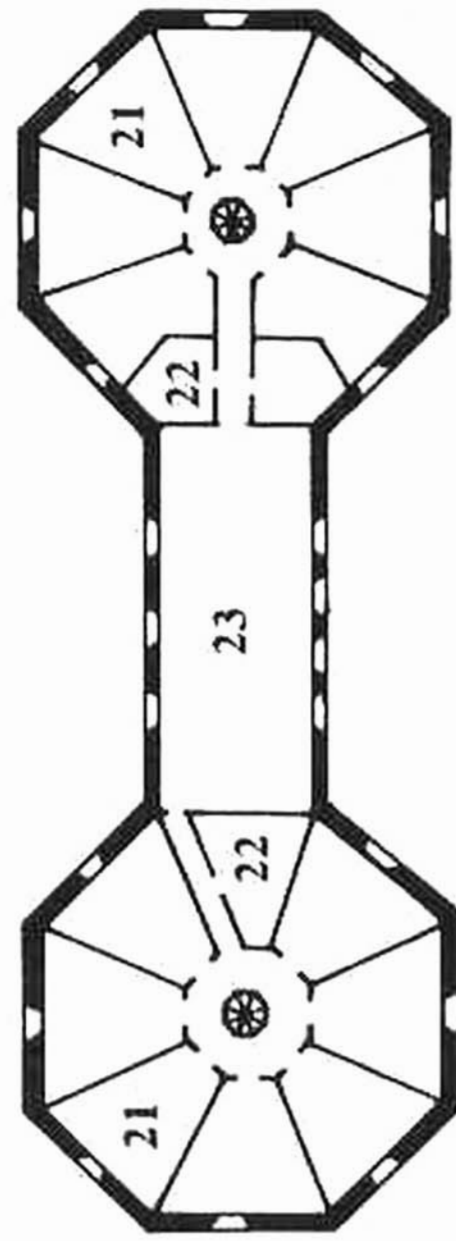
Como principal casa panadera de la ciudad, la Gran Panadería es también la residencia del Alto Panadero, Palanthrar. Los aprendices y los muy jóvenes le conocen también como Hayrick, es enorme (fácilmente más de 160 kilos), con una revoltosa mata de pelo rubio oscuro y una cara continuamente sonrojada y rojiza. Sus brazos y dedos son impresionantemente fuertes, a pesar de su peso, y puede amasar cada vez dos veces más pasta que cualquiera de sus compatriotas. Una cantidad igual de sangre dúnadan y norteña fluye a través de sus venas, y algunos le unen con la familia de la Reina Vidumavi, la esposa de Eldacar (Reina de 1432 al 37, y de 1447 al 90 T.E.). Palanthrar gobierna la Panadería con mano de hierro, pero es amable y considerado con cualquiera de sus asociados o sus familias, en particular cuando los necesita.

PLANTA BAJA

Enfrente del edificio hay una pequeña zona de césped (1) que se divide mediante un camino adoquinado. A un lado hay normalmente un tenderete provisional que vende a la ciudad pasteles, pastas y hogazas recién salidos, y todavía calientes, del horno. El camino pasa a través del centro de la sección que une las dos torres. Este paso bajo un arco (2) es lo suficientemente ancho para que pasen las carretillas que traen los cargamentos de harina, mantequilla, azúcar y otros suministros. Que se descargan sobre el patio central pavimentado (3), y se introducen a través de las enormes puertas de entrada de la propia Panadería. Aquí hay tres zonas de almacenaje: la 4a para la harina (de diferentes variedades), la mantequilla, la crema y otros productos del día; la 4b para el azúcar y la confitería, las frutas secas y cristalizadas, etc.; y la 4c para la madera que se necesita para cebar los hornos durante las largas horas de cocción.

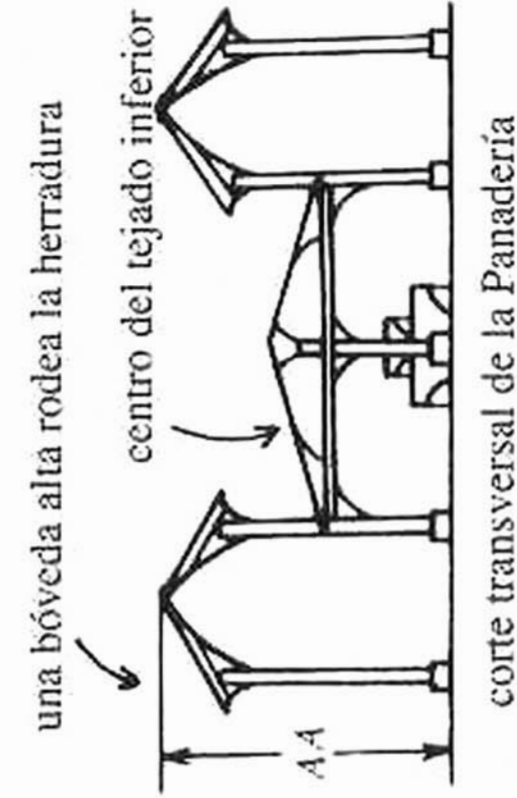
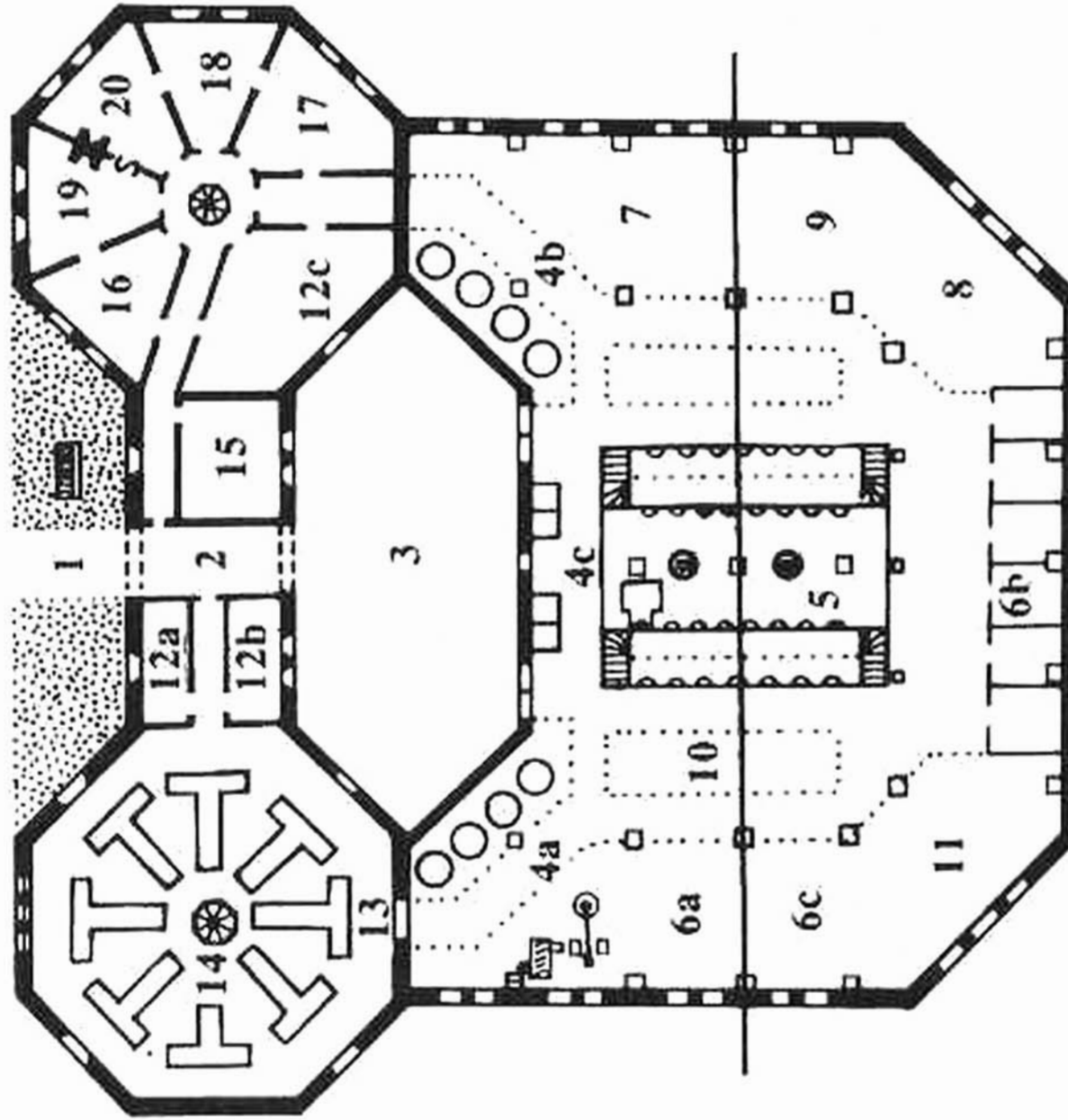
Los hornos (5) forman la parte central de la Panadería. Hay dos niveles. Los hornos inferiores, más anchos, son de 2 metros de profundidad y están más fríos que los más pequeños de encima. Los hornos inferiores se utilizan para hornear los pasteles y las pastas, mientras que los superiores se utilizan para las hogazas, los rollos y las galletas, que requieren temperaturas mayores. Hechos de cerámica y piedra, los hornos tienen conductos para que circule el aire ca-

LA GRAN PANADERÍA

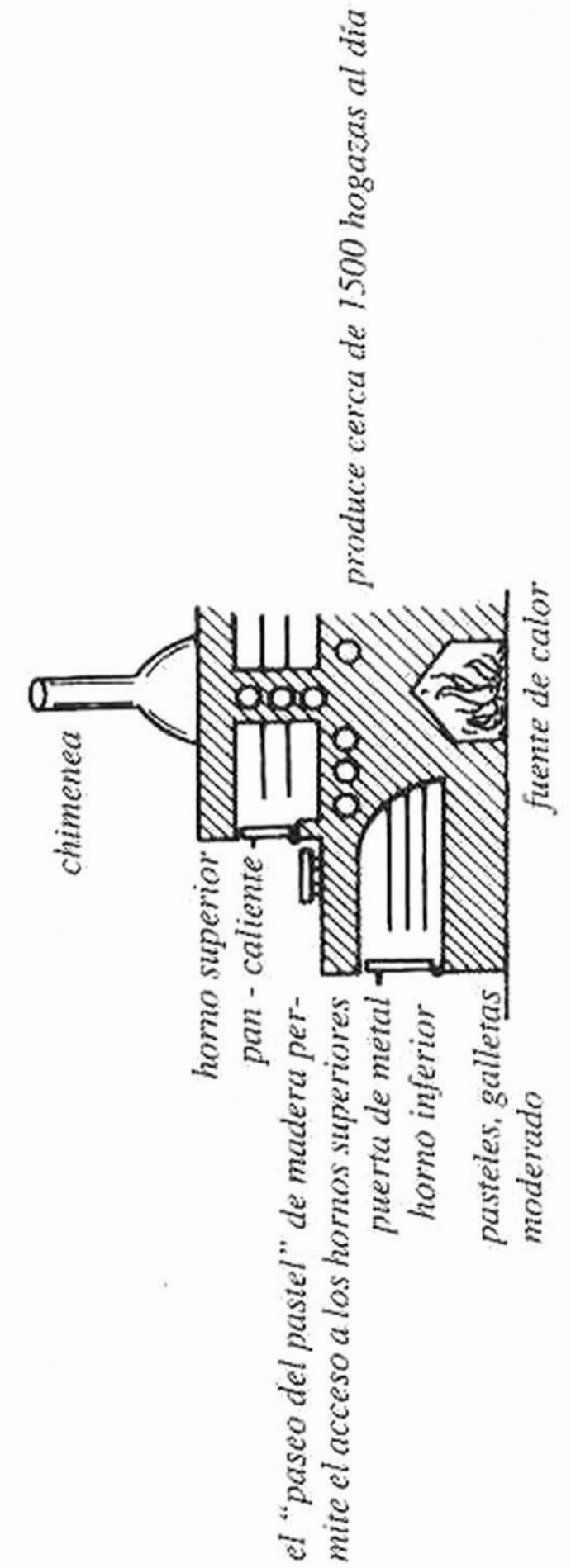


Hay otro nivel encima de este en cada octógono, con 7 dormitorios en cada uno de ellos.

Hay un desván en cada octógono, que proporciona dos dormitorios más pequeños



La mayor parte de las carretillas van de un lado a otro con la masa, el pan y los pasteles y de una etapa a otra



liente que proporciona los fuegos que hay a un extremo. El humo sale a través de dos grandes chimeneas.

Los hornos tienen puertas de metal. Los inferiores tienen una sección frontal de escalones móviles, detrás de los cuales los panaderos (que utilizan grandes y planas palas de madera) colocan las bandejas de los pasteles listos para hornear. La fila superior se alcanza mediante un corto tramo de escaleras. Como en lo alto de los hornos inferiores hace demasiado calor para andar sobre ellos, los cargadores deben llevar puesto un calzado de gruesas suelas hecho con cuerdas y lona, y caminar a lo largo de unos tablones, que se conocen como el "paseo del pastel".

El área de trabajo de la panadería se divide en diversas zonas diseñadas para diferentes tareas y productos. La masa del pan se produce en la 6. En la 6a la masa se mezcla; la mezcla normal se hace en inmensas cantidades. Un gran bol de cerámica está coronado con un caballete de acero del cual descende un enorme gancho. El tubo dentado del gancho se introduce alrededor de una rueda dentada, que está unida a una noria movida mediante una cisterna llena de agua. El gancho mezcla juntos la harina, el agua, y la levadura y hace la masa inicial. Luego, la masa se saca del bol y se divide en cantidades más pequeñas. Se llevan a los cuartos de prueba (6b) para leudarse, la masa se asienta en pe-

queñas alacenas de madera, cada una se corresponde con un estante y se calienta despacio mediante tubos que salen del fuego de los hornos. Una vez se ha leudado, la masa se divide en hogazas individuales y se amasa de nuevo en mesas de madera (6c). Después, las hogazas se disponen en fuentes con hoyuelos y se las permite leudarse de nuevo hasta que se horneen.

Todos los pasteles se hacen a mano en la 7. Los dulces y las pastas se acodan tiernamente en la 8, y las deliciosas y crujientes galletas se mezclan, aplanan, y cortan en la 9. Todo lo que sale de los hornos se lleva primero a las mesas de acabado (10). Estas tienen muchos estantes para que se enfríen, y es donde al pan, a los pasteles o a cualquier otro pastel se le “da la última mano”: se les alcorza y esparce semillas o adornos; se les junta y rellena de crema, etc. Entonces se los empaqueta en bandejas de madera para su reparto a las panaderías, restaurantes, casas de huéspedes, etc.

Naturalmente esto hace que la toda planta de trabajo sea un lugar activo y lleno de movimiento. A donde se mire, hay personas mondando, agitando, amasando, arrastrando carretillas, levantando canastas y sacos, batiendo, ensayando, probando, y moviendo sus manos en el aire. Finalmente, todo lo que se utiliza en la preparación acaba en la laboriosa y llena de vapor área de lavado (11) –en donde las altas rejillas de drenaje parecen surgir de modo amenazador para atrapar al imprudente aprendiz y retenerlo prisionero durante horas, sólo para ponerlo en libertad cuando esté tan arrugado como una de las pasas de uno de los famosos pastelillos de crema de ciruela de Palanthrar.

Después del febril frenesí de un duro día de horneado, muchos de los trabajadores están listos para retirarse a sus habitaciones. Primero tienen que lavarse a fondo en uno de los dos aseos gemelos (12a para hombres, 12b para mujeres) y devolver recién lavados y secados sus mandiles y cofias al almacén (12c), junto con cualquiera de los utensilios especiales. Las comidas se sirven en el comedor de la Panadería (13), una habitación octogonal con ocho pilares de soporte y una escalera de caracol central (14). Esta escalera baja hasta las cocinas y sus bodegas. El comedor mismo es grandioso y de un blanco prístino. Una enorme escultura en relieve moldeada en una variedad especial de pan sin levadura (de 1 x 1 metros) es la única decoración de la cámara. No es comestible, y se cambia cada semana.

Las demás habitaciones se encuentran a lo largo del pasillo. A la derecha junto al túnel está la oficina de la Panadería (15). Todas las entregas se facturan aquí y las bandejas de las mercancías entregadas se anotan en el libro de ventas. Libros de contabilidad y pergaminos de pago, que guardan dos escribas, ocupan las estanterías. En la torre está el almacén antes mencionado, y un salón (16) para los visitantes diarios, amueblado con confortables asientos, alguna decoración en plata y porcelana, y un brasero como calefacción.

La puerta del dormitorio de Palanthrar (19) está normalmente cerrada con llave. Este mecanismo es de dificultad Media (+0) de forzar y tiene echado un cerrojo por la noche. Ninguna trampa guarda esta entrada de filigrana de roble, pero una pequeña campana cuelga en el interior de la puerta.

La biblioteca de las recetas (17) es una habitación importante en donde la asociación guarda muchos tomos antiguos que contienen las recetas de los platos transmitidos a través de los siglos, algunos desde la época númenóreana. La mayoría están escritos en quenya o sindarin y utilizan un antiguo sistema de pesos y cantidades. Sin embargo, algunas de las recetas más importantes no se guardan aquí, se encuentran encerradas bajo llave en la oficina del Alto Panadero (18).

Un estrecho espacio entre las mohosas estanterías de roble oscuro conduce hasta la oficina. En contraste es luminosa y casi ventilada. Estantes para libros ocupan el centro de la habitación, mientras que el escritorio de Palanthrar se encuentra debajo de las ventanas. Tiene aquí un empleado de confianza (un escriba) para ayudarlo, una tarea considerable a la luz de la plétora de catálogos y archivos de la Asociación de los Panaderos que se alinean en las estanterías a cada lado del escritorio. Estas librerías guardan muchas historias y cuentos sobre el horneado, y varios libros de recetas especiales. Los más recientes se arrinconan detrás de una verja cerrada con un candado, que es muy difícil (-20) de abrir.

Estas recetas, cuidadosamente guardadas, tratan sobre pan y pasteles especiales, de las cuales la más valiosa es indudablemente la de Lembas (S. “Pan de la vida” o “Pan del camino”; Q. “Coimas”). Los misterios que hay detrás de docenas de comidas raras, nutritivas, o delicadas se encuentran aquí. (La receta de los “Pasteles Blancos” de Denethor, que se sirvieron a invitados como Peregrin Tuk, es uno de los platos especiales de este tesoro). Cada uno vale entre 10 y 100 piezas de oro, las siete docenas de libros constituyen una fortuna.

Palanthrar tiene otras dos habitaciones personales en la torre. La 19 es su dormitorio. Está cubierto profusamente con tapices rojos, la mayoría de ellos en malas condiciones e igualmente de mal gusto. La imponente cama de columnas y dosel de Palanthrar, es muy hermosa (aunque muy resistente). Hecha de madera oscura, se adorna con elaboradas volutas y tallas. Sin embargo, un aparador y armario similares crean en la habitación una sensación muy opresiva. Hay aquí poco de interés o valor, salvo quizás una enorme estatua de marfil del Lejano Sur (en la realidad de Mûmakan). Tallada en un colmillo y pintada de marrón rojizo, la talla representa a una mujer voluptuosa y grotesca con un aspecto bastante diabólico. Detrás de esta presa y de un tapiz, hay una puerta secreta que permite la entrada a la Pequeña Cocina (20).

La Pequeña Cocina está sumamente bien equipada y cuidadosamente cuidada. Todo lo vigila personalmente el mismo Palanthrar, que no permite a nadie la entrada. Suele emerger triunfalmente con su última creación, preferiendo trabajar sin estorbos y presentar sólo el fruto final de su labor. La puerta de su oficina tiene placas de acero y una cerradura especial y compleja. El mecanismo en forma de estrella es extremadamente difícil (-30) de forzar. En la cocina (cuyas ventanas son de cristal tintado) se observan nuevas mezclas, comestibles e ingredientes especiales (y algunos muy caros); que se sirven con utensilios, platos y fuentes de plata y oro, espléndidamente trabajados. La mayoría tienen el sello con el símbolo de la Asociación de los Panaderos.

PRIMERA PLANTA

Sólo se accede a las plantas superiores mediante una escalera de caracol que sube a través del corazón de las torres. En la primera planta hay varios dormitorios ordinarios (21) para los panaderos y sus familias. Entre las dos torres hay un dormitorio para los muchachos jóvenes y los aprendices (23). Hay también un servicio (22) para los inquilinos.

SEGUNDA PLANTA

Cada una de las torres se prolonga más hacia arriba, con otro anillo de dormitorios; sin embargo no hay a esta altura una unión entre las torres.

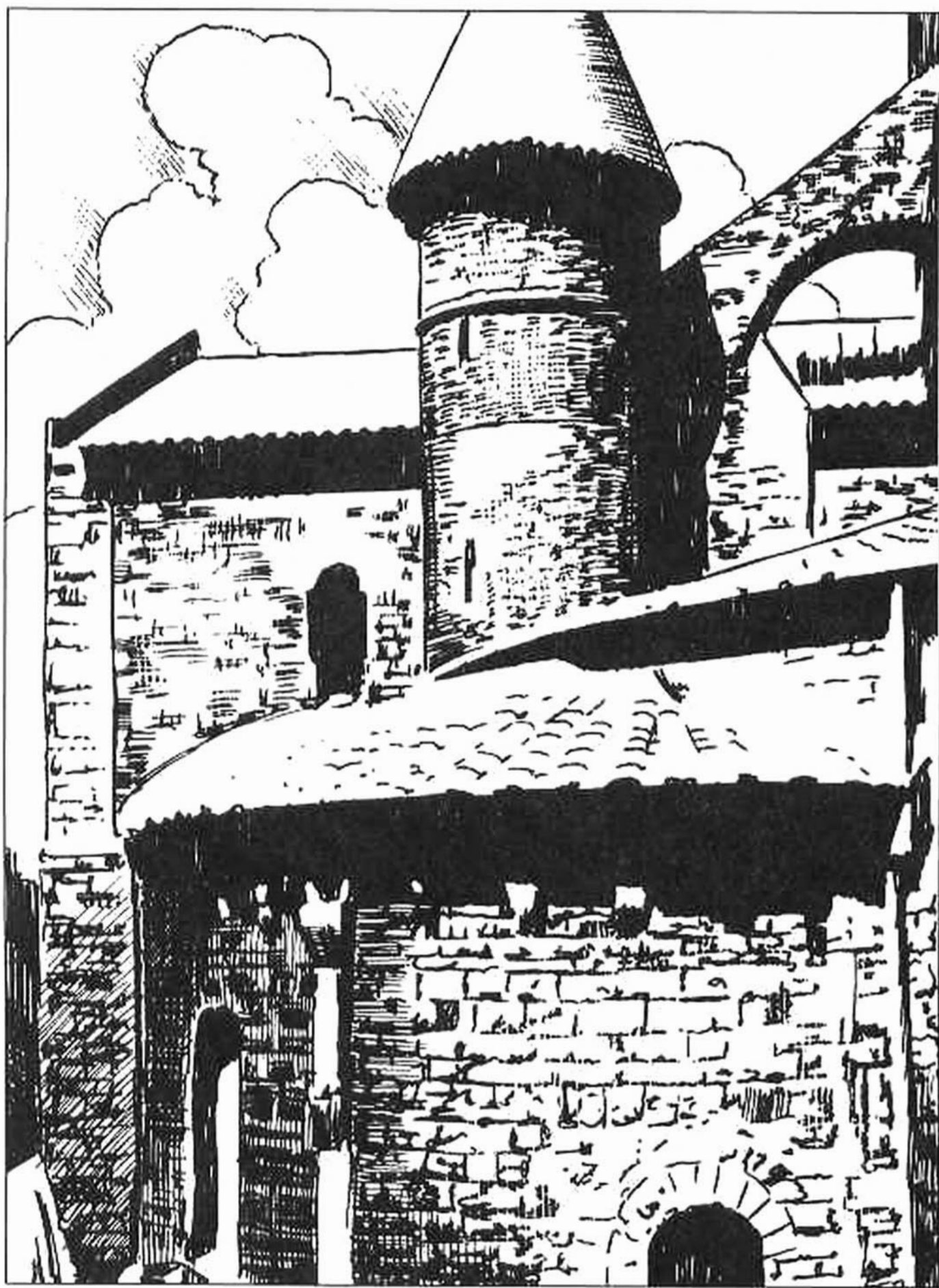
TERCERA PLANTA

La última planta consiste en dos espaciosos dormitorios

(cada uno con su propio servicio). Uno es para las mujeres aprendices y las hijas mayores de los residentes; el otro es un dormitorio mixto para los niños más jóvenes. En el último también duermen dos mujeres mayores, que actúan como niñeras.

10.23 LA CASA DE LOS HARNASTIN

La Casa de los Harnastin es una pequeña pero elegante casa de ciudad, y el hogar de Curmegil Harnastin y su familia. La casa está construida en piedra y cubierta de tejas, el brillo galeno de las enredaderas resalta su apagado color canela y el rojo oxidado que se extiende por la mayoría de la fachada. Durante cuatro meses al año, desde el final de la primavera, de estas parras nacen unas flores semejantes a campanillas de un color blanco amarillento y rezuman un aroma dulce y leve.



PLANTA BAJA

La entrada (1) desde la calle se realiza subiendo un impresionante tramo de escalones y a través de un portal hundido bajo un arco de medio punto. El arco tiene una franja con tres hileras de diseños labrados: una hilera con motivos en forma de dagas, una hilera con escudos, y una hilera con dientes. A ambos lados del arco, hay tres columnas que soportan un tímpano (piedra labrada que encaja en el arco) y que representa la escena de una batalla que presenta a Armagor Harnastin tomando el estandarte de un jefe oriental. Dos enormes estatuas flanquean los escalones por turnos, ambas son más grandes que el tamaño natural. Una representa a Armagor, la otra a su nieto, el célebre Marilgon. Ambas estatuas están esculpidas en mármol grisáceo y están algo gastadas, y muestran a las figuras con el atavío militar completo. La pesada puerta doble de madera, lleva dos espadas cruzadas de los Hombres del Norte (remachadas a la madera), de casi 2 metros largo.

El descansillo (2) es una cámara con suelo de madera de la que cuelgan tapices de batallas del pasado. Todos los muebles están elaborados elegantemente: hay puertas que dan a varias habitaciones, un pequeño armario o guardarropa (3), un tramo de escalones que sube, y una mesa con sillas a un lado para que esperen los visitantes. Alternativamente les pueden hacer pasar al salón (4). Este tiene un mobiliario muy confortable y lo utilizan a menudo durante el día las señoras de la casa. Estas incluyen a Acerinza, la esposa de Curmegil, su cuñada Fírigil, y sus hijas Lúthien, Luinna y Lindúviel. Hay aquí varios adornos valiosos, que incluye una máscara mortuoria de oro macizo de Armagor que se exhibe en una vitrina de cristal. Un decorado hogar calienta la habitación cuando es necesario, aunque muchas veces el sol sirve igual para esta tarea.

La principal habitación de esta planta es el Comedor del Capitán (S. "Rond Thangon") (5), que se extiende también hacia arriba a la siguiente planta. Unos pilares cuadrados desproporcionadamente bajos soportan el techo abovedado de piedra y flanquean la puerta doble; en las mismas puertas se encuentran tres brillantes escudos, que portaron los miembros de la familia en una época u otra. El comedor tiene una mesa alta y dos mesas que la flanquean. Las paredes sostienen un impresionante despliegue de armas y escudos, trofeos de muchos años de campañas. Algunos datan de la época de Armagor, incluyendo una usriev Asdriag Oriental (As. "Lanza-espada") de metal verdoso de la cual se dice que está encantada, un espadón con seis diamantes, y tres yelmos de hierro con intrincados forjados que una vez adornaron las cabezas de líderes Uruk. Hay varios cientos de objetos de todas clases. Un mosaico abstracto, representación de Tulkas, decora el centro de la habitación.

La cocina y la sala de trabajo (6) sirven al comedor, y también alojan a los tres criados que ayudan a llevar la casa. Un cocinero de la Asociación de los Cocineros viene cada día a preparar las comidas; vive en otra parte. La cocina está conectada al patio (7) mediante una puerta trasera, pequeña y sólida, y también a la bodega: ambos lugares tienen trampillas en el suelo. Una tapia de madera de 2,5 metros rodea el patio con una puerta cerrada con llave. Los objetos que no se guardan en la bodega se encuentran en la despensa y el almacén (8). Ambos están bien provistos con comida, bebida y loza de gran calidad, en todo momento.

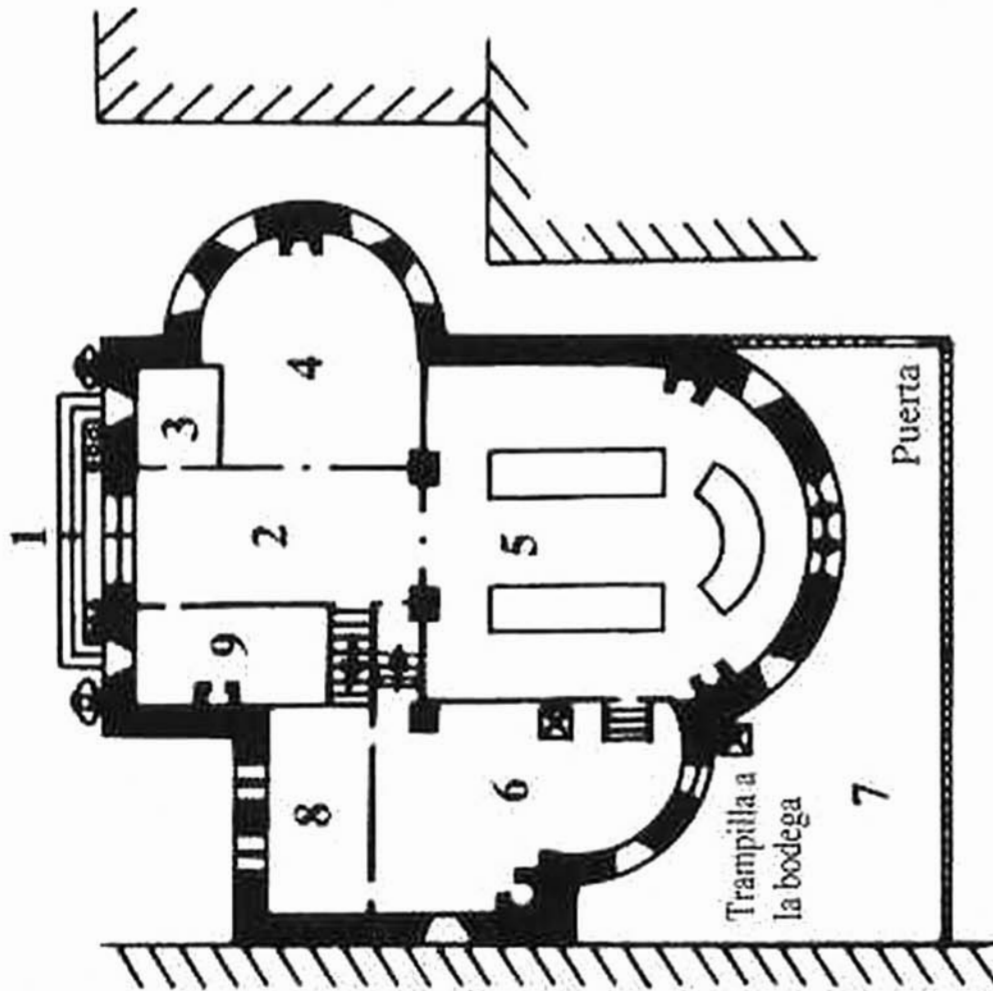
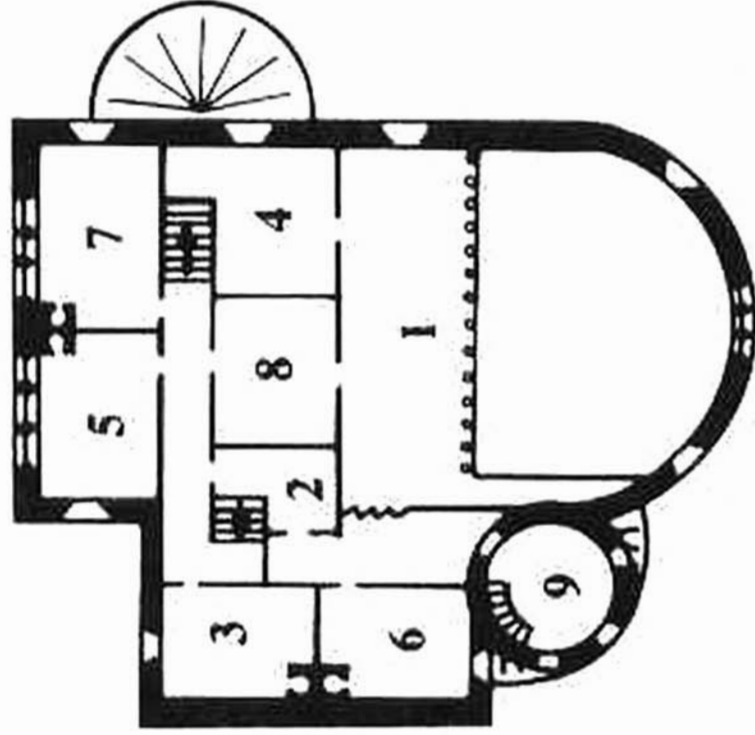
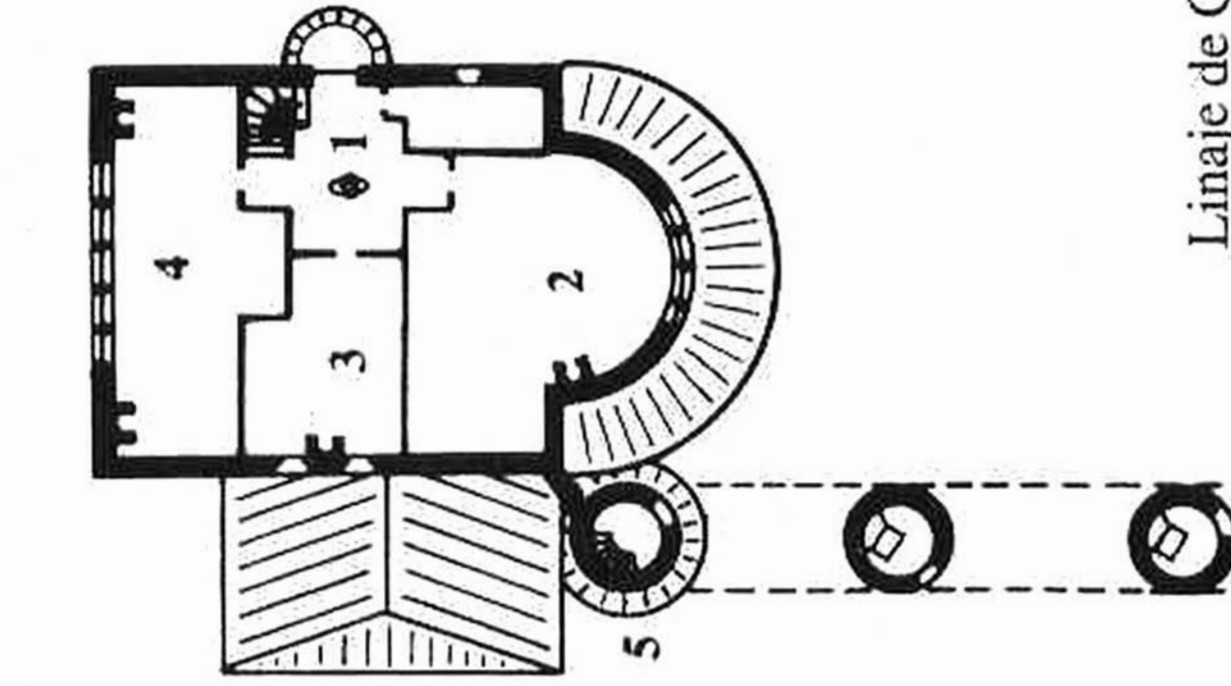
La última habitación de esta planta, en la parte delantera del edificio, sirve como estudio de Curmegil (9). Raramente se utiliza como tal, y se utiliza más a menudo como salón. Curmegil se retira a este refugio para tener una charla tranquila y beber con sus invitados después de una comida. Hay algunas librerías atiborradas de libros sin leer, la mayoría de aburridas historias militares y relatos de antiguas campañas, junto con un escritorio sospechosamente limpio, algunas sillas y un cofre. El cofre es difícil (-10) de forzar y guarda algunos objetos de cristalería muy bellos (cada copa vale probablemente de 1 a 10 mo) y algunas valiosas botellas de raros vinos y cervezas.

PRIMERA PLANTA

Los dormitorios predominan en la primera planta. Una amplia galería (1) mira por encima de una balaustrada de madera sobre la porción superior del Comedor del Capitán. Esta zona puede acomodar a más comensales durante alguna fiesta especial, o a músicos que entretengan a los que estén abajo. Se utiliza también como habitación durante el día. Sus paredes exhiben unos pocos objetos militares.

Un cuarto de baño (2) sirve a los alojamientos que in-

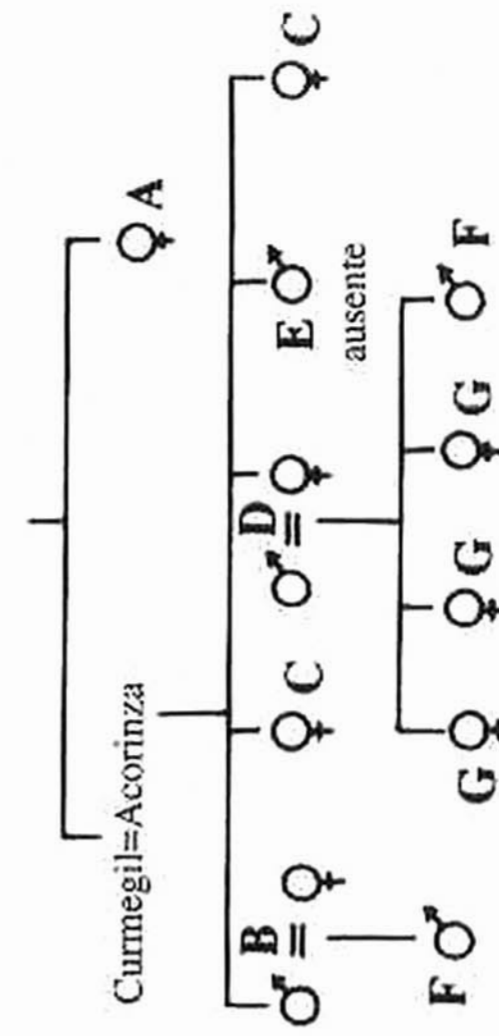
LA CASA DE LOS HARNASTIN



La bodega de debajo es una habitación de 6 x 4 metros. Una escalera baja desde la cocina, y una escalera baja desde un portón en el patio

Tres sirvientes duermen aquí

Linaje de Curmegil Harnastin y su familia



- A) Firigil
- B) Rodhel y Rosithil
- C) Luthien, Lindurriel
- D) Luinna
- E) Harwain
- F) Hijos de Luinna y Tuorthin

cluyen seis dormitorios, uno de los cuales (3) es de Fírigil. La hermana más joven de Curmegil ha estado falta de salud debido a alguna enfermedad desconocida y debilitante. Los sanadores pueden ayudarla en algo, pero no pueden curarla completamente. Tiene una visión muy fatalista de la vida y viste ropas sumamente sencillas, normalmente de color ne-

gro. También lleva un bastón ya que tiene problemas al andar. Desafortunadamente, esto ha provocado que algunos golfillos callejeros la llamen bruja.

Rodhel y su esposa Rosíthil son una feliz pareja que reside en el (4). Es Comandante de la Primera Compañía de la Guardia de la Ciudadela, y un soldado de éxito. Sin embargo,

a menudo está fuera, y aunque Rosíthil disfruta con su compañía y la de su familia, procura consolarse con otros hombres jóvenes y atractivos. De esto, Rodhel no sabe nada. Su habitación es luminosa y ordenada, y la adornan jarrones con flores.

La segunda hija de Curmegil es diferente de sus hermanas; le atrae poco la riqueza y el poder de la familia Harnastin y en cambio disfruta leyendo y escribiendo poesía. Luinna conoció y se casó con un sanador bibliotecario en contra de los deseos de su padre; sin embargo Curmegil ha llegado a apreciar a Tuorthin y la pareja vive en el (5) junto con sus cuatro hijos. Luinna y Tuorthin son sanadores y algunas veces pasan muchas horas en las Casas de Curación; Tuorthin es ahora todo un asociado de categoría. Las hermanas de Luinna no están casadas y comparten una habitación (6); son vanidosas y la tienen antipatía por haber conseguido tan fácilmente un soñador joven marido. Sin embargo, no comparten su belleza natural y tienen unos gustos bastante vulgares; esto ha conducido por turnos a que hayan tenido pocas ofertas de matrimonio (a pesar de su educación), y que han rehusado como "inferiores". Su habitación está atiborrada de vestidos a la última moda, joyas y toda clase de cosas chillonas.

Cámara (7), elegantemente amueblada y bien cuidada que se mantiene para los invitados o las ocasionales visitas al hogar de otro hijo de Curmegil, su segundo hijo Harwain. Harwain es un aventurero de renombre que lleva el "bien"; viaja de un lado a otro ayudando a la gente, liberándolos de temibles enemigos y jugándose normalmente la vida. Lleva una de las reliquias de la familia, un espada ancha mágica llamada Tincorava (Q. "Metal Superior"). La hoja tiene una superficie que refleja la luz de forma extraña, como el aceite sobre el agua.

Nota: Tincorava se forjó en Númenor. Es un anket de +20, equivalente a un arma de mithril en la resolución de impactos críticos. Da al que la porte una de TR +25 contra magia de Canalización y una TR de +50 contra ataques de Esencia. Cuando su portador la blande vigorosamente puede producir el efecto de un sortilegio de "Invocar brisa" cuatro veces al día.

El último dormitorio de esta planta (8) lo comparten las tres hijas de Luinna y Tuorthin. Es una típica habitación para niños.

Junto a la galería del comedor hay una puerta cerrada con llave de la cual sólo Curmegil tiene la llave. La cerradura, que es Extremadamente Difícil (-30) de forzar, es sorprendentemente buena, y la puerta y los barrotes de la ventana de la habitación del interior (9) están endurecidos. Cualquiera que entre en la habitación notará un estremecimiento inmediato. Las paredes son de piedra desnuda, y una escalera de piedra serpentea alrededor de ellas. La habitación en sí misma está desnuda salvo por un pequeño bloque de piedra en el suelo en el que hay algo escrito en caracteres angerthas pero en una lengua desconocida.

SEGUNDA PLANTA

La segunda planta es más elegante que la primera. Las escaleras suben hasta un rellano (1), que se dispone simétricamente alrededor de una escultura de bronce. La maravillosa figura está sobre un plinto de bronce. Sus paneles esmaltados representan las constelaciones del cielo, y se destacan en oro sobre un fondo azul oscuro. Una reluciente araña de luces cuelga encima de las cabezas. El rellano se abre a un pequeño balcón a través de unas puertas de vidriera. Otra puerta se abre a un retrete.



El dormitorio principal de la casa (2) es grande y ventilado, adornado con cortinas de color crema, melocotón y oro claro. Hay lámparas doradas sobre las paredes y el aroma de sándalo del sur de Ithilien flota delicadamente alrededor de unos saquitos escondidos. La habitación también contiene una espléndida cama, varios armarios, y muchos arcones que contienen ropa, zapatos y diversos trajes y avíos. Un tocador dorado con un espejo que guarda una fortuna en joyas y perfumes, y un perchero para la armadura y las armas personales de Curmegil completan el mobiliario. El piso está cubierto de pieles y las ventanas son de cristal tintado.

La siguiente puerta a esta lujosa habitación es el cuarto de los niños (3) donde se criaron todos los hijos de Curmegil; ahora hay una niñera y dos niños: uno de Rodhel y Rosíthil, y el otro de Luinna y Tuorthin.

En la parte delantera de la casa está la biblioteca y el estudio de Curmegil (4), otra habitación bastante espaciosa y abierta dedicada a los libros. Aloja varias estanterías, modestamente altas, para libros, un bonito y ancho escritorio, una mesa especial para escribir de latón y plata, varias lámparas de plata, y un objeto especial del que está orgulloso Curmegil: una caja para mapas. Este profundo armario contiene unos cuarenta mapas, todos montados en resistentes bastidores para que se archiven de forma segura y que puedan sacarse de sus ranuras de manera simple y fácil sobre unos anillos. Unas lámparas especiales dan luz en lo alto de la caja, que está equipada con unas magníficas lentes. La caja entera es muy robusta, con muchas incrustaciones de marfil. Si es necesario se puede transportar fácilmente, y guarda una valiosa colección de conocimientos. La mitad de los mapas son diagramas históricos de batallas, asedios, etc.

LA TORRE

La torre lateral (5) de la casa se eleva hasta la cuarta planta. No tiene ninguna entrada en la tercera o cuarta plantas. En cambio, el acceso a esta zona se restringe a sólo una es-

calera de mano, que conecta la torre con la segunda planta de la casa. La base de la escalera de mano está cerca del final de una escalera que sube desde la primera planta (ver Primera Planta, 9) y que está debajo.

Construida de piedra desnuda y sin adornos, la torre es un lugar frío incluso durante los meses de verano más cálidos. Un aura de terror rodea el lugar, y cualquiera que suba por la escalera de mano a la tercera planta experimentará un sentimiento de inquietud. Una vez se alcance este nivel, el intruso debe resistir un sortilegio de Miedo de tercer nivel. Las víctimas que fallen la resistencia al encantamiento huirán invariablemente, para nunca regresar.

La trampilla en la parte más alta de la planta está cerrada, pero sin asegurar. Si se abre, liberará un irresistible terror sin nombre y deberá hacerse una TR de séptimo nivel para evitar una amnesia temporal. Aquellos que sucumban, caerán en la inconsciencia, y cuando se despierten tendrán un miedo terrible a las alturas (esto incluirá, especialmente, las escaleras, y sus efectos pueden manifestarse de cualquier manera y en cualquier momento, como las pesadillas que se repiten a menudo, etc.). Esta aflicción puede quitarse con una Curación Mental, pero el sortilegio resistirá la cura (a nivel séptimo).

Un espíritu extremadamente perturbado reposa en la pequeña habitación circular de lo alto de la torre. Vinculado a una simple cabeza de hacha hecha de piedra (que una vez un antepasado de Curmegil tomó como botín en las tierras orientales), no abandonará la cámara a menos que se mueva su foco. El hacha es una igana y fue el centro de adoración de una tribu del Señor de la Noche (esto es, Saurón). Es un multiplicador x3 de PP (sólo para sortilegios malignos), lanza un sortilegio de Área de Protección II de 36 metros de radio dos veces por día y un sortilegio de Valor de 110 metros de radio. Su limitada consciencia le permite “hablar mentalmente” en la lengua negra (a rango 1) con el portador del hacha, también se defiende a sí misma con una combinación de los sortilegios de Canción del Miedo, Gran Canción, y Fantasma I. El tercer sortilegio es el último recurso del espíritu, y lo utilizará sobre cualquiera que entre en la habitación superior, de este modo crea la terrorífica forma de un muerto viviente. Este semblante, análogo al de un Túmulario, causará la muerte (mental) de cualquier intruso que falle la tirada de resistencia de un ataque con éxito de Canalización/Mentalismo de tercer nivel.

10.24 EL ESTUDIO DE LETSEN

El Estudio de Letsen es una comunidad de artistas y un taller. No tiene una gran reputación y una buena cantidad de personas. Hay siempre alguien que se va o que llega. Letsen, sin embargo, está siempre aquí. Es un hombre mayor, sin otra familia que un hermano que se rumorea le abandonó varias décadas atrás, y un consumado individualista, que se deleita con su trabajo. Letsen es un buen escultor que ha hecho suficiente dinero durante años para mantener la casa y el estudio tal como le gusta. Sus “invitados” muchas veces no pueden ayudarle a pagar en mucho, y a cambio dejan detrás recuerdos de su arte.

Nota: El estudio tiene la misma planta que la Pequeña Cerrajería, 10.13; los números de clave que hay a continuación se refieren a ese plano.

PLANTA BAJA

El estudio tiene una pequeña galería en la parte delantera a la que se accede desde un tramo de escalones que hay en el exterior (1). La galería en sí misma (2) es pequeña y está

en mal estado, tiene una partición central sobre la cual se cuelgan las pinturas y se colocan las esculturas. Habrá normalmente uno o dos artistas holgazaneando por aquí con un vaso de vino aguado. Una puerta conduce a una zona comunal (3) con demasiados muebles, y luego a la cocina (4), bastante escasamente provista. En la parte trasera, bajando unos pocos escalones, está el taller de los escultores (5). Aquí trabaja Letsen, normalmente la madera o marfil, junto con otros tres a siete escultores, que trabajan el mármol, jade, piedra caliza, pórfido, y algunas veces con cera o arcilla. Hay una puerta trasera (6) y un tramo de escalones que suben a la siguiente planta. La zona del taller normalmente está desordenada y llena de escombros.

PRIMERA PLANTA

La primera planta se divide en tres secciones mediante unas simples paredes de madera. La más grande es el dormitorio comunal (1 y 4). Está salpicado con alfombrillas y pieles que sirven de lecho, una pareja de colchones para los afortunados, y unas pocas lámparas desparejadas. Hay varios arcones pequeños, estuches y sacos de cuero atados que guardan las pertenencias personales. Dos pasillos separados con cortinas conducen hacia otro dormitorio (2 y 3), un poco más privado, donde entre otros descansa Letsen. Tiene un arcón que contiene una colección variada de ropa bastante mugrienta y otros objetos inútiles. Su tapa falsa esconde 90 piezas de oro en coronas y siete lustrosos granates (cada uno vale de 1 a 7 mo).

La última y más pequeña habitación en la parte de atrás de la primera planta es un sucio retrete (5). Aquí el suministro de agua sólo llega el 50% de las veces (tirada de 51 a 100).

SEGUNDA PLANTA

Esta planta es una enorme habitación, sin particiones. Está en estado de absoluta confusión, con montones de ropa, bastidores, lienzos enrollados, caballetes, cajas y otros objetos inidentificables esparcidos aparentemente al azar. Este es el propio estudio; cualquiera con valor suficiente que desee su retrato pintado o bosquejado puede subir aquí. Los artistas tienen una variedad de fondos hechos a mano (colgaduras, tapices, etc.) y las cajas contienen varias clases de pintura, carboncillo y tinta.

Los residentes son un grupo multicolor de hombres y mujeres, en el que se incluye a: Dúncam, un anciano elfo silvano; Celena-élen, una joven mujer noble “perdida” por su adicción al Gort; y Amerod, un joven atractivo y fuertemente constituido dúnadan menor que muchas mujeres de la ciudad conocen bien por su destreza en el bosquejo, la canción, y otras artes.

10.25 LA CASA DEL DESAYUNO DE ELDACAR

A mitad de camino bajando por la Calle de los Ebanistas, un callejón se separa hacia la izquierda y una visión muy agradable da la bienvenida al viajero. Un edificio de colores rojo cálido, naranja y blanco se levanta detrás de una pequeña terraza hecha de buena madera sólida. Es la Casa de Eldacar, que guarda un deleite aún mejor para el visitante que quiera detenerse aquí: no sólo ve ante sus ojos un banquete, sino que huele deliciosamente y dan ganas de saborear la comida. Con las puertas de la terraza abiertas de par en par uno puede ver el ajetreo de los camareros que sirven con destreza a los ciudadanos. Hay pasteles, galletas y hogazas de pan recién hechos que se traen rápidamente desde las panaderías, tazas de vino caliente y cerveza con especias si la mañana

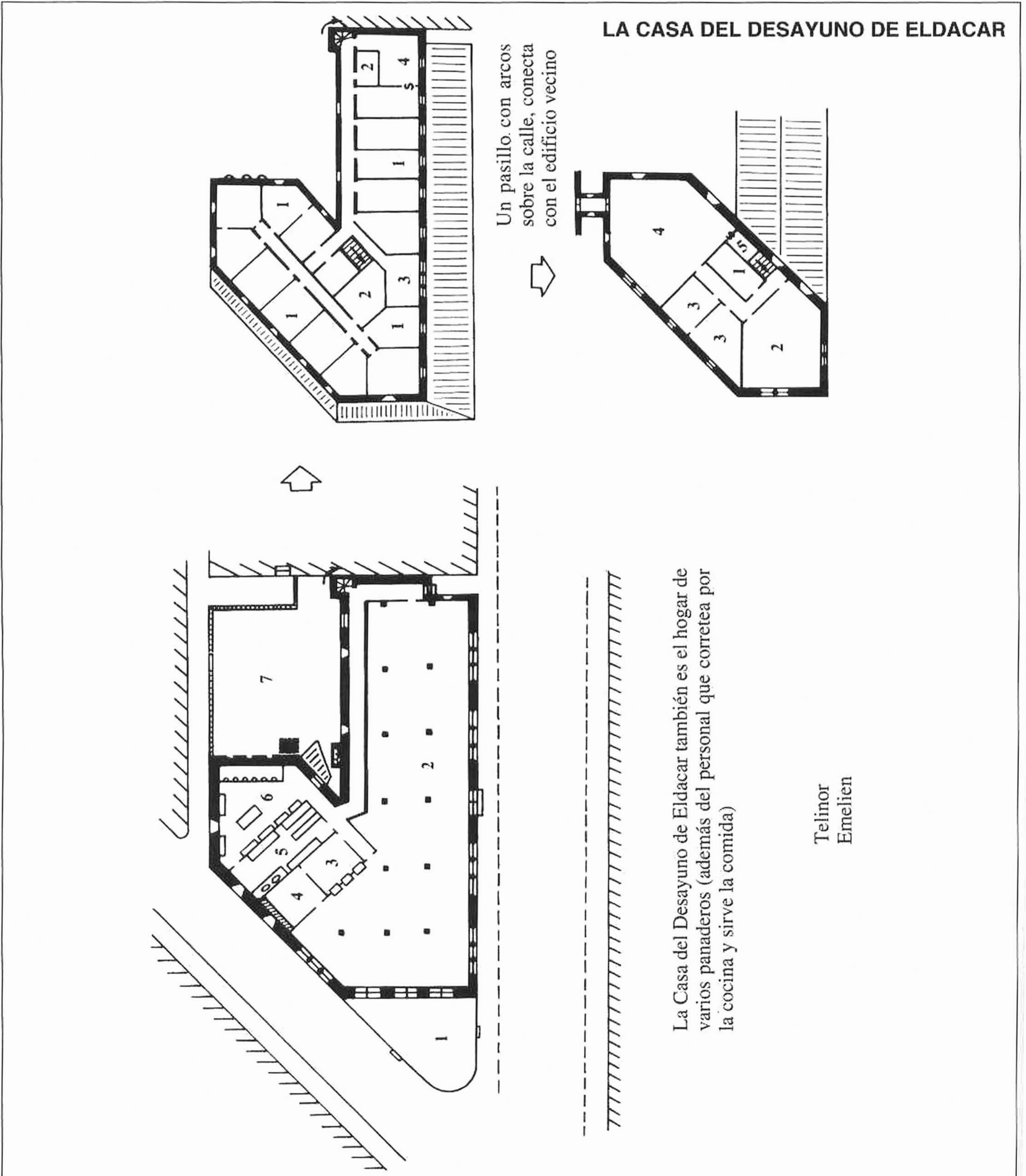
na es fría, jarras de leche e infusiones de hierbas frías, fuentes de queso y carnes frías mezcladas con galesenin, fruta y hortalizas.

PLANTA BAJA

Las arcadas de piedra de la planta baja de la casa están construidas en mármol de color naranja que resalta entre los lisos bloques de piedra caliza con vetas de color rojo. Una pared baja hecha de caliza rodea la terraza (1). A esta se llega mediante dos anchos escalones y contiene aquí fuera varias mesas y bancos de resistente madera. Tres grandes puer-

tas de vidriera permiten el acceso desde la terraza a la zona principal para sentarse (2); estas puertas se mantienen abiertas durante el buen tiempo para dar a todo el lugar luz y ventilación. Varias macetas de piedra con plantas se colocan alrededor, junto con multitud de mesas y sillas. Más de una veintena de camareros (tanto hombres como mujeres) va corriendo, sienta y sirve a los clientes con toda clase de comidas durante todo el día. Abren al amanecer, aunque los cocineros llevan ya aquí dos horas para preparar los platos.

La comida se lleva en grandes cantidades desde la cocina hasta el buffet (3). Esta habitación junto con las demás de es-



ta planta (y el corredor) se separan del comedor mediante una pared de madera o una partición de 2,5 metros de alto, a mitad de altura al techo, a unos 5 metros de alto. Tres portones se abren al comedor desde el buffet para que los camareros puedan recoger los platos. Estos se depositan detrás, al otro lado de la oficina (4), en un portón especial (a). Aquí hay una cinta de lona encima de unos rodillos que se mueve dando vueltas a una manivela hacia la habitación donde se guarda y lava la vajilla (5). Una campana en este extremo suena para avisar a los trabajadores que la cinta está cargada.

La oficina (4) la administra el propietario de la casa, Telinnor, junto con su esposa Emelien. Ambos son miembros respetados de la Asociación de los Cocineros aunque ninguno cocina mucho; Emelien es más un miembro de la Asociación de los Hosteleros; administró una casa de huéspedes durante varios años antes de casarse más tarde con Telinnor. En la oficina hay dos enormes escritorios y otra mesa para escribir, estanterías y estantes para los libros de contabilidad y los archivos, un pequeño fogón que proporciona calor y un suministro constante de comida y/o bebida para ellos dos y sus asistentes.

El almacén y la cocina (6) tienen una actividad frenética durante la mañana, que es menor durante la tarde. En el almacén se guardan, en estanterías con forma de torre, toda clase de artículos y también las pilas de vajilla (principalmente fuentes y copas de madera) que son necesarias para tantos clientes. Junto a las estanterías están los atestados fregaderos con una pareja de muchachos o muchachas siempre mojados con agua caliente hasta los codos. En la cocina hay una fila de hornos contra la pared del patio, un enorme fogón en el centro y mesas de preparación todo cerca del exterior. Hay también una puerta trasera que da al patio (7). Aquí hay una pileta con agua, un cajón para los troncos y un agujero para alimentar la lumbre de los hornos. Hay también varios cajones y sacos de embalaje con más suministros de comida bajo los tejadillos.

PRIMERA PLANTA

El único camino que sube a esta planta es una escalera de caracol que está en una esquina del corredor de la planta baja. La mayor parte de la planta se utiliza para dormitorios (1). Están bien amueblados, porque a Telinnor y a Emelien les gusta pensar que cuidan bien de su gran "familia". Todas las habitaciones tiene una chimenea o un brasero como calefacción, junto con un perchero con tejido de fieltro, y una alfombra o una piel sobre el suelo. Una cama empotrada con armarios proporciona un lugar para dormir y un sitio para guardar cosas, y casi todas las habitaciones tienen ventana. Todos estos muebles son de buena calidad, a pesar que no son especialmente decorativos. Además de los trabajadores de la casa, algunos más trabajan aquí pero viven en otra parte, como un par de panaderos y ebanistas. Hay, por supuesto, dos servicios (2).

También hay un salón para los niños y los trabajadores fuera de servicio (3). Tiene una gran ventana que domina la calle, y cajas con juguetes y otros pasatiempos, también hay sobre la pared algunas pinturas interesantes acerca de los anteriores edificios que estuvieron en este lugar.

La habitación más grande de esta planta es el dormitorio de Telinnor y Emelien. Está confortablemente amueblado, aunque no con una evidente opulencia. Hay algunas buenas pieles sobre la cama, incluyendo algunas de osos del norte que aquí son valiosas. También tienen una colección de figuras de marfil, la mayoría talladas en forma de animales. El marfil no sólo viene del sur, en donde ocasionalmente se

consiguen colmillos de Olifante (Mûmak) (dependiendo de las relaciones que haya con Harad y Umbar), sino también de las tierras más occidentales de Gondor, donde vive una criatura semejante a la Morsa conocida como Aearochon (S. "Gran caballo del mar"), con colmillos la mitad de largos.

La habitación tiene lámparas con bellas aberturas de cristal que irradian una luz de color suave y, un cofrecito hecho de oro y delicada madera que guarda varios dulces y golosinas para su disfrute. Como podría esperarse, Telinnor y Emelien tienen algo de sobrepeso. Una puerta secreta va desde su habitación hasta el interior de un armario en la habitación adyacente. Se abre presionando al mismo tiempo en dos agujeros del armazón.

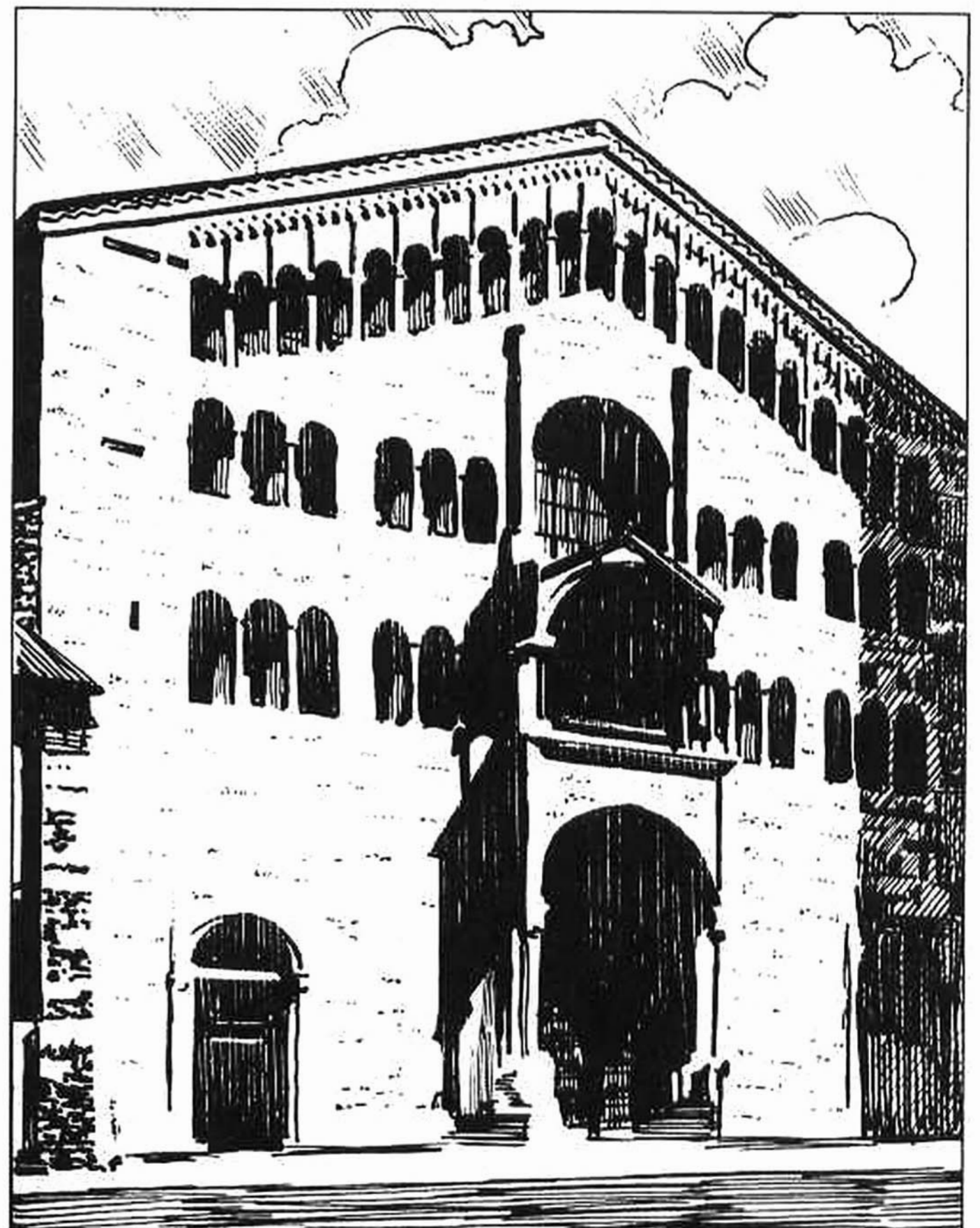
SEGUNDA PLANTA

Esta planta más pequeña se alcanza subiendo por unos escalones de madera. Hay un servicio (1), un dormitorio amueblado con simplicidad (pero adecuadamente) para las hijas mayores y las chicas jóvenes que trabajan aquí (2) y un dormitorio similar para los muchachos (4). Entre ellos hay un par de habitaciones para invitados que se pueden alquilar por semanas. La habitación que queda se oculta tras un agujero escondido (5) y se alcanza a través del dormitorio de los chicos. En él, Telinnor esconde una colección secreta de mariposas y otros insectos reunidos en los valles del Anórien durante los viajes que ocasionalmente hace fuera de la ciudad.

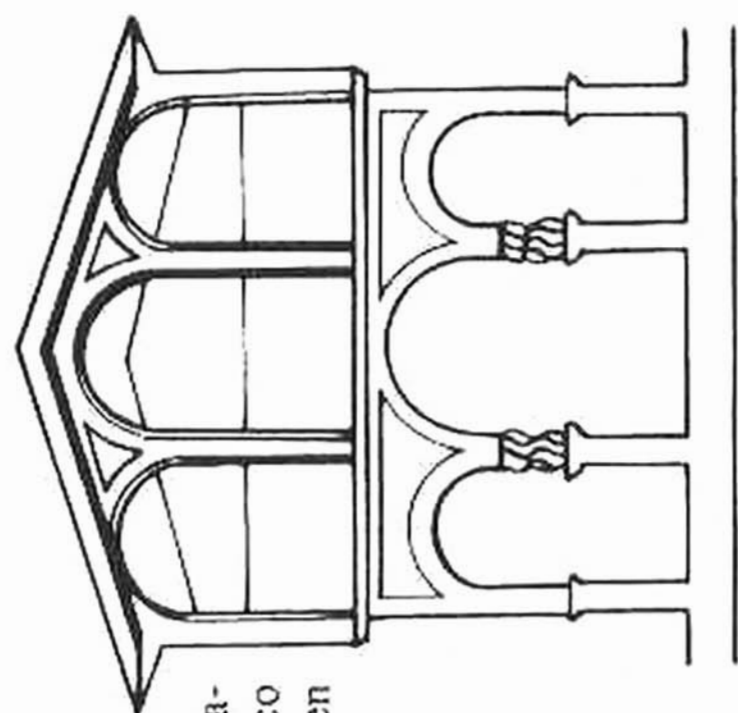
Nota: Hay también un puente-pasillo al edificio vecino desde la habitación de los chicos.

10.26 LA CASA DE LOS EBANISTAS

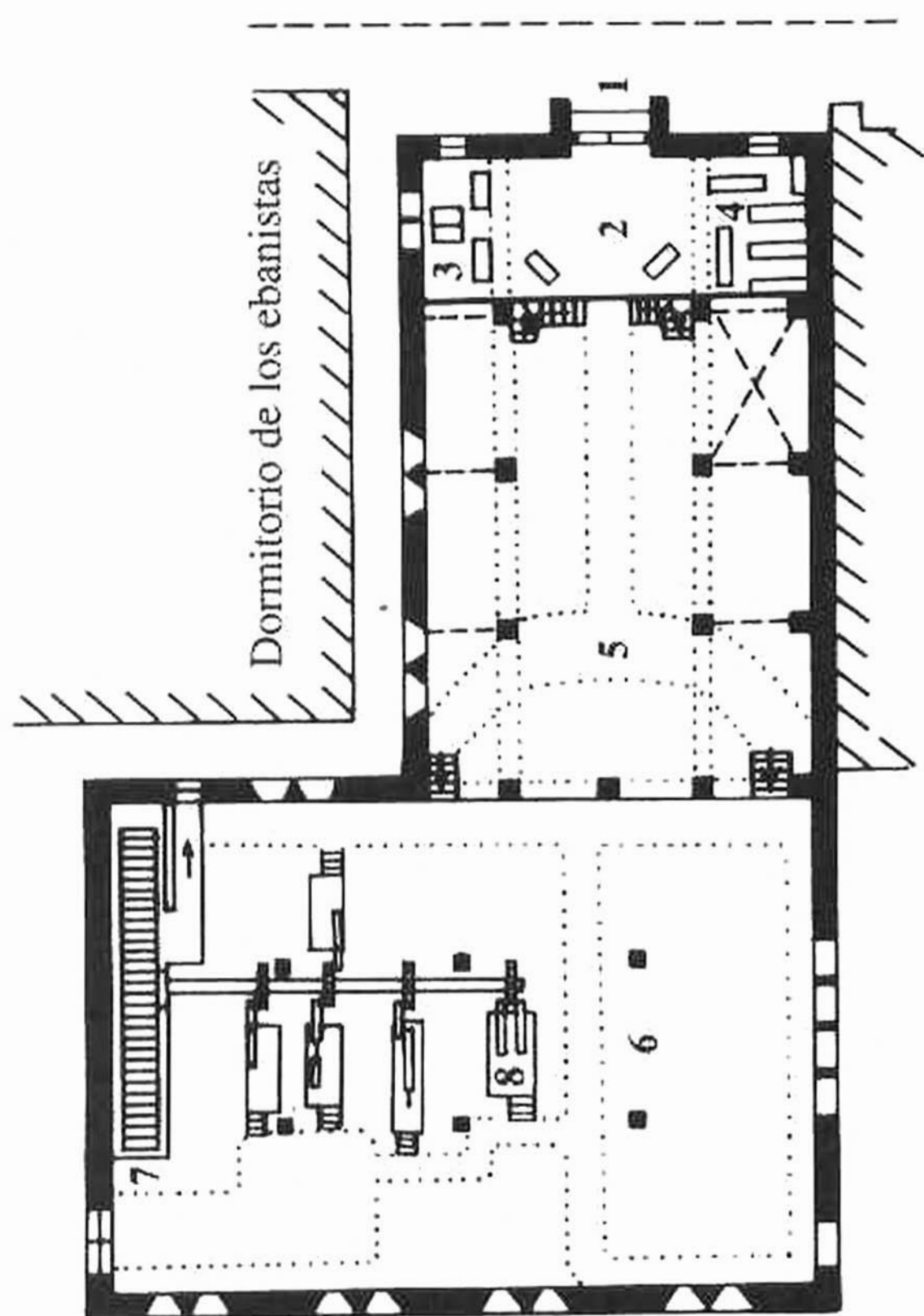
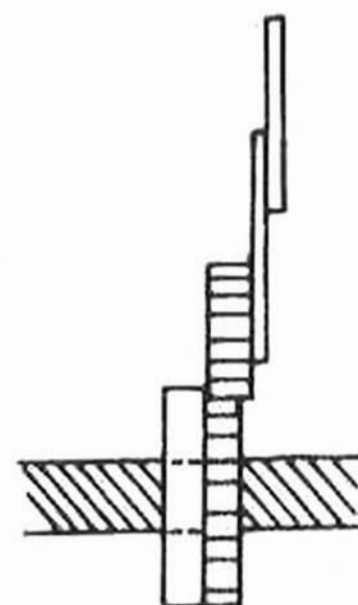
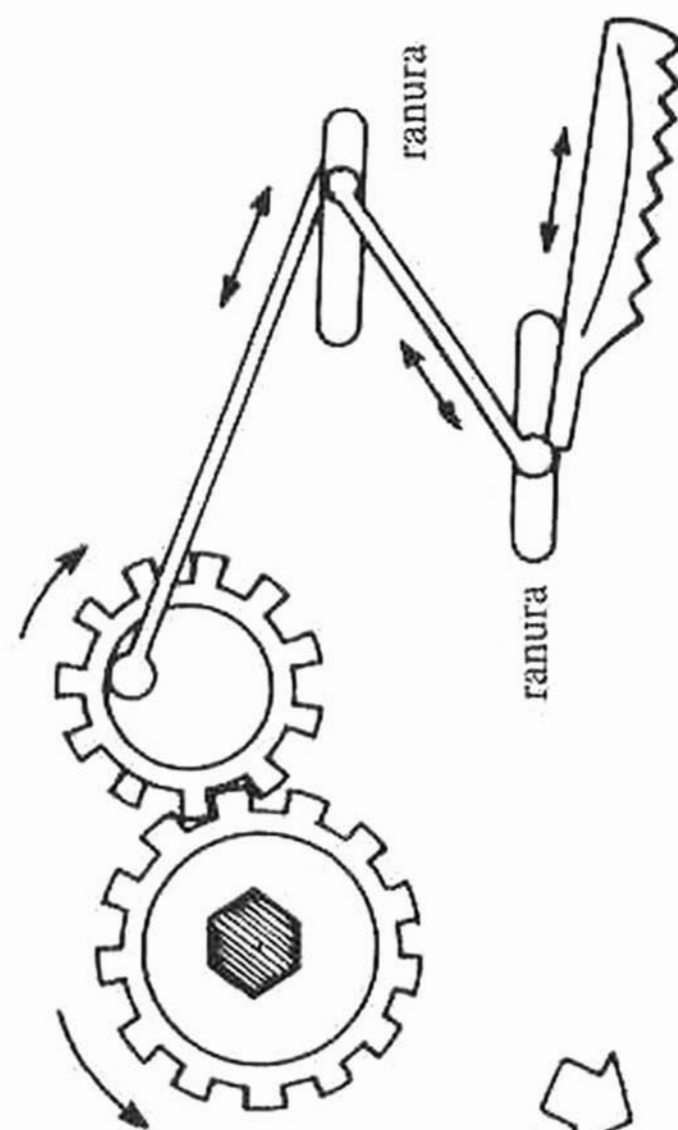
La Casa de los Ebanistas fue, cuando se construyó, el edificio más espléndido de la Calle de los Ebanistas. El edificio ha envejecido desde entonces y, sus vigas y sillares se han redondeado y deteriorado con los años. La casa es uno de los ejemplos más bellos de la ciudad de la arquitectura hecha con madera, y una de las últimas grandes estructuras que es-



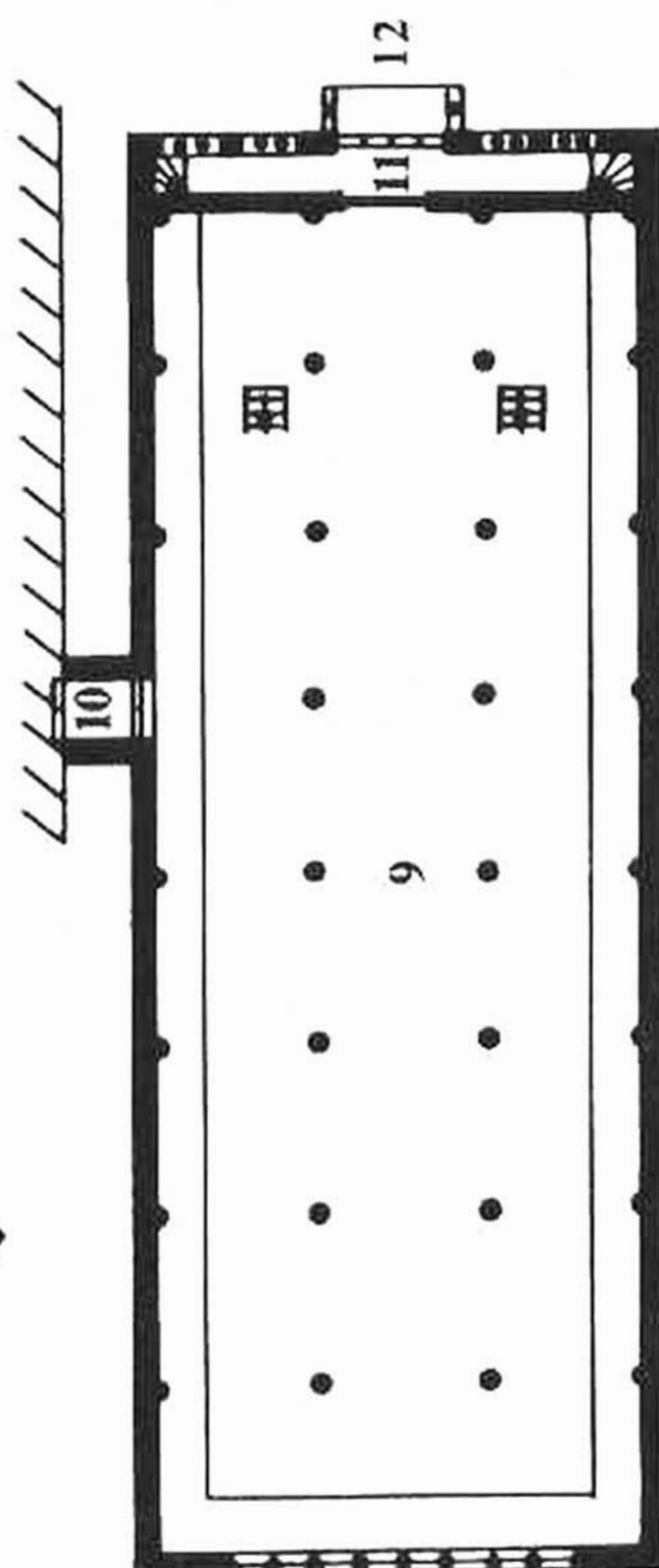
LA CASA DE LOS EBANISTAS



Bóvedas de madera de abanico hasta el techo (en forma de pico)



Dormitorio de los ebanistas



La cocinas se encuentran en el Dormitorio de los ebanistas

Una escalera curva llega hasta la galería y la arcada escalonada

Capacidad para 360 personas

La galería está tres metros sobre el suelo de la sala. Hay otra arcada en la parte delantera del edificio a este nivel.

tán hechas con madera de lebethron y gethen. Desde su construcción, la escasez de madera ha hecho prohibitivas tales construcciones. La casa sirve como taller principal de los ebanistas y también como lugar de reunión.

PLANTA BAJA

La casa está un poco apartada de la calle. Esta planta inferior está hecha de una resistente mampostería, que soporta el elaborado piso superior, y tiene pocas ventanas. La entrada (1) es un espléndido arco sobre columnas redondas que también soportan un balcón que domina la calle. Dentro del

arco hay dos puertas de sólida madera de lebethron negro, intrincadamente talladas con un diseño entrelazado como un tejido liso. La llave la guarda Galadwë, el Maestro de la Casa, que tiene su hogar en el vecino Dormitorio. La cerradura es de madera, bastante inusual, y Muy Difícil (-50) de forzar.

En el interior hay una sala de recepción alta y espaciosa (2). Aquí hay dos mesas que flanquean una puerta doble que conduce al taller; los clientes de los productos del taller se reúnen aquí para plantear y discutir sus necesidades. Hay siempre a mano ebanistas de categoría superior. A un lado del área de recepción hay una oficina (3) donde trabajan cua-

tro escribas, que guardan los archivos de las ventas y compras, los libros de contabilidad, los registros de los trabajadores y los pagos a estos, anotan los dibujos y bosquejos asegurándose que estén apropiadamente archivados para futuras referencias, etc. Y se archivan en la biblioteca (4), una forma de arrinconarlos en las atestadas estanterías del lado opuesto de la sala.

Tras pasando las puertas se encuentra la parte delantera del taller (5). Aquí un ancho pasillo se extiende hacia el final de la habitación y se ramifica hasta llegar a unos escalones que suben a la parte trasera del taller (6); las dos partes del taller se dividen solamente en altura, no con una pared. En la parte delantera del taller trabajan la mayoría de los escultores que tallan la madera, junto con los carpinteros, responsables del ensamblaje de los complejos artículos hechos en madera. Los ebanistas tienen numerosos utensilios y bancos de trabajo; incluyendo, por ejemplo, los tornos que giran mediante pedales y en los cuales se pueden hacer las patas de los muebles. Trabajan principalmente con escoplos, gubias, y sierras de calados, haciendo pequeños artículos de madera como cofrecitos, platos, copas y escudillas.

La parte trasera del taller es más grande y se levanta algo más de un metro por encima de la parte delantera. Una impresionante rueda (7) de nueve metros de diámetro domina un extremo de esta parte. Se hunde bajo del nivel del suelo, además de los varios hoyos rectangulares (8) que hay en la habitación. La rueda es lo suficientemente grande como para que quepa en el interior un robusto caballo que la hace dar vueltas, con lo que la rueda gira. Al girar, mueve un gran eje que tiene la mitad de la longitud de la habitación. Junto a los hoyos hay unas ruedas dentadas, con clavijas en el eje, que se utilizan para que giren unas ruedas dentadas que mueven las sierras y las varas descentradas, que están conectadas con ellas, de un lado a otro. Las sierras de los hoyos de serrado se impulsan así con mucha más fuerza de la que podrían reunir varios hombres, lo que hace muchas tareas más fáciles, como cortar los troncos en vigas, hacer puertas, tabloneros para pisos, etc. Casi todo el taller se ocupa sólo en eso; la madera se trae de la parte trasera del edificio y rápidamente se reduce al tamaño exacto que se desee.

Los caballos (que son tres; se crían al oeste de Gondor, y son unas grandes bestias con la mitad de tamaño que los animales normales de monta) se guardan en el establo del Dormitorio.

PLANTA SUPERIOR

La primera planta se alcanza a través de dos majestuosas escaleras de madera justo tras las puertas de la parte delantera del taller. Ambas son idénticas, talladas en madera dorada de árbol de gethen y adornadas con boj y caoba. Suben hasta la magnífica Sala de los Ebanistas (9). Esta planta superior está construida por entero de madera. Los redondos pilares que sostienen el techo forman una doble avenida de un extremo a otro de la sala, desplegándose en lo alto en una bóveda de abanico que se parece a las ramas desplegadas de un árbol. Las paredes son de un brillante y pulido lebethron, inmensamente fuerte y resistente. Alrededor de toda la sala, a 3 metros del suelo, hay una balaustrada tallada en madera de haya. En el extremo final de la sala hay una enorme ventana de cristal tintado que representa dos árboles, a su alrededor hay ejemplos de cada árbol que conocen los artesanos de Gondor. La sala tiene una capacidad para 360 personas; conecta con las cocinas y los almacenes del Dormitorio a través de una puerta que da a un paso con arcos sobre un callejón (10).

La parte delantera del edificio se separa de la sala mediante un retablo de madera fantásticamente tallado y que muestra escenas del trabajo de los ebanistas de unas cien maneras diferentes. Con el revestimiento hacia afuera, la pantalla está laminada con lebethron y forma la parte trasera de una arcada inferior (11). Esta, está frente a una fila de arcos, los estrechos son columnas de roble, los anchos de lebethron. Lámparas de colores, que se reflejan sobre la madera pulida, iluminan la parte de atrás de la pared.

A cada extremo de la arcada hay una escalera que gira y sube hasta la galería que rodea la sala y a la parte superior de la arcada, que está construida de manera similar. Desde allí, asciende hasta la arcada escalonada que llega a los aleros del tejado, donde se abre a un balcón (12). Conocido como talan-na-pediel (S. "plataforma de las oraciones" {hecha de madera}), el balcón se utiliza para dirigir la palabra a las asambleas en la calle. El acceso a este punto de exaltación se realiza mediante las puertas dobles de la arcada inferior. La mayoría de los habitantes de la ciudad conocen bien la plataforma, porque en las historias locales el Maestro de la Asociación de los Ebanistas es una figura divertidísima. Normalmente se pone nervioso con algunas objeciones menores y junta una multitud extremadamente furiosa que después alborota por toda la ciudad —sólo para descubrir que estaba equivocado todo el tiempo, y tener que regresar con la multitud a la Casa y subir al talan-na-pediel de nuevo!

10.3 TERCER CÍRCULO

10.31 LA CASA SOLARIEGA DEL MORTERO

Naturalmente si los ebanistas siempre hacen cosas impresionantes, los cinceladores de Minas Anor intentan ser mejores que ellos. Si la Casa de los Ebanistas es espléndida, la Casa Solariega del Mortero es más grande y más impresionante, al menos externamente. Ocupa un bloque entero y domina la Calle de los Cinceladores. Incluso la mayoría de los edificios de los alrededores están íntimamente conectados con él; así el dormitorio de los aprendices, los talleres, una casa de huéspedes para los albañiles visitantes, etc. ocupan los edificios adyacentes.

El edificio es de un blanco brillante. Sólo se utilizó la piedra caliza y el mármol más puro en su construcción. Cubierto con un tejado de tejas azules y escarlatas, tiene un aspecto alegre. Las paredes de la planta baja son sólidas, de 1 metro de grosor, sus ventanas y puertas son arcos de medio punto y están decoradas. Las paredes superiores son más delgadas y con bandas decorativas esculpidas en la piedra, de las cuales las más prominentes son sencillos patrones con forma de zig-zag o de dientes. Un surtido, aparentemente sin orden ni concierto, de guardillas, torres, torretas y saledizos se extienden precariamente sobre la primera planta, dando a la casa una apariencia casi palaciega.

PLANTA BAJA

La entrada delantera a la sala es un portal ancho incrustado en la pared (1). Un calado de piedra —esto es, la piedra se vacía y labra atravesándola por entero, como en un encaje— rodea el portal. La puerta está hecha de bronce, con tiradores de acero bañados en plata; y cuando se cierra resuena mucho a hueco. Dentro está el Gran Salón (2), llamado así porque es uno de los más grandes de toda la ciudad. Tiene capacidad para 560 personas en mesas seguidas que recorren sus 46 metros de largo. Cuatro magníficas ventanas miran hacia la calle, mientras que diez puertas vidrieras conducen

a los talleres en la parte trasera (8). De la bóveda de cañón, el techo del salón tiene forma de arco de medio punto con una altura de 6 metros en el centro, cuelgan arañas de luces de bronce, plata y cristal. Las paredes son de mármol de un blanco puro y el mortero tiene plata espolvoreada, al igual que el suelo. Un tapiz de diseño númenóreano, de ricos rojos y azules, cuelga de cada extremo de las paredes, y cortinas de colores rojo y azul cubren las ventanas y puertas siempre que estén corridas.

La comida se prepara y se lleva desde las enormes cocinas (3). Estas salas acomodan numerosas mesas y mostradores para preparar y servir la comida; dos chimeneas para asar, cada una tiene capacidad para un toro castrado entero; tres espaciosos hornos; tres fogones; y dos grandes fogones con unas ollas (unas enormes calderas) montadas permanentemente sobre ellos, con unos instrumentos mecánicos que las vacían cuidadosamente. Hay un almacén para los utensilios de la cocina y los servicios de mesa (4) y otro para la comida y la bebida (5), que también se extiende hacia abajo a una amplia bodega.

Las siempre atareadas cocinas y almacenes están muy bien abastecidos, bajo la responsabilidad de Morbasto el Jefe de la Casa, un alto miembro de la Asociación de los Cocineros. Es un hombre perspicaz, flaco pero alto, de pelo largo y rizado muchas veces cubierto debajo de un sombrero de ala ancha adornado con cintas azules y rojas. Hay cerca de una docena de personas en la cocina, y tienen un cuarto de descanso (6) donde pueden relajarse o disfrutar de un sueñecito.

Al lado de la cocina está la oficina de Morbasto (7), donde se guarda un enorme armario de piedra, una caja de caudales construida en la pared. La puerta de madera de la caja fuerte tiene una cerradura que es muy difícil (-20) de forzar. Detrás de la puerta hay una caja con dinero, su libro de recetas privado, ingredientes especiales, hierbas valiosas, y especias preciosas. Los asistentes subalternos de Morbasto, un escriba y un hostelero, carecen de acceso a este armario.

Paralelos al Gran Salón están los talleres (8). No están separados de la calle por una pared; en lugar de eso, se ocultan en una arcada bajo el saliente de la primera planta y detrás de unas columnas de piedra compuestas de pilares, separados cada uno a 4,5 metros del otro. Hay pocas posibilidades de robo, ya que la mayoría del trabajo que se hace aquí es albañilería a gran escala para edificios y los bloques son demasiado pesados para acarrearlos fácilmente. Sin embargo, hay normalmente aquí de 2 a 4 vigilantes durante la noche. Durante el día es un lugar ruidoso, con los repetidos sonidos del cincel sobre la piedra y el mazo sobre el cincel.

Al otro extremo del Salón hay varias oficinas y almacenes. Aquí, se guardan con esmero los utensilios de trabajo en los estantes de los almacenes de las herramientas (9), mientras que las obras de sillería especiales y otros suministros permanecen encerrados a salvo en los almacenes generales (10). Todas estas habitaciones tienen cerraduras normales de las cuales los miembros mayores llevan llaves, todos estos mecanismos son difíciles (-10) de forzar.

La Casa Solariega del Mortero contiene dos oficinas de dibujo (11), donde los artistas trabajan en colaboración con los cinceladores para diseñar cada aspecto de un edificio nuevo u otra estructura de piedra. Las dos habitaciones tienen unos armarios altos que almacenan cientos de planos antiguos. Incluso hay más diseños en la sala de reuniones (13).

La oficina comercial (12) tiene una pequeña puerta que da a la calle, y es donde se tratan las preguntas de los clien-

tes. Un cincelador y un escriba trabajan en esta cámara, entre un mobiliario que incluye una mesa de trabajo, un escritorio y estanterías con libros de contabilidad y archivos. La adyacente sala de reuniones (13) tiene una mesa de piedra pulida rodeada de asientos forrados con felpa, todos reservados para los doce cinceladores más antiguos. Esta sala les proporciona un lugar de encuentro y discuten los asuntos de su asociación bajo la supervisión de su Maestro Cantero, Betheal.

Betheal tiene su propia oficina en la siguiente puerta (14). Es un hombre fuerte y valiente, muy gallardo y algo snob. Viudo, perdió a su esposa y a su único hijo hace unos veinte años durante la Plaga; y, aunque tiene dos hijas que sobrevivieron, las dos están casadas y viven en Lebennin. Su esnobismo se debe en gran parte a la melancolía.

Betheal sirvió durante siete años en el ejército del Rey, donde aprendió bien su oficio. Procede de una familia moderadamente acomodada de Minas Anor, se promocionó fácilmente dentro de la asociación y es un líder bienamado —aunque no es propenso al buen humor. Sin embargo, no es severo porque su disposición es sumamente apacible.

Betheal guarda los planos especiales y los libros de registros en su oficina, algunos de los cuales son muy antiguos y bastante valiosos, especialmente para las personas que desean averiguar con precisión los planos de los edificios en los que no pueden entrar legalmente. Una losa secreta en el suelo, que es extremadamente difícil (-30) de encontrar, esconde sus tesoros. Esta losa girará y se levantará revelando un hueco en el cual hay un depósito de cosas valiosas, incluyendo barras de oro valoradas en 750 mo, y una piedra de afilar mágica que da a cualquier filo un corte apropiado con sólo tres pasadas.

Trampa: La losa se desplomará bruscamente al instante si se mueve cualquiera de las barras de oro. La trampa puede desmontarse, pero es una maniobra Muy Difícil (-20), y cualquier fallo retirando el mecanismo ocasionará que la víctima reciba un ataque de +75 EAp. Otras víctimas recibirán meramente un ataque de +50 EAp.

Betheal lleva normalmente un eket, que parece normal (con escasa ornamentación) pero está hecho de acero encantado y tiene una bonificación de +20. Cuando se agarra con la mano sin desenvainarlo, también detecta enemigos a más de 30 metros de distancia y puede lanzar un sortilegio de Luz 4 veces por día a nivel 12.

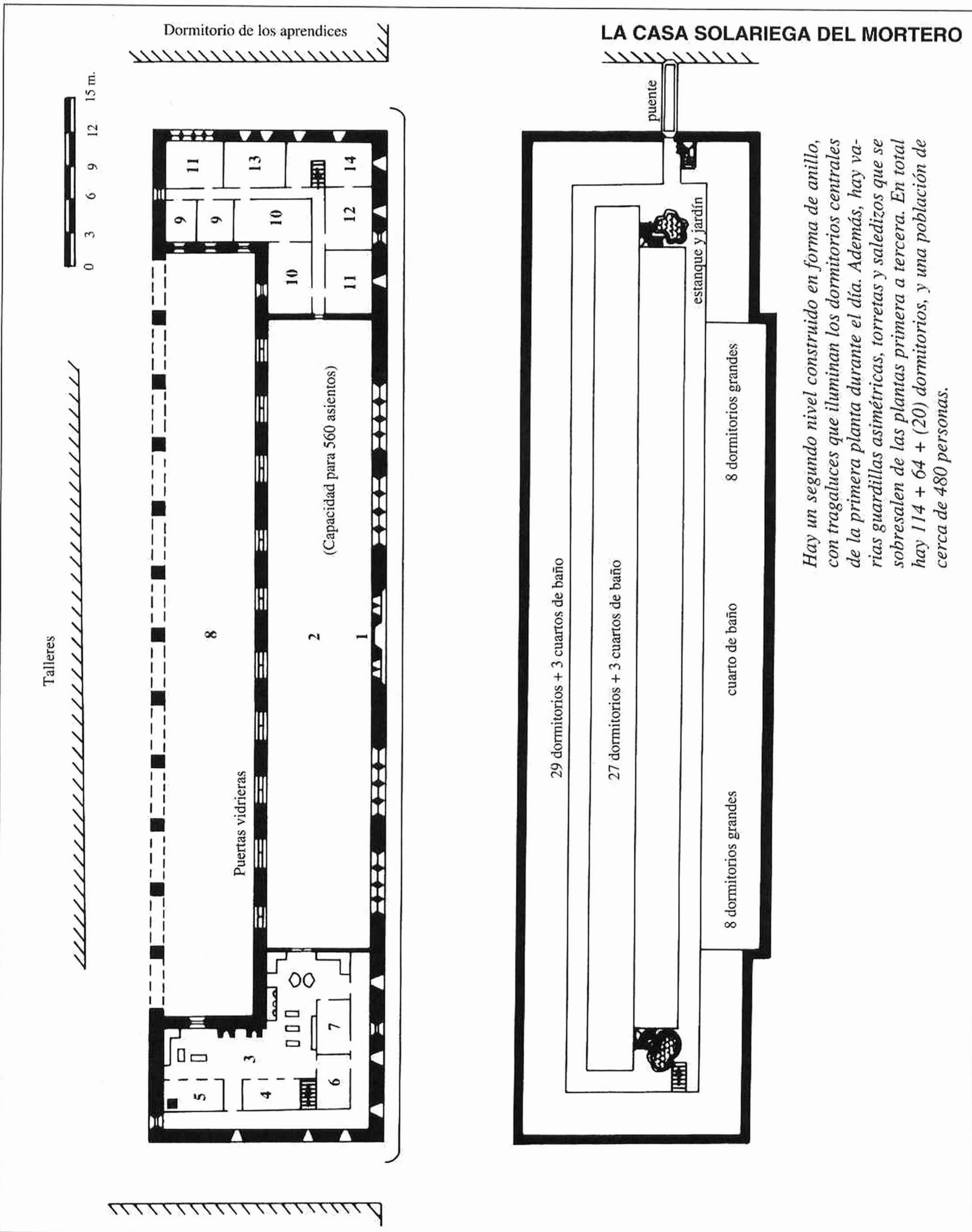
Escriba, alto, mudo y hombre del norte, Thingrik de Londaroth, trabaja en la oficina de Betheal. Su escritorio se encuentra en la zona al otro lado de la escaleras, y mira hacia la puerta del pasillo.

PRIMERA PLANTA

La primera planta aloja más de cien dormitorios, junto con los indispensables servicios y roperos. Se alternan los dormitorios individuales y dobles, que están escasamente amueblados: algunos pocos lujos, solamente unas simples alfombras, las camas, y los accesorios. Todos los aposentos exteriores tienen ventanas, mientras que unos tragaluz iluminan las habitaciones interiores. A cada extremo de las filas de dormitorios interiores hay un pequeño estanque de forma irregular y escasa profundidad, que se encuentran entre las pocas plantas de un pequeño jardín. Una escalera sube alrededor del estanque y lleva a una galería interior de columnas. Encima, directamente sobre el jardín, hay un tragaluz cuadrado de vidriera que se deja abierto en verano.

Los dieciseis dormitorios de la parte delantera del edificio son más grandes y están mejor equipados. Están reser-

vados para personas de importancia: Betheal el Maestro Cantero; Morbasto el Jefe de la Casa; los seis cinceladores más antiguos que forman el consejo informal de la asociación; el jefe escriba de los cinceladores; y, siete cinceladores ricos y retirados. La mayoría de estos aposentos contienen algunos tesoros escondidos o secretos, objetos valiosos de arte, o de adorno.



Las plantas superiores contienen sesenta y cuatro dormitorios, y todos los servicios y roperos asociados que se encuentran en la segunda planta. Están también amueblados de manera austera y, como los de abajo, los aposentos se alternan para una o dos personas. Hay seis escaleras de caracol diferentes que suben a varias secciones superiores del edificio, la más alta es una torre de cinco plantas. La corona la Campana del Mortero –una campana de hierro con dos martillos que toca una nota doble única en la ciudad– la torre es un punto destacado de la ciudad. Estas secciones más altas de la Casa Solariega del Mortero incluyen otros veinte dormitorios, todos comparten servicios comunes con los de la segunda planta.

10.32 LA CASA DE LOS MEMORIALES

La Casa de los Memoriales es otra casa de los cinceladores, una de las asociaciones más poderosas de Minas Anor. La casa es propiedad y la dirige una familia de artesanos llamada Taithrísan (S. “Grabadores de marcas”). El líder actual es Guldúmir Taithrísan, un hombre bastante mayor que también es uno de los doce cinceladores de rango superior de la asociación. Su hijo Úrcamir está bastante resentido porque su viejo padre no se retira y le deja tomar el relevo; es impaciente y no se lleva bien con su esposa, la resignada Fienwë. Lo que deja al hijo de Úrcamir, Bordúmir, el papel de la alegría de la casa. Hace poco ha cumplido con las obligaciones de la Guardia de la Ciudadela y recientemente se ha casado con la encantadora Darabeth, la hija de Toquenë, un Maestro Bordador.

La Casa de los Memoriales elabora lápidas con inscripciones y toda clase de estatuas, relieves, y otras esculturas en piedra. Varios trabajadores de este lugar prefieren ser miembros de la Asociación de los Artistas antes que de los Cinceladores. La mayor parte de su trabajo se relaciona con objetos habituales como los capiteles de las columnas, alféizares para ventanas y dinteles para puertas, pero también producen algunos trabajos de escultura muy bellos e incluso hacen algunos mosaicos.

PLANTA BAJA

La casa es un edificio bastante sencillo sin adornos coloridos y de piedra blanca y gris. Sin embargo, un vistazo de cerca revela que toda la superficie está cubierta de relieves y diminutos adornos. La entrada (1) es una puerta doble de madera con bandas de hierro, bien segura. Dentro, un corredor en forma de L hace un giro, pero primero pasa frente a la oficina de ventas (2).

La oficina de ventas exhibe algunos ejemplos de los trabajos en piedra y de los bosquejos que previamente ha llevado a cabo la casa. Está amueblada con un sofá y algunas sillas para los visitantes y, como el resto de la casa, está adornada con relieves en las paredes de piedra y algunas cortinas. Hay también una vitrina especial con paneles de cristal que exhibe pequeñas esculturas que ha realizado Darabeth. Todas son piezas excelentes, la mayoría hechas en piedras finas como el jade, el ambar, el cristal de roca y el mármol.

La oficina de Guldúmir (3) está enfrente de la oficina de ventas. Bastante desordenada, refleja el leve despiste del maestro. Invariablemente Guldúmir siempre se olvida de ordenar la oficina. Tiene aquí un escritorio, como Úrcamir, y la oficina está abarrotada con cajas de libros, libros de contabilidad, pergaminos, etc., todos apilados en estanterías. Bajo un metro de confusión hay un cofrecito con tres piezas de joyería (valoradas en 110 mp, 125 mp, y 175 mp) que Guldúmir ha olvidado. La oficina también contiene una caja fuerte de

hierro, que tiene una compleja cerradura que es extremadamente difícil (-30) de forzar. Se encuentra en un cajón del escritorio de Guldúmir, y guarda el dinero para los gastos de casa: de 31 a 80 mo.

En esta planta, además del comienzo de la escalera que sube a la primera planta, hay también una oficina de dibujo (4). Ocupada con varios caballetes enormes, estantes con papel e instrumentos de dibujo, grandes folios con viejos dibujos, y con relaciones de inscripciones, sirve de estudio de diseño.

El área de servicio de la Casa de los Memoriales incluye una modesta cocina (5), que está equipada con un fogón y una chimenea, una despensa empotrada, y una bodega para almacenar los víveres. El comedor comunal (6) se comunica con el salón y la cocina, la domina una mesa alta y un aparador que contiene un servicio de peltre muy valioso y antiguo con incrustaciones de cabuchón y esmalte. Fuera del comedor hay dos aposentos de caridad (7), a donde se retiran los asociados de la casa para pasar sus últimos días.

Bajando una callejuela lateral está el patio (8). El edificio lo rodea por tres lados, y está separado de la callejuela mediante una valla alta y una puerta con tres cerrojos. Desde aquí, las puertas conducen al taller (9) y a los almacenes (10) adyacentes. El patio se mantiene bien ordenado y limpio, y normalmente no contiene más que basura (como barriles con escombros) para llevarse.

El enorme taller es una zona muy bulliciosa dividida mediante pasillos. Estos interconectan las distintas áreas de artesanos especializados, a las entradas, y a la sencilla escalera de piedra que se encuentra en la esquina más alejada de la tienda. La (a) la utilizan los canteros que cortan las piedras para los edificios; los trabajadores hacen lápidas y esculturas para sepulturas en la (b); mientras que en la (c) se dedican a esculpir pequeños relieves en las piezas más grandes. El área (d) se restringe a los obreros que hacen las inscripciones y las letras en la piedra. (Normalmente emplean el *angerthas*). Algunos trabajadores hacen productos únicos, como mosaicos, urnas de piedra, etc. La zona del almacén (10) tiene estanterías del suelo hasta el techo, a las que se llega mediante escaleras de mano de madera. Bloques de piedra y herramientas de todas clases que se utilizan en el taller permanecen aquí durante la noche.

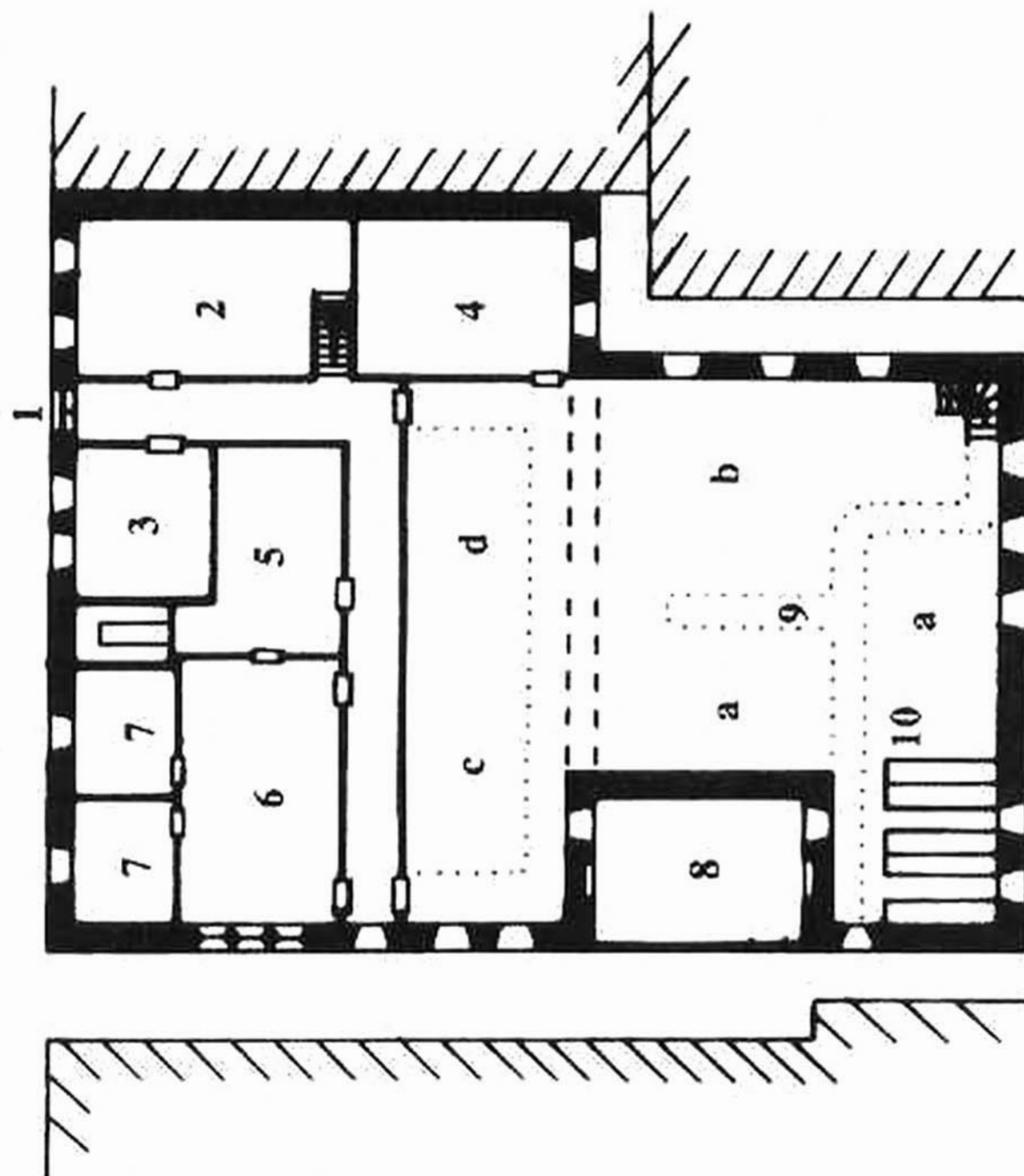
PRIMERA PLANTA

La primera planta, más sencilla, contiene numerosos dormitorios (1), amueblados de manera razonable. La mayoría son ligeramente más grandes de lo normal, y cada uno tiene una ventana o un tragaluz. Los que están en la parte delantera del edificio tienen ventanas “interiores” que dominan la calle a través de la salita, aberturas que se cierran con pesadas cortinas de color púrpura para proteger la intimidad. La primera planta también contiene un par de servicios (2), dotados de baños, lavabos y retretes.

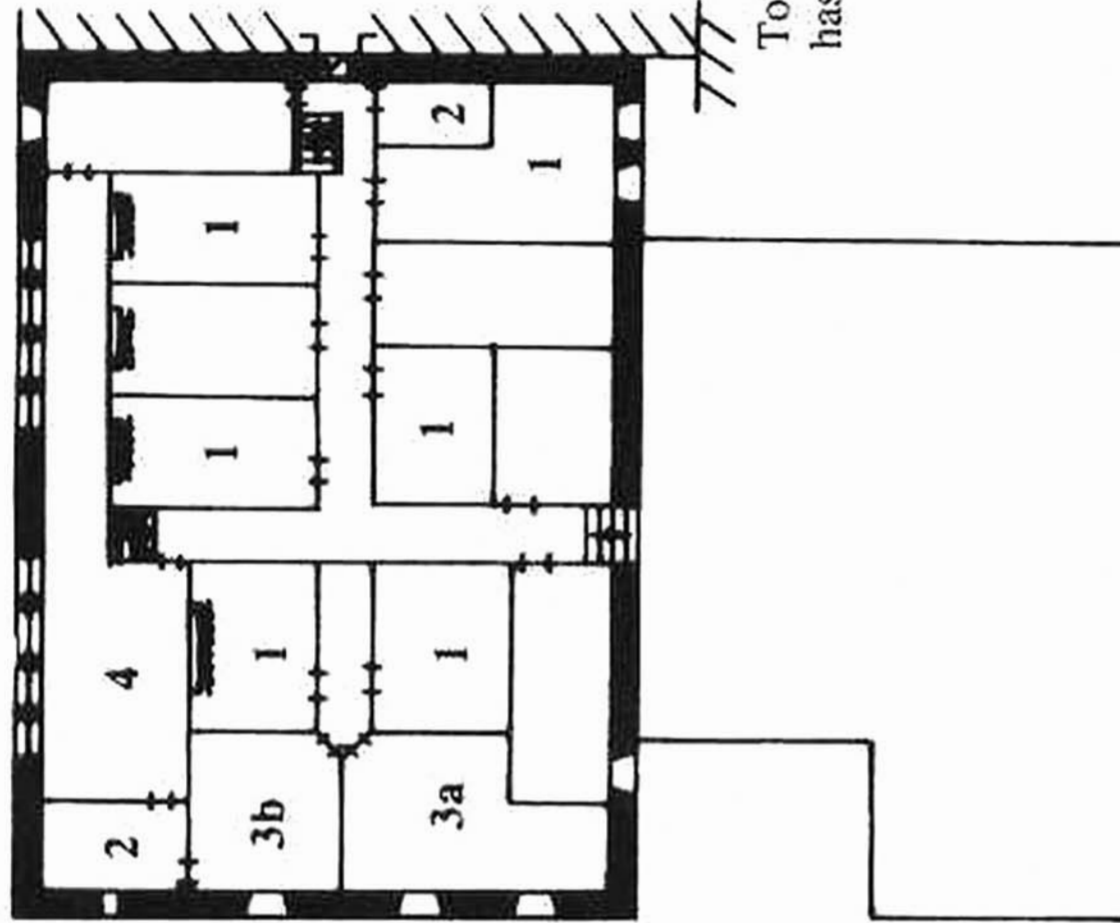
Dos de los dormitorios más grandes (3) los utilizan los maestros de la casa. El (3a) es el de Úrcamir y Fienwë, y está amueblado con varios muebles de estilo chillón (incluso de mal gusto) que se conoce despreciativamente como “matrona anoriana”: pesadas lámparas doradas, un espejo muy vistoso con figuras adheridas de porcelana, y un maniquí bordado con oro.

Úrcamir posee un enorme armario, que está atiborrado de ropas respetables casi idénticas y de colores apagados. La cámara (3b) pertenece a Guldúmir y se adecua algo a su edad pero es muy confortable: un poco como Guldúmir (o su vida). Una alacena hecha de marquetería (piezas de madera de

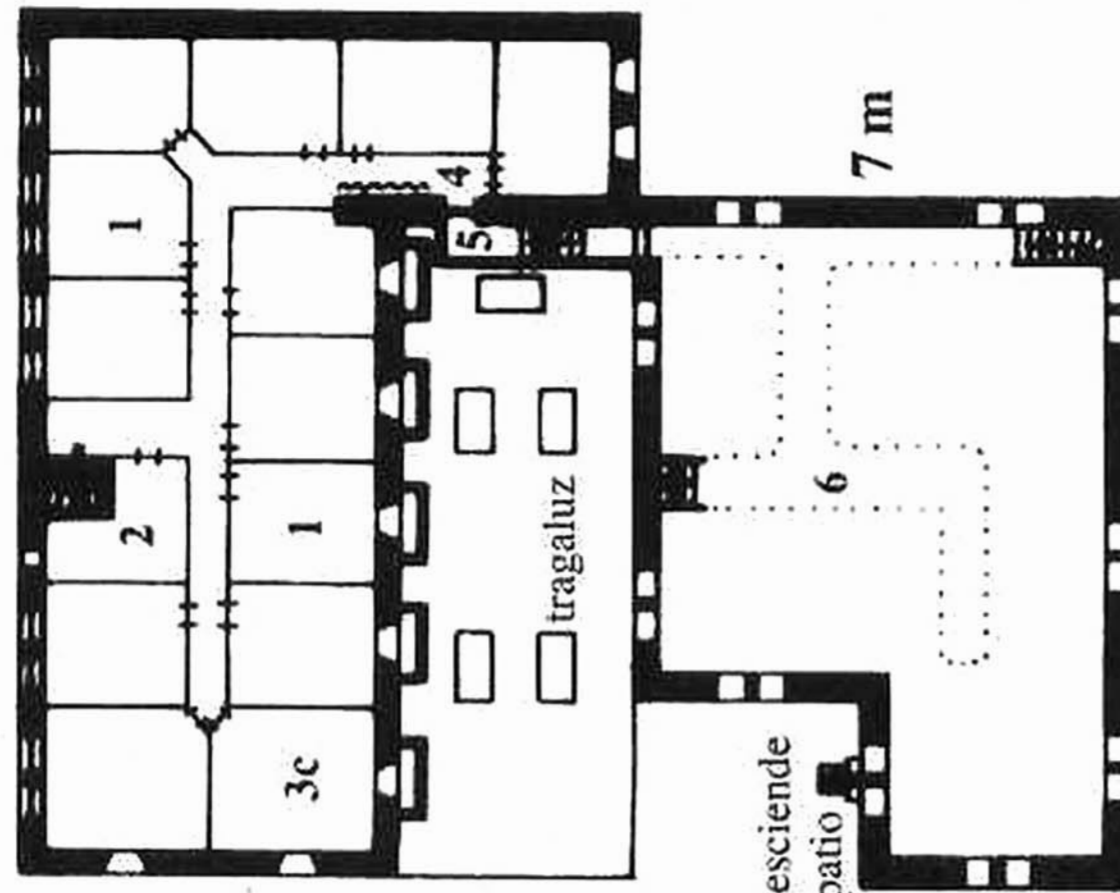
Planta Baja 0 m



Primera Planta 5,5 m



Segunda Planta 9 m



26 dormitorios + 2 aposentos de caridad
40 trabajadores

LA CASA DE LOS MEMORIALES

diferentes colores) y que aparentemente no tiene puerta: es de hecho una enorme caja puzzle, ya que Guldúmir es miembro ocasional de los Rûzakhâran, por invitación de los cerrajeros.

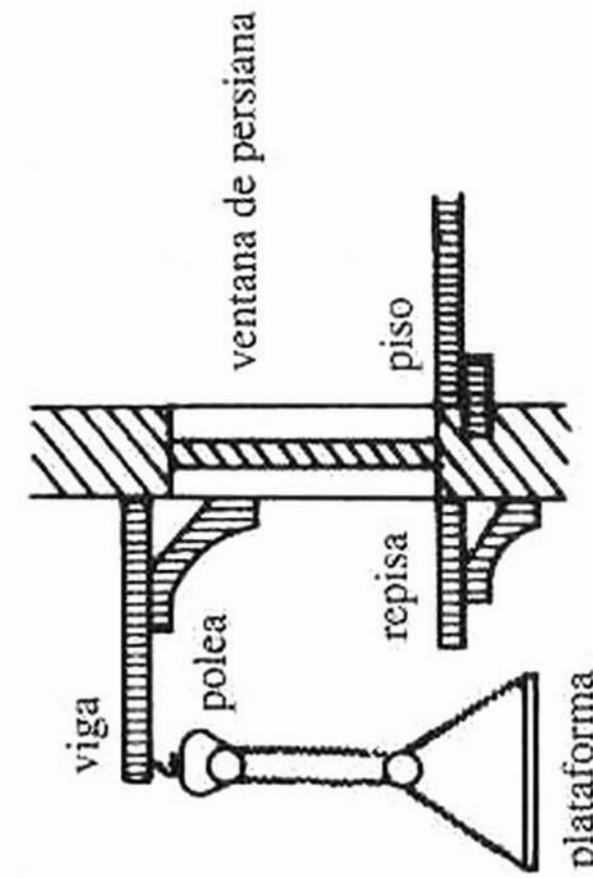
Nota: El armario requiere una tirada de maniobra estática para abrirse, con bonificación por Resolución de Puzzles y INT ó I. En el interior hay varios puzzles más. Cada uno valorado entre 5 a 30 mo.

En la parte delantera de la casa hay una salita alargada

(4) con asientos y una zona para que las mujeres y los niños estén juntos. Aquí hay un pequeño telar y una rueca, junto con una enorme alacena llena de cosas de costura y otras cosas semejantes.

SEGUNDA PLANTA

Las habitaciones de la segunda planta se parecen a las de la primera. Algunos de los dormitorios tienen balcones; estos están colgados sobre el tejado de los dormitorios de la pri-



mera planta y sus tragaluces. Algunos de los balcones tienen macetas o urnas con flores, hierbas y arbustos en miniatura.

El (3c) es el dormitorio de Bordúmir y Darabeth. Está decorado exquisitamente aunque reparando en los gastos. De las paredes cuelgan cortinas de colores claros y la cama se aísla con cortinas de muselina y encajes. Las relucientes lámparas de plata que cuelgan del techo reducen las sombras, al esparcir la luz las sargas de cuentas de vidrio. Unas urnas de cerámica barnizadas de blanco contienen delicados helechos y florecientes bulbos. Y están sobre unos pedestales de madera clara que están labrados asemejándose al tallo de una parra o a una serpiente entrelazada.

En el extremo final de la casa (4) hay una puerta que se abre a una pasarela exterior (5). Desde aquí, el pasillo desciende a un tramo de escaleras de madera que lleva al taller superior (6). Otras dos escaleras proporcionan acceso a esta área, una escalera de piedra desde la primera planta, y otro grupo de escalones desde el taller a la planta baja.

El taller superior se dedica a las bellas artes: pequeñas losas grabadas, estatuas y pedestales, hojas trabajadas en oro, etc. Darabeth guarda aquí su banco trabajo. El trabajo, si es demasiado pesado o delicado para bajarlo por las escaleras al taller, se puede bajar a través de la ventana doble que da al patio, donde hay un torno especial y una polea. Las ventanas tienen contraventanas con cerradura, todas requieren una maniobra media (-0) para franquearse.

10.33 LAS CHIMENEAS

Las Chimeneas comprende un grupo de tres antiguos hornos que una vez funcionaron para la Asociación de los Albañiles. Han sido extensamente renovados y convertidos en un lugar de entretenimiento. Después que las comprara el padre del Maestro Haurian —que “adquirió” una fortuna con sus aventuras (donde o cómo no se sabe, aunque sus hazañas son el argumento de numerosas historias largas y normalmente divertidas)— las chimeneas son ahora un centro de atracción cultural.

El Maestro Haurian ha invertido casi todo el dinero que heredó para convertir a las Chimeneas en una empresa popular y lucrativa adaptada a sus variados y peculiares talentos. Siempre un hombre de ocio (como lo considerarían la mayoría de los anorianos), Haurian es un dramaturgo, poeta e historiador. Sin embargo, tiene un lado práctico y enérgico, a diferencia de los soñadores de Minas Ithil. Es ahora miembro de la Asociación de los Artistas, ya que no fue aceptado en la Asociación de los Escribas.

PLANTA BAJA

A las tres chimeneas se les ha dejado su áspera superficie exterior de piedra. Junta a ellas se ha añadido una pequeña casa de piedra encalada y tejado marrón. La única entrada (1) al complejo, una puerta doble de madera roja en el cual está tallado el símbolo de la Asociación de los Artistas, pasa a través de esta dependencia. Un agradable vestíbulo adornado con hermosas pinturas de batik sirve de hall, y lo vigila una azafata que se sienta tras una mesa. La azafata acepta donaciones, ¡y que por supuesto siempre se recomiendan! Es una mujer mayor dotada de una mirada penetrante, que lleva un vestido combinado de varios colores además de la ropa normal o la toca que uno podría esperar.

Justo bajando por el vestíbulo hay una puerta que da a la oficina de Haurian (2). En la parte de atrás de esta cámara hay una pequeña cocina que está equipada con un fogón y alacenas para la vajilla, la comida, y los utensilios de cocinar. Un estrecho pasillo bajo las escaleras conduce al co-

medor (4). En la oficina, Haurian tiene un escritorio y algunas estanterías que guardan libros de temas generales sin gran valor. También tiene un estudio escaleras arriba, pero no se cuida de llevar una contabilidad apropiada y guarda su dinero en el banco.

Un cuarto de baño (3) se oculta entre la oficina y el pasillo junto al hueco de la escalera que lo separa del comedor (4). El comedor sirve a los miembros de la casa como lugar de reunión para comer. Cuando el edificio está abierto se sirven aquí refrigerios que proporcionan cocineros y panaderos. Naturalmente, hay también una buena cantidad de vino y cerveza. Normalmente, habrá aquí de 4 a 24 personas, conversando en voz alta y/o con voces de borracho de toda clase de bebidas.

Primero se entra a la chimenea central (5), que es una galería de arte. Cuadros de varios estilos cuelgan en todas las paredes, que pueden contemplarse mejor desde un par de pasillos elevados. El (a) proporciona la visión de los cuadros de varios artistas, mientras que el (b) muestra de forma similar, pero dentro de vitrinas, bordados y pinturas de batik. En el centro de la habitación hay un plinto de tres brazos (c) con un estrado circular en medio. Aquí se exhiben esculturas de madera, piedra, y metal vaciado. A un lado de la habitación hay un pedestal (d) con una escultura especial que representa a la familia real.

Dos puertas permiten la salida de la cámara central. Una conduce al teatro (6), una zona que ha sido excavada para proporcionar unos asientos escalonados alrededor de un escenario circular. Una puerta secreta especial se encuentra en la pared de detrás del telón, para permitir que los actores entren y salgan sin estorbos. La mayoría de los actores residen (sólo temporalmente) en la casa de Haurian o en el Dormitorio de los artistas al otro lado de la calle.

La última chimenea (7) ha sido convertida en una biblioteca, que se concentra principalmente en poesía e historia de la cultura. Raramente se permite sacar libros de este santuario, que contiene biografías, teatro, literatura y arte. Sus estanterías se disponen en forma de laberinto, alrededor de una escalera de caracol de hierro forjado, que está en el centro, y que permite el acceso a la galería superior.

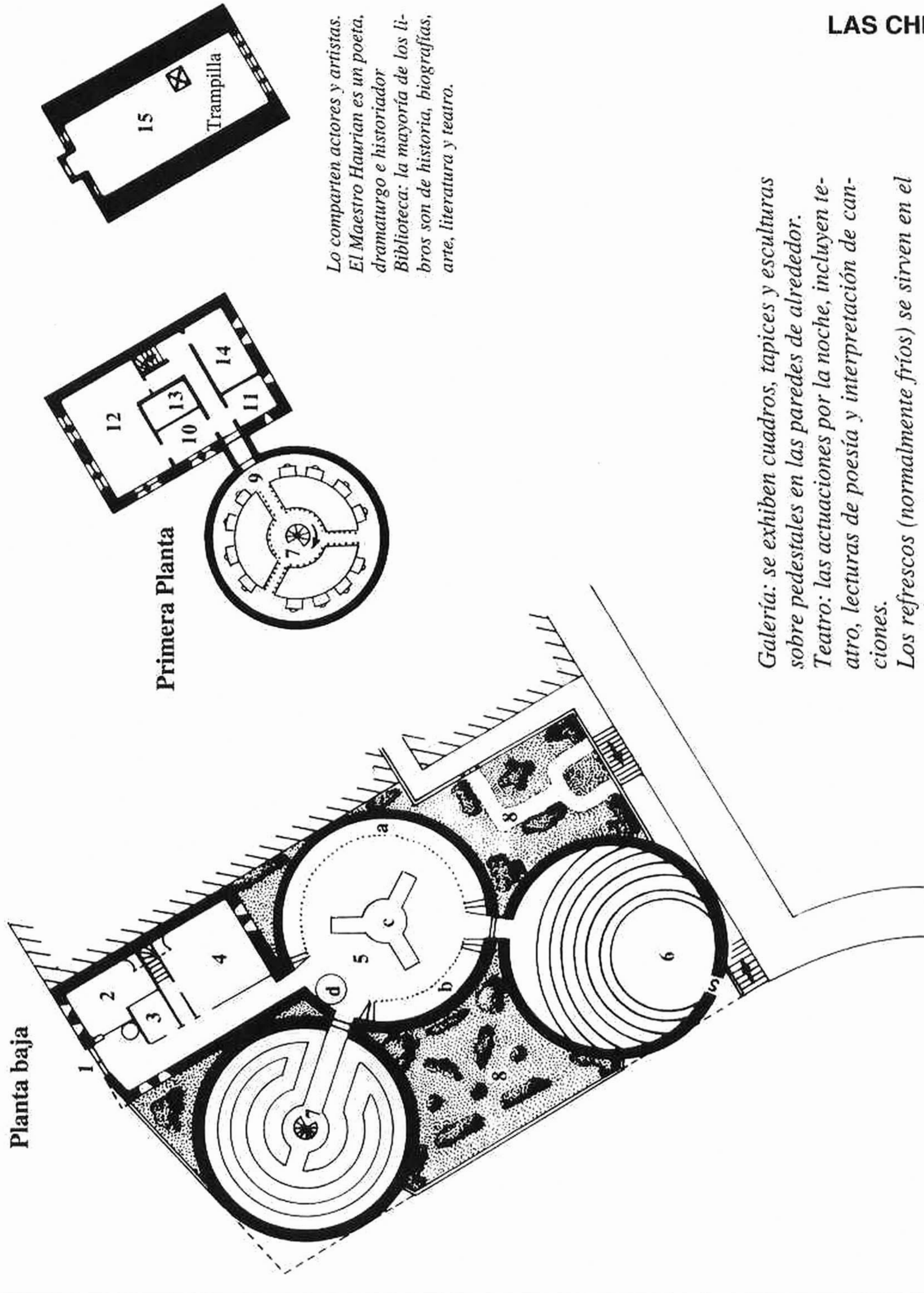
Los espléndidos jardines (8) que rodean las Chimeneas están limitados con arbustos, tienen algunos árboles pequeños, muchos macizos de flores y unas sendas de grava.

PRIMERA PLANTA

La primera planta de la casa se une con la galería de la biblioteca (7) a través de un pasillo abovedado (9). La galería, que está más alta y cerca del cuello de botella de la chimenea, es necesariamente más estrecha que en la planta baja. Una galería de hierro forjado ha sido asegurada contra sus paredes, y se conecta a la escalera central mediante puentes de hierro con barandillas. La galería tiene escritorios y asientos de hierro con la parte superior de madera para que las personas lean los libros de las estanterías que están debajo. Varias enormes arañas de luces iluminan ambos niveles.

La misma casa acomoda varias habitaciones. Haurian tiene un pequeño estudio (10) revestido con paneles de madera oscura con una pesada y sombría atmósfera. Esto refleja un lado del carácter de Haurian, la naturaleza dual puede verse en sus escritos y obras. Algunos días cae en una desoladora y oscura depresión; otros está brillante y jovial. Algunos dicen que su humor negro es el resultado del suicidio de una amante, pero son patrañas de sus rivales.

La verdad es más simple: posee un libro que escribió algún poderoso sirviente del Maligno. Este tomo mágico ha



Lo comparten actores y artistas. El Maestro Haurian es un poeta, dramaturgo e historiador. Biblioteca: la mayoría de los libros son de historia, biografías, arte, literatura y teatro.

Galería: se exhiben cuadros, tapices y esculturas sobre pedestales en las paredes de alrededor.
Teatro: las actuaciones por la noche, incluyen teatro, lecturas de poesía y interpretación de canciones.
Los refrescos (normalmente fríos) se sirven en el comedor.
La azafata que se sienta tras la mesa del vestíbulo comprueba las entradas.

convencido a Haurian de la oscuridad que existe en él como en cada hombre, un hecho con el que no puede vivir fácilmente. El tormento que sufre y la desesperación que siente no le ha conducido, como sería de pensar, al servicio del Nigromante; pero le está volviendo más y más inestable y propenso a cometer actos de locura.

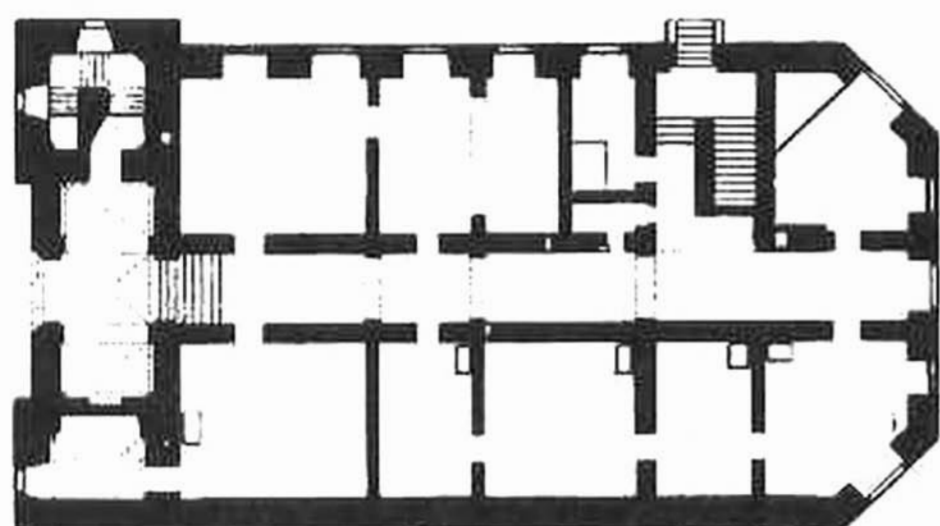
El libro está escondido detrás de un panel secreto del estudio, un panel que es muy difícil (-20) de detectar. Haurian también tiene otro escondrijo secreto. En el que guarda cuatro libros, todos encuadernados en cuero dorado donde se detallan en cada uno una lista de sortilegios de bardo (a nivel quinto).

Enfrente del estudio está el estudio de Gysiel (11). Gysiel es una pintora de talento, y aquí tiene un enorme caballete, varios lienzos casi terminados, cajas de pintura, pinceles, y otras cosas asociadas a su trabajo. Uno de los lienzos repre-

senta a Haurian, pero ha sido rasgado repetidamente con un cuchillo. Otra de las pinturas casi terminada representa a Boromis, esposa de Daroín Dunmardo. Que viene aquí en ocasiones para posar, llevando un fabuloso collar de esmeraldas conocido como Giliath Gelin (S. "Estrellas Verdes").

Las demás habitaciones son dormitorios. El dormitorio de Haurian (12) es grande y espacioso, aunque está desordenado a causa de los manuscritos que rebosan por el estudio. Prefiere trabajar aquí durante sus días buenos, y junto al mobiliario normal de una alcoba hay un escritorio y una adornada librería hecha de madera de haya. Aunque Gysiel tiene su propio dormitorio, algunas veces duerme aquí con Haurian. Enfrente de las ventanas hay dos esculturas de cristal que Haurian adora. Las dos son escenas marinas –olas de espuma con peces y delfines brincando, el fondo del cristal está salpicado de azul y verde.

Junto al dormitorio hay un lavabo (13) equipado con una estufa para calentar el agua y una bomba con un mecanismo a presión. La estufa también hace circular aire caliente a los aposentos de Haurian. Cruzando el vestíbulo está la habitación de Gysiel (14), un aposento más simple pero colorido. Era una artista pobre y poco reconocida antes de encontrar a Haurian; pero después de todo lo que ha hecho por ella, todavía no está segura de sus verdaderos sentimientos por él. Acepta pocos regalos del Maestro, prefiriendo vivir en los baratos y alegres alrededores a los que está acostumbrada.



Dormitorio de los Artistas

DESVÁN

Una escalera de mano junto al cuarto de baño sube hasta el desván que está bajo el tejado. Este sirve como dormitorio (15) para la trashumante población de actores y artistas, que están siempre en movimiento. Como media hay aquí quizás una docena de visitantes durmiendo. Haurian les proporciona cama y comida; sin embargo, deben ganarse su propio dinero en el teatro o las calles. Generalmente son un grupo feliz, y a menudo ebrio.

10.34 LA CASA DEL ORO Y LA PLATA

La Casa del Oro y la Plata es un edificio elegante y único construido como una réplica en miniatura de una estructura más grande de Armenelos en Númenor. Es uno de los talleres más importantes de los orfebres de la ciudad, y su salón se utiliza para las reuniones más pequeñas o selectas de la Asociación de los Orfebres. La casa está sólidamente construida con piedra blanca que hace resaltar el granito negro importado de los dominios orientales de Gondor.

La casa se fundó con la ayuda de la familia noble Astirian, pero ningún linaje noble ha nacido de entre sus maestros. Su herencia desapareció después de dos o tres generaciones. La actual Maestra es Laurëyulmaya, (Q. "Hacedora de la Copa de Oro"), hija del anciano Maestro. Tuvo que ganarse su herencia, porque después de tener un largo aprendizaje con su padre, este murió sin nombrar un heredero y los ancianos de la Asociación de los Orfebres no estaban dispuestos a otorgar la administración de una Casa a una mujer. Laurëyulmaya desafió su decisión y persuadió al Cónclave para que interviniera. Permitieron una competición para ocupar el lugar, pero rechazaron un combate en consideración a su sexo (a pesar de, o quizás porque, es también una excelente espadachina). El candidato de los orfebres pasó un mes creando un magnífico escudo, pero la copa de oro de Laurëyulmaya ganó el puesto, y un nuevo nombre para ella, con la decisión del Príncipe-Presidente.

La copa se exhibe ahora para admiración de todos en el salón de la casa. Está hecha de oro sólido y martillado, con tres asas, una tracería de esmalte y un ojo de tigre. Aunque más importante es que está encantado, no por medio del lanzamiento de un sortilegio de magia, sino más por medio del amor, el esfuerzo, y la energía que su creadora puso en él,

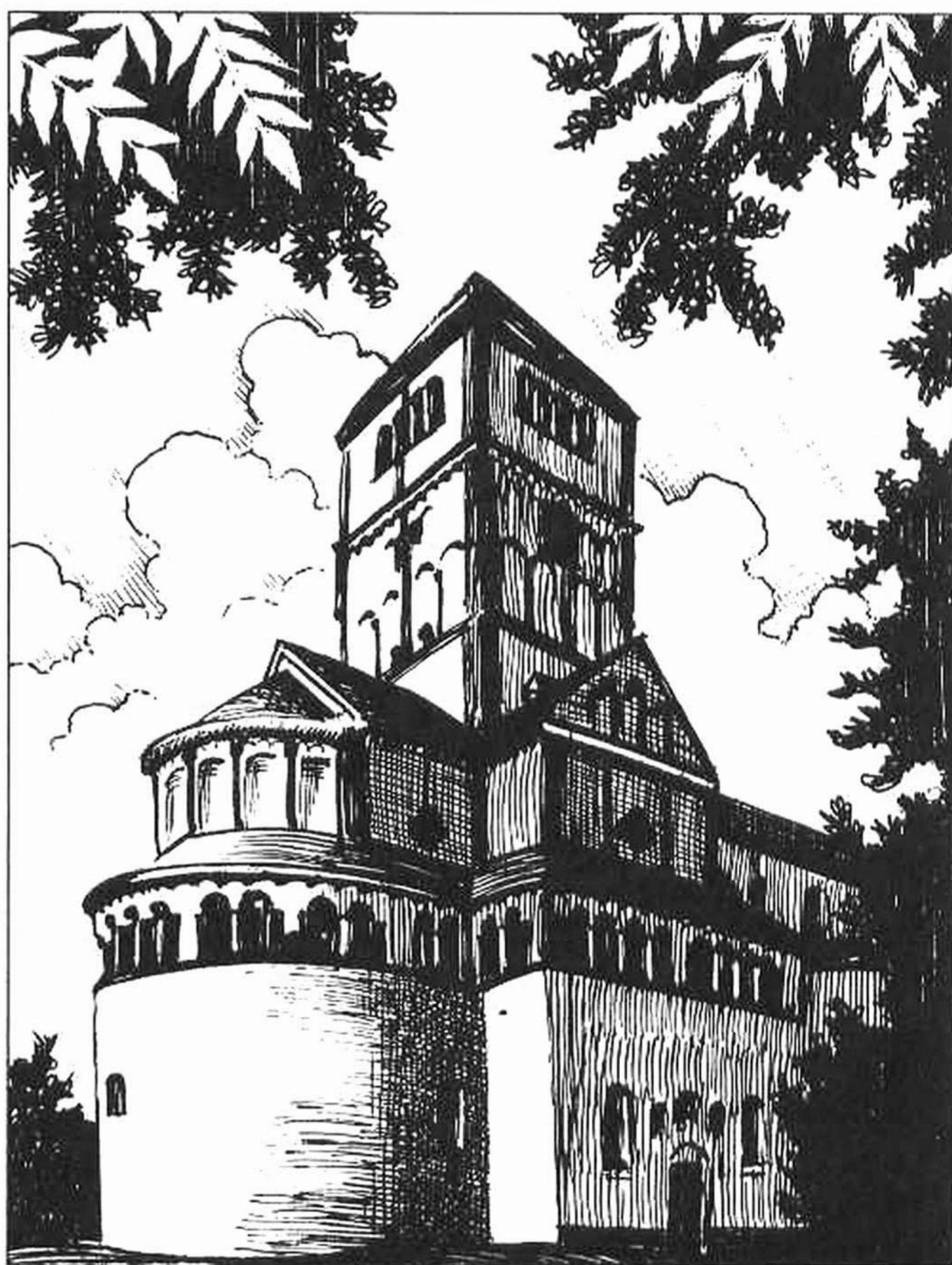
así que es imposible robarlo o codiciarlo. Es imposible no apreciar la copa, y cualquiera que beba de ella debe dejar a un lado cualquier enemistad con su propietaria (todos estos efectos pueden resistirse a nivel 18).

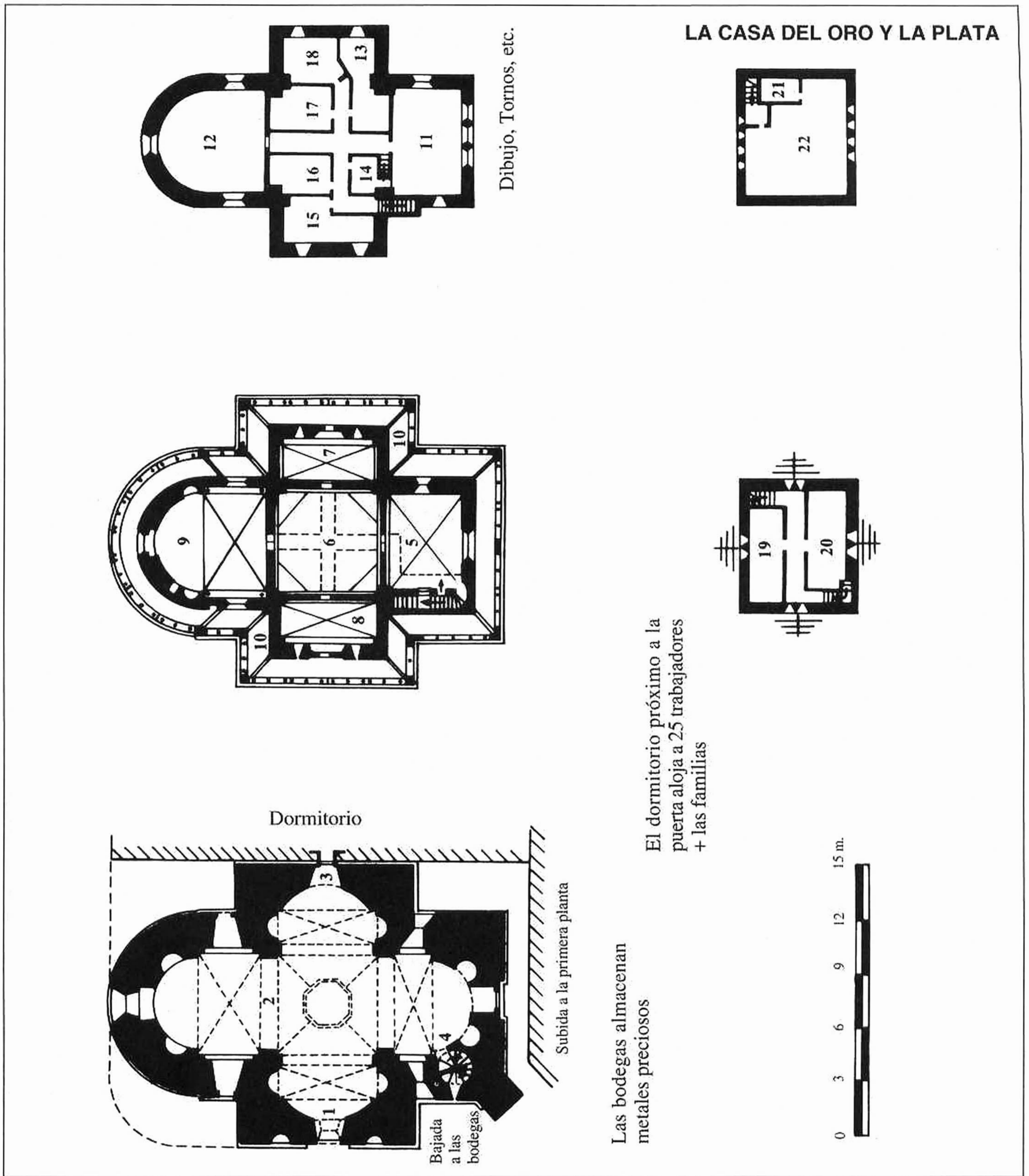
PLANTA BAJA

En la planta baja, la casa tiene unas paredes muy gruesas. La entrada principal (1) es un portal con un arco de medio punto y una ventana situada encima. La puerta es de madera de mallorn, un regalo de los Elfos de Lórien a uno de los primeros Maestros. Sólo se abrirá a los invitados; los demás deben tirar de la cuerda trenzada con hilo de oro que está al lado de la puerta y que hace sonar un dulce juego de campanas llamando a Annimbë el Mayordomo. Es un amigo personal de Lauré (de hecho le enseñó el arte de la espada) y el principal guardián de la casa.

El Salón de Oro (2) ocupa toda la planta baja. Tiene dos naves laterales y numerosos nichos que guardan maravillosas estatuas hechas de oro y plata, todo está iluminado mediante numerosas lámparas y candelabros; hay también varias ventanas de cristal, casi irrompible, como seguridad extra. La sección principal tiene casi 5 metros de ancho y 18 de largo. En el centro, bajo una bóveda octogonal única (donde el techo está pintado con un magnífico retrato de Meneltarma), hay un pedestal de plata sobre el cual se sitúa, de modo imponente, la Laurëyulma. No tiene otra protección que su propia naturaleza innata.

La comida para los invitados del Salón de Oro se lleva a través de una puerta (3) desde las cercanas cocinas y el dormitorio. Este lugar proporciona un hogar a 25 trabajadores y a sus familias. En una de las esquinas traseras del edificio hay una escalera de caracol (4) construida en el pared. Que sube, y también desciende a las bodegas que almacenan los metales preciosos en cámaras (normalmente habrá metales, gemas y materiales valorados entre 5 y 50.000 mo que se di-





viden entre las doce cámaras acorazadas, cada una de las cuales tiene tres cerraduras; todas son Locura Completa (-50 de forzar); las llaves se guardan en diferentes bancos de la ciudad y en la caja fuerte del Maestro.

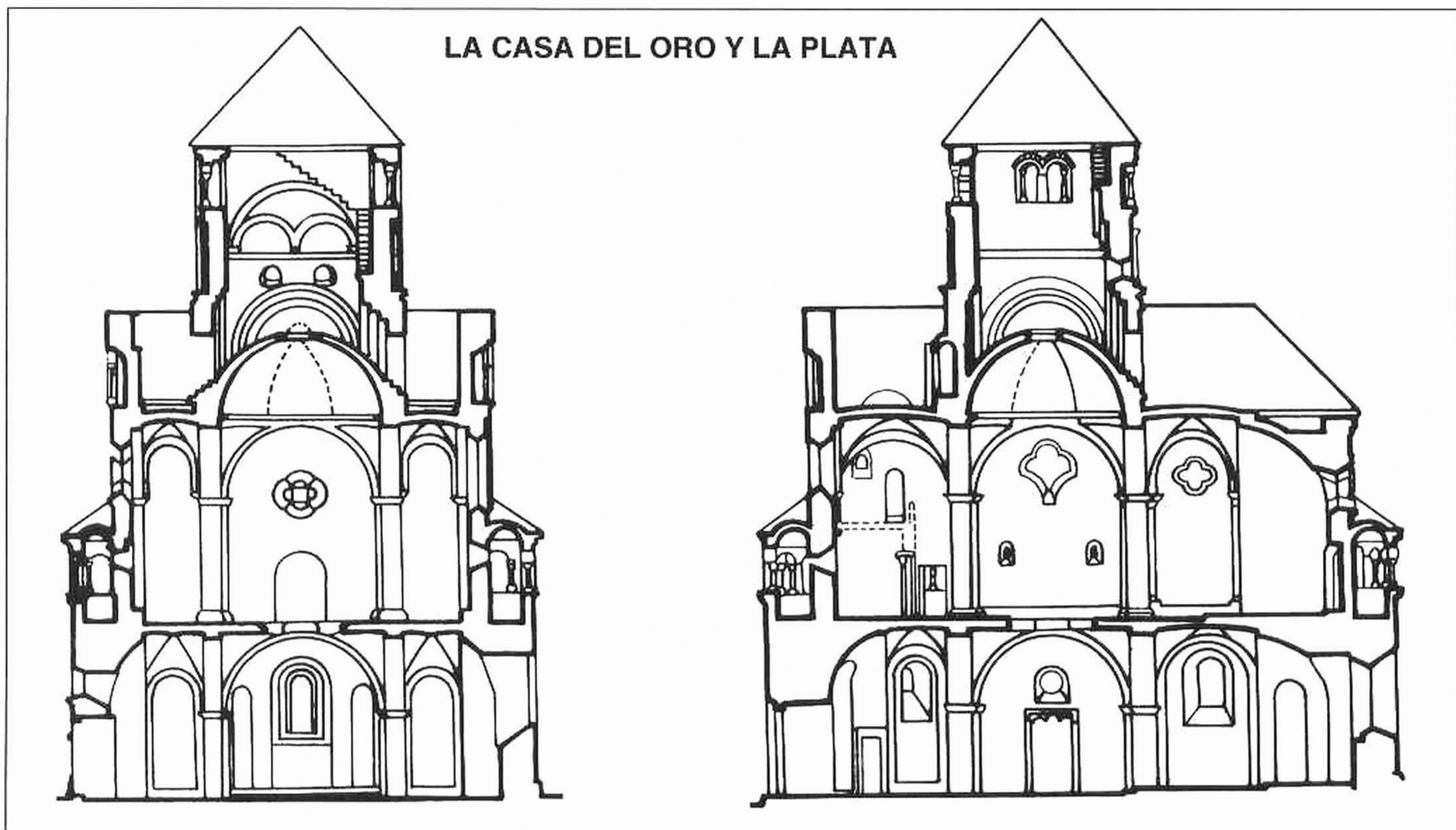
PRIMERA PLANTA

La escalera de caracol sale de en medio de una pared lateral del taller de acabado (5). La entrada a la escalera que sube a la siguiente planta está en la esquina. Este taller tiene personal bruñendo y puliendo los objetos que se traen para que logren una mejor apariencia. Si los clientes traen objetos deteriorados, aquí también se hacen las reparaciones y

la limpieza de las obras de orfebrería. Una puerta doble se abre al taller central donde se bate la plata (6). Aquí trabajan los plateros, sus aprendices y asistentes, produciendo toda clase de objetos de plata batida: platos, copas, las caras de las monedas, cierres, hebillas, y muchos otros artículos.

Flanqueando este taller hay otros dos. El 7 es el cuarto donde se funde la plata, hay pequeños hornos que se utilizan para fundir lingotes de plata. El metal líquido se vierte entonces en moldes y se funde en objetos sólidos o ahuecados, como estatuillas, candelabros, anillos y adornos. El otro taller (8) aloja artesanías afines y acomoda a los artesanos que platean y esmaltan objetos de decoración. Las técnicas de

LA CASA DEL ORO Y LA PLATA



plateado no son muy avanzadas, y todavía cuestan alrededor de la mitad del precio de los objetos de plata sólida.

La parte delantera de la casa es una herrería de oro (9). En este taller se utilizan las distintas técnicas, que incluyen la fundición y el batido, para la fabricación de toda clase de objetos de oro, principalmente por encargo. Hay siete orfebres trabajando junto con una docena de asistentes. Cada herrero tiene sus propias herramientas y lugar de trabajo individual, pero también hay una fundición comunal, y otras cosas más.

Los talleres 5, 7 y 8 tienen puertas que se abren a un balcón (10) que rodea la parte exterior del edificio. Todas son de metal (una aleación especial de acero), las puertas están cerradas y atrancadas desde el interior. (Sus cerraduras son difíciles, -10, de forzar). Este balcón o galería está protegido mágicamente, cualquiera que pase entre los pilares de sus arcos recibirá un sortilegio de luz proveniente de puntos situados cada 3 metros. Equivalente a la luz del día, naturalmente esta luz atraerá la atención inmediata de seis o más guardias que patrullan la casa después del horario de trabajo. Como precaución adicional, unas Canciones Aturdidoras están inscritas (a nivel 12) sobre las ventanas de la habitación 9.

SEGUNDA PLANTA

Esta planta se divide en dormitorios y cuartos de trabajo. El taller de la parte de atrás (11) lo ocupan algunos artistas del diseño y artesanos que fabrican moldes, vaciados y herramientas especiales para los plateros y orfebres. El taller delantero es el del Maestro (12), donde trabajan los orfebres más expertos, incluyendo a Laurÿulmaya. Cualquier objeto que se hace aquí normalmente tendrá un valor intrínseco de al menos 100 mo, a pesar del material con que esté fabricado. Muchos están valorados en miles de piezas de oro y algunos no tienen precio.

La búsqueda de los más altos ideales, por parte de los maestros de esta casa, desde la existencia de Minas Anor han formado una impresionante biblioteca (13) que trata sobre diseños, historia, técnicas, y cualquier otra cosa relacionada

con el arte de la orfebrería. Aquí se encuentra, inadvertidamente, un pergamino de Isildur.

Nota: Gandalf encontró en esta casa este pergamino cuando el mago vino buscando información sobre los anillos de oro. En esa época, durante la Guerra del Anillo, la casa había caído en desuso y el Senescal Denethor la tomó para uso de la ciudad.

Fue Isildur quien llevó el Anillo Único al crisol del Maestro y a solas en el taller leyó las palabras que estaban escritas en él cuando no se fundió. El Maestro sólo recibió un pergamino lacrado que depositó aquí; pero más tarde tuvo que romper su crisol y tirarlo, porque desde aquel momento arruinaba todo lo que se fabricaba en él. Dos pruebas de la existencia del pergamino se encuentran en los libros que se obtuvieron del pueblo de Celebrimbor de Eregion durante la Segunda Edad.

Las habitaciones de esta planta incluyen un cuarto de baño (14) y cuatro dormitorios (15-18). Todos están elegantemente amueblados y los entregan a afortunados antiguos orfebres de la casa (miembros menores que habitan en la siguiente puerta). El 15 es el hogar de Camarod, un caballero de pelo blanco, anciano pero sabio y aún diestro que siempre es atento y modesto. Su habilidad se encuentra en particular en los trabajos diminutos y de bellos detalles. Hallduril reside con su esposa en la siguiente puerta, en el 16. Hombre joven con dos hijos y talento para el trabajo de la plata, está a cargo de todos los objetos hechos con plata.

El 17 es la habitación inmaculadamente limpia de Turbith, un hombre de avanzada edad bastante arrogante y nariz corva que todavía guarda algo de resentimiento a la posición de Laurÿulmaya como Maestro —más como una cuestión de principios que a causa de aversión hacia ella. Siempre se da aires de superioridad respecto a las mujeres y nunca se ha “complicado” con ellas.

El último aposento (18) es el de Annimbë. Como Mayordomo de la casa, está a cargo de los guardias (que también duermen en la siguiente puerta) y de la seguridad. Es un luchador muy bueno, con experiencia en varias campañas

y muchos años de aventuras. Dúnadan de mediana edad, tiene una cara severa, una sonrisa amable, y largo pelo negro.

TERCERA PLANTA

La tercera planta es una torre cuadrada más bien pequeña dividida mediante un pasillo que corre entre dos escaleras. A un lado del pasillo hay una guardería (19), que ocupan una niñera y cinco niños: dos de Hallduril, dos de Viorendal, y Tariel, hija de Laurë. La guardería está lujosamente amueblada e incluso los juguetes de los niños que embellecen sus estanterías son valiosos.

El dormitorio de Viorendal (20) está enfrente de la guardería. Viorendal es el amigo más íntimo de Laurëyulmaya y permaneció junto a ella como su único apoyo contra la Asociación de los Orfebres cuando el Maestro luchó por su herencia. Aunque una o dos veces los rumores han rodeado a la pareja, su estrecha amistad y colaboración en el trabajo van más allá del amor. (Ambos están casados también). Viorendal se casó con una gentil docella de Lebennin llamada Issiwith, que le ha dado un hijo y una hija. Su aposento amontona muchos recuerdos de la bella provincia de Lebennin y del mar. Las lámparas son conchas doradas, y la cubrecama tiene bordadas olas y frondas de plantas marinas. De todas sus reliquias familiares, sin embargo, un pedazo de musgo tallado en ágata y engastado en oro (valorado en 2.000 mo), es indudablemente su tesoro más valioso.

CUARTA PLANTA

Una opulenta (algunos dirían chillona) escalera, con una alfombra realizada con hilo de oro y plata, proporciona el acceso a la planta más alta de la Casa del Oro y la Plata. El piso del pequeño rellano, que se encuentra al final, tiene una alfombra realizada con hilo de oro, que sugiere una suntuosa elegancia. Una puerta junto a los escalones se abre a un magnífico cuarto de baño (21) que sólo utiliza Laurë y su marido quien, como ella, ha cambiado su nombre.

Elendil, a quien se conoce generalmente como Elendil Laurëa (Q. "Amante de la estrella de oro"), fue una vez un príncipe de Arthedain. Hijo de Araphor, cayó en la senda del mal después que le sedujera una hechicera de Angmar; y aunque al final logró salvar a su reino y a su familia de la maligna perfidia que se había planeado contra ellos, tuvo que abandonar el Reino del Norte obligado por su honor. Después de traicionar a su amante, simuló su "muerte" y huyó hacia el sur. Llegó a Minas Anor después de vagabundear durante años y se enamoró en contra de su voluntad de Laurë, que era entonces sólo una orfebre e hija del Maestro. Elendil le contó su historia en una nota para después huir a Umbar, pero Laurë le persiguió durante mil kilómetros antes de detener su huida. Le devolvió su confianza en el amor, y regresaron a la ciudad juntos para empezar una nueva vida.

Elendil es ahora un Thangon menor de la Guardia de la Ciudadela bajo el mando de Anarond Astirian, y ha rehusado toda promoción. Es un sujeto alto e impresionante de sangre dúnadan pura, de pelo negro azabache, agudos ojos grises, y conducta firme. En contraste, Laurë tiene el pelo castaño, que lleva muy largo, normalmente peinado con una trenza y recogido sobre un hombro. Es ágil y atlética, muy inteligente, y de una rápida agudeza.

La mayoría de los maravillosos objetos de oro de su dormitorio (22) los han fabricado los maestros durante cientos de años, y la habitación entera es un museo que vale una fortuna por sus valiosos tapices, muebles, y objetos decorativos. Enormes armarios con bellos vestidos se encuentran a lo largo de las paredes; espléndidas armas, ornamentos, y

otros tesoros especiales cuelgan de perchas con incrustaciones de marfil cerca del alto techo del aposento.

10.35 LA GRAN SALA DE LA GUARDIA

En el tercer círculo, la Calle de los Cuchilleros sale a una amplia plaza entre el Rambaro Kalarómen (S. "Rambarad Celerúnen") y la Gran Sala de la Guardia (S. "Belegrond Tirith"). La Gran Sala es un espléndido edificio construido sobre un plano circular, que incorpora a la estructura principal una bóveda de multisección semejante a una cúpula, y un vestíbulo cuadrado. Las familias de los hombres de la Guardia de la Ciudadela viven en un edificio adyacente y dirigen la Gran Sala sirviendo allí durante las fiestas y las asambleas.

Una vez al mes cada Compañía de la Guardia celebra un banquete aquí. Los hombres y sus familias se reúnen y cenan con todo lujo entre varios espectáculos, que incluyen actores, música, baile, juglares, narradores de cuentos, etc. Ocasionalmente se celebran aquí otros acontecimientos más importantes que se esparcen en el exterior bajo toldos y pabellones levantados en la plaza adyacente. Debajo de las delicadas linternas que se balancean como luciernagas brillando en la oscuridad, los guerreros y sus familiares se regalan con la comida traída en carretas y carretillas cubiertas desde las cocinas de la Asociación de los Cocineros.

La Sala se construyó con la piedra caliza y el mármol que son típicos de los edificios de Minas Anor. Losas de mármol pulido cubren el suelo. La impresionante construcción que es la sala principal alcanza los 11 metros de altura, y la sostienen dos anillos de pilares (uno de seis, y el otro de doce). No hay ventanas en las paredes de la Gran Sala; en lugar de eso, seis antorchas especiales rodean los dieciocho pilares, y se alimentan continuamente mediante unas reservas de aceite. Hay también antorchas montadas en las paredes de alrededor a intervalos de aproximadamente tres metros y medio. Juntas, estas llamas proporcionan una brillante iluminación. Braseros montados cuelgan debajo de la mitad de las antorchas, y se encienden cuando hace frío para que circule calor por toda la sala. Las banderas de las cuatro compañías y otros estandartes del ejército del Rey adornan las paredes entre estos braseros.

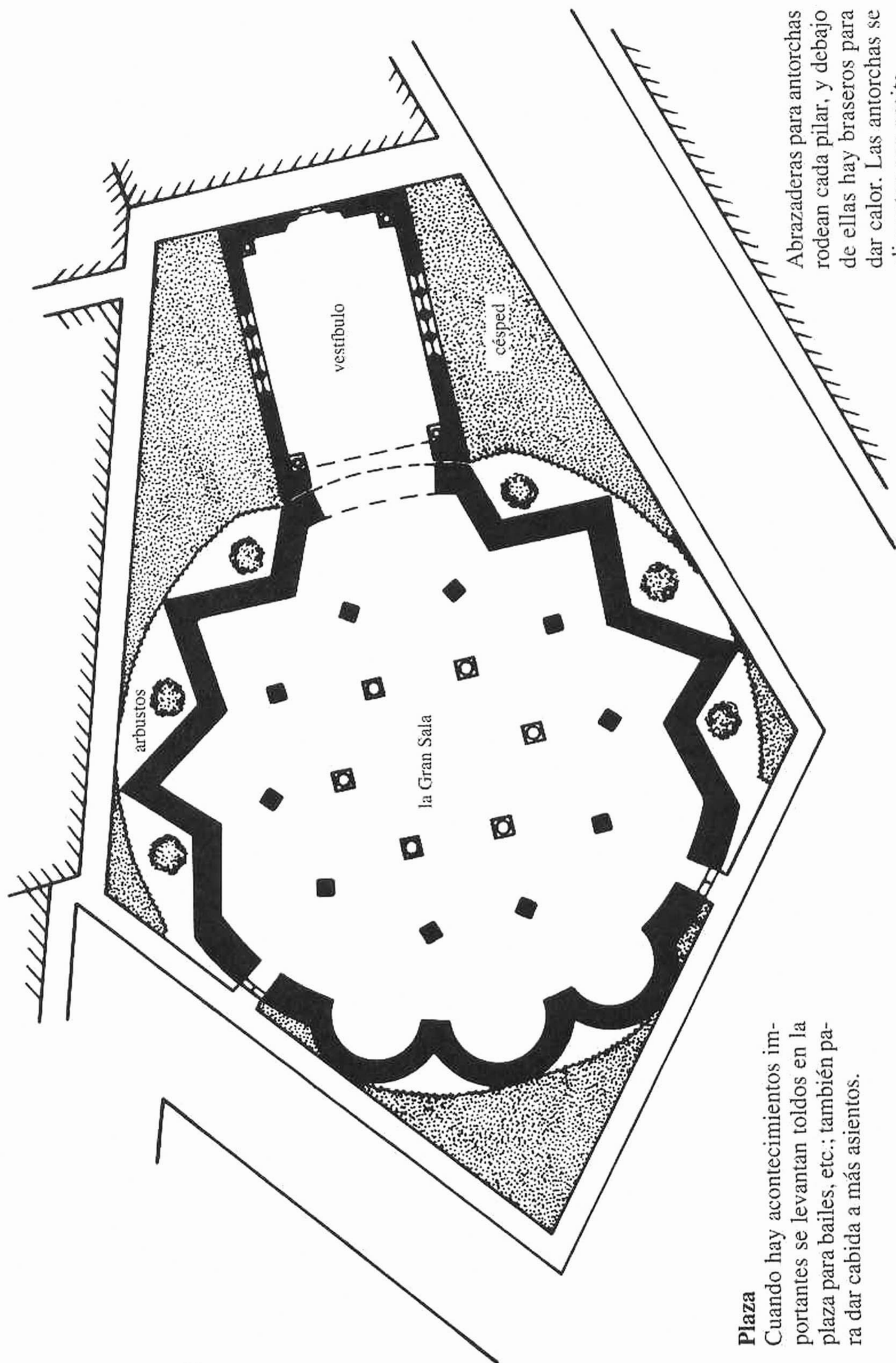
El vestíbulo es mucho más pequeño y con una construcción menos imponente. Las ventanas salpican ambas paredes y una estatua que representa a las cuatro Compañías de la Guardia ocupa cada esquina. Una guardia de honor y los anfitriones de una de las comidas de celebración de una compañía —normalmente el comandante, los capitanes, y sus esposas— se reúnen normalmente en el vestíbulo a mediodía. Los percheros y las mesas de la habitación se sitúan en cualquiera de los lados de la habitación para que los invitados dejen sus armas, capas, y otras pertenencias, las vecinas mesas de servicio permiten un fácil acceso a la plétora de bebidas que ofrecen los anfitriones.

La Gran Sala en sí misma tiene capacidad para 700 personas. En general, sin embargo, suele haber menos gente, con lo que queda una amplia habitación para espectáculos y bailes. La mayor parte del mobiliario es temporal y se almacena en un edificio al otro lado de la calle. Algunos de los objetos permanentes son impresionantes y se utilizan sólo para ciertos visitantes importantes, como los miembros de la familia real. Otro rasgo distintivo permanente incluye los hornos de piedra, que se encuentran en nichos, y es en donde se mantiene caliente la comida.

Rodeando el exterior de la Sala hay un césped cuidadosamente atendido y ordenados macizos de arbustos de hoja,

Una vez al mes cada compañía cena aquí (con sus esposas e hijos) y sus invitados.

La Sala tiene capacidad para, al menos, 700 invitados. Si se hace más pequeña, hay más habitaciones para los músicos y el baile.



Plaza
 Cuando hay acontecimientos importantes se levantan toldos en la plaza para bailes, etc.; también para dar cabida a más asientos.

Abrazaderas para antorchas rodean cada pilar, y debajo de ellas hay braseros para dar calor. Las antorchas se alimentan con aceite.

La comida de los grandes banquetes se cocina en otro lugar y se trae en carretas y carretillas, se mantiene caliente en los hornos que hay en los nichos.

LA GRAN SALA DE LA GUARDIA

la mayoría azuleos y enebros. Hay también seis enormes árboles de una especie rara en la Tierra Media, una variedad que tiene hojas pálidas y redondeadas que se tornan plateadas en el otoño y caen susurrando en montones como la nieve en invierno. Se llama Losselótë en lengua quenya, que significa flor de la nieve, y Mithengwern (S. "Gris que se torna Plata") en la lengua de los elfos grises y los residentes del lugar.

10.36 JERRIAD EL AFILADO

Jerriad el Afilado es un maestro armero de la Asociación de los Cuchilleros. Tiene un gran interés en general por todas las armas, no sólo por aquellas que fabrica, goza reparando y restaurando los viejos o incluso antiguos utensilios de combate (especialmente si son espadas). Jerriad colecciona viejas espadas y otras armas de hoja pero todavía encuentra tiempo para satisfacer su otra pasión en la vida: las

aves. Una pajarera ocupa la mayor parte del desván de esta casa, permitiéndole guardar una colección de aves variadas de diferentes tierras.

La familia de Jerriad no es grande; sin embargo la casa es lo suficientemente grande para tener algunas habitaciones libres que alquilar como alojamientos. Los aventureros alquilan ocasionalmente estos bien cuidados aposentos, y Jerriad disfruta con los divertidos exploradores.

El edificio es antiguo, aunque está en buenas condiciones. Su desnuda piedra se mantiene limpia y elegante. También está bien organizado, porque la residencia está aislada de la herrería que se encuentra en la parte trasera. Separada de la casa mediante un túnel con un arco de medio punto, la herrería conserva su naturaleza diferente como lugar de negocios. El tejado de la casa es de particular interés, está cubierto con unas tejas de pizarra de color grisáceo, casi como las escamas de un pez.

PLANTA BAJA

La entrada a la casa de Jerriad está en lo alto de un corto tramo de escalones (1) que se encuentra en la fachada delantera. De piedra caliza gastada y gris, estos envejecidos escalones parecen originarse en la residencia. La puerta delantera es de sólida madera sobre la cual ha sido montada una pesada espada como aldaba. La puerta está asegurada con unos cerrojos de hierro y se abre a un vestíbulo que se separa del pasillo y el resto de la casa mediante una cortina. Una puerta de madera de color pálido en el vestíbulo da a una tienda de venta al por menor (2). La tienda contiene muchas vitrinas individuales, cada una tallada en madera de color pálido y en madera de teca de colores. Forradas de tela, exhiben diferentes armas: ejemplos de los trabajos para los clientes y otros más normales. La mayoría de las vitrinas están cerradas con llave y sujetas con tornillos a la pared; la ventana delantera está protegida con barras de seguridad.

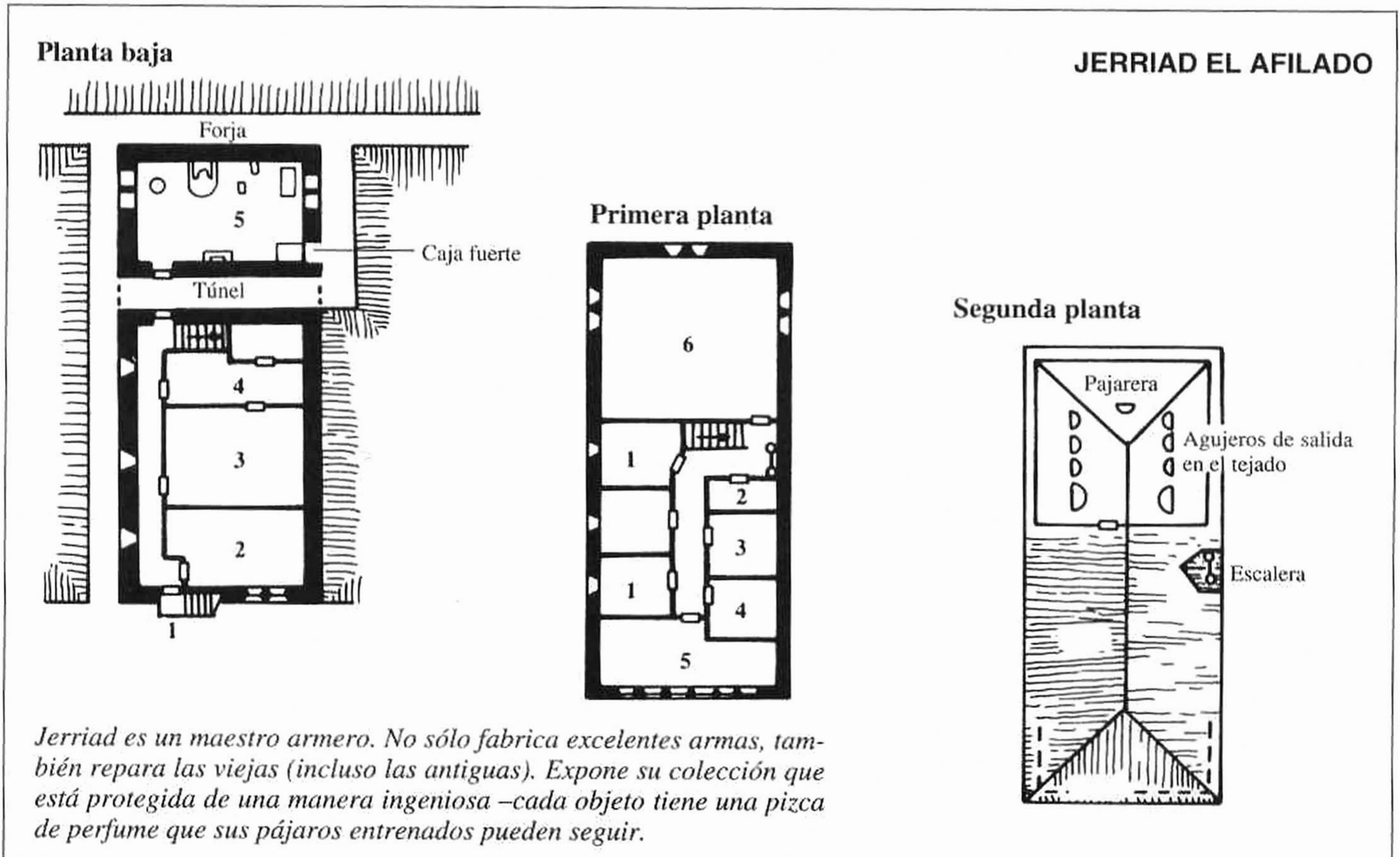
Nota: Las cerraduras, como las de la puerta exterior de la casa, son muy difíciles (-20) de forzar. Esta seguridad es necesaria, porque todo el trabajo de Jerriad es muy valioso. Puede hacer armas especiales utilizando materiales poco comunes con un bono de +5 o incluso +10, de menor peso, o que son lo suficientemente valiosas para ser encantadas (por ejemplo, con gemas engastadas o con el metal apropiado).

Las habitaciones de la planta baja incluyen un comedor y un cuarto de estar (3). Esta cámara es lo suficientemente grande para que se siente toda la familia y los invitados de la casa, y está amueblada elegantemente con paneles de madera labrada y cuadros con bordados enmarcados. Dos arañas de madera con forma de ruedas cuelgan del techo abovedado proporcionando luz, mientras que unos pequeños candelabros de madera pálida y dorada están adaptados a las paredes. Un arcón de madera bien proporcionado y antiguo, con cierres y paneles de plata batida (valorados en varios cientos de mo), guarda un exquisito servicio de plata para 24 personas. Esta colección es muy valiosa, y muchas piezas datan incluso de la época númeroneana.

El resto de la planta contiene la cocina (4), una habitación pequeña pero muy atareada con un almacén que se localiza a un lado y que guarda todos los utensilios y suministros que se necesitan para la casa. Jerriad es lo suficientemente rico para ser capaz de permitirse comprar la comida ya preparada en los variados establecimientos de cocina, por lo que sus sirvientes raramente están ocupados.

Bajando unos pocos escalones del pasillo lateral está la puerta trasera, que sale al túnel que separa el edificio principal de la herrería. Este pasadizo protege a la entrada trasera de los elementos, y también a la entrada de la herrería.

La herrería (5) es un lugar generalmente caliente e incluso lleno de vapor. Una impresionante forja, rodeada con estanterías de herramientas, pilas de agua fría, y crisoles de fundición, domina la pared posterior de esta zona de trabajo y produce una desmesurada cantidad de calor seco. El banco de



trabajo de piedra de Jerriad, que los años de uso han picado y marcado, ocupa una esquina de la herrería. Sus herramientas, cada una con un uso muy específico, cuelgan de las paredes de piedra. Hay también algunas abrazaderas para antorchas, porque la forja es un lugar oscuro que sólo ilumina el débil fuego de la forja. Junto a la puerta hay una enorme caja para el carbón y el carbón vegetal que se utiliza en la forja (diferentes combustibles para diferentes temperaturas).

En otra esquina hay una caja de fuerte de piedra. Hecha de roca volcánica muy resistente, tiene una cerradura mágica. **Trampa:** La cerradura puede sólo abrirse mediante la inserción de la propia daga de Jerriad (un arma +15 con una punta de mithril), que encaja en una determinada ranura. Lo que parece ser una cerradura es en realidad una trampa. Cualquiera que trate de forzarla recibirá el impacto de una granizada de puntas de hierro que saltarán de unos agujeros en la bóveda que está encima de la caja fuerte. Las víctimas de esta ingeniosa trampa recibirán de 2 a 20 ataques de +25 MCu.

La caja fuerte contiene materiales especiales (como mithril, adarcer, borang, oro y plata) y otros artículos de gran valor, como piedras preciosas y objetos encantados para incluirse durante el forjado de las hojas. Algunas veces, Jerriad guarda un par de esas armas en la caja fuerte.

El hijo de Jerriad, Pathirad trabaja como maestro herrero y es el único asistente de Jerriad. Pathirad es alto, delgado y tranquilo, un hombre de buen carácter y a los treinta años todavía está aprendiendo las más profundas complejidades de la fabricación de las espadas.

PRIMERA PLANTA

Una sencilla escalera sube hasta la primera planta, que contiene tres habitaciones (1). Estos dormitorios son apropiados para una o dos personas, y son confortables, aunque no están amueblados de manera complicada. Cada uno tiene camas, armarios, lámparas, tapices y alfombras, todo se suministra con la ropa de cama necesaria. Los invitados comparten el uso del cuarto de baño (2) con la familia.

La anciana madre y la suegra de Jerriad residen juntas en un dormitorio (3). Se las ve rara vez fuera de la casa, y pasan mucho tiempo en el cuarto de estar, leyendo o cosiendo.

Jerriad tiene cuatro hijos. Su hijo mayor se apartó y dejó la ciudad hace algunos años. Pathirad, su hijo más joven, comparte un dormitorio (4) con su hermana Perelenna. Está cerca de los treinta y está prometida a un joven de porvenir de la Asociación de los Albañiles, sin embargo, este acuerdo es bastante provisional. Perelenna está a menudo fuera, porque de tiempo en tiempo se marcha y vive con la familia de su prometido. Pathirad no tiene gran interés por las mujeres desde la muerte de una joven a la que amaba (pero nunca habla de ello) durante la Plaga hace cuatro años.

Jerriad y su esposa Ilmrien disfrutan de un espléndido dormitorio (5). Por el momento también lo comparten con una hija recién llegada a la familia, un bebé nacido en la feliz vida de dos personas de edad avanzada. La pared posterior del aposento está revestida con estanterías que amontonan cientos de libros. Estos son de materias muy diferentes, ya que los intereses de Jerriad cubren la fabricación de hojas y el cuidado de las aves, mientras que su mujer disfruta con las canciones y la poesía élficas y las historias de los Valar. (Ilmrien es miembro de la Asociación de los Escribas).

La ventana delantera del dormitorio del maestro tiene una sección superior de vidrio de colores que representa muchas variedades de aves. Esta vidriera es casi nueva, Jerriad la encargó especialmente hace algunos años. Varias plumas be-

llas y cortinas de color vino rojo adornan la ventana, por la cual pasa poca luz. El dormitorio en cambio se ilumina principalmente mediante pequeñas lámparas de aceite de bronce, cobre y latón. Una está especialmente bien forjada, con un magnífico esmaltado y una pantalla tallada en cristal de roca. La cuna del bebé es también bastante valiosa, su talla de madera ha sobrevivido cerca de doscientos años.

La otra habitación de esta planta está en la parte trasera y aloja la magnífica colección de armas blancas de Jerriad (6). Estas armas están ordenadas en vitrinas abiertas, la mayoría con soportes de madera o metal hechos de encargo; se limpian regularmente.

Nota: Además de estar sujetas a los soportes con presillas de acero, las armas carecen (aparentemente) de protección. Sin embargo, Jerriad tiene varios pájaros exóticos entrenados. Esta variedad de cuervo del sur tiene un deslumbrante plumaje azul bajo sus alas y, lo más notable, puede oler extremadamente bien. Cada una de las armas está tratada con un perfume normalmente indistinguible para el olfato humano, pero si un arma fuera robada, los pájaros podrían encontrarla y rastrearla fácilmente.

Las armas que se exhiben aquí van desde cimitarras y espadas cortas orcas a anketa (enkit) de la Segunda Edad. La colección incluye: armas encantadas de dudosa procedencia que pueden haber formado parte una vez del tesoro de un túmulo; espadas centelleantes y brillantes de los elfos, surcadas de plata y gemas; y eketa (ikit) fabricadas en Umbar con perlas engastadas. Jerriad también es propietario de enormes brocs de los hombres del norte hechos de hierro macizo, con empuñaduras envueltas con alambre de latón; punzantes sexaxes de los nativos de Eriador; y usrievs horriblemente finos y agudos de los orientales, todos grabados con extraños símbolos.

La habitación de la colección de armas mide unos 7,5 x 8 metros y contiene una fortuna en armas. Diferentes visitantes vienen aquí para ver la colección, pero los ocasionales ladrones son siempre misteriosamente descubiertos y las armas regresan invariablemente a su legítimo propietario.

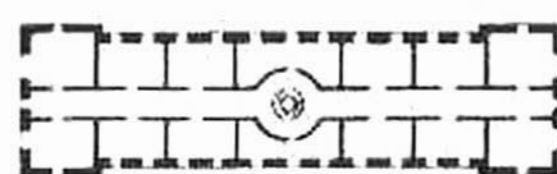
ÁTICO

El espacio debajo del tejado de la casa se alcanza mediante una escalera de mano montada contra la pared que está cerca de las escaleras que conducen a la primera planta. El espacio es bajo (sólo de un metro y medio de alto en el interior) y se utiliza principalmente como almacén ocasional. La parte trasera de la casa se utiliza de pajarera. Ninguna de las aves está enjaulada o se guarda dentro, y hay numerosos agujeros de diferentes tamaños para que entren y salgan. Jerriad sabe como tratarlas bien y no necesita de barrotes.

La pajarera es el hogar de varias especies, desde los pequeños pájaros parecidos a los periquitos hasta los más grandes, como los cuervos del sur mencionados anteriormente. Casi todos son pintorescos de una manera u otra. Ilmrien también disfruta con las aves, y la familia consigue una pequeña ganancia vendiendo las espléndidas plumas para ser utilizadas como plumas de escribir y adornos.

Tabernas típicas

(de la ciudad de madera y Harlond)



10.4 CUARTO CÍRCULO

10.41 LA VITRINA DE MYALL

La Vitrina de Myall es una estructura muy peculiar de origen reciente. Myall, un excéntrico sabio con un interés especial en las artes mágicas y la alquimia, consiguió persuadir a un mecenas para que le donara un terreno en el cuarto círculo de la ciudad. Ahí, construyó la maravillosa y excéntrica Vitrina.

La Asociación de los Cinceladores erigió un pedestal o plinto de unos tres metros de alto por siete y medio de ancho, y cuando esto se realizó a su satisfacción Myall encargó a los herreros la construcción de un armazón con seis pilares que se alzaba otros ocho metros. Cuando se completó las especulaciones se apoderaron de toda la ciudad sobre lo que Myall planeaba: ¿era una enorme carpa? ¿una cabaña de madera que se elevaría al doble de altura del suelo? ¿el disparate de un loco?

Todo se aclaró algunos días más tarde. Una misteriosa lona oscura cubrió el pedestal durante tres días completos. Durante este tiempo, Calarhir, un elfo soplador de vidrio de Caras Celairnen en el río Lhûn, creó un impresionante cilindro de cristal con paredes de 1,5 metros de grosor y un

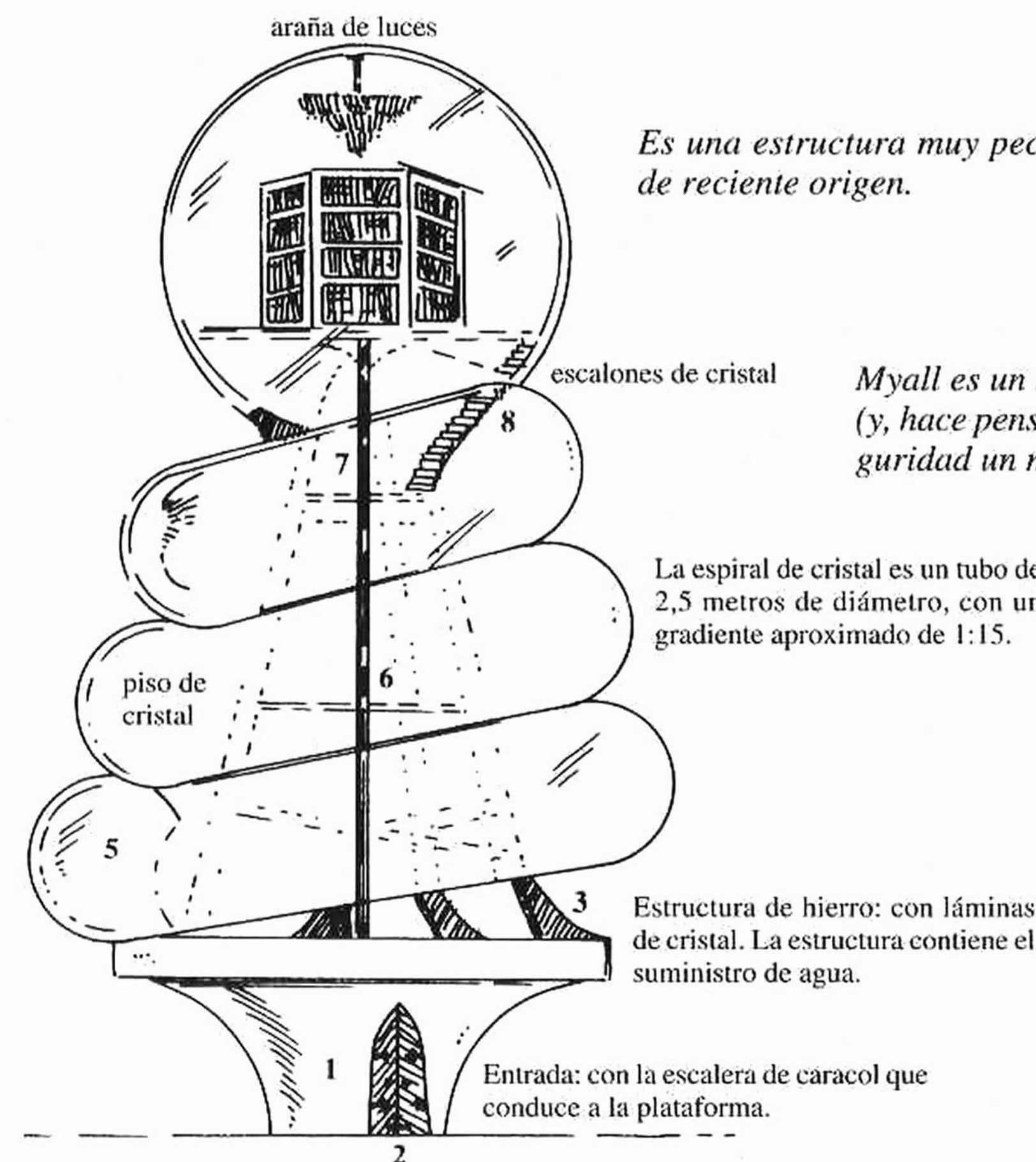
diámetro interior de 2,5 metros. Su moldeador envolvió el tubo calentado alrededor de la estructura de hierro en forma de una espiral parecida a un buccino. El elemento que coronó el diseño de Myall y la artesanía de Calarhir fue una esfera doble (como un nido) de 6 metros de diámetro. Posada en lo alto de los soportes de hierro, se hizo para que pareciera un único globo, ajustada la esfera interior con la exterior, pero Myall proyectó una separación importante de cinco centímetros entre las dos capas de cristal.

Herreros, sopladores de vidrio, aguadores, y ebanistas añadieron los últimos toques a esta extraña construcción, colocando puertas, escalones, desagües en los soportes de hierro, muebles, enormes estanterías de libros, y una columna central hueca para suministrar el agua. Myall también encargó una araña de luces especial a los lampareros. Cuando todo se terminó, estableció su residencia en la torre de cristal, que se empezó a conocer como la Vitrina. La mayoría de los habitantes todavía piensan que está loco —total y completamente loco.

PEDESTAL DE PIEDRA

La base de la Vitrina (1) está hecha de un mármol negro azabache. Sin vetas, tiene un color suave gris azulado y un

El tubo tiene casi 100 metros de largo. Deslizarse hacia abajo a una velocidad constante de 16 km/h le lleva 22 segundos.



Es una estructura muy peculiar de reciente origen.

Myall es un sabio excéntrico (y, hace pensar que es con seguridad un mago).

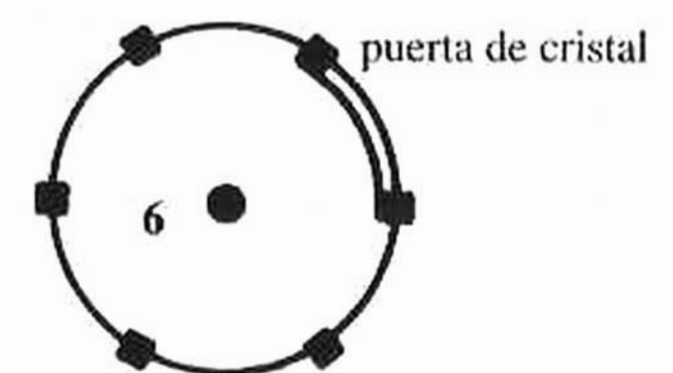
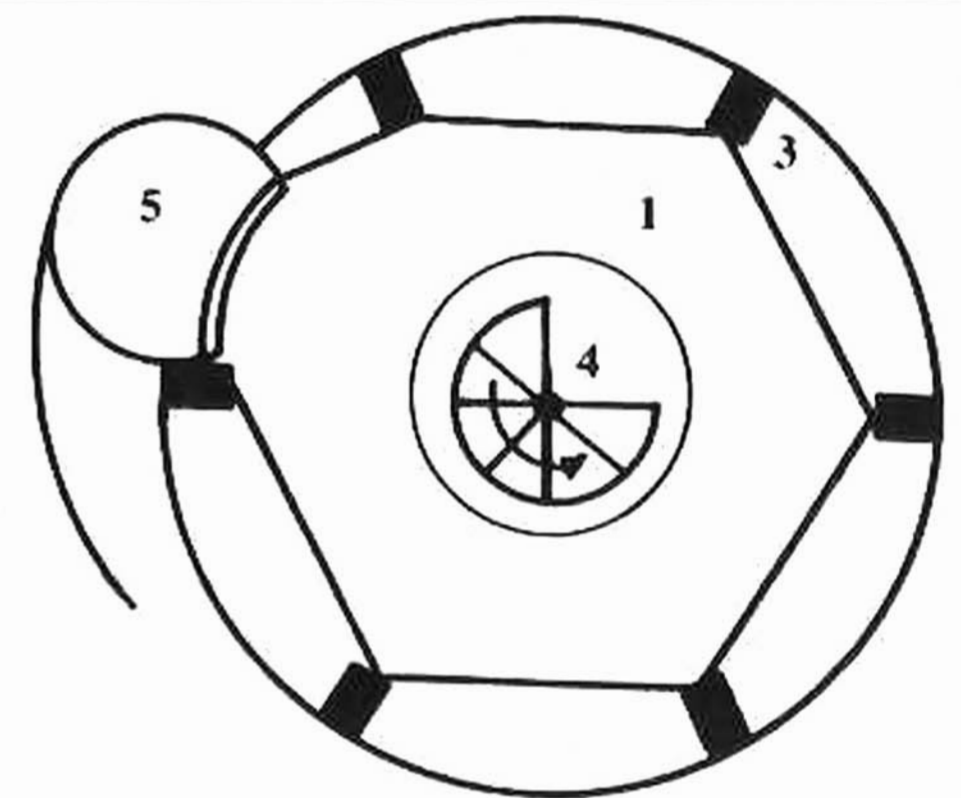
La espiral de cristal es un tubo de 2,5 metros de diámetro, con un gradiente aproximado de 1:15.

Estructura de hierro: con láminas de cristal. La estructura contiene el suministro de agua.

Entrada: con la escalera de caracol que conduce a la plataforma.

0 1,5 3 4,5 7,5 m

LA VITRINA DE MYALL



La esfera de cristal tiene una capa doble que se une en unos pocos puntos. El espacio entre ella actúa como un aislante, o puede llenarse con agua coloreada (a diversas alturas).

diseño circular que forma un arco exterior según se eleva. Su puerta doble (2) es de una construcción especial: alterna bandas diagonales de madera de lebethron y mithrom (respectivamente negra y gris) que se aseguran con goznes de acero plateado. No hay cerradura, porque la puerta sólo se abre a la orden de Myall, o a aquellos a los que ha confiado la Palabra de Apertura.

Trampa: Una inscripción en ithildin (un metal encantado que brilla a la luz de las estrellas o de la luna) muestra una Palabra de Apertura falsa. Aquellos que la pronuncien pueden entrar pero se encontraran dentro del tubo de cristal, en una espiral sin fin, por donde caminarán dando vueltas y vueltas. Si intentan regresar y descender, se encontrarán encaramados precariamente sobre el tejado de un edificio cercano, elegido al azar.

Dentro del pedestal, una escalera de caracol de piedra (4) da vueltas hasta lo alto. La superficie del pedestal está cubierta con paredes de cristal entre los soportes de hierro (3) —son el cristal del tubo, o láminas planas. La plataforma está desnuda y no tiene muebles; sin embargo, puede haber lámparas que colgarían de ganchos en la estructura de hierro. De cualquier modo se utilizan como perchas.

SECCIÓN CENTRAL

Hay dos plantas intermedias entre el pedestal y la esfera superior. Ambas están unidas mediante el tubo de cristal (5), que está sesgado casi un 1:15. El tubo tiene en conjunto una longitud de 100 metros y es completamente liso; pero hay normalmente una aura mágica de fricción sobre su superficie, por lo que es mucho más fácil subir. Myall puede controlar el aura concentrándose; así los invitados no deseados pueden encontrarse deslizándose sin miramientos hacia abajo. Algunas personas afirman haber visto al mismo sabio descendiendo con júbilo y deslizándose con una sonrisa, mientras que otros afirman haberle visto deslizándose incluso al subir la torre.

Una simple arcada abierta conduce al tubo desde la plataforma de piedra. Subiendo, además, hay puertas circulares de cristal en las demás plantas. La primera (6) es una habitación de 3 metros de ancho, amueblada con una mesa y varias sillas, con estatuillas decorativas colocadas alrededor del perímetro —también están astutamente disfrazadas de lámparas. Myall la utiliza como un lugar de reunión más formal y ocasionalmente aquí obsequia a sus invitados con una cena. El mobiliario es de una gran calidad y con mucha ornamentación.

La segunda planta (7) se encuentra en el punto más estrecho de la estructura de hierro. Su puerta tiene escritas unas palabras en fëanorian, una forma arcaica del quenya; indican que al abrirse la puerta debería hacerse girar a la derecha y decirse la palabra “Adiro”. La habitación esta vacía, aparte de tres esculturas de cristal y un tramo de escalones de cristal pegados a las paredes (8) que sube a la esfera que está encima. En los soportes de hierro hay válvulas que controlan el drenaje del agua de la esfera (ver a continuación).

ESFERA SUPERIOR

La planta de la habitación de la esfera (9) tiene 5 metros de diámetro, la cúpula del techo se eleva a 4 metros desde el centro. La habitación está construida alrededor de una estantería central (13) y forma un hexágono. Alrededor hay algunos asientos (10), un sofá y una mesita, un telescopio (11), dos sillones (12), y varias macetas que contienen unas pequeñas plantas. Junto a una de estas macetas hay una válvula de control. Esta permite que el agua fluya hacia arriba por

el conducto central de hierro, a través de los canales del suelo de cristal, y el hueco entre las esferas interior y exterior. La válvula también está conectada a un pequeño recipiente de cobre que puede llenarse con colorante; de esta manera el agua puede colorearse de modo que cuando se llena el espacio entre las esferas, actúe de forma parecida a una cortina. El agua puede drenarse rápidamente a través de la estructura de hierro. (Ver lo citado en 7). Myall compra los diferentes colorantes a los sastres.

Las estanterías esconden un estudio privado (14). Esta habitación hexagonal también guarda libros. Una puerta secreta se abre en una de las secciones de la estantería, su mecanismo se esconde detrás de un libro pesado (un diccionario de la lengua de Rhovanion). En el estudio hay un escritorio atiborrado de manuscritos y tomos especiales, que comprenden muchos libros de sortilegios para magos y otros iniciados en la Esencia. A menos que Myall los esté empleando, guarda aquí algunos objetos poderosos:

- **Báculo de Hechicería:** hecho de madera de dír, actúa como una bonificación de +7 en los sortilegios (de Esencia); aumenta en un +30 las TR contra magia de la Esencia, y lanza continuamente sortilegios de Detectar Esencia.
- **Cristal mágico de las Revelaciones:** Es un cristal hexagonal de 7,5 cm montado en una banda de mithril, que lanza Indagación 2x/día y Observar 3x/día.
- **Túnica:** Hecha enteramente de diminutas cuentas tejidas entre las hebras, está encantada y protege al portador como una cota de malla (CA 16) que carece de peso. También añade un +20 a los BD, y puede lanzar Luz Repentina 1x/día.
- **Libro del Saber:** Cuando se lee, el libro añade dos grados a la capacidad de Leer Runas del lector (una vez por persona) y enseña técnicas que añaden un +5 a las habilidades de los Sortilegios de Base y Sortilegios Dirigidos. Además, el texto puede consultarse como un sortilegio de Análisis de Texto I (utilizable una vez por cada objeto).
- **Prendedor de Esmeralda:** El prendedor dispersará cualquier sortilegio que afecte a la mente, que se lance contra el portador, y que falle una TR contra un ataque de nivel 20.
- **Cáliz:** Reliquia de la Casa Real de Númenor, esta hecha de una aleación especial que combina mágicamente oro, platino, y adamant. El cáliz está engastado con gemas tan puras que brillan con su propia luz. No tiene propiedades mágicas conocidas, excepto que se dice que quien beba de ella tendrá éxito en todos sus deseos y pensamientos (lo que casi puede provocarle a uno los peores temores). Es de un valor inimaginable.

10.42 EL MINISTERIO DE LOS ESTADOS

El Ministerio de los Estados es un edificio y un ministerio de la administración real, uno contiene al otro. El edificio ha permanecido en pie durante varios siglos, fue primero una hostería y sólo recientemente se convirtió en ministerio. Tiene un majestuoso encanto, aunque acusa su antigüedad. Está construido bajo la muralla entre los círculos cuarto y quinto, en la Calle de los Toneleros, tiene una base de piedra que forma la mitad inferior de la planta baja, paredes de madera, y una galería abovedada con vigas de madera que amplía una mitad del edificio a lo largo de la fachada. Hay plantados detrás del ministerio unos jardines pequeños y bastantes árboles poco desarrollados, que apenas cuidan los ocupantes actuales.

Cuando el Ministerio tomó posesión del edificio, el interior estaba completamente destruido. Solamente los pilares,

los suelos y la espléndida escalera de aquel periodo permanecen como se concebieron originalmente. La mayor parte del espacio se ha convertido ahora en estrechas estanterías y espacio de almacenaje, o cubículos para acomodar a los funcionarios. Se conoce al Ministerio de los Estados por su amor al papeleo, los detalles administrativos, la pedantería, y la burocracia.

PLANTA BAJA

El exterior del edificio está bastante mohoso y no demasiado limpio. Su obra de sillería está marcada por los agujeros y está sucia, mientras que la estructura de madera está carcomida y mellada. Construida de piedra caliza pálida y madera de color claro, la estructura tiene ahora un color gris ocre. Las contraventanas pintadas de amarillo están también polvorientas y algunas cuelgan sueltas, con sus bisagras torcidas.

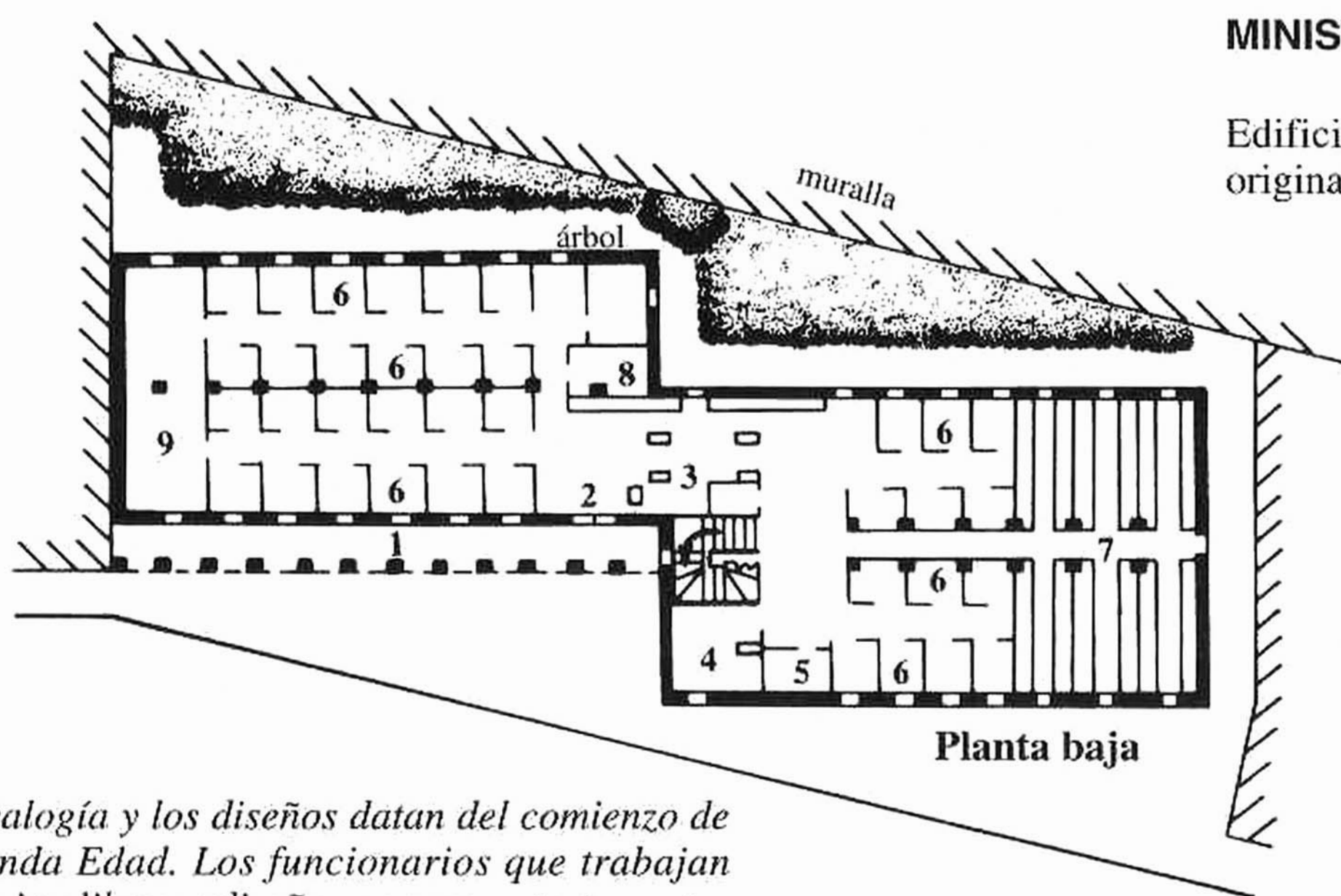
El característica más interesante de la fachada del edificio es la una vez interesante arcada (1) que sostiene parte de la planta superior. Los pilares de madera son cuadrados pero están tallados al detalle con paneles decorativos que representan con un estilo estilizado varias flores nativas. Paneles similares adornan la puerta doble de madera maciza (2) que comprende la entrada principal. La puerta se cierra con llave durante la noche, y la vigila siempre un guar-

dián o un recepcionista (3). (La cerradura es difícil, -10, de forzar). El escritorio del recepcionista normalmente está ordenado y limpio, ya que tiene poco que hacer además de ofrecer direcciones, tocar la campana de las horas, y ser poco servicial con los visitantes.

El vestíbulo de entrada se extiende hacia adelante y a la derecha del escritorio del recepcionista. Aquí hay algunas estanterías que contienen textos de referencia, y que se sitúan alrededor de cuatro enormes pilares rectangulares de madera tallada.

Los visitantes que sean muy persuasivos pueden ser conducidos ante la presencia de Caranlain, cuya oficina (4) se encuentra a la derecha —pasando un pequeño almacén con efectos de escritorio y la elegante escalera de madera pulida que lleva a la primera planta. La oficina está maníaticamente limpia, porque a Caranlain le obsesiona la organización. Su apariencia es siempre meticulosa y su forma de hablar es cortante y categórica. Nunca se repite y en general actúa ruidosamente con cualquiera que le requiera para que haga algo. Caranlain puede pensar al menos una docena de razones por las cuales está demasiado ocupado en ese momento, y durante un tiempo indeterminado.

Nota: Si los visitantes insisten, Caranlain les hará diez o veinte preguntas rápidas, a las cuales se debe contestar detalladamente y por escrito. Si encuentran recusaciones y los



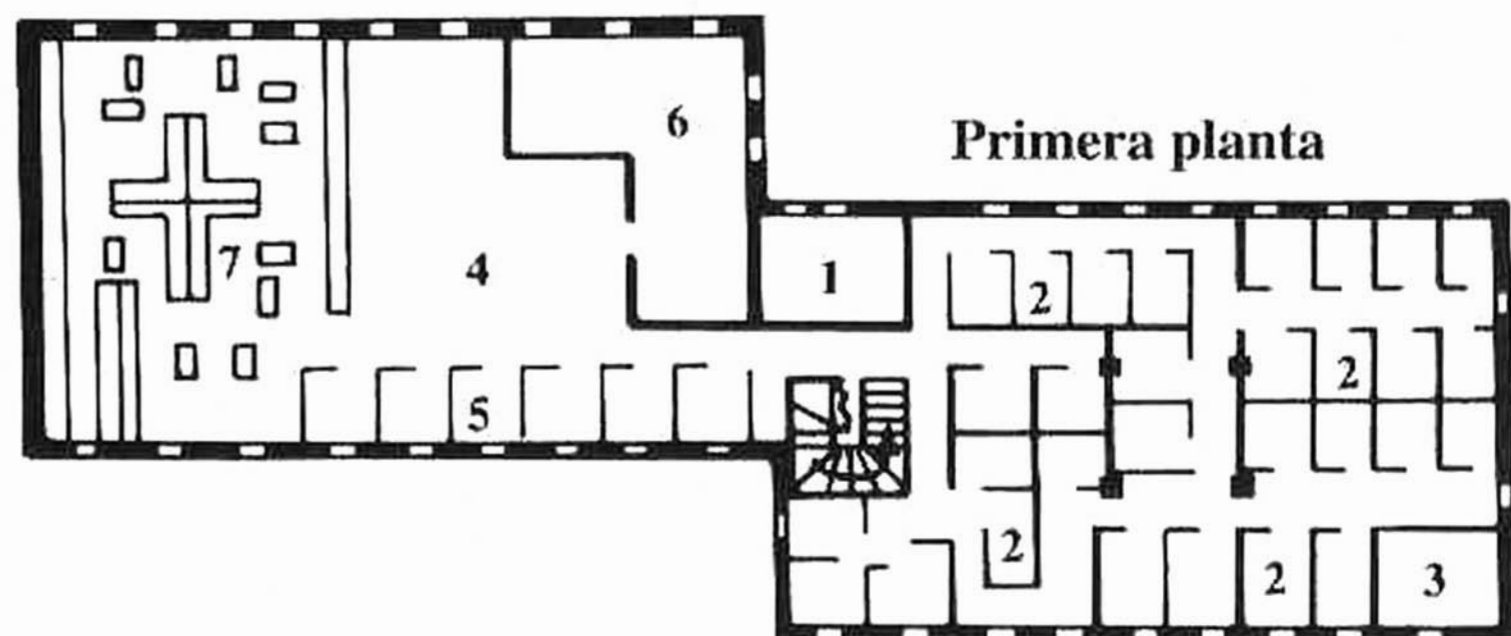
MINISTERIO DE LOS ESTADOS

Edificio antiguo de madera, originalmente una hostería.

La genealogía y los diseños datan del comienzo de la Segunda Edad. Los funcionarios que trabajan aquí copian libros y diseños; procesan testamentos verificados oficialmente; comprueban reclamaciones y contrareclamaciones; revelan información; reciben las notificaciones de los nacimientos, fallecimientos y matrimonios de las casas nobles; etc.

Romer, el Heraldo del Rey, rara vez está aquí. Caranlain está a cargo del día a día.

Hay elegantes tallas de madera; la escalera es especialmente notable.



visitantes regresan con ellas, empezará a reducir las respuestas a trozos. En efecto, la única manera para los aventureros de conseguir hacer algo en el Ministerio es evitar a Caranlain –tampoco a través de uno de los empleados (se arriesgan a que les atrape Caranlain), o pasar sobre su cabeza hasta Romer que está normalmente, y desafortunadamente, ausente.

Junto a la oficina hay un sencillo cuarto de baño (5). El resto de esta planta la ocupan 37 cubículos (6). Están separados mediante paneles de madera de 2 metros de alto, y no tienen decoración a excepción de estrambóticos fragmentos de pergamino clavados con tachuelas, por ejemplo recordatorios de algunos de los procedimientos o reglamentos oficiales. En cada uno hay un escritorio y una silla o un taburete, y también el funcionario que trabaja allí.

El Ministerio se dedica por completo a guardar los documentos de los enormes estados de Gondor: a quién les pertenece, cómo se dirigen, quién los heredará, y quién es responsable de ellos en los diferentes niveles. La mayoría de la tierra de Gondor se obtiene mediante un complicado sistema de subarriendo y colonato. Todo pertenece técnicamente al Rey, pero se otorga más o menos por completo a varios príncipes. A continuación están los señores y los caballeros (S. "Requain"), que pueden estar en posesión de uno y hasta dos (o más) estados individuales –algunos del Rey, otros de los príncipes. Sucesivamente, los señores pueden dividir sus tierras y darlas a sus partidarios.

Todos los títulos de la tierra se guardan, al menos por duplicado, aquí en el Ministerio de los Estados, junto con los documentos de las familias de aquellos que ocupan o han entrado en posesión de la tierra. Esta información genealógica también se utiliza para otros propósitos y debe actualizarse continuamente. Junto con la información sobre los emblemas y símbolos que utilizan las familias y los individuos para señalarse, especialmente los emblemas heráldicos que se utilizan en la guerra. Naturalmente hay complejas regulaciones que gobiernan el uso de tales emblemas, para evitar la duplicidad y el abuso del nombre, título, o diseño de una familia. Estas regulaciones y su continua reconstrucción mantienen ocupados durante todo el año a un pequeño ejército de escribas y funcionarios del Ministerio.

El contenido de las estanterías de la Biblioteca Este (7) está relacionado principalmente con la genealogía. Enrollados dentro de tubos para salvaguardarlos, los árboles familiares se encuentran en pergaminos especiales y rollos de tela que pueden extenderse fácilmente cuando es necesario. Hay aquí casi 10.000 de estos pergaminos, en estanterías algunas de ellas de 2 metros de alto. Muchos son muy antiguos, que no han sido utilizados y tocados durante muchos años. Los escribas de este lado del edificio se ocupan principalmente de las noticias sobre los recientes nacimientos, fallecimientos, y matrimonios, añadiendo aquellos que llegan al Ministerio a los pergaminos oficiales. También tratan las peticiones de información sobre familias, asumiendo que puedan burlar a Caranlain.

Los funcionarios que se ocupan del, normalmente más complicado, reino de las herencias se encuentran al otro extremo (el oeste) del Ministerio. Los vigila la representante de Caranlain, Perelindrë, una anciana mujer medio dúnadan con una memoria monumental, que controla las reclamaciones y contrareclamaciones de los herederos. La mayor parte de su trabajo se dedica a procesar voluntades, legados, y disposiciones testamentarias.

Perelindrë es la responsable de la espléndida organización de su sección de documentos, tiene una oficina virtualmente

vacía (8), que sólo ocupa una mesa, una confortable silla, un brasero, y una provisión de su bebida favorita: leche caliente con harina de avena, caramelo, y una o siete gotas de cúlunor (hecho de jengibre y naranja). Viste ropas algo apagadas, ya que es despreocupada respecto a su apariencia, pero exhibe con orgullo un magnífico broche de oro y perlas que le diera un Rey anterior que valoró sus años de excelente trabajo (el broche está valorado en 350 mo).

Los funcionarios que trabajan aquí necesitan consultar frecuentemente los documentos y tomos de referencia de la Biblioteca Oeste (9).

Nota: Sin un periodo de entrenamiento de seis meses, el "sistema de archivo" de la biblioteca que ha ideado Perelindrë es virtualmente insondable, y requiere el éxito de una maniobra estática (absurda) para descubrir cualquier documento concreto o fragmento de información.

En un extremo de esta biblioteca hay un armario cerrado con llave y reforzado que contiene material "delicado" proveniente de la mayoría de las casas nobles. Perelindrë y Caranlain tienen llave del armario, que siempre se mantiene cerrado con llave. (La cerradura es extremadamente difícil, -30, de abrir).

En la parte trasera del edificio hay algunos jardines en mal estado. Ahora están principalmente cubiertos sólo de malas hierbas, arbustos que lindan con el jardín y un árbol frutal en medio, y básicamente ignorados. Enterrado en uno de los arriates está el cuerpo asesinado de un ladrón de cinco años.

PRIMERA PLANTA

En lo alto de la escalera hay una imponente puerta con hojas de oro sobre el diseño en relieve de un carro viniendo a través de las olas. Esta conduce a la oficina de Romer, el Herald del Rey (1). Rara vez está aquí.

La oficina está costosamente equipada con lámparas doradas y adornos opulentos. Las librerías se alinean por las paredes, y contienen las colecciones personales de Romer, una reunión de volúmenes raros pero algo inútiles. Un armario que contiene botellas de varios vinos y alcoholes delicados, una colección de curiosidades de Mordor (de bastante mal gusto), y varios tapices completan la decoración.

En el extremo oriental de la planta hay otros 30 cubículos (2) para funcionarios y escribas, que trabajan en diferentes cosas, incluyendo el copiado de los textos que se utilizan frecuentemente. (Gondor no tiene tecnología de impresión, así que todos los libros se copian a mano, normalmente lo hacen los miembros de la Asociación de los Escribas). La mayor parte de estos funcionarios no suelen tener necesidad de consultar la gran cantidad de documentos almacenados escaleras abajo, así que mantienen su propio depósito de efectos de escritorio y trabajos de referencia (3).

El extremo oriental de este piso es el dominio del archienemigo de Caranlain, Lalquell. Lalquell obtuvo su posición mediante su viejo amigo Romer y nunca se ha llevado bien con su jefe en el Ministerio. Tan pronto como el Ministerio se trasladó a Minas Anor, Laquell se unió a la Asociación de los Artistas, sólo para molestar a su conservador superior. Ahora tiene la dirección de los artistas y diseñadores de la sección de heráldica.

Lienzos, caballetes, y mesas especiales de dibujo ocupan un gran espacio abierto (4) donde de seis a diez artistas trabajan en cualquier momento. Trabajan junto a seis funcionarios que tienen aquí sus cubículos (5). Entre todos compilan manuales sobre los emblemas y símbolos en uso en la actualidad o en el pasado, y que se refieren a aquellos que ya están completados y guardados en la Biblioteca de Diseños

(6). La multitud de diseños, algunos datan de la época nómada, vienen a ser el asombroso testamento de la historia Adan. Se copian cuidadosamente a requerimiento, estos diseños se reproducen en tapices, bordados, artículos de vestir, escudos pintados o esmaltados y otros pertrechos de guerra, alfombras y baldosas, y otros adornos familiares. Algunos diseños acaban incluso en vidrieras, copas y platos, guarnicionerías, carruajes y en jardines de flores especialmente plantadas.

Más allá de la zona de los artistas está la Sala de Catalogamiento (7), que está llena de libros de índices. Más estanterías dividen la habitación en ocho espacios de trabajo, hechos para los funcionarios que trabajan aquí. Sus escritorios son poco más que vistosas mesas con carcoma en la superficie que deja ver muchos años de trabajo. Sus atestados libros están llenos de biografías, notas históricas, y documentos de los asuntos del Ministerio. Y de mayor importancia, con algunos de los documentos sobre cada feudo concreto de Gondor, incluyendo información sobre sus ingresos y producción, y sus propietarios durante los últimos dieciocho siglos. Aunque no son perfectos, son sorprendentemente completos en muchas áreas.

El jefe catalogador es el soso (uno podría decir mortalmente aburrido) Hadluin. Maldecido con una apariencia completamente indescriptible, tiene una voz débil que no se distingue del crujido de un pergamino. Su total absorción por el trabajo a menudo significa que pasará más de un cuarto de hora trabajando antes de darse cuenta que alguien está hablando con él o, en algunos casos, que incluso alguien está en la misma habitación.

10.43 LA CASA SOLARIEGA DE LOS AGUADORES

La Casa Solariega de los Aguadores es, principalmente, un lugar de reunión para los miembros de la asociación. No tiene alojamientos excepto para los sirvientes que se necesitan para mantener la Casa y servir a los invitados. Por supuesto esto supone recursos considerables, ya que pueden invitarse a más de 300 visitantes en el Salón de las Fuentes.

El edificio en sí mismo es una exquisita estructura de piedra. Clara y grandiosa, la fachada es de piedra caliza con vetas blancas y grises, que se ha trabajado para formar una superficie lisa. Un diseño ondulante que incorpora dos bandas de piedra azulada rodea al edificio entero. El tejado es de tejas azules y blancas en un patrón de diamantes entrelazados, los bordes y el pico están resaltados con plateados y dorados. En el interior, el salón tiene una bóveda redonda con finas vigas de piedra labrada, su desnuda roca está pulida y grabada con diseños de alabastro y porfirio de colores. Tapices de seda azul y de otros gruesos materiales de calidad cuelgan entre los diseños de piedra.

PLANTA

Hay dos entradas a la Casa Solariega de la Asociación de los Aguadores. La más espléndida es también la menos utilizada; esta es la puerta de la Calle de los Taneleros (1). Un alto arco de medio punto rodea la puerta doble de acero bruñido, normalmente está cerrada con llave desde el interior (no hay manera de forzar la cerradura). Tiene grabado un diseño que simboliza la ocupación de los aguadores. Flanqueando el camino de entrada hay dos fuentes con pilas cuadradas. Funcionan continuamente, y su altura puede controlarse entre los 15 centímetros y los 2 metros.

La otra puerta (2) da a una calle lateral y está menos elaborada, está hecha de madera, aunque aún elegantemente la-

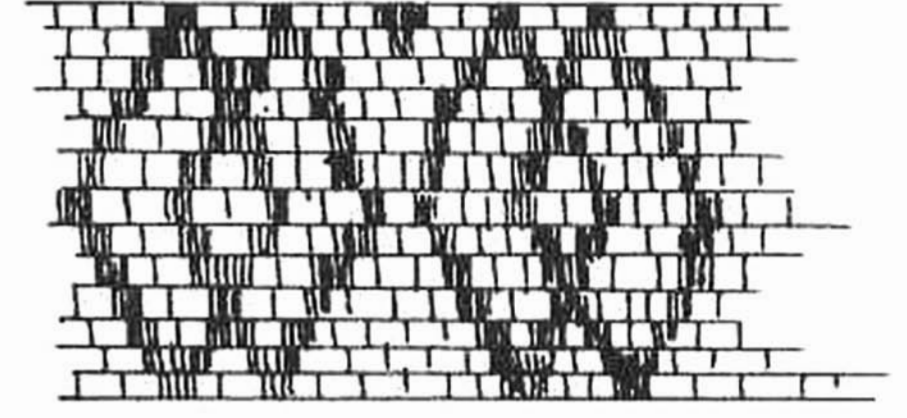
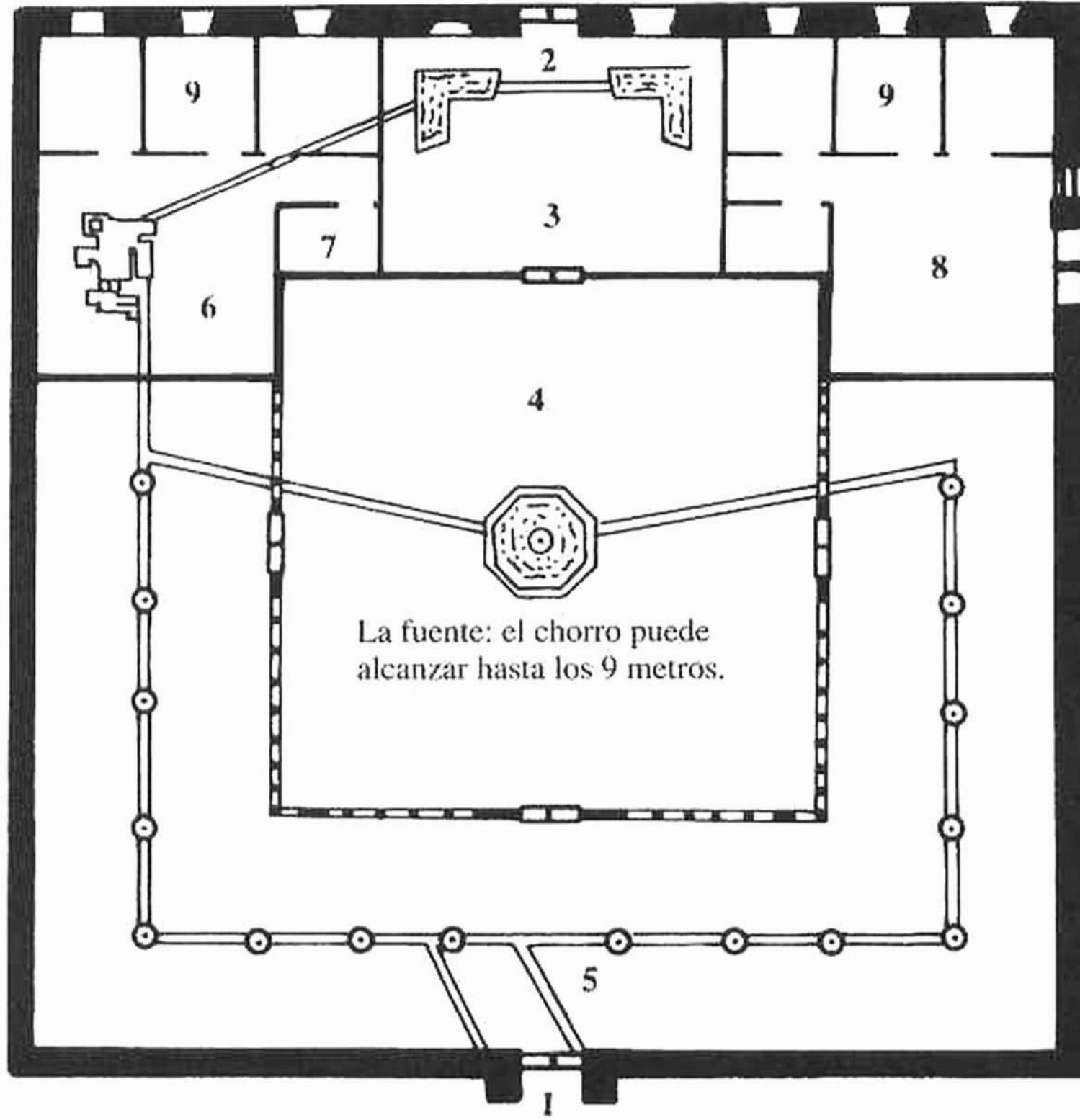
brada. Tiene una cerradura normal (Medio, +0, para ser forzada). A continuación de la puerta "trasera" está la Sala de Recepción (también llamada la Sala de los Dos Estanques, 3). Esta espaciosa habitación acomoda y reúne a los invitados con las funciones del Salón Principal; hay bancos acolchados y aparadores para que los invitados se relajen y disfruten de un vaso de hidromiel o vino (o quizás sólo de simple, clara y chispeante agua —porque el agua parece más refrescante y vigorizante cuando se bebe aquí). Los estanques gemelos tienen forma de L y cada uno ostenta una fuente en espiral con un chorro de casi 1,5 metros de altura. Entre ellas hay un amplio y poco profundo tazón de mármol de color azul oscuro, que está montado sobre un vistoso pedestal. Durante las fiestas y las reuniones de la Asociación de los Aguadores, cada miembro presente deja en esta taza su disco personal: una pieza trabajada de metal o piedra, cada una reconocible individualmente. Algunos miembros tienen ostentosos amuletos de oro y zafiros o esmeraldas, diseñados en forma de sirenas, ninfas y peces; otros tienen guijarros labrados de siglos de antigüedad, que han sido transmitidos a través de generaciones de aguadores.

A través de otro par de puertas de madera con relieve se llega al Patio Central (4) que tiene un pavimento de baldosas de un mármol azul jaspeado, que va de un matiz muy pálido a un turquesa claro. En medio de esta espléndida plaza hay un estanque octogonal formado mediante bloques de mármol azul oscuro perfectamente ensamblados, y un suelo de obsidiana pulida. En el centro hay una fuente de tres niveles de 2 metros de altura, su surtidor es capaz de llegar tan alto como los aleros del techo del salón: algunas veces a 7 metros. Rodeando al patio están las ventanas y paredes del Salón de las Fuentes; hay puertas con trazos de plata en medio de cada pared, que se mantienen abiertas durante las fiestas para que todos puedan ver la gran fuente, y los bailarines puedan pasear fuera por el patio. Las ventanas son una columnata con arcos de medio punto y con vidrieras en la mitad superior que representan una amplia variedad de escenas acuáticas, desde barcos en el Gran Mar a caudalosas corrientes de los bosques. El mismo Salón de las Fuentes (5) es una magnífica habitación abovedada que rodea, en forma de U, el patio por tres lados. Las dieciséis fuentes que se encuentran en el centro de la sala realzan su carácter espectacular.

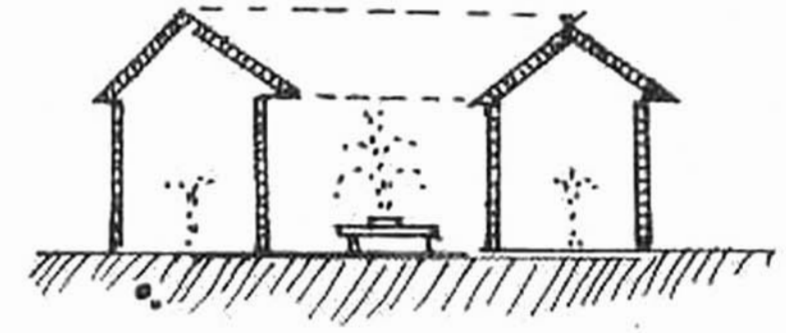
Alrededor de cada una hay una mesa redonda, con otras mesas alargadas junto a las paredes; toda la sala tiene una capacidad para 300 personas. Las más poderosas y nobles personalidades del reino han disfrutado aquí y se han maravillado con el esplendor de los aguadores, no con poca envidia, porque eclipsa a la mayoría de los palacios. Las fuentes se encuentran en unas tazas poco profundas, nada más que depresiones en el suelo, con un inteligente mecanismo que conduce el agua a través de los huecos y conductos del subsuelo. El salón tiene mucha luz y es amplio, con una combinación de colores azul y crema dorado. Las paredes exteriores no tienen ventanas, y están decoradas con una serie de frescos que representan los logros de los aguadores como un "río eterno" que corre por todas partes, como hilo y tema. Hay candelabros de plata y cristal que emiten una brillante luz por todo el salón, esparciendo reflejos y refracciones sobre los comensales y juerguistas. Se dice que en algún momento hubo un conducto elevado, al mismo nivel de las mesas, que transportaba toda clase de platos y deliciosas bebidas para ser degustadas entre los comensales. El agua circulaba continuamente y contenía incluso diminutos peces dorados nadando en ella, los platos se transportaban en barcas de madera dorada y barquillas de cuero. Sin embargo, una vez el Príncipe-

LA CASA SOLARIEGA DE LA ASOCIACION DE LOS AGUADORES

El Salón de las Fuentes tiene capacidad para más de 300 personas. El patio también se utiliza para espectáculos y bailes. El abastecimiento del agua se controla desde el cuarto del surtidor. Una plantilla permanente de 12 personas trabaja aquí.

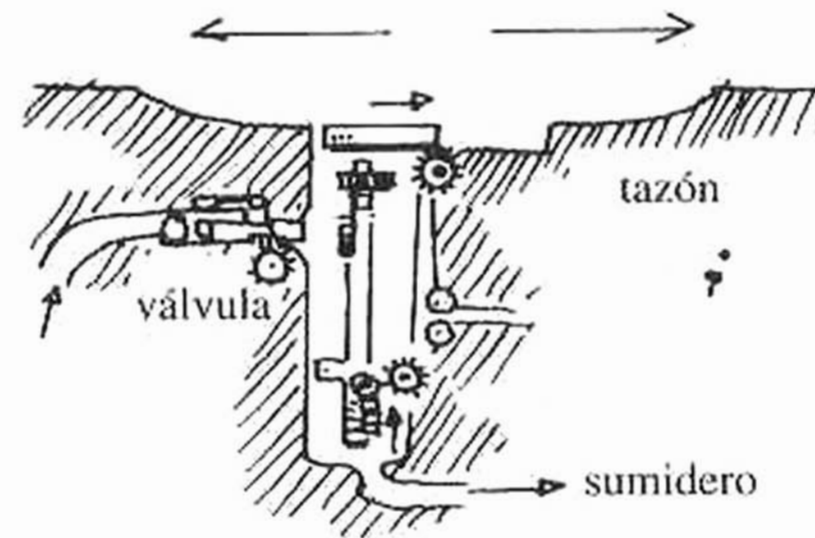


El tejado se adorna con diamantes entrelazados



Cada conducto de alimentación es doble: uno alimenta a la fuente, el otro devuelve el agua que se retiene (sumidero).

Las mesas se encuentran alrededor de tazones poco profundos.



Una cañería de presión alta acompaña a los conductos de alimentación. Esta impulsa mediante un mecanismo de rueda de paletas:

- (a) para que se deslicen hacia atrás las tapas de las fuentes
- (b) para que se eleven los conductos de las fuentes
- (c) para que se abra la válvula de suministro

Presidente volcó torpemente una de estas embarcaciones obstruyendo el acueducto, lo que pronto provocó que se formara una presa. El agua, los peces y todo, se desbordó inmediatamente, empapando a toda la comitiva regia. A pesar del obvio regocijo del Príncipe-Presidente en ese momento, el Maestro de los Canales ordenó el desmantelamiento del conducto y se contrataron más camareros para servir a los invitados. Las fuentes se construyeron en ese momento.

La suntuosidad del mobiliario del Salón es manifiesta. Un espléndido servicio de peltre y plata, junto con copas de fino cristal, se almacena en alacenas empotradas dentro de las gruesas paredes exteriores. Todas las mesas y asientos, de madera de haya de color dorado pálido, son también desmontables y pueden guardarse en huecos especiales y en el cuarto del surtidor. Lo realmente brillante del Salón está en su propia construcción: la espléndida bóveda, las lámparas, las fuentes, los frescos murales, etc.

El resto de la Casa Solariega de la Asociación de los Aguadores está normalmente fuera de la vista de los invitados. Una habitación importante, el cuarto del surtidor (6), impulsa a todas las fuentes a través de un sistema de conductos

de alimentación subterráneos. La compleja maquinaria del surtidor controla el abastecimiento del agua que se impulsa mediante ruedas hidráulicas. Estas máquinas tienen que estar constantemente atendidas por expertos en su utilización.

Otras de las habitaciones de esta sección de la casa incluyen dos cuartos de baño (7) para los invitados y la plantilla de trabajadores, y las enormes cocinas (8), provistas de miembros contratados a la Asociación de Cocineros cuando es necesario. Las cocinas se utilizan principalmente para cocinar y calentar comida preparada, ya que no tienen el tamaño suficiente para atender a la gran cantidad de invitados que puede acomodar la casa. Finalmente hay también seis dormitorios (9), cada uno para dos personas, estas doce personas forman la plantilla permanente de la casa.

10.44 RYND THANNATH

Las Rynd Thannath (S. "Las Casas del Saber") se encuentran en un venerable edificio, parte del cual data de los primeros días de Minas Anor. Las paredes de piedra son gruesas, y las estrechas ventanas están sucias por el paso del tiempo. Muchas habitaciones y pasillos del interior tienen pane-

les de madera, lo que ha dado lugar a apócrifas leyendas de pasadizos dentro de los muros, que todos conocen pero que ninguno hace caso. Las casas se dividen en dos por la planta baja mediante una calle estrecha de 6 metros de ancho. Los pisos superiores se unen mediante un paso elevado que forma un arco de un edificio al otro.

Dentro de las casas hay nueve salas de lectura, dos aulas, la gran Sala de los Escribas, unas veintinueve oficinas o estudios, y varias habitaciones de servicio, almacenes y bibliotecas. Hay también una red de túneles secretos que lo conectan todo.

Nota: Las dimensiones de estos túneles secretos han sido exageradas en atención a la claridad de los planos.

Las entradas principales (1) a las dos secciones de las casas están enfrente unas de otras en la planta baja. Las dos son grandes y macizas, las puertas son vigas de madera ribeteadas y reforzadas con bandas de bronce y clavos de cabeza cuadrada de cobre. La mayor parte del exterior del edificio, incluyendo las puertas, está cubierta con pintadas que los estudiantes durante un milenio y medio han grabado al agua fuerte. (Los perspicaces pueden encontrar algunos nombres muy famosos inscritos aquí).

LA CASA ORIENTAL

Las dos mitades de las casas se conocen como la Casa Oriental y Occidental. En la Casa Oriental, el vestíbulo (2) es más impresionante. Dos enormes pinturas de los primeros reyes de Gondor (Rómendacil I y Hyarmendacil Cirya-hér) flanquean un ancho corredor que conduce a un vestíbulo circular con un pilar central que sostiene una delicada bóveda de abanico. Unos escalones de alabastro blanco ascienden hasta un rellano y se divide en dos escaleras que terminan en la primera planta. Moteada con mica verde y vetada con manchas de cuprita verde, las exquisitas balaustradas indican una antigua y perdurable elegancia. Dos estatuas se encuentran enfrente de las escaleras, cada una retratando a un antiguo maestro de las casas. Abriéndose al vestíbulo hay cuatro oficinas, que se dan a los más eminentes eruditos.

El redondo vestíbulo tiene cuatro puertas dobles, cada una se abre a una sala de lectura (3). Cada cámara está llena con filas de duros bancos para los estudiantes que se ordenan alrededor de una plataforma de madera para el lector que se levanta cerca de 30 centímetros del suelo. (Los estudiantes no tienen mesas; en lugar de eso, tienen que utilizar sus propias pizarras y rodillas). La mayor parte del aprendizaje es maquina; esto es, se memoriza lo que se dice incluso sin que la comprensión y el entendimiento sean inmediatos. Una consecuencia de este sistema de enseñanza es que se pueden reconocer y estimular antes a los alumnos más brillantes, asumiendo que aparecieran. Desafortunadamente, los ciudadanos más ricos y nobles de Minas Anor monopolizan, principalmente, las Casas del Saber. La educación de las clases medias descansa en las asociaciones.

Las cuatro salas de lectura, junto con las cuatro oficinas (4) pertenecen al personal más antiguo, y forman la planta baja de la Casa Oriental. Las oficinas se utilizan como pequeñas tutorías y estudios del personal. Cada una de estas cámaras está diseñada para un único ocupante, debido a la categoría del personal. Cubiertas con paneles de madera, las paredes están ocupadas en su mayor parte con estanterías de libros. Cada una está caracterizada por algunas particularidades únicas, como mirillas, puertas secretas a otras habitaciones, cuartos trasteros para el equipo de enseñanza, etc. Los contenidos varían desde los sumamente valiosos a los

asqueroso, y la mayor parte esconden otros propósitos. Por ejemplo, una oficina tiene una puerta secreta en una librería, detrás de la cual hay una escalerilla que sube a un pasadizo entre las paredes de la primera planta y atraviesa el corredor que conecta la primera planta de la Casa Occidental.

LA CASA OCCIDENTAL

Aunque evidentemente menos impresionante, la planta baja de la Casa Occidental está generalmente más concurrida que su equivalente oriental. Aloja numerosas oficinas (4), otra sala de lectura (3), y un aula de enseñanza (5), esta última está bien iluminada mediante una amplia y fantástica vidriera con un marco de bronce que representa a las nobles bestias de Gondor y Númenor. Una amplia escalera conduce hasta la primera planta al lado de la Sala de los Escribas.

Dos aulas escalonadas (6 y 7) ocupan la parte suroeste de la planta baja. Ambas tienen filas de bancos fijos en terrazas de madera que rodean y descienden a una zona más baja donde el orador lee, recita, o canta. Simplemente están mejor equipadas que las poco flexibles clases, cada aula es un sólido entorno de erudicción.

Varios pasadizos secretos corren entre las paredes, incluyendo una salida trasera secreta que da a la calle que está justo debajo de la escalera trasera que sube hasta la cocina y el almacén de la primera planta. Otras dos salidas secretas conducen a las escaleras que también suben hasta la primera planta. Esta planta también contiene una biblioteca (8) con libros de referencias especiales que utilizan principalmente los alumnos mayores y el personal permanente, y un cuarto de baño (9).

LA PLANTA SUPERIOR DE LAS CASAS

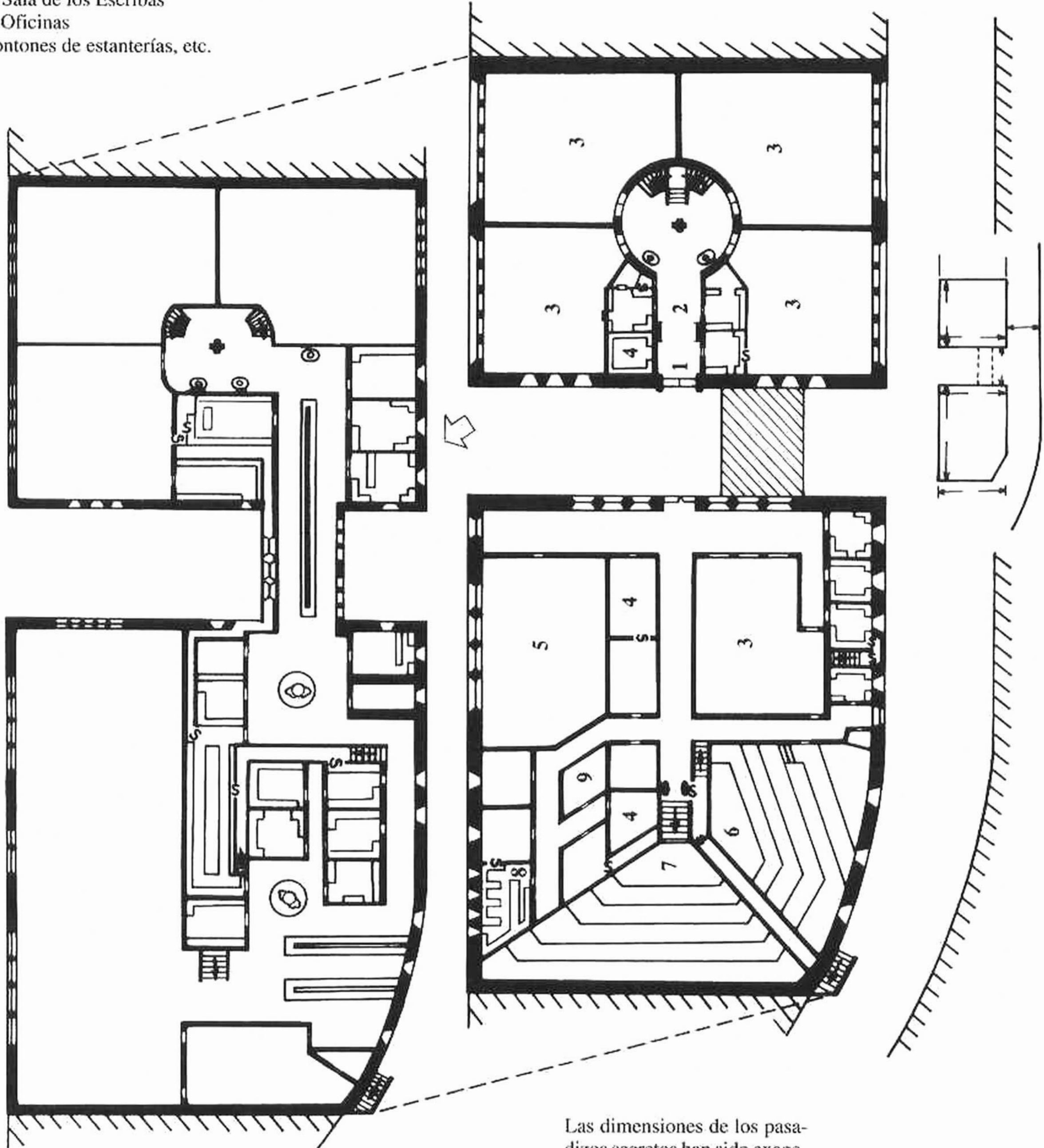
Las plantas superiores de las dos casas están unidas. Aunque similares en su construcción a las plantas bajas, son esencialmente una unidad.

Otras tres salas de lectura ocupan la mayor parte de la primera planta de la Casa Oriental. Se ordenan alrededor de un rellano central y una balconada, que está decorada con estatuas como en el vestíbulo que está debajo (ver 2). Las oficinas aquí son más grandes y las comparten dos, tres, o cuatro miembros de la plantilla (aunque difícilmente son capaces de albergarlos a la vez). Atestadas con textos manoseados y manuscritos sobados, las paredes cubiertas de paneles encierran cámaras llenas de antiguos escritorios de resistente madera oscura, todos manchados de suciedad, tinta, dulce, cerveza, y otros signos de décadas de trabajo. El olor a humedad, papiros, vitela, cuero, y pergamino impregna la atmósfera por todas partes, pero es más fuerte en las oficinas interiores a donde nunca llega el aire de la primavera.

Un corredor cruza la calle entre la casa oriental y la occidental. Tiene unas vidrieras pintorescas, aunque se limpian raramente, una librería que contiene los volúmenes que se utilizan más comúnmente lo divide por el centro. Estos libros incluyen gazetas de muchas regiones del noroeste de la Tierra Media, catálogos de flora y fauna, y textos elementales de lengua. Cualquiera puede examinarlos en compañía de un escriba. Se pueden encontrar más estanterías de libros y otra pequeña biblioteca en la Casa Occidental (las Rynd Permaith tienen más libros), junto con más oficinas, y los cuartos de estar de la Asociación de los Escribas.

La última parte comprende la Sala de los Escribas y las cocinas. La Sala es magnífica, aunque no al gusto de otras asociaciones o salas de la ciudad. Varios ventanales adornan la gran habitación, pero incluso en los días más brillantes penetra poca luz através del grueso cristal lo que parece crear

9 Salas de lectura
 2 Aulas
 La Sala de los Escribas
 29 Oficinas
 Montones de estanterías, etc.



Las dimensiones de los pasadizos secretos han sido exageradas para su claridad.

Los pasadizos tienen 30 ó 60 cm de ancho



contrastes que aumentan la tenebrosidad fundamental del lugar y proyectan un relieve más intenso. Los paneles de madera que cubren las paredes pasan del marrón oscuro al negro. El mobiliario es también terriblemente sombrío —las tablas del suelo brillan como el carbón recién partido. Macizos y pesados candelabros de hierro forjado y peltre sostienen gruesas velas de sebo que despiden un humo acre hacia el techo donde deja muchas marcas de hollín. (En primavera se parten y recogen grandes trozos para sembrarse en los jardines de los sanadores y los herbalistas). La Sala no es ni cálida ni fría, pero su gran tamaño hace que cada lado parezca lejano, y las pequeñas fuentes de luz que salpican aquí y allá

parecen más hogueras que crepitan en una enorme planicie. Estrechas mesas de caballete se extienden en la oscuridad desde un extremo de la cocina hasta el fondo.

La misma cocina, unida a un pequeño almacén, es un lugar común y bien dotado. La comida que se hace aquí es normalmente simple y a los visitantes se les ofrecen pocas opciones. Afortunadamente, muchos platos se compran regularmente a los cocineros o panaderos. Por ejemplo, durante la comida hay normalmente sopa caliente seguido de verdura, pan y pastel.

Los eruditos que trabajan y estudian aquí visten una especie de uniforme, sus ropas oscuras y poco elaboradas les

distinguen. Los graduados de las Casas pueden llegar a ser escribas y llevar la tradicional pluma en el sombrero que indica a un hombre de letras. Los miembros más antiguos de la Asociación de los Escribas tienen unas plumas teñidas especialmente, mientras que otros eruditos llevan diferentes tocas sobre sus personas. Los miembros de las Casas del Saber, sean maestros o alumnos, se supone que siguen un código de conducta discreto y lógico, aunque no hay una disciplina estricta. En una sociedad donde la educación es un privilegio, incluso los más jóvenes apenas pueden contenerse por aprender la magia del conocimiento, la lectura, y la escritura.

10.45 LA FÁBRICA DE VIDRIO

Cerca de la puerta entre el cuarto y el quinto círculo de la ciudad, se levanta un edificio con un frontón de columnas cuya fachada contradice su propósito. Desde la marcha de los elfos artesanos del vidrio de Eregion y rotos los lazos con el norte, los trabajos en cristal de Minas Anor se reverencian como los objetos más bellos de todo el noroeste de Endor. Cientos de hombres y mujeres trabajan aquí, fabricando toda clase de objetos de cristal —comunes y excepcionales, además de los disparates ocasionales.

La Fábrica de Vidrio es el taller principal de la Asociación de los Sopladores de Vidrio. Los materiales en bruto se traen desde lugares distantes, por lo cual los artesanos suelen pedir precios altos por sus mercancías de gran calidad. Arena de las playas del sur de Pelargir, piedra caliza de la región de las lejanas Montañas Blancas al oeste, piedras coloreadas y otros minerales de las tierras del norte y del este, proporcionan los materiales para las maravillosas obras de arte de los sopladores de vidrio. Transmitidas desde los tiempos de los númenóreanos, las técnicas que se emplean aquí son muy antiguas, la exquisita artesanía es evidente incluso en las más humildes botellas o las vidrieras cortadas a mano.

Además de este talento, la Fábrica de Vidrio es más famosa por su prodigiosa producción de artículos de vidrio para adorno: jarrones, tazas, copas, esculturas, adornos, candelabros, cristaleras, vidrieras, etc. Estos productos normalmente reciben poca atención, pero algunos demuestran mayor habilidad y fantasía que los originales especiales que crean los Maestros. Después de todo, los sopladores, que trabajan únicamente por comisión, justifican su gran fama.

El líder de entre todos ellos es el Gran Vítrico, Gilcúdor. Un dúnadan alto y seguro de sí mismo con un inhabitual pelo leonado y ojos color avellana, manos encallecidas y poderosos brazos, que domina por completo a los sopladores de vidrio y, también tiene la capacidad mental y la energía para organizarlos con autoridad. De esta manera la asociación ha aumentado enormemente su prestigio y poder durante sus doce años en el cargo —un término que parece que continuará indefinidamente, quizás otras cuatro o cinco décadas. Gilcúdor no tiene defectos al menos que sepan sus compañeros: es un hábil artesano, un excelente proyectista y diseñador, y sobre todo un administrador dotado. Ha estado casado y ha enviudado dos veces, perdió ambas esposas durante la Plaga, pero ahora tiene una tercera compañera, Emerie, la joven hija de un comandante de rango superior del ejército, una rubia sensacional. Sin embargo, el Gran Vítrico todavía mantiene varios amoríos con algunas jóvenes aprendices de su asociación, ya que ninguna parece satisfacer su voraz demanda.

Una arcada con columnas forma la fachada del edificio que da a la calle principal, de cada una cuelga una perfecta lámpara de cristal. Las ventanas se disponen en dos niveles,

el primero a ambos lados de la puerta inferior, donde iluminan a las salas exposición de la Fábrica de Vidrio. Las demás se encuentran a más altura y a la derecha, a lo largo de la fachada, proporcionando más luz a las salas de exposición y al Salón de la Asociación. La elevada porción delantera del edificio está construida con piedra de calidad, como el anexo más bajo de la parte trasera que aloja las cocinas y el almacén. De un extremo al otro de la parte trasera hay tres alas alargadas, que alojan los talleres.

El simple y puntiagudo tejado abovedado del edificio principal se sostiene mediante paredes con contrafuertes y una fila doble de columnas cilíndricas. Las salas de exposición y el Salón abarcan las principales cámaras, aquí las columnas están recubiertas de espejos insertados. Las salas de exposición están escasamente equipadas con vitrinas que muestran las mercancías más bellas de entre las obras, incluyendo una espada y un escudo de los cuales se dice están encantados, un aguamanil y un cuenco, un rosal enhebrado, un simple juguete de cuerda de cristal coloreado, un juego de siete jarras y copas, la efigie de una antigua princesa, y una máscara deformada utilizada para esconder la desfigurada cara de la princesa durante su funeral.

Detrás de las salas de exposición hay un corredor que forma una bóveda alta con un suelo pavimentado de vidrios, todos de colores y que se asemejan a la arena. Junto a este corredor hay cuatro habitaciones cuadradas: dos oficinas (ambas amuebladas de forma austera con maderas oscuras y bronce), un archivo, y un cuarto de baño. Cada una de estas habitaciones se iluminan con tragaluces y lámparas emplazadas en cavidades, en forma de prismas en los grandes pilares que llegan hasta el techo del edificio.

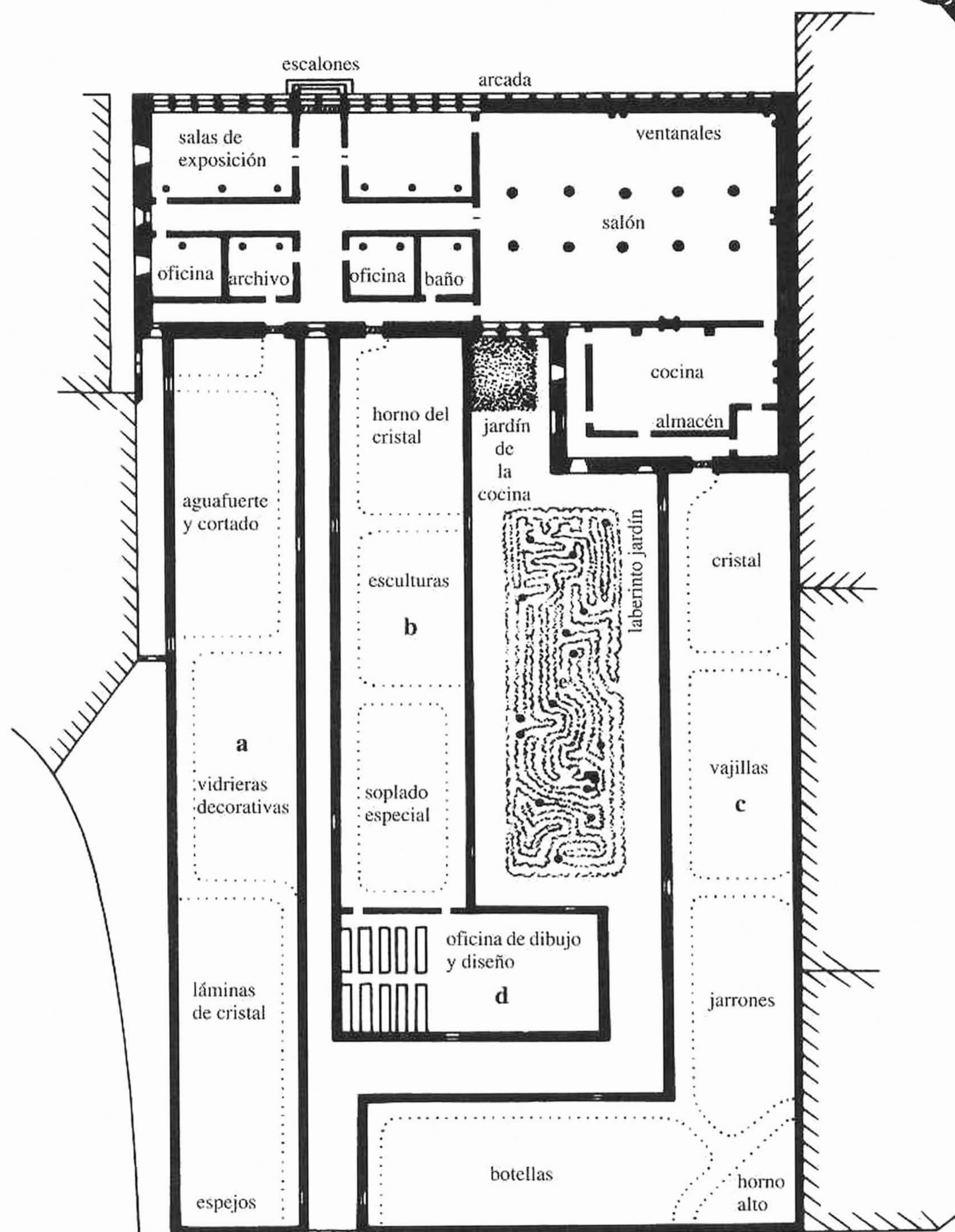
Las oficinas contienen dos escritorios, una colección de vitrinas bajas y anaqueles para pergaminos que guardan los detalles de los negocios de los Maestros, y las mesas de dos escribas. Archivos detallados de la fábrica de vidrio —incluyendo toda clase de catálogos de ventas y dibujos de todos los magníficos artículos que han fabricado durante los años—, se almacenan en la cámara vecina, que atiende un empleado antiguo y sus cuatro subordinados. Ambas oficinas alojan varios elegantes objetos de cristal, cada uno valorado en una cantidad considerable.

Nota: En cada escritorio existe un compartimiento de bronce disimulado y cerrado que guarda dinero para gastos menores (más de 250 mp). Sus cerraduras son muy difíciles (-20) de forzar.

EL SALÓN

El Salón de la Fábrica de Vidrio es magnífico, como corresponde al hogar de una respetada asociación del cuarto círculo. Fue completamente amueblado de nuevo hace cincuenta años y ahora tiene un suelo de láminas de cristal transparente, muy pulido, que se sostiene mediante un armazón de hierro dorado de tornapuntas. Siete escalones de cristal, cada uno con un color del arco iris, ascienden a través de la entrada. Una multitud de lámparas se emplazan debajo del suelo durante los días en que hay fiestas. Otras lámparas se colocan en los altos pilares sobre las cabezas de los invitados proporcionando más luz.

Un mural domina el Salón. Se le llama la Señora de la Torre Roja, por que es el lugar en donde vive el personaje central al lado del Anduin en el norte de Anórien. Este vasto fresco, mide cinco metros de ancho y dos y medio de alto, y se dice que es la más bella representación de la ciudad jamás pintada. Se encuentra sobre el hogar de la chimenea en la pared oriental.



Hay muchos armarios disimulados, en las robustas paredes, que contienen muchos lugares donde guardar los comestibles que se necesitan cuando se utiliza el salón. Las maravillas del arte de los vidrieros lo rodean, todas ribeteadas con dorados y engastadas con redondas cuentas de colores de muchos matices maravillosos. Parece como si los multicolores pétalos de todo un jardín de exóticas flores hubieran sido esparcidas aquí, incluso los elfos Noldor visitantes se encontrarían cómodos cenando en este lugar.

Los Talleres

Las tres alargadas y bajas alas de talleres que se extienden desde la parte trasera del extraordinario salón de los sopladores de vidrio, se dividen en zonas desiguales para la veintena de artesanos que aquí trabajan. La primera (a) es el taller para los productos "más simples", donde se fabrican

las láminas de cristal que se utilizan en ventanas y vitrinas. Aquí, los trabajadores también trabajan en la construcción de vidrio de color y ventanas decorativas, aguafuertes y en donde se corta el cristal como los clientes requieran, y donde se azoga el cristal para hacer espejos.

El taller central (b) aloja el horno principal para el cristal, en donde los materiales que se traen en bruto a la fábrica de vidrio reciben el proceso secreto que los convierten en toda clase de cristales que se utilizan aquí. También en esta zona se encuentran los sopladores más especializados, que fabrican objetos únicos, además de los escultores del cristal que hacen figuras y otros adornos.

Unida a este taller hay una habitación separada (d) que contiene la oficina de dibujo y diseño (cuyos volúmenes completos se almacenan en la cámara del archivo) y los almacenes principales, en donde se guardan las herramientas, colo-

res, pintura, hojas de oro, etc. con la debida seguridad. Dependientes, artistas, escribas y carpinteros trabajan aquí.

El último taller (c) es también el más grande. Aquí hay más hábiles trabajadores, que tejen y sueldan los hilos de cristal. Aprendices y oficiales inferiores trabajan junto a ellos, y hacen cada día botellas, jarrones, y vajillas (copas, cuencos, fuentes, tazas altas, y jarros). Estos productos viajan por todo el noroeste de la Tierra Media y son siempre muy apreciados y valorados. Naturalmente, hay también maestros trabajando en cada uno de estos campos, que crean brillantes versiones de los cientos de piezas más comunes que se hacen.

Entre los talleres hay un jardín de setos (e). Este es en la actualidad un laberinto que se trazó hace unos cuatrocientos años. Las paredes son densos arbustos parecidos a la alheña de Nórui de un blanco inflorescente y bayas de rojo marrón oscuro de Úrui. Los setos forman un perfecto telón para los pedestales de granito oscuro emplazados en el laberinto, y la cúpula de cristal que cubre las maravillosas piezas de arte hechas de cristal que complementan su presencia. Se dice que cada seto está protegido mágicamente, y los visitantes a los que se muestra el laberinto salen impresionados.

10.46 LA CASA DEL PLOMO

La Casa del Plomo es, o mejor era, una vivienda de la Asociación de los Aguadores. Edificio bastante sombrío, de piedra oscura y tejado inclinado descolorido por la edad, tiene ahora un aire incluso más encantado y poco atractivo. Mientras que un ala permanece en pie, el fuego destruyó el interior de la otra. El edificio está ahora abandonado.

PLANO

Una pared semicircular y una balaustrada rodean el césped en la parte delantera (1), que ahora crece exuberante con hierbajos y su hierba granada. Dos parterres de arbustos de moras se extienden frente a los ventanales del vestíbulo de entrada (2). La única entrada es un par de grandes puertas de roble que se abren al majestuoso vestíbulo de entrada. Más allá de este vestíbulo, se encuentran las inundadas cocinas

(4), en las cuales los aguadores se las arreglaron para causar una impresionante oleada de agua a presión, que reventó muchos de sus surtidores, para rechazar el fuego que consumía la mayor parte de este lado de la estructura. Otras habitaciones, incluyendo la oficina (5), los dormitorios (8), el cuarto de baño (6), y el agradable cuarto de estar (7), han sido ahora abandonadas y desprovistas de todos los objetos y muebles fácilmente trasladables. Sólo permanece el mobiliario fijo como algunas lámparas, estanterías, armarios, etc..

Nota: El piso superior es en muchas zonas poco seguro debido al fuego y a las inundaciones, y se ha derrumbado completamente sobre la zona sombreada del plano.

RUMORES

Hubo muchas especulaciones sobre la causa del fuego. Se cree que el incendio, que se propagó en medio de la noche, empezó probablemente en uno de los dormitorios de la planta baja cerca del salón. Pudo haber saltado una ascua encendida desde el hogar sobre una alfombrilla o haberse prendido el hollín de la chimenea. Algunas malas lenguas sugirieron que fue un acto malicioso de un grupo de antiguos aguadores de Osgiliath que vivían en la Ciudad de Madera, artesanos cuya petición de entrada a la asociación anoriana había sido rechazada.

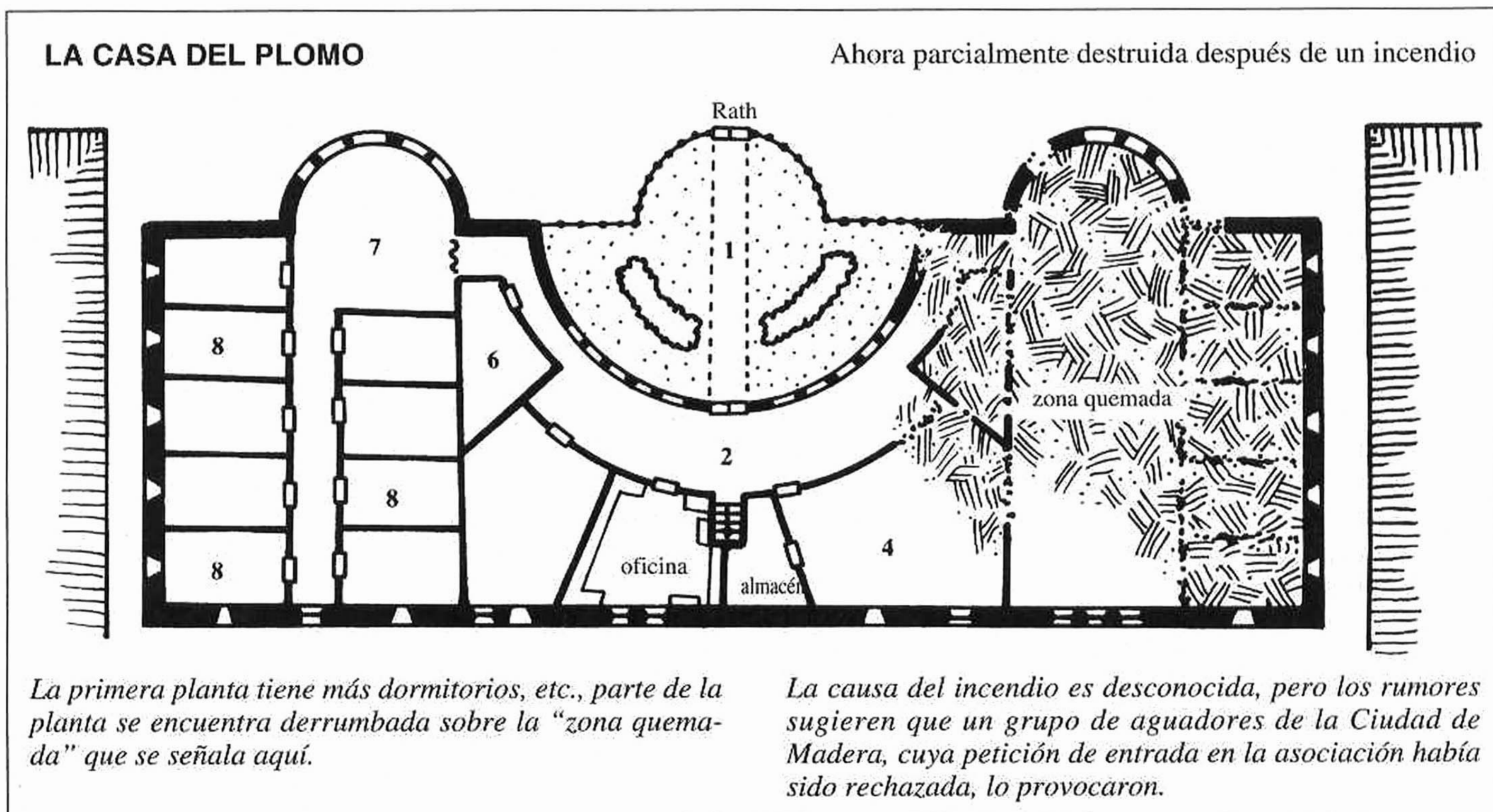
Tres personas murieron en el incendio, todos ancianos. Cerca de una docena más resultaron seriamente heridos o sufrieron una intoxicación a causa del humo, y dos todavía se encuentran al cuidado de las Casas de Curación.

10.5 QUINTO CÍRCULO

10.51 ERAGOL EL ENCUADERNADOR

Nota: Utiliza el mismo plano que el de Jerriad el Afilado en 10.36.

Eragol Parmanil es un habilidoso artesano bien conocido por las bellas ediciones que ha realizado de muchos libros. Vive en una casa estrecha de dos plantas en el lado norte del quinto círculo. Los ebanistas tallaron con habilidad el tejado



La primera planta tiene más dormitorios, etc., parte de la planta se encuentra derrumbada sobre la "zona quemada" que se señala aquí.

La causa del incendio es desconocida, pero los rumores sugieren que un grupo de aguadores de la Ciudad de Madera, cuya petición de entrada en la asociación había sido rechazada, lo provocaron.

de caballete que da a la fachada, para que pareciera la mitad de un gigantesco libro abierto, para que la casa sea un lugar cálido e ingenioso. Comprende el taller de Eragol y los alojamientos de sus escribas aprendices, que están contruidos con una hermosa y antigua piedra caliza vetada de amarillo. Debajo de la alegre y amplia ventana decorada de la primera planta está una de las pintadas más famosas de Minas Anor:

“Pedo abo dago

¡Kar málo gûormo!”

que puede traducirse de manera libre como:

“Habla, rehusa luchar

¡Evoca la amistad no la cólera!”

El misterioso grabado apareció durante la Lucha entre Parientes cuando Ciryang el representante de Castamir colgó en la ciudad a siete partidarios del exiliado Rey Eldacar. Nadie reivindicó nunca el mérito de la acción, pero después de la guerra la piedra fue enmarcada con un marco de mármol negro y se conservó en memoria de los siete seguidores y de otros cientos que murieron por el Rey.

Eragol es un encuadernador: publica libros de toda clase de temas, aunque es quizás mejor conocido por sus tratados históricos y culturales. Su pequeña tienda (2) se encuentra en la planta baja en la parte delantera de su casa, en lo alto de una notable escalera exterior de piedra (1) que tiene insertadas en la marquetería unas estrellas de obsidiana sobre las que se pisa, y según se supone para que indique el mecenazgo regio a sus antepasados. Los libros son caros —normalmente suponen muchas horas de trabajo para un escriba y la encuadernación— y los tomos cubiertos de madera y/o cuero de Eragol no son una excepción.

La familia Herenyand tiene empleada a un dependiente para atender la tienda, ya que compraron el negocio al padre de Eragol. Eragol ahora tiene un sueldo generoso y las manos más libres para dirigir el negocio sin la responsabilidad de la propiedad. El empleado, Leffwen, es de raza norteña, sus abuelos vinieron de Dorwinion. Disfruta reuniéndose con personas que aún podríamos llamar campesinos, aunque sus costumbres son ahora muy gondorianas.

Detrás de la tienda están los alojamientos, que incluyen un cuarto de estar/comedor (3), la cocina, y el almacén (4). La esposa de Eragol, Imisiel, está nominalmente a cargo aquí; sin embargo, tiene una extraordinaria cocinera y ama de llaves llamada Claith que es tan buena en su trabajo que Imisiel está normalmente fuera realizando otras actividades. Desconocidas para cualquiera de su familia, estas actividades incluyen ser miembro del Anillo de Sangre (ver sección 8.51).

A continuación de un estrecho pasillo se encuentra el taller de encuadernación (5) en la parte trasera de la casa (que conecta con una callejuela). Aquí hay varios bancos de trabajo y bastidores con utensilios para cortar la madera, estirar y filetear el cuero, y grabar o estampar en relieve las cubiertas. Un enorme estante guarda las notas sobre los diseños de determinados clientes, además de volúmenes extras que se ordenan de forma parecida a las estanterías de sus bibliotecas. Las existencias que no se exhiben en la tienda se almacenan aquí.

La planta superior de la casa contiene los dormitorios (1) de los dos artesanos de Eragol, Prion y Malquen, que le ayudan en el taller de encuadernación. Dior-Lassë, el escriba que vigila a los aprendices, también reside aquí. Parion está casado y mantiene a un hijo pequeño, mientras que Malquen es anciano, enviudó durante la Plaga, y no tiene hijos. Dior-Lassë es un joven atractivo y de talento, que está cortejando abiertamente a la hija mayor de Eragol, Mistria.

El piso superior también contiene un cuarto de baño (2)

y los dormitorios de la familia. Mistria posee un enorme y elegante dormitorio (3), que está amueblado con cortinas de seda de un agradable color de madera rosada y mobiliario de caoba. Es propietaria de un guardarropa con elegantes vestidos y una valiosa colección de esencias y cosméticos, sin embargo raramente lleva otras joyas que no sean una gargantilla de perlas trenzadas o un brazalete.

Próxima a la habitación de Mistria está el dormitorio que comparten su hermana y hermano, Erwien y Goldór. Erwien tiene dieciseis años y siente un tremendo cariño por Dior-Lassë, que en ocasiones la vuelve muy rencorosa hacia Mistria. Su madre Imisiel está enterada de esta pasión pero poco puede hacer sobre ello excepto mimar a Erwien para distraer su afecto. El hijo más joven de Eragol es Goldór, un fornido joven de catorce años que desdeña la profesión de su padre y quiere llegar a ser un general del ejército. Dior-Lassë espera que con Goldór en el ejército, un día pueda casarse con Mistria y heredar el negocio de Eragol.

Eragol e Imisiel comparten el precioso dormitorio delantero (5). Decorado con cortinas doradas y un mobiliario de madera de arce y sicomoro, está espléndidamente amueblado. Además, la dispersa luz de colores que llega a través de la ventana decorada añade a la habitación un aire atractivo y acogedor. Hay aquí muchos objetos valiosos, Eragol es una persona adinerada que adora a su esposa, y la viste con cosas bellas, especialmente de oro para que complementen su hermoso pelo y compleción.

En la parte trasera de la casa está el escritorio (6), donde Dior-Lassë vigila a los seis escribas aprendices que trabajan en escritorios inclinados, copiando volúmenes con anotaciones y de autores consumados, que incluyen a Willnor, Gehdan, Fëanlon, Amsor y Soharad. Mistria también trabaja aquí, así como Erwien (en raras ocasiones). Ambas mujeres tienen talento para el dibujo y ayudan a ilustrar libros especiales —tomos que se venden al menos por dos veces el precio normal. Dior-Lassë es el responsable de llevar la contabilidad y los archivos del negocio hasta la fecha y de controlar la calidad del trabajo de los aprendices que están bajo su supervisión. Se le puede encontrar a menudo aquí coqueteando con su amada mientras los aprendices están fuera almorzando.

Detrás de la puerta del escritorio hay una escalera de mano en la pared que lleva a través de una trampilla hacia arriba al ático. Los aprendices duermen en un extremo y el personal de la casa (Claith y un joven sirviente) en el otro. Esta zona también sirve como depósito para almacenar varios materiales que se utilizan en la casa y en el taller de encuadernación.

10.52 LOS FABRICANTES DE TROQUELES

Nota: Utiliza el plano de la Casa de los Memoriales en 10.32. La de los fabricantes de troqueles no tiene segunda planta y ningún taller superior.

Los fabricantes de troqueles son una rama de la Asociación de los Cerrajeros y sólo tienen un establecimiento en la ciudad. Sin embargo, su trabajo es muy importante, los altos funcionarios y poderosos nobles de Minas Anor tienen que darles su entera confianza, ya que son los responsables de la fabricación de los sellos y de la acuñación de las monedas que se utilizan en la Casa de la Moneda. Estos objetos son extremadamente valiosos y deben protegerse muy bien para que no se hagan falsificaciones y duplicados ilícitos.

El Maestro de los fabricantes de troqueles es Curúlam Thoron, Su tía es Remerië, la esposa de Trelas Erhir, el Maestro de la Casa de la Moneda de Minas Anor. Curúlam

es un hombre ambicioso con un talento moderado para el campo que ha elegido. Ha llegado a donde está hoy utilizando sus conexiones familiares y la fortuna que heredó, y (cuando fue necesario) presionando ligeramente. Nunca confió en su talento como artesano y sería un serio lastre para la ciudad, sino fuera por que delega la autoridad de manera eficiente. Curúlam sufre de una calvicie prematura y de una continuada enfermedad de la piel en sus manos y brazos, a menudo se le ve vistiendo chaqueta de mangas largas y guantes, junto con un sombrero a juego, todo de terciopelo de felpa. Raramente sale sin su cadena de funcionario. Su inválida esposa, Aurién, sufre de obesidad, y del desprecio y la antipatía de su marido, Curúlam espera que fallezca pronto para poder casarse de nuevo. Por supuesto, tal matrimonio sería más por ganancia personal que por amor.

PLANO

En los talleres los fabricantes de troqueles fabrican herramientas de metal para estampar diseños, cortar moldes, y practicar agujeros. Los artesanos utilizan principalmente estas herramientas para trabajar el cuero, el papel, y los metales dúctiles (cobre, estaño, plomo, etc.), aunque algunos también se fabrican para ebanistas y cinceladores. Todos los objetos especiales que se fabrican están en una zona, que se separa del taller mediante un muro, y cercana a la oficina de diseño, se guardan aparte durante la fabricación y se almacenan en una caja fuerte especial en la oficina del Maestro.

Los alojamientos de los trabajadores y del personal de la casa están pobremente amueblados. Curúlam no cuida muy bien de los miembros de la asociación y les defrauda dinero, ayuda, y comodidad siempre que puede.

10.53 RYND PERMAITH GWAIN

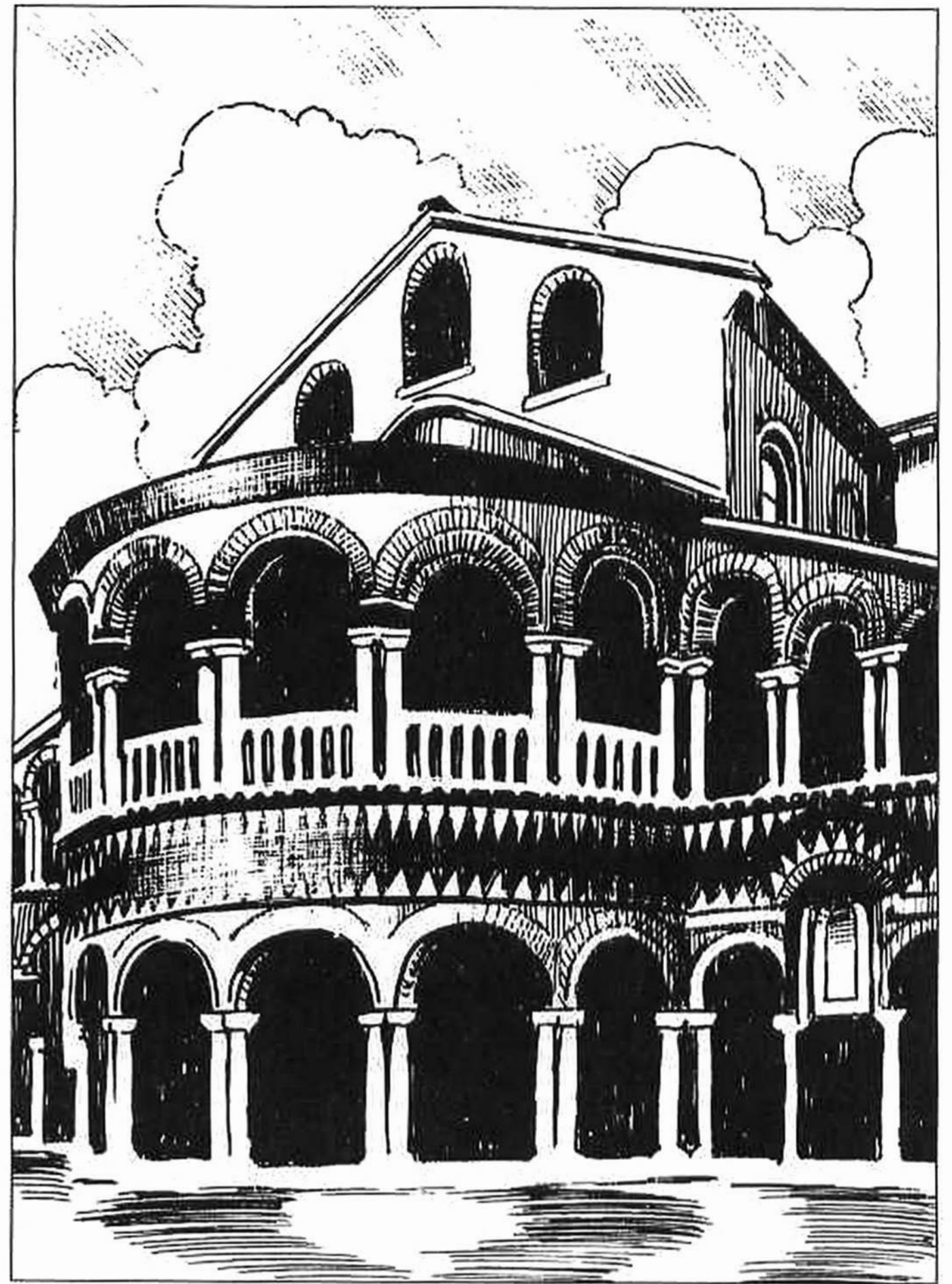
Nota: La biblioteca original, las Rynd Permaith Iaur (S. "Antiguas Casas de los Libros"), está detallada a continuación en la sección 10.54.

Las Rynd Permaith (S. "Casas de los Libros") son uno de los tesoros más grandes de Minas Anor. Entre ambas, guardan casi 525.000 libros—junto con innumerables pergaminos, notas, tablas grabadas al agua fuerte, grabados, tiras de corteza pintadas, textos tejidos del Este y otros artefactos que llevan palabras en cada uno de los lenguajes que se hablan en la Tierra Media hasta donde han llegado los dúnedain.

Las Rynd Permaith Gwain (S. "Nuevas Casas de los Libros") es más pequeña y contiene el material que se ha desarrollado durante años. Los volúmenes llegan de varias maneras a las Casas: mediante donaciones, como parte de una propiedad embargada según la ley de la corona, y también a través del trabajo del pequeño ejército de escribas de las Rynd Thannath. Algunas veces los volúmenes se pierden a causa de accidentes, el paso de los años los degrada con moho, insectos, y la sequedad crea polvo. La mayor parte del trabajo de los bibliotecarios se refiere a la conservación y restauración de los tomos más antiguos, algunos de los cuales tienen miles de años de antigüedad (aunque raramente se utilizan).

PLANTA BAJA

La Nueva Casa se construyó de acuerdo a la nueva tradición de los cinceladores, con columnatas ciegas, arcos, habitaciones redondas, y tejados de suave inclinación. Situado, afortunadamente, entre la rica arquitectura de la parte norte del quinto círculo, la biblioteca es un bello ejemplo de la moderna construcción monumental. Hay un mosaico en forma de A bastante visible que está empedrado con guijarros de color bermejo, negro, y amarillo tostado, representando un li-

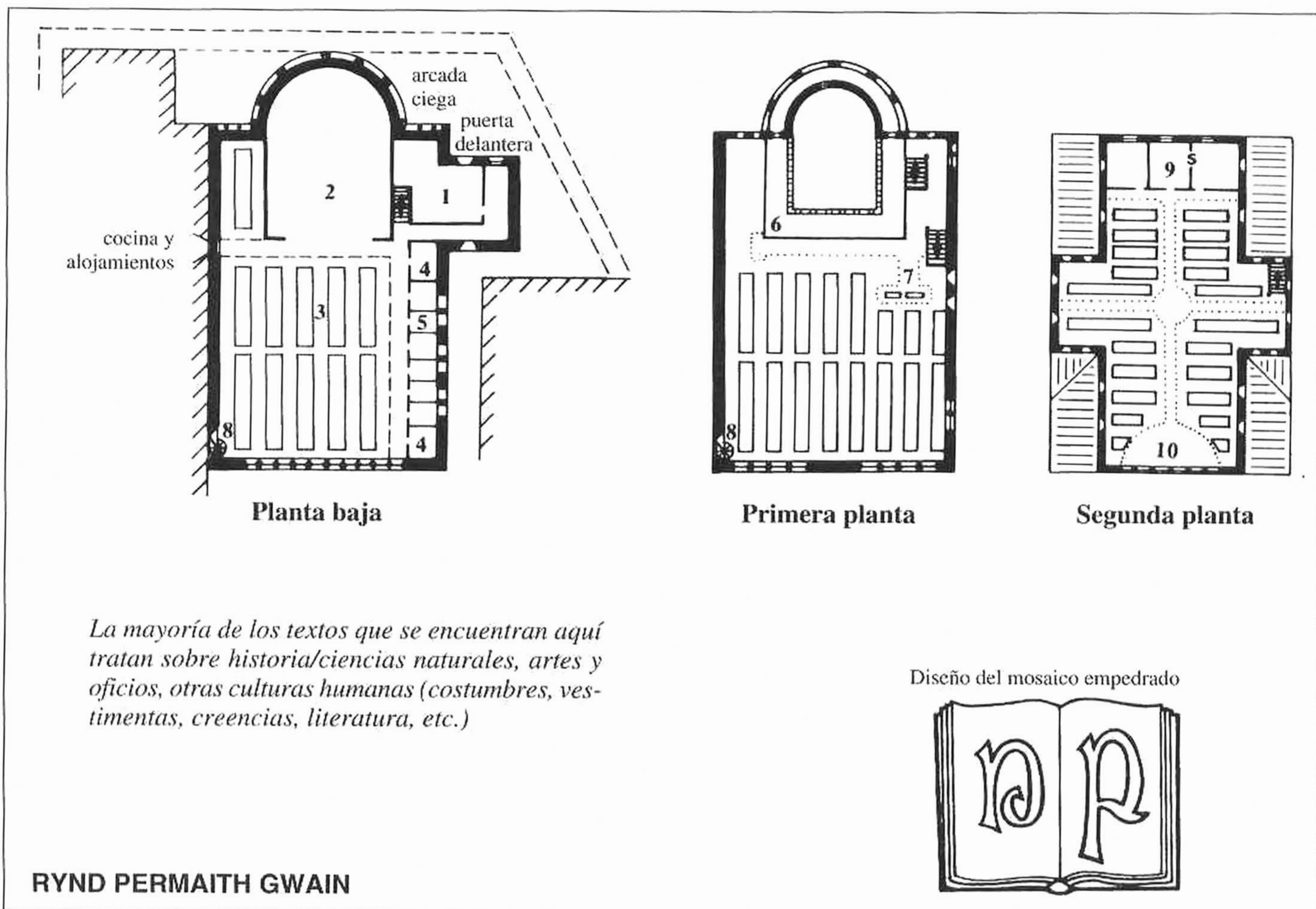


bro abierto con las letras fëanorianas "r" y "p" en cada hoja, y que cubre la zona al aire libre fuera de la entrada principal.

Una sólida puerta de tosca madera oscura guarda la única entrada desde la calle. Está muy ajustada y tachonada con docenas de clavos de hierro de cabeza cuadrada, lo que la convierte en un obstáculo formidable. Durante la noche se echa la doble cerradura junto con un enorme y adornado cerrojo de acero, ambos son extremadamente difíciles (-30) de forzar.

Detrás de la puerta hay un corredor en forma de L, lo protege una puerta baja que se encuentra unos tres metros en el interior del edificio. Junto a la puerta está la oficina (1), a cuya "puerta de establo" se sienta un empleado que controla a las personas que entran y salen de las Rynd. Varias mesas de trabajo para los bibliotecarios y sabios llenan la cámara, un lugar generalmente desordenado y lleno de libros sueltos traídos de las estanterías o que esperan asignación. Los libros están desparramados por todas partes, entre listas a medio terminar en pergaminos medio enrollados, cajas de plumas gastadas, y tinteros vacíos. Gilmecudor, el asistente jefe bibliotecario, está a cargo aquí. Es un anciano sabio, que mantiene un interés especial por la influencia de los númenóreanos en la cultura de las tribus humanas del sur, incluyendo a los haradrim y el pueblo de Umbar. Tiene el pelo grisáceo y una mirada miope.

Junto a la oficina están las escaleras que suben a la primera planta y a la Sala de Reuniones (2), donde se sirven las comidas a sabios y bibliotecarios durante el día y se dan conferencias durante la tarde. Las cocinas, junto con otras facilidades de alojamiento, se encuentran en el edificio adyacente a las Rynd, las dos estructuras se unen mediante una puerta interna de conexión. Filas de bancos llenan la Sala de Reuniones. Se disponen alrededor de unas mesas separadas durante el día, y que se utilizan como asientos para el públi-



co durante la tarde. Entonces, las mesas se ponen juntas al fondo en la pared semicircular y se cubren para formar una plataforma para el orador o el manifestante de la conferencia.

La mayor parte de la planta la ocupan las grandes estanterías, formadas en filas de 3,5 metros de alto, todas llenas de libros. Puertas cerradas con llave protegen algunos de los estantes, creando depósitos para las ediciones más apreciadas de las Rynd. La zona principal de esta sala de los libros (3) contiene ocho estrechos pasillos, cada uno flanqueado por estanterías de 13 metros de largo. Hay más estanterías junto a la Sala de Reuniones que guardan los libros que no caben en la sala de los libros.

Las Rynd Permaith Gwain guarda textos que tratan sólo de ciertos temas, Historia y Ciencias naturales, Artes y oficios, y Culturas Humanas. Los libros relacionados con las costumbres, vestimentas, creencias, literatura, etc. que se guardan aquí están organizados de una manera que sólo conocen los bibliotecarios. Hay cerca de 15.000 libros sólo en la planta baja, que cubren los aspectos prácticos y artísticos de los temas.

Una serie de seis salas de lectura (5) se suceden a lo largo de un lado de las estanterías. Estos rincones acomodan a los eruditos y sabios, que vienen a la biblioteca a estudiar en paz y tranquilidad. Están amueblados sencillamente con sillas de madera y mesas, que se limpian cada noche y se utilizan de acuerdo a un convenio previo o, como es en el caso de tres de las salas, las utilizan quién llega primero.

El empleado de la oficina vende efectos de escritorio para aquellos que los necesiten. Estos efectos —como plumas, tinta y pergaminos— se guardan en los almacenes (4), junto con materiales de limpieza y otros suministros que utilizan la plantilla de la biblioteca.

Para salvaguardar los libros, ninguna de las ventanas de

las Rynd se abren. No se permite fumar ni las velas por la misma razón, porque el fuego es una amenaza incluso mayor que el robo. Por lo tanto, el cristal de las ventanas y de las lámparas que iluminan las salas, son especialmente gruesos y resistentes a los golpes.

PRIMERA PLANTA

La primera planta es muy simple sobre el plano: las estanterías recorren de un lado a otro la habitación como en la planta de debajo. Una balconada (6) domina la Sala de Reuniones en la parte delantera de las Rynd, sus pilares que forman los arcos están hechos de un brillante mármol pulido. La balconada se extiende en el exterior sobre una pasarela que domina la Rath Fledhain y la bordea una balaustrada baja y unos arcos de piedra de color pálido.

Un par de escritorios (7) se ocultan en el laberinto de estanterías. Los utilizan los empleados responsables de la catalogación y el mantenimiento de los libros de la primera planta, el registro contiene los cerca de 20.000 trabajos que se administran aquí. Ambos empleados son hombres aburridos y de mediana edad que parecen como si el cuero y el polvo de los libros formara parte de ellos.

Una escalera secreta (8) que conecta la planta primera con la baja se esconde dentro de la pared en la esquina trasera de la cámara.

PLANTA SUPERIOR

La planta superior es cruciforme y tiene estanterías transversales que guardan más de 15.000 volúmenes. Tres oficinas (9), incluyendo la del jefe bibliotecario Cimrion, ocupan la parte delantera del edificio. Cimrion está directamente a continuación del Maestro de las Rynd Permaith, que reside en las Rynd Permaith Iaur. Enérgico dúnadan de nariz gan-

chuda, de cara afable y sin arrugas, es un lector y escriba muy rápido. Su brillante mente le proporciona una enorme memoria y facilidad para recordar inmediatamente hechos y números. Es un administrador muy competente que lee con voracidad, inspira a la mitad de su plantilla, e infunde terror a la otra mitad —para que hagan las cosas de manera muchísimo más fácil. La mayor parte de la energía de Cimrion viene de su miedo a la muerte, desea hacer tanto como sea posible antes que su estancia en la Tierra Media termine. Pasa de los cincuenta y se encuentra bien de salud, y ha pasado por dos ataques de la Plaga sin que le quedaran secuelas. Su oficina está bien cuidada y limpia, aunque ha renunciado momentáneamente a intentar persuadir a sus subordinados del piso de abajo para que le emulen en esto. Tiene catorce vitrinas cerradas con llave que llegan del suelo al techo y que contienen toda clase de manuscritos valiosos. Su escritorio tiene incrustaciones de marfil y nácar, tiene una escribanía de plata maciza, un porta plumas, una regla, y un atril de plata.

Las otras dos oficinas las comparten otros subordinados y guardan catálogos y archivos de los usuarios (aunque no se prestan muchos libros). Mantienen un índice que clasifica y recopila el autor, el título, y el año en que fue escrito (o adquirido cuando se desconoce) de cada trabajo, y un sistema de numeración especial que les permite localizar la posición de cualquier libro en la biblioteca.

Otra zona para leer (10), que contiene bancos y tres largas mesas, ocupa la parte trasera de la planta superior.

10.54 RYND PERMAITH IAUR

Las Antiguas Casas de los Libros son en efecto antiguas, están hechas de piedra caduca y su arquitectura es de madera lo que está ahora casi extinguido en la ciudad. Las Casas irrumpen en la base de la muralla entre las secciones sur de los círculos quinto y sexto y se desparrama en forma de abanico en un gran arco. La magnífica bóveda alta de las Casas es casi increíble, tan delicados son los pilares de madera que se extienden como árboles sosteniendo el techo y el tejado. La Casa Delantera y la Casa Posterior comprenden las dos secciones principales de las Rynd.

LA CASA POSTERIOR

La Casa Posterior (A) es de forma trapezoidal y está encerrada en una pared de paneles de madera (1). Una galería (2) transcurre entre la pared y el muro exterior de las Rynd. Detrás de la Casa Posterior hay una sala de lectura (3) amueblada con mesas alargadas y muchos asientos para los sabios



Símbolo del Colegio de la Palabra Hablada

que vienen y leen con detenimiento los tomos de su elección. Esta zona está bien iluminada; la pared de detrás contiene volúmenes de referencia de uso común (como diccionarios, de herbalismo o de historia). Incluso aquí, donde el techo es más bajo, las estanterías se elevan hasta ocho metros del suelo.

LAS GRANDES ESTANTERÍAS

“Dejame explicarte”, dijo el Maestro de las Ryn Permaith, Verylen Ngoldath.

“Los principales requisitos de nuestros asistentes son que sean brillantes y capaces de leer, tanto la escritura fëanoriana como la angenthas. Pero deben ser también ligeros y ágiles. Cuando se tienen tantos libros valiosos, guardarlos es un auténtico problema. Nuestras estanterías alcanzan los catorce metros de altura. La madera está reforzada con una estructura de hierro y unos puntales cruzados para prevenir su caída. Y como puedes ver, ganchos y plataformas sobresalen de las estanterías”.

Apunta a un lugar en la oscuridad sobre su cabeza, lejos de la luz de su lámpara. Repentinamente suena un crujido y una luz aparece, iluminando a una pequeña forma que cuelga precariamente sobre el borde de una pequeña balconada, de apenas treinta centímetros de profundidad y medio metro de ancho.

“Esa es Bethiel. Tiene, como puedes ver, una percha y una escala. Ahora, con la percha, puede enganchar la escala en el anaquel que vaya a necesitar. Allí”.

La pequeña figura alarga la percha de metro y medio y la escala cuelga serpenteante entre su plinto y el anaquel.

“Ahora todo lo que tiene que hacer es maniobrar a lo largo del borde del anaquel —como ese— y luego bajar por la escala. Allí tiene el volumen que necesito, lo pone en la red para los libros, lo sujeta a su sedal y ya puede bajarlo hasta nosotros. ¡Y aquí está! Luego sólo tiene que enganchar el extremo final de la escala al anaquel, soltar la parte superior con su percha, y ya puede bajar rápidamente y con seguridad hasta el suelo”.

La sonriente chica con su corto pelo castaño está pronto junto a ellos con su percha, la escala y el sedal enrollados, y la red de nuevo con ella. Adopta una expresión seria e inclina la cabeza hacia el Maestro, que la acaricia sacando un pastelito blanco de su bolsillo. *“¡Gracias, abuelo!”* dice riendo y brincando mientras mastica con felicidad.

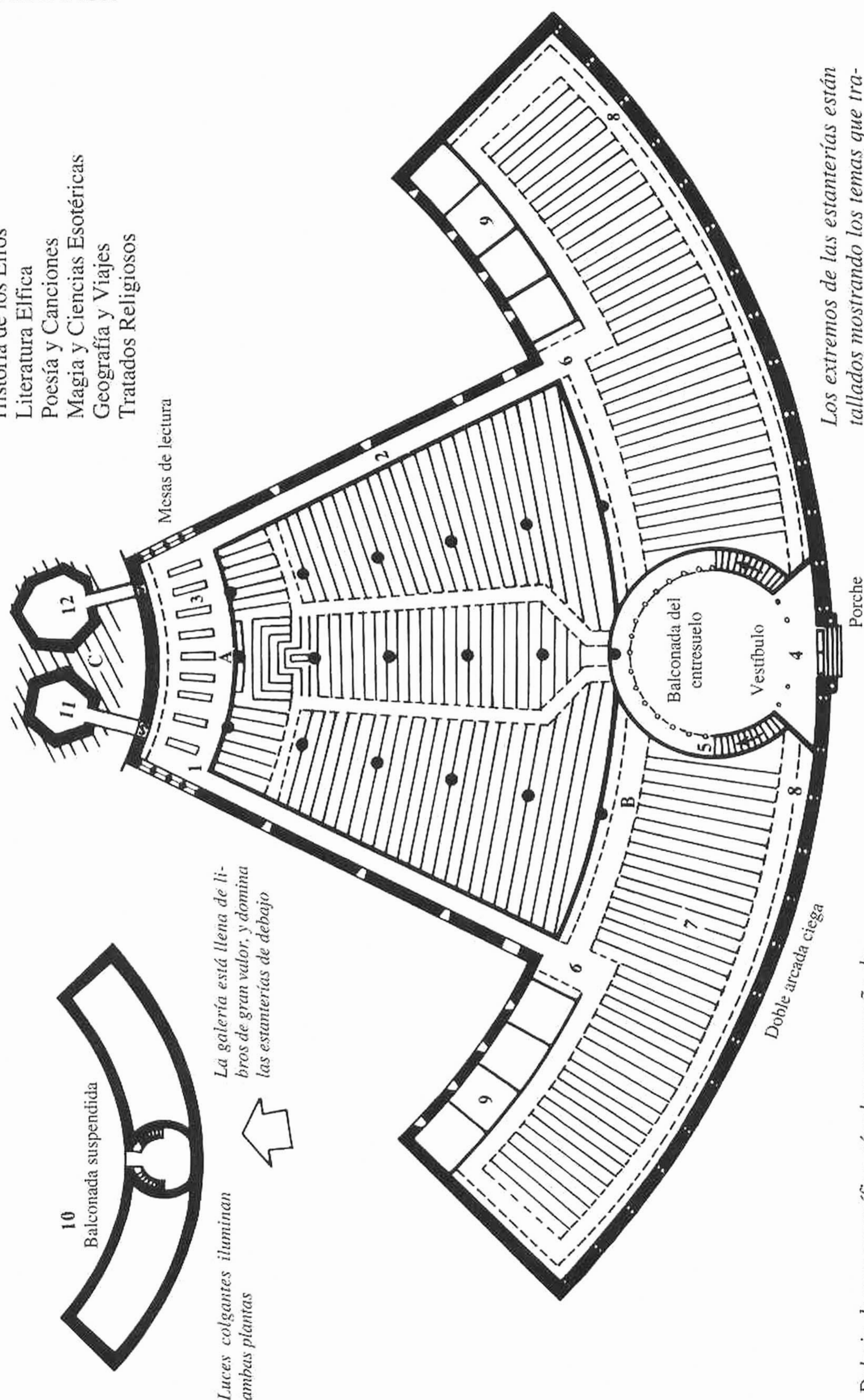
La proeza de organización e ingeniería que representan las Rynd es verdaderamente asombrosa. Una fila de las estanterías de la Casa Posterior tiene cerca de 9 metros de largo con veinte niveles: contiene de trescientos a quinientos libros. Por supuesto, algunas son más grandes. Cuando se construyeron las Nuevas Casas, se decidió que no se emprendería de nuevo algo tan ambicioso. *“Te digo la verdad”* dice el Maestro lentamente, *“No sé si quedará alguien con la habilidad para hacerlo”.*

Verylen, el Maestro de las Rynd Permaith, es un dúndan de avanzada edad erudito y afable, todavía sano y fuerte. Habitualmente viste de brillante púrpura o suntuoso azul y disfruta inmensamente con su trabajo. Verylen se las arregla para hablar con casi todos sus visitantes, sean nobles o campesinos, de su entusiasmo por su medio millón de responsabilidades. No todos los libros se encuentran en las estanterías: muchos se guardan simplemente en cajones de embalaje en los sótanos de las Rynd.

RYND PERMAITH IAUR

Hay cerca de 525.000 libros guardados en las dos Rynd Permaith: se añaden cada año unos 300 libros. Aquí las categorías especiales incluyen:

- Historia de los Dúnedain
- Historia de los Elfos
- Literatura Elfica
- Poesía y Canciones
- Magia y Ciencias Esotéricas
- Geografía y Viajes
- Tratados Religiosos



Los extremos de las estanterías están tallados mostrando los temas que tratan (muchas veces con poca exactitud)

Debajo de una magnífica cúpula y una araña de luces, el suelo está embaldosado con un mosaico como tributo a Anarion. En el centro se sienta un sabio anciano, a menudo el Maestro.

Nota: Extraordinariamente sabio, Verylen es el Maestro de la Asociación de los Sabios. Está versado en ciertas artes de la magia, aunque no es miembro de una orden mágica. Su anillo mágico de protección añade un +25 al BD del que lo lleve puesto y a todas sus TR. También confiere 50 PP más en el lanzamiento de todos los sortilegios de Vías de la Esencia y Vías de los Sortilegios (a décimo nivel).

LA CASA DELANTERA

La Casa Delantera (B) se divide en la cámara de entrada (4) en dos grandes arcos profundos de doce metros de ancho. Un mosaico tributo al príncipe fundador de la ciudad, Anarion, cubre el suelo del vestíbulo circular. El brillante mármol blanco del suelo está pulido para que refleje la luz de la enorme araña de luces que cuelga debajo de una cúpula.

la decorada. El sabio anciano que recibe a los visitantes en las Rynd Permaith Iaur se sienta detrás del escritorio semicircular que se encuentra debajo de la araña de luces. A menudo se encarga de esta tarea Verylén que, en su ilimitado entusiasmo, conduce invariablemente a cualquier grupo de visitantes a una ronda por la inmemorial biblioteca.

Unas escaleras gemelas (5) flanquean el vestíbulo y suben a la balconada colgante del entresuelo que se sostiene mediante esbeltas columnas pintadas de blanco. El vestíbulo está cercado mediante paredes de madera y yeso, pintadas también de un blanco brillante. Más allá del vestíbulo, en las dos secciones de la Casa Delantera, hay aparentemente un sin fin de hileras de libros. Aquí se encuentra uno de los más bellos tesoros de Gondor.

Aunque estas cámaras tienen techos más altos que los de la Casa Posterior, sus estanterías tienen la misma altura. Pasillos (6) salen del vestíbulo y conectan con los de la Casa Posterior (ver 1). No siempre se accede fácilmente a los pasillos entre las estanterías principales (7), ya que los puntales de hierro que sostienen las librerías en forma de torre se entrecruzan en diagonal para proporcionar la máxima estabilidad.

MATERIAS

Las Rynd Permaith Iaur tienen cientos de miles de libros, pero algunas materias han sido trasladadas a la Nueva Casa, y se han dejado otras como Historia de los Dúnedain, Literatura e Historia Elfica, Poesía y Canciones, Magia y Ciencias Esotéricas, Geografía y Viajes, Tratados Religiosos y la Palabra de los Valar, Lenguas de la Tierra Media, y muchas, muchas más. Los extremos de las estanterías de la Casa Delantera tienen representaciones (muchas veces con poca exactitud) de la materia que se guarda en esa estantería. Algunas son difíciles de discernir, debido a su antigüedad y a la ignorancia de los ebanistas que las tallaron.

Alrededor de las paredes están las estanterías de los fácilmente accesibles índices, catálogos, y libros de consulta comunes (8). Ocho oficinas (9) se alinean en la pared trasera cerca de los corredores que unen la Casa Delantera y la Posterior. Los utilizan los sabios que permanecen aquí durante mucho tiempo. Los cuarenta y cinco asistentes que trabajan todo el día buscando y devolviendo libros viven en una cercana casa de huéspedes. Todos tienen edades entre los 14 y los 34 años, una mezcla de hombres y mujeres, muchos de los cuales vienen para convertirse en sabios.

Hay un nivel superior en la Casa Delantera, donde se encuentran los libros más valiosos que se exhiben públicamente. El acceso a esta zona está normalmente muy restringido, lo que es algo fácil ya que las escaleras del vestíbulo proporcionan una vía única de subida. Lo forma, la balconada suspendida del entresuelo (10) que se asienta en lo alto de la pared del vestíbulo y la galería alrededor de la propia pared de la Casa Delantera, esta estructura superior está hecha enteramente de madera y es muy hermosa –toda oscura con diseños de remolinos. La galería domina los niveles más altos de las estanterías y las luces colgantes que iluminan todo el área. El alumbrado ilumina durante todo el día y la noche, porque es un lugar atemporal sin ventanas. La luz del sol no llega a través de la doble arcada cegada que forma la fachada de las Rynd; ni hay tragaluces en el techo, ya que podrían producirse goteras y arruinar los valiosos tomos que se encuentran debajo.

LAS SALAS DE LOS CONOCIMIENTOS OCULTOS

La última zona de interés de las Rynd Permaith Iaur es una de la que muy poca gente tiene conocimiento –y aún

menos la han visto. Más allá de la Casa Posterior, excavadas dentro de la Ciudadela de la Roca, están las salas de los conocimientos ocultos (C). Hay dos de estas salas (11 y 12), se accede a cada una mediante puertas escondidas en la librería que cubre la pared trasera de la sala de lectura. Las puertas secretas sólo pueden abrirse durante siete horas al día, y mientras la biblioteca está cerrada. El momento exacto de su apertura se determina mediante el periodo en que sale la luna.

Una de las puertas (la 11) sólo puede abrirse cuando se presiona una complicada placa hexagonal en un espacio detrás de un libro determinado. El Maestro tiene la única placa, aunque su existencia y utilización se le cuenta a su sustituto en unas instrucciones secretas que están en la casa del Maestro, en el caso que éste muriera repentinamente. La otra puerta (la 12) se abre cuando se recitan al revés las primeras siete palabras de un poema dedicado al Vala Oromë (Araw), junto con la puesta en movimiento de un mecanismo disparador que se encuentra escondido, de nuevo, detrás de un libro en la estructura de la vitrina.

La Habitación de la Esencia (11) tiene siete paredes, cada una cubierta con una librería que está compartimentada individualmente. Cada tomo de los compartimientos es un gran trabajo de hechicería, aunque no hay ninguno sobre la magia maligna de Sauron, Morgoth y sus bastardos secueces. Los libros que aquí se incluyen son los 46 volúmenes de la Enciclopedia de la Esencia de Antogúl Anfíri. Y están bien protegidos.

Trampa: A menos que se presione el lado apropiado de la placa hexagonal contra el estante de debajo del libro, cualquiera que toque el libro se le tratará con un ataque automático de Rayo de Descarga de +40. Si lo intentan de nuevo, se despedirá una Nube Mortal, que llenará esta zona cerrada. Si persisten, en el tercer intento y posteriores recibirán un Ataque Crítico de Electricidad (empezando con una intensidad "C" y se añadirá un nivel más de intensidad a continuación). Una serie de símbolos complejos y codificados muestran el lado correcto del hexágono (o si alguien intenta un número específico, mediante una tirada al azar de cualquier número entre 01 y 10).

La Habitación de Canalización (12) tiene siete paredes por los Siete Aratar a los cuales reverencian en primer lugar los dúnedain. Los más grandes y poderosos tomos votivos relacionados con los Valar se guardan aquí, y sólo se permite el acceso a los sacerdotes más poderosos al servicio del Rey. Hay descripciones de los diferentes rituales de culto a los Valar entre las variadas tribus de elfos y hombres de la Tierra Media, por ejemplo en el Libro de las Horas y las Estaciones del siglo sexto T.E., E MereVardo (Q. "El Ruego a Varda") de los elfos de Harlidon, y el Maranwe Kunduro (Q. "El Destino del Príncipe") de Forlindon. Hay ceremonias de exorcismo y destierro del Maligno en sus muchas formas, y artefactos que se utilizan para contrarrestar al Oscuro desde Utumno a Mordor. Y hay enumeraciones de las costumbres de los Gíldain (Sacerdotes de las Estrellas) y los Ulmedain (Sacerdotes del Agua), y de los Ed-belguinar (ministros de la vida posterior).

Trampa: Estos libros están protegidos de forma similar a los de la Habitación de la Esencia. Si no se recitan las palabras sagradas apropiadas como se indica en un código secreto en un lado de la estantería, aquellos que toquen un libro sufrirán un Rayo de Descarga, a continuación un sortilegio de Oscuridad de nivel 25, y luego un Drenado de Vida: el inverso de Vida Suspendida, por el cual el alma abandona a una persona viva (o el inverso de cualquier sor-

tilegio de Canalización a su antojo –ej. Apertura Global de Cortes o Enfermedad Nerviosa).

10.55 LA CASA SOLARIEGA DE LAS ASOCIACIONES

Casi trescientos años atrás, los maestros de tres asociaciones –todas poderosas por separado– establecieron unos duraderos lazos de amistad. Su colaboración y coalición les permitió dominar a los diputados del Conclave, ejerciendo tal poder que el Príncipe-Presidente del momento difícilmente tenía algo que decir en el gobierno de su propia ciudad.

Estos hombres fueron Esteval de los Cinceladores, Gurmancir de los Panaderos y Adanethron de los Escribas. Cuando empezaron a envejecer decidieron un plan para asegurar su inmortalidad (al menos en la memoria). Concibieron la idea de una gran sala de reuniones que compartieran las asociaciones de Minas Anor, y organizaron su fundación, diseño y construcción. Hoy todavía permanece en pie, un monumento a su poder, y orgullo de la ciudad de los artesanos.

PLANO

La Casa Solariega de las Asociaciones es una magnífica estructura edificada sobre una base circular con tres lados simétricos. El edificio es esencialmente una única sala grandiosa con un zona hundida en el centro. Los principales materiales que se utilizaron en su construcción fueron mármol azul y piedra caliza con vetas azules. Ambos procedían del promontorio llamado Andrast, a unos 1.126 kilómetros, y fueron transportados en grandes barcas a lo largo de la costa y luego curso arriba del Anduin.

La piedra caliza se utilizó para hacer el anillo exterior de enormes pilares que se unían sucesivamente al mármol en tres secciones (1). Estas tres secciones de pared se unían, mediante intercolumnios bajos, a la base de las secciones triangulares del tejado plano que se superponen y alternan con las zonas cónicas del tejado. Los tres segmentos de tejado cónico, se sostienen mediante la pared circular y los pilares, y cubren los recuadros (2) entre los tres intercolumnios. Esta porción del tejado está cubierta con cerámica blanca no vidriada, tejas que contrastan con las pizarras de mármol azul de los segmentos triangulares.

El mármol pulido o la piedra caliza labrada se utilizan en el resto de la estructura. Los pilares exteriores (3) tienen unos magníficos capiteles esculpidos, acentuados con unos elaborados diseños geométricos. Estos pilares rodean un anillo interior de columnas de mármol, una columnata de seis lados (4) que bordea la zona hundida hexagonal. Estas columnas se alzan como troncos de esbeltos árboles que se extienden como una red de entramados y contrafuertes falsos, para sostener el techo.

El suelo está decorado con resistentes azulejos de vidrio blanco, de forma hexagonal. Cada siete azulejos tiene un adorno en relieve de oro que representa el símbolo de una de las asociaciones. Por encima de las cabezas cuelgan unos estandartes de colores blanco, azul y dorado, cada uno también con el símbolo de una asociación.

La zona hundida (5) tiene cuatro anchos escalones descendentes a cada lado. La casa solariega se utiliza principalmente como sala de debates y reuniones. Algunas veces todas las asociaciones se reúnen aquí juntas para discutir algún asunto que les concierne a ellas o a la ciudad; otras veces una sola asociación llama a todos sus miembros para una discusión. Las hundidas gradas tienen capacidad para 250 personas, y permite abundante espacio adicional para los espectadores que permanecen de pie alrededor del borde.

Delgados cojines de color azul oscuro cubren la zona de asiento, que se divide mediante tres tramos de escalones. Las escaleras descienden hasta el fondo de la zona hundida, donde se encuentra un podium circular. Los oradores pronuncian sus discursos desde este punto, que virtualmente puede verse desde cualquier parte de la sala.

El acceso a la casa solariega lo proporcionan tres magníficas puertas en el centro de la sección circular insertada. La puerta de la Rath Línwedain (6) es la más espectacular. Aquí, cuatro majestuosos escalones de mármol unen el rellano de la entrada con la calle. Los escalones tienen grabadas en letras de oro macizo las veinte y tres asociaciones. Dos columnas de mármol de color azul oscuro flanquean la puerta, chapada de bronce, y ocho más pequeñas de color azul pálido lo hacen en una columnata.

Las otras puertas (7) son también espléndidas, aunque menos que la entrada principal. Cada una tiene una zona elevada que flanquea la entrada, un porche pavimentado con losas de mármol corriente. También dos estatuas, más grandes que una persona, complementan a ambas entradas. Tres representan a los fundadores de la Casa Solariega de las Asociaciones como se menciona anteriormente, mientras que la cuarta –un regalo del Príncipe-Presidente a la conclusión de la casa– muestra a Isildur y Anárion sosteniéndose uno al otro después de una terrible batalla.

Los miembros de la Asociación de los Portereros y Guardianes de las Puertas vigilan la Casa Solariega de las Asociaciones. Está normalmente cerrada con llave, las llaves se guardan en la cercana puerta que conecta los círculos quinto y sexto. Los Cerrajeros diseñaron especialmente estas llaves y cerraduras. Las cerraduras son locura completa (-50) de forzar y difíciles (-10) de abrir, incluso con las llaves (suponiendo que no se conozca el procedimiento correcto).

10.56 LA CASA DE LOS TAPICES

La Casa de los Tapices de Dorelas está frente a una de las calles más pintorescas de Minas Anor: Pheig Araneir (S. “Plaza de la Belleza”). La mayoría de los edificios que rodean la plaza son bajos y elegantemente proporcionados, proporcionando maravillosas vistas de un extremo a otro del Pelennor y resaltando el alto chapitel de la Rambarad Hallathól. (Ver sección 9.33).

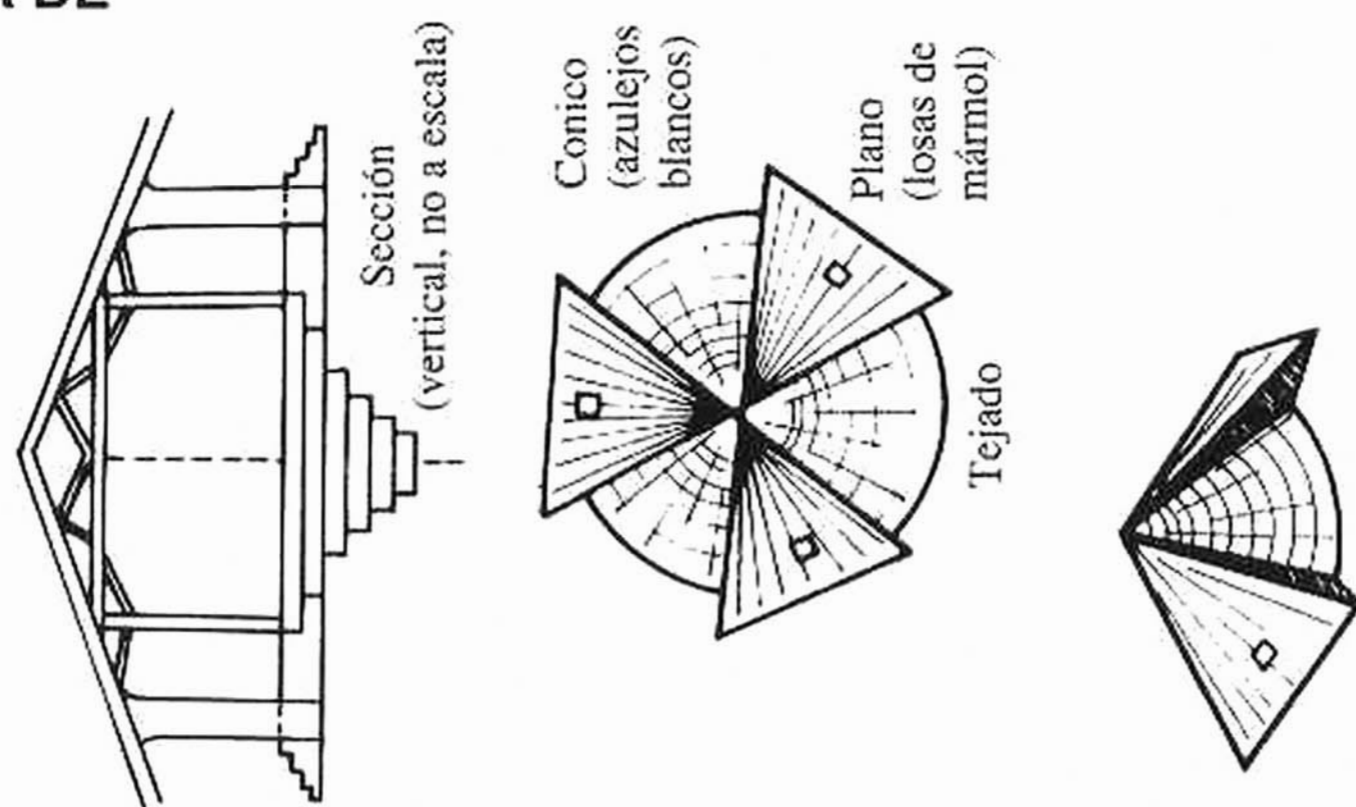
Durante el día, la plaza está llena de bullicio, con refinados mercaderes y comerciantes ofreciendo sus costosas mercancías. Es la plaza de mercado más exclusiva de la ciudad, donde los más expertos panaderos venden delicadas pastas junto a los tejedores que venden brocados y sedas. Las mercancías incluyen toda clase de cosas para los ociosos ricos: de loros a retratos, y desde trenzas hechas con hilo de oro a pasteles de carne de tiburón.

Dorelas es el Maestro de la Asociación de los Sastres. Su casa es la más prestigiosa de todos los talleres de paños, aunque no la más grande. Emplea a varias docenas de personas como tejedores, sastres y costureros, incluyendo algunos miembros de la Asociación de los Bordadores.

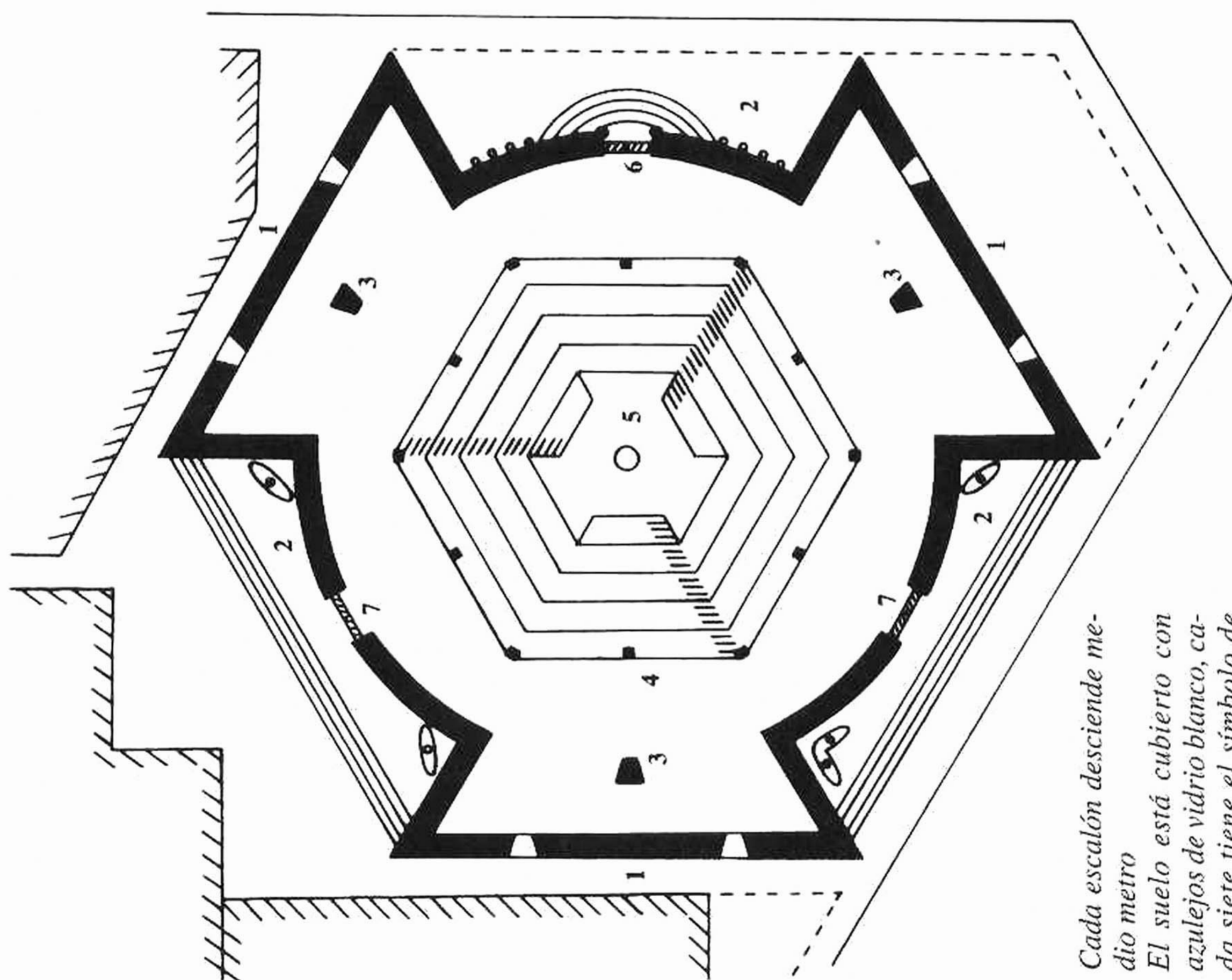
La Casa de los Tapices se encuentra justo un poco detrás de sus vecinas. Una arcada (1), sin embargo, sobresale en la parte delantera proporcionando una zona abrigada (que protege principalmente a los visitantes del sol, más que de la lluvia) en donde los futuros compradores pueden contemplar tejidos y diseños. Un corto tramo de escalones (2) asciende hasta la vasta zona abierta del interior. Tras la fachada se encuentra la zona de exposición como si se tratara de un bazar (3), donde pueden verse a los más exquisitos artesanos co-

LA CASA SOLARIEGA DE LAS ASOCIACIONES

Se utiliza como sala de debates y reuniones durante las reuniones de todas las asociaciones (o individualmente). Tiene capacidad para 250 personas, y más de pie.



Construida con mármol azul y piedra caliza veteadas del mismo color. Pilares labrados.



Cada escalón descende medio metro
El suelo está cubierto con azulejos de vidrio blanco, cada siete tiene el símbolo de una de las asociaciones.

siendo y tejiendo los maravillosos tapices o paños de hilos de oro. Detrás de esto hay dos áreas de trabajo (4) donde otros empleados hacen prendas de vestir, género de lino, y estandartes. Cada uno tiene su propio cofre personal lleno de agujas, hilos, bastidores para bordar, tizas, cintas, brocados, y otros utensilios de sastres. También tienen otras ayudas, como mesas, bastidores verticales, maniqués, etc.

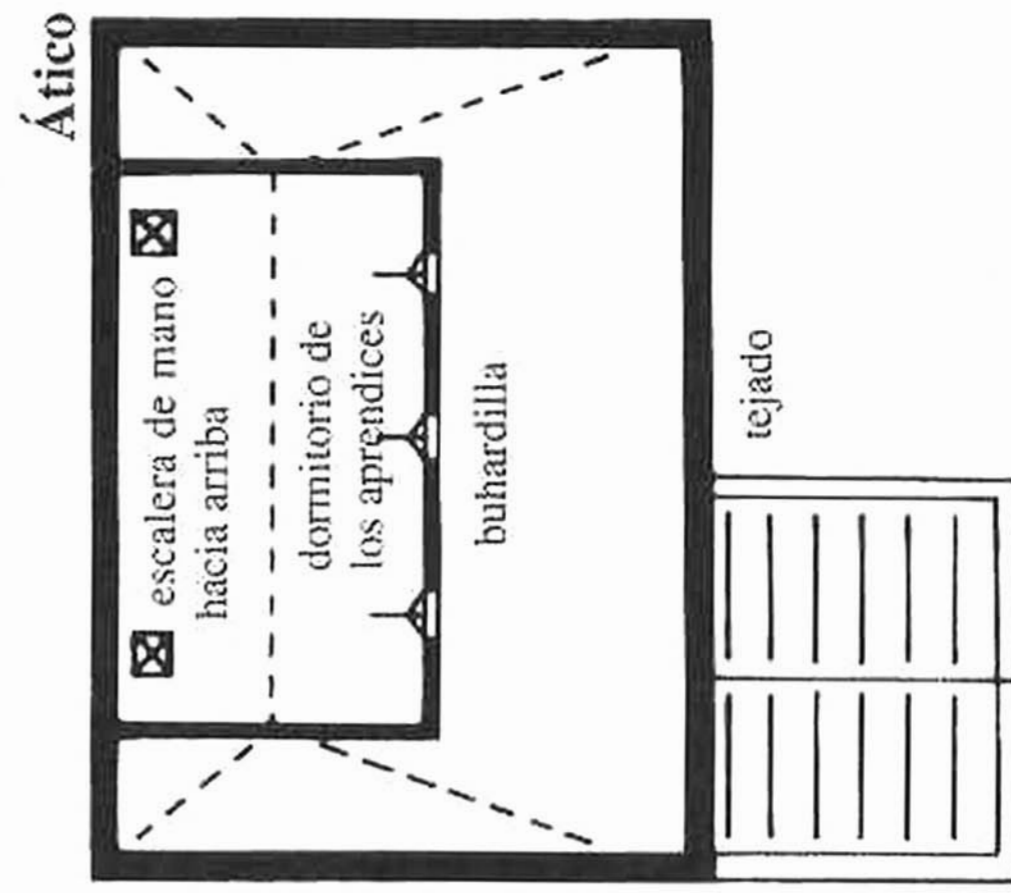
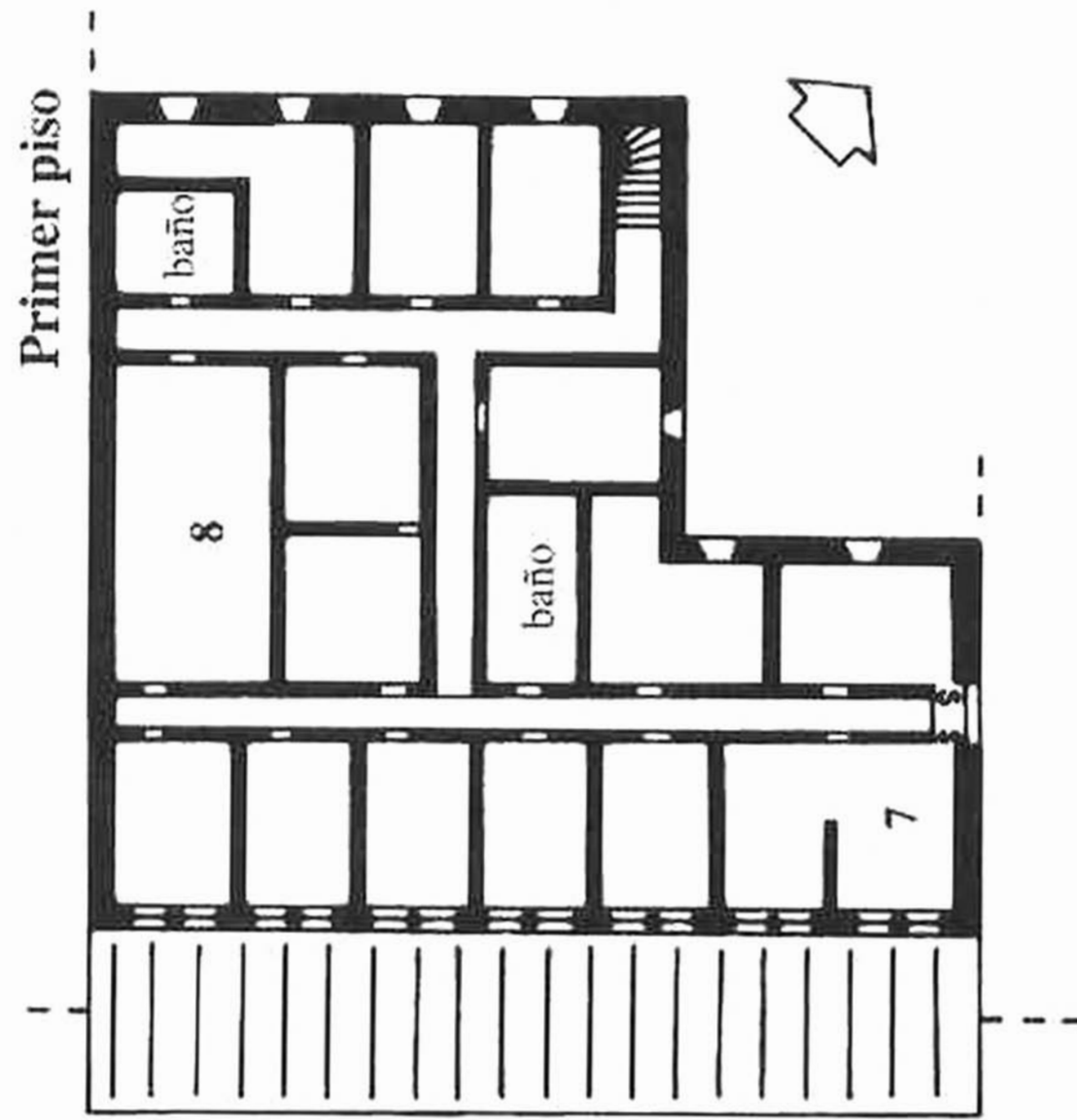
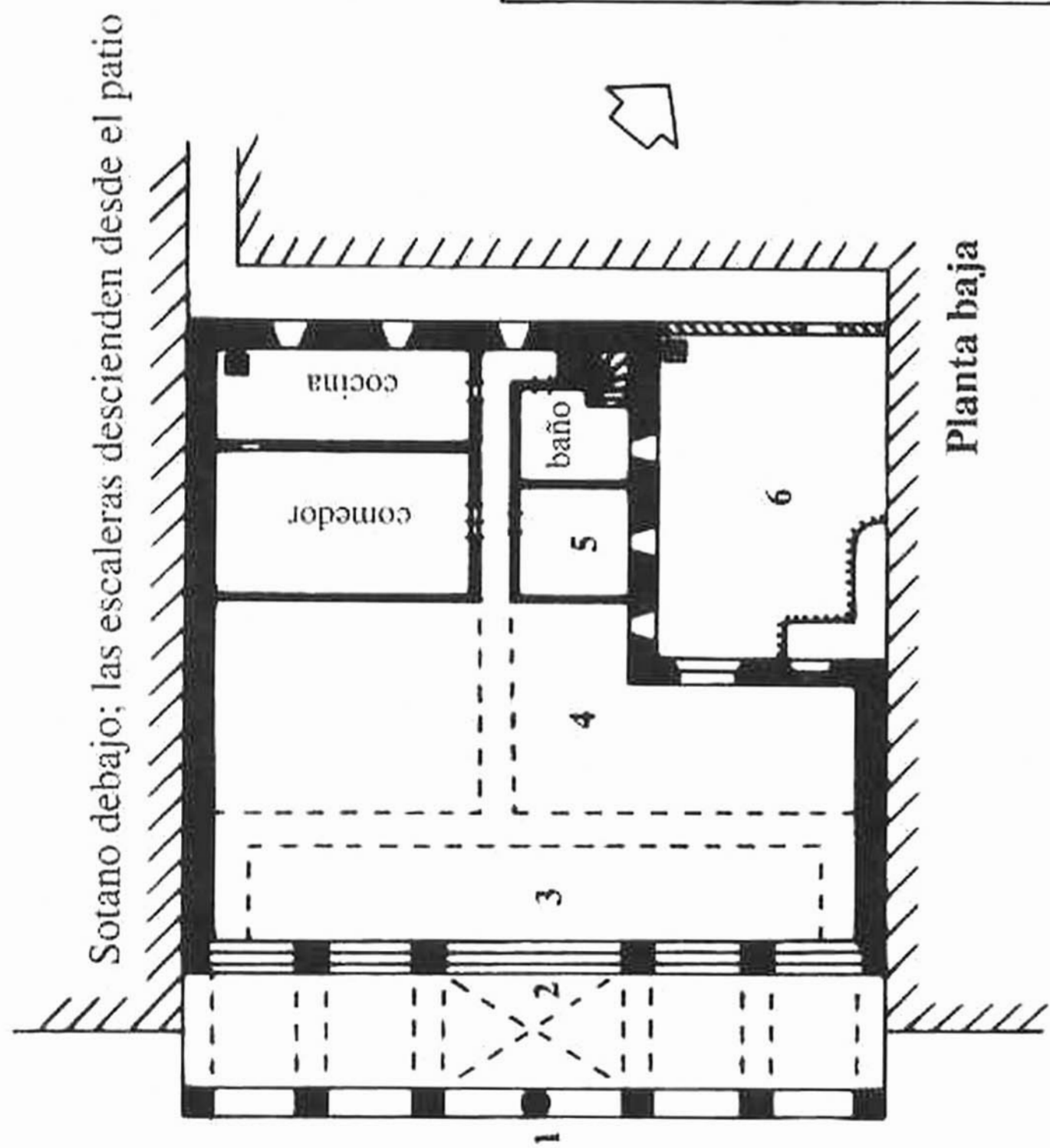
La mayoría de los trabajadores viven en la casa. En la parte trasera del taller está la oficina (5) donde Dorelas lleva la contabilidad con la ayuda de un escriba, una bondadosa mujer de mediana edad que se llama Tessilin. Dorelas guarda la caja fuerte, con sus ingresos diarios y los materiales valiosos, en un escondrijo bajo la ventana de la ofi-

cina. Este pequeño depósito guarda el oro, la plata, y las piedras preciosas que se utilizan en la creación de los más elaborados y lujosos artículos de la casa.

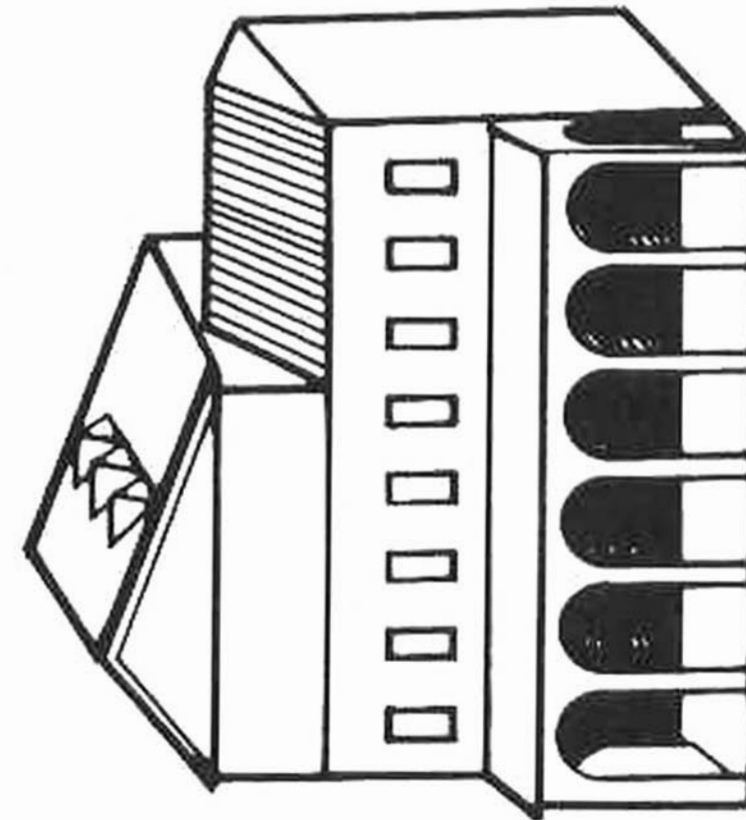
La planta baja también contiene las habitaciones de la plantilla, incluyendo un comedor, una cocina, y un cuarto de baño. El personal de la casa está a cargo de Mirabeth, una severa cocinera con debilidad por el alcohol. Tiene un espeso pelo negro y una molesta voz estridente, y viste durante todo el tiempo ropas de color blanco bastante voluminosas. Desafortunadamente, Mirabeth no se lleva bien con Torredel, debido a su naturaleza élfica de la que desconfía por ignorancia.

En la parte trasera de la casa hay un patio (6). Una ram-

LA CASA DE LOS TAPICES



La Casa de los Tapices es propiedad del Maestro Dorelas de la Asociación de los Sastres. Además de tapices, sus tejedores y sastres hacen prendas de vestir, género de lino y estandarites. También trabajan aquí miembros de la Asociación de los Bordadores.



pa desciende desde el taller hasta esta zona limpia en donde, los días de buen tiempo, algunos trabajadores trabajan para tomar el sol y el aire fuera. Una trampilla en la base de la pared en un lado del patio, conduce bajando unos escalones (bajo las escaleras del interior de la casa que suben al primer piso) a un sótano que contiene tres zonas de almacenaje.

La más pequeña de las zonas de almacenaje es una sala separada mediante tabiques con una puerta cerrada con llave (muy difícil, -20, de abrir) donde Dorelas guarda objetos personales y valiosos. Este tesoro escondido incluye la contabilidad de sus predecesores, patrones y diseños de trabajos, materiales valiosos, algunas pinturas antiguas que ha estado

coleccionando y también, lo más sorprendente, una pequeña colección de libros relacionados con ciertos aspectos de la cultura élfica (especialmente sus características mentales, conducta y creencias religiosas).

El padre de Dorelas se creía un poco místico e incluso pensaba que tenía una gran mezcla de sangre élfica. Bajo su influencia, Dorelas buscó una esposa en Dol Amroth con la esperanza de tener más sangre élfica, y ahora está intentando educar a su joven hijo e hija, en lo que espera, es la manera de ser élfica. Las otras zonas de almacenaje contienen materiales de trabajo y suministros para la casa.

PLANTAS SUPERIORES

El primer piso de la casa parece una típica casa de huéspedes, con muchos dormitorios (13) y dos cuartos de baño. Hay también un grupo de dos habitaciones (7) que ocupan Dorelas junto con su esposa Torredel y, sus hijos Edalion y Mellas. Su habitación está suntuosamente amueblada, muchos de los objetos son de manufactura élfica y provienen de Edhellond y Lindon.

Un panel esconde una caja fuerte detrás del armario de Torredel. No tiene llave sino una cerradura especial, que es extremadamente difícil (-30) de forzar.

Nota: En la caja fuerte hay seis piezas de joyería gondoriana (cada una valorada entre 1 a 10 mo), un broche élfico valorado en 100 mo, y una capa mágica que ha tejido el mismo Dorelas. La capa añade de 11 a 20 puntos a la presencia de quién la porte.

La habitación más grande de esta planta es la guardería (8). Esta cámara es el hogar de los quince jovencitos de la casa, que comparten las camas en una habitación brillantemente decorada. Dos jóvenes niñeras, las atractivas hermanas de Torredel, residen también aquí.

Un espacioso ático con tres buhardillas está situado encima del primer piso. Las ventanas proporcionan luz y aire al dormitorio de los aprendices, la única habitación del ático. Dos escaleras de mano permiten alcanzar esta habitación desde la planta de debajo. Los aprendices tienen pocas pertenencias; pero al menos tienen una cama y ropa decente —incluso tienen que hacerse esta última, como primer trabajo.

10.6 SEXTO CÍRCULO

10.61 LAS CASAS DE CURACIÓN

De todos los lugares notables de Minas Anor, el más famoso es seguramente las Casas de Curación. Su reputación se ha extendido a lo largo y ancho, por todo el reino de Gondor y más allá. Ocupa cerca de la mitad del área del lado sur del sexto círculo de la ciudad, este enorme complejo está bendecido con los únicos jardines extensos en el interior de las siete murallas. Estos terrenos bien regados, están rellenos de tierra importada y se abonan cada año, formando un marco tranquilo para la recuperación.

Las casas se construyeron con piedra caliza de color crema en grandes bloques ensamblados y bien cimentados. Muchos edificios ocupan los jardines, pero las tres secciones principales se unen en la parte central de los jardines. Dos de las alas se encuentran al norte de la Rant Athegilion, mientras que la tercera, y más exclusiva, se asienta al sur. Estas tres secciones tienen dos plantas de altura.

Los demás edificios que comprenden el resto de las Casas se esparcen en los alrededores hasta el extremo final de los jardines. Cada uno es algo diferente y los rodean sus propios maravillosos céspedes, setos y macizos de flores.

CASA PRINCIPAL

La Casa Principal (1) tiene una gran puerta doble de entrada. Las puertas son de roble macizo, talladas con una orla de hierbas salvajes. No hay escalones que estorben a los enfermos y las puertas permanecen casi siempre abiertas, excepto durante la noche. En el interior el suelo está cubierto con baldosas de color blanco y negro, y tiene paneles de madera con huecos que guardan jarrones con flores de olores agradables. Una mesa alargada y baja se encuentra en el extremo final del vestíbulo de entrada, donde se sientan varios celadores de servicio.

Los sanadores son casi un grupo religioso, que siguen su vocación con una devoción semejante a la de los sacerdotes. En efecto, sus herramientas más efectivas en la lucha contra la muerte son la oración y la súplica. Los celadores visten túnicas blancas, así pueden mantenerse aseados de manera más fácil. Aquí sirven en número igual hombres y mujeres, que acogen a cualquiera que se presente en el vestíbulo de entrada (a), ofreciéndoles ayuda y consejo. Afortunadamente, los sanadores se aventuran fuera de la Casa para visitar a aquellos demasiado enfermos o graves para ir hasta ellos.

Las alargadas alas (b y c) forman ángulo respecto a la calle y hacia el séptimo círculo, a ambos lados del vestíbulo. Las cocinas y almacenes ocupan la parte trasera del ala central (d), justo al final del vestíbulo, donde se encuentra una escalera y un elevador que llevan al primer piso. El elevador se maneja desde uno de los almacenes.

El ala oeste (b) se llama Sala de las Enfermedades, el ala este (c) Sala de las Heridas. Sin embargo, estos nombres a menudo se ignoran, porque durante las plagas casi todas las camas de las dos alas se ocupan con víctimas “enfermas”. En cada planta de cada ala hay dos largas salas, que separan una pequeña área compuesta por tres habitaciones: una zona de descanso para los celadores, un cuarto de baño, y una habitación para la preparación de compuestos y remedios de aquellos que requieran tratamiento. Filas de camas corren a lo largo de las paredes de cada sala, formando un dormitorio con suficiente espacio para los celadores que se encargan de cada cama. Al final del ala hay una puerta de salida y una escalera que proporciona acceso a otra planta.

Las oficinas de los guardianes y de los demás sabios (hombres y mujeres) se encuentran en el primer piso, sobre el vestíbulo de entrada. Los sabios sirven como especialistas de los diversos pacientes que requieren más de una simple asistencia o medicación, sus oficinas están atiborradas de libros y algunos instrumentales singulares, e incluyen generalmente un laboratorio bien provisto. La mirada de volúmenes que les rodean comprenden tratados sobre anatomía y fisiología (incluso uno o dos tratan sobre elfos y enanos), y además sobre enfermedades, dolencias, y estados de todas clases. Otros trabajos abarcan sobre medicaciones, preparados, pociones, hierbas, y sustancias mágicas que pueden curar y proteger, junto con estudios sobre las secretas artes de la curación mística que sólo conocen aquellos iniciados en los caminos de la Canalización.

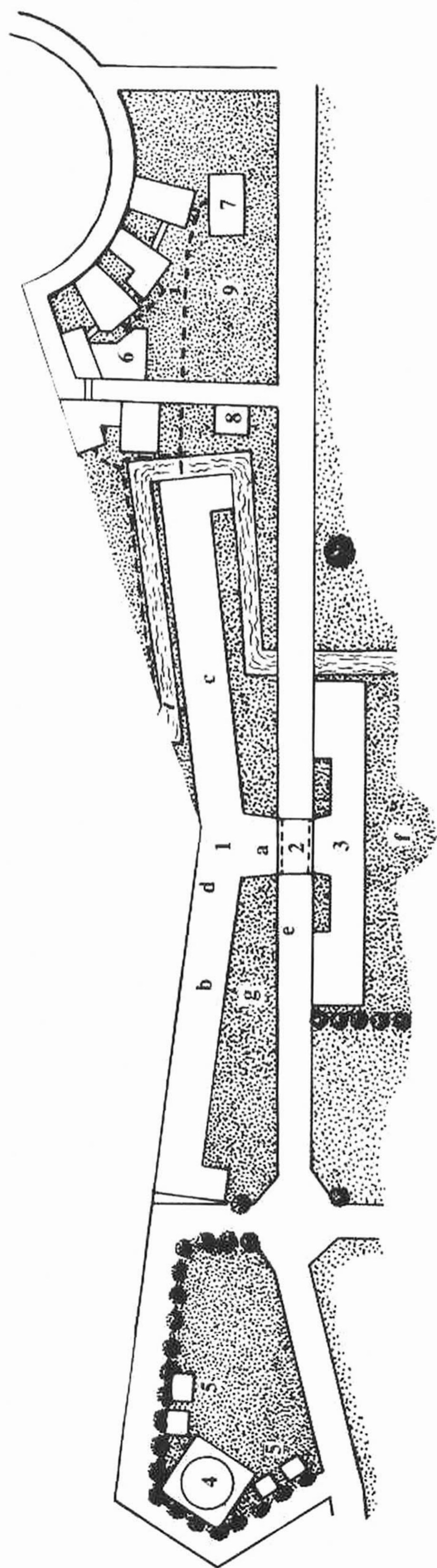
Las oficinas están en la parte construida como paso elevado (2), que cruza la Vía de los Sanadores. Un ancho corredor, suntuosamente decorado con frescos en los frisos y adornado con flores cada día, lleva desde el ascensor hasta el ala más meridional de las Casas (3). No hay más de cuatro camas en una habitación de estas salas, y hay muchas habitaciones separadas para uso de una sola persona. Esta ala se reserva para los pacientes de noble linaje o de familias ricas, y celadores con experiencia les proporcionan un mejor cuidado. Hay numerosos almacenes, cuartos de preparación

y salitas desparramadas por esta ala, que también tiene puertas (normalmente cerradas con llave) que dan a la calle.

Jardines excelentemente cuidados (g) rodean la Casa Principal. Son, principalmente, agradables céspedes rodeados de arbustos y algunos macizos de flores. Una maravillosa arcada (e) rodea el jardín, ofreciendo a los pacientes un cierto aislamiento de la transitada carretera. Construidos sobre pilares cuadrados, los arcos están esculpidos como elegantes rizos entrelazados de piedra. Un seto crece alrededor de la base.

Los más bellos jardines se encuentran entre el ala sur y la muralla (f). Aquí hay azaleas y arbustos de enebros, macizos de camelias, primulas y capuchinas, encantadores asientos tallados en madera, urnas de piedra en las que están plantadas delicadas flores y naranjos en miniatura, y veredas empedradas que tienen vista sobre la parte sur de la ciudad y las tierras más alejadas. Sus vistas se extienden desde el otro lado del Anduin a Ithilien, y en un día claro son, en efecto, imponentes.

LAS CASAS DE CURACION



- 1 = Salas de la Casa Principal
- 2 = Paso elevado
- 3 = Salas para personas ricas/hobles
- 4 = Piscina, aguas termales, baños
- 5 = Casas de enfermería
- 6 = Alojamiento de los sanadores, y laboratorios, herbolarios, etc.
- 7 = Hospicio para los incurables
- 8 = Casa del Portero (enterradores)
- 9 = Jardín Fragante



Símbolo de los Sanadores

EDIFICIOS EXTERIORES

El resto de los edificios de las Casas de Curación son menos impresionantes. Al este de la Casa Principal, cruzando un estrecho camino, se encuentra un césped cubierto de hierba rodeado de árboles por tres lados: altos y majestuosos pinos aromáticos que verdean todo el año. Sobre este césped hay un enorme edificio cuadrado con una cúpula (4) de mosaico azul. Esta tiene una piscina termal, donde manan y se calientan aguas especiales, así pacientes y víctimas de varios males pueden bañarse y tomar las aguas por sus efectos beneficiosos. La piscina está elegantemente decorada con turquesas y mosaico verde, y sus calderas están convenientemente escondidas en los sotanos.

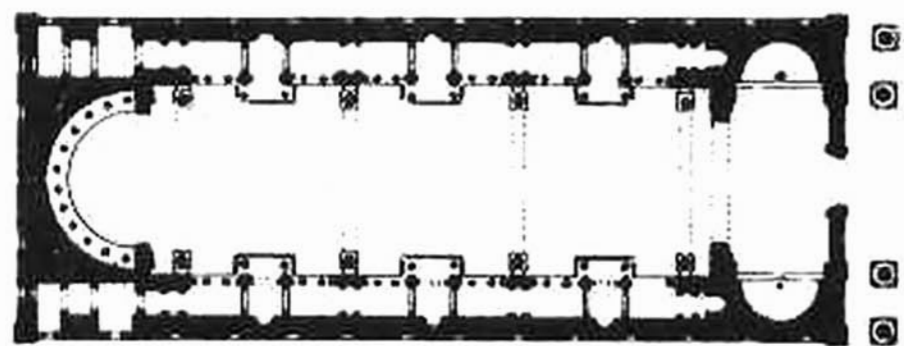
Cerca de la piscina termal hay cuatro enfermerías (5) donde los pacientes ancianos o enfermizos son atendidos personalmente. Cada casa hospeda a unos seis pacientes (si están completas) y dos celadores. Las familias y las asociaciones donan sumas razonables para alojar aquí en un tranquilo retiro y con excelentes cuidados a las personas mayores.

Al otro extremo de las Casas hay un grupo de edificios que tienen varios usos. Muchos son los hogares de los celadores y sanadores que trabajan en las Casas (6). Son típicas casas de huéspedes, aunque todas se unen mediante caminos cubiertos y pasillos a un pequeño barrio de viviendas. Hay también numerosas extensiones y salas convertidas en herbolarios, laboratorios, etc. Algunas son muy extrañas, con animales a medio diseccionar que penden de alfileres sobre tableros y con crisoles burbujeando que todavía producen toda clase de maravillosas decocciones e infusiones. Otras son más parecidas a pequeñas y estrechas bibliotecas de las que cuelgan manojos de hierbas y flores secas.

Además hay un edificio sombrío, un hospicio (7) para inválidos incurables y aquellos que están condenados a morir. Aunque los sanadores son eruditos y dedicados, no pueden curar todas las enfermedades ni cada herida. Estos desafortunados vienen aquí durante sus últimos días o semanas para encontrar paz y tranquilidad. Para aquellos en los que las Casas fracasaron, está la Casa de los Porteros (8) que se encuentra justo al lado de la calle principal. Los miembros de la Asociación de los Porteros, que residen aquí, fabrican ataúdes y trabajan como enterradores.

El Jardín Fragante (9) rodea estos edificios occidentales. Se compone principalmente de macizos de plantas que atienden con mucho esmero herbolistas sanadores, todos los jardines están meticulosamente situados para recibir el calor y la luz del sol. Están a cubierto o expuestos según sea necesario, sobre tierra húmeda o seca, suelo ácido o calizo, y se tratan con compuestos especiales. Se puede encontrar aquí casi cualquier hierba en la mayor parte de sus variedades florales cultivables.

El director de las Casas de Curación es Doreorn el Diestro, que es también Maestro-General de la Asociación de los Sanadores. Su subdirector, Malegorn, también trabaja aquí y está a cargo del hospicio. Conocido durante su juventud como un cirujano excepcional, Doreorn es un hombre mayor de pelo encanecido al que se conoce por su inclinación por las artes de la cirugía y la magia, y su relativo



Típico edificio de mercado

desdén hacia los remedios de herbolario y homeopáticos; de esta manera, presta poca atención al más reciente aspecto de las intervenciones de las Casas. Los pacientes más delicados se confían a Imorial, una madura sanadora que tiene a su disposición el apoyo total de los celadores de menor rango. Ella instruyó a Emelduin, el nuevo médico del Rey (ver 12.12), y es probable que el manto de Doreorn recaiga un día sobre sus hombros –todo lo que entorpece su camino son unos pocos partidarios leales al favorito de Doreorn, Malegorn.

10.62 TERIMBREL EL CAZADOR DE RATAS

La de Terimbrel es una extraña (y en la actualidad única) ocupación: es el cazador de ratas de Minas Anor. Como tal, ocupa una casa y posición igualmente únicas en la historia del pueblo anoriano.

La historia (que puede oírse muchas veces en una sola visita a la ciudad), se remonta a los tiempos de Ciryandil cuando hubo una disputa entre el Cónclave y la Asociación de los Aguadores, en la que todos los asociados más antiguos, y muchos de sus oficiales y aprendices, dejaron la ciudad. Se dice que la esposa del Príncipe-Presidente desairó al Maestro de los Canales, y que también un rencor largamente contenido agravó la situación. Cualquiera que fuera la causa, los ciudadanos de Minas Anor pronto sintieron los efectos –desde los anónimos trabajadores hasta el mismo Príncipe-Presidente, en la Ciudadela de la Roca. Sin nadie que hiciera funcionar los canales, atendiera el complejo sistema de abastecimiento de agua de la ciudad y desatascara las tuberías, pronto las aguas residuales retrocedieron. La inmundicia invadió las calles y el suministro de agua potable se volvió tan poco fiable que la gente no se arriesgaba a utilizarla para lavar la suciedad ante su puerta, para no dejar a nadie sin agua. Y en este punto, ¿llegarían a inundarse en una o dos horas los niveles superiores?

Sin embargo, la suciedad y las aguas residuales se convirtieron en algo peor. Minas Anor, construida sobre roca sólida y con su maravillosa instalación de cañerías, siempre se distinguió sobre otras ciudades, porque no tenía ratas. No había lugar donde las alimañas se escondieran, reprodujeran o alimentaran, y las pocas que lograban pasar escondidas en una carretada de grano o de coles pronto eran descubiertas y exterminadas o se las hacía morir de hambre. Entonces, como si salieran de la nada, aparecieron las ratas. Crecieron sobre la basura que se estaba pudriendo y la inmundicia en descomposición que se esparcía sobre las calles, y se amontonaba en los desagües y contra las paredes. Enjambres de ellas vivían en bodegas y sótanos, escabulléndose durante la noche para buscar la comida que pudieran encontrar entre la basura e incluso atacaban ocasionalmente a personas solitarias o mordían a los niños que jugaban.

El Cónclave decidió que se debía hacer algo, pero la irascible mujer del Príncipe-Presidente gobernaba sobre él y no invitó a los aguadores a que regresaran para limpiar la ciudad. Muchos dudaban que, de todos modos, pudieran llevar a cabo la tarea y pocos presionaron por su regreso. En medio de la desesperación, un desconocido llegó a la ciudad, deteniéndose ante la Casa del Guardián de las Llaves para hablar con el Guardián. Preguntó si podría ser llevado hasta el Cónclave, diciendo que podría ayudarles con su problema.

Apresuradamente el Príncipe-Presidente convocó el Cónclave e invitó al desconocido a dirigirles la palabra. Era un sujeto alto y degado pero fuerte, vestía un traje de color bermejo y marrón, con una larga capa que nunca se quitaba. Se presentó como Als-afar-Laistan hablando con un ligero acento norteño, y rehusando mostrar su cara, que mantenía

oculta entre las sombras de su capucha, ya que era, dijo, horrible de contemplar. El visitante afirmó que podría ayudar a los sabios de la ciudad, que sufrían una plaga de ratas. Als-afar-Laistan mostró una pequeña lira y dijo que cuando la tañera, las ratas le seguirían y abandonarían la ciudad. Cuando los señores de la ciudad empezaron a reírse y la esposa del Príncipe-Presidente más fuerte, Als-afar-Laistan comenzó a tocar, y caminando alrededor de la Cámara salió por la puerta. Al cabo de unos minutos regresó, y detrás de él había una fila de doce ratas. Entonces el Cónclave paró de reír y el Guardián de las Llaves le dijo que pidiera recompensa por sus servicios, lo que fuera, lo que le pareciera más provechoso.

Als-afar-Laistan se volvió hacia el Príncipe-Presidente y dijo que le gustaría una casa en el nivel más alto de la ciudad y cien mil ereniones o coronas de oro. Todos los sabios se quedaron boquiabiertos ante su descaro, y la esposa del Príncipe-Presidente pateó el suelo de indignación. Pero Als-afar-Laistan se mantuvo firme y declaró que tal era su precio, y que podrían tomarlo o dejarlo. El Guardián acompañó a Als-afar-Laistan fuera de la Cámara y dejó al Cónclave que debatiera el asunto. En medio de un torrente de irreflexivas palabras, la esposa del Príncipe-Presidente gritó en contra de las indignantes demandas del hombre; pero finalmente los votos de las asociaciones, pensando por una vez en sus sufridos miembros, ganaron la votación y se comunicó a Als-afar-Laistan que la ciudad adquiriría sus servicios por los honorarios que pedía. El Príncipe-Presidente se puso en pie (incitado por su esposa) y, mirando ceñudamente a Als-afar-Laistan, le dijo al desconocido tañedor que si quedaba una sola rata en la ciudad perdería sus honorarios.

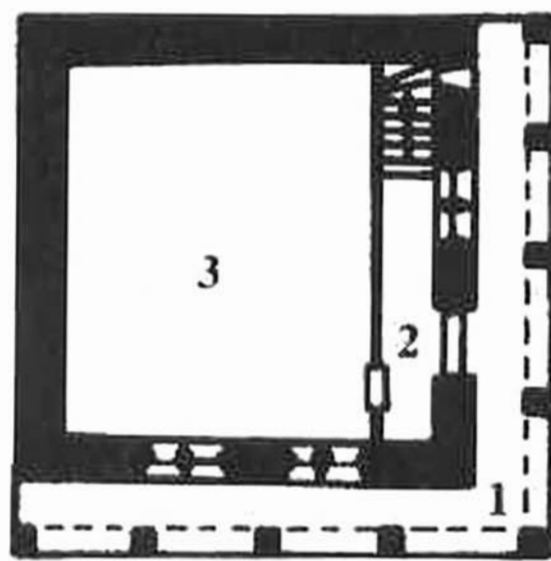
Als-afar-Laistan hizo simplemente una reverencia y dió las gracias a los reunidos, mencionando al Guardián que volvería al día siguiente para recoger sus honorarios. Entonces se encaminó a la puerta más alta de la ciudad, en donde se reunían los faroleros. Y siguiéndolos cuando se pusieron en camino, Als-afar-Laistan tocó una preciosa melodía con su lira, enjambres de sombras se reunieron detrás de él en los

nuevos remansos de luz. Los sonidos de los arañazos de las diminutas garras sobre el empedrado y el golpeteo de cientos de miles de patas sobre las piedras atravesaron claramente el aire, porque ninguna de las ratas chillaba. Todas iban en silencio, atentas a las bailarinas notas que pendían en la oscura noche.

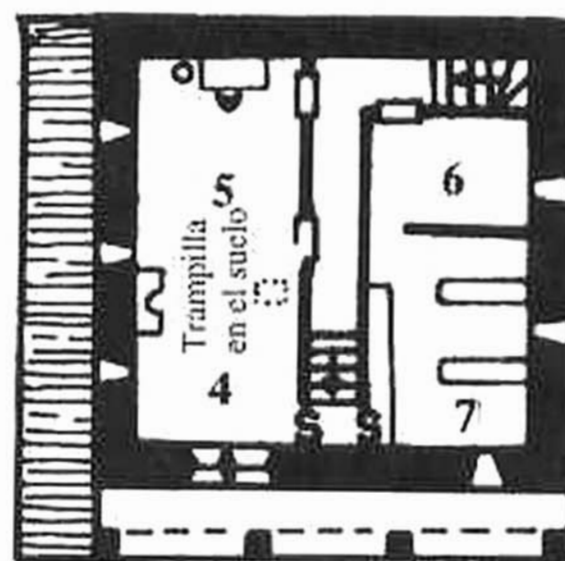
Finalmente, los faroleros llegaron a la Casa del Guardián de las Llaves y entraron a toda prisa, mientras Als-afar-Laistan marchaba através de la Gran Puerta; y por toda la ciudad, la gente se maravilló al ver sus bodegas vacías, sótanos abandonados y calles desinfectadas. Incluso las ratas habían limpiado casi toda la inmundicia al marcharse, como si hubiera sido su última comida. Habían saltado desde cada ventana y debajo de cada puerta, apretándose y desparramándose en una numerosísima multitud. Ahora todo estaba tranquilo y no quedaba una sola rata.

Esa tarde el Príncipe-Presidente no durmió. No sólo estaba preocupado por lo que tenía que pagar a Als-afar-Laistan, además su esposa le reñía y criticaba continuamente su incompetencia. Al final, dejó de lanzar improperios y llamó a su criado de mayor confianza.

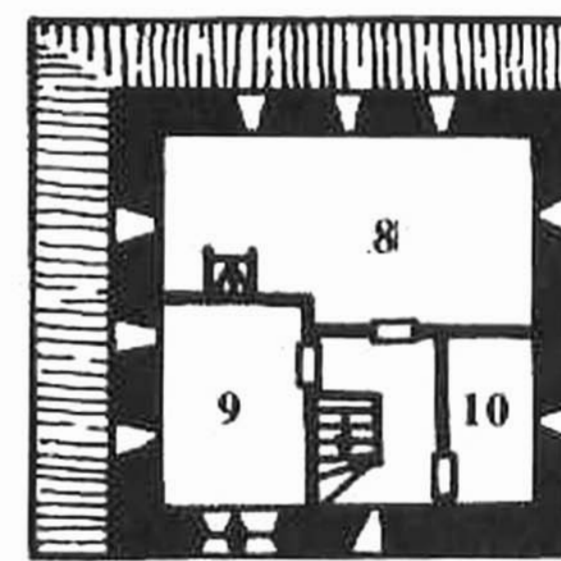
Al día siguiente el Cónclave se reunió de nuevo, y otra vez Als-afar-Laistan apareció ante ellos, esta vez anunciando que había limpiado la ciudad de ratas. Los miembros estaban sentados en un silencio sepulcral, porque sabían que era cierto. Cada uno de ellos había estado ocupado desde el amanecer, buscando en cada rincón y cada grieta, preguntando a todo el mundo si alguien había visto una rata desde la noche anterior. Pero nadie había encontrado ninguna rata. Tendrían que pagar a Als-afar-Laistan sus honorarios. Justo entonces se escuchó un sonido peculiar, y todos se volvieron para mirar a la furiosa esposa del Príncipe-Presidente. Dando chillidos, saltó sobre su silla acallando a la asamblea. Alrededor de la vistosa mesa que compartía con su marido se veía un pequeño hocico y un cuerpo peludo. Todos los miembros dieron gritos de alivio mientras el Príncipe-Presidente daba a gritos ordenes a sus guardias para que se llevasen a la fuerza a la rata y al cazador.



Planta baja



Primera planta



Segunda planta



Tercera planta

Terimbrel desprende un olor hediondo y asqueroso; también es miembro del Anillo de Sangre. Tiene terriers para cazar las ratas. Ocasionalmente toma huéspedes pero pocos permanecen algún tiempo.

TERIMBREL EL CAZADOR DE RATAS



La casa de Terimbrel

Antes que pudieran echarle mano, Als-afar-Laistan había cogido su lira y empezado a tocar esta vez una tonada diferente. Los guardias se detuvieron mirando fijamente hacia el techo, repentinamente calmados como barcos sin viento en sus velas. En ese momento el culpable apareció. Como si la llamara, la canción convocó mágicamente al criado de la esposa del Príncipe-Presidente desde su escondite detrás de un tapiz. Sujetando una pequeña bolsa de cuero, salió bailando ante el Cónclave mientras Als-afar-Laistan seguía tocando. Recogió rápidamente la rata y la puso en su bolsa, tirando a fondo de los cordeles para que la rata no pudiera escapar. Entonces, la esposa del Príncipe-Presidente bajó de su silla, cogió la bolsa, y haciendo piruetas siguió a Als-afar-Laistan fuera de la cámara. Bailando a través de toda la ciudad con el roedor como compañero, salió por la Gran Puerta, y nunca más se la volvió a ver.

Als-afar-Laistan regresó al siguiente día. Nadie se arriesgó a ponerle la mano encima. En la cámara del Cónclave había veinte sacos, cada uno con cinco mil coronas de oro, y el Maestro Cantero preparado con unos dibujos enrollados que detallaban los planos de una nueva casa. El Príncipe-Presidente estaba abatido, pero al menos había dormido bien la noche anterior. Als-afar-Laistan declaró, con una risita, que estaba seguro que en la ciudad no había más ratas de ninguna clase. Sin embargo, había perdido toda propensión a quedarse. Als-afar-Laistan se volvió hacia el Príncipe-Presidente y le preguntó si podría llamar al criado. Cuando apareció, Als-afar-Laistan le preguntó si a cambio el criado podría aceptar sus honorarios —a condición que se ocupara del empleo de la caza de ratas, para lo cual se le otorgaría la casa, y que no gastara el dinero en sí mismo. Tranquilizado, el Cónclave se mostró rápidamente de acuerdo.

Después de ese día, nada más se volvió a oír del desconocido del norte. Algunos claman que era un mago, otros un agente del Señor Oscuro que se había rebelado, otros que era el mago Radagast el Pardo disfrazado. Pero su legado permanece, y la Casa del Cazador de Ratas se levanta en el sexto círculo de la ciudad.

Los cazadores de ratas a través de los siglos han sido todos hombres buenos y honestos, disfrutaban de la poca riqueza que podían poseer, y estaban siempre preparados para ayudar a los necesitados, pobres, y desesperados. Quién pudiera haber sido Als-afar-Laistan, el pueblo llano de Minas Anor le considera un santo y su benefactor.

LA CASA

La Casa de Terimbrel es la misma casa mencionada en la historia, que se construyó por orden de Als-afar-Laistan. Tiene una forma algo peculiar, ya que el criado que se convirtió en el primer cazador de ratas de Minas Anor no tenía mucha idea sobre arquitectura. Pero el Maestro Albañil intentó, aunque con dificultades, construirla de acuerdo a sus deseos.

La planta baja es una gran habitación cuadrada, dos de cuyos lados están flanqueados mediante una arcada de claustro (1), que está pintada de un crema pálido. Dos ventanas dobles enrejadas se encuentran de cara a la calle. La entrada (2) es una puerta de madera maciza con bandas de hierro que se abre a un sencillo corredor sin adornos que lleva a una escalera. Hay también una puerta sin adornos, cuya base está chapada con hierro y tiene muchos arañazos. Detrás de ella están las perreras de Terimbrel (3), donde guarda unos veinte terriers, pequeños perros de pelo corto, delgados pero fuertes capaces de rastrear ratas y atraparlas. Tienen afiladas garras y dientes incisivos, y un fino sentido del ol-

fato que les ayuda. Aunque los limpia raramente, y su guarida es hedionda, Terimbrel cuida bien a sus perros, como criaturas que son. Hay una trampilla en el techo bajo de las perreras a través de la cual se les puede alimentar fácilmente cada tarde.

En la primera planta hay dos grandes habitaciones que se abren al corredor, en el cual hay también más escaleras que suben. A un lado está el taller de Terimbrel (4) y una cocina (5). En estos cuartos es donde pasa la mayor parte del tiempo cuando no trabaja dando caza a alimañas. Comparten una calurosa chimenea y un fogón. En el taller, Terimbrel repara sus redes, sondas, collares, pértigas, lazos, trampas y cualquier otra cosa asociada con sus perros y otros aspectos de la caza de ratas. En la cocina hay una mesa y sillas, y alacenas para guardar comida.

Enfrente está su oficina (6) y el almacén (7). La oficina está desordenada, con un maltrecho viejo escritorio y diarios con interesantes anotaciones garabateadas por los cazadores de ratas de los últimos doscientos años. Aunque pocos sabían leer y escribir. El almacén está incluso peor, sus estanterías están cargadas con trastos viejos de todas clases. Literalmente no hay nada de valor en la habitación. Excepto... una puerta secreta que está escondida detrás de una estantería. Parte del almacén y de la oficina forman una diminuta habitación secreta donde se aprecia mejor la verdadera identidad de Terimbrel, porque es un miembro del Anillo de Sangre y propietario de la fortuna que legó Als-afar-Laistan al primer cazador de ratas. El criado y sus sucesores invirtieron cuidadosamente la fortuna, más regia que fabulosa, y parte de ella se encuentra ahora aquí, se ha canjeado por objetos muy valiosos y utilizado principalmente de manera clandestina, así nadie podría averiguar su tamaño. A través de los años se ha obsequiado con diez mil coronas de oro a los cazadores de ratas, este tesoro escondido aún incluye 5.000 piezas de oro en joyas y objetos mágicos que se encuentran aquí y otras 10.000 mo que se guardan en más escondites secretos de Terimbrel. Los libros y tomos mágicos de Terimbrel completan este magnífico tesoro, bien protegido contra la posibilidad que un ladrón afortunado lo descubra.

Trampa: *La cámara secreta es absurda (-70) de divisar y la guarda una trampa letal en la pared. Su mecanismo es extremadamente difícil (-30) de abrir y cualquier fallo, evitando con éxito la cerradura, desencadenará el lanzamiento de un bloque de la pared que saldrá desde la parte trasera de una de las secciones de la estantería de enfrente. Cualquiera que esté a un metro y medio de la trampa debe hacer una maniobra temeraria (-50) o será víctima de un ataque de desequilibrio/aplastamiento de +75 cuando el bloque cierre la puerta secreta.*

En la segunda planta se encuentra el enorme, y una vez espacioso, dormitorio (8) de Terimbrel. Desordenada, sucia y desaliñada, la habitación desprende un olor un poco repugnante. Varios viejos y mugrientos trajes se amontonan en los armarios de las paredes, junto con unos pocos muebles hechos a mano. Una escalera de caracol sube hasta la pérgola (11), un pequeño mirador sobre la ciudad una planta más alta que sus vecinos.

Un dormitorio de más (9), ocupa también la segunda planta. Terimbrel toma ocasionalmente huéspedes de pago a los que no desanima la apariencia de pobreza, pero rara vez se quedan mucho tiempo. Incluso Terimbrel sufre de algunos problemas olorosos, que comparte con el resto de sus habitaciones. Sólo el pequeño, y aparentemente poco utilizado, cuarto de baño (10), permanece aseado.

10.63 LA CÁMARA DEL CÓNCLAVE

El Cónclave: el gran consejo gobernante de Minas Anor, es un organismo que sólo se asemeja a la propia corte del Rey en prestigio y poder. Cónclave: de las antiguas palabras que significan "con una llave". Cada miembro porta una llave como símbolo de autoridad y que presenta para entrar. ¿Es sólo una coincidencia que la magnífica cámara del Cónclave se parezca a la forma de un enorme agujero de llave?

De hecho la cámara del Cónclave tiene dos propósitos. No sólo es el lugar de reunión semanal del Consejo, es también el lugar de trabajo diario de cuarenta escribas que se ocupan de los más importantes aspectos de la administración de la ciudad —desde las remuneraciones de los aguadores hasta las solicitudes de ciudadanía de los refugiados.

La Cámara es un edificio alto e imponente que domina el Cuadrante Noble, un gran cuadrado en el lado norte del sexto círculo. Lo rodean las residencias de los nobles y de las más poderosas familias. Inmediatamente antes y flanqueando el edificio hay un pavimento en forma de red (1) formado con redondas piedras blancas puestas con argamasa roja. Se dice que las piedras provienen de las playas de Pelargir mientras que se supone que la argamasa es coral molido. La verdad carece de importancia, y el pavimento resalta espléndidamente las blancas columnas de piedra del edificio, cada una terminada con un capitel de alabastro de color rojizo o rosa pálido. Dos bandas de piedra a color circundan la rotonda, tal y como se conoce a la propia Cámara (ver a continuación el 9).

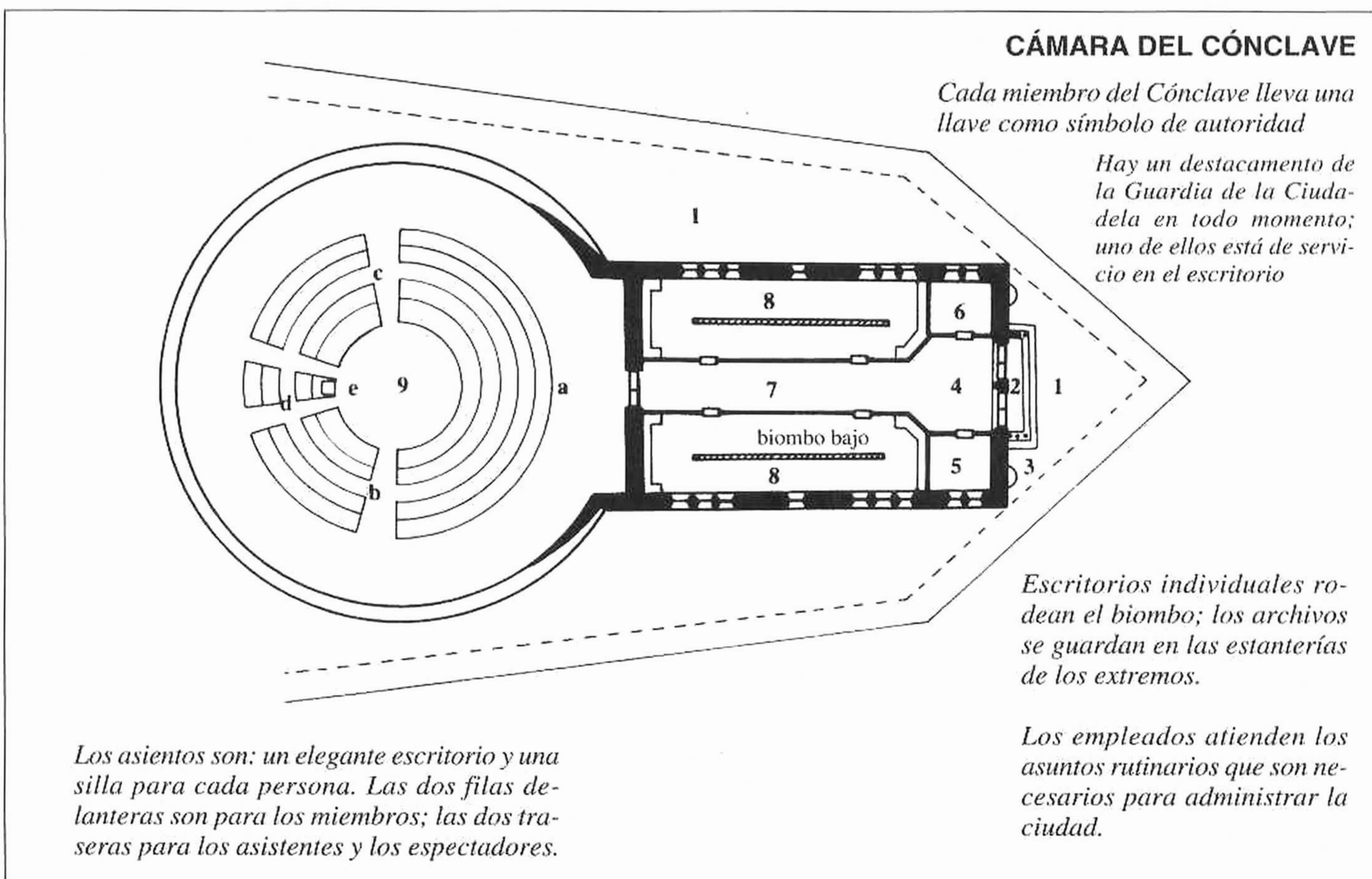
La única entrada a la Cámara está debajo de un pórtico saliente (2) en lo alto de un grupo de tres anchos escalones. El escalón más alto es de mármol de color rojo oscuro con un borde dorado. Aquí, dos enormes puertas dobles flanquean un pilar central blanco en el que están grabados en nítidos caracteres negros los nombres de los anteriores Príncipes-Presidentes. A ambos lados del pórtico hay unos

enormes soles dorados, los símbolos de la ciudad (3), que están moldeados con metal, plata y oro. Cuelgan como enormes escudos y cada semana los bruñen. Centinelas permanecen junto a las puertas, seis en total. Son hombres de la élite de la Guardia de la Ciudadela que impiden la entrada a cualquier persona sin permiso.

Ambas puertas se abren a un imponente vestíbulo (4). De unos 8 metros de alto y amueblado sólo con un escritorio en forma de arco, enseguida, la sala hace que todos parezcan pequeños menos los visitantes más robustos. El techo está decorado con escenas de la vida de Anárion, incluyendo la Caída de Númenor y la Guerra de la Última Alianza. Las paredes son principalmente de un blanco sin mezcla, con discretas lámparas y ocho estatuas dedicadas a aspectos de los Aratar, como Nahar el caballo de Oromë, un cántaro corriente con las lágrimas de Nienna, la estilizada corona de Manwë y una guirnalda de estrellas como la que hizo Varda. Otros seis hombres guardan la sala con las insignias reales sobre las cotas de malla de brillante mithril y las relucientes espadas, su sargento se sienta en el escritorio junto con dos guardianes que toman los nombres de todos aquellos que entran, buscando ayuda o consejo de los escribas y los administradores del interior.

Los guardias están acuartelados durante el día en la sala de guardia (5) justo al lado del vestíbulo, aunque hacen la ronda hasta sus barracones. Los centinelas del exterior también se mantienen de guardia durante toda la noche. Los guardias se turnan cada dos horas, y sirven durante tres periodos de dos horas cada día. Durante la noche hay dos rotaciones de seis horas. La sala de guardia tiene asientos y espacio para relajarse; la comida se trae desde los barracones a horas señaladas. Los hombres libres de tareas se mantienen ocupados con juegos o cuidando de su equipo.

La sala de los guardianes (6), donde los guardianes que están a cargo de todo el edificio mantienen una pequeña ofi-



cina, está frente a la sala de guardia. Varios mensajeros se encuentran aquí, esperando a que los llamen los administradores o los miembros del Cónclave que les requieran para llevar corriendo un recado o una carta. Aunque repleta de archivos, la habitación se mantiene bien cuidada y ordenada bajo la severa mirada de Gailong, un anciano guardián de raza dúnadan menor que tiene un gran interés por la poesía. Su trabajo le permite estar sentado y leer la mayor parte del tiempo, ya que tiene a su personal organizado a la perfección.

Un espléndido corredor (7) une el vestíbulo con la rotonda. Este ancho pasillo tiene las paredes cubiertas con paneles de madera tallada con un diseño parecido a un panal de rombos verticales. Cincuenta estandartes, representado a los cincuenta miembros del Cónclave, cuelgan de dos hileras de astas que sobresalen en lo alto de las paredes. Algunas veces hay menos, cuando han sido nombrados menos de diez consejeros. Retratos de los anteriores guardianes y de otros miembros notables del Cónclave adornan las paredes debajo de los estandartes. Estos tienden a ser bastante antiguos, y descoloridos u oscurecidos a causa de la suciedad.

Enormes oficinas de plano abierto (8) se abren a ambos lados del corredor. Cada una de estas salas alargadas está dividida mediante un bajo biombo de madera delgada al que rodean veinte escritorios. Los escribas y administradores que llevan los asuntos oficiales de la ciudad trabajan en estas salas, copiando edictos y transcribiendo las actas del Cónclave, registrando las sentencias de las cortes, procesando todas las cuestiones de las finanzas y el Tesoro, y guardando las facturas de las recaudaciones de los impuestos y los servicios públicos. La tarea es colosal, así que hay otras pequeñas oficinas por toda la ciudad que alojan a otras organizaciones (como en el interior de las correspondientes asociaciones) que se ocupan de la ley.

Una enorme rotonda (9) forma la Cámara del Cónclave, la mitad más grande de este bello edificio. Esta es una cámara circular de paredes erguidas y un techo un poco abovedado. En lo alto de la cúpula hay una enorme ventana circular que proporciona luz al suelo de la Cámara y al asiento de la presidencia. La planta (e) forma el centro de la sala y se encuentra en una leve depresión, que crea el descenso gradual de cuatro filas de asientos. Los asientos se organizan en cuatro bloques, el más grande de los cuales (a) ocupa la mitad del zona central de la cámara. La parte delantera son dos filas de doce y dieciseis asientos con escritorios para los diputados de las asociaciones, por orden de primacía. Detrás de ellas hay dos filas de bancos que tienen una capacidad para cincuenta personas: que utilizan los escribas y secretarios de los diputados, y cualquier persona que inviten.

Los demás bloques de asientos son semejantes; uno (b) es para los doce candidatos y sus hombres de confianza; otro (c) para los diez consejeros. El bloque más pequeño (d) contiene el asiento de la presidencia, que ocupa el Príncipe-Presidente o, en su ausencia, el Guardián de las Llaves. Los asientos de todos los miembros están bellamente realizados, tallados en madera lisa de color miel añeja por la edad y el pulido, pero contrastan con el detallado trabajo del asiento de la presidencia que es magnífico. Está hecho de lebethron, una madera de color oscuro, tiene un respaldo alto y recto y un dosel, del que cuelgan cortinas de color plateado. Es tan diferente de las sillas afelpadas, los escritorios y el resto de mobiliario de la Cámara que crea un centro de atención inmediato.

El asiento de la presidencia mira hacia el espacio abierto en el suelo (e) donde los oradores pronuncian discursos ante sus colegas. El suelo está decorado con un diseño de

marquetería, un entarimado de bloques de madera dorada y lebethron que representa a un espléndido sol, sus radiantes rayos extendiéndose hacia todos los asientos de los miembros. Lámparas de pared, brillantemente trabajadas en plata y oro, rodean el área de asamblea, de tal manera que crean sitios para los criados que esperan con los asistentes. Otro suelo de madera, este hecho con delgadas bandas de madera oscura, circunda la zona de asientos. A los ciudadanos normales se les permite estar en filas aquí y contemplar los actos (cabe suponer en silencio) cuando el Cónclave celebra una sesión abierta.

10.64 LA CASA DE LOS SONIDOS REPIQUEANTES

Uno puede imaginarse a este edificio como si hubiera sido cogido de otra ciudad y emplazado aquí —quizás traído incluso del maligno Mordor. La piedra gris oscuro y los contornos desproporcionados lo hacen parecer enorme y pesado, tanto que podría hundirse en la roca que hay debajo de él. Pero aunque este lugar parece lóbrego desde el exterior y dentro encarna algunos de los ardientes aspectos de Údun, es el hogar de uno de los grupos más respetados de anorianos de entre las seis asociaciones principales: los armeros.

La Casa es uno de los edificios más antiguos de Minas Anor, se construyó en piedra durante los días en que la mayoría se construían de madera. Se dice que hace más de mil años hubo varios enanos entre los asociados, que ayudaron en el diseño de la construcción. Después de tanto tiempo aún quedan algunos indicios de los naugrim, y todavía se da la bienvenida aquí a los ocasionales viajeros enanos.

Cuatro sencillos escalones conducen hasta la entrada (1), una puerta sólida y chapada de hierro. Detrás hay un largo pasillo aunque debilmente iluminado. A la derecha hay un escritorio (2) donde Mattonor, un anciano herrero convertido en escriba descansa pacientemente y coge los pedidos de los clientes, o envía a un recadero desde la oficina (3) a buscar a un asociado de la Casa. Raramente se permite pasar del escritorio y continuar pasillo abajo a alguien que no sea un armero. Dos escribas pertenecientes a la Casa mantienen ordenada la oficina (3).

El pasillo conduce a una escalera descendente que finaliza en una puerta, una pesada puerta de madera reforzada con cerrojos de hierro que normalmente se atranca desde el otro lado. Si alguien llama, se abre una ranura en la puerta y quién haya llamado debe identificarse para que la puerta se abra. Hay una plantilla de ocho sirvientes que esperan en el patio (4) para realizar esta tarea y atender a las necesidades de los armeros que trabajan en las diez herrerías (5). Si el tiempo es malo, se cobijan en el almacén (6), que tiene una puerta atrancada y protegida de forma parecida, y que se abre a una estrecha calle entre la Casa y la muralla interior que da al quinto círculo.

Estas herrerías se distribuyen alrededor del patio rectangular y las comparten varios armeros, para que su uso sea máximo. El continuo sonido repiqueante que emana de las salas de piedra —los ecos del metal al ser martilleado sobre los yunques— da nombre a la Casa. Cada herrería contiene una enorme forja que comprende varios niveles, proporcionando varias temperaturas. También están equipadas con toda clase de herramientas inimaginables: incluyendo tres o cuatro yunques de diferentes clases, baños de inmersión, colgaderos de enfriamiento, moldes, cubetas, y estanterías con materiales en bruto de los herreros. En cualquier momento, trabajan aquí más de tres armeros, cada herrería dispone también de aprendices. Una de las herrerías (a) es

en el Salón –un Salón de Banquetes y un Salón de Baile. Una vez fueron dos salas gemelas para fiestas, pero hace cientos de años una ardió durante un terrible incendio, así que en la nueva, se construyó un fantástico salón de baile en su lugar por orden del joven Rey Calmacil.

El extremo nuevo del edificio es luminoso y espacioso, con una atrevida arquitectura de mármoles dorados y blancos. El extremo antiguo es de estilo más tradicional, de típica piedra caliza anoriana y bóveda de madera. De algún modo casan sin desentonar demasiado, y es ciertamente el más resplandeciente de los edificios reales fuera de Osgiliath.

EL VESTÍBULO Y EL SALÓN DE BAILE

La entrada al Merethron es una serie de puertas que se encuentran entre los pilares de mármol veteados de dorada cuarcita. Cada puerta (hay cuatro en total) tiene dos metros y medio de ancho y seis de alto. Forjadas en bronce, están cubiertas con placas de plata, que están embellecidas con diseños dorados: los símbolos de la familia real alternados con el sol naciente de Minas Anor. Hay siempre un par de centinelas estacionados en la parte exterior de las puertas, ya que un osado ladrón se hizo una noche con diez de las placas de plata originales –a pesar de la presencia de los barracones de la Guardia al otro lado de la calle.

Detrás de las puertas se encuentra el opulento vestíbulo (1), cubierto con más mármoles dorados y amarillos. A un lado hay una pila con flores tropicales de una casi imposible belleza. Enfrente de las puertas de salida están las puertas del salón de baile (ver 5 más abajo). Están hechas de marfil cubiertas de carnelias, ojos de gato, y ágatas amarillas. Siete arañas de cristal doradas y numerosas lámparas de aceite iluminan la sala que también desprenden un delicado aroma. Siguiendo un corredor, cubierto con ricos tapices de todas las partes del reino, se encuentra el Patio de la Fuente (2). Este forma una unión entre el salón de banquetes y el salón de baile. Su piso está cubierto con siete losas de mármol, los intersticios en forma de estrella están rellenos con cristales especiales tintados con hilos de plata y tonos del arco iris. En el centro hay una taza triangular de pórfido de color blanco. Está llena de agua, y en el centro se levanta una réplica en oro de una de las conchas marinas de Ulmo, que lanza al

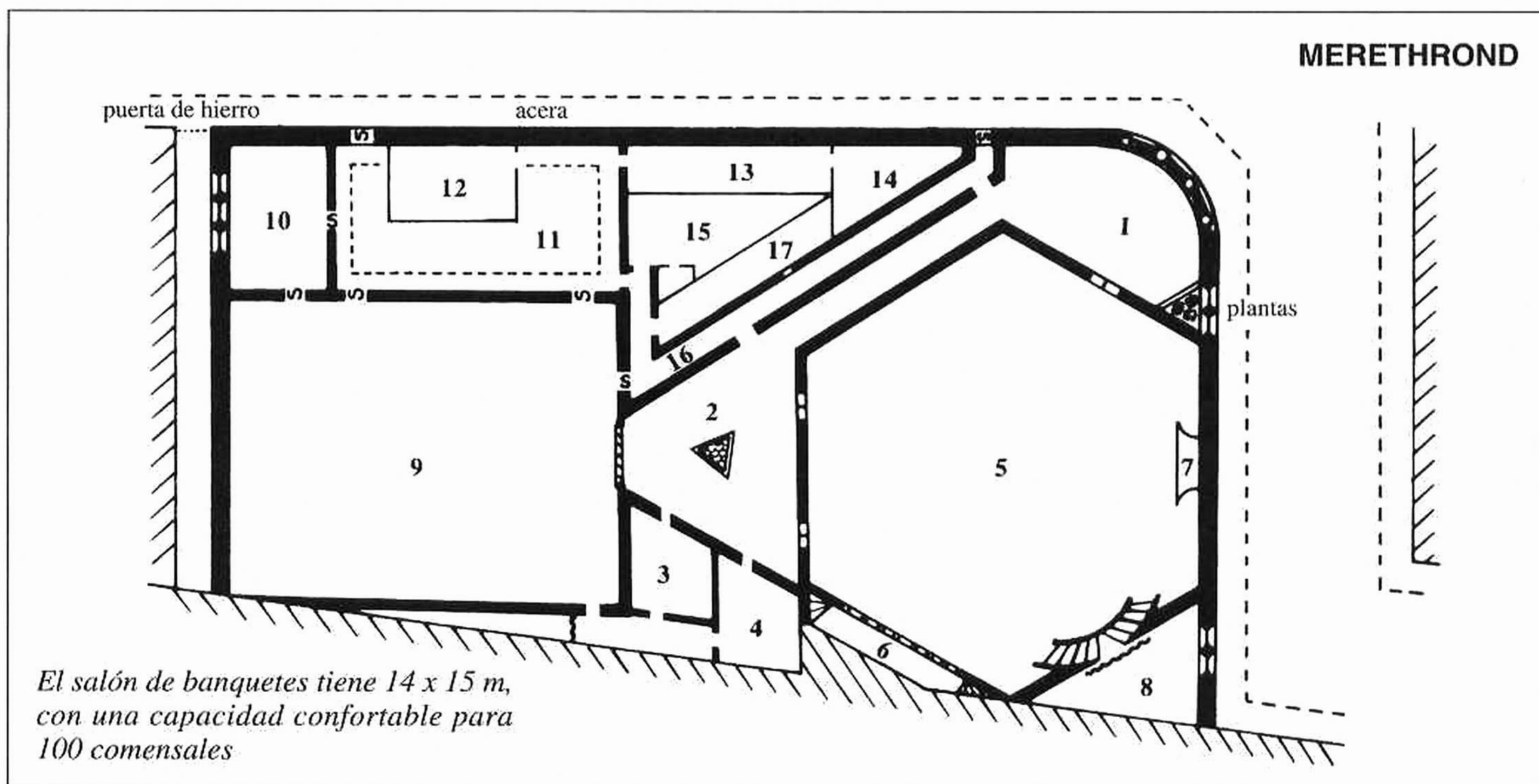
estanque siete chorros de agua hacia arriba en cascada. Dos pequeñas habitaciones al lado, que también están unidas con el salón de banquetes, son los aseos y tocadores para los nobles (3) y sus mujeres (4), y disponen de cualquier lujoso utensilio para el aseo.

El salón de baile de seis lados (5) es inmenso. Tiene veintidós metros de una esquina a otra sin pilares interiores, con un techo piramidal que se sostiene mediante afiladas columnas de piedra. Las paredes están cubiertas con más mármol, coronado con un gigantesco mural circular que representa el paisaje de Meneltarma. Les llevó, a los más reputados artistas de la asociación anoriana, tres años completar el fresco. Del techo cuelgan trece arañas de cristal, las mejores están justo en el centro. A un lado, dos cortos tramos de escalones suben, desde un extremo del salón de baile, a un balcón (6) protegido mediante una balaustrada. Aquí hay algunos asientos para aquellos que deseen recuperar el aliento a causa de los frenéticos bailes típicos gondorianos. A veces la música para los bailarines la suelen tocar los músicos desde el balcón, pero más a menudo desde la tribuna (7). Esta es una plataforma de madera a la que se llega mediante una tambaleante escalerilla de metal. La tribuna está bellamente tallada y sujeta a la pared a unos tres metros por encima del suelo, sobresale hacia adelante de manera escalonada, de tal manera que la parte trasera está todavía otros dos metros más alta. Tiene capacidad para dieciocho músicos. Una broma frecuente es sobre el dinero que cobran por subirse a esa posición peligrosa.

Si los bailarines quieren retirarse durante un tiempo mayor, una escalera gemela más elegante llega hasta un arco de borde dorado y cubierto con cortinajes de terciopelo ámbar oscuro. Estos conducen a una pequeña habitación retirada (8) de altas ventanas, con pequeñas lámparas y amueblada acogedoramente. Los criados atienden aquí las necesidades de los invitados.

EL SALÓN DE BANQUETES

El extremo antiguo del edificio, el salón de banquetes (9) encaja más con la imagen establecida de los salones reales. Grandioso y sin embargo reservado, de paredes de piedra y, elegantes y antiguas vigas de madera, el salón de banquetes



le causa a uno una sensación de historia y dignidad. Las grandes puertas del patio de la fuente son de madera oscura, curada con el tiempo y los años de incesante pulido, sus lustrosas fibras se muestran con perfecto detalle, y sus oscilantes bisagras se abren sin ruido. Dentro, el mobiliario está extraordinariamente bien proporcionado y adaptado perfectamente con lo que le rodea, desde los elaborados motivos en forma de hoja de parra tallados en cada rincón y, las grietas de las altas mesas y los asientos reales, hasta las abrazaderas de madera que sostienen las antorchas que no producen humo, y las lámparas de aceite en forma de racimos de uvas. Los paneles de madera que cubren las paredes esconden de forma inteligente varias puertas a través de las cuales los criados vienen y van incesantemente, portando jarros y humeantes fuentes. El confortable salón tiene capacidad para cientos de juergistas, algunas veces se apretujan más en las principales ocasiones sociales.

Cuando es necesario hay también una sala privada (10) para que se retiren el Rey o el Príncipe-Presidente, o se alojen algunos invitados. Lujosamente decorada, sólo una solitaria y exquisita mesa de comedor y una docena de elegantes sillas ocupan la cámara. Lámparas doradas esculpidas adornan las paredes, sus cubiertas de porcelana proyectan luces y sombras desde cada hornacina. Esta habitación también se utiliza para guardar la vajilla de plata que se utiliza en cada banquete, y tiene su propia conexión secreta con la cocina.

La cocina (11) domina la zona de los criados del salón. Aquí una pasarela alrededor de la zona de trabajo da libre acceso al exterior, al salón de banquetes y al comedor privado a través de puertas especiales escondidas. Varios hornos, fogones y dos hogares, donde se prepara y cocina la comida, dominan la zona de trabajo. Unos veinte empleados trabajan en esta zona. Más empleados trabajan en la despensa (12) donde se lavan y secan los utensilios y la vajilla que se utiliza en la cocina y en el salón de banquetes, para devolverlos al lugar apropiado. La despensa también guarda los víveres normales (la mayor parte de los demás alimentos para las fiestas llegan frescos del día procedentes de los proveedores más refinados de la ciudad) y tiene una bodega para los grandes bultos.

Cerca de la cocina hay una habitación alargada y estrecha donde se disponen las mesas de preparación (13). Cuando la comida está cocinada y lista para ser servida, se sube y lleva aquí donde esperan las hileras de fuentes. Cuando el camarero avanza hacia el otro extremo de la habitación, otros criados colocan la comida en las fuentes para un primer plato; a continuación el camarero lleva rápidamente las fuentes en bandejas a los invitados. Luego los camareros recargan sus platos de servir y salen al salón de banquetes con más comida. A continuación de esta habitación hay otra con la puerta cerrada con llave que sólo los mayordomos abren: es la bodega de vinos (14), donde se guardan toneles de vinos de gran calidad de todas partes del reino. Los mayordomos abren el tonel apropiado y lo escancian en sus altos jarros para servirlo a los invitados en la mesa.

Los criados trabajan sin descanso durante un banquete, pero poseen una pequeña sala de descanso (15) para que puedan recobrar, suponiendo que su capataz piense que han trabajado suficientemente duro. Hay un pequeño lavabo en uno de los lados de la habitación, que está apenas amueblada con sillas y mesas viejas, y unos pocos juegos. Tiene salida a un estrecho pasillo para los criados (16), lo que les permite un acceso sin molestias entre el salón de banquetes y el vestíbulo (y que se muestra a una escala exagerada en el mapa). Tiene un uso particular para los porteros que recogen

los abrigos y los mantos de los invitados en el vestíbulo. Estos se guardan en el guardarropa (17).

10.66 FEN HOLLEN, RATH DÍNEN Y LAS TUMBAS

En la parte posterior del sexto círculo, donde un collado de brillante roca negra se alza hacia el oeste cerca de la cumbre del Mindolluin dividiendo la ciudad, hay una puerta secreta, la Puerta Cerrada (S. "Fen Hollen"). Nunca se habla abiertamente de la Puerta en la ciudad, ya que su único propósito es el de dar paso a los Muertos —cuando un miembro de la familia real muere, el Portero de la Fen Hollen convoca al Ed-belguinar desde su casa en la Rath Dínen (S. "Calle del Silencio"). Cuando el cuerpo ha sido preparado y se han realizado los rituales necesarios, se le transporta a través de la ciudad sobre un féretro de color negro hasta la Fen Hollen, donde se abre la Puerta. Entonces los porteros llevan el cuerpo en procesión a lo largo del sinuoso sendero de la Rath Dínen, descendiendo y luego subiendo por el angosto borde de roca hasta el valle que da abrigo a las Tumbas, donde lo depositan para que descanse en paz.

FEN HOLLEN

Del lado de la ciudad, la Fen Hollen no parece más que una diminuta casa estrecha construida contra la Muralla Exterior. Esto por sí mismo no es anormal, y a menudo los forasteros pasan sin advertirla. Pueden notar, sin embargo que no hay ventanas en la planta baja, sólo una gran puerta (1) bastante adornada. La puerta está, de hecho, construida de lebethron y mithril, lo que le da una dureza capaz de resistir casi cualquier ataque. Hay también en la Casa del Portero una entrada secreta escondida entre la decoración de escayola. La puerta de color negro y plata es la propia Fen Hollen. A continuación se encuentra un pasillo corto y angosto, que termina en una enorme puerta de piedra (2) con siete engrasadas bisagras de acero y mithril que la mantienen en pie. **Nota:** Desde el exterior, la puerta es casi invisible, por que parece la superficie de piedra de la muralla. Es una tirada absurda (-70) de percepción para descubrirla.

La Casa del Portero se divide en dos habitaciones. La planta superior con ventanas es un engaño, diseñada para desviar la atención de la verdadera naturaleza y propósito de la Puerta. Una de las ventanas actúa realmente como un tragaluz de la Habitación del Portero (3) delantera, en donde un portero con túnica de color negro y un guardián de las puertas permanecen vigilantes, pero esperando no ser llamados. El servicio en la Fen Hollen es puramente voluntario, y mientras algunos lo evitan, otros porteros y guardianes de las puertas ven la oportunidad de custodiar una posición importante.

El portero y el guardián de las puertas tienen una vivienda en el Alojamiento del Portero (4), que se encuentra aquí para que nunca necesiten estar lejos de su puesto. Un escritorio y algunas butacas ocupan la habitación delantera. Iluminada con una lámpara mágica que está siempre encendida, el alojamiento está amueblado con unas camas confortables, una mesa, una palangana, una letrina, un cofre y alacenas para las posesiones de los hombres. Un grupo de guardianes les visitan dos veces al día para traerles comida, ropa limpia, etc.

Al otro lado del pasillo de la casa del portero está el cuarto de guardia (5). Este tiene puertas de metal que están normalmente bien cerradas con llave, pero que pueden como contingencia guarnecerse en tiempo de guerra. El guardián de las puertas de la casa del portero guarda las llaves de esta ha-

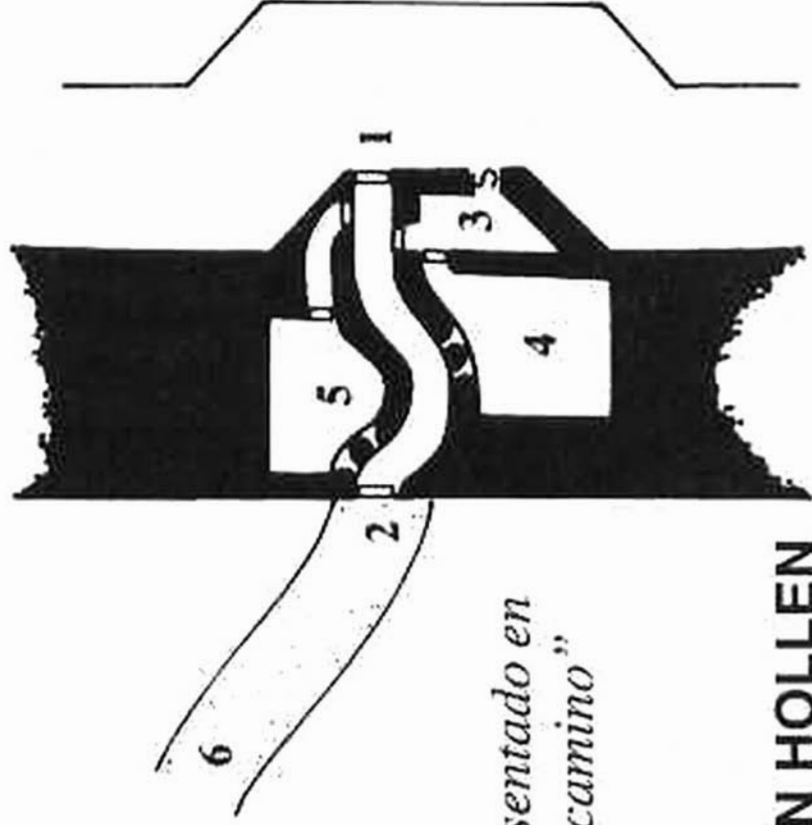
RATH DINEN

“el camino sinuoso y escarpado... las columnas elevadas y las figuras esculpidas que flanqueaban el sendero...”
 “... un sendero sinuoso descendía en curvas hasta la angosta lengua de tierra a la sombra de los precipicios del Mindolluin...”
 “aquel camino flanqueado de muros antiguos y parapetos de numerosos balaustres...”

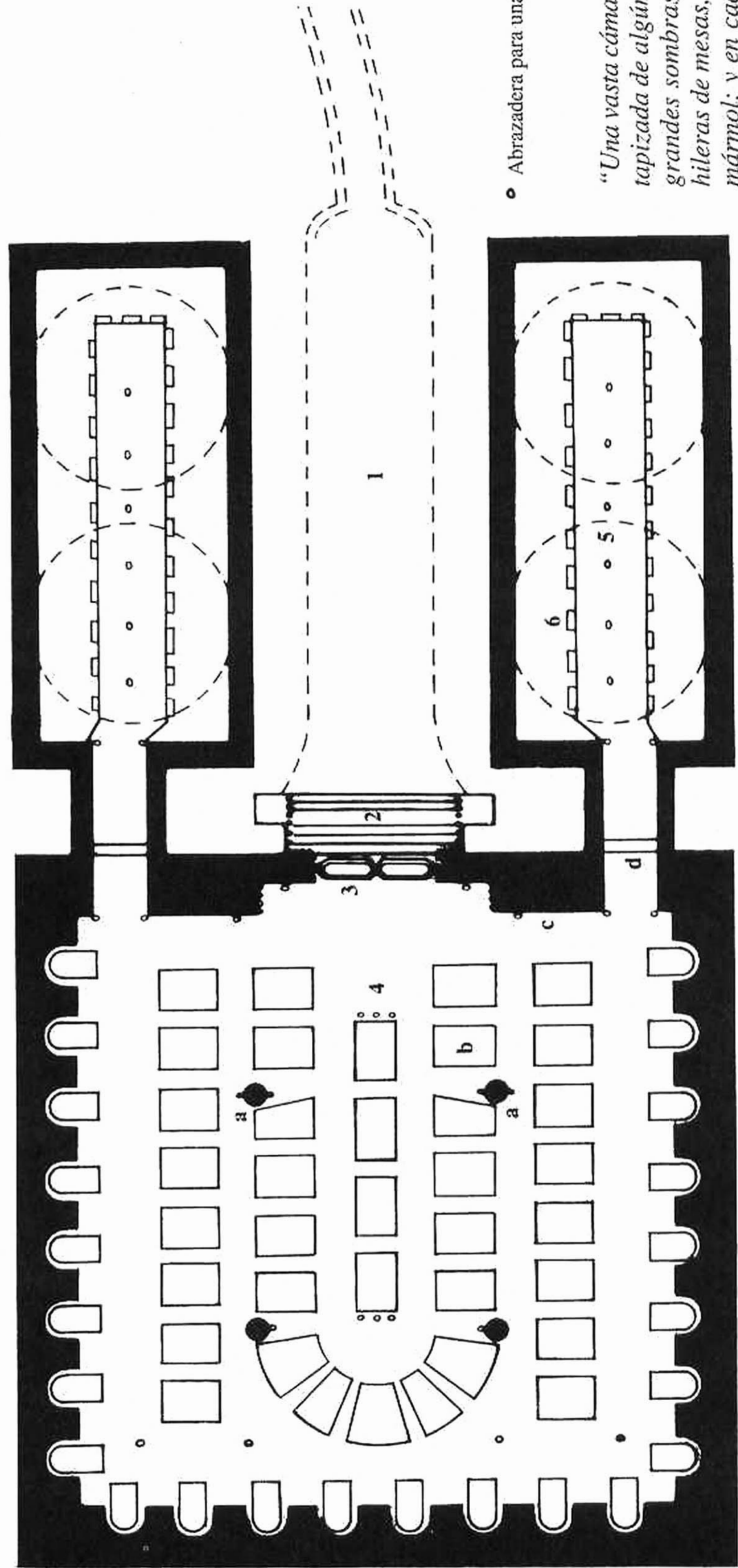


- 1= Fen Hollen (Lebethron y Mithril)
- 2= La Puerta Exterior (de piedra)
- 3= Habitación del Portero
- 4= Alojamiento del Portero
- 5= Cuarto de guardia
- 6= Rath Dínen (Calle del Silencio)

“Un portero que estaba sentado en una casilla al borde del camino”



FEN HOLLEN

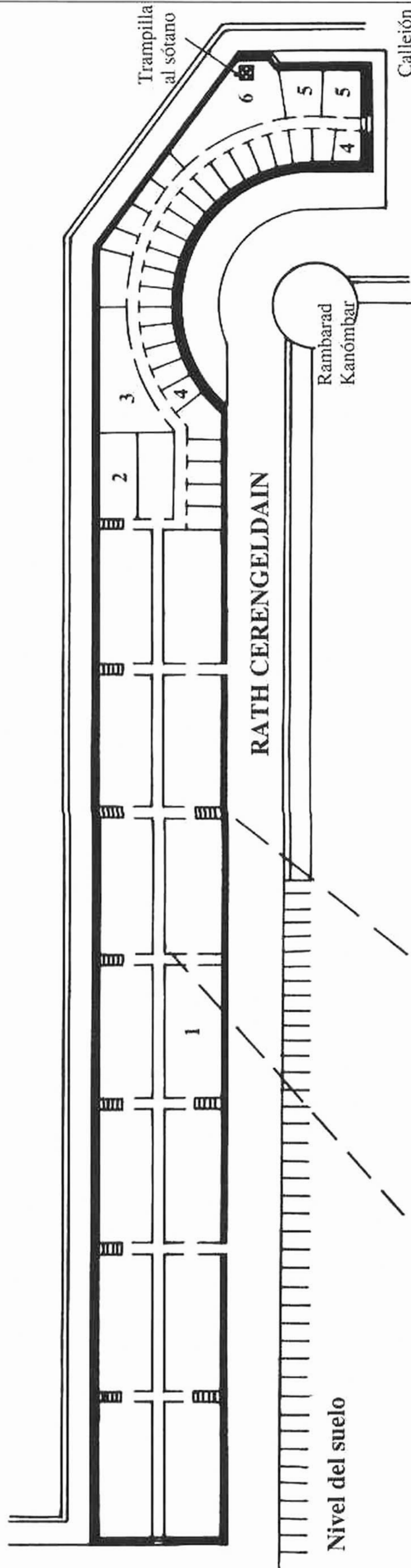


- Abrazadera para una antorcha/candela

“Una vasta cámara abovedada, tapizada de algún modo por las grandes sombras... numerosas hileras de mesas, esculpidas en mármol; y en cada mesa yacía una forma dormida...”

LAS TUMBAS

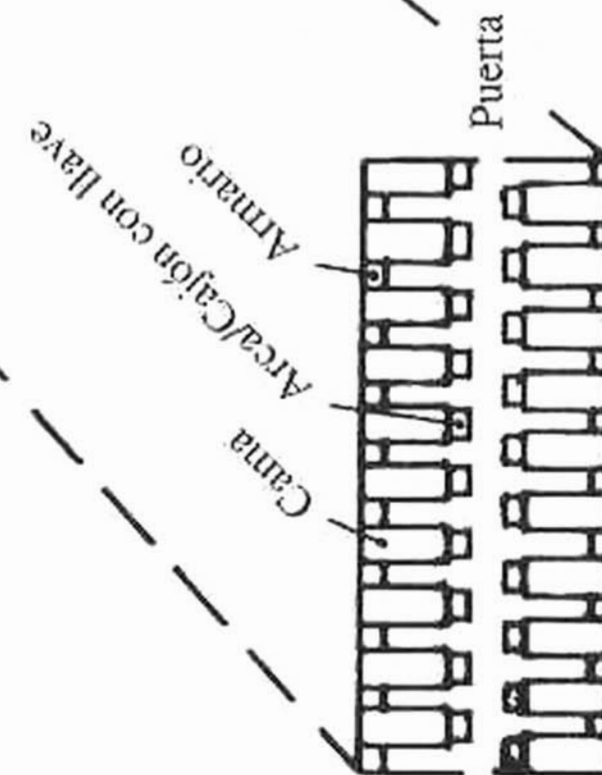
LOS BARRACONES INFERIORES



Primera planta:
 otros 14 dormitorios, cuartos de baño y el comedor (alrededor de la sección curvada); la comida se sube mediante un elevador manual desde la cocina.

Los establos para la caballería están localizados al norte de la Gran Puerta en el exterior de la ciudad.

Los dormitorios acomodan a las Compañías Tercera y Cuarta: 540 hombres



bitación, que tiene suministros de equipo militar, como ballestas y cuadrillos de metal, escudos, etc.

RATH DÍNEN

Más allá de la Puerta Exterior de piedra se encuentra la Rath Dínen (6) la Calle del Silencio:

“... el camino sinuoso y escarpado... las columnas elevadas y las figuras esculpidas que flanqueaban el sendero... descendía en curvas hasta la angosta lengua de tierra a la sombra de los precipicios del Mindolluin... flanqueado de muros antiguos y parapetos de numerosos balaustres...”

– *SdIA III*, p. 162 y 123

[La ruta del sendero se muestra a mayor escala en el plano de la ciudad]. El Ed-belguinar mantiene el sendero e incluso el mismo suelo en buenas condiciones y bien adoquinado. Estos últimos son “los santos hombres de los muertos”, los únicos sacerdotes permitidos en la ciudad. Moran en un frío monasterio y no son más de una docena. Poco se sabe sobre ellos, salvo que voluntariamente se aíslan totalmente de la vida diaria, se dice que veneran a Fëanturi sobre todos los Valar. Se dice que los Ed-belguinar extraen un gran poder y más inteligencia de este estilo de vida intensamente ascético y de introspección. Tal es su reputación que el Rey nombra a un Coadjutor para la corte de entre ellos.

Su casa es fácilmente reconocible por su construcción en colores gris pálido y negro. Es un edificio simple, alargado y bajo. Hay una puerta en un extremo que nunca está cerrada con llave y tras ella hay una única habitación. En el centro hay un hogar para cocinar (no para dar calor, porque hay unas bajas ventanas abiertas en ambas paredes), mientras que unos simples colchones sirven como camas. Hay diminutas velas de junco sobre soportes en las paredes, mientras los habitantes trabajan en el exterior o dentro, estudiando textos en mesas bajas y sentados en el suelo. El Ed-belguinar no lucha; sin embargo, saben lo que significa defenderse, hacen uso de su capacidad para dominar a otros al utilizar el Poder de Canalización en forma de sortilegios. Es poco aconsejable ir contra uno de estos santos hombres.

LAS TUMBAS

Las Tumbas es un enorme edificio coronado por cinco cúpulas y sólo accesible mediante la Rath Dínen. Dos brazos, que alojan los mausoleos para la realeza, sobresalen de la estructura principal, que se denomina la Casa de los Reyes (más tarde la Casa de los Senescales). Las paredes excepcionalmente gruesas, son prácticamente inquebrantables y no muestran signos de la utilización de mortero, las piedras están tan cuidadosamente encajadas que esconden cualquier ensamblaje. Una gran cúpula hemisférica —de 11 metros de alta y 21 de diámetro— corona la Casa de los Reyes, mientras que dos cúpulas menores cubren cada uno de los mausoleos. Todas están construidas de una piedra ígnea de un color grisáceo apagado, y una naturaleza resistente y perdurable.

El sendero se ensancha antes de la entrada en una amplia zona adoquinada (1), surcada con losas de color negro. Un majestuoso pórtico (2) da a la entrada, donde siete anchos escalones conducen a las puertas (3). Una esbelta columna sobre cada escalón sostiene un saliente dosel de piedra gris. Al lado de las columnas, que flanquean los escalones, hay dos nichos dentro de los cuales hay unas estatuas de alabastro de un blanco puro que representan a Nienna en un lado y a Mandos en el otro. Las puertas están huecas y fundidas en bronce. Cada una mide unos tres metros de ancho y cinco de alto. Sólo se abren a la orden del Rey, el jerarca Ed-belguinar, o alguien que haya enviado cualquiera de estos con un permiso expreso para esa ocasión. Este encantamiento resiste cualquier magia como si fuera nivel sesenta.

Tras las puertas está la Casa de los Reyes. En la época del Rey Tarondor los cuerpos preservados de los antiguos reyes de Gondor, desde Anárion a Telemnar, colocados en nichos redondos, ocupan veintidós de las mesas de mármol (b) alrededor de las paredes. Hay veinticuatro de tales mesas, junto con otras treinta y siete que se extienden en hileras en medio de la cámara.

La Casa tiene unas bóvedas bajas que se sostienen mediante cuatro grandes pilares cilíndricos adornados con diseños grabados (a). Numerosas abrazaderas para antorchas (c)

puntúan las paredes, pero estas sólo se colocan e iluminan cuando hay un funeral. La otra única característica de la vasta y fría cámara es un par de puertas de piedra ribeteadas con esmaltes de metal negro (d). Estas conducen a los mausoleos (5). Cada mausoleo tiene un espacio central con una hilera de abrazaderas de piedra para las antorchas; construidos fuera de las paredes son depositarios para los parientes muertos de los reyes y reinas de Gondor (6). Grabados monumentales sobre placas de piedra y metal llevan dedicatorias de los príncipes y princesas de los últimos setecientos años, que aquí yacen esperando detrás de las lápidas cuadradas, sobre repisas de piedra.

10.67 LOS BARRACONES INFERIORES

Los Barracones Inferiores es un edificio poco sugestivo de construcción simple de bloques claros de piedra de arenisca. Acomoda a las Compañías Tercera y Cuarta de la Guardia de la Ciudadela. Que forman en unos alojamientos bastante estrechos los pobres y apiñados soldados. Puesto que las dos compañías tienen entre ambas 27 erith (ver 7.24) hay dos pisos de catorce dormitorios (1), cada uno lo suficientemente grande para que duerman los 20 hombres del erith. Cada hombre tiene una cama y un arca para sus pertenencias (incluyendo su armadura, armas y uniformes), aunque poco valiosas. Los Barracones están también provistos de cuartos de baño (2) en ambas plantas.

En la planta baja hay también un gran almacén (3) para las galas y el equipo especial, como los yelmos ceremoniales que se utilizan en las paradas. Hay 26 dormitorios individuales (4) para los oficiales de las compañías y su personal de élite. Los dos comandantes, Anarond Astirian y Durfëvapor, tienen sus propios dormitorios elegantemente amueblados (5). Finalmente hay una cocina (6) con una enorme bodega debajo bien provista con suministros guardados para los tiempos de necesidad. Los hombres comen en el comedor, en el primer piso encima de los dormitorios de los criados y la cocina.

Nota: Cruzando el vecino callejón hay un pequeño establo. Se permiten muy pocos caballos dentro de la ciudad, pero la familia real y los comandantes de las cuatro compañías mantienen corceles aquí, y tienen mozos que los atienden. Las monturas de la caballería se encuentran en los establos de fuera de la ciudad, en los edificios justo al norte de la Gran Puerta.

10.7 SÉPTIMO CÍRCULO LA CIUDADELA DE LA ROCA

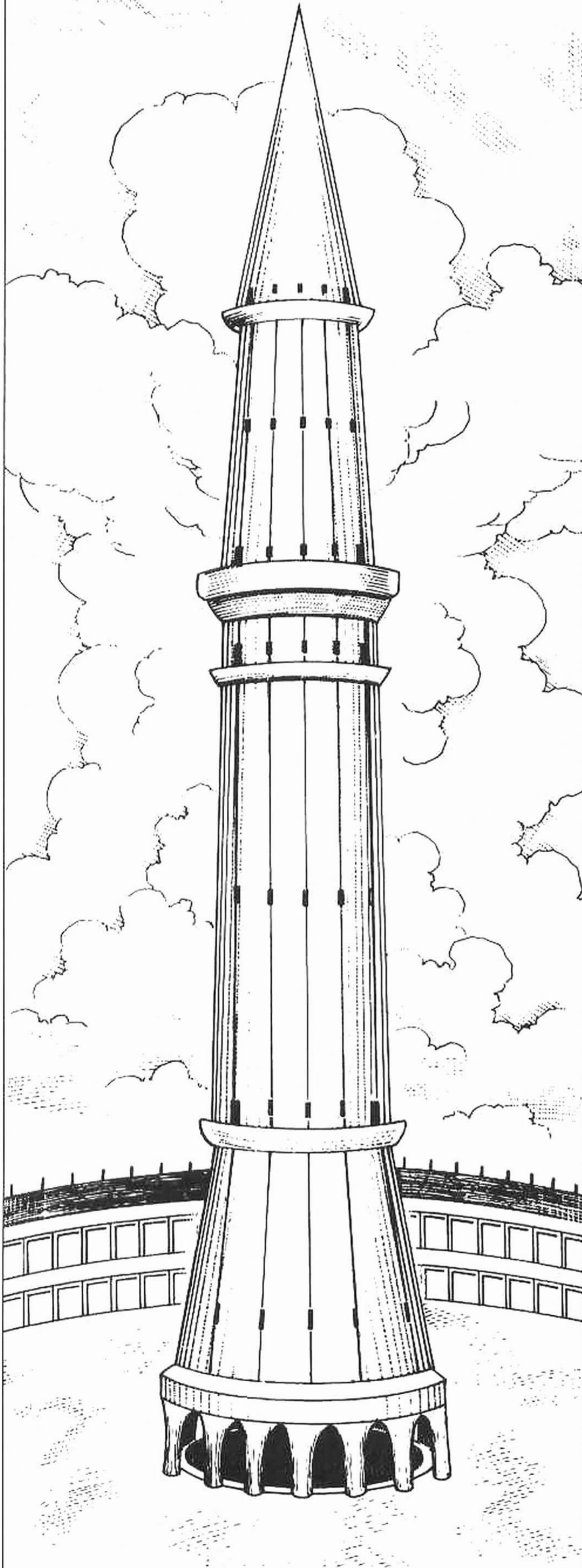
“Por ese camino llegaron al fin al Patio Alto, y a la Plaza del Manantial al pie de la Torre Blanca; alta y soberbia, media cincuenta brazas desde la base hasta el pináculo, y allí la bandera de los Senescales flameaba a mil pies por encima de la llanura.”

— *SdIA III*, p. 16

La Ciudadela de la ciudad es sinónimo del séptimo círculo y, a diferencia del resto de Minas Anor, está dedicada enteramente a la defensa, los asuntos administrativos, los ceremoniales, y otros contenidos de la realeza. Aquí, todo es propiedad de la corona. Ninguna cuestión privada interfiere con la vida diaria de este ambiente bastante cerrado.

Siguiendo con este papel, la entrada a la Ciudadela está

La Torre de Ecthelion (La Torre Blanca)



La Sala de Isildur

cuidadosamente protegida, localizándose debajo de un vasto espolón de roca que atraviesa el lado oriental del sexto círculo. Orientada hacia el este, la sencilla puerta subterránea se extiende hacia dentro en un pasadizo, iluminado con faroles, que asciende hasta la séptima puerta. Una sucesión de siete rastrillos protege esta puerta en forma de arco, que sirve de final al Paso Real (S. "E Tartië"). Tras la puerta se encuentra el adoquinado del Patio Alto, donde a ningún caballo le está permitido pisar.

10.71 EL PATIO ALTO

El séptimo círculo tiene una forma semejante a la de una llave, y su puerta de entrada se abre en el lado oriental a una gran zona circular conocida como el Patio Alto, entre la Sala de Isildur y la Plaza del Manantial. Tres grandes estructuras en forma de arco rodean el patio: las Cocinas, la Residencia de los Invitados, y los Barracones Superiores. Otra zona abierta, el Paseo del Rey, rodea sucesivamente estos edificios, un círculo punteado con siete jardines cubiertos de césped que rodea la séptima muralla.

El Patio Alto está adoquinado con piedra blanca. Nada estropea su superficie, y los zapatos de aquellos que caminan por aquí deben carecer de clavos, porque tal es la costumbre de la ciudad. Las piedras se barren cada tarde y friegan cada mañana, para que su immaculada superficie esté perfectamente limpia durante todo el día.

El plano del Patio no se interrumpe, salvo por la Sala de Isildur (más tarde la Torre Blanca) y dos esculturas: los monumentos conmemorativos de los dos fundadores del reino, Isildur y su hermano Anárion. La estatua de Isildur se levanta al sureste de la Sala, ante la puerta principal de la Residencia de los Invitados. La correspondiente estatua de Anárion —montado sobre un caballo encabritado arremetiendo con su lanza hacia el este contra el enemigo sin nombre de Barad-dûr— se encuentra al noroeste de la puerta, enfrente de los Barracones Superiores.

10.72 LOS BARRACONES SUPERIORES

Nota: No hay ilustración de este plano.

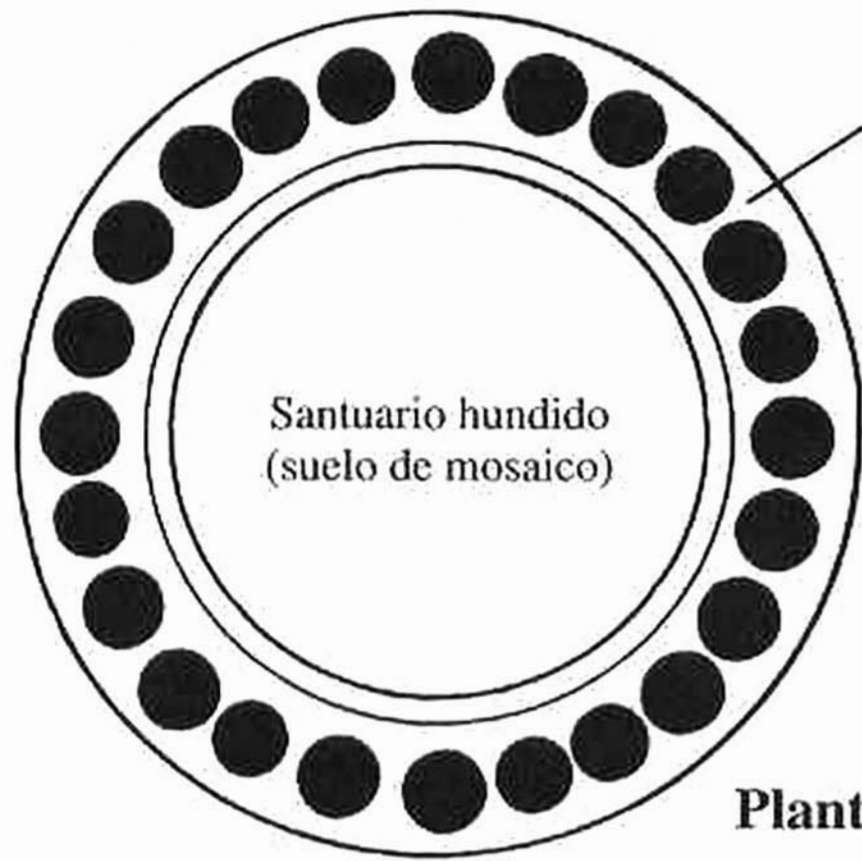
Los Barracones Superiores alojan a las Compañías Primera y Segunda de la Guardia de la Ciudadela. Haciendo una curva a lo largo del lado noreste del Patio Alto, el edificio está adyacente a uno de los dos grandes parques que dominan el lado oriental del Paseo del Rey. La porción más larga de la columnata que rodea la planta baja mira hacia este cuidado y arreglado parque, que sirve como campo superior de instrucción de la Guardia. Veintidós puertas se abren debajo del paseo cubierto que está contiguo al césped, para que los soldados acuartelados aquí puedan juntarse rápidamente para pasar revista.

Los Barracones Superiores tiene tres plantas de altura y sirve como residencia de una fuerza de lucha de seiscientos hombres, junto con sus oficiales, personal, y criados. Además de los alojamientos, contiene habitaciones para el descanso, las comidas, y el entrenamiento. Más magnífico que los Barracones Inferiores, su fachada de piedra caliza de color crema se mantiene limpia, para que muestre la elegante obra de sillería y labrado en todo su esplendor.

10.73 LA SALA DE ISILDUR

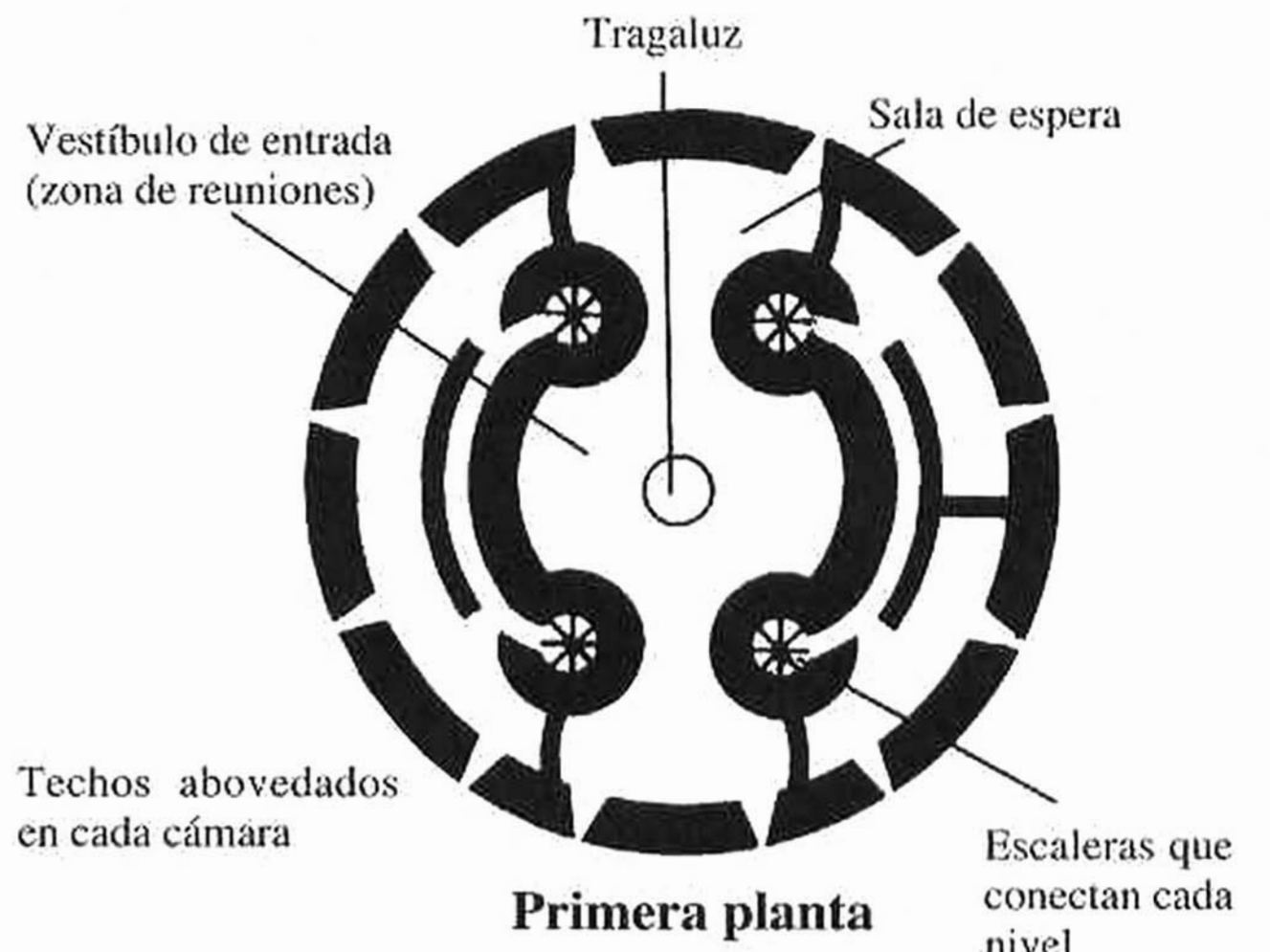
La elegante Sala de Isildur, una antigua cámara de granito sin paredes, ocupa el centro del Patio Alto. Enfrente de la puerta, forma la cumbre occidental del centro ceremonial de la ciudad. Ningún edificio de Minas Anor es más reverenciado. Sus robustas pero gráciles columnas datan de la

TORRE DE ECTHELION



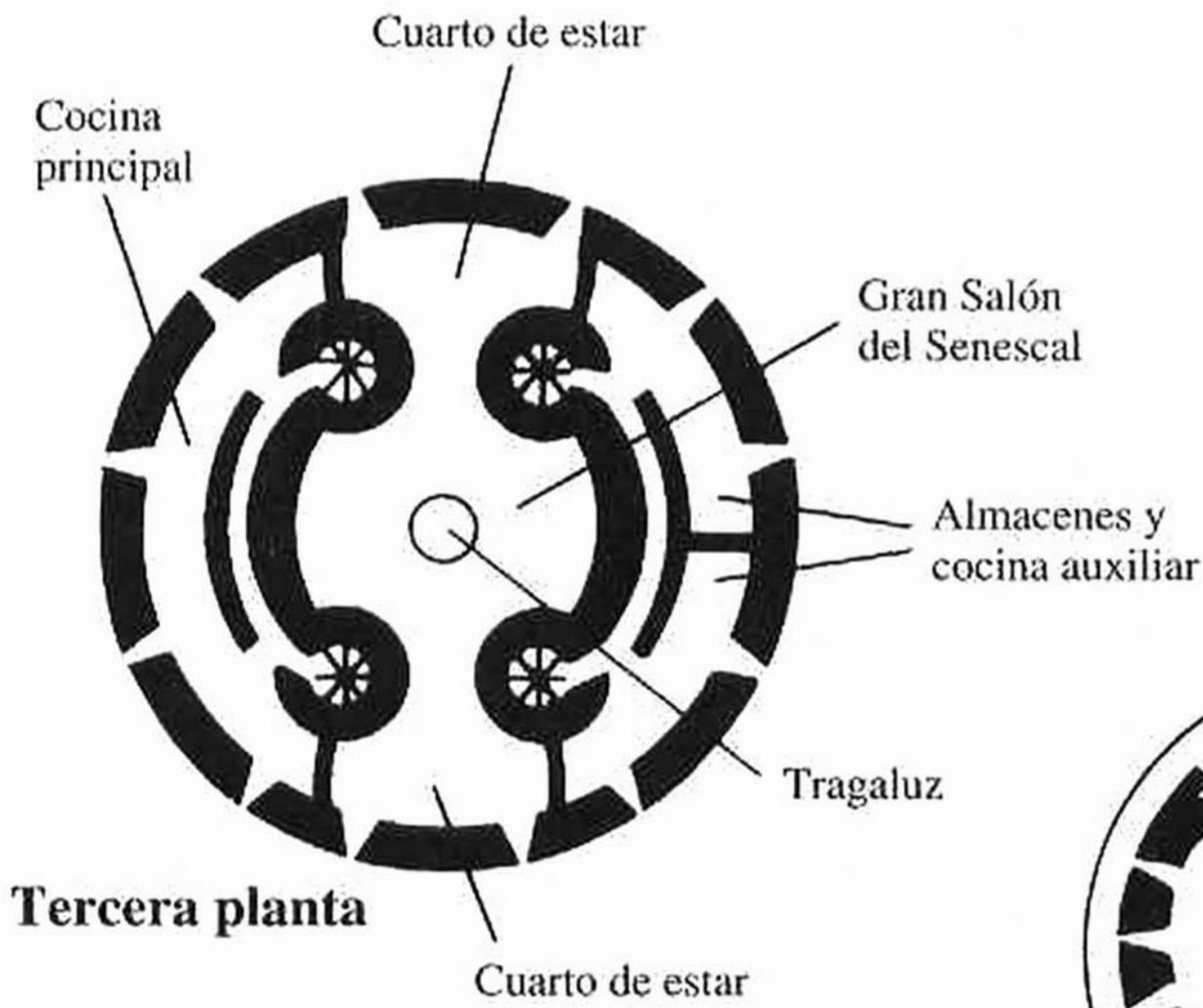
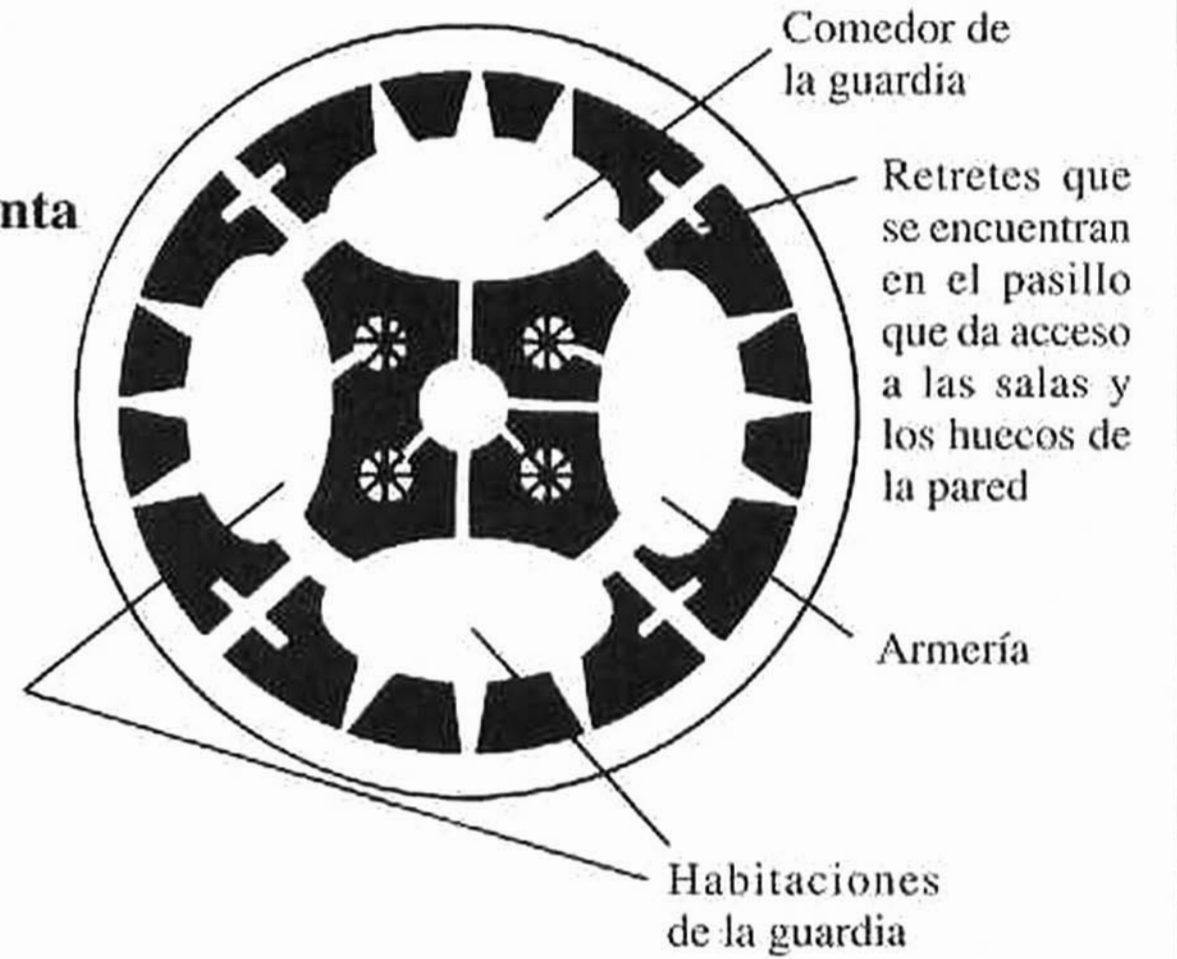
Planta baja

El techo abovedado tiene un tragaluz que permite a los espectadores mirar hacia abajo desde la primera planta a la cámara

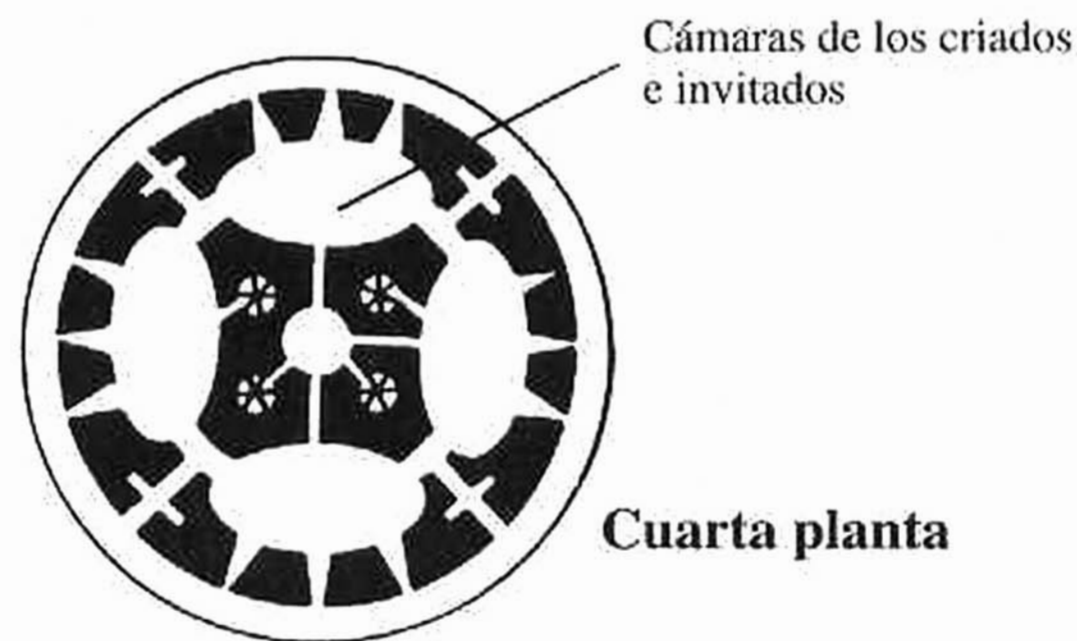


Primera planta

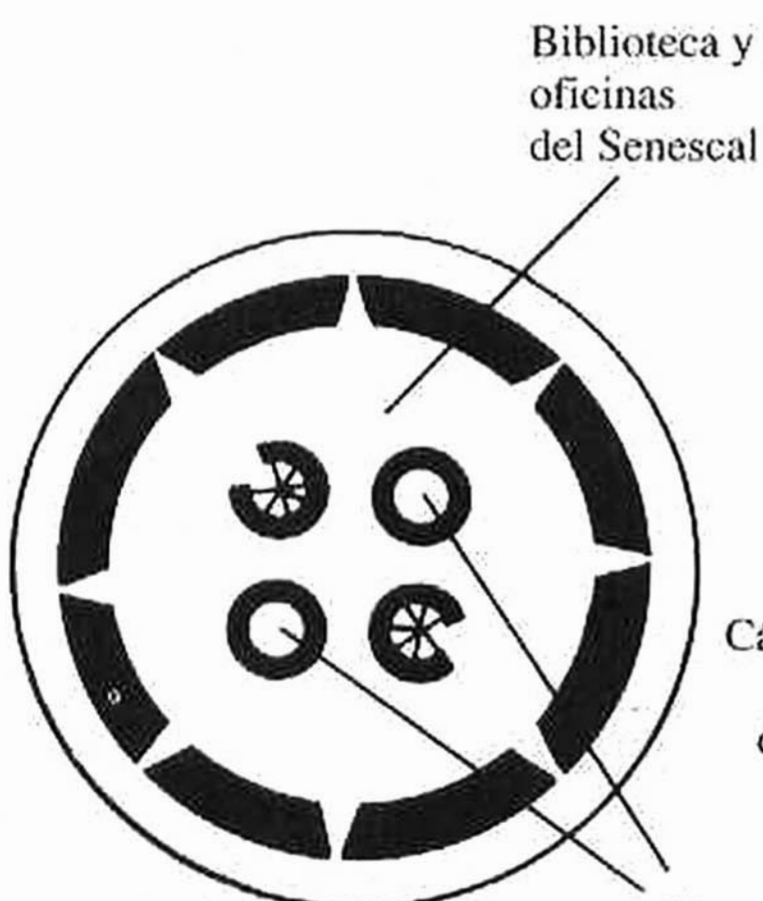
Segunda planta



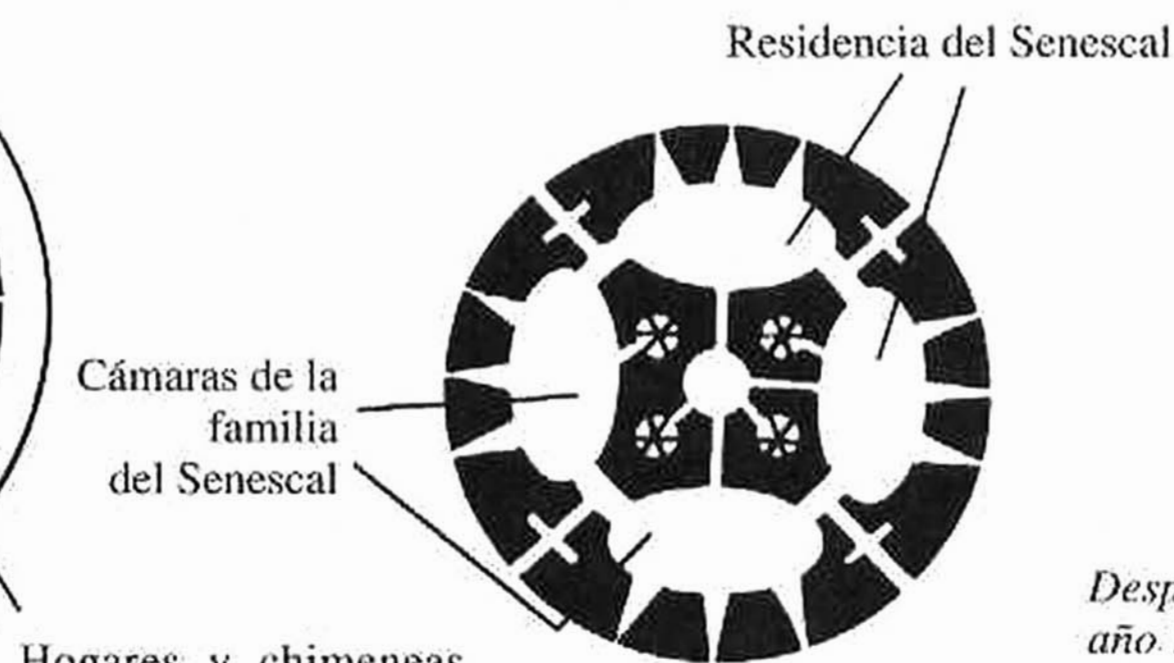
Tercera planta



Cuarta planta

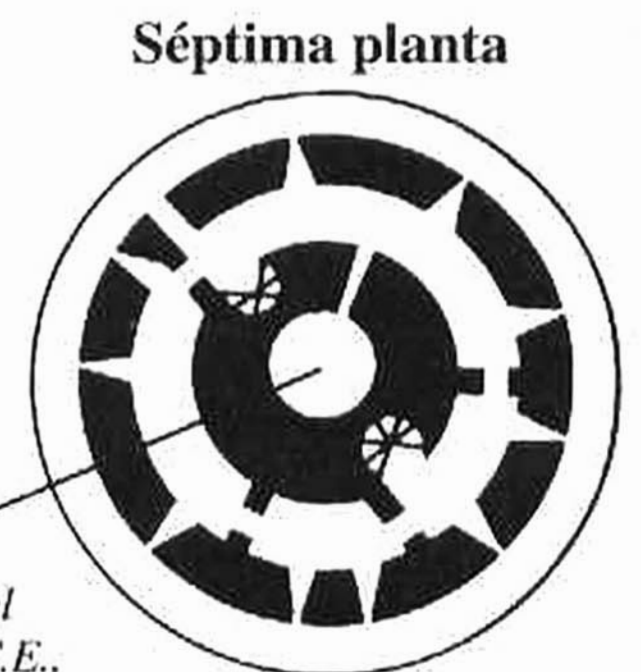


Quinta planta



Sexta planta

Hogares y chimeneas que reemplazan a las escaleras de caracol



Séptima planta

Después del año 1900 T.E., Cámara del Palantír (ver sec. 10.76 en la p. {126}).

fundación de la ciudad, mientras que su reluciente cúpula blanca fue construida durante el breve reinado de Isildur. Los pilares rodean una sala abierta, un meditado lugar de comedia magnificencia.

Nota: *La Sala de Isildur ocupa el centro del séptimo círculo desde el principio hasta el fin de la historia. En el año 1900 T.E., sin embargo, se le incorporó en la base la Torre Blanca de 90 metros de altura, que el Rey Calimehtar construyó como su gran torre del homenaje. La Torre Blanca funciona como bastión principal de la ciudad desde esa fecha. Más tarde, esta aguja también empezó a conocerse como la Torre de Ecthelion, porque la reconstruyó el Senescal Ecthelion I (r. 2655-2698 T.E.). (Ver la sección especial de la Torre Blanca que se encuentra más adelante en este capítulo).*

10.74 LA PLAZA DEL MANANTIAL

La Plaza del Manantial está al este del Patio Alto, entre la puerta y el Gran Salón. Aquí, el gran estanque redondo que da al lugar su nombre se extiende a través de la entrada hasta la estrecha sección oriental de la Ciudadela. El estanque hospeda una encantadora fuente montada sobre una pila rodeada de mármol blanco de tan bella calidad que parece translúcida. Un profundo y poderoso manantial lo alimenta, el agua cristalina brinca con naturalidad, alzándose unos tres metros sobre la fría superficie.

En el centro de la Plaza del Manantial hay un pequeño trozo de césped, el hogar de un pequeño pero maravilloso retoño de un árbol. Las ramas del árbol se extienden sobre el gran estanque redondo que da a la corte su nombre, las frías aguas de la fuente acarician las blancas ramas y sus ramitas relucen a la luz del sol que danza entre las hojas plateadas. Es casi como si los rayos se derramaran desde este punto; lo que es apenas sorprendente, porque este retoño es el mítico Árbol Blanco.

EL ÁRBOL BLANCO

El Árbol Blanco es un descendiente de Telperion y sus descendientes Galathilion, Celeborn, y Nimloth. Elendil el Alto trajo el fruto del linaje a la Tierra Media cuando huyó de Númenor, y más tarde lo plantó en Minas Ithil. Desafortunadamente, más adelante Sauron capturó la ciudad y quemó el árbol en el año 3429 S.E. El linaje habría perecido pero Isildur logró rescatar una plántula durante su retirada. Protegida en Arnor hasta el final de la Segunda Edad, la plántula fue plantada en la Ciudadela y perduró allí hasta el año 1636 T.E., cuando murió durante la Gran Plaga.

El Rey Tarondor replantó una plántula aquí, la cual creció rápidamente hasta convertirse en un esbelto retoño de tres metros. Indudablemente es la cosa más querida y valiosa de la ciudad, es el símbolo del Reino del Sur y está íntimamente ligado con el destino de los Reyes de Gondor. No hay hombre o mujer en Gondor que se llame a sí mismo leal que no sacrificaría su vida por salvar el Arbol.

Se considera de un prestigio inimaginable tener alguna astilla de la madera del Árbol Blanco, lo que sucede algunas veces cuando una rama cae y muere. Sólo se conocen unos pocos ejemplos del uso de esta madera como objeto de artesanía, como regalo, y cada uno es por sí mismo una reliquia y un tesoro. Las hojas del Arbol son de color claro, oscuro en la parte superior y plateado en la cara inferior, pero su nombre proviene de sus flores de un blanco puro, que pueden florecer en cualquier estación. La aparición de una flor anuncia normalmente algún acontecimiento significativo en el destino de Gondor.

LA HISTORIA POSTERIOR DEL ÁRBOL BLANCO

El Árbol Blanco que se encontraba en la Plaza del Manantial murió en el 2852 T.E., el año en que falleció el Senescal Belecthor II. No pudo encontrarse ninguna plántula, así que se dejó en pie el tronco marchito, como recuerdo del espíritu subyacente de la gloria de Gondor. Se le denominó en adelante el Árbol Muerto.

Poco después de la Guerra del Anillo, el Rey Elessar (Aragorn II) acompañó a Gandalf a la falda del Mindolluin, donde descubrió un retoño de un metro a orillas de la nieve. El joven árbol, que tenía menos de siete años, estaba coronado con un pequeño racimo de flores blancas. Así, el linaje de Telperion, el más anciano de los Árboles, fue redescubierto.

Elessar replantó el retoño en la Plaza del Manantial; pero no quemó el Árbol Muerto, lo llevó cuidadosamente para que reposara en la Rath Dínen. Cuando el retoño floreció, también lo hizo Gondor, que una vez más se convirtió en el hogar del Árbol Blanco.

10.75 EL GRAN SALÓN

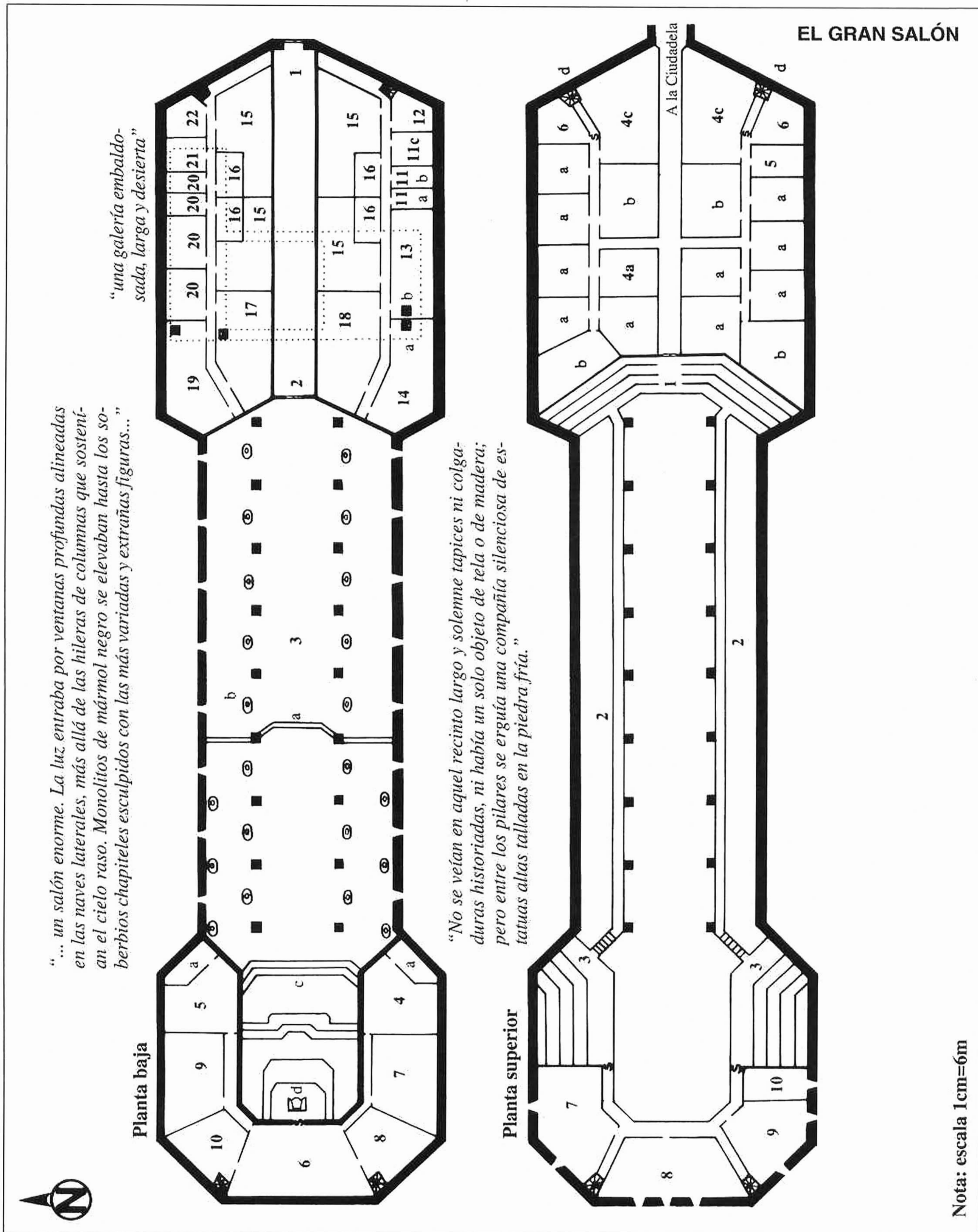
El Gran Salón es uno de los edificios más grandes de la ciudad. Palacio de verano del Rey en épocas anteriores, es ahora la principal residencia real. Fue erigido como lugar de refugio, sin embargo, carece de muchas de las comodidades y decoraciones que se asocian con otras residencias regias. El Gran Salón no es de los palacios más luminosos y espaciosos; en cambio es semejante a una fortaleza, aunque es un lugar de reverencia.

El Gran Salón se construyó de robusta y oscura piedra. Su arquitecto pretendía crear un salón que impondría respeto al visitante y le recordaría la antigua herencia y poder de los Reyes de Gondor. En esto tuvo éxito, ya que el edificio invita a maravillarse e impone un sobrio respeto.

Las entradas al Gran Salón se encuentran una sobre la otra. En la planta baja, hay una simple puerta de madera (1), sin adornos pero maciza, de casi ocho metros de altura y tres de ancho. Se abre en dos mitades, cada sección de esta puerta requiere una fuerza considerable para moverla. Su defensa está a cargo de los hombres de la Guardia del Trono, que sólo permiten las visitas de reconocimiento de los invisibles guardianes de las puertas que esperan entre las sombras. En la puerta hay una representación de la Corona Alada de Gondor, formada mediante los clavos de plata que tachonan la sólida madera.

La puerta se abre a una galería embaldosada, larga y desierta; alargada en efecto, porque se extiende (tiene 6 metros de ancho) durante 52 metros. Nada adorna las paredes, de bloques de piedra perfectamente encajados. Al final hay una alta puerta doble de metal pulido (2). Parece no estar guardada y si cerrada la mayoría del tiempo, pero los siempre vigilantes guardianes de las puertas se encuentran detrás de ella, escondidos al lado de unas mirillas que les permiten observar a cualquiera que se aproxime por la galería. Estas puertas se abren fácilmente desde el lado del Salón, pero no pueden empujarse o tirar de ellas desde el lado del pasillo.

A continuación de la puerta hay un salón enorme (3): *“La luz entraba por ventanas profundas alineadas en las naves laterales, más allá de las hileras de columnas que sostenían el cielo raso. Monolitos de mármol negro se elevaban hasta los soberbios chapiteles esculpidos con las más variadas y extrañas figuras de animales y follajes, y arriba, en*



“... un salón enorme. La luz entraba por ventanas profundas alineadas en las naves laterales, más allá de las hileras de columnas que sostenían el cielo raso. Monolitos de mármol negro se elevaban hasta los soberbios chapiteles esculpidos con las más variadas y extrañas figuras...”

“una galería embalsada, larga y desierta”

“No se veían en aquel recinto largo y solemne tapices ni colgaduras historiadas, ni había un solo objeto de tela o de madera; pero entre los pilares se erguía una compañía silenciosa de estatuas altas talladas en la piedra fría.”

la penumbra de la gran bóveda, centelleaba el oro mate de tracerías y arabescos multicolores.”

Este es el centro del Gran Salón, un espacio semejante a una catedral, una sala con capacidad suficiente para dar cabida a toda la Guardia formada, o a una asamblea de todos los nobles de Gondor. A mitad de camino del salón hay dos cortos tramos descendentes de escalones (a).

El salón es austero:

“No se veían en aquel recinto largo y solemne tapices ni colgaduras historiadas, ni había un solo objeto de tela o de madera; pero entre los pilares se erguía una compañía silenciosa de estatuas altas talladas en la piedra fría” (b).

Todos los colores son negros o grises, con un color suave en lo alto y en el fondo, si los ojos de uno son lo sufi-

cientemente agudos (ya que el trono se encuentra a casi cien metros de la puerta). Pero a menudo el color lo proporcionan las vestimentas de los cortesanos u otros que se reúnen aquí ante Su Majestad. En el extremo occidental del salón hay “un estrado precedido de muchos escalones” (c).

Sobre este estrado hay:

“bajo un palio de mármol en forma de yelmo coronado, se alzaba trono; detrás del trono, tallada en la pared y recamada de piedras preciosas, se veía la imagen de un árbol en flor.” (d).

– *SdIA III*, p. 19

Este es el trono de los Reyes de Gondor, recién instalado desde Osgiliath, y traído aquí con mucho esfuerzo. La imagen es, naturalmente, el Arbol Blanco que florece en la Plaza del Manantial. El trono se encuentra en el punto más elevado del salón; los consejeros del Rey y otras importantes e influyentes personas toman posiciones más cerca o lejos de él, más arriba o abajo, dependiendo de su rango.

Varias habitaciones se encuentran al fondo del Salón. Las dos habitaciones que flanquean la parte más baja del estrado, la Cámara de los Señores (4) y la Cámara de las Damas (5), se dedican a los cortesanos. Cada una contiene un aseo independiente (a) que atienden criados que cuidan las necesidades de sus señores y señoras. Las puertas del fondo de estas cámaras están normalmente cerradas con llave, porque conducen a las Estancias Reales; sin embargo, a los miembros del Consejo de la Corona les está permitido atravesarlas, ya que la Cámara del Consejo (6) se encuentra directamente detrás del mismo trono.

Para pasar a esta habitación, el Rey a menudo utiliza una puerta secreta oculta debajo de la imagen del Arbol Blanco detrás de su trono (d). Paneles de color negro adornan las paredes de la Cámara del Consejo, que contiene una mesa oval de madera oscura montada sobre unos soportes de roca maciza. Esta mesa tiene sitio para veinte personas, ya que tiene 20 metros de circunferencia. En un momento dado, un número indeterminado de miembros del Consejo –todos nombrados y destituidos por orden del Rey (con efecto inmediato)– se sientan en sesión aquí. Normalmente los consejeros incluyen ancianos príncipes y nobles del reino, junto con aquellos al servicio personal del Rey, como su Comandante, Coadjutor, Vidente(s), Tesorero, Herald, y Médico.

A un lado de la Cámara del Consejo hay dos pequeñas cámaras reales: la Cámara del Príncipe (7) y la Regia Sala de Estar (8). Un enorme dormitorio que utiliza el hijo o hija mayores (o los dos) del Rey, la habitación está agradablemente amueblada. Contiene muchos artículos de lujo, además de muchísimo espacio de armario para artículos de guardarropía y otras posesiones. Cerca de ella está la regia Sala de Estar, donde los miembros de la familia real y sus invitados pueden retirarse durante el día para participar en fiestas informales y diversiones. Está también amueblada con divanes, sillas, y una espléndida iluminación, y provista también de alimentos de todas clases. Ambas habitaciones se conectan arriba mediante cuerdas de campananillas con la sala del servicio, durante la noche los criados atienden la sala de estar.

Frente a estas habitaciones hay cámaras similares para el Rey: la Cámara del Rey (9) y la Sala de Estar del Rey (10). Aunque la última no se emplea con tanta frecuencia, ya que el Rey y la Reina están a menudo ocupados en otra parte de la Corte o con otros deberes, ambas están bien amuebladas y siempre listas para su uso.

HABITACIONES DE LA CASA

Una gran variedad de habitaciones ocupan el otro extremo (el oriental) del Salón. Las personas que sirven en la Corte utilizan las de la planta baja. De estas cámaras, las más importantes son las habitaciones privadas que alojan a los guardianes de las puertas (11a y 11b), dos Guardianes mayores. Cinco guardianes bajo su mando comparten una cámara adyacente (11c) que, como todas las habitaciones de los criados del Salón, está amueblada con buenos, aunque bastante sencillos, muebles. Normalmente de las paredes de todas estas habitaciones cuelgan tapices sencillos para mantener el calor, mientras que pequeños hogares o braseros proporcionan calor. Muchos criados son más mayores que el resto, habiendo sido honrados para servir aquí después de muchos años.

Junto a las habitaciones de los guardianes hay un enorme ropero (12) para que los cortesanos dejen capas y otras vestimentas exteriores cuando llegan. Hay también una escalera hacia el piso superior para que los criados puedan llegar discretamente a los cuartos de los invitados. También a este lado del Salón hay almacenes (13) y cocinas (14) que sirven a la Corte. Todos están siempre ocupados, dada la constante demanda de alimentos, bebidas, y otras necesidades (desde horquillas de repuesto a rollos de pergamino). Un competente almacenero y un cocinero vigilan los movimientos en una calmada certidumbre, la mayor parte de las veces.

En ambas habitaciones hay una trampilla (a y b) que da a un tramo de escalones. Cada tramo de escaleras desciende a la misma bodega subterránea, que sirve como nevera y aloja más almacenes. Dos pasadizos descienden desde esta enorme cámara abovedada hasta otra bodega, debajo del comedor de los criados (c). De ésta parte un tramo final de escaleras hasta una puerta secreta en el sexto círculo. Que da detrás de los Barracones Inferiores, este pasadizo da acceso a los suministros especiales y sirve como portillo de salida secreto. Sólo puede abrirse con una llave que guarda el almacenero, y que nunca presta.

También en esta planta hay cuatro dormitorios (15). Ahí duermen la guardia de élite del Trono, la guardia personal del Rey. Cada uno de estos hombres tiene al menos cinco años de experiencia en uno de los más duros regimientos del Ejército Real –siempre en puestos fronterizos como Dor Rhúnen (Rhovani) o Harondor. La Guardia del Trono contiene cuatro unidades: dos de cuarenta hombres y dos de cincuenta. Cada una la manda dos sargentos y un capitán, oficiales que normalmente comparten un dormitorio (16).

Los dormitorios están dispuestos con los hombres durmiendo en literas, lo que les da mayor espacio en la habitación para moverse por ella y guardar sus equipos. Los ciento ochenta fornidos Guardias del Trono tienen su propio comedor (17), donde los guardias sin tareas pasan su tiempo. Los soldados forman una guardia de honor para el Rey cuando se muestra en cualquier parte de la ciudad, desde el salón del trono hasta el Merethron. Así, siempre está asegurada su protección contra los agentes del mal.

Los guardias están también apostados por todo el Gran Salón como medida rutinaria. Toda unidad de guardia se reúne cada mañana en la sala de reuniones de la guardia (18) para el asignamiento de los puestos y las tareas del día. Una unidad está siempre libre de servicio y puede utilizar también esta sala durante el día para realizar el trabajo necesario (ejem., el mantenimiento de sus equipos, instrucción, una reunión para recibir órdenes, prácticas con las armas, etc.).

Los criados que cuidan de las necesidades de los habitantes nobles y regios del Salón tienen su propio comedor

(19), que también se desdobra como su refectorio y cocina. Equipado con un gran hogar de donde cuelgan dos ollas o calderas, es un refugio relativamente confortable que contiene varias largas mesas y bancos. Como la cocina y el almacén que se describió anteriormente, estas salas también esconden una trampilla y una escalera hacia la bodega subterránea (ver el citado c).

Las habitaciones de los criados (20) se alinean en la pared exterior en el lado noreste del Gran Salón. Son dormitorios comunales, dos para los criados menores de ambos sexos y otros dos: uno para el criado mayor y el portero; y el otro, para el jefe de cocina y la doncella del salón. Algunos criados también duermen en su lugar de trabajo, como en el almacén, la cocina, o el comedor de los criados. Algunos trabajan y duermen en el comedor y en la sala de reuniones de la Guardia del Trono, y a diferencia de los soldados, los guardias del Trono nunca realizan tareas domésticas.

Finalmente, hay dos cuartos de baño para los guardias y los criados (21-22). Cada uno contiene un pequeño retrete.

PLANTA SUPERIOR

Cuatro escaleras de caracol ascienden a la planta superior del Gran Salón, que también se conecta a la Torre de Anárion (ver 10.76). Su principal rasgo distintivo son las galerías en los extremos del Salón principal. Estas están escalonadas y tienen bancos almohadillados que acomodan a un buen número de espectadores. Hay tres galerías en total. La Galería Dorada (1) tiene cuatro gradas y, aunque se sitúa en la parte trasera del Salón, tiene una panorámica dominante en toda su extensión. Se llama así a causa de sus asientos dorados y su disuasoria barandilla de obsidiana punteada con dorados. Dos pasarelas (2) unen esta suntuosa galería con las gemelas Galerías Negras (3), que miran hacia abajo al escalonado estrado del trono.

Todas las instalaciones fijas y el mobiliario de las Galerías Negras son oscuras como la noche, para no restar atractivo al esplendor del trono. Las pasarelas son también de piedra negra, y se sostienen mediante estribos que sobresalen de los lados exteriores de los principales pilares del Salón. Las barandillas en ambos lados son bastante bajas, y es necesario andar con precaución para estar seguro: las pasarelas no son recomendables para los que padecen vértigo.

En el extremo oriental de la planta superior hay varias habitaciones para invitados (4). Están dispuestas en tres categorías básicas. Once son alcobas menores (a), pequeñas pero no estrechas y aún así muy elegantes. Se reservan para los invitados nobles e importantes de la Corte pero que carecen de título. Cada una tiene hasta tres camas, para que una familia pueda acomodarse unida, junto con suficiente espacio para ropas de viaje y posesiones. Tapices y alfombras de piel decoran estas cámaras, que están adornadas con guarniciones de plata.

Próximas a estas hay cuatro grandes alcobas (b), cada una dotada con un magnífico lavabo personal, además de nichos para que los criados y doncellas personales duerman en ellos. Aquí el mobiliario incluye lujosas pieles, vajilla de oro, sedas, y cálida lana. Estas alcobas se reservan para príncipes y otros de semejante categoría.

Por último hay dos alcobas reales (c). Que se reservan para el uso exclusivo de los visitantes regios más importantes (ejem., reyes), rara vez son ocupadas. Ambas están amuebladas con toda clase de comodidades imaginables, y todo su mobiliario incorpora oro y pedrería. Los repuestos de estas habitaciones (como la limpieza y reposición de la ropa, pieles, etc.) se guardan en una habitación separada (5).

Un cuarto de baño y un retrete (6) para uso de los invitados de las alcobas menores flanquea cada una de las escaleras de caracol del lado oriental (d). Puertas secretas guardan el acceso a estas escaleras. Ambas se encuentran en los paneles de la pared al final de los pasillos superiores y son muy difíciles (-20) de percibir. (Ninguna está cerrada con llave).

Más habitaciones de los apartamentos regios ocupan el lado (occidental) del Gran Salón. Aquí, el Rey tiene un dormitorio de más (7), ya que podría aburrirse del mismo cada noche. Este es incluso más grande que el de abajo y tiene ventanas de cristal que pueden abrirse. Varios trajes, normalmente los más formales y menos utilizados, cuelgan de los enormes armarios que se alinean en las paredes de esta habitación.

Al fondo del edificio hay una sala de estar más iluminada (8), que también funciona como alternativa a la del piso de abajo. Esta es normalmente la favorita del Rey para reunirse con su familia, aunque tales acontecimientos ocurren raramente. La habitación es probablemente la más luminosa e iluminada del Salón, especialmente durante el atardecer cuando el sol ilumina las ventanas del lado oeste, antes de esconderse detrás de la cumbre purpúrea del Mindolluin. Retirados la mayoría de los antiguos muebles, que han sido reemplazados por materiales más claros y brillantes, la cámara es un lugar alegre. Incluso sus colgaduras son brillantes y el Rey actual espera el día en que pueda compartir su disfrute con su esposa, y sus hijos —la guardería (9) actualmente vacía está preparada para ellos.

Junto al cuarto de los niños hay una sala del servicio (10), donde los criados y las doncellas esperan. Se les llama mediante un sistema de campanillas, y los criados esperan las llamadas de los que ocupan los apartamentos regios. Sencillos utensilios de cocina y algunos almacenes completan esta cámara, que está decorada con sencillez. Se está un poco apretado a veces, particularmente a mitad del invierno, cuando la Corte está aquí y todos quieren una taza de vino con especias caliente, un edredón o una piel extra.

10.76 LA TORRE DE ANÁRION

Desde el año 2350 S.E., una torre se levanta sobre el extremo de la Ciudadela de la Roca, doscientos quince metros sobre la Gran Puerta que se encuentra directamente debajo. La primera torre del homenaje se llamó Mindon Alata, y se construyó antes que Númenor entrara en guerra con Saurón. Ahora no queda nada de ella, por lo que la reemplazó la Ciudadela de Anárion, una resplandeciente torre de colores grises y blancos y tejado rojo.

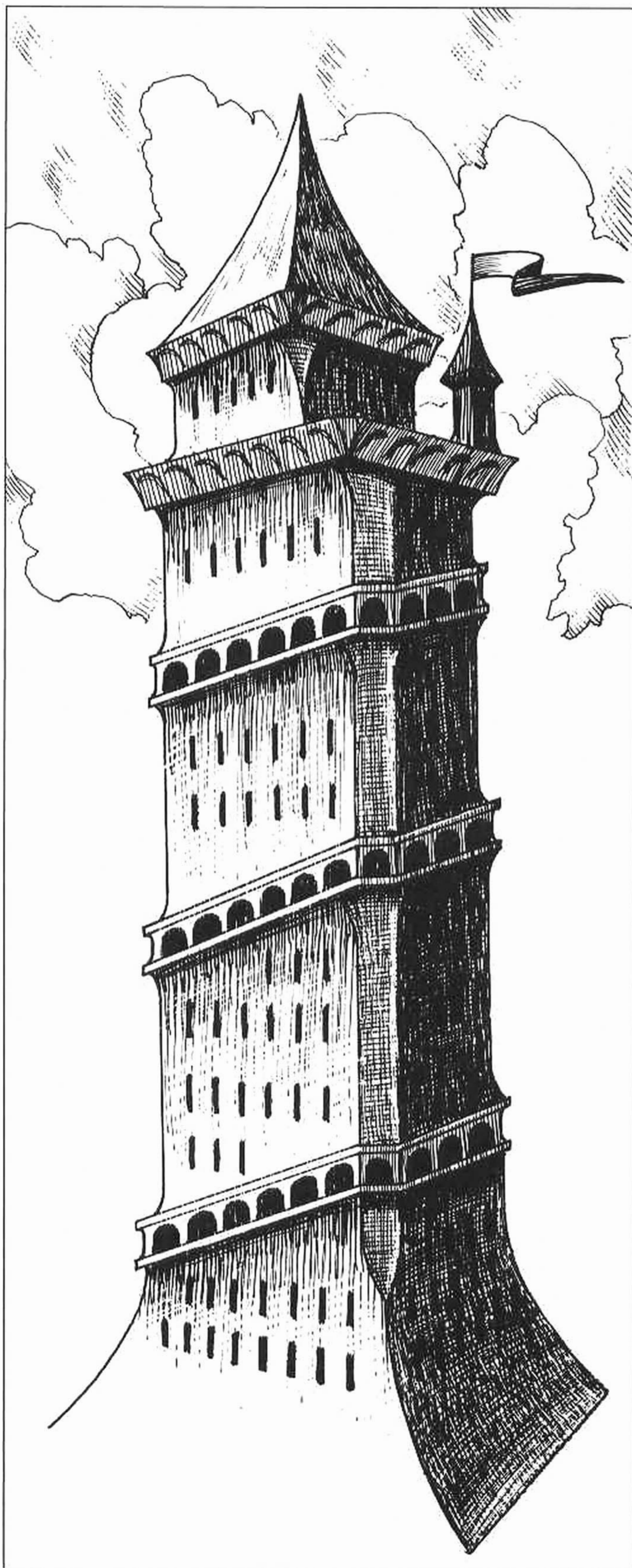
Nota: Como se dice a continuación, la Torre de Anárion es el principal bastión de la ciudad hasta el año 1900 T.E. En ese año, el Rey Calimehtar erigió la espectacular Torre Blanca en el centro del Séptimo Círculo, en lo alto de la Sala de Isildur (ver sección 10.73). Esta aguja también empezó a conocerse como la Torre de Ecthelion cuando el Senescal Ecthelion I (r. 2655-2698) la reconstruyó.

Sobresaliendo encima de un espolón de roca del cual deriva su forma, la Torre de Anárion tiene una base en forma de diamante, ahusándose por etapas como una aguja. Un maravilloso camino conocido como la Pendiente de Anárion, serpentea alrededor de sus muros, dando continuas y siempre impresionantes vistas sobre cada cuarto de la ciudad y las llanuras de los alrededores. Dos pequeños patios flanquean el lado occidental de la torre, separando la estructura del colindante Gran Salón (ver sección 10.74). Este complejo sirve como punto focal de la ciudad y, es merecida y dignamente la residencia del Príncipe-Presidente.

PLANTA INFERIOR

Un gran pasillo abovedado (1), que atraviesa los cuatro metros de gruesos muros de denso granito de color gris y blanco, sirve como entrada a la torre. Se eligió el granito, ya que la forma local más pura tiene un color azul claro, además del negro y de la mica, la belleza de la roca es inspiradora. Los cristales de cuarzo incrustados añaden a la torre una apariencia deslumbrante con la brillante luz del sol.

Las anchas Puertas de Anárion (a) —que están fundidas



en hierro, pintadas con un brillante material plateado, y esmaltadas con un sol radiante— ofrece una barrera obvia a los intrusos; sin embargo, no es el único elemento de protección del pasillo. Aunque la guardan centinelas que permanecen a ambos lados de la puerta con la librea real, la fuerza real del pasillo de entrada se encuentra en las escondidas defensas, ocultas en el muro sobre la abertura. Las ranuras escondidas sobre el arco contienen bloques macizos de granito, que están suspendidos mediante cadenas y que pueden lanzarse rápidamente ante y detrás de las puertas. Las poleas, que se encuentran dentro del cuarto de guardia (c), se introducen dentro del muro de la Ciudadela y controlan su descenso, posibilitando a los guardias arrojar las piedras a cualquier velocidad que crean necesaria.

En el interior, la Gran Sala del Sol (2) ocupa casi por completo la planta baja. Un techo a nueve metros cubre la cámara, que se ilumina mediante una enorme araña de luces que cuelga a seis metros sobre el suelo pulido. Le lleva a seis criados tres días reemplazar todas las velas. Sin embargo, la principal característica de la Sala es el mármol blanco del suelo, que forma un mosaico hecho de oro y un surtido de variadas piedras preciosas doradas. Representa al sol —Anar, la Maia Arien en majestad— las piedras recrean a la ardiente mujer sobre su carro atravesando los cielos y está coronada con la corona de Gondor.

Los muros de la cámara son blancos y están decorados con una selección de estandartes bordados, escudos y armas de los anteriores Reyes y Príncipes-Presidentes, junto con un tapiz que retrata a Tarondor y que mide dos metros y medio cuadrados. Arriba sobre el suelo hay una balconada de cristal (ver 6 y 7) sobre dos plataformas. No hay mobiliario en la Sala, ya que sólo lo utiliza el Príncipe-Presidente o el Rey, en cuya presencia todos permanecen normalmente de pie.

Sin embargo, la planta baja contiene dos almacenes (3 y 4), en donde se guardan algunas sillas elegantes y pequeñas mesas junto con otros objetos utilizados frecuentemente. El almacén escondido (4), cuyas puertas secretas sólo se abren con la llave del Comandante de la Ciudadela, contiene el trono real, una silla con un respaldo alto y estrecho, y brazos extendidos. Está hecho de suntuosa y oscura madera, y forrado con tela dorada; pero de todas formas es sencillo y carece casi de ornamentación —quizás de esta manera no desvía la atención del que se sienta. Hay varias sillas más pequeñas, de un estilo similar, para la Reina u otros personajes de alto rango que puedan asistir.

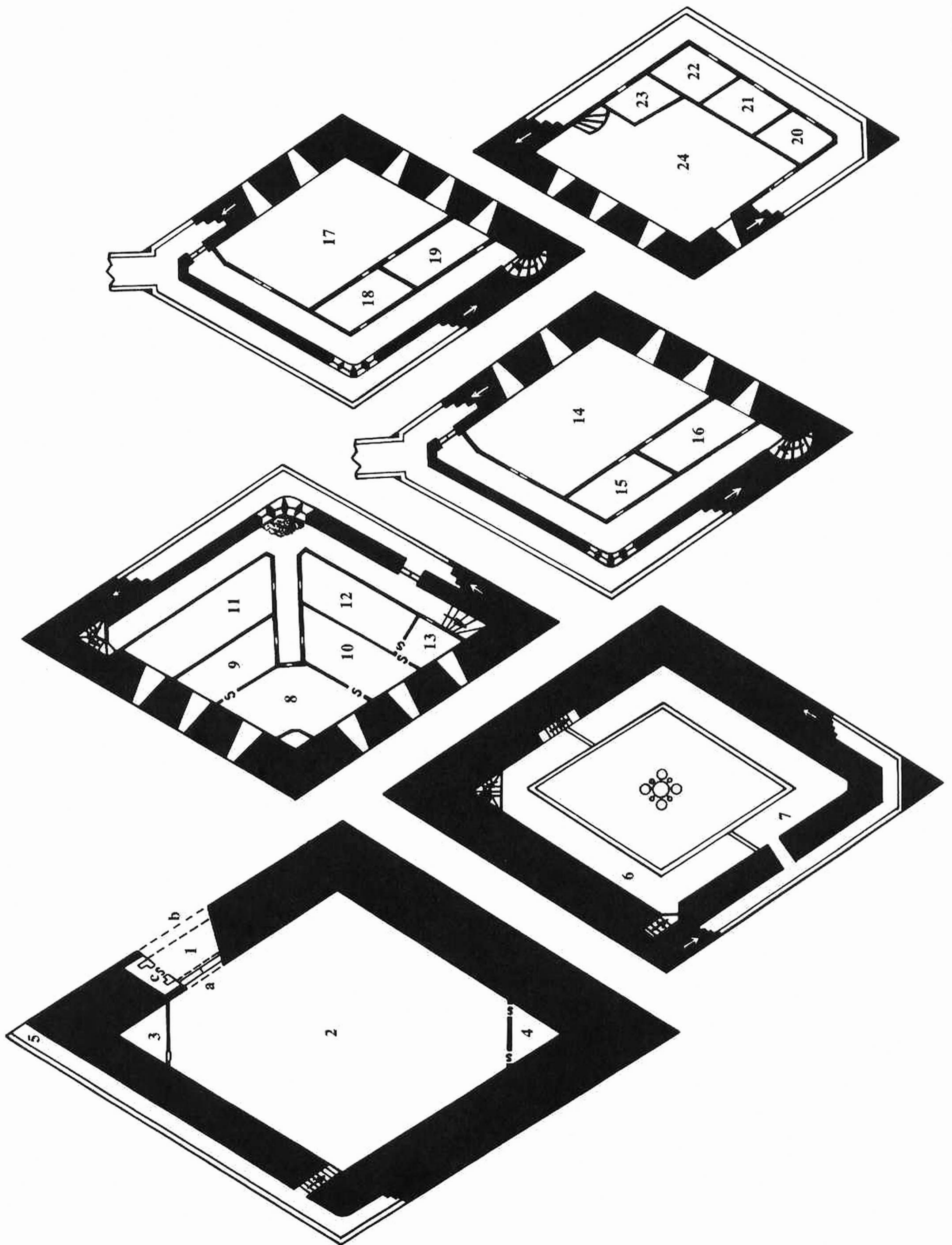
Una maravillosa balconada de cristal rodea la planta baja, a unos seis metros o más sobre la Gran Sala del Sol. Sólo se puede alcanzar mediante una escalera (c), que atraviesa el grueso muro y asciende por delante del nivel de la balconada desde la Galería Inferior (5), y que se extiende sobre la mitad de la circunferencia interna de la torre. El suelo, los soportes y las barandillas de la balconada están todas hechas de resistente cristal; cuelga casi a la misma altura de la enorme araña de luces, brillando y centelleando como una cascada helada a la luz del sol invernal.

Una pequeña escalera (d) dentro del muro conecta la Galería Inferior con la Galería Superior (6), que tiene acceso al pasillo inclinado denominado la Pendiente de Anárion a través de un pequeño vestíbulo (e). Otra escalera (f), se une a la Pendiente desde la Galería Inferior.

LA PENDIENTE DE ANÁRION

La Pendiente de Anárion (7) es un pasillo inclinado que serpentea alrededor de la torre. Tiene sólo un metro y medio

CIUDADELA DE ANÁRION



de ancho, da al exterior, y está relativamente sin protección. Sólo una pared baja y una magnífica columnata dificulta la maravillosa vista. Las columnas están labradas en mármol de color azul claro con la barandilla y los capiteles dorados. El pasillo es bastante empinado pero es liso y seguro bajo los pies —la inclinación actual es de sólo 1:5:25. Ocasionalmente tienen lugar carreras aquí, desde lo alto hasta la parte baja de la ciudadela, utilizando la Pendiente de Anárion— a los corredores se les toma tiempo con el reloj de la Corte de Anárion. Al menos una vez, los contendientes emplearon caballos, aunque sólo pueden bajar uno a la vez (y su descenso es extremadamente peligroso).

PLANTA CENTRAL

La planta central se utiliza para uso personal del Príncipe-Presidente y es la primera planta cuyos muros se puntúan con ventanas. Aquí todas las habitaciones se conectan a un complejo corredor (g), en forma de flecha, cubierto de paneles de madera que une las cámaras con el resto de la planta y sus dos escaleras de caracol. La habitación focal de esta planta, sin embargo, es la Sala de Recepciones (8), que se subdivide mediante particiones internas de paredes de madera. Sobre los muros de piedra exteriores hay frescos que flanquean un bajo estrado circular sobre el cual se sitúa la Silla del Príncipe, un sencillo trono de caoba con un alto respaldo. Hay un atril y un escritorio junto a la Silla, mientras que el resto de la habitación lo completan numerosas sillas de felpa. Junto con la gruesa alfombra, dan una intimidad que favorece los asuntos privados diarios del Príncipe-Presidente.

Un vestidor (9) se encuentra a continuación de la puerta escondida a un lado de la cámara principal. Se utiliza si el Príncipe tiene que aparecer en la Sala de Recepciones o en la Gran Sala, contiene muchos trajes de ceremonias muy valiosos y sirve como una especie de refugio privado.

Al otro lado de la Sala Recepciones hay una habitación de asesoramiento (10) donde el Príncipe puede obtener consejos confidenciales de sus criados y funcionarios mientras recibe a un visitante. Esta habitación está amueblada con grandes escritorios y mesas, y también la utilizan los escribas de la casa del Príncipe-Presidente.

El resto de las habitaciones de esta planta son de un uso más exclusivo por parte del Príncipe-Presidente. La más grande es una impresionante biblioteca y sala de mapas (11). Vitrinas con la parte delantera de cristal guardan varios cientos de tomos alineados en las paredes de la cámara, unas arcas bajas completan el centro de la habitación. Unos delgados cajones protegen mapas de todas las partes del mundo conocido y se doblan como mesas sobre las cuales se pueden extender y consultar los mapas. En esta habitación los anteriores Reyes y Príncipes planearon batallas contra los orientales y los renegados de Umbar, y fue aquí donde Coratar urdió el regreso de Eldacar para derrocar a Castamir el Usurpador.

El Príncipe-Presidente también mantiene una sala de estar (12) para las ocupaciones menos cerebrales. En efecto es muy confortable, y está adornada con divanes, sillas, mesas, braseros para dar calor realizados en bronce con apariencia de dragones, y armarios con toda clase de diversiones y entretenimientos (como pasatiempos, juegos, e instrumentos musicales). Una habitación pequeña, escondida aparte de esta sala de estar, acomoda a unos pocos criados, la mayoría de ellos trabajan en la cocina (13). Esta pequeña cámara proporciona inmediatamente al Príncipe-Presidente o a sus invitados la comida que deseen.

PLANTAS SUPERIORES

Las habitaciones de retiro del Príncipe-Presidente ocupan la inferior de las tres plantas superiores. Tanto él como su esposa comparten un suntuoso dormitorio (14), que está cubierto de pieles y sedas que lo mantienen cálido y acogedor. Alfombrillas y cojines cubren el suelo, mientras que cuencos con pétalos de flores perfuman el ambiente y pequeños candelabros dorados iluminan la habitación. Grandes salamandras calientan los alojamientos durante el frío invierno. La cama y el mobiliario son casi todos de color marrón y dorado. Un enorme ropero recorre la pared trasera (más trajes del Príncipe-Presidente se guardan en el vestidor, 9), otros cofres y armarios variados y tocadores guardan toda clase de joyas y galas —junto con perfumes, aceites, cosméticos, y adornos.

Junto al dormitorio hay un cuarto de baño (15) y una guardería (16), ambos por igual bien amueblados. El cuarto de baño está dotado de una enorme bañera cubierta de azulejos y una maravillosa bomba de agua de los enanos que fuerza a subir el agua hasta esta gran altura. Armarios completamente llenos de toallas, albornoces, ungüentos especiales, y aceites para añadir a los baños, rodean el discreto retrete del cuarto. Cuando se utiliza, la guardería aloja a dos niñeras que cuidan de los hijos del Príncipe-Presidente.

Tres dormitorios (17-19) para los miembros de la familia del Príncipe-Presidente ocupan la segunda de las plantas superiores. Estos están todos muy bien amueblados y pueden estar o no en uso, dependiendo de quién esté aquí en ese momento. Cuando no se usan, se acordonan y las ventanas se cierran herméticamente, y sus muebles se cubren con sábanas para evitar el polvo.

La planta más alta de las superiores, el piso más alto de la torre principal, se divide en varias habitaciones pequeñas (20-22) y una cámara más grande (24), todas para uso de los criados y oficiales de la Ciudadela. Las doncellas, pajes, mayordomos, lacayos y cocineros comparten la cámara comunal, cada uno con su propia cama y armario. Las habitaciones individuales son para uso del Mayordomo Jefe y el Comandante de la Ciudadela, otra la comparten las damas de honor que sirven a la esposa del Príncipe-Presidente. Están todas amuebladas con sencillez, como las limpias y decentes pensiones que se encuentran en cualquier parte de la ciudad. Hay también un cuarto de baño que comparten con los criados (23).

LOS TEJADOS Y LA TORRE DEL ESTANDARTE

Las plantas superiores se unen al tejado de la torre através de un camino de la Pendiente de Anárion. El tejado es plano, proporcionando una plataforma con maravillosas vistas y almenas para que los arqueros con vista aguda intenten defender la ciudad de debajo. Desde aquí, los arqueros pueden cubrir fácilmente la Gran Puerta con una lluvia de mortales flechas.

La torre del estandarte (25) se encarama en una esquina del tejado. Tiene sólo un metro y medio de ancho, pero es lo suficientemente grande para contener varios estandartes, todos enrollados y listos para adornar el mástil de seis metros y medio de la Torre.

LA SALA DEL PALANTÍR

La otra gran estructura (26), que domina el centro del tejado, es esencialmente una extensión de la torre principal; pero está protegida de forma especial, ya que contiene el Palantír de Minas Anor. Esta torre tiene una única puerta sin adornos hecha de metal de mithril que es virtualmente irrom-

pible. La cerradura está astutamente escondida, y sólo hay una única llave, que pertenece al Rey y que confía al Príncipe-Presidente. Se guarda en una Caja de Reparación, y puede convocarla instantáneamente, desde cualquier distancia, quién porte la Corona de Gondor.

Trampa: La cerradura es muy difícil (-20) de encontrar y es extremadamente difícil (-30) de forzar. Sin embargo, si incluso se fuerza con éxito, todavía está conectada a una hebra de laen encantada que extrae y almacena poder del cielo. Suponiendo que no se emplee la llave apropiada, este filamento lanza a un punto del blanco un Rayo de Descarga de +90 durante cada asalto a quien toque la puerta –sin hacer caso del estado de la cerradura.

La torre tiene un tejado puntiagudo, paredes de sólida piedra, y estrechas ventanas con barrotes de mithril que normalmente se cierran herméticamente con contraventanas de acero. En el interior de sus confines forrados de basalto se guarda el Palantír, un objeto sagrado y poderoso que procede del lejano pasado de los dúnedain. Esta Piedra de la Visión es una esfera de cristal mágica creada en Númenor y que llegó a Endor durante la Caída. Comunica con los Palantíri de Minas Ithil y Orthanc, que una vez estuvieron unidas a la Piedra Maestra de Osgiliath.

El Palantír está situado en el fondo de un plato ancho de plata que ha sido tratado para que tome un color negro. Este cuenco sin reflejos nunca se ilumina con la luz y proporciona a los usuarios cualificados el acceso a la Piedra desde cualquier ángulo. El Palantír puede verse desde cualquier ángulo, obteniendo sonidos e imágenes desde cualquier lugar y distancia. Las posiciones para ver las Piedras de Orthanc, Osgiliath y Minas Ithil se diseñaron en marcadores de platino y diamantes, y se situaron con precisión en el borde del cuenco. El cuenco está fijado firmemente en una posición y el Palantír, aunque está suelto, rara vez por no decir jamás se toca, ya que funciona mejor cuando sus polos están apropiadamente alienados.

todavía la segunda ciudad del reino. Aunque la ciudadela más grande y símbolo de defensa de Gondor, continuaba siendo una tranquila y sólida ciudad de trabajadores más que un paraíso para los algunas veces irracionales soñadores, como Minas Ithil, o un agitado y entusiasta centro mercantil como Osgiliath. Tal era el estado de cosas antes de la Lucha entre Parientes (1432-47 T.E.).

Cuando el Señor del Mar Castamir reclamó la corona y exilió a Eldacar hijo de Valacar, el Príncipe de Minas Ithil unió de forma abierta su suerte a la del nuevo usurpador. Los ciudadanos de la capital de Osgiliath se indignaron ante esta decisión y, finalmente apoyaron al verdadero pretendiente cuando el ejército de Castamir con gondorianos del sur lo asedió allí. Minas Anor se mantuvo discretamente aparte de la lucha, y el Príncipe-Presidente –aunque era una persona longeva nombrada por Rómendacil II y estaba emparentado con Eldacar– se dejó influenciar por el voto del Cónclave y envió una prueba de apoyo a Castamir. Con su flanco asegurado, Castamir se apoderó de Osgiliath en una sangrienta lucha y comenzó un reinado de diez ingratos años (1437-47 T.E.). Los sureños incendiaron la Ciudadela de las Estrellas y ejecutaron a Ornendil hijo de Eldacar. Durante la lucha se destruyó su Torre de la Bóveda, Osgiliath quedó destruida, y su sin par Palantír se perdió en las aguas del Anduin.

Coratar, el Príncipe-Presidente, observó desde el principio que Eldacar no podría esperar derrotar a Castamir con las fuerzas que entonces mandaba. Pero Coratar también había sido testigo de la ascensión de Castamir como Capitán de los Barcos de Gondor, y sabía que la cruel verdadera naturaleza del pretendiente se revelaría cuando se apoderara del poder y gobernara sin freno. Así, Coratar empezó a trabajar con prudencia para el expulsado Rey, enviándole ayuda encubierta y dirigiendo una red de desertores y amigos hacia el norte, donde se unían a Eldacar en el exilio de Rhovanion. Después de diez años, mientras Castamir se sen-

Anarond

11 LA CIUDAD EN OTRAS ÉPOCAS

Las siguientes secciones describen Minas Tirith en el contexto de otras eras además del 1640 T.E. Las aventuras sugeridas que se asocian con estos periodos se encuentran en la sección 13.

11.1 LA LUCHA ENTRE PARIENTES

“Pero Eldacar esquivó a sus enemigos... y muchos... llegaron a odiar al usurpador. Era éste Castamir, nieto de Calimrhtar, hermano menor de Rómendacil II. No sólo era uno de los más cercanos por la sangre a la corona; era también quien más secuaces tenía entre los rebeldes; porque era el Capitán de los Barcos y contaba con el apoyo de la gente de las costas y de los grandes puertos de Pelargir y Umbar.” (SdIA Apéndices, p. 30)

Doscientos años antes de la trascendental decisión de Tarondor de trasladar la capital de Gondor, Minas Anor era



taba satisfecho de sí mismo en su nueva capital en Pelargir y Eldacar marchaba hacia el sur con un ejército combinado de hombres del norte y caballeros gondorianos (S. “Requain”), el Príncipe-Presidente permanecía tranquilo y con esperanza en los frutos de su labor clandestina.

Durante esta época, hubo tensiones y toda clase de ansiedades en Minas Anor. Mientras el sufrido Coratar permanecía como Príncipe de la ciudad, Castamir envió a uno de sus amigos de mayor confianza, Ciryang, un antiguo Señor de Pelargir, que se convirtió en Presidente y asumió el poder en el Cónclave. Ciryang era, naturalmente, un personaje cruel e implacable. Estaba acostumbrado a tratar con los más duros y belicosos sureños, y tenía por sencillo enviar cuadrillas para reclutar el ejército de Castamir y (especialmente) la armada que estaba expandiéndose rápidamente. Ciryang también depuso a la fuerza a los jefes de varias Asociaciones, incluyendo al Guardián de las Llaves, que fue ahorcado en la Ciudadela de la Roca. Ciryang emplazó a muchos de sus propios hombres a cargo de las guarniciones y de los guardianes, así la libertad de movimiento por la ciudad y atravesar las puertas estaba arbitrariamente restringido o sujeto a impuesto. Estas contribuciones resultaron la forma más fácil de producir ingresos extras.

Otro truco taimado que empleó fue un impuesto en especie, así los herreros podían ser llamados para que suministraran cuatrocientos ells de cadenas y, treinta y seis barriles de clavos y remaches variados al año, y todo se enviaba al sur para la construcción de los barcos de guerra. Durante la época de Ciryang como Presidente de la ciudad, pocas personas fueron felices –sólo aquellos que consiguieron su favor con regalos valiosos e información sobre los partidarios de Eldacar activos en la ciudad.

Pero esto no significa que el Presidente lo consiguiera. La recaudación de los impuestos a menudo se extraviaba y Ciryang fracasó totalmente al intentar entrar en la Asociación de los Ladrones, que floreció y siempre se mantuvo leal a sí misma y a la ciudad. Aunque exhibían poco amor por Eldacar, los ladrones frustraron muchos de los planes de Ciryang. Y aún peor para los administradores de Castamir, los miembros del Cónclave comprendieron su error al ofrecerle apoyo al Usurpador; y cuando se tuvo conocimiento de la marcha hacia el sur de Eldacar, las antiguas lealtades resucitaron y por una vez los ciudadanos actuaron al unísono expulsando a los partidarios del Presidente.

El mismo Ciryang desapareció, y se rumorea que una multitud le hizo pedazos, le persiguió hasta lo alto de la Ciudadela de Anárion y le obligó a saltar, o que consiguió fugarse a través del Fen Hollen –sólo para morir congelado cuando se perdió en las Montañas Blancas. Otros dicen que logró escapar vestido como una vieja bruja.

EN CUANTO A LAS AVENTURAS

Las aventuras emplazadas en la época de Castamir y Ciryang no necesitan ser muy diferentes de las del año 1640 T.E. Repasa las descripciones de los edificios, ya que pocos han cambiado mucho de los que existían hace 200 años. Por supuesto, hay también algunos lugares que conectan específicamente con la ocupación de Ciryang de la ciudad y los conflictos que rodearon la Lucha entre Parientes. La guerra civil ofrece una excelente oportunidad para involucrar a los personajes en conspiraciones y contraconjuras de los partidarios secretos de Eldacar y los agentes de Ciryang, es indiferente si los personajes están a favor de un bando o del otro –o están simplemente fuera para hacer lo que puedan durante la contienda.

Durante este periodo, Tindómë-lië y el Colegio de la Palabra Hablada son muy pequeños y tienen una actividad mínima como sociedades secretas. Mientras tanto el Anillo de Sangre se mantiene apartado del conflicto, porque principalmente busca sólo proteger los mejores intereses para Gondor sobre los de cualquier facción.

11.2 LA GUERRA DEL ANILLO

“Y Grond seguía avanzando. Los tambores redoblaban rápidamente ahora. De pronto, sobre las montañas de muertos apareció una sombra horrenda: un jinete, alto, encapuchado, envuelto en una capa negra. Indiferente a los dardos, avanzó lentamente, sobre los cadáveres. Se detuvo, y blandió una espada larga y pálida. Y al verlo, un gran temor se apoderó de todos, defensores y enemigos por igual; los brazos de los hombres cayeron a los costados, y ningún arco volvió a silbar. Por un instante, todo fue inmovilidad y silencio.” (SdIA III, p. 127).

Al final de la Tercera Edad la ciudad y Gondor estaban en franca decadencia. El linaje de los Reyes había terminado siglos antes, y los Senescales de Minas Tirith, la Torre de la Guardia, gobernaban las mermadas fronteras de Gondor. Tomó su nuevo nombre cuando Minas Ithil cayó en poder de los Nazgûl, la capital se mantuvo inexorablemente vigilante durante toda la subsiguiente reocupación de Saurón de Mordor. Con la frontera (esto es, el Anduin después de la caída de Ithilien) sólo unas leguas más allá, Minas Tirith se convirtió en la punta de lanza de Gondor más que en su corazón.

El corazón se había ido ciertamente de la ciudad. Los hombres soñaban con la gloria pasada, y cuidaban poco la piedra que permanecía en el interior. Muchos edificios se mantenían en pie completamente vacíos, ya que Minas Tirith sólo conservaba la mitad de su anterior población. El comercio con el norte había disminuido hasta su virtual extinción y Gondor se había vuelto introspectiva, obsesionada con los extranjeros de cualquiera de sus lejanas fronteras, y poco dispuesta a confiar en nadie. Los Gondorianos libraban una guerra sin vencedor contra el poder del Señor Oscuro, con Minas Tirith sirviendo de plataforma para las desesperadas salidas a través del río.

Cuando finalmente estalló la tormenta en el año 3018 T.E., la ciudad despertó en algo parecido a su antiguo ser, y la gente se ocupó de reparar las defensas y abastecerse para la guerra –pero sin corazón. Cuando el Senescal Denethor perdió su espíritu, roto por los desesperados encuentros con la voluntad de Saurón a través de su Palantír, su mermada voluntad se sometió. El líder de la ciudad se convirtió en el epítome de la obsesión y la introspección de Gondor y llevó a cabo los movimientos para prepararse a sí mismo, a su familia y a su pueblo para una lucha final y apocalíptica en la cual Gondor, cuña y piedra angular de los Pueblos Libres, se colapsaría y después de lo cual sólo vendría la Oscuridad.

EN CUANTO A LAS AVENTURAS

Este es el escenario para las aventuras al final de la Tercera Edad, un periodo en el cual Minas Tirith está lleno de muchas posibilidades enigmáticas pero donde se trabaja bajo una sombra omnipresente que no se menciona. Es una época excitante y llena de intrigas, en la cual se desencadena la Guerra del Anillo y continua con el asedio de Minas Tirith, que sufre un daño terrible en los niveles inferiores. Muchas de las instituciones de la ciudad se colapsan bajo el peso de

la oscuridad y la traición se apodera de muchos de los aterrorizados residentes.

Este periodo proporciona a los jugadores una oportunidad de arriesgar sus vidas en la defensa de la capital, como guerreros o voluntarios que trabajan para mantener la paz dentro de las murallas. También es un punto de la historia donde la tensión en la corte, y entre muchos de los funcionarios urbanos de la ciudad y de las asociaciones, alcanza un tono febril. Los aventureros que esperen apoyar o combatir el espionaje y el subterfugio encontrarán abundantes y atractivas oportunidades para intentarlo por sus propios medios.

Finalmente, el jefe de los Nazgûl lanza a sus hombres contra la Muralla Exterior y el poder del gran ariete Grond, el Martillo Infernal, destruye la Gran Puerta. Sólo la intervención de Gandalf consigue contener la brecha. Afortunadamente, el valor del Mago Blanco es suficiente para obtener el precioso tiempo necesario para que cambien los acontecimientos. La victoria en los Campos del Pelennor salva a Minas Tirith, donde el valor combinado de Gondor, Rohan, los montaraces del norte, y el Ejército de los Muertos prevalece sobre los ejércitos del Señor de los Anillos. Aragorn—el Rey que regresa para reclamar los reinos separados de Gondor y Arnor de Elendil—conduce a los Pueblos libres para rescatar a la capital de las privaciones del Rey Brujo.

11.3 EN LA CUARTA EDAD

“Por fin un día, al caer la tarde pudieron verse desde lo alto de las murallas los pabellones levantados en el campo, y las luces nocturnas ardieron durante toda aquella noche mientras los hombres esperaban en vela la llegada del alba. Y cuando el sol despuntó sobre las montañas del este, ya no más envueltas en sombras, todas las campanas repicaron al unísono, y todos los estandartes se desplegaron y flamearon al viento; y en lo alto de la Torre Blanca de la Ciudadela, de argén resplandeciente como nieve al sol, sin insignias ni lemas, el Estandarte de los Senescales fue izado por última vez sobre Gondor.” (SdIA III, p. 323-24).

Al alba de la Cuarta Edad, Minas Tirith es la capital de Telcontar. Osgiliath está siendo reconstruida, y sus gentes se maravillan del efecto vigorizante del nuevo Rey, un auténtico monarca con una esposa élfica y amigos de todas las razas: incluso pheriannath y naugrim (S. “enanos”). Nuevos ciudadanos de todas partes de Gondor y el resto de las regiones liberadas del noroeste de la Tierra Media acuden a la ciudad, que se convierte, quizás por primera vez, en una bulliciosa metrópolis. Docenas de lenguas se hablan en las calles y aventureros de todas partes se encuentran para formar grupos itinerantes. Con la bendición del Rey, estos grupos buscan los restos del Mal que persisten, para regresar por las recompensas oficiales.

Antes de la guerra los ciudadanos que quedaban en Minas Tirith eran reaccionarios y conservadores en grado extremo; nada nuevo se aprendía o aconsejaba, la vida era un mero ritual de existencia. Después que la sombra se desvaneciera, la ciudad revivió, de una enfermedad progresiva que minó la fuerza, la vitalidad y la energía. Donde las Asociaciones habían comenzado a resquebrajarse, como sociedades cerradas donde la observancia del pasado lo era todo, ahora se lanzan a abrir las puertas a los recién llegados y a competir con el resto una vez más para reconstruir el esplendor de la ciudad y dejar atrás a los rivales. Las viejas calles que ardieron a causa de los incendios de los orcos fueron reemplazadas con brillantes edificios nuevos para alojar a

los hombres y a otros pueblos de Eriador, Rhovanion, el Sur de Gondor, las tierras costeras, incluso de las fortalezas de Lindon y los liberados campos de esclavos de Núrn y otras tierras que habían estado bajo el dominio del Señor Oscuro durante mucho tiempo.

Durante la Edad de los Hombres, no hay un Príncipe-Presidente o Senescal que encabece el Cónclave y gobierne la ciudad, porque el Rey una vez más se sienta en el trono. El Príncipe Faramir parte hacia Ithilien con su nueva esposa Éowyn, mientras Elessar sonríe benignamente en la ciudad y la colma con dinero. Instruye a la ciudadanía para que se gobierne a sí misma, y gobierne con prudencia, el Rey fomenta un republicanismo más que un gobierno regio. Elessar retiene el poder de nombrar Candidatos al Cónclave, como recompensa a sus servidores, pero no hay señor en Minas Tirith—sólo consejeros y administradores que el Cónclave sanciona y el pueblo elige.

EN CUANTO A LAS AVENTURAS

Los aventureros podrían parar sólo un día o dos, pero cualquier estancia en Minas Tirith durante la Cuarta Edad es probable que sea beneficiosa, o al menos interesante, de alguna manera. Este periodo proporciona a los aventureros abundancia. La ciudad se ha vuelto más relajada en general, pero si las personas son más rápidas, también lo es la Guardia. Con la guarnición nuevamente alerta y ansiosa de servir, y la mayoría del pueblo capaz de hacer ganancias honestas, la Asociación de los Ladrones trabaja poco, sus miembros se reforman e incluso se vuelven contra sus compañeros no arrepentidos. Los Guardianes no pueden continuar durante más tiempo con su doble vida habitual. Es una era donde las familias corruptas se marchitan y mueren en la atmósfera pura que reemplaza al aire malsano y asfixiante del mórbido reinado de Denethor.



Quiacil

Con el poder local difuso, la ciudad se acostumbra a enredarse en la política. Existen oportunidades para que las facciones se repartan pequeños pero lucrativos dominios y trabajen hacia la consolidación de los intereses privados. Así, se requieren a menudo hombres valientes para abordar problemas dentro de la ciudad, particularmente con respecto a la envidiosa oligarquía, el ingente comercio y las rivalidades culturales. Hay aquí muchas informaciones que podrían llevar a considerables recompensas, y hay una lista sin fin de tareas que pueden emprender los audaces.

12 PERSONAS DE IMPORTANCIA

Nota: *Aparte del material sobre la familia real descrito en 12.1, los individuos que se comentan en esta sección pueden encontrarse en la ciudad en cualquier época durante el final de la Tercera, o a comienzos de la Cuarta, Edad. Prominentes Reyes, Senescales y sus familiares están, sin embargo, necesariamente vinculados a una era específica. Por lo tanto, se detallan conforme a la época en la cual aparecen en la historia.*

12.1 LA FAMILIA REAL

EL REY TARONDOR

El joven Rey de Gondor tiene sólo 49 años. Cuando ocupó el trono en el año 1636 T.E., muchos desconfiaban de su habilidad para gobernar enérgicamente y hacer frente a la crisis que representó la Gran Plaga. Afortunadamente, Tarondor demuestra mucho tacto para el gobierno, y en los cuatro años desde que comenzó su gobierno ha impresionado a muchos antiguos consejeros al promulgar medidas enérgicas (aunque necesarias).

No ha sido la menos importante de entre éstas su reciente orden de trasladar toda la casa real a Minas Anor. En este, como en otros asuntos, ha aconsejado bien a Tarondor su tío Vinyaran, el hermano de Minastan. Vinyaran podría haber reclamado fácilmente el trono para sí mismo; pero en lugar de eso, ha asegurado el camino de Tarondor al poder. El Rey posee el sentido común para saber la valía y motivación del consejo que le ofreció, que ha eliminado de la corte a varios intrigantes, haciéndose algunos enemigos pero muchos más amigos leales.

El problema de mayor importancia para Tarondor es su infeliz matrimonio. Entiende la importancia de la elección de su esposa —ya que el recuerdo de la Lucha entre Parientes todavía quema dentro de todos los gondorianos; pero desafortunadamente se ha enamorado de Fimalcá, la hija de uno de los tres Señores Dúnadan de Edhellond (un puerto élfico cerca de Dol Amroth). Como pertenece a una nobleza de categoría inferior —y (aún peor) es medio élfica (S. “Peredhil”)— Vinyaran eligió para casarlo una dama más noble y aceptable: Mírien de Nan Requain. Es la hermana más joven de Meriel, la esposa de Celdrahil (el Príncipe de Dol Amroth). Sus sobrinas, Merien y Edhetariel, son las hijas de Celdrahil, y en el presente momento residen aquí como séquito de la Corte del Rey.

VINYARAN

Vinyaran es un leal pilar de la familia real. Hermano del difunto Príncipe Minastan y del Rey Telemmar (r. 1634-36 T.E.), es el tercer hijo del Rey Minardirl (r. 1621-34 T.E.). Aparte de ser el tío del Rey, sirve de consejero jefe, Comandante del Rey (a cargo de todo el ejército de Gondor), y es el recientemente creado Señor de Osgiliath. Posee una gran cantidad de poder, y la autoridad de un hombre de estado.

Vinyaran es un hombre totalmente entregado al ejército y luchó al lado de su padre cuando éste sucumbió frente a los Corsarios en Pelargir. Ayudó a reagrupar la destrozada Guardia del Rey, y los condujo en una carga decisiva que salvó el día. Es un estratega y táctico militar extraordinario, y a los 82 años todavía cabalga y lucha tan bien como cualquier otro caballero (S. “Roquen”). Sin embargo, a causa de sus muchos deberes, no puede estar siempre con el Rey. A pesar de todo, se le ve frecuentemente en la capital, entre las visitas a Dor Rhúnen, Angrenost (Isengard), e Ithilien del Sur.

Vinyaran no carece por entero de secretos. En su juventud, él y su hermano gemelo mayor se disputaron el amor de la Dama Melabrian. Su hermano Minastan ganó su favor después que ambos sobresalieron en pruebas de canción, poesía, armas, y atletismo, pero Vinyaran siguió siendo su leal amigo hasta su muerte. La Dama procedía de Aranelath (S. “Las Bellas Tierras Vírgenes”), el feudo entre Dol Amroth y el Ringló, y era sumamente hermosa. Vinyaran la amó tanto que, después de perder su mano, renegó de todo interés por el amor y nunca se casó. Recientemente, sin embargo, la misteriosa Ethudil ha procurado ganarse su amistad en secreto, y es ahora su amante. Hay algo en ella que le recuerda mucho a su amor perdido, y se le encuentra a menudo en su compañía.

BELETAR

Históricamente, el Príncipe más anciano de la casa real lleva el Yelmo de Isildur, que fue recobrado de las orillas del Anduin después del Desastre de los Campos Gladios. Este es el origen del título “Príncipe-Yelmo de Gondor”. Beletar el tío abuelo de Tarondor tiene este título en la actualidad, mientras todavía tenga salud, pero ahora tiene 117 años de edad y por esta razón restringe sus actividades a un tranquilo retiro en Lamedon (donde posee varios feudos pequeños).

Beletar está próximo a la gente de Gondor, es bienamado y un miembro respetado de la familia real. Ha asistido siempre a la corte para las funciones oficiales, pero le desagradaba Osgiliath y se le veía raramente allí mientras fue la capital. Con el traslado de la sede real a Minas Anor, Tarondor espera ver a Beletar más a menudo.

La esposa de Beletar le dió tres hijos y tres hijas. Dos de sus hijos murieron en combate, mientras que la Plaga se llevó a todas sus hijas. Su hijo Velarian condujo una campaña victoriosa por el Rhûn en el año 1625 y ahora tiene el mando de las unidades de élite del ejército, que están acuarteladas actualmente en Ithilien del Sur ya que se percibe a los Corsarios de Umbar como la mayor amenaza en la actualidad.

TELEMEHTAR Y ELATAR

Telemehtar, el hijo mayor de Tarondor, es el actual Príncipe Heredero y heredero al trono, pero Elatar el hermano de Tarondor cree que tiene firmes derechos a la corona. Esto preocupa a Vinyaran, ya que Telemehtar vive en Pelargir como Señor de Lebennin y Alto Capitán de la flo-

ta. Así, el sabio consejero se ha encargado que el joven Elatar esté ahora entrenando con el Dagarim Harnen (S. "Ejército del Sur") junto al Poros durante los próximos cuatro años.

A pesar que tiene sólo veinte años, Elatar es un devoto soldado y mira hacia el futuro a una vida de gobierno de todos los rincones del imperio de Gondor. Saborea la idea de ser Rey y espera que las frecuentes escaramuzas de Telemehtar con los Corsarios resulten en su eventual subida al trono. Elatar no tiene aún relaciones amorosas.

MINDACIL

Mindacil el primo de Tarondor es el Príncipe-Presidente de la capital. Un sujeto bajo y serio, Mindacil disfruta de su autoridad. Muchas veces se ve su cuerpo bullicioso y fornido moviéndose a prisa del Cónclave a las Cámaras o al Gran Salón, normalmente acompañado de un pequeño tropel de ministros y diputados. Aunque no es realmente un militar, sí es un consumado burócrata.

El Príncipe-Presidente adora a su esposa e hijos. Se casó con Daenya a pesar de los intentos del gobierno de disuadirle. Han surgido rumores en lo que se refiere a su pretendido amante, un joven con el que coqueteaba antes que la cortejara Mindacil –un noble de descendencia medio Haradan o (incluso la más fiera) Umbareana– pero el Príncipe-Presidente los evita con valentía no complaciendo las crueles presiones.

Ahora felizmente casado, Mindacil desea que él y su esposa puedan tener más hijos; pero después de varios intentos desde el nacimiento de Minadir, los médicos de las Casas de Curación han llegado a regañadientes a la conclusión que Daenya no podría resistir un nuevo embarazo. Esta adversidad ha consumido al Príncipe-Presidente y le ha apartado de los recientes acontecimientos. Como resultado, Mindacil no se lleva bien con Vinyaran, que rehusa tolerar a alguien que deja que los intereses de su familia estén antes que su lealtad hacia Gondor. (Ver también la sección 8.3).

MERIEN Y EDHETARIEL

Las Damas Merien y Edhetariel son hijas del Príncipe de Dol Amroth, y nacieron en una de las casas más noble del país. También son sobrinas de Mírien la esposa de Tarondor, y frecuentemente vienen a pasar temporadas en la Residencia de Invitados de la ciudad. Forman regulamente parte del séquito de la corte, donde representan a los feudos de la dote de Dol Amroth.

Merien es una hermosa y bienhablada mujer de 38 años que se lleva bien con el Rey. Sin embargo, espera casarse con Elatar a pesar de sus diferencias de edad. Habiéndose desposado dos veces con jóvenes nobles –uno de los cuales murió en combate y el otro durante la Plaga– está algo desesperada. Merien es una consumada bailarina, cantante e instrumentista.

Edhetariel tiene sólo 27 años. Bastante más vivaracha que su hermana mayor, disfruta haciendo bromas y sus padres (Celdrahil y Merial) tuvieron muchas reservas con su envío a la corte. Sin embargo, esperan que el Rey la enseñe costumbres más reposadas.

MELABRIÁN/ETHUDIL

El lado más oscuro de la familia real lo representa la Dama Melabrian, una figura trágica descendiente de una rama menor de la casa real (por medio de una hija de Eldacar). Nacida en el año 1576 T.E. del Señor y la Dama de Aranelath, es una doncella extraordinariamente hermosa

que, en su juventud, se deleitaba con muchas cosas: cabalgar, correr, y otros deportes; el baile y la música; y sobre todo explorar los yermos que forman las tierras de su padre. Luego, Melabrian fue presentada en la corte de Minardil y todos confesaron su embelesamiento, especialmente los Príncipes gemelos. Ambos la cortejaron durante dos años, y amó a cada uno muchísimo –favoreciendo a Minastan al final sólo porque perdió muchas de las competiciones de los gemelos, y lo hizo con una gracia encantadora, mientras que Vinyaran mostraba orgullo con sus victorias.

Sin embargo, su matrimonio tuvo una vida corta. Le dió a Minastan dos hijos, dos chicos guapos y sanos, sin contar apenas que un día uno se sentaría en el trono. Quiso mucho a sus hijos pero de un modo u otro crecieron un poco apartados de su marido, que era estudioso y pasaba mucho tiempo con los libros, interesado en la astrología y otras artes mágicas menores. Buscando recuperarle, empezó a investigar en las artes arcanas que fascinaban a Minastan, y pronto descubrió una habilidad insospechada en la que era diestra. Ahondando todavía más, y sobrepasando el escaso talento de su marido descubrió incólumes reinos del saber, y otras fuentes de las que guardarse a causa de la procedencia del poder. Sin embargo, no dejó que nadie supiera de sus talentos salvo un sabio mago y una de sus doncellas.

En el año 1629 T.E., Minastan y Vinyaran participaron en un torneo de justas como parte de una celebración del reinado de su padre. Una vez más se encontraron compitiendo por el favor de Melabrian, ya que éste era el "premio". Desafortunadamente, el entusiasmo de Vinyaran le llevó a herir gravemente a Minastan, que ignoró la herida hasta la mañana siguiente. Más tarde, mientras participaba en la caza de un jabalí con toda la familia real, se cayó de su caballo y recibió una herida fatal. El Príncipe murió dos días más tarde.

Melabrian recibió el golpe con dolor, casi había olvidado cuanto amaba al hombre que ahora había perdido. Durante muchos días meditó sobre el fin prematuro e injusto que le había sobrevenido, hundiéndose todavía más en una sobria depresión. Algunos meses más tarde, todavía reclusa en el luto, un hombre llegó sin anunciarse a su casa de Osgiliath. Permaneció tres días, y nadie supo su nombre, pero habló con Melabrian durante muchas horas. Entonces, al cuarto día, un criado entró en las habitaciones de la Dama con el desayuno y descubrió una horrible escena: allí yacía una doncella asesinada, pero no había señal de su señora; Melabrian se había desvanecido.

No se encontró ningún rastro de la Dama, ni del misterioso hombre que la mató o se la llevó misteriosamente. Un día más tarde su sabio confidente fue encontrado asesinado; aunque (extrañamente) no hubo conexión entre los dos hechos siempre despertó sospechas.

Nota: De hecho, la Dama Melabrian asesinó a la doncella y al sabio, y utilizó sus artes mágicas para abandonar Osgiliath junto con un emisario del Nigromante.

Después de algunos años de tutela y práctica, Melabrian regresó, primero a Osgiliath y luego a Minas Anor. Ahora se llama Ethudil y vive una existencia íntima y secreta en el quinto círculo de la ciudad. Recientemente, ha tenido éxito conquistando el corazón de Vinyaran, y convirtiéndose en su amante. Con cada visita, aumenta más su poder, y averigua de él muchas cosas de utilidad para su Señor. Su disfraz es perfecto, contiene elementos de su antiguo yo como un eco que la añade un aura de confianza. Sigue siendo una Dama misteriosa; nadie en la ciudad sospecha su verdadera identidad o imagina su ocupación.

LA REALEZA QUE FORMÓ LA CIUDAD

Nota: Para una lista más completa de los personajes re-gios que han llamado la atención en la historia de Minas Tirith, ver *Señores de la Tierra Media, Vol. II* de ICE.

ANÁRION

El hijo más joven de Elendil el Alto, Anárion nació y creció en Númenor antes de la Caída (A. "Akallabêth"). Junto con su padre y su hermano mayor Isildur, condujo a los Fieles a la Tierra Media durante el fatídico cataclismo y ayudó a fundar los Reinos en el Exilio.

Anárion e Isildur desembarcaron en Pelargir, en lo que más tarde sería Gondor, en el año 3320 S.E. Cofundaron el Reino del Sur ese año. Con posterioridad, Anárion estableció un feudo personal a lo largo de la orilla occidental del Anduin, llamando a la región Anorien. Eligió el emplazamiento de Minas Anor como su residencia, y así nació la ciudad.

Aunque Isildur y Anárion gobernaron conjuntamente Gondor durante la Segunda Edad (r. 3320-3440 S.E.) desde la capital en Osgiliath, Anárion siempre llamó a Minas Anor su hogar. Residió allí periódicamente hasta que la dejó por última vez durante la Guerra de la Última Alianza. Entre el año 3434 S.E. y su muerte en el 3440 S.E., Anárion luchó en Mordor y participó en el asedio de Barad-dûr. Resultó muerto cuando un defensor anónimo le arrojó una roca desde la Torre Oscura, aplastándole el craneo.

Anárion tuvo cuatro hijos, todos los cuales nacieron en Númenor. (Tres perecieron en la lucha contra el Señor de los Anillos). Su esposa dió a luz al más joven, Meneldil, en el año 3318 S.E., y el chico fue la última persona que sobrevivió a la Caída al nacer en el Oosterness. Más tarde, en el año 2 T.E. Meneldil sucedió a Isildur como Rey de Gondor (r. 2-158 T.E.), y así comenzó el linaje real basado en la sangre de su padre.

EÄRNUR

Eärnur fue el hijo mayor del Rey Eärnil II (r. 1945-2043 T.E.). Como su padre, fue un extraordinario marino y guerrero; sin embargo, la falta de habilidad de Eärnil en el arte de gobernar le confirmó como un pobre soberano. Prefería las competiciones y la aventura a la cooperación y la administración, amando la lucha más que a las mujeres. La ineficacia, la corrupción, y la lucha constante marcaron el reinado de Eärnur.

Eärnur subió al trono como el trigésimo tercer monarca de Gondor en el año 2043 T.E., el año en que Minas Anor fue rebautizado oficialmente como Minas Tirith. Durante los siguientes siete años, el joven rey guerrero intentó recuperar el control de Ithilien en manos del Rey Brujo, y los gondorianos libraron varias batallas entre el Anduin y

el Valle de Morgul. Al final, Eärnur aceptó imprudentemente el desafío del Nazgûl a un combate personal y, en el año 2050 T.E., perdió la vida en Minas Morgul (entonces cuartel general del Rey Brujo).

No habiéndose casado, Eärnur murió sin hijos. Su desaparición creó una crisis en la sucesión, ya que no pudo encontrarse a nadie del linaje de Anárion, Mardil el Senescal se convirtió en el soberano de Gondor. Desde ese día hasta la coronación de Elessar, los Senescales Regentes presidieron el Reino del Sur.

ECTHELION I

Hijo dúnadan de Belecthor I (r. 2628-55 T.E.), Ecthelion fue el padre de Egalmoth y sirvió como decimoséptimo Senescal Regente. Subió al trono en el año 2655 T.E. y gobernó el Reino del Sur hasta su muerte en el año 2698 T.E. Su reino es notable porque fue Ecthelion I quien reforzó las murallas de Minas Tirith y reconstruyó la Ciudadela. Murió casi un año después que sus hombres terminaran las reformas de la Torre Blanca, la gran aguja que el Rey Calimehtar erigiera en el año 1900 T.E.

En tiempos de Ecthelion, Minas Tirith floreció. Fue una época de relativa paz, un respiro antes de los tormentosos años que caracterizaron la siguiente centuria.

ECTHELION II

Guerrero dúnadan, Ecthelion II hijo de Turgon, padre de Denethor II, y abuelo de Boromir y Faramir. Sirvió como vigésimo quinto Senescal Regente de Gondor durante el 2953-2984 T.E. Fue durante su reinado cuando Aragorn II frecuentó la ciudad de Minas Tirith bajo su disfraz de Thorongil.

En el año 2980 T.E., Ecthelion II encargó una incursión de Thorongil contra los haradrim. Thorongil reunió una pequeña flota hacia el sur y, durante la noche, destruyó un gran número de barcos atracados en Umbar. Venció al Capitán del Puerto de Haradan antes de retirarse con escasas pérdidas. De regreso a Pelargir, Thorongil rehusó volver triunfal a Minas Tirith; de hecho, marchó a otra urgente misión. El Senescal nunca se dió cuenta de la identidad del montaraz, a pesar del hecho que Thorongil actuó como su consejero previamente a la incursión contra Umbar.

Ecthelion II fue duro, compasivo, y bravo. Aunque no fue particularmente sabio o brillante, fue un buen juez de caracteres y un administrador capaz y honesto. Su reinado, marcado por las luchas esporádicas y el espectro de la creciente sombra en el Este, resultó ser relativamente estable, pudiendo preparar a Gondor para la llegada de la guerra.

12.2 LOS CORTESANOS

Los siguientes cortesanos se encuentran normalmente en la ciudad, o en los edificios donde se encuentran sus ministerios, o en el palacio real.

IRHALMIR: TESORERO DEL REY

Irhalmir es un anciano dúnadan que sirvió en el ejército durante algunos años en su juventud, y luego tomó posesión de un feudo hereditario en Lebennin. Personaje ambicioso, se casó bien y obtuvo una posición en el Consejo de Gondor.

Después de muchos años de servicio, se convirtió en Tesorero, y ahora dirige con mano firme los hilos del dinero. Administra bien su Ministerio, aunque tiene un genio bastante vivo. Sufre de una preocupante enfermedad, una propensión a predisponerse: Irhalmir tiene aversión a los "extranjeros", incluyéndolo a cualquiera que no tenga buena sangre dúnadan.

ROMER: HERALDO DEL REY

Hombre joven y enérgico, Romer es un dúnadan menor que ganó reconocimiento por sus hazañas en las patrullas co-

LA FAMILIA DE DENETHOR

Nota: Para una lista más completa de los personajes reales que han llamado la atención en la historia de Minas Tirith, ver *Señores de la Tierra Media, Vol. II* de ICE.

DENETHOR II (NACIDO EL AÑO 2935 T.E.)

Vigésimo sexto y último Senescal Regente de Gondor, Denethor II presidió el Reino del Sur durante las negras horas antes y durante la Guerra del Anillo. El hijo de Ecthelion II era bien parecido, poderoso, y un señor imperioso que llegó al trono en el año 2984 T.E., sólo un año después del nacimiento de su hijo más joven y cinco años antes de la muerte de su maravillosa esposa.

En el año 2950 T.E., Denethor se casó con Finduilas, hija del Príncipe Adrahil II de Dol Amroth. Los dos eran de caracteres y temperamentos muy opuestos, pero su amor resultó profundo y su unión le dió a Denethor una gran fortaleza. Finduilas dió a luz dos hijos, Boromir (2979 T.E.) y Faramir (2983 T.E.), y le proporcionó al Senescal una familia y buenos consejos. Su prematura muerte abrió en Denethor una profunda e incurable herida.

Solo con sus hijos, Denethor se ensimismó, sufriendo a menudo fuertes ataques de depresión. Favoreció a Boromir, dándole poco amor a Faramir, ya que le recordaba a su difunta esposa por su manera de ser y carácter. Lentamente, la salud del Senescal mermó. Denethor se volvió más resentido y resolvió que el papel de Senescal era degradante a la luz de la responsabilidad que revestía y la aparente improbabilidad del regreso del "Rey legítimo". Esperando que su hijo Boromir gobernaría algún día como un monarca auténtico, buscó una forma de legitimar su cargo haciéndolo sinónimo a la corona.

Cuando la guerra apareció amenazante, Denethor utilizó la Palantír para discernir los planes de su enemigo, pero la Piedra Vidente minó su fuerza y finalmente el Senescal cayó presa de las maquinaciones de Sauron. El Señor Oscuro le manipuló mediante engaños, y un sentimiento de desesperación le empezó a absorber lentamente envejeciendo a Denethor rápidamente.

Cuando los orcos asesinaron a Boromir en el año 3019 T.E., Denethor perdió finalmente contacto con la realidad. Aunque sabio y de voluntad fuerte, perdió la voluntad de luchar o el espíritu de vivir. Resolvió prenderse fuego, y erigió una pira sobre la cual yacer –al lado del herido Faramir. Gandalf y Beregonid tuvieron éxito al rescatar a su único hijo superviviente y frustrar su desquiciado plan, pero Denethor en parte tuvo éxito. El último Senescal Regente de Gondor pereció por su propia mano, consumido en las llamas la víspera de la victoria sobre su implacable enemigo –el Señor de los Anillos.

BOROMIR (NACIDO EL 2978 T.E.)

Hijo mayor y heredero de Denethor II, Boromir era un guerrero orgulloso, bien parecido, y vigoroso que se deleitaba con las pruebas físicas y rehuía la vida en la Corte. Personificaba muy poco la naturaleza amable de su madre Finduilas, que murió cuando sólo tenía diez años. A diferencia de su hermano más joven, Faramir, no era dado a las emociones sensibles, prefiriendo las pasiones del honor y la lealtad a los sentimientos del amor y la empatía.

Boromir sirvió como Capitán de los ejércitos de Gondor antes de la Guerra del Anillo. Sin embargo, después de un sueño profético dejó su puesto y viajó al norte a Imladris (Rivendell), donde se sentó en el Concilio de Elrond y se unió a la Comunidad del Anillo. Más tarde, cuando la Comunidad estaba viajando al sur para pasar el Rauros en el Anduin (en el año 3019 T.E.), cayó bajo el hechizo del Anillo Único e intentó arrebatarle el objeto maligno a Frodo. Aunque el deseo de Boromir de ayudar a sus conciudadanos gondorianos fue la razón fundamental de su acto temerario, se arrepintió, pero su infracción llevó a Frodo a dejar la Compañía. Poco después, Boromir murió mientras luchaba contra los orcos. Una flecha le quitó la vida cuando defendía a los hobbits Merry y Pippin, el último acto noble de una vida agri dulce.

FARAMIR (NACIDO EL 2983 T.E.)

Hijo más joven de Denethor II, Faramir era el hermano menor de Boromir. Demostró ser más parecido a su madre (Finduilas de Dol Amroth) que a su padre o Boromir, sin embargo, creció sin el favor de Denethor. La muerte de su madre en el año 2989 T.E. le dejó sin apoyo afectivo, aunque no obstante Faramir creció para convertirse en un hombre amable, capaz, y sabio.

Aunque Faramir se diferenciaba de su hermano mayor, con todo provó ser un excelente hombre fuera de la ciudad y un bravo guerrero. Sin embargo, empleó estas habilidades fuera de Minas Tirith porque amaba los yermos más que los envidiosos confines de la Corte del Senescal. Así, Faramir cruzó el Anduin hacia Ithilien, a donde condujo un grupo de montaraces a luchar contra Sauron antes de, y durante, la Guerra del Anillo. Sus emboscadas y misiones de reconocimiento crearon estragos en la retaguardia del Señor Oscuro.

En el año 3019 T.E., Faramir encontró a los hobbits Frodo y Sam, que estaban cansados y desorientados durante su difícil camino hacia Mordor con el Anillo Único. El montaraz proporcionó a los medianos refugio –consejo, curación, y reaprovisionamiento cuando necesitaban más ayuda. Todo el tiempo, Faramir resistió la tentación y rehusó los conocimientos del Anillo, así permitió a los hobbits encontrar una paz breve antes de reanudar y completar su búsqueda.

Más tarde, Faramir mandó a los montaraces durante las escaramuzas entre las ruinas de Osgiliath. Su grupo cubrió la retirada de la abandonada capital, y luego se unió al ejército principal en Minas Tirith antes que la ciudad fuera asediada. Sin embargo, durante la lucha el Sopló Negro de un Nazgûl hirió a Faramir. Su padre enloquecido intentó incinerarlo, pero Gandalf el Blanco y Beregonid el soldado de la Guardia Real lo rescataron, y Aragorn II (Elessar) le atendió curándolo. Su subsiguiente convalecencia resultó en su encuentro con Éowyn, la princesa de Rohan a quien prometió su amor imperecedero.

Después de la Guerra del Anillo, Faramir se casó con Éowyn y le fueron concedidos los títulos de Príncipe de Ithilien y Señor de Eryn Arnem. Se trasladó al este del Anduin, donde gobernó aquellos feudos en nombre del Rey Elessar hasta su muerte en el año 82 C.E.

mo Drúano (Q. "Montaraz") en Ithilien del Sur. Más tarde, fue presentado al Rey Minardil, a quien igualmente le impresionó la habilidad de Romer con las palabras y su erudición. Ocupó un puesto subalterno en el Ministerio de los Decretos y luego se trasladó para convertirse en Herald en el Ministerio de los Estados. El Rey Tarondor le ascendió recientemente y ahora encabeza este importante departamento.

Romer es eufórico, enérgico, y atento, pero ha fracasado completamente hasta ahora en sus intentos por inculcar un sentimiento similar en los empleados que dirige. En su vida personal, sin embargo, es menos inseguro. Siendo uno de los solteros más cotizados de la Corte, es popular entre las mujeres jóvenes de la ciudad y raramente se le ve sin acompañamiento.

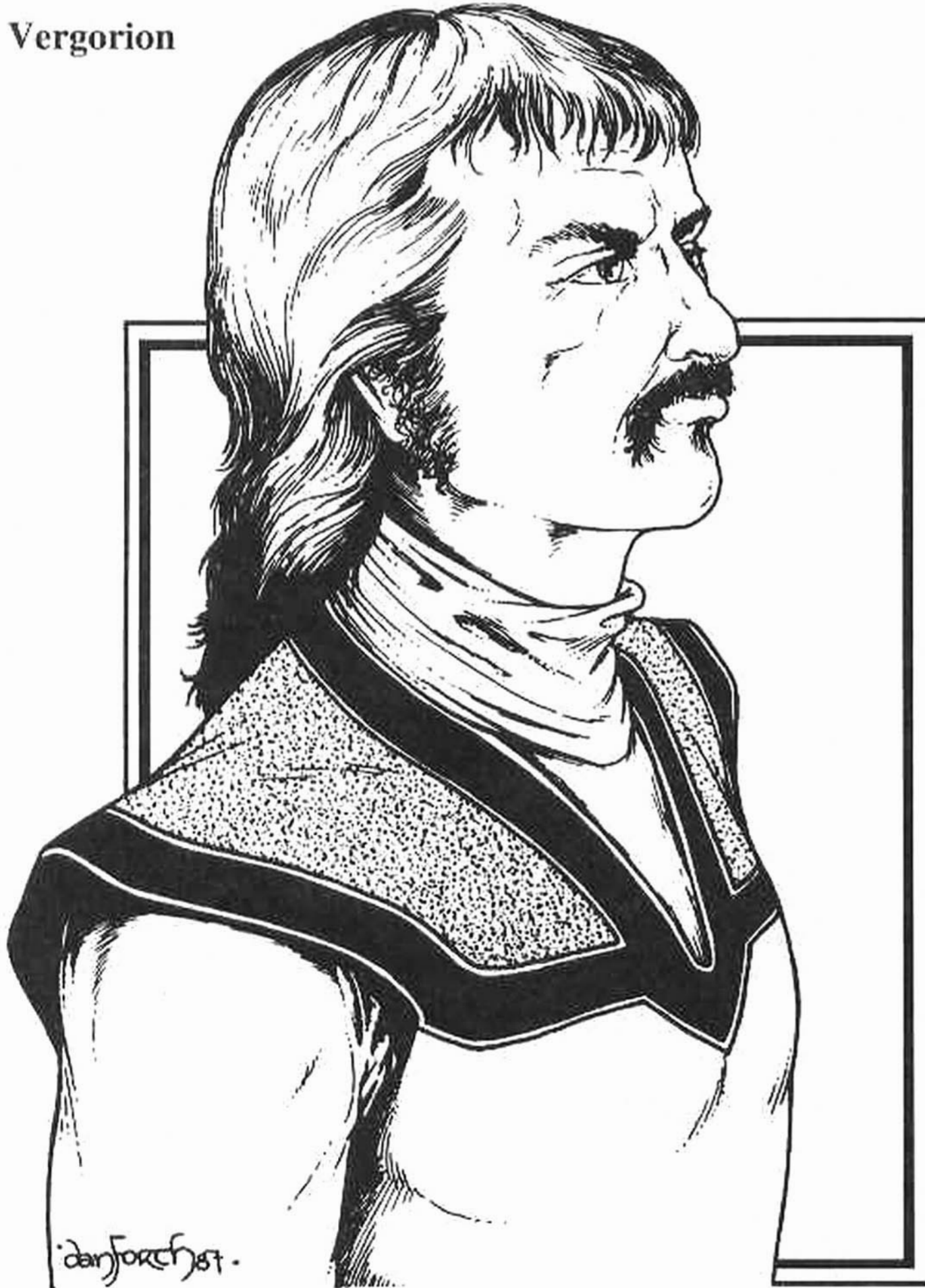
VERGORION: PROCLAMADOR DEL REY

Hombre terco, aparentemente sin sentido del humor y dotado con una penetrante agudeza, Vergorion es el jefe del Ministerio de los Decretos. Es leal a la familia real y un valioso consejero —al menos por su habilidad para poner a cualquiera en su sitio, sea en un debate privado o públicamente en la Corte. Vergorion procede de una noble familia menor de Pinnath Gelin, aunque habla (si lo hace lentamente y con pedantería) con el acento de un osgiliathano.

OTHIRHAN: CHAMBELAN DE LA CORTE

Othirhan es el diputado del Príncipe Vinyaran y responsable del palacio real. Hombre de confianza de Vinyaran, posee una capacidad extraordinaria para organizar y mantenerse al corriente de cualquier cosa y de cualquiera que le rodee. Esta habilidad le hace en efecto muy útil, aunque naturalmente molesta a otros que desearían que sus actividades fueran supervisadas menos atentamente. Sin embargo, habiendo sido capitán mayor en el ejército durante trein-

Vergorion



taños antes de su actual cargo, Othirhan puede contar con los personajes más poderosos y bien armados de la ciudad y pocos impugnan su reino secreto.

DIOR ED-BELGUINAR: COADJUTOR DEL REY

Dior, un anoriano de la Casa Usulúni, es uno de los guardianes de la Rynd Guinar (S. "Estancias de los Muertos"; mejor conocida como "Las Tumbas") en la Rath Dínen (S. "Calle del Silencio"). No es sólo un "sacerdote" que se ocupa de los rituales de la muerte y el entierro (ver sección 5.4), sino también un consejero del Rey e intendente de la familia real en asuntos espirituales. Austero y prudente, es un hombre mayor, de pelo blanco a mechones, y vestimenta estrictamente formal. Dior raramente se digna a hablar con alguien que no sean los miembros de la realeza y sus ministros subordinados.

EÄRBALDOL: VIDENTE DEL REY

Aunque los consejeros más sabios de la corte real de Gondor han mantenido el título de "Vidente", no observan bolas de cristal a la manera de los Videntes de Arthedain. En efecto, son sabios eruditos, que se instruyen en las bibliotecas y escuelas de Minas Anor y Osgiliath, y que el Rey llama a su lado. Eärbaldol no es una excepción, ha servido a la corona durante toda su vida adulta. Ahora, es bastante anciano, aunque todavía con salud (y un buen jinete).

Sobre todo Eärbaldol se encuentra cómodo en la nueva capital, donde se siente mucho más en casa, y se le puede ver muchas veces moviéndose entre el Gran Salón y la Rynd Permaith o la Rynd Thannath para consultar conocimientos de sus pares o las generaciones anteriores sobre algún asunto importante. Siente aversión hacia los llamados "hombres de acción", como aquellos que manejan abiertamente poderes mágicos (como Gandalf el Gris).

EMELDUIN: MÉDICO DEL REY

Una revelación chocante dejó pasmada a la Corte hace sólo tres meses: Tarondor había nombrado a Emelduin como su Médico Real. Emelduin, ¡una mujer! Y una mujer sin especial origen, rango o título. Sin embargo, era la sanadora más dotada que había atendido en las Casas de Curación en muchos años.

Emelduin es extremadamente bien parecida; tiene un pelo brillante hasta la cintura y unos ojos chispeantes verdes azulados. Sus manos son delicadas pero fuertes y sus opiniones francas a menudo conmocionan a toda la corte —y quizás, por una vez, ¡hace que piensen de nuevo!

FALMATHIL: SEÑOR DE NA-TYLIAND

Falmathil es un dúnadan puro y Señor de Na-Tyliand (S. "País de las Muchas Islas"), un feudo que ostenta en nombre de su primo el Príncipe Celdrahil de Dol Amroth. Consistente en las tierras costeras al sur de la ciudad, este dominio tiene por centro la ciudad de Endil, donde Falmathil mantiene una pequeña fortaleza. A menudo es el portavoz del Príncipe en el Consejo de Gondor (salvo en las Grandes Cortes), y una valiosa fuente de conocimiento concerniente a asuntos navales. Ahora adaptado a su vida como Consejero y cortesano, Falmathil reside en una casa en Minas Anor con su esposa Odomel.

SERNESTA: DAMA PRESIDENTE DE CALEMBEL

Sernesta es una fuerte mujer de avanzada mediana edad, y hermana menor de la Princesa Elabriel de Lamedon. Cuando Elabriel se convirtió en Reina de Gondor, el título

de Lamedon pasó a su hermano, cuyo hijo gobierna ahora el gran feudo interior. Tiene el Príncipe una Corte en Calembel, por la cual la Dama Sernesta, que enviudó hace algunos años, le aclama. Está muy orgullosa de su sobrino y habla bien del él en el Consejo de Gondor. Por supuesto, habiéndose casado con un hombre de armas (el Señor de Ethring), puede seguir todos los debates, sean domésticos o militares.

DOSTIR MALDRING: HÍR ETHIR

El título de Maldring no se utiliza a menudo; es mejor conocido como Señor de Haerlond-ena-Lefnui. Haerlond está muy lejos al oeste de Minas Anor sin llegar a caer hacia el mar —lo que es algo bueno, porque no hay nadie de tan lejos que pueda desmentir su identidad. El Hír Ethir es el Señor de los Espías de Tarondor y jefe de una red de inteligencia que se ocupa principalmente de vigilar a los potenciales enemigos de Gondor. Mucha información pasa por las manos de este discreto cortesano, un experto en asuntos tales como los Corsarios de Umbar.

El único atributo conocido de Dostir es su ineptitud con las mujeres. Desde Tharbad e incluso Fornost Erain al norte, a los puertos meridionales y el Vigía de Mordor, se le conoce como un hombre tímido, sin delicadeza, sin gracia, o simplemente desesperado. A la luz de este problema, la doble vida de Maldrig como representante del Anillo de Sangre en el Consejo de Gondor es bastante sorprendente. Se sienta en el Consejo como un tranquilo representante de las tierras occidentales de Gondor, siempre después de dar a Vinyaran y a Tarondor un resumen privado antes de cada sesión.

12.3 LA NOBLEZA DE LA CIUDAD

DAROÍN DUNMARDO

En la actualidad bastante pequeña, la Casa de Dunmardo es la menor de las casas nobles anorianas. Su cabeza es Daroín, un hombre erudito que una vez sirvió en la Armada de Gondor. Por un tiempo, fue el Legado de Gondor en Lindon, viviendo durante diecinueve años en los Puertos Grises con los elfos de Círdan. Después de su regreso de esta misión, Daroín fue nombrado Candidato del Cónclave. Siempre ha servido bien a su ciudad, aunque ocasionalmente se pierde las sesiones del Cónclave. Esto se debe a que sufre un desconocido mal, que le reduce a un estado letárgico cercano a la inmovilidad, una o dos veces al año.

BOROMIS DUNMARDO

Boromis es la esposa de Daroín. Una de las principales matronas de la ciudad, disfruta prestando atención a los aduladores y a menudo despilfarra la riqueza de su marido con individuos dudosos. En general, sin embargo, conoce el valor de su dinero. Boromis asiste a cualquier evento social que le sea posible, y actualmente está en el proceso de intentar casar a sus cuatro nietas, una de las cuales vive en la Mansión Dunmardo.

THORÛTH USULÚNI

Thorûth es el actual cabeza de la Casa Usulúni. Su padre era el hermano menor del Dior Ed-belguinar y ocupó la jefatura después que Dior tomara los votos íntegros del sacerdocio. Los dos hermanos mayores de Thrûth disfrutaron previamente de su puesto, pero sólo durante un tiempo breve: uno murió durante la Plaga, y el otro después de un trágico accidente en la casa.



En realidad, el breve periodo de entrenamiento de Thorûth con el Ed-belguinar le otorgó una nueva percepción de la vida más sombría de lo que de otra manera podría haber tenido. Aceleró la muerte de su padre mediante conversaciones reservadas que convencieron al anciano de la inutilidad de la vida; luego envenenó a su hermano mayor y volvió loco al otro mediante drogas, que casi estranguló a su mujer —después de lo cual se suicidó (aunque la muerte se calificó oficialmente como un accidente).

Aparentemente, Thorûth es un hombre afable; sin embargo, interiormente persigue el poder y la elección para el Consejo de Gondor. Ya se considera por encima del Cónclave, incluso no persigue una nominación allí. Prefiere permanecer en la Corte intentando cambiar opiniones y relacionarse, su esposa es poco más que una elegante anfitriona para sus selectas fiestas.

TARASSAR ELENA

Hombre altivo y realmente brillante, Tarassar rara vez presta atención a las funciones sociales de la Corte. Es una persona nombrada para el Consejo de Gondor y el tercer juez más alto de la nación, por debajo del Rey y el Presidente del Tribunal Supremo (el Príncipe Kóriayan) como última parte de la triada judicial de la ciudad. Como tal, a Tarassar se le ha confiado el Tribunal de la Corona, también conocido como la Corte de la Estrella, que se encuentra en el sexto círculo y en las Cámaras del séptimo círculo.

Aunque no ha utilizado en su amplitud el camino de la erudicción para estudiar y aprender, Tarassar posee la clase de mente que puede enjuiciar rápidamente los hechos que se le presentan, analizarlos, y lógicamente deducir conclusiones. No tiene otras preocupaciones que demostrar la verdad y perfeccionarse. Naturalmente, le gustan las cosas en las

que se involucra para resolverlas tan hábil y eficazmente como sea posible.

FAIVĒ ELENA

Nacida con el nombre de Vordenië, la hija mayor de Haranessë hijo de Tarassar Elena se rebeló contra los estrictos límites de su familia. Contraria a su educación noble, tomó el nombre de Faivë, que significa “libertad” en una antigua lengua élfica. Se ha convertido desde entonces en la audaz y autoproclamada líder de las damas jóvenes de la Corte. Su amplio círculo de amistades y admiradores, envidian su buen gusto y elegancia (quizás su aspecto más favorable) y su capacidad para actuar independiente y a menudo irreverentemente.

Faivë es inteligente, y atractiva, aunque hay muchas mujeres en la ciudad de las cuales podría decirse que son más hermosas. Determinada a que no sea su familia quien la case, busca su propio cónyuge; sin embargo, ambiciona a alguien no inferior a su familia, ya que aún no ha transgredido la etiqueta de la sociedad anoriana lo cual les permitiría repudiarla. Faivë mantiene estrechas relaciones con una veintena de modistos y otros proveedores de adornos y joyas, y en la actualidad está permitiendo que varios nobles la cortejen —en sus propios términos!

ANAROND ASTIRIAN

Noble, bravo y ya maduro dúnadan, Anarond es el Comandante de la Estrella y la Espada, la Tercera Compañía de la Guardia de la Ciudadela. Cercano a los cuarenta, está buscando una posición de responsabilidad en alguna frontera del Reino, donde pueda dedicar su vida a luchar por el Rey, o una esposa y un hogar estable cercano a la ciudad.

Faivë



Está presto a heredar el título de su padre como Señor de la Casa Astirian pero se pasaría sin él por un generalato en alguna parte.

Anarond ha tenido varias amantes —aunque nunca más de una al tiempo— pero ninguna de estas mujeres le ha atraído al matrimonio. Cuando sus deberes se lo permiten, asiste a la Corte Real como representante de su Casa —lo que es a menudo, ya que su padre Carnam está ocupado con los asuntos de la Ciudad y el Cónclave, además de sus feudos en Anórien. A Carman también le gustaría ver a su hijo casado más que convertido en un “solterón del ejército”.

12.4 ANORIANOS PODEROSOS

12.41 LOS RICOS E INFLUYENTES

CURMEGIL HARNASTIN

Curmegil es un Caballero de talento y muchos años de devoto servicio al ejército gondoriano. Veterano de muchas campañas, ahora se sienta en el Cónclave como Consejero del Príncipe-Presidente para todos los asuntos militares. Casado con Acerinza Astirian, la hija más joven de una de las Casas nobles de la ciudad, tienen seis hijos. El mayor, Rodhel, es el Targen de la Primera Compañía de la Guardia de la Ciudadela. Sus tres hijas —Lúthien, Luinna y Lindúviel— viven con él, uno de sus otros hijos murió y el otro (Harwain) reside en la ciudad sólo ocasionalmente (ver 10.23).

QUIACIL HERENYAND

Quiacil es un hombre venerable de pelo gris y una cara llena de arrugas. Su cuerpo es grande y ancho a primera vista, pero realmente es flaco y enjuto: como si sus carnes se hubieran caído de su esqueleto cuando entró en sus últimos años (aunque siempre ha mostrado este rumbo).

Quiacil es actualmente Consejero del Cónclave. Nombrado como anciano de la ciudad y a causa de sus conocimientos, los cuales son amplios y profundos en muchas materias, a menudo da conferencias a sus pares en historia, lenguas, y literatura. Quiacil es un viejo amigo de Verylen Ngoldath, y le ayuda en su actual puesto como presidente de la Asociación de los Sabios.

MELLORIEL SINDBAR

La familia Sindbar es una escisión de una casa noble de Minas Ithil. Eran ricos comerciantes pero por los demás tenían poca importancia en esta gran ciudad hasta que Porothir Sindbar se casó con Melloriel, la hija del señor de la septentrional Pinnath Gelin (uno de los más remotos feudos de Gondor). Aquellos que desdeñaron sus orígenes rurales pronto comenzaron a respetarla como una sagaz mente comercial y, en sólo unos pocos años, Melloriel cuadruplicó la fortuna de su marido. Así, estableció a la familia entre las empresas mercantiles más admiradas de Gondor.

Melloriel vivió en Osgiliath con Porothir antes que éste muriera durante la Plaga. Su fallecimiento la convirtió en la única mujer Candidata del Cónclave, así que se trasladó cuando el trono fue transferido. Ahora se la reconoce como uno de los huéspedes preminentes de la capital y coleccionista de arte.

CAMBAL AGARINNA

Cambal es uno de los pocos practicantes de la magia conocidos en la ciudad. Sin embargo, es raro que un hijo de la casa de Agarinna no sea adepto de alguna rama del cono-

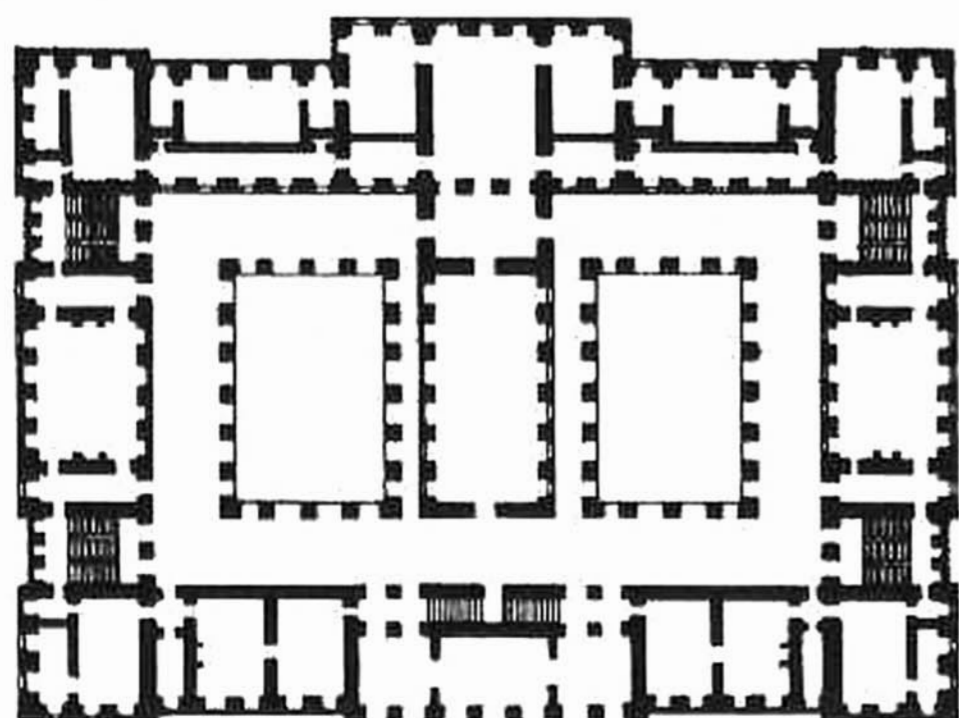


cimiento místico, porque esto ha sido tradicional en ellos durante siglos, desde los tiempos de Númenor. Cambal es respetado como sabio y algunos miembros de la Corte, incluyendo Dostir Maldring, están presionando para su nombramiento como Vidente Real. Sin embargo, Eärbaldol (que teme por su posición) y Vinyaran se oponen con igual fuerza a esta maniobra. La reciente desconfianza hacia los magos, les hace creer que todos son servidores o, en el mejor de los casos, víctimas del Nigromante, y herederos del maligno poder de Sauron.

Cambal lleva una vida de moderado retiro y se casó tarde. No tiene hijos pero adoptó al hijo de su hermano después que los padres del chico perecieron durante la Plaga. Su esposa Diriel está contenta con su vida tranquila y lujosa, y disfruta especialmente de la caza.

12.42 MIEMBROS CÉLEBRES DE LAS ASOCIACIONES

La siguiente lista da los nombres y títulos de los líderes de todas las asociaciones de la ciudad. Donde hay un Diputado distinto, se indica mediante una D; los empleados se indican mediante una E.



Gran Parador

Asociación	Título	Nombre
Porteros y Guardianes de las Puertas	Guardián de las Llaves	Erdil D: Gamallin
Hosteleros	Señor Tabernero	Berendûr
Lampareros	Maestro Lamparero de la Ciudad	Chiarold Estûvan
Panaderos	Alto Panadero	Palanthrar
Sanadores	Maestro General de las Casas	Doreoren D: Malegorn
Armeros	Armero Jefe	Drégon
Cinceladores	Maestro Cantero	Betheal
Ebanistas	Oficial Ebanista	Weiúch
Orfebres	Supremo Aurífero	Aradacer Ciril
Sastres	Sastre Maestro	Dorelas
Aguadores	Maestro de los Canales	Tharendin D: Ostisen
Sopladores de vidrio	Gran Vítrico	Gilcúdor
Comerciantes callejeros	Mercader General	Herumir
Cocineros	Maestro Pastelero	Damrod Taurleth D: Forlong
Toneleros	Maestro de los Toneles	Sarador
Candeleros	El Fiador	Limlach
Albañiles y Carpinteros	Alto Albañil	Perorren
Alfareros	Maestro Hornero de la Arcilla	Galdor
Herreros	Herrero de ese Jaz	Aranel "Brazo Fuerte"
Curtidores	Gran Guarnicionero	Celefaroth D: Maeflad
Cordeleros	Maestro Cordelero	Luinand
Cuchilleros	Campeón Forjador de Espadas	Angbor D: Jerriad
Joyeros	Alto Lapidarista	Telissëring
Artistas	—	Súlinwë + D: Turin
Bordadores	Guardián de las Hebras	Lain Eriol
Cerrajeros	Socio Jefe Cerrajero	Hunthor
Escribas	Maestro de las Rynd Thannath	Geiri el Viejo E: Dinturien +
Sabios	Maestro de las Rynd Permaith Ngoldath	Verylen D: Cimrion

+ indica mujeres.

13 AVENTURAS

Cada una de las siguientes cinco aventuras están situadas en la ciudad de Minas Anor. La mayoría de ellas están elaboradas con insinuaciones y sugerencias que se mencionan con anterioridad en el suplemento, aunque parte del material es enteramente nuevo. Estas páginas son específicamente sólo para el director de juego. Si los jugadores conocen el contenido de las aventuras antes que puedan jugarse, se perderá la mayor parte del misterio y la tensión.

Si bien ninguna aventura es apropiada para cada grupo, estas cinco están diseñadas para que al menos una de ellas sea un desafío para un grupo de personajes de casi cualquier nivel de experiencia y habilidad. Los directores de juego pueden descubrir que tendrán que adaptar una aventura a su grupo de personajes particular, ya que cada grupo tiene sus propias y únicas fuerzas y debilidades. Recuerda que los jugadores disfrutan con el desafío. Si una aventura es demasiado fácil para ellos, se aburrirán. Si es demasiado difícil, se frustrarán. Para estar a la altura el director de juego tiene que navegar por una estrecha vía entre esos dos extremos.

Lee cada aventura cuidadosamente antes de jugarla, y asegúrate que estás familiarizado con los personajes y lugares que están implicados. Para que seas capaz de convertir el escenario en algo vivo para tus jugadores, primero tiene que ser real para tí. Y para que suceda, tienes que conocer el material.

Mientras estudias una aventura, piensa como reaccionarán probablemente los personajes de tus jugadores ante determinadas situaciones. Entonces prepárate lo mejor posible para tantas eventualidades como puedas predecir. Aunque, no te preocupes de cubrirlas todas. No importa con cuanto interés intentes pensar en todo, tus jugadores muchas veces saldrán con algo que nunca se te hubiera pasado por la mente.

Estas aventuras están diseñadas para que sean fáciles de usar. Te proporcionan casi todo lo que necesitarás saber sobre la situación, el escenario, la trama y los personajes. Además, *las cajas* "lee a los jugadores" te proporciona una ayuda para hacer que las transiciones entre escena y escena sean más fáciles de manejar. Siéntete libre de ignorarlas si quieres o si no encajan en tu estilo personal de dirección. Este es un ejemplo de como manejar las aventuras. Haz con ellas lo que quieras.

Lo primero y principal, es que seas flexible y que os divirtáis. El mejor camino para hacerlo es estar relajado y confiado mientras diriges el juego y el mejor camino para hacerlo es estar preparado.

13.1 UN ESPÍA DE UMBAR

En esta aventura, el enemigo más odiado de Gondor revela tener un agente emplazado dentro de la ciudad capital. Le toca a los PJs descubrir a esta odiosa criatura en una misión que salvará la reputación de una dama y la vida del mismo Príncipe Real.

Requerimientos: Un grupo de aventureros de nivel medio con habilidad para rastrear. Deben conocer bien la ciudad, y deben ser capaces de reparar en secreto el daño que haya hecho la traición del espía. Sobre todo, los personajes deben ser patriotas y capaces de manejar una situación delicada con suma discreción. De otro modo, todo será para nada.

Ayudas: Los PJs no deberían necesitar ayuda exterior para completar esta misión. Para estar seguros, cuantas menos

personas sepan sobre su misión, mejor. No es algo que pueda ser discutido en público o que se revele a cualquiera, ni siquiera a los confidentes más leales de los PJs.

Recompensas: La dama en cuestión, Rosíthil Harnastin, recompensará a los PJs con cualquier cosa que pidan, con tal que encuentre tal requerimiento razonable y dentro de sus posibilidades. Miembro de una poderosa familia, podría disponer que los PJs sean mencionados a las personas clave de la ciudad. Quizás podría conseguir la ayuda de su familia para los PJs o incluso ofrecerles un empleo a jornada completa. Si se la presiona, les pagará con una selección de su colección de joyas, otorgándole un regalo a cada uno de sus salvadores. Las chucherías no valdrán más de 100 piezas de plata cada una. Alternativamente, podría darles un arma de bella factura a cada uno de los PJs, o cualquier otro regalo que pudiera parecer apropiado.

13.11 LA HISTORIA

Rosíthil Harnastin es una dama elegante. Aunque no es oficialmente parte de la exclusiva nobleza de Minas Anor, se conduce con un comportamiento que envidian muchos de aquellos que están por encima de ella en la sociedad. Es de una familia bien establecida y acaudalada, aunque su unión con la familia Harnastin fue para ella un gran paso hacia adelante, socialmente hablando.

Su marido Rodhel es el Comandante (Targen) de la Primera Compañía de la Guardia de la Ciudadela. En cierto modo, pensaba que le amaba muchísimo, pero ahora no está tan segura. Quizás quedó simplemente deslumbrada por la brillante carrera militar del joven y su poderosa personalidad. Aunque, estos días el brillo de su relación parece haber desaparecido.

Los deberes de Rodhel le mantienen ocupado; debe viajar frecuentemente, dejando a su esposa sola en su elegante casa a veces durante semanas. Aunque vaciló en traicionar sus votos maritales, Rosíthil simplemente no pudo soportar desperdiciar la flor de su belleza con un hombre que raramente estaba allí para apreciarlo. Ha encontrado solaz a su soledad en los brazos de otro hombre.

Desafortunadamente, uno de sus pretendientes ha sido poco discreto con su aventura amorosa. Más tarde por la noche, después de unas pocas cervezas, un joven peón llamado Walher contó la historia de su participación en la indiscreción de la dama a algunos de sus amigos. Un hombre que los ciudadanos de Gondor conocen como Urthel el lamparero estuvo entre aquellos oyentes privilegiados, con gran pesar para Rosíthil y Walher.

El verdadero nombre de Urthel es Telkurhâd, y es un espía umbariano. Poco después de escuchar las citas de la dama, contactó con ella anónimamente, amenazándola con revelar su traición hacia su marido y a la corte si no obedecía sus demandas. No viendo otro recurso, Rosíthil accedió.

Durante las últimas cuatro semanas, Rosíthil ha estado sonsacándole silenciosamente a su marido información delicada durante el poco tiempo que están juntos. Contento de encontrar a su distante esposa interesada por su vida diaria, Rodhel ha compartido con franqueza todo lo que sabe, cualquier cosa que ella pudiera encontrar interesante, con la esperanza de avivar esta chispa de interés en las llamas de la pasión que su matrimonio conoció una vez. Obedientemente, Rosíthil ha estado desviando y alimentando esa información a Telkurhâd.

Durante las últimas semanas, la forzada curiosidad de Rosíthil le ha ayudado a aprender muchísimo sobre su marido y su vida. El amor por él que pensaba había muerto aho-

ra está brotando de nuevo dentro de su corazón. No puede soportar herirle con la verdad sobre su infidelidad, ni puede permitirse tal mancha —no le importa mucho que la hieran personalmente— que mancharía el honor de un hombre al que de nuevo ha vuelto a respetar tan profundamente.

Pero peor aún, Rodhel le reveló a Rosíthil que Elatar, el Príncipe Real de Gondor que está en la actualidad sirviendo bajo el mando de Rodhel, está planeando regresar en secreto a Minas Anor para el cumpleaños de Tarondor. Telkurhâd le sacó esta información durante uno de sus encuentros. Cuando lo supo, una amplia sonrisa cruzó su rostro, y un centelleo maligno saltó a sus ojos.

Cuando Rosíthil comprendió que había puesto la vida de Elatar en peligro, decidió que no podía resistir durante más tiempo ser un instrumento de Umbar. Todavía, no puede abrigar la posibilidad de traer la desgracia sobre su marido y su familia. Desesperada, ha tramado un peligroso plan que le parece es la única salida.

13.12 LOS PERSONAJES

ROSÍTHIL HARNASTIN

Rosíthil es una hermosa joven con un largo, y del color del fuego, cabello y soñadores ojos verdes, que hace todo lo posible por evitar volverse aburrída y ociosa bajo el peso de la riqueza y la aparente falta de interés de su marido. Aunque a primera vista, es elegante, amable y encantadora, tiene un lado oscuro, mezquino y vengativo. Es el despecho, que la animó a lisonjear primero a otros hombres con sus atenciones antes que a su marido.

Primero, Rosíthil meramente flirteaba con otros hombres, esperando que surgiera algún signo de celos dentro de él. Desafortunadamente, Rodhel es tan apacible y afable que, aunque no tardó en notar la aparente familiaridad de su esposa con otros hombres, pensaba que estaba lógicamente haciendo amigos con los que divertirse durante sus muchas ausencias. Al principio no era más que eso; más tarde, cuando las relaciones entre Rosíthil y sus admiradores llegaron a más, la implícita confianza de Rodhel en su cónyuge le hizo incapaz de concebir incluso la posibilidad que le pudiera ser infiel.

Su calma hirió más a Rosíthil, ya que la engañó su aparente indiferencia hacia sus frivolidades. Aparentemente no puso bastante cuidado en mostrarse celoso hacia las atenciones que mostraba con otros hombres. Cuando Telkurhâd la abordó con sus demandas para que traicionara a Gondor, Rosíthil fue casi feliz al oírse las. Esto le dio la oportunidad de elevar a un nivel más alto su juego perverso contra su marido.

Luego, durante las conversaciones que inició para enterarse de los deberes de Rodhel y poder traicionarle, se enamoró de nuevo locamente de él. En cierto modo, todo lo que había hecho en los últimos meses había sido para recuperar el muchas veces demasiado distante amor de su marido. Extrañamente, los sucesos habían trabajado en su beneficio. Ahora tenía de nuevo el amor de Rodhel, y nunca lo dejaría ir.

No estaba preparada cuando su indiscreción se volvió mortal. Después de contarle a Telkurhâd los planes de Elatar para visitar a su hermano, comprendió que había puesto la vida del joven príncipe en peligro mortal. No podía volver con Rodhel, ya que contarle su traición sería arriesgarse a perderle de nuevo. Eso era algo que simplemente no podía soportar.

Tenía que arreglar las cosas por sí misma.

RODHEL HARNASTIN

Rodhel es un hombre bueno, muy formal y totalmente carente de imaginación, lo cual le convierte en un excelente soldado y en un comandante decente, si no particularmente inspirado. Es por esta razón, además del hecho que es el hijo mayor de Curmegil Harnastin, miembro del Cónclave y principal consejero para asuntos militares del Príncipe-Presidente, que se le ha ascendido a su posición actual. Rodhel fue criado desde que nació para ser un soldado, y es en este empeño en el que sobresale. La mayor parte de los demás asuntos están más allá de su interés.

Desafortunadamente, su ignorancia llega a incluir a su maravillosa esposa Rosíthil. Al principio, la pareja era increíblemente feliz, pero transcurrió el tiempo y Rodhel fue promocionado para ser el Targen de la Primera Compañía de la Guardia de la Ciudadela, el peso de sus responsabilidades le consumió profundamente. Gradualmente comenzó a abstraerse más y más con sus deberes, y su vida hogareña lo acusó. Ha notado el creciente distanciamiento entre él y su esposa, pero no ve que tiene el tiempo o la capacidad para acercarse de nuevo. La ama muchísimo, pero ser romántico con alguien que conoces desde hace tanto tiempo, la madre de su único hijo, está sin duda fuera de su alcance.

Rosíthil parece vivir más y más en un mundo distinto al de Rodhel. Se mantiene ocupado con el entrenamiento de las tropas para la defensa de Gondor, mientras ella pasa los días alternando con los ricos y los poco reconocidos de Minas Anor para mantenerse entretenida. Rodhel detesta los asuntos e intrigas de la alta sociedad. Se preocupa más de asuntos de mucha más importancia.

Aunque, durante las últimas semanas la grieta entre los dos ha empezado a cerrarse, ya que repentinamente Rosíthil ha tomado gran interés en el trabajo de Rodhel. Inesperadamente ambos tienen algo de lo que hablar el uno con el otro, y los días que Rodhel pasa en casa de su familia (ver 10.23 Casa de los Harnastin) son ahora algunos de los más felices de su vida. Misericordiosamente, no tiene en absoluto ninguna pista de la infidelidad de Rosíthil y la horrible traición tanto hacia él mismo como hacia Gondor. Todo lo que sabe es que de nuevo su esposa le encuentra una vez más interesante, y que todo va bien.

Si Rodhel descubriera la traición de Rosíthil, se hundiría más allá de cualquier esperanza de recuperación, y todo su mundo se estremecería derrumbándose. Probablemente no la haría daño él mismo, ya que se exiliaría del país, dejando una nota detrás, dirigida a su padre, que explicaría sus acciones y la culpabilidad de su esposa. Esto lo haría en secreto, sin alertar a Rosíthil sobre sus planes, dejando que el Cónclave decidiera sobre su destino.

TELKURHÂD (URTHEL)

Telkurhâd es un alto y delgado umbariano que anda permanentemente encorvado, en parte con la intención de esconder su altura. Su piel es pálida, incluso comparada con la gente de Gondor. Sus ojos son de color gris oscuro, que a veces parecen intensificarse con la oscuridad de la mata del revoltoso pelo rizado que tiene sobre su cabeza.

Un gondoriano hace mucho tiempo violó a la madre de Telkurhâd. Nunca conoció a su padre y no tuvo ningún recuerdo de él excepto el rencor de su madre. Adquirió este sentimiento, y por esta razón se ha jurado ayudar a conseguir la caída de la tierra natal de su padre.

Su cara es alargada y delgada, que muchas veces desfigura un entrecejo fruncido, las permanentes arrugas han conseguido grabar durante mucho tiempo un camino sobre su

cara curtida. La única vez que parece menos infeliz es cuando su mente está trabajando furiosamente para desarrollar un plan que la gente de Gondor no pueda echar a perder. En esos momentos, un centelleo brilla en sus ojos y un indicio de sonrisa se mueve en las comisuras de su boca.

En su identidad como Urthel el lamparero, Telkurhâd es un espía excelente. Es un hombre tranquilo por naturaleza, casi indeterminado, excepto por su altura que esconde con sus hombros caídos y ocultos debajo de una larga capa de color negro, pocas personas le echarían más de una rápida mirada. Y ésta le sirve proverbialmente para enarbolar sobre la muralla.

Trabaja para la Asociación de los Lampareros y vive en la primera planta del Palacio de la Luz (10.14). Una de sus tareas es compartir la responsabilidad de mantener las lámparas de la ciudad en funcionamiento. Esto es perfecto, ya que le permite moverse por toda la ciudad, y atravesar cada círculo, sin llamar la atención sobre él. Los lampareros son una visión tan común que la gente tiende a ignorarlos, lo que se ajusta mejor a sus propósitos.

Telkurhâd es uno de los varios espías que Umbar tiene en Gondor, pero ignora las identidades de los demás. Al único que conoce es a su contacto, un hombre al que sólo conoce como Clothilin. Clothilin se encuentra con Telkurhâd una vez a la semana o más a menudo si la situación lo requiere.

Antes de apuntarse para esta misión, Telkurhâd trabajó como capitán del castillo de un señor en donde aprendió como trabajaban los militares, además de como usar un filo. Cuando va armado abiertamente (lo cual nunca es cuando trabaja como lamparero –sería estúpido llamar de tal manera la atención sobre él), lleva un eket de hermosa factura (espada corta +10) con una hoja estríada. La estría contiene normalmente una dosis de veneno que hace más fácil su función (1-75 = kafar; 76-100 = acaana).

En todo momento, lleva 3 dagas escondidas con él, una en la parte más estrecha de su espalda y otra en cada bota. Normalmente lleva con él sus objetos mágicos. Es propietario de un anillo con una perla que puede lanzar un Retener Semejante 1x/día a nivel 12 y también de un Zurrón de Ocultación, una bolsa de cuero de 23 centímetros cuadrados. Cualquier cosa que se ponga dentro del zurrón puede ordenarse que desaparezca, con lo que el registro de la bolsa no revelará nada. Sólo la capacidad normal del zurrón puede permanecer desaparecida a la vez.

CLOTHILIN

Clothilin es un antiguo explorador gondoriano al que la promesa de dinero fácil le persuadió para que traicionara a su gente a sus enemigos. Su corta estatura, largo pelo rojizo y brillantes ojos azules no le señalan como dúnadan. Sus padres emigraron a Gondor desde Umbar antes que él naciera. Creció como ciudadano de Gondor, pero cuando los inmigrantes llegaron en tropel desde las ciudades afectadas por la Plaga, la población nativa juntó a Clothilin con los nuevos llegados.

Una vez mientras patrullaba en la Ciudad de Madera, ocurrió que un grupo de jóvenes señoritos golpeaban a un pobre inmigrante por “malgastar el aire y la comida del país”. Cuando intervino, recibió el mismo tratamiento que el hombre que estaba tratando de rescatar. Aunque Clothilin sobrevivió al ataque, el inmigrante no fue tan afortunado. Cuando Clothilin intentó hacer comparecer a sus atacantes por esas acusaciones, sus padres llevaron el caso directamente al Rey que dejó libres a los hijos de sus influyentes amigos con poco más que un cachete en la muñeca.

Clothilin se enfureció y, después de considerar cuidadosamente el asunto, contactó con representantes de Umbar para ofrecerles sus servicios. El joven explorador ascendió rápidamente a través de los rangos de los espías, aunque su raza y su preocupación por sus actividades extracurriculares le han permitido ascender a través de las graduaciones de los guardias de Gondor.

Ahora hombre mayor y resentido, Clothilin se ocupa menos de ganar la aprobación de sus señores gondorianos. Sabe que está sirviendo bien a su ancestral tierra natal. Clothilin es uno de los maestros de espías de Umbar en Gondor. Controla una operación con docenas de espías menores en el Ejército Real, Osgiliath, Cirith Ungol, Harlond, y otras tres ciudades anorianas. La mayoría son infiltrados de Umbar, colocados como leales gondorianos. Cada uno de ellos conoce sólo al hombre que está por encima de ellos, Clothilin, así que ninguno de ellos puede traicionar a los otros.

Clothilin raramente, o nunca, toma parte directa en una operación de espionaje o sabotaje, prefiere trabajar solamente por poderes. Le gusta pensar en sí mismo como en un intocable, y viaja grandes distancias para asegurarse que se sigue ese sistema. Con este fin, intenta realizar sus encuentros con su gente tan clandestinamente como sea posible. La seguridad es siempre un asunto que le interesa, ya que sabe que un error podría significar el fin de su red de espionaje y, si le cogen, de su vida.

Situado en la actualidad como un rico comerciante independiente de artículos en general, Clothilin tiene su hogar en una casa remota del Anórien rural, al suroeste de la ciudad. Cuando viene a la ciudad, a menudo se aloja en la Hostería Vieja (10.11).

Lleva con él una vara de marfil capaz de lanzar Escudo 1x/día, Confusión 1x/semana, y Dormir 1x/mes. La vara también tiene una punta escondida, que puede extenderse instantáneamente y se utiliza como una daga +15. Además, la vara actúa como un sortilegio continuo de Conocimiento de Cerraduras a mitad de fuerza.

Si es capturado, se envenenará antes de hablar. Tiene una dentadura postiza de madera llena de karfar. Si le dan una oportunidad, morderá con fuerza hacia abajo y se tragará su contenido. Sin él, la red de espionaje no sabrá que hacer durante algunos meses, pero eventualmente será reemplazado por otro agente de Umbar, listo para continuar la lucha.

ELATAR

Hermano del Rey Tarondor, el Príncipe Real de Gondor, es un apuesto y robusto dúnadan de largo pelo oscuro y ojos grises como el acero. Excelente espécimen de su raza, es también el principal ejemplo de todo lo bueno de la nobleza gondoriana. A pesar de sus escasos años, Elatar ya se ha hecho un nombre por sí mismo como un excelente espadachín y un consumado líder de hombres.

Cuando Elatar alcanzó la edad apropiada para dejar el castillo, Tarondor le asignó a un puesto con la Primera Compañía de la Guardia de la Ciudadela. Allí sirve como comandante bajo las órdenes de Rodhel Harnastin, un leal y brillante comandante que ha tomado al joven príncipe bajo su tutela de modo que pueda actuar como su tutor personal. Ha hecho esto a requerimiento personal del Rey, pero no lo ha lamentado ni por un instante.

Bien, eso no es exactamente cierto. Mientras Rodhel disfruta con la compañía del príncipe, de su curiosidad y su mente perspicaz, no está tan entusiasmado por tener que preocuparse de la seguridad personal del príncipe además de cumplir con todos sus otros deberes. Mantener un heredero al trono

a salvo y fuera de peligro no es una hazaña nada despreciable. Ciertamente, el joven está destinado en Ithilien del Sur, lejos de cualquier peligro directo por el momento, pero en cualquier momento un hombre que trabaja como soldado arriesga su vida y eso lo hace mucho más difícil de proteger.

Sin embargo, Rodhel y su gente han hecho un trabajo decente hasta ahora. Recientemente, Elatar anunció a Rodhel que regresaría a Minas Anor en secreto para dar una sorpresa a su hermano por su próximo cumpleaños. Rodhel insistió para que una pequeña unidad de protección acompañara al príncipe, pero Elatar la rechazó, observando que tal movimiento acabaría con la sorpresa.

Elatar razonó que, haciéndose pasar por un solitario caballero que regresaba a casa, sería capaz de entrar con facilidad en la ciudad sin muchos problemas. Bajo otras circunstancias, estaría en lo cierto. Desafortunadamente, Telkúrhâd ha averiguado sus planes y ha alertado a Clothilin. Si los PJs no hacen algo para prevenirlo, el príncipe será probablemente asesinado antes incluso que pueda vislumbrar la Gran Puerta de la ciudad.

13.13 LOS LUGARES

Las localizaciones utilizadas en esta aventura incluyen la Casa de los Harnastin (10.23), donde vive la dama Harnastin con su marido Rodhel, el Palacio de la Luz (10.14), donde vive Telkúrhâd bajo su disfraz de lamparero, y posiblemente la Hostería Vieja (10.11), donde permanece Clothilin cuando está en la ciudad. Un primer encuentro tendrá lugar en la Casa del Desayuno de Eldacar (10.25), donde Rosíthil proyecta encontrarse con Telkúrhâd disfrazado como Urthel. Si las cosas van mal, una escena culminante podría tener lugar en los muelles de Harlond (3.12). Aunque es poco probable, los personajes también podrían presentarse en la casa de Clothilin. Si esto ocurre, utiliza la típica alquería de la sección 3.1 como modelo para el hogar del maestro de espías.

Como Director de Juego, necesitas estar tan familiarizado como sea posible con estos escenarios para que seas capaz de manejar cualquier pregunta que los jugadores puedan hacerte. Además, el sabor extra que obtengas para el juego con tus conocimientos de cada uno de los habitantes del lugar lo hará más realista y divertido para cualquiera que participe.

13.14 LA MISIÓN

Asumiendo que los PJs son conocidos aventureros y que su lealtad hacia Gondor está fuera de toda duda, Rosíthil contactará con ellos a través de una doncella de confianza. Les informará de la situación y suplicará su auxilio para resolverlo discretamente. Una vez de acuerdo, les despedirá hasta que Urthel contacte con ella y conozca la situación de su próximo encuentro.

Los PJs también asistirán al encuentro, aunque disimuladamente. Una vez termine el encuentro, Urthel regresará al Palacio de la Luz para su comida del día. Después de eso, saldrá para encontrarse con Clothilin en la Hostería Vieja. Luego regresará al Palacio de la Luz para dormir.

Clothilin dejará la ciudad inmediatamente para encontrarse con los asesinos en los muelles de Harlond. Después de informarles sobre como y cuando deben matar a Elatar, Clothilin partirá hacia su casa en el campo. No regresará a Minas Anor hasta tres días después, la tarde en la cual Elatar será atacado.

Si los personajes no intervienen en algún punto y logran detener la conspiración, el Príncipe Real será asesinado, destruyendo en un gran golpe al Rey Tarondor y a todo Gondor.

Los PJs no serán deshonrados públicamente, pero tendrán que vivir con el hecho que le fallaron a su señor y a su país cuando más se les necesitaba.

13.15 LOS ENCUENTROS

Es probable que tú y tus jugadores no utiliceis cada uno de los encuentros que se describen a continuación. Aunque cubren un amplio abanico de posibilidades, aún es concebible que tus jugadores se aparten de alguna manera del camino trillado. En tal caso, sólo hazlo lo mejor que puedas para manejar la situación tal y como se desarrolle. Con el tiempo los PJs regresarán a los encuentros listados a continuación. Si no es así, existe la posibilidad que Elatar esté condenado.

LLAMADA AL DEBER

Lee lo siguiente en voz alta a los jugadores. Siéntete libre de adaptar el texto para que encaje en tus propias necesidades.

Estáis tomando una comida tardía, cuando os daís cuenta que una hermosa joven de ojos oscuros y pelo castaño rojizo os está observando. Viendo que habéis notado que os estaba espiando, se levanta de su sitio y camina hacia vosotros, casi de puntillas, como si temiera ahuyentarlos. Se sienta en una silla vacía en vuestra mesa y os mira por turno a cada uno. Por un momento, parece como si fuera a dispararse, pero entonces parece componer sus pensamientos respecto a algo y abre la boca para hablar.

“Mi nombre es Melintra, buena gente”, susurra tan suavemente que teneis que esforzaros para oirla por encima del estruendo de las conversaciones de fondo. “Soy la sirvienta de una buena señora de esta ciudad que desea requerir vuestros servicios para un asunto muy delicado. Hace un llamamiento a vuestro sentido del deber y caballerosidad para al menos venir conmigo a fin que pueda hablar con vosotros y presentaros su dilema. Les ruego díganme ¿me acompañarían a su casa para que pueda informarles más?”

Melintra no tiene obviamente demasiada experiencia haciendo esta clase de cosas, pero es una dama de confianza de Rosíthil. Melintra ha estado ayudando a Rosíthil cubriendo sus aventuras amorosas desde el principio, incluso hasta la traición, y ahora está haciendo lo que puede para sacar a su señora del agujero en el que se encuentra. Se mantiene leal a Rosíthil por encima de todo, y rehusará absolutamente comprometer el buen nombre de la dama.

Melintra insiste en que los personajes la sigan de regreso a la casa de su señora, aunque rehúsa contarles justamente por quién teme la señora para que no se echen atrás ante la perspectiva de ayudar a un miembro de tan notable familia. Si rehúsan, se deshará en silencio en lágrimas y les rogará, en nombre de la lealtad que puedan sentir hacia Gondor, que la acompañen. Ha oído de otros sobre sus hazañas en la ciudad, y espera que pueda encontrar en tales almas osadas compasión ante la difícil situación de su señora. Sin su ayuda, su señora quedará arruinada y todo estará perdido.

Si los PJs todavía rehúsan, oirán de la desaparición de Elatar de aquí a cinco días. Los PJs recordarán este encuentro y se preguntarán si no podrían haber sido capaces de prevenir tal tragedia.

Si los PJs están de acuerdo en volver con ella, Melintra será interminable con sus alabanzas hacia su bondad. Les conduce a través de la ciudad hasta el segundo círculo, asegurándose de tomar una ruta larga y tortuosa, y cuidando que nadie les siga. Cuando quede satisfecha y sea seguro, les lle-

va hasta la puerta trasera de la Casa de los Harnastin, y entran en la casa a través de la puerta de la cocina. Ahora está oscuro fuera, el pasillo trasero está pobremente iluminado, y hay pocas posibilidades que alguien les haya visto entrar.

EL RUEGO DE UNA DAMA

Lee lo siguiente en alto:

Melintra os hace señas para que todos guardéis silencio cuando abre la puerta trasera de una elegante casa de la ciudad hecha de piedra y os hace pasar uno a uno a una habitación oscura. Cierra la puerta detrás de vosotros y dice, "Esperen un minuto mientras encuentro una luz."

Repentinamente una cerilla resplandece a través de la habitación, mostrando a una hermosa mujer joven de cabello largo y pelirrojo, y soñadores ojos verdes. Pone la luz en la mecha de una lámpara y luego, cuando la luz aumenta, os mira uno a uno como si evaluara vuestra valía. "¿Estas son las personas de las que hablaste, Melintra?" pregunta la mujer.

"Sí, mi señora."

Una sonrisa cálida cruza el rostro de la joven mujer. "Al menos, alguien que puede ser de alguna ayuda. Mi buena gente, no tenéis ni idea de cuan feliz soy al veros. Permitirme presentarme. Mi nombre es Rosíthil Harnastin, y temo tener malas noticias para todos vosotros. A causa de mis propias acciones, he colocado a Elatar, Príncipe Real de Gondor, en un peligro mortal."

Rosíthil continua para explicar que un hombre al que sólo conoce por Urthel la está chantajeando para que revele información que consigue de conversaciones privadas con su marido, el Targen de la Primera Compañía de la Guardia de la Ciudadela. Recientemente, informó a Urthel que Elatar vendría a Minas Anor para sorprender al Rey por su cumpleaños de aquí a cinco días. Llega a los muelles de Harlond ese día, haciéndose pasar por un caballero solitario, y seguirá desde allí hasta la ciudad.

Rosíthil teme que Urthel utilice la información que le ha dado para causar daño al príncipe. Nada más que su disfraz protegerá a Elatar durante todo su viaje. Es un objetivo de primera clase para un intento de asesinato.

Rosíthil ha considerado dirigirse a su marido con las noticias, pero teme que salga la situación bajo la cual fue chantajeada. Si esto sucede, no sólo ella, sino también su marido y toda su familia caerían en desgracia. Simplemente no puede permitir que esto suceda.

Rehusa en absoluto revelar lo que Urthel tiene contra ella. Le basta decir que es parte de su pasado, que no está orgullosa de ello y de lo cual no esperaría que el público se compadeciera. Asegura a los personajes que los pormenores de su indiscreción no están unidos vitalmente al actual asunto.

Les pide que detengan a Urthel y le traten de la manera que conviene con los espías (ej. que lo ejecuten). Les demanda que manejen la situación con la máxima discreción. No pueden revelarse sus apuros con este hombre.

Por desgracia, Rosíthil puede contarles a los personajes poco sobre Urthel. Sus encuentros son breves, y siempre lleva una capa larga y oscura, la capucha le cae cerca de la cabeza, y nunca ha visto su rostro. Algunas veces ella acude a los encuentros y no le ve. Si no tiene nada que contarle, lleva un lirio blanco, y en tales casos, raramente le ve entrar o salir del edificio.

Si los PJs rehusan ayudarla, les suplicará que la ayuden, apelando a su honor y a su sentido del deber. No lo hace por su posición, sino en consideración a su marido que es total-

mente inocente en este asunto. Lo hace por el príncipe que puede morir de otro modo.

Si eso falla, ofrecerá darles a los PJs todo lo que tiene, que no es mucho. Puede pagarles con sus joyas. Sólo tiene lo suficiente para darle a cada PJ una chuchería valorada casi en 100 piezas de plata. En cualquier caso, si los PJs la ayudan, tendrán su imperecedera gratitud. Considerando la familia con la que está emparentada, este no es un beneficio pequeño.

Si los PJs están de acuerdo en ayudar, les dirá que Urthel normalmente se encuentra con ella una vez a la semana, cada vez en un lugar diferente de su elección. La noche anterior al encuentro que va a tener lugar, recibe una nota donde se le dice la hora y el lugar. Su próximo encuentro está fijado para dentro de dos tardes. Contactará con los PJs una vez reciba la nota y les permitirá saber donde será el encuentro.

EL RESPONSABLE

Muy tarde durante la siguiente noche, los personajes reciben la visita de Melintra. Les dice que Rosíthil se va a encontrar con Urthel en la Casa del Desayuno de Eldacar a tiempo para escuchar la cuarta campanada después del mediodía. Les da instrucciones a los personajes respecto a que su señora se sentará a la derecha cuando entren en el edificio y que llegará a tiempo. Sugiere que los personajes vayan allí con antelación para apostarse fuera del lugar. Luego, bostezando debido a la hora, les ruega que la perdonen y vuelva a toda prisa a casa.

De como dirigas este encuentro dependerá en gran parte como lo aborden los PJs. Recuerda que Urthel hará cualquier cosa para no ser atrapado.

Urthel sabe que el gentío de Minas Anor es su amigo. A menos que la Guardia de la Ciudad se lance a una caza del hombre, cualquier amenaza contra su vida será secreta. Mientras permanezca en público, hay menos oportunidades que alguien sea capaz de acorralarle y cortarle el cuello silenciosamente.

Perfectamente intentará intercambiar la inmundicia que sabe sobre Rosíthil a cambio de su vida. Si se le amenaza en cualquier momento, simplemente amenazará con soltar lo que sabe en cualquier oído. Ya que esto es exactamente lo que los PJs están intentando prevenir, deben tener cuidado para evitar que esto suceda.

Los PJs también deben darse cuenta que no tienen la opción de matar a este hombre en la vía pública. Si así lo hicieran, seguramente serían perseguidos como asesinos, capturados y juzgados. A menos que puedan ofrecer una buena razón por la que mataron a este hombre –por supuesto, distinta de la verdad– es mejor que no lo hagan delante de testigos. Por otra parte, aparecen en todo momento cuerpos en el Anduin.

Cuando estés listo para que Urthel entre en la Casa del Desayuno de Eldacar, lee lo siguiente en alto:

Un hombre alto y encorvado con una capa oscura entra en el lugar a través de la puerta delantera, y os daís cuenta que habeis encontrado a vuestro hombre. Aunque la capucha le cae sobre su cara cubriendo su rostro, podeis distinguir que está buscando a Rosíthil. Finalmente la descubre y se dirige hacia su mesa.

La única cosa que realmente le hace resaltar sobre los demás es el hecho que mantiene la capucha puesta en el interior del edificio. Se sienta enfrente de Rosíthil y empieza a hablar con ella en voz baja. Un camarero se les aproxima, pero Urthel le despide. Rosíthil parece nerviosa, inclu-

so desde donde estáis observándolos, pero Urthel aparentemente lo atribuye al hecho que está traicionando a su marido y a su país. ¿Quién sabe? quizás está siempre de esa manera cuando habla con él.

La conversación es breve y termina rápidamente. Urthel está obviamente enfadado con Rosíthil porque, aunque tenía poco que contarle, no se ha tomado la molestia de llevar puesta una flor para avisarle. Urthel se levanta y se va, mientras Rosíthil se oculta el rostro con sus manos y empieza a llorar en silencio. Le toca a los PJs resolver como irse de ahí.

Urthel abandona la Casa del Desayuno de Eldacar y se pone en camino por las calles, descendiendo por la ciudad hasta el Palacio de la Luz. Tiene cuidado de observar si alguien le sigue, ya que sabe cuán peligroso es el negocio del espionaje. Si logra descubrir a un personaje siguiéndole, tomará una ruta indirecta a través de la ciudad, para intentar perder a su perseguidor. Urthel conoce bien la ciudad y debe ser capaz de perder a los recién llegados poco familiarizados con su trazado.

Una vez queda satisfecho, Urthel se da prisa en regresar al Palacio de la Luz, donde toma su comida del mediodía. Poco después de terminar de comer, baja hasta la Hostería Vieja para encontrarse con Clothilin en su dormitorio, uno de los que tiene una ventana que mira al callejón (a la izquierda del edificio según se mira a la fachada).

Urthel rápidamente le cuenta a Clothilin su encuentro con Rosíthil (y cualquier incidente con los personajes). Luego sale y regresa al Palacio de la Luz. Si los personajes le siguen, sólo volverá para recoger algunas cosas. Deja la ciudad y se encuentra con Clothilin en los muelles de Harlond.

Clothilin se dirige inmediatamente a Harlond (no se contenta con esperar a Urthel aunque venga para comenzar sus preparativos). Una vez allí, se encuentra con un grupo de asesinos (los suficientes para proporcionar a los personajes un desafío) y les da su misión.

Si Urthel sigue después a Clothilin, el grupo le esperará hasta que llegue. Le dicen que todos regresan a la alquería de Clothilin en bote, pero cuando Urthel sube al bote, uno de los asesinos le corta el cuello con un cuchillo. Clothilin no tolera la incompetencia entre su gente y (obviamente) actúa rápidamente para cerrar cualquier brecha en la seguridad. No puede dejar la posibilidad que alguien que conociera el papel de Urthel como espía le viera en la ciudad, y no puede ser visto viajando con tal hombre. Tenía que ser eliminado.

El cuerpo de Urthel será descubierto en el río dentro de dos días.

Clothilin vuelve a casa y espera hasta el día del intento de asesinato. Esa mañana, regresa a Minas Anor y se asegura que se le ha visto en la ciudad en los lugares que frecuenta normalmente. Después de todo, tiene que establecer una coartada.

EL ATENTADO CONTRA LA VIDA DEL PRÍNCIPE REAL

Hay varias maneras para que los PJs puedan evitar que ocurra el intento de asesinato.

- 1) Detener a Urthel antes que llegue hasta Clothilin. Si Urthel no se presenta para encontrarse con Clothilin en la hora y el lugar acordados, Clothilin asumirá que algo ha ido mal y abortará la operación. No caerá en riesgos estúpidos quedándose donde está.
- 2) Detener a Clothilin antes que hable con los asesinos. Si Clothilin no tiene su encuentro con los asesinos, no se molestarán en presentarse para interceptar a Elatar en los

muelles. Con Clothilin fuera de juego, ¿cómo les pagarían por el trabajo?

- 3) Detener a los asesinos. A menos que los personajes se presenten en medio del encuentro de Clothilin en Harlond con ellos, la parte difícil en esto será encontrarlos. Muy probablemente, los PJs deben esperar hasta que Elatar se presente en Harlond y escoltarlo (sin que lo sepa, por supuesto) hasta Minas Anor.

Aunque es poco probable, es posible que los PJs logren averiguar el paradero de los asesinos. Son un grupo de refugiados que viven en el Barrio Este de la Ciudad de Madera, y han establecido residencia en una chabola de madera de una habitación. Y es probablemente donde los encontrarán los PJs. Despacharlos debería ser suficientemente fácil si los personajes los cogen desprevenidos. Por supuesto, pueden tener que explicar a los vecinos porque gente de la ciudad ha irrumpido y asesinado a un grupo de refugiados. Si fracasan al hacerlo, probablemente podría sobrevenir un motín.

Si los personajes no pueden encontrar a los asesinos, sólo tienen que plantar una tienda en el muelle y esperar a que su presa vaya a ellos. Por supuesto, la verdadera pregunta será si los personajes descubrirán a los asesinos antes que los asesinos los descubran a ellos. Ya que los personajes saben que están buscando a alguien y los asesinos no tienen ni idea que alguien conoce su plan, los personajes tienen una buena posibilidad de descubrir primero a los asesinos. Entonces sólo tienen que detenerlos.

Los asesinos atacarán a Elatar inmediatamente después que deje el muelle, tan pronto como entre en las sinuosas calles del propio Harlond. Planean añadir peso a su cuerpo con rocas y lanzarlo al agua. De ese modo, el asesino no será descubierto durante un tiempo, con ese tiempo estarán lejos con poco o nada que los relacione con el suceso. Clothilin lo ha ordenado de esta manera, ya que Umbar no quiere provocar una guerra abierta con Gondor. Los umbarianos se contentarán simplemente con golpear al Rey donde más le duele y dejarle que resuelva adonde dirigir su ira.

13.16 EPÍLOGO

Si los PJs fracasan salvando a Elatar, los asesinos le matarán. Los PJs no tendrán ninguna responsabilidad legal por el daño hecho, pero les será difícil convencer al reino que hicieron lo correcto al arriesgar la vida del príncipe por el honor de una mujer deshonorada (esto es si se revela su participación y la de Rosíthil).

Sin embargo, si salvan a Elatar habrán hecho algo grande. Si también capturan o matan a Urthel/Telkurhâd o a Clothilin, el Rey les deberá gratitud por haber destruido una red de espías umbariana. Además, si rescatan personalmente al príncipe ganarán algo más que la gratitud del Rey. Si no sabes cuanto dinero se les debería dar a los PJs, una recompensa de 1000 piezas de plata a dividir entre ellos parece lo correcto. Por supuesto, también obtendrán el beneficio que Tarondor conozca sus nombres y sus rostros, lo cual puede resultar inapreciable.

Si los personajes logran proteger el honor de Rosíthil durante el proceso, también les recompensará a cada uno con una pieza de joyería valorada en 100 piezas de plata. Además, tendrán su agradecimiento eterno, y hará lo que pueda por ellos siempre que acudan a ella.

Además de todo esto, serán capaces de disfrutar del conocimiento que no sólo han salvado la vida de un príncipe, sino también la valiosa reputación y el matrimonio de una mujer.

13.2 MOTÍN EN LA CIUDAD DE MADERA

La Guardia de la Ciudad recluta a los personajes para que se infiltren en una red de bandidos que han estado robando a ricos mercaderes y dándoselo a los pobres. Por supuesto, aunque los ladrones han conseguido el apoyo popular de la mayoría de los refugiados, hay algo más en esta banda de ladrones que lo que parece a primera vista.

Requerimientos: Un grupo de cualquier nivel que esté dispuesto a realizar una acción encubierta de parte de la Guardia de la Ciudad. Su misión —descubrir a los instigadores de los recientes disturbios en el poblado de chabolas que hay fuera de la Gran Puerta de Minas Anor.

Ayudas: Un grupo de nivel bajo puede recibir ayuda de la Guardia de la Ciudad si la piden. Por supuesto, obtener la ayuda a tiempo es algo del todo diferente. Su descubrimiento con miembros de la Guardia de la Ciudad probablemente acabará con su tapadera y pudieran acabar asesinados. Los personajes deberían ser cuidadosos para no abusar de esta opción, ya que es probable que sólo tengan una oportunidad para usarla.

Recompensas: Un grupo que complete con éxito esta misión puede esperar algunos privilegios en la ciudad de parte de un Cónclave feliz y un agradecido Comandante de la Ciudadela. Si prefieren dinero, se les puede pagar con 100 a 200 piezas de plata a cada uno, dependiendo del éxito que tengan.

13.21 LA HISTORIA

La Ciudad de Madera (Q. “Karas Taurina”), una descuidada colección de casas y chabolas que hay a lo largo de la muralla de la ciudad al norte de la Gran Puerta, es un lugar opresivo. Aquí la miseria es casi abrumadora, en particular cuando se contrasta con la comparativamente increíble riqueza que se encuentra detrás de la muralla que separa a los pobres y hambrientos de los ciudadanos de Minas Anor. La mayoría de los ciudadanos honrados se quedan horrorizados cuando ven el abigarrado conglomerado de tambaleantes estructuras que se extiende a las puertas de su ciudad, aunque aparentemente hay poco que se pueda hacer.

Minas Anor simplemente no puede resistir tal tremendo flujo de personas a la vez. Así, el Rey ha establecido un sistema por el cual los nuevos ciudadanos sólo serán admitidos si pueden demostrar que están sanos y también tienen personas en la ciudad que quieran ayudarles durante algún tiempo o sean perfectamente capaces de proporcionarles una vivienda. Muchas veces esto significa que deben tener una considerable suma de dinero que dar o tener un trabajo esperándoles en el interior de las murallas de la ciudad.

La mayoría de los refugiados están demasiado enfermos o no tienen los recursos para lograr la seguridad de las murallas de la ciudad. Aunque el Rey Tarondor ha instituido recientemente un sistema para suministrar a los habitantes de la Ciudad de Madera pequeñas cantidades de comida y combustible, el sentimiento que impera entre la gente es el de la desesperación. Esto ha hecho que los refugiados estén dispuestos a emprender cualquier clase de rebelión, ineficaz ya que chocaría contra las murallas de Minas Anor.

Todo lo que necesitan es un líder al cual unirse. La mayoría de aquellos lo suficientemente astutos y capaces de asumir tal rol ya han encontrado su camino al interior de las murallas de la ciudad, donde se consideran afortunados de que no los cogan fuera con los demás. Y otros han caído tan ba-

jo como para ser casi por completo consumidos por la desesperación.

La Ciudad de Madera es un lugar nada grato. Cuando llueve, es húmedo y se llena de agua, y las inservibles veredas que sirven pobremente como calles se cubren de baches llenos de un fango espeso y pegajoso. Cuando brilla el sol es casi peor, ya que saca a relucir todos los horribles detalles que al menos la oscuridad mantenía misericordiosamente cubiertos.

Con el tiempo, la mayoría de la gente abandona la Ciudad de Madera. Algunos finalmente se las arreglan para encontrar un empresario lo suficientemente bondadoso que los apadrine hasta que puedan abrirse paso. Otros fallecen a causa de la enfermedad o de la desesperación. Aquellos que quedan detrás consideran afortunados a cualquiera de estos grupos.

Dadas tales terribles circunstancias, no es sorprendente que a menudo las tensiones en la Ciudad de Madera se exalten. Disputas menores que en otra parte terminarían simplemente a voz en grito aquí se convierten en peleas hechas y derechas, muchas veces atraen a transeuntes que sólo buscan alguna manera de aliviar la interminable monotonía de sus vidas. La Guardia de la Ciudad ha intervenido varias veces para disolver monstruosas peleas, al menos hasta hace poco, los refugiados guardaban sus riñas para sí mismos.

Sin embargo, durante las últimas semanas las cosas han cambiado. Seis mercaderes distintos han sido asesinados y robados en ese periodo de tiempo. Dos de los incidentes involucraron a pequeñas caravanas. Los materiales robados aparecieron más tarde por toda la Ciudad de Madera, aparentemente distribuidos gratuitamente a los residentes más necesitados.

Una tentativa de la Guardia de la Ciudad de acorralar a los responsables se encontró con una oposición increíblemente unida de la gente de la Ciudad de Madera. Cuando intentaron romperla, casi sobrevino una gran revuelta. Que terminó sólo cuando los guardias se batieron en apresurada retirada.

Con tal obvia hostilidad dirigida hacia ellos, los comandantes de la Guardia decidieron intentar una táctica más sutil. Quizás no puedan entrar en la Ciudad de Madera para hacer preguntas, pero un grupo de forasteros llegados recientemente (ejem., los PJs) podría ser mejor recibido.

13.22 LOS PERSONAJES

GOLTARION

Como capitán nocturno de la Guardia de la Ciudad, Goltarion asume sus responsabilidades seriamente. Es uno de los hombres más jóvenes entre los que ocupan tan prominente posición en la Guardia, y ganó su rango a la manera antigua: su padre lo decidió por él. A pesar de este hecho, Goltarion es un gran trabajador, determinado a ser merecedor de la oportunidad que su padre, un miembro retirado del Cónclave, le ha dado.

Como guapo y deseable joven soltero dúnadan, alto y fuerte de cabello oscuro y ondulado, y claros ojos azules, Goltarion ha roto muchos corazones de jóvenes muchachas cuando les dice que sus deberes son lo primero. Algún día, se dice a sí mismo, cuando se haya ganado realmente su posición, se casará con una hermosa joven y creará una familia, pero por ahora simplemente no tiene tiempo. Por supuesto, estar trabajando durante el turno de noche podría ayudar. Se le ve con muchas damas durante los acontecimientos oficiales en los que se requiere aparecer completamente vestido como representante de las fuerzas de seguri-

dad de la ciudad. Desafortunadamente, raramente tiene una noche libre para una segunda cita, y pasa la mayoría de los días recuperando sueño.

Goltarion aspira nada menos que a la capitanía titular de la guardia diurna o, al menos, a cambiar de turno. Trasnchar todas las noches es fácil para un hombre de su edad, pero sabe que no siempre será joven. Se ha prometido que dedicará mejor las horas en los próximos cinco años, y se quedará durante este tiempo, no porque su padre pidiera algunos favores. Se quedará porque se lo ganó.

Desafortunadamente para los personajes, no fue idea de Goltarion traer a algunos forasteros para ayudar a la Guardia a resolver este caso. El joven oficial se ha tomado profundamente a mal las nuevas caras. Se siente especialmente responsable de buscar y encontrar a los criminales, ya que cada uno de los ataques tuvo lugar durante su guardia. Considera su deber capturar personalmente a los delincuentes.

Goltarion no mantiene en secreto su desdén hacia los independientes. Cree firmemente que él y sus hombres habrían sido capaces de capturar a los asesinos si sólo les hubieran dado un poco más de tiempo. También, siente que se debería dejar el mantenimiento del orden a aquellos que en primer lugar la ciudad contrata para hacerlo. Después de todo, ¿qué clase de mensaje se envía a los guardias y a la gente que se supone protegen si tienen que llamar a extranjeros para cualquier gran caso?

A pesar de todo esto, enviará a los personajes cualquier ayuda que soliciten específicamente. Después de todo, quiere que los criminales sean atrapados. Sólo que no será tan amable como probablemente podría ser. Y si puede atribuirse el mérito del éxito de los personajes en cualquier punto, incluso parcialmente, agarrará la oportunidad.

LA ROSA

La Rosa es un refugiado idealista a quien los meses pasados en la Ciudad de Madera buscando como entrar en la ciudad casi han terminado con su espíritu. Aunque es un anoriano de tercera generación, su color oscuro le marca como un extranjero. Decidió venir a Minas Anor desde Osgiliath después que su esposa e hijos murieran durante la Plaga. Creyó que no dejaba nada allí. Desafortunadamente, parece como si incluso hubiera menos para él aquí.

Carpintero de profesión, la Rosa (un alias por el que todos le conocen en la Ciudad de Madera) se gana la vida viviendo reducido a la miseria haciendo chapuceras reparaciones en las chabolas del campamento de refugiados. Presta ayuda a todo el que la necesita y acepta un pago (de aquellos que pueden permitírselo) principalmente en forma de comida. A veces, cuando ve el bien que hace por sus compañeros, la Rosa casi se siente bien consigo mismo. Luego mira hacia las murallas de Minas Anor y recuerda como solían ser las cosas y como desearía que pudieran ser de nuevo.

La Rosa se unió al grupo de criminales que se llaman a sí mismos los Liberadores poco después que se formaran. Se dice a sí mismo que el robo es un mal necesario. La gente en la Ciudad de Madera muere cada día de enfermedades, frío e inanición. Las cosas que toman los Liberadores han ayudado a mucha gente a sobrevivir —al menos más tiempo del que lo hubieran hecho.

La única parte que realmente no le gusta a la Rosa son los asesinatos. Inevitablemente, hasta ahora durante cada una de las operaciones, uno o más de los Liberadores han volcado su cólera sobre los ricos comerciantes que les explotan y que se han aprovechado tanto de ellos, golpeándolos hasta morir. La Rosa entiende la ira, pero para él, la vida es sa-

grada. Pasa mucho tiempo discutiendo con Grajo, la líder nominal de los Liberadores, sobre este punto, pero a juicio de ella, el único anoriano bueno es el anoriano muerto. Ella sólo siente que no mueran más.

Aunque cerca de los cuarenta, la Rosa parece más viejo de lo que realmente es. Las tensiones, primero al perder a su familia, luego viviendo en la Ciudad de Madera y ahora fomentando una rebelión, han hecho efecto en él. Las arrugas surcan su cara, y su pelo oscuro y rizado se ha vuelto de un abundante y prematuro gris.

Es normalmente un hombre de voz dulce, pero es conocido por afrontar casi cualquier desafío. Ha descubierto recientemente una voz profunda y vibrante a la que sus aflicciones y años le han prestado carácter, y se ha convertido en un excelente orador. Ha estado dándole buen uso al hacer estallar las emociones de aquellos que le oyen. Los miembros y seguidores de los Liberadores han aumentado mucho en un breve lapso de tiempo, debido casi enteramente a él y a Grajo.

Mientras que Grajo remueve en la miseria de las personas, la Rosa llega hasta su largamente enterrada esperanza. Es un defensor de las manifestaciones pacíficas que ayuden al Cónclave a entender solamente cuan desesperada se ha convertido la situación de la Ciudad de Madera, pero Grajo y sus seguidores le han desautorizado cada vez. Incluso rehúsan intentar tales medidas, razonando que no es probable que el Cónclave preste atención a cualquier cosa a menos que los refugiados bloqueen todo comercio dentro y fuera de la ciudad.

GRAJO

Una resentida mujer de Osgiliath, Grajo (también un alias), ha estado en la Ciudad de Madera durante casi ahora un año. Ella y su familia vinieron aquí después que su albergue en Osgiliath fuera destruido. Tenían esperanzas de empezar de nuevo en Minas Anor, pero tenían poco dinero y simplemente no pudieron encontrar por sí mismos un garante. Mientras esperaban a que sucediera algo, cada uno de los miembros de la familia de Grajo cayó enfermo a causa de la Plaga y murieron uno tras otro.

La pérdida de su familia casi ha trastornado el juicio de Grajo a causa de la ira. Hace personalmente responsable de su dolor a cada uno de los miembros del Cónclave, y en segundo lugar a cada ciudadano. Tiene un rincón particularmente frío de su corazón reservado para los mercaderes que vienen y van desde la ciudad cuando les parece, haciendo alarde de su prosperidad ante la desdichada muchedumbre que se consume en la Ciudad de Madera. Está contra estas personas sobre las que ha concentrado recientemente su atención.

¿Cómo pueden los pobres causar más daño a los ricos? se preguntó Grajo. Quitándoles su dinero. Determinada a hacer justo eso, se unió a Comadreja, el líder de una banda de salteadores de poca monta, y le propuso un plan que sería una espina en el costado de los anorianos y, al mismo tiempo, les haría ricos.

Juntos, transformaron a la gente de Comadreja de unos maleantes a un grupo dispuesto a luchar por los derechos de los refugiados. Se llamaron a sí mismos los Liberadores, y roban a los ricos mercaderes para dar sus riquezas a aquellos que no pueden juntar ni dos monedas. Al menos, eso es lo que parece a primera vista.

De hecho, los Liberadores son poco más que unos far-santes. Juegan con la necesidad de héroes de la gente que les saquen de la inmundicia en la que han caído. Hacen esto distribuyendo a la gente necesitada de la Ciudad de Madera casi la mitad de lo que cogen, estando seguros que todos nota-

rán sus buenas acciones. Esto ha suscitado una gran lealtad hacia ellos de parte de la gente que hará cualquier cosa para mantener en libertad a sus recién encontrados salvadores.

Como resultado, los Liberadores pueden básicamente atacar a quien deseen, seguros de saber que ninguno de los testigos testificará en contra de ellos. Sus ataques se han vuelto más y más atrevidos durante la última semana. Han pasado de robar a mercaderes solitarios a caballo a salir al paso de caravanas enteras.

Grajo está muy ilusionada con el éxito de los Liberadores hasta el momento. Sólo ella y Comadreja (y algunos de los criminales originales) conocen el hecho que menos de la mitad de las mercancías robadas se reparten en la actualidad a la gente. Ha logrado reunir a suficientes personas (como la Rosa) entorno a su causa para proporcionar a los Liberadores una casi apariencia de legitimidad.

Como una de los líderes de los Liberadores, Grajo, una atractiva mujer de cabello rubio y ojos llameantes, no guarda en secreto su odio hacia los anorianos. Si le dieran la oportunidad, mataría a cualquiera de ellos. Es la principal fuerza detrás de la inclinación al asesinato de los Liberadores, y ha tenido docenas de acaloradas discusiones con los miembros más pacíficos del grupo (de los cuales la Rosa es el más franco). Les dice que si no les gusta, pueden salirse en cualquier momento, pero que ahora mismo, los Liberadores son los únicos derechos de los refugiados en la calle, casi todos se han quedado, aunque protestando.

COMADREJA

Comadreja (también otro alias –todos los Liberadores los usan) es, pura y simplemente, un criminal y no alguien inspirado en ideales. Tomó su nombre del hecho que, aunque la Guardia de la Ciudad le ha arrestado en tres ocasiones distintas, nunca han sido capaces de encontrar a alguien que testificara contra él, y ha sido capaz de “escurrirse” de los cargos. En cada caso, tuvo amigos que localizaron e intimidaron a cualquier testigo, amenazando sus vidas si testificaban. Sólo tuvo que cumplir la amenaza una vez, y no fue bonito.

A la Comadreja se le ha prohibido permanentemente entrar en la ciudad bajo cualquier circunstancia, y como los guardias conocen su rostro, las circunstancias le han forzado a volcar toda su atención en la Ciudad de Madera. Poco más que un matón cualquiera, cuando Grajo le encontró, Comadreja pasaba el tiempo dirigiendo una operación de chantaje sistemático entre el pequeño número de comerciantes de la Ciudad de Madera que podían permitirse pagar su “protección”.

En sus orígenes, Comadreja, un hombre moreno de anchos hombros y cabeza estrecha, fue soldado. Sirvió en Dor Rhúnen y en la guarnición de Mordor, pero dejó que su avaricia le perdiera. Fue licenciado después que saqueara los bolsillos de un compañero que había sido asesinado en una emboscada de los orcos. La verdadera cuestión fue si los orcos habían matado al hombre o si Comadreja le había asesinado durante la confusión, pero también se escurrió de ese cargo.

Hace unas pocas semanas, Comadreja estaba considerando liar el petate y dirigirse hacia tierras vírgenes, algún lugar donde la ley no conociera tan bien su rostro. Entonces, dió con Grajo, y ella le contó su fantástico proyecto para que se uniera. Aunque a Comadreja le resulta difícil pretender cuidar de la gente de la Ciudad de Madera como lo haría un buen revolucionario, reconoce un buen plan cuando se le presenta en términos simples. Se unió en seguida a Grajo, y así nacieron los Liberadores.

Comadreja es enteramente consciente que no entiende

todas las ramificaciones de lo que está haciendo Grajo, pero le tiene sin cuidado. Intenta llevar a cabo con la mayor seriedad el papel del valiente fuera de la ley/rebelde, pero no tiene la suficiente retórica como para convencer a alguien que le pregunte concienzudamente. Sólo sabe que el timo está funcionando maravillosamente, y que se está haciendo rico. Deja que Grajo maneje los negocios de los Liberadores, mientras él se concentra en lo que conoce: deshacerse de las mercancías.

La mayoría de los bienes robados –la mitad que Comadreja y Grajo guardan para sí– están escondidos en una sucia casucha que Comadreja se apropió tiempo atrás como almacén para el fruto de sus trabajos. Muy entrada la noche, saca ocasionalmente parte del contenido del edificio para vendérselo a los comerciantes del mercado negro y a otras personas que no desean hacer muchas preguntas. Es el único miembro del círculo interior de los Liberadores que sabe donde está este lugar. Grajo sabe que Comadreja debe tener un almacén en algún lugar, pero realmente no le importa como obtiene el dinero de la mercancía robada, sólo cuando lo obtiene.

13.23 LOS LUGARES

El marco para este escenario es la Ciudad de Madera, y no hay mucho más que se pueda decir sobre ello. Es inmundo y sucio, y sus habitantes viven en una horrible miseria. La pobreza no es nada grata de mirar para alguien que no se haya insensibilizado. Deberías jugar bien este hecho en un esfuerzo para que los personajes simpaticen con los Liberadores, y de ese modo complicar muchísimo su misión.

Los únicos lugares que realmente necesitas conocer son la Casa del Guardián de las Llaves (10.15), en donde los personajes pueden dejar a Goltarion un mensaje; la Hostería Vieja (10.11), en donde Goltarion se encontrará con ellos; el refugio de Grajo; la guarida de Comadreja y el almacén donde Comadreja almacena los bienes robados. Los últimos tres lugares serán descritos con más detalle en la sección 13.25.

13.24 LA MISIÓN

Asumiendo que los personajes ya hayan estado durante un tiempo en Minas Tirith, cualquier miembro del Cónclave o un oficial de la Guardia de la Ciudad contactará con ellos, o algún otro anoriano importante con el que los personajes hayan tenido un contacto previo. El contacto les dirá a los personajes que la Guardia de la Ciudad está buscando a un grupo de aventureros independiente para que realicen un trabajo arriesgado para ellos, y él o ella piensa que encajan muy bien con los requisitos. El contacto les dirá que no sabe más y que los PJs deben encontrarse con Goltarion de la Guardia de la Ciudad.

Goltarion está a menudo fuera patrullando la Ciudad de Madera, pero se puede contactar con él dejando un mensaje en la Casa del Guardián de las Llaves. Ha dejado un mensaje para cualquier grupo de independientes que vayan buscándole para que se encuentren con él en la Hostería Vieja al anochecer. Cuando los personajes lleguen, Goltarion les explicará la situación y con renuencia les pedirá su ayuda.

Una vez en la Ciudad de Madera, los personajes pasarán unos pocos días vagando hasta que descubran a un mercader que está siendo asaltado. Depende de como manejen las cosas desde aquí, pero si lo juegan con calma, probablemente serán invitados a unirse a los Liberadores. Antes que se les permita convertirse en miembros plenos, los personajes deben probar su lealtad tomando parte en un asalto a un convoy de un mercader. Si consiguen pasar la prueba, el conse-

jo central de los Liberadores les llamará para encontrarse con un representante del grupo de los personajes. Esta persona actuará como enlace entre los Liberadores y los personajes.

Una vez se hayan unido a los Liberadores, depende de los personajes como se proceda. ¿Quieren simplemente llevar a los guardias al refugio de Grajo? ¿O les bastaría intentar atraer a todos los Liberadores a una trampa? ¿O descifrar que ocurre con la mitad que Grajo y Comadreja cogen de los Liberadores? Si es así, ¿pueden hacer algo respecto a ello?

13.25 LOS ENCUENTROS

Es probable que tú y tus jugadores no utiliceis cada uno de los encuentros que se describen a continuación. Aunque cubren un amplio abanico de posibilidades, aún es concebible que tus jugadores se aparten de alguna manera del camino trillado. En tal caso, sólo hazlo lo mejor que puedas para manejar la situación tal y como se desarrolle. Con el tiempo los PJs regresarán a los encuentros listados a continuación. Si no lo hacen, los Liberadores continuarán asesinando mercaderes a voluntad, y Goltarion les sacará del caso. Esto le hará feliz, por supuesto, ya que probará, al menos ante él, que un puñado de independientes no puede hacerlo mejor que él y sus hombres.

EL CONTACTO INICIAL

Tendrás que confeccionar este encuentro para que se acomode con la historia de los personajes en Minas Anor. Estate seguro de elegir a un personaje poderoso que ya conozcan, preferiblemente alguien en quien confíen. Por supuesto, si quieres, puedes hacer que el contacto sea alguien que les odie y quiera verles caer de bruces. Quizás esta persona siente que los personajes no tienen ni la menor posibilidad de encontrar a los Liberadores y que se pondrán en un aprieto. O quizás el contacto espera que los Liberadores maten a los personajes al intentar infiltrarse entre sus miembros.

De cualquier manera, esta persona poderosa aborda a los personajes para hacerles saber que la Guardia de la Ciudad está buscando ayuda independiente. Si los personajes tienen un lugar de residencia regular o un restaurante favorito u otro lugar para vivir, el contacto puede encontrarse con ellos allí. De otra manera, podría simplemente suponer la posibilidad de encontrarse en la calle. Incluso no tiene porque incluir a todos los personajes si eso fuera logísticamente complicado. Sólo uno de ellos tiene que ser contactado. Esa persona es de esperar que informe a los otros miembros del grupo.

El contacto les contará a los personajes que Goltarion de la Guardia de la Ciudad está buscando unos forasteros que trabajen para él en una peligrosa operación independiente. El contacto no sabe seguro cuál será el trabajo, pero aventurará que supone que ya que Goltarion está a cargo del turno nocturno de los guardias que patrullan la Ciudad de Madera, probablemente tenga algo que ver con los ataques, que se han hecho públicos, sobre los mercaderes que pasaban a través del poblado de chabolas en su camino a y desde Minas Anor. Quizás Goltarion piensa que pueden hacer algo respecto a ello.

Los PJs tienen que ir a la Casa del Guardián de las Llaves y dejar un mensaje para Goltarion. Eso es todo lo que el contacto sabe.

EN LA CASA DEL GUARDIÁN DE LAS LLAVES

Lee lo siguiente en alto.

Habéis visto la Casa del Guardián de las Llaves antes. No podeis entrar y salir de la ciudad sin pasar por ella y a

diferencia de muchos edificios contruidos más solidamente en Minas Anor, la Casa del Guardián de las Llaves parece constantemente como si fuera a caerse. Una de las estructuras más antiguas de la ciudad, está hecha principalmente de madera y argamasa y tiene un tejado que necesita regularmente un parcheado.

Sin embargo, es donde os contaron que podrías contactar con Goltarion. Al menos dejarle aquí un mensaje seguramente será mejor que andar buscándole de un lado a otro de la Ciudad de Madera.

Caminais entre los pilares cuadrados que comprenden la fachada del edificio y que prestan apoyo a las plantas superiores. Aunque parecen de madera, están ahora oscurecidos por la edad, como lo está la enorme puerta doble que permanece cerrada delante de vosotros. Un llamador de hierro cuelga de cada puerta.

Presumiblemente los personajes llaman a las puertas (que están cerradas con llave). Casi un minuto después de llamar la primera vez, un hombre baja las escaleras dando gritos, “¡no insistáis más! ¡ya voy!” Luego la puerta derecha gira abriéndose, mostrando a un hombre delgado y anciano de cabello y piel grisáceos y gruesos lentes con montura de plata. El hombre delgado y casi calvo se presenta como Marshten, uno de los empleados del Guardián de las Llaves. Pregunta si puede ser de alguna ayuda.

Marshten es increíblemente cortés, y hace todo lo posible por esconder cuán interesado está en los personajes. Está enterado en secreto de las conversaciones entre Erdil, el actual Guardián de las Llaves, y Goltarion, así que tiene una buena idea de lo que ocurre. Personalmente, Marshten prefiere alquilar ayuda exterior que se encargue de este último problema en la Ciudad de Madera. Sólo siente curiosidad por qué clase de gente se ocupa de esta clase de trabajo.

Si los personajes le cogen mirándoles fijamente, enrojecerá y se disculpará con efusión. Pasa a explicarse, tartamudeando durante todo el tiempo. Esta realmente muy desazonado, pero nunca ha visto antes a aventureros de esta clase.

Finalmente, los personajes deberían preguntar por Goltarion. Cuando lo hagan, Marshten les dice que él no está justo ahora, pero dijo que alguien preguntaría por él, y si lo hacen, Marshten les dice a los personajes que encontrarán a Goltarion en el comedor principal de la Hostería Vieja al anochecer.

Si los personajes desean preguntar más a Marshten, encontrarán que sabe todo al respecto. Y no sólo eso, ya que es feliz compartiendo sus conocimientos con ellos. Comienza su informe diciendo cosas como “realmente no debería decirles esto, pero...” Y finalmente contando todo lo que los guardias saben sobre los asesinos de los mercaderes en la Ciudad de Madera que, para ser claros, no es mucho.

Una vez hecho, les desea a los personajes un buen día y buena suerte, diciendo que lo siente pero que debe regresar al trabajo.

LA REUNIÓN CON GOLTARION

Es de esperar que los personajes sigan las ordenes y se encuentren con Goltarion en el momento y lugar especificados. Goltarion tarda en llegar, ya que está intentado mostrar a estos intrusos que realmente no les necesita para este trabajo. Sólo sufre su presencia porque se le ha ordenado. Una vez llegue, lee lo siguiente en alto.

El comedor de la Hostería Vieja está lleno de actividad. Los criados se abren paso desde sus mesas a la cocina, y

gentes con toda clase de ocupaciones, de países y clases se reúnen alrededor de historias de lejanos lugares y aventuras maravillosas. Es un lugar tan activo como se pueda encontrar a esta hora del día, con gente yendo y viniendo continuamente.

Repentinamente el sordo estruendo de las conversaciones disminuye hasta casi desaparecer. Os giráis hacia la puerta para ver lo que todos están mirando. Allí, en el marco de la entrada, se encuentra un alto dúnadan vestido con el uniforme azul oscuro de la Guardia de la Ciudad. Permanece allí por un momento, contemplando tranquilamente al silencioso gentío. Entonces os ve y se encamina hacia vuestra mesa. Cuando se sienta junto a vosotros, las conversaciones se reanudan como antes.

Extiende su mano para saludaros a cada uno de vosotros. "Mi nombre es Goltarion. He sido asignado para actuar como vuestro contacto con la Guardia de la Ciudad."

Goltarion rápidamente explica la situación a los personajes, y les informa sobre cuanto sabe de los ataques en la Ciudad de Madera. Desafortunadamente, sabe poco. Hace alusión a sospechas y pistas que tiene, pero rehúsa compartirlas con los personajes, diciendo que no ha tenido todavía la oportunidad de investigarlas totalmente. Promete mantenerlos informados cuando avance en estas cuestiones (lo cual no ocurrirá, ya que no tiene auténticas pistas).

Explica en términos generales lo que el Cónclave espera de los personajes y, si lo preguntan, cuando y cuánto se les pagará. Encuentra desagradable discutir el asunto de la remuneración, y debe ser evidente en su conducta.

Los personajes bajarán a la Ciudad de Madera, haciéndose pasar por refugiados, y ver que pueden averiguar. La Guardia de la Ciudad no ha tenido nada de suerte en conseguir que alguien hable con ellos. Intentaron enviar a algunos agentes encubiertos propios, pero aparentemente sus acentos anorianos les descubrieron, y tampoco nadie hizo nada por ellos.

Eso es por lo que los personajes son perfectos para el trabajo. Con sus aspectos y acentos extranjeros, deben ser capaces de pasar por refugiados sin ningún problema. Pondrán bajo vigilancia la Ciudad de Madera durante una semana. Si no encuentran nada, deben regresar a la Casa del Guardián de las Llaves y dejar un mensaje a Goltarion para encontrarse de nuevo en la Hostería Vieja esa tarde.

Si los PJs preguntan como pueden entrar en contacto con la Guardia de la Ciudad en caso de emergencia, Goltarion les tenderá de mala gana un amuleto de esmeralda. El medallón está encantado de tal manera que, cuando el propietario lo desee, su gemelo brilla calentando y brillando. El propietario puede activarlo mentalmente, mientras le esté tocando la piel. Goltarion sugiere que el personaje que use el medallón lo lleve colgado alrededor del cuello y bajo la ropa, como hace con el que tiene.

Si los personajes hacen la señal para pedir ayuda, Goltarion será capaz de usar su amuleto para encontrar al que posea el otro. Deben ser conscientes que, como las calles y chabolas de la Ciudad de Madera son tan laberínticos, puede llevarle varios minutos encontrarlos. Además, como acudirá con varios guardias consigo, será mejor que sólo usen el medallón cuando lo necesiten ineludiblemente. La oportunidad tiene que ser provechosa ya que la llegada de los guardias descubrirá su tapadera, y probablemente no tendrán una segunda oportunidad.

Les toca decidir a los personajes como quieren llegar a la Ciudad de Madera. Cuanta mayor atención presten a los de-

talles de sus disfraces, más probable es que los Liberadores les acepten como exactamente digan lo que son. Personajes astutos dejarían la ciudad por la puerta principal, rodearían la Ciudad de Madera, se pondrían sus disfraces y entrarían en la ciudad de chabolas desde una dirección diferente. O quizás pudieran acordar que la Guardia de la Ciudad les expulsara visiblemente de Minas Anor como vagabundos.

No sucederá nada realmente importante el primer día o así en el que los personajes estén en la Ciudad de Madera. Utiliza esta oportunidad para introducirles en el ambiente local. Muéstrales cuan desamparadas están estas gentes y los efectos que mantenerlos fuera de la ciudad han tenido lugar en ellos. PJs compasivos podrían empezar a cuestionarse si están o no en el lado correcto de la situación.

Durante el tercer día, los sonidos de un ataque vienen de la carretera principal al norte. Cuando los personajes llegan a la escena, ven a un mercader y a sus numerosos guardias defendiéndose con éxito de un ataque. Aparentemente este mercader fue avisado que tal cosa podría suceder, por lo que ha doblado el número normal de guardias que van con él. Hay casi una docena de atacantes, todos blandiendo gruesos palos y porras. Los atacantes lo tienen mal, y finalmente se dan por vencidos cuando la Guardia de la Ciudad llega.

Todos los atacantes se dispersan en diferentes direcciones, asegurándose de esta manera que nadie puede posiblemente seguirlos a todos. Cuando la escaramuza termina, tres atacantes yacen heridos sobre la carretera y los guardias están recogiendo a otros dos para interrogarles.

Si los personajes hacen una tirada difícil (-10) de percepción, descubrirán a un hombre mayor que ha estado observando toda la escena con enorme interés. Cuando los guardias acuden, escupe al suelo con enojo y se va con paso airado antes que los guardias le descubran. El anciano es la Rosa, y era quién coordinaba este ataque.

Con algo de suerte, los personajes son capaces de rastrear al menos a uno de los atacantes. Si es así, les presentará a la Rosa. La Rosa, por supuesto, llama estúpido al atacante por llevarle a los personajes ante él. (Se maldecirá a sí mismo si los personajes se aproximan a él directamente). Ahora que el daño está hecho, sin embargo, ve que los personajes pueden serle útiles.

Si los personajes expresan interés por unirse a los atacantes (lo cual deberían hacer —esta es una excelente manera de infiltrarse en los Liberadores), la Rosa estará de acuerdo en dejarles en base a un periodo de prueba. Sin embargo, antes que puedan confiar totalmente en ellos deben pasar una prueba de fuego.

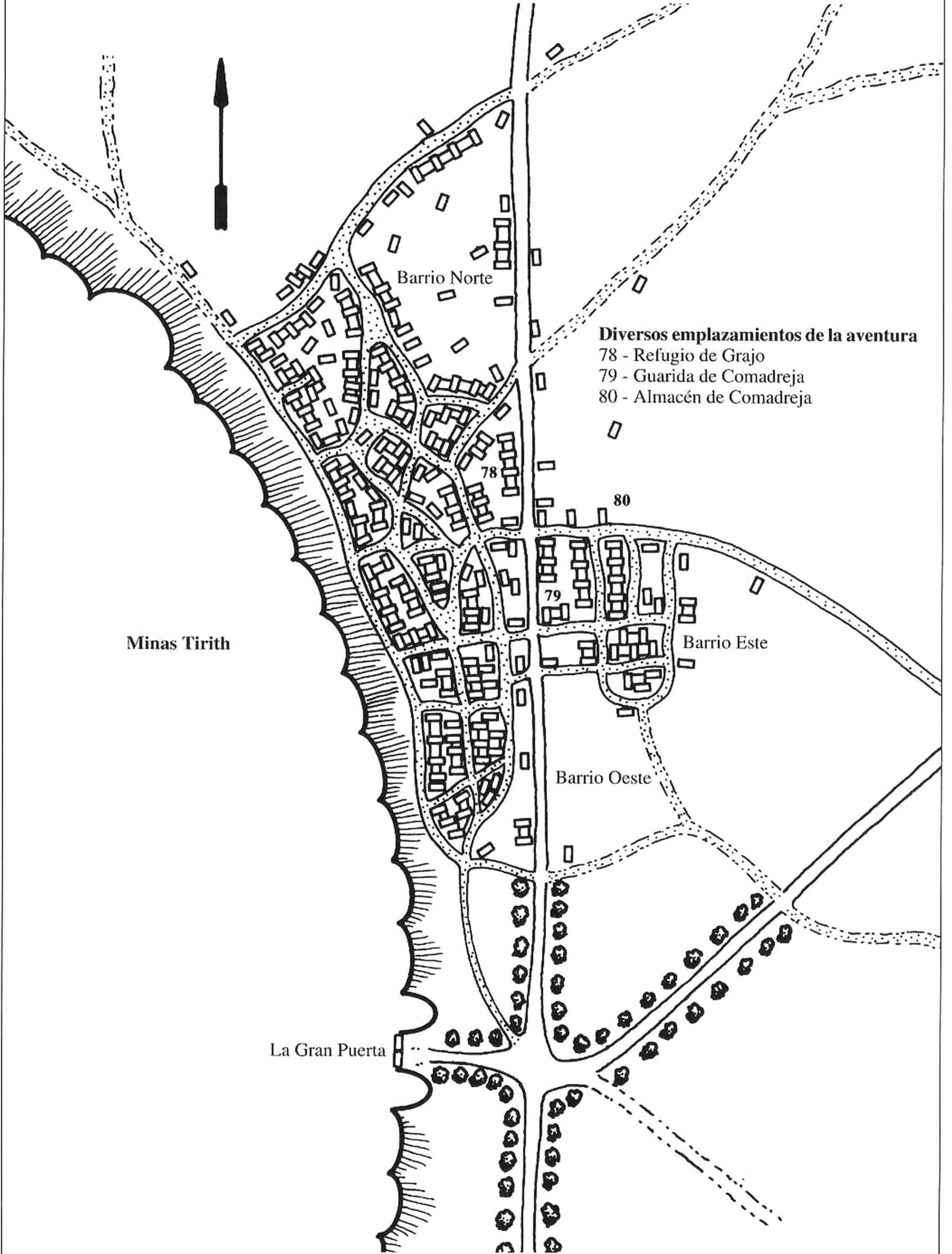
LA PRUEBA

La Rosa propone que los personajes dirijan un ataque contra la caravana de un mercader. Sólo después que salgan con éxito de un lío que atraiga a la Guardia confiará por completo en ellos. Después de todo, si la ley los busca a todos, entonces al menos todos tendrán algo en común.

Si los personajes no se preocupan en buscar una víctima propia (quizás con la asistencia de la Guardia de la Ciudad), los Liberadores elegirán una por ellos, posiblemente no a su gusto. Los Liberadores prestan a los personajes alguna ayuda en el ataque. Supón que el convoy tiene casi ocho personas dispuestas a luchar. Los Liberadores son capaces de proporcionar una docena de combatientes para ayudar a los personajes. Siéntete libre de ajustar este número hacia arriba o abajo para que encaje en tú situación particular.

En cualquier caso, los personajes deben ser capaces de ganar la batalla contra el mercader y sus guardias. Una vez

LA CIUDAD DE MADERA (KARAS TAURINA)



1 cm = 36 m

hecho, por supuesto, los Liberadores esperan que maten al mercader (si aún está vivo en este punto). Si los personajes rehúsan, harán caer las sospechas sobre sí y uno de los Liberadores matará al mercader de todas formas. Les toca decidir que hacer, pero asegúrate de enfatizar el enorme dilema moral que se les presenta.

A pesar de lo que pueda parecer en ese momento, si los personajes rehúsan matar, esto no disminuirá la estimación que la Rosa sienta hacia ellos. De hecho, incluso podría verles como almas afines: revolucionarios que no quieren realmente herir a nadie, que sólo quieren devolver el respeto que se debe a cualquier persona.

EL REFUGIO DE GRAJO

Una vez los personajes hayan pasado la prueba –suponiendo que no hayan revelado aún de algún modo su conexión con la Guardia de la Ciudad– la Rosa les invita a formar parte de los Liberadores. Les pide que elijan un representante de su grupo que actuará como enlace con el consejo central de los Liberadores. Luego venda los ojos al representante y le o la conduce al refugio de Grajo.

La Rosa deja a los demás personajes en compañía del resto de su pequeña banda de ladrones (de los que hay cerca de una docena, menos los que hayan caído en el reciente ataque contra el mercader). Mantendrán sus ojos fijos sobre ellos para estar seguros que ninguno siga a la Rosa. Personajes astutos (o desesperados) encontrarán una manera que al menos uno del grupo escape de las miradas vigilantes de sus compatriotas. Los guerreros de la Rosa son poco rigurosos con la disciplina y pueden ser fácilmente influenciados para que descuiden sus deberes.

Si sabes que puedes confiar en tus jugadores para que no actúen con los conocimientos que sus personajes no tienen, puedes dejarles sentados mientras juegas la mayor parte de este escenario con el representante que marchó con la Rosa. Ocurra lo que ocurra con el escenario, el representante se reunirá probablemente con los demás y les informará, podrías también dejarles que experimenten las cosas de primera mano. Al menos, impedirás que se aburran mientras te concentras con el solitario personaje. Si prevees problemas con esto, lleva al jugador del representante a otra habitación para jugar la mayor parte de este escenario en privado.

Una vez la Rosa y el representante vendado estén en camino lee lo siguiente en alto:

En una noche como esta, el vendaje difícilmente parece necesario. Las partes de la Ciudad de Madera por las que la Rosa te está llevando son muy tranquilas y, presumiblemente, oscuras, sus ocupantes hace tiempo que están durmiendo. El sonido de una discusión, que llega a convertirse en una pelea, rompe ocasionalmente el silencio, ya que la gente inclinada y algunas veces rota bajo la pesada carga de la enfermedad y la pobreza hace de la Ciudad de Madera lo que es, una colección de restos humanos arrojados contra el implacable rompeolas que forman las murallas de piedra de Minas Anor.

Ciego como estás, los olores del asentamiento te acormentan incluso de manera más agresiva de lo que es normal. Te encuentras suspirando por las calles de la ciudad que hay al otro lado de aquellas murallas que asoman sobre tí en lo alto, por una cama y un baño caliente, por calles no surcadas de aguas residuales. Caminas con dificultad a través de calles cubiertas de lodo, renunciando a cualquier esperanza de mantener tus botas limpias, y rezando para que lo peor que pises sea barro. Empiezas a decir algo.

Repentinamente, sientes la mano de la Rosa en tú pecho: “Silencio”, susurra. “Hemos llegado”. Te coge la mano y te encamina a un edificio avisándote que agaches la cabeza para que no te hieras a la entrada. Oyes una puerta que rechina al cerrarse detrás de tí y una barra de madera que cae. Luego te quitan la venda.

Ante tí, ves una alta figura que desciende por un tramo de escaleras hacia un sótano bien iluminado. Los sótanos son raros en la Ciudad de Madera. De hecho, nunca has visto antes uno aquí. La mayoría de la gente no se molesta construyendo tales cimientos para casas “temporales”. Pero allí está. La Rosa te hace señales para que sigas a la figura que desciende.

La Rosa y el personaje están en el refugio de Grajo, una choza pequeña y modesta en el Barrio Norte de la Ciudad de Madera. A diferencia de la mayoría de las chabolas de la Ciudad de Madera, el edificio está en realidad hecho de madera, y está en contradicción por la abundancia o por el hecho que fue una de las primeras chabolas del poblado. El sótano fue excavado más tarde.

El sótano tiene solamente una entrada, a través de una trampilla que se abre para revelar una recia y empinada escalera a la derecha en el centro del sucio suelo de la choza. Dos guardias permanecen de pie frente a la escalera, armados con porras claveteadas, listos para resolver cualquier problema rápidamente, muchas veces con resultados fatales.

Cuando la Rosa y el personaje llegan, el sótano está ocupado por siete personas que, además de la Rosa, comprenden el consejo de los Liberadores. Mientras esperaban a la Rosa y a su nuevo amigo, los miembros del consejo han estado discutiendo sobre donde deberían golpear la próxima vez. La mayor parte es un parloteo insustancial, si bien, saben en este punto que todos están preparados para molestar a algunos mercaderes más. Los rebeldes tienen la esperanza de bloquear algún día la Gran Puerta con una tremenda protesta contra las condiciones de la Ciudad de Madera, pero por ahora eso es todavía un sueño imposible.

Cuando la Rosa y el personaje entran, todos los rebeldes se ponen en pie para saludar a su futuro miembro. Se presentan, cada uno dando obviamente un alias, y esperan que el personaje haga lo mismo. Hay cuatro hombres y tres mujeres (incluyendo a Grajo y Comadreja), y cada uno escrutina al personaje por turno. Grajo es obviamente la líder, y da un paso hacia delante para explicar al personaje que son los Liberadores y por qué existen.

Grajo habla con elocuencia, pero su odio feroz contra Minas Anor es evidente en cada frase. Le describe al personaje como han sido las cosas para ella en la Ciudad de Madera desde que está aquí (casi tres años), y la historia es desgarradora. Clama que no se preocupa por la familia que perdió. No hay nada que pueda hacer para que vuelvan. Ahora ella –junto con los Liberadores– lucha contra la brutal represión de los anorianos a los derechos básicos de los refugiados.

Esta lucha es terrible, y los medios que utilizan para librarla son apenas honorables. Pero tiempos desesperados reclaman medidas desesperadas, y así hacen lo que sienten que deben hacer. No luchan por los muertos, sino por aquellos que aún viven.

Grajo habla apasionada y convincentemente. Habiendo estado expuesto a las condiciones de las que habla los últimos días, puede ser difícil para el personaje no decidir que los PJs están en el lado equivocado de esta batalla. Anímale a cuestionarse su lealtad hacia la ciudad. Después de todo, son (probablemente) extranjeros. ¿Qué deben a los anorianos?

Si el personaje admite ser un espía de los anorianos, Comadreja llamará inmediatamente a los guardias. Si el personaje es capturado, Comadreja llamará a otros guardias para buscar al resto del grupo. Cualquiera que sea cogido será despojado de sus ropas y pertenencias, atado como un salchichón y arrojado al pie de la rampa que asciende a la Gran Puerta. Sólo la mitad de los consejeros querrán luchar realmente (la Rosa, Comadreja, Grajo y otro hombre), pero hay dos guardias al pie de las escaleras, más otros ocho en el área inmediata.

Si el personaje acompaña a los Liberadores y declina revelar las lealtades ocultas de los personajes, el consejo dará oficialmente al personaje la bienvenida a la rebelión, y a través de él o de ella, al resto del grupo. Acordarán contactar con el personaje en una serie de momentos y lugares. Lo que es más, después de un voto de confirmación y una ronda de efusivas felicitaciones, la Rosa conducirá de regreso al personaje con el resto del grupo —esta vez sin venda.

Los personajes entonces deberían ser capaces de conducir de vuelta al refugio de Grajo a la Guardia de la Ciudad en el momento que gusten. El personaje que visitó primero el lugar será capaz de identificar a cualquiera de los consejeros que se encuentren allí. Por supuesto, asegurarse que cualquier miembro del consejo esté allí cuando la Guardia se presente es algo diferente.

LA TRAMPA

Personajes astutos buscarán alguna manera de montar una trampa a la que vayan directos los Liberadores. Quizás los personajes organicen una caravana con carros llenos de guardias en vez de mercancías. Después de una terrible derrota de la cual escapen apenas con vida, pueden convocar una reunión de emergencia del consejo. Una vez tengan allí a todos juntos, pueden traer a la Guardia. Por supuesto, uno o más de los personajes tienen que conducir al consejo directamente a esa trampa, y ser capturado junto con los consejeros podría poner a los personajes en una situación difícil, al menos durante unos tensos momentos.

Alternativamente, los personajes pueden informar a Goltarion justo después del encuentro con el consejo. Insistirá que le lleven inmediatamente al refugio de Grajo. Desde allí, marchará por la ciudad con el personaje que se encontró con los consejeros hasta que descubran y capturen a cada uno de los ocho consejeros. Aunque este planteamiento no es muy imaginativo, tiene el encanto de la simplicidad. Por supuesto, cuando los consejeros averiguen quién les identificó, podrían muy bien lanzar un contrataque para asesinar al testigo.

Por supuesto, si la Guardia toma el control de las cosas, les darán a Grajo y a Comadreja tiempo suficiente para escapar. El dúo simplemente irá al almacén de Comadreja, cargará alguno de sus carros robados y se encaminará hacia un lugar mejor. A menos que, por supuesto, los personajes puedan descubrir una manera de detenerlos.

Personajes menos agresivos podrían decidir dejar pasar los acontecimientos durante un tiempo para ver si pueden averiguar todo sobre las actividades de los Liberadores. Después de algunos ataques, los personajes astutos, con sus cerebros despejados del fervor revolucionario, se darán cuenta que Grajo y Comadreja están utilizando a los Liberadores para sus propios fines.

Si los PJs descubren las maquinaciones de Grajo, se hará aparente que siente poco afecto por la gente de la Ciudad de Madera. Sólo busca venganza. Muchas veces ordena a la gente tomar riesgos insensatos, y cuando fracasan —a menu-

do sangrientamente— echa la culpa a los anorianos. Está esperando causar una terrible tragedia que pueda utilizar para provocar un motín. Si los personajes no intervienen, es probable que pronto obtenga su deseo.

Comadreja, por otra parte, es el hombre a cargo de las mercancías robadas. Si los personajes se molestan en seguir el rastro, notarán que menos de la mitad de las mercancías robadas se encaminan en efecto a manos de las personas que más las necesitan. Ciertamente, una pequeña parte muy publicitada consigue algo, pero mucho material se ha ido perdiendo. Por supuesto, es porque Comadreja está acaparando la mayor parte de las mercancías, que luego vende en el mercado negro para hacerse rico. Grajo coge también un pequeño porcentaje.

EL ALMACÉN DE COMADREJA

Si los personajes son verdaderamente astutos, pueden ser capaces de seguir a Comadreja hasta su almacén y descubrir donde están siendo guardadas la mayor parte de las mercancías robadas. Una vez hecho esto, capturar el almacén y toda las mercancías almacenadas dentro no debería ser demasiado difícil. Comadreja no confía en la mayoría de sus hombres. Mantiene a cuatro guardias en el lugar casi todo el tiempo, excepto en el momento de un ataque contra un mercader, cuando es más probable que estén fuera ayudando a los Liberadores.

El almacén es simplemente una choza en las afueras del Barrio Este, fácilmente alcanzable desde la carretera y donde es improbable que los curiosos casuales lo descubran. También supone además un lugar desde donde huir rápidamente si ocurriera algo. Sin embargo, incluso si Comadreja y Grajo decidieran abandonarlo, sólo tienen dos caballos atados fuera en la parte de atrás, y no serían capaces de salir de la ciudad con más de un carromato totalmente cargado. Dejarían detrás el resto sin tocar, esperando poder regresar a por ello más tarde pero sabiendo que los hombres de Comadreja probablemente huyan con la mayor parte poco a poco.

De los consejeros, sólo Grajo y Comadreja conocen la existencia del almacén. Los demás han dejado el manejo del lado monetario de los asuntos de los Liberadores en las aparentemente capaces manos de Grajo. Estaban bajo la impresión que la mayor parte de las riquezas robadas estaban siendo redistribuidas entre las personas de la Ciudad de Madera. Será desagradable averiguar que estaban equivocados.

13.26 EPÍLOGO

Aparte de Grajo, Comadreja y sus cuatro matones más próximos, los Liberadores son básicamente buena gente sin suerte. Si los personajes revelan la traición de Grajo y Comadreja al resto del consejo, tienen grandes posibilidades de que les crean (algunos consejeros llevan albergando sospechas durante algún tiempo).

La vergüenza de ser víctimas de tal complot por parte de un grupo conocido, incluso puede volverles hacia la Guardia y depender de la misericordia de la corte anoriana. Tal gesto probablemente obtendrá el perdón para todos menos para los auténticos malhechores, lo que resultará en un renovado sentimiento de generosidad hacia la Ciudad de Madera de los habitantes de la ciudad. Esto tomará forma tangible con más caridad hacia los necesitados y acelerará la política de inmigración.

Por supuesto, si los Liberadores tienen que ser arrestados y la traición de Grajo y Comadreja permanece escondida

dida, muchos de ellos serán probablemente ejecutados por traición al reino. Esto sólo hará que quienes queden detrás en la Ciudad de Madera guarden rencor hacia un gobernante al que ven más y más como un tirano despiadado.

13.3 EL SECRETO DEL ANILLO

Si los personajes se encuentran con la necesidad de un mago para alguna clase de ayuda mágica, pueden descubrir que encontrar un mago es más difícil de lo que podrían pensar. Con el tiempo, el círculo de magos que vela por la ciudad, el Anillo de Sangre, contactará con ellos. El Anillo de Sangre puede ayudar a los personajes, pero será, por supuesto, a un precio.

Requerimientos: Un grupo con un mago que busca un preceptor, o que necesitan ayuda mágica por alguna razón especial (es de esperar que no demasiado urgente).

Ayudas: Los aventureros recibirán un misterioso pergamino, y deberían pedir información sobre magos. No necesitarán ayuda para completar la tarea, el Anillo de Sangre aparecerá delante de ellos.

Recompensas: La incalculable amistad de una poderosa sociedad secreta que se extiende por toda la sociedad anoriana y aún más allá.

13.31 LA HISTORIA

Los aventureros están en o cerca de Minas Anor cuando se encuentran con la necesidad de un mago. Quizás un personaje desee aprender una nueva lista de sortilegios, o quizás el grupo necesita identificar un objeto extraño que han encontrado en sus viajes. Si los aventureros conocen ya a alguien que pudiera ser capaz de ayudarles, ese mago no está disponible o es incapaz de ayudar a los personajes, ya que el ruego cae fuera de su área de conocimientos.

La mayoría de los gondorianos desconfían de la magia, y raramente se practica abiertamente, aunque hay algunas notables excepciones. Muchas personas, incluso entre los ciudadanos relativamente ilustrados de Minas Anor, atribuyen a toda la magia un origen maligno. Por eso, muchos que la practican mantienen ocultos sus inusuales talentos.

Encontrar un mago en Minas Anor, entonces, puede ser un gran problema. Efectivamente, es mucho más fácil vagar por el campo y esperar chocar con uno, ya que no es tan fácil como uno pudiera desear, incluso en la capital de Gondor. Los personajes podrían intentar hablar con contactos previos o incluso seguir los rumores de practicantes como Myall el Sabio (10.41). Descubrir que, podrían intentar buscar en lugares como las Rynd Thannath (10.44) o la Rynd Permaith (10.53 y 10.54) con la esperanza de ser capaces de encontrar algunas pistas entre las estanterías de libros o pergaminos.

El grupo no encontrará nada, pero alguien les encontrará. Su investigación atrae la atención de un miembro del Anillo de Sangre que les envía un extraño pergamino con un enigma mágico. Si los personajes resuelven el enigma, un miembro del Anillo de Sangre concertará un encuentro con ellos.

Qué miembro del Anillo de Sangre contactará con los aventureros decídelo tú. Podría ser Imisiel (10.51), Terimbrel el Cazador de Ratas (10.62), Goromil (10.15) o incluso un personaje de creación propia. De cualquier modo, cuando el grupo se encuentre con él o ella, el miembro del Anillo les dirá que al Anillo será feliz de ayudarles con su necesidad –a cambio de completar una pequeña tarea.

Un Orbe de las Siete Estrellas le fue robado a Imisiel mientras lo tenía prestado de su marido, Eragol Parmanil. Es

un poderoso objeto mágico, y a la familia Parmanil le gustaría recuperarlo. Le toca a los aventureros buscarlo y devolverlo.

13.32 LOS PERSONAJES

FANUILË

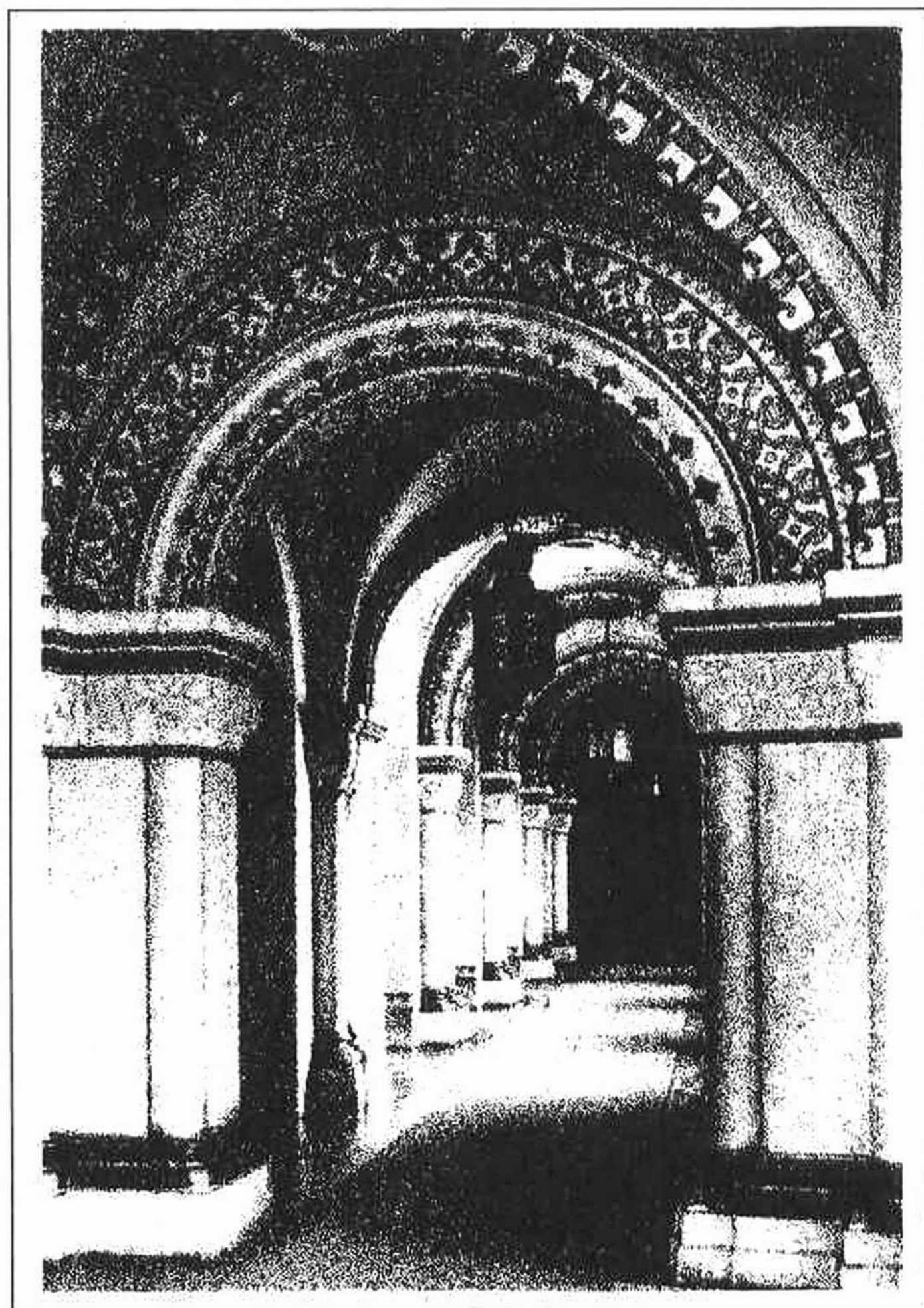
Fanuilë es una ladrona joven e independiente que se gana la vida como escaladora. Es pequeña y delgada, pero dura como un clavo. No es una joven atractiva, y decidió que no podía contar con su apariencia para conseguir un hombre rico. Entonces, iba a tener que obtener la riqueza por sí misma.

Su tamaño y agilidad la convirtieron en una perfecta escaladora –rápida, silenciosa y diestra, capaz de pasar fácilmente a través de pequeños huecos, incluso entre los barrotes de una ventana. Tiene más experiencia en el robo que años. Es cuidadosa con lo que roba y a quien roba, y siempre vende su botín sólo a los mejores peristas de la ciudad.

Desafortunadamente, esta vez, no lo preparó. Una noche, vió a Imisiel caminando sola. Aunque las calles de la ciudad son normalmente seguras, especialmente en el quinto círculo donde estaba, una banda de maleantes acosaba a la mujer tratando de librarla de sus objetos de valor y, tal vez, de su honor.

Imisiel, en su camino a casa después de una reunión del Anillo de Sangre, sacó el Orbe de Siete Estrellas de su marido de la valija que lo portaba e impactó a los asaltantes con su poder de Rayo de Descarga. Los ladrones se dieron cuenta rápidamente que se enfrentaban a más de lo que esperaban y huyeron, con Imisiel riendo tras su retirada.

Dándose cuenta que el poder del orbe estaba temporalmente mermado, Fanuilë se abalanzó y “accidentalmente”



chocó con la maga mientras metía la mano en su bolsillo. Fanuilë es buena, e Imisiel continuó todo el camino hasta su dormitorio antes de darse cuenta de lo que había sucedido. Se enfureció, pero había poco que pudiera hacer sobre ello en el momento. Era tarde, y su marido la estaba esperando en la cama. Volver para buscar el orbe podía amenazar con revelar su vida secreta, y eso era algo en lo que no deseaba arriesgarse.

Fanuilë estaba impaciente por quitarse el objeto de las manos, así que lo vendió rápidamente a su mejor perista, Heth Belanoch. Se olvidó de mencionar sus poderes mágicos, temiendo el justo castigo de su víctima si el objeto podía hacer que la siguiera la pista. Un objeto mágico se habría vendido a un alto precio, pero también habría atraído más la atención, así que simplemente optó por tomar el dinero que pudiera por él como la hermosa joya que es.

Fanuilë es una ladrona atrevida, que algunas veces deja que su juventud la controle. Cuando robó el orbe, no fue por las monedas de oro, sino por la oportunidad de robar en el bolsillo de un mago auténtico. Desde entonces, se ha calmado un poco, y cuando los aventureros estén buscando el orbe, se habrá escondido muy bien. No es miembro de la Asociación de los Pícaros (8.54) y no puede esperar ninguna ayuda de ellos.

HETH BELANOCH

Heth es un sujeto de mediana edad corpulento y parcialmente calvo de ojos porcinos y un corazón a juego, su voz es chillona y áspera a causa del exceso de bebida de garrafón. Vive y trabaja en la Casa de los Tapices (10.56), pero esto es sólo para poder mantener las apariencias. Su principal ocupación es la de vendedor de mercancías robadas y contrabando.

Heth guarda en cualquier momento pocas mercancías almacenadas. Es menos un almacenista y más un intermediario. Sabe como y donde obtener las cosas, incluso aunque no pueda tenerlas a mano. Puede conseguirlas sólo con que le den el tiempo suficiente –y, por supuesto, el suficiente dinero.

Pocas personas están enteradas de la vida secreta de Heth, pero no es probablemente tan secreta como podría ser. Es una línea delgada para ser pisada, ya que necesita encontrar clientes para sus mercancías, pero no quiere exponerse. Nadie en la Casa de Tapices tiene alguna pista sobre lo que hace Heth, yendo y viniendo en todo momento, muchas veces en medio de la noche, pero en general se imaginan que no es asunto suyo. Algunos de ellos probablemente tienen sus propios secretos y les gustaría mantenerlos.

En el fondo, Heth es una comadreja carente de valentía. Le gusta actuar de duro, y verbalmente puede mantener esta apariencia. Pero tan pronto como alguien le amenaza físicamente, se derrumba inmediatamente. Simplemente no está hecho para resistir el dolor.

Sin embargo, Heth no es un hombre estúpido. Es un hombre de negocios, un vendedor, y si se le da la oportunidad, intentará conseguir por medio de halagos escapar de cualquier situación difícil. Sobornos, amenazas, tratos, promesas, súplicas –nada es indigno de él.

ÚRCAMIR TAITHRÍSAN

Úrcamir es un hombre fornido, un guerrero que sólo prima su lado físico. Desde que se hizo mayor de edad, ha repartido su tiempo buscando fortuna y aventuras y malgastando sus pequeños tesoros intentando impresionar a sus amigos y familia con su éxito. Aunque fue entrenado como cincelador, se dió cuenta que tenía poca paciencia para la ar-

tesanía. Sin embargo, esto no ha impedido que aspire a dirigir la Casa de los Memoriales (10.32) de la cual, su padre Guldúmir es el actual propietario.

Otra razón para que el fornido y de poblado mostacho Úrcamir dejara las aventuras fue el hecho que hace tiempo se enamoró de su esposa Fienwë. Ella le está importunando constantemente para que se quede en la ciudad y perfeccione sus capacidades como cincelador. Quizás entonces su padre verá adecuado poner las riendas de los negocios familiares en manos de su único hijo. Sin embargo, Úrcamir tiene una naturaleza perversa y es exactamente esta clase de razón –que en realidad podría tener que ganarse su herencia– la que le envíe de regreso a las aventuras.

Lo único bueno en la vida de Úrcamir es su hijo mayor Bordúmir, un joven determinado a seguir los pasos de su abuelo. Bordúmir es todo lo que Úrcamir debería haber sido pero no fue, y su padre agradece que le tiene al menos a él para decir que hizo algo bien. La verdad sea dicha, Bordúmir debe más de sí mismo a su madre que a su padre, que nunca estuvo cerca mientras crecía, pero nunca se oirá a Úrcamir admitir eso.

Recientemente Úrcamir se ha encaprichado de una hermosa y joven dama llamada Emerie. Desafortunadamente, está casada con otro hombre, Gilcúdor el Gran Vítrico de la Fábrica de Vidrio (10.45).

EMERIE

Joven hija de un veterano comandante del ejército, Emerie es una bellísima mujer de cabello rubio y ojos azules del color del mar del norte. Vive en la Fábrica de Vidrio (10.45) con su marido Gilcúdor el Gran Vítrico. Es su tercera esposa, habiendo sobrevivido a las dos anteriores.

Emerie es una muchacha atrevida, llena del vigor de la juventud. Sin embargo, no parece satisfacer a su marido, de quien sabe que ha tenido varios encuentros extramaritales con algunas de las jóvenes aprendices de la tienda. Esto la hiere profundamente, pero acompaña su dolor resolviendo ser mejor esposa cada día. Es ciertamente más de lo que su libidinoso marido merece.

Y al menos, eso es cuanto Úrcamir siente por ella. Desafortunadamente para él, ella se da cuenta que su esposa debe sentir lo mismo que ella, y ciertamente no quiere llevar la desgracia a cualquiera de sus familias. Emerie ha intentado rechazar el amor de Úrcamir, y hasta aquí lo está logrando con bastante éxito. Sin embargo, Úrcamir es persistente y ella teme que sea sólo cuestión de tiempo antes que las cosas terminen mal. Hasta el momento, se sigue resistiendo para retener su propio honor, a pesar del hecho que aquellos que la rodean parecen tener poca consideración por ella.

EL ORBE

No es exactamente un personaje, pero el Orbe de las Siete Estrellas está muy ligado a esta aventura. Es un poderoso objeto mágico, y bajo otras circunstancias, ciertamente sería codiciado por sus otras propiedades además de por su increíble belleza. Es un multiplicador x2 PP, y su usuario puede lanzar un Detectar Esencia 1/turno, Rayo de Descarga 7/día y Telepatía 1/día. Para aquellos incapaces de detectar su inherentes capacidades mágicas, parece una esfera de cristal con siete diminutas chispas centelleantes situadas dentro de él.

El orbe se encuentra normalmente en su valija, una caja de madera de color rojo cerezo oscuro forrada de terciopelo del color del cielo por la noche. El orbe en sí mismo es casi irrompible, y está probablemente fuera del alcance de los personajes o también de alguien implicado directamente en

su desaparición, dañarlo. Antes que fuera robado, lo tenía en custodia Eragol Parmanil (10.51), aunque en verdad pertenece a Cambal Agarinna (12.41), el actual líder del Anillo de Sangre.

13.33 LOS LUGARES

Para dirigir esta aventura, necesitarás estar familiarizado con los siguientes lugares: la Casa de los Tapices (10.56), la Casa de los Memoriales (10.32) y la Fábrica de Vidrio (10.45). Familiarizarse con estos lugares, en particular con la Casa de los Memoriales, donde el orbe pasará la mayor parte del tiempo, es vital para poder dirigir bien la aventura. Cuanto más familiarizado estés con ellos, mejor podrás presentárselos a tus jugadores.

13.34 LA MISIÓN

Una vez los personajes se hayan reunido con un miembro del Anillo de Sangre, se les propone completar una misión a cambio de lo que quieren. El trabajo de los personajes es localizar el Orbe de las Siete Estrellas. Esta aventura es realmente una carrera contra el tiempo, ya que si los personajes no encuentran el orbe lo suficientemente rápido, Urcamir se lo dará a Emerie. Azorada por la extravagancia del regalo y temerosa que su marido lo descubra, Emerie se lo enviará a su madre y a su padre. El está destinado al este de Dor Rhúnen, y si acaba allí, los personajes lo tendrán muy difícil para recuperarlo.

13.35 LOS ENCUENTROS

Es probable que tú y tus jugadores no utiliceis cada uno de los encuentros que se describen a continuación. Aunque cubren un amplio abanico de posibilidades, aún es concebible que tus jugadores se aparten de alguna manera del camino trillado. En tal caso, sólo hazlo lo mejor que puedas para manejar la situación tal y como se desarrolle. Con el tiempo los PJs regresarán a los encuentros listados a continuación. Si no lo hacen, el orbe terminará probablemente por abandonar la ciudad sin haber sido localizado, y habrán decepcionado profundamente al Anillo de Sangre, algo que no tendrán la oportunidad de hacer dos veces.

¿DÓNDE PODEMOS ENCONTRAR UN MAGO?

Como se dirige esta sección de la aventura os toca decidirlo principalmente a tí y a tus jugadores. Si no tienes mucho tiempo y no tienes ganas de dirigir varios encuentros improvisados, puedes irte directamente a El Pergamino, quizás después de dirigir un único encuentro. Sin embargo, si las cosas se desarrollan bien y tú y tus jugadores disfrutáis explorando el lado mágico de Minas Anor, entonces deberías extenderte en esta parte de la aventura tanto como gustes.

Básicamente, los PJs están buscando un poderoso mago que les eche una mano con algún asunto de naturaleza mágica. No te molestes en intentar controlar la dirección que tomen en este punto. Déjalos correr libremente durante un tiempo. Esta es una buena oportunidad para que los personajes nuevos en la ciudad, la exploren y aprendan un poco más sobre ella y sus gentes.

Los personajes podrían intentar hablar con gente en la calle o quizás con alguien a quien ya conozcan. Recuerda, la mayoría de los gondorianos son suspicaces respecto a los magos, e instantáneamente se volverán suspicaces hacia alguien que empiece a preguntar sobre donde pueden encontrar uno. Sin embargo, al final alguien les mencionará los nombres de Myall el Sabio (10.41) y Cambal Agarinna (12.41).

Myall es el más accesible, ya que su Vitrina es uno de los

espectáculos más increíbles de la ciudad. Incluso si los PJs tienen la suficiente fortuna de encontrar a Myall en casa (una oportunidad del 25%), Myall rehusará admitir que es un sabio en los caminos de la magia. Le gusta su imagen de excéntrico desconocido y no desea ponerla en peligro para cambiar su reputación por la de un poderoso mago, especialmente respecto a la gente que no lo sabe.

Cambal está, la mayor parte del tiempo, inaccesible. Es una persona poderosa en Minas Anor, y simplemente no tiene tiempo para responder a cada una de las bandas itinerantes de aventureros que buscan a alguien para que les profetice su nada prometedor futuro. No les recibirá.

Habiendo fracasado con los dos magos de los que se rumorea más en la ciudad, podrían intentar inspeccionar lugares como las Rynd Thannath (10.44) o la Rynd Permaith (10.53 y 10.54) con la esperanza de poder encontrar algunas pistas entre las estanterías de libros y pergaminos. Por supuesto, ésto resultará ser inútil, ya que la posibilidad de encontrar algo pertinente entre todo el material disponible es insignificante, en particular sin la ayuda de algún escriba que se mostrará poco dispuesto a dársela a quienes buscan un mago. A los escribas no les gustan la personas que intentan revolver las cosas, y normalmente lo combaten por satisfacción consigo mismos.

EL PERGAMINO

Sin embargo, si los personajes finalmente meten sus narices en los asuntos de las suficientes personas, alguien que está realmente en posición de hacer algo tendrá noticia de ello. El Anillo de Sangre empezará entonces a espiar al grupo (probablemente utilizando Familiares), intentado determinar si los aventureros son personas buenas y honorables y leales a Gondor (o al menos, amistosas hacia sus gentes). Si el Anillo de Sangre descubre que los PJs son gente valiosa, decidirán fijar un encuentro con ellos y determinar lo que quieren los PJs. En ese momento será cuando los PJs repentinamente encuentren que uno de ellos está en posesión de un pergamino que no estaba unos minutos antes (un miembro del Anillo de Sangre se lo colocó mágicamente).

Un tubo de madera pintado de color carmesí con un tapa de latón aparece repentinamente entre las pertenencias de los PJs. Cuando creas que lo tienen (una tirada sencilla de Percepción), serán libres de abrirlo y leerlo. El pergamino no es de naturaleza mágica, ni tiene una trampa. En el pergamino se lee:

*“Nacimos de la sangre derramada de tres
esencias de la vida que gotean interminablemente
sobre el abismo de la brujería del Señor Oscuro.
Uno llegó para vengarlos; de la traición
de su hermana condenada, engendrado en su asesina;
poderosa justicia debido al blasón, el conocimiento y la oración.
En ese día se formó este círculo rojo –
ahora puede decirse nuestro nombre secreto –
custodia de Gondor contra el terror de la magia de Sauron.
CUANDO LO SEPAS, DI NUESTRO NOMBRE
Y SERÁS OIDO.”*

La respuesta al enigma es, obviamente, Anillo de Sangre. Si los PJs no pueden averiguarlo, puedes tener que ayudarles. Si se lo enseñan a un escriba, hay un 25% de posibilidades que el escriba esté lo suficientemente familiarizado con las leyendas gondorianas para decir al instante Anillo de Sangre. Si no es así, el escriba debería ser capaz de investigar el enigma de manera apropiada y regresar con una respuesta en un 1d6 horas.

Mientras los PJs están trabajando en el enigma, el Ani-

llo de Sangre los estará espiando, mediante el uso de un Gran Oído o de un Familiar. Una vez los PJs resuelvan el enigma y digan “Anillo de Sangre”, un mensaje les llegará en pocos minutos (si esto es en realidad posible –de otro modo sucederá tan pronto como se pueda). El mensajero no tiene idea de quién le dió el mensaje, casi como si hubiera sido inducido a olvidarlo.

El mensaje tiene instrucciones para que los PJs estén en el puesto de Serendur en Pheig Aranier por la mañana. Serendur es un vendedor de cristal y vajilla fina, desde platos y copas a prendedores y abalorios. Es un respetable miembro de la Asociación de Comerciantes Callejeros, y nadie tiene nada malo que decir de él. Si los personajes aparecen antes del momento fijado, se encontrarán con que Serendur se ha ido a casa por ese día. Si realmente lo desean, pueden buscarlo, pero no sabe nada sobre un pergamino y no puede ayudarlos con sus problemas.

EL ENCUENTRO

Al día siguiente, el miembro del Anillo de Sangre (cualquiera que hayas elegido) está esperando a los aventureros cuando aparezcan por el puesto de Serendur. El miembro del Anillo les ofrece comprarles una bebida en un puesto cercano y luego les preguntará mientras pasean por la muralla que domina la ciudad. El miembro del Anillo camina despacio, pausadamente, charlando con los PJs sobre de donde son y de cualquier hazaña que el Anillo pudiera haber oído.

Finalmente, el miembro del Anillo se aparta de la conversación y pregunta a los PJs que es lo que quieren. Cuando lo revelan, el miembro del Anillo mira a su alrededor pensativamente y calla. Poco después, el miembro del Anillo sonrío, aparentemente ha tenido una idea.

El miembro del Anillo les dice a los PJs que el Anillo de Sangre puede ayudarles. No sólo eso, serían felices haciéndolo, a condición que los PJs puedan realizar para ellos un encargo menor. El miembro del Anillo entonces les explica a los PJs acerca del orbe perdido y les pregunta si podrían recuperarlo.

Si los PJs piden al miembro del Anillo alguna ayuda en este asunto, les prestará un espejo de mano mágico que puede lanzar un sortilegio de Localización una vez al día. Usando esto, deberían ser capaces de recorrer la ciudad y triangular o descubrir de otra manera la morada del orbe. Recuerda que, de vez en cuando, el orbe se mueve.

Si los PJs preguntan porqué los miembros del Anillo simplemente no recuperan ellos mismos el orbe, el miembro del Anillo les contará que hacer esto es una tarea que forzosamente consume tiempo. Muchas cosas diferentes ocupan la atención del Anillo, y el tiempo es una cosa que a los miembros del Anillo no les sobra. Además, si el Anillo puede usar esta excusa para construir un vínculo mejor con la comunidad aventurera de Minas Anor, ¿qué mal hay en ello?

BUSCANDO EL ORBE

Encontrar el orbe puede ser extremadamente sencillo o muy difícil, dependiendo de la ingenuidad y suerte de los PJs. El orbe no permanece quieto mucho tiempo, haciendo las cosas incluso más difíciles. En el momento en que los PJs comiencen a buscarlo, Fanuilë ya ha vendido el orbe a Heth. El día que el Anillo de Sangre se encuentre con los PJs, Heth logra vender el orbe a Úrcamir.

Mientras Úrcamir tiene el orbe, lo esconde en una caja de metal que guarda en una repisa secreta en la chimenea del hogar de su dormitorio. Esta repisa está contigua a un armario puzzle montado en la pared de la cámara de Guldúmir.

El sortilegio de Localización probablemente conducirá a los PJs hasta la habitación de Guldúmir, dejándoles con el problema de cómo abrir el puzzle para conseguir el tesoro que sospechan está en el interior.

El tercer día después que los PJs empiecen su misión, Úrcamir regala el orbe a Eremie. A ella, por supuesto, le disgusta el regalo, pero no puede encontrar manera de devolverlo a Úrcamir, ya que deja la ciudad en otra de sus aventuras inmediatamente después de dárselo a ella. Eremie decide instantáneamente enviar el orbe a su madre para que lo custodie. Desafortunadamente para los aventureros, su madre vive con su padre, un Targen destinado al este de Dor Rhúnen. Si el orbe deja la ciudad antes que los PJs lo localicen, tienen pocas posibilidades, si tienen alguna, de encontrarlo.

Si Úrcamir descubre a los PJs dentro de su casa, no vacilará en defender su chimenea y su casa contra los intrusos. Por supuesto, si los PJs ya han tomado posesión del orbe antes que Úrcamir los encuentre, podría vacilar en llamar al resto de su familia para que le ayude, ya que no quiere que nadie tenga evidencia de su infidelidad. Por mucho que alguien pueda sospechar de él, ahora mismo, nadie tiene ninguna prueba.

Si los PJs derrotan a Úrcamir y le interrogan, será feliz diciéndoles quién le vendió el orbe. Los PJs pueden entonces localizar a Heth y llevarle si quieren ante la Guardia, simplemente por añadidura. En cualquier momento que los PJs vayan a visitar a Heth, hay un 25% de posibilidades que un ladrón esté en su habitación con él. Si los PJs intentan llevárselo, Heth (y cualquier ladrón que esté con él) se resistirá, pero si es inminente la muerte o heridas serias, intentará huir.

Si es capturado, Heth dará a los PJs el nombre de Fanuilë como la persona que robó el orbe. No siente ninguna lealtad hacia sus clientes. Sin embargo, no se podrá encontrar a Fanuilë en ninguna parte de la ciudad. Está escondida en la Ciudad de Madera, y una vez que tenga conocimiento de la captura de Heth, se encaminará hacia el sur, a Umbar, para ofrecer sus servicios en otra parte durante un tiempo.

13.36 EPÍLOGO

Si los aventureros consiguen recuperar el orbe, se habrán ganado la gratitud del Anillo de Sangre. El miembro del Anillo que contactó con ellos realizará personalmente las tareas mágicas que necesiten los PJs o lo arreglará con otro miembro del Anillo si es necesario.

Si los aventureros fracasan en su misión, el miembro del Anillo expresará su profunda decepción por los esfuerzos de los PJs, preguntándose en voz alta cómo se supone que tal incompetencia debe animarle a echarles una mano. Si te sientes especialmente generoso, puedes hacer que el miembro del Anillo les ofrezca una oportunidad más a los PJs. El Anillo de Sangre les ayudará si completan una misión diferente. Es cosa tuya hacer esta aventura.

De cualquier modo, el Anillo de Sangre verá con muy malos ojos a los aventureros que roben otras cosas mientras buscan el orbe, o aquellos que causen daño a inocentes. Sin embargo, los miembros del Anillo se mostrarán especialmente agradecidos si entregan a la Guardia de la Ciudad a un perista como Heth. Aunque quedarán decepcionados si Fanuilë huye, serán más que comprensivos considerando el tiempo que tuvo para huir.



13.4 LA CASA EMBRUJADA

En una pequeña casa con revestimiento de madera en el cuarto círculo de Minas Anor, los fantasmas de una familia asesinada durante la Lucha entre Parientes han despertado. Persiguen las vidas de aquellos que se arriesgan a vivir dentro de las paredes de su antigua morada. Le toca a los personajes averiguar porque estos fantasmas han regresado ahora para tomarse venganza después de todo este tiempo.

Requerimientos: Un grupo que se aloje en el cuarto círculo de la ciudad o que tienen amigos ahí. Puede ser de cualquier nivel, pero podría ser de ayuda si al menos uno de los personajes se ha encontrado antes con muertos vivientes.

Ayudas: Los aventureros deben confiar en su propio juicio y habilidades en esta aventura, porque pocos en la ciudad creen en fantasmas (en particular dentro de las murallas). Además, los sacerdotes están excluidos del interior de las murallas. De tal modo que, encontrar ayuda puede resultar difícil. Una posible fuente de ayuda podría ser el Ed-belguinar, pero esto significaría entrar en el Fen Hollen (10.66) para encontrar la casa de los sacerdotes en el Rath Dínen o también se podría contactar con Dior el Coadjutor del Rey (12.2).

Recompensas: Los propietarios de la casa de huéspedes encantada no son ricos y tienen poco que ofrecer, pero si los personajes salvan su casa, les ofrecerán lo poco que tienen. Al menos, los PJs tendrán un lugar gratuito donde estar siempre que estén en la ciudad.

13.41 LA HISTORIA

Dos años atrás, Eskerzen el zapatero remendón llegó a la ciudad desde Tharbad. Trabajador del cuero extremadamente habilidoso, vino a la ciudad armado con una recomendación del legado gondoriano en Tharbad, cuyos zapatos hizo y reparó. Así, tuvo pocos problemas de seguridad con la entrada en la ciudad y un préstamo del establecimiento la Bola Dorada que dirige la familia Malréd. Con estos fondos, compró una pequeña casa en el cuarto círculo, de tres plantas de alto, pero apenas cuatro metros de ancho, encajada entre dos elegantes casas de huéspedes.

Cuando Eskerzen se trasladó desde Tharbad se trajo con él muy poco: algunas ropas, sus cuchillos y agujas de remendar, y su único tesoro —una reliquia familiar. Esta es una bola de bronce dorada y labrada de manera intrincada, el relieve sobre su superficie muestra un diseño extremadamente peculiar. Presenta varias presillas a través de las cuales se enhebran cintas de seda de color carmesí, mediante las cuales el zapatero ha colgado el talismán de un clavo sobre su cama.

Desafortunadamente, esta herencia es un talismán dunlendino de nigromancia. Eskerzen desconoce que, los antepasados dunlendinos de su padre eran sacerdotes de un oscuro culto que adoraba a Sauron bajo el disfraz del “Devorador de la Noche”. La bola tiene, de hecho, goznes y puede abrise (esto requiere una tirada Extremadamente Difícil (-50) de forzar cerraduras/resolver rompecabezas). En el interior hay una cabeza encogida y momificada —su piel ennegrecida por la edad y el ritual al que se la trató— junto con nueve cristales negros. Todos estos objetos irradian magia detectable de Canalización.

Después de décadas de yacer dormido, este objeto maligno ha encontrado finalmente un camino para expresar sus deseos impíos. Ha perturbado el descanso de una familia que fue asesinada en una casa de huéspedes vecina durante la Lucha entre Parientes. Esta familia —la madre, el padre, y los tres pequeños hijos— ha empezado a encantar la casa de hués-

pedes, aterrorizando a los clientes y robando su energía vital (en forma de puntos de Constitución).

Sin embargo, el talismán toma su parte extrayendo la mitad de la energía para sí. Justo como los fantasmas, el mal del interior del amuleto se está volviendo más fuerte. Si alguien no detiene pronto este horror, algo más que los propietarios de una hostería estará en juego.

13.42 LOS PERSONAJES

ESKERZEN EL ZAPATERO REMENDÓN

Eskerzen es un anciano zapatero remendón dúnadan que perdió a su esposa e hijos en Tharbad a causa de la Plaga. Hace tiempo que su pelo y piel perdió el color, pero sus ojos grises todavía centellean de vez en cuando, la mayoría de las veces cuando trata con un nuevo cliente o un antiguo amigo. A pesar de este hecho que es producto de los años, la mente de Eskerzen es tan aguda como siempre, y sus ojos, dañados por el esfuerzo de años trabajando cerca del cuero, ya le traicionan, aunque ocasionalmente lleva unas delgadas lentes mientras lee o guarda sus libros.

Aunque su vida ha estado rodeada por la tragedia —ha sobrevivido a toda su familia— rehusa lamentarse abiertamente. Ciertamente, lleva un gran dolor dentro de sí, pero su dolor es algo privado, algo que rehusa compartir con los demás. Aparentemente, es una persona saludable, aunque empieza a presentar síntomas de artritis. Tiene un aire resignado, como si la vida fuera una trágica broma de la que ya ha recibido el último golpe.

Con todo, es lo suficientemente agradable con los extraños y se dedica fielmente a su artesanía. Es un buen zapatero remendón, y ahora sólo quiere conservar su pequeña tienda y transmitir sus conocimientos acumulados a la siguiente generación. Con este propósito, ha tomado a un aprendiz llamado Cendralion.

CENDRALION

Joven y anoriano de toda la vida, Cendralion se considera verdaderamente afortunado por ser el aprendiz de un hombre que es (en la humilde opinión de Cendralion) uno de los zapateros remendones más grandes de todo Gondor. Le está muy agradecido a Eskerzen por tomarle, y trabaja duro muchas horas para demostrarle que es digno. Hasta aquí, lo ha demostrado suficientemente.

Cendralion vive en casa de sus padres en el segundo círculo de la ciudad. Su padre es un miembro de bajo rango de la Guardia de la Ciudad, y su madre trabaja como cocinera en algunas casas nobles de la ciudad. Están orgullosos de su hijo por haber encontrado un maestro tan capaz en la profesión que ha elegido.

Cendralion y su familia (tiene también una hermana y un hermano) viven frugalmente aunque bien. El joven zapatero remendón nunca se había esforzado por ganarse la comida o una cama. Abriga el sueño de heredar algún día el negocio de Eskerzen, pero eso está aún muy lejos, y raramente piensa en ello. La mayor parte de su tiempo libre —del que tiene poco— lo pasa persiguiendo atractivas damas jóvenes de la ciudad. Tiene sus ojos puestos en varias, pero todavía tiene que cumplir algunos compromisos, a pesar que sus padres le recuerdan constantemente que está en edad de casarse.

ERETHEL Y AMADRIEL

Erethel y Amadriel son los propietarios de la casa de huéspedes lo suficientemente desafortunados como para ser el objetivo de las maquinaciones del amuleto de Eskerzen. Son

buenos gondorianos, firmemente leales a Minas Anor y a su Rey. Ambos tienen ojos azules y el pelo de color rubio claro, y algunas veces la gente cree que son hermanos. Sus tres hijos, Merethel, Atriel y Andriel, respectivamente de 5, 3 y 2 años de edad, se parecen también a ellos, y la mayoría de las personas están seguros que cuando crezcan se parecerán a sus padres.

Los dos hosteleros dirigen una casa limpia y bien cuidada. Esto, combinado con sus precios muy competitivos, convierte a su casa de huéspedes en un lugar muy popular para viajeros de todas clases. Muchas veces es difícil concertar una habitación sin haber hecho reservas con tiempo. (Por supuesto, si los PJs necesitan una habitación allí, tendrán una abierta, los fantasmas han aterrorizado a los anteriores habitantes). El dúo ha hablado de vez en cuando de añadir una cocina, pero para hacer que les compense, tendrían que comprar uno de los edificios adyacentes, y simplemente no tienen los recursos para hacerlo ahora.

Por supuesto, ahora parece que sus sueños podrían no realizarse nunca. Los fantasmas han estado aterrorizando y echando a la gente poco a poco desde hace algún tiempo, pero ninguna de las víctimas ha comunicado las molestias por miedo a quedar en ridículo. Los fantasmas no han molestado a la pareja y a sus hijos, interesados en que no incurran en un esfuerzo coordinado que les expulse.

Erethel y Amadriel son trabajadores y buena gente, que sin duda quedarán arruinados si los fantasmas no son expulsados de la casa en un plazo breve. Después de todo, ¿quién va a querer quedarse en un lugar infestado de muertos vivientes? La gente que ha huido aterrorizada, sin duda, ha empezado a contárselo a sus amigos, y el bis a bis es la forma de promoción más importante en Minas Anor, estos "rumores" sin lugar a dudas dañarán su negocio si no los exorcizan rápidamente.

Sin embargo, esto puede ser el menor de sus problemas si no se deshacen de sus no bienvenidos invitados etéreos. Los hijos de Erethel y Amadriel están sufriendo una exposición frecuente a los fantasmas de los niños, y Amadriel ha empezado a cuidar de ellos durante la mayor parte del día, y nunca les quita la vista de encima. Esto es una buena idea, ya que mientras está cerca, los fantasmas de los niños no se manifiestan. Sin embargo, tan pronto como los chicos empiezan a sentirse mejor y los deja solos, el juego empieza de nuevo.

LA FAMILIA FANTASMA

Hace casi doscientos años, durante el momento más crítico de la Lucha entre Parientes, el usurpador Castamir ordenó ejecutar a los fantasmas de la casa de huéspedes. Eran legitimistas, que fueron cogidos espionando para Eldacar, el Príncipe-Presidente exiliado. En su crueldad, los hombres de Castamir asesinaron a los hijos de la pareja cuando vinieron a llevarse a los padres para un falso proceso.

Estos espíritus han permanecido dormidos durante muchos años. Aunque enfadados por las causas de sus muertes, hasta la llegada del talismán de Eskerzen, estos espíritus no habían intentado expresarse. Ahora, están disfrutando de su recién encontrado poder.

Extrañamente, los niños —que fueron asesinados en medio de la noche después de ser sacados de un sueño profundo— no saben que están muertos. La cuestión se complica por el hecho que estos fantasmas menores parecen tan sólidos a simple vista como cualquier niño. Muchas veces se les confunde con niños reales e incluso han trabado una amistad ocasional con los hijos de Erethel y Amadriel.

La ilusión es completa, excepto por el hecho que estos

jóvenes (dos niños y una niña de 7, 4 y 3 años de edad respectivamente) no tienen absolutamente ninguna sustancia. Parecen perfectamente normales hasta que atraviesan una pared o simplemente se desvanecen. Los dos más jóvenes no hablan con extraños, pero el mayor es un poco más aventurero. La única cosa que revelará es que piensa que el "hombre malo" (esto es Castamir) es el Rey.

Estos fantasmas menores drenan la energía vital de cualquiera que esté a 3 metros de ellos a un ritmo de 1 punto de CON/asalto. La mitad de esta energía la demanda inmediatamente el talismán. Cuando un solo fantasma menor haya drenado 10 puntos enteramente para él, no necesitará del talismán durante más tiempo y podrá manifestarse a voluntad. En el momento en que los PJs entren en escena, asume que cada fantasma ha estado durmiendo desde el último incidente en el que atrajeron demasiado la atención sobre ellos. Entonces, no les quedan puntos y deben empezar a arañarlos.

Los padres, por otra parte, son fantasmas normales, y se comportan como tales. Se les reconoce como muertos vivos, por una apariencia algo espectral y una débil aura de color verde. Son completamente conscientes de su situación, y están comprensiblemente enfadados por ello. Se muestran muy astutos cuando tratan de engañar a su presa, estos fantasmas pueden drenar la Constitución de cualquiera que esté a tres metros de ellos a un ritmo de 3 puntos por asalto. Como con sus hijos, el talismán toma la mitad de lo que drenan, pero sólo comenzarán a automanifestarse cuando hayan acumulado personalmente 20 puntos cada uno.

Siempre que los fantasmas padres se forman, afectan a cualquiera que les vea con un sortilegio de Miedo de séptimo nivel. Si la víctima falla sus tiradas de resistencia, intentará huir inmediatamente, pero si fallan por más de 30, estarán tan paralizados por sus emociones que estarán aturdidos durante 1-6 asaltos. Afortunadamente, estos fantasmas sólo pueden realizar este ataque una vez por manifestación.

El talismán no es todavía lo suficientemente fuerte para aprovecharse de los fantasmas. Sólo puede forzarlos a manifestarse una vez por día. Incluso una vez que los fantasmas puedan manifestarse por sí mismos sin ayuda, podrán hacerlo solamente al mismo ritmo. Sin embargo, si el talismán y los fantasmas trabajan juntos los fantasmas podrán aparecer dos veces por día.

Una cosa que verdaderamente frustra a los fantasmas es el hecho que son incapaces de abandonar la casa de huéspedes. Aunque los niños creen que simplemente no quieren dejarla, sus padres si lo saben, y les indigna en extremo. A causa de esto, intentan causar a los actuales propietarios de la casa tantos problemas como pueden. Estos fantasmas actúan de manera muy irracional.

Lo peor de todo, es que los fantasmas son extremadamente difíciles de destruir. Los niños pueden ser destruidos permanentemente si alguien puede convencerlos que están muertos. Sin embargo, esto resultará difícil ya que es muy difícil que niños tan jóvenes conciban tal cosa. Además, sus padres les defenderán de la manera que puedan.

Los fantasmas pueden ser afectados por los sortilegios de Neutralizar Maldición y Quitar Maldición, pero tales sortilegios deben medirse contra el nivel décimo octavo del talismán, que por supuesto intentará resistirse. Incluso si un Quitar Maldición tiene éxito, hay una oportunidad que el talismán sea capaz de revivir al espíritu en 1-10 semanas. Si quitan de en medio el talismán (y los fantasmas son capaces de manifestarse sin él), los fantasmas pueden ser exorcizados con un sortilegio de Quitar Maldición. Los fantasmas menores lo resisten a nivel cuarto, y los padres a nivel séptimo.

timo. Si el talismán es destruido, todos los fantasmas se desvanecerán inmediatamente.

EL TALISMÁN

Aunque Eskerzen lo ignora, su talismán es un objeto de pura maldad. Su único propósito es causar daño a los seres vivos, en particular a aquellos que están aliados con las fuerzas del bien. Cuando los PJs se vean envueltos en las maquinaciones del talismán, el objeto habrá acumulado 20 puntos de Constitución. Necesita 80 o más para volverse totalmente activo.

Al principio, el talismán sólo causará la manifestación de un fantasma a la vez. Los PJs pueden detener a estos fantasmas individualmente, como se describió anteriormente, aunque existe la posibilidad que estas criaturas reaparezcan. Una vez el talismán reúna suficiente fuerza, empezará a actuar con mayor audacia, enviando a la vez a varios fantasmas.

Una vez funcione totalmente, el talismán utilizará a los fantasmas para drenarle a una víctima los suficientes puntos como para que le causen la muerte. Llegado a este punto, el talismán puede esperar obtener la mitad de la Constitución de la persona. Sin embargo, una vez el objeto haya organizado un asesinato utilizará su energía almacenada para resucitar a la persona muerta como un Gran Necrófago.

Entonces el talismán tomará el control del necrófago, y le ordenará matar a Eskerzen. Una vez su propietario esté muerto, la criatura se llevará el talismán a algún lugar lleno de muerte (quizás en alguna parte de la Ciudad de Madera afectada por la Plaga, el cementerio fuera de la ciudad (5.4) o las Casas de Curación (10.61)) donde incluso pueda hacerse más fuerte. Finalmente intentará resucitar a un Señor de los Esqueletos o a un Espectro.

Si el talismán consigue escapar, será incluso más difícil de localizar. Después de todo, tendrá acceso a más fantasmas (al menos), y su necrófago puede esconderlo en algún escondrijo o grieta secreta, quizás en una tumba poco profunda. O si los PJs se acercan demasiado, el talismán puede simplemente moverse de nuevo, haciéndolo más difícil de encontrar.

El talismán puede ser detectado mediante sortilegios que revelen la magia, el mal, las maldiciones o la Canalización. Incluso si los PJs consiguen encontrarlo, el talismán aún puede defenderse bastante bien. Utilizará su energía almacenada como puntos de poder para lanzar sortilegios de la lista de Serenar Espíritus, también los sortilegios de Maldición (6 puntos) y Rayo de Oscuridad (7 puntos, como Rayo de Descarga). Mediante 1 punto por asalto, también puede afectarse a sí mismo con un sortilegio de Enfriar Sólido, y mediante 2 puntos por asalto, con un sortilegio de Sombra.

El talismán tiene el equivalente a una armadura, y requiere 100 puntos de daño conseguir abrirlo. El fuego no puede dañarlo. Una vez abierto, el contenido del talismán debe ser disuelto en ácido (cualquier ácido valdrá –soluciones más débiles tardarán más tiempo) o congelarlo y partirlo en trozos reduciéndolos a polvo a continuación, y que luego debe ser lanzado al viento. Ninguna otra cosa será suficiente.

13.43 LOS LUGARES

Sólo se utilizan dos lugares en esta aventura, y probablemente el segundo no se utilizará hasta el final. Son la Casa de Huéspedes de Erethel y la Zapatería de Eskerzen.

La pequeña casa de Erethel es una típica pensión. Utiliza el mapa de la Pequeña Cerrajería (10.13), tratando el taller de la planta baja como una habitación común para invitados que requieren menos privacidad en las habitaciones. Erethel y su

esposa duermen en las habitaciones 2 y 3 de la primera planta. Su hijos permanecen en la 4. Todas las habitaciones de la segunda planta se alquilan por noches, semanas o meses.

La casa de Eskerzen está a la derecha de la casa de Erethel visto desde la calle, y es un lugar mucho más pequeño. Aunque con tres plantas en total, tiene sólo tres metros y medio de anchura. El lugar tiene sólo tres habitaciones, cada una en una planta. La planta baja sirve como taller y tienda. La primera planta tiene una cocina y una habitación que sirve de almacén. Eskerzen vive en la segunda planta, y es aquí donde el talismán cuelga encima de su cama. Aunque no es muy ancha, las habitaciones tienen cuatro metros y medio de profundidad y proporcionan una habitación amplia para las humildes necesidades de Eskerzen.

13.44 LA MISIÓN

Los aventureros viven en la casa de Erethel o conocen a alguien que lo hace. Y recae en ellos ayudar a Erethel y a su familia con su problema sobrenatural. Al principio, los personajes terminarán probablemente por tratar con los fantasmas uno a uno hasta que se les ocurra que algo podría estar causando las manifestaciones. Entonces, es de esperar, empezará una investigación que les conducirá hasta el talismán. Si fracasan, Eskerzen será asesinado y los fantasmas continuarán embrujando a Erethel y a su familia. Y peor aún, el talismán será libre de causar más daño en una ciudad desprevenida, y ahora, lo estará haciendo desde una posición de fuerza.

13.45 LOS ENCUENTROS

Hay realmente sólo dos clases de encuentros en esta aventura. El primero es una serie de encuentros más pequeños que ocurren en la Casa de Huéspedes de Erethel. El segundo es una escena conclusiva en la Zapatería de Eskerzen. Los PJs puede que no alcancen el segundo encuentro. Si no lo hacen, los ciudadanos de Minas Anor sufrirán un terror, de una clase que la ciudad ha sufrido raramente.

EL ENCUENTRO CON LA FAMILIA

Primero, necesitas establecer como comenzarán a verse envueltos los PJs en los problemas de la Casa de Huéspedes de Erethel. El camino más sencillo para hacerlo será si los PJs viven allí. Si lo crees necesario, puedes coger esta aventura y encajarla en algún lugar en el que ya estuvieron los PJs. De otro modo, necesitas darles a los PJs alguna razón para ocuparse del encantamiento de esta casa. Quizás un amigo vive en la casa y rehúsa irse. O quizás los PJs se han hecho amigos de Erethel y su esposa. Realmente no importa, como lleguen los PJs para ayudar a averiguar lo que ocurre en la casa de huéspedes.

Si los PJs viven en la casa de huéspedes, meterles en la aventura es sencillo. Sólo tiene que visitarles uno de los fantasmas en medio de la noche. Un director de juego astuto puede dirigir esta aventura al mismo tiempo que otra, disponiendo que los fantasmas drenen a los PJs mientras duermen o que los fantasmas menores les afecten mientras pasean por la casa. Con el tiempo empezarán a averiguar lo que ocurre, los PJs deberían haber perdido ya varios puntos de Constitución, impidiéndoles su capacidad de volver a luchar.

Si los PJs están simplemente investigando la casa como un favor a alguien, los fantasmas no se mostrarán directamente hasta que tengan la posibilidad de drenarles al menos una vez. Esto sucederá la primera vez que los PJs decidan pasar la noche en la casa (su amigo les animará a hacerlo). Después de eso, los fantasmas se moverán más libre-

mente alrededor de ellos, seguros que los PJs pueden hacer poco para dañarlos, casi desafiándolos a que intenten algo.

Justo después de la primera vez que un fantasma sea exorcizado de la casa (sin embargo temporalmente), el resto de los fantasmas se volverán más astutos. No quieren compartir el destino de su compañero desaparecido. A partir de ese momento, intentarán evitar a los PJs y atacar a los demás cuando los PJs no estén cerca. Entonces les toca a los PJs cazarlos.

Por supuesto, si los PJs son las únicas personas de la casa, los fantasmas finalmente vendrán hasta ellos, ya que necesitan tomar parte de su Constitución cada día si es posible. Por cada día que un fantasma no drene la Constitución de una víctima, la fuerza vital que ha almacenado descenderá a la mitad.

Los PJs pueden decidir evacuar el edificio, pero esto es sólo una solución temporal. Lo primero de todo, es que Erethel y su familia no pueden permitirse abandonar el lugar. Tal cosa acabaría con sus finanzas. Les suplicarán a los PJs que hagan algo. Por supuesto, también podrían intentar pedir ayuda al gobierno de la ciudad, pero pocos creerán en sus fantásticas historias. Es probable que los PJs sean su única ayuda.

Segundo, a menos que los PJs mantengan una guardia vigilante en el lugar, dos trabajadores sin hogar de la Ciudad de Madera entrarán una noche para dormir allí (y quizás saqueen el lugar si se dejó algo detrás). Los fantasmas se lanzarán desesperadamente sobre estos dos, y los planes del talismán volverán de nuevo a ponerse en marcha. Otras posibles víctimas podrían ser niños que entren en la casa encantada como un desafío, o incrédulos funcionarios que podrían intentar alojar a personas de la Ciudad de Madera y que reparten alojamientos entre aquellos que los necesitan, personas que probablemente están demasiado desesperadas para preguntar por qué ese lugar está disponible para ellos.

Estos encuentros pueden durar un largo periodo de tiempo. Los PJs podrían muy bien creer después de un tiempo que han resuelto el problema, sólo para surgir otra vez no mucho después. Sin embargo, finalmente, las cosas llegarán a un punto decisivo, y los PJs averiguarán lo que ocurre o el talismán creará su necrófago. Y entonces empezarán las muertes.

EL ENCUENTRO CON EL CREADOR

Si los PJs averiguan lo que ocurre antes que el talismán haga una desesperada tentativa por conseguir poder con el que crear un necrófago, deberían ser capaces de sacarlo de la casa de Eskerzen y destruirlo. Si necesitan pistas sobre lo que hacer con el objeto una vez lo encuentren, pueden consultar a los escribas de la Rynd Permaith Iaur (10.54) para conseguir información, aunque esto les llevará mucho tiempo (1-4 días). Las posibilidades que les ofrezcan algo interesante son grandes. Sin embargo, recuerda que si fracasan respecto a la apropiada destrucción del talismán, dejan la puerta abierta para que se reagrupe por sí mismo y regrese de nuevo algún día para tomar venganza contra los PJs.

Un obstáculo entre los PJs y el talismán es el mismo Eskerzen. El anciano no tiene ni idea sobre lo que ocurre en la cercana puerta de Erethel. Ciertamente la gente está actuando de manera extraña, pero durante toda su vida, ha visto muchas cosas extrañas. No le ha prestado mucha atención. Si un grupo de aventureros rabiosos entra como un huracán en su casa y empieza a destrozar las cosas con o sin aviso, probablemente (75% de posibilidades) le provoquen al anciano un ataque cardíaco mortal.

Incluso si los PJs son amigables y prudentes, a Eskerzen probablemente no le guste llevar a un grupo de extraños hasta su dormitorio. Los PJs tendrán que convencerle de alguna manera o deslizarse en silencio mientras no esté o conseguir entrar de alguna otra manera. Si Eskerzen ve el ataque de los PJs contra el talismán, luchará contra ellos (aunque inútilmente) para defenderlo, al menos hasta que el talismán empiece a defenderse por sí mismo. Si está en la habitación cuando esto suceda, existe la posibilidad (un 75 % de nuevo) que tenga un ataque cardíaco fatal.

Por supuesto, si los PJs fracasan intentando descubrir el talismán a tiempo, el necrófago del talismán asesinará a Eskerzen. La única manera entonces de deshacerse de los fantasmas será localizar al objeto en su nuevo escondite. Esto puede suponer muy bien que los PJs tengan que investigar todas las historias de fantasmas de la ciudad.

Si el talismán finalmente consigue levantar una poderosa fuerza de muertos vivientes, irá tras los PJs para silenciarlos personalmente por temor a que animen a algún sacerdote o mago poderoso a que intervenga en la lucha contra él. Depende enteramente de tí como manejes esto, pero podría llegar a convertirse en el foco de una extensa campaña si se dirige apropiadamente.

13.46 EPÍLOGO

Si los PJs consiguen exorcizar a los fantasmas y destruir el talismán, tendrán el agradecimiento eterno de Erethel y su familia, en particular si la vida del amable anciano Eskerzen es respetada. Aunque la recompensa monetaria no es grande, los PJs tendrán la satisfacción de saber que han salvado muchas vidas y destruido una tremenda fuerza maligna. Pueden quedarse en la casa de Erethel siempre que gusten, y el relato de sus hazañas sin duda llegará finalmente a oídos de personas más poderosas, personas que tienen el poder de ofrecer a los PJs misiones incluso más importantes y atractivas que pueden lanzarles a aventuras mayores.

Si los PJs no destruyen el talismán antes que cree un necrófago y escape a la posesión de Eskerzen, será libre de volver después a por ellos, y descansar confiado que dará con ellos cuando lo desee. Finalmente ellos o el objeto tendrán que llegar a un final, así que será mejor que hagan algo para no fallar del todo. Esta no es una aventura en la que puedan simplemente alejarse. Seguirá después de ellos hasta que esté terminada.

13.5 LA MALDICIÓN DE LA ESMERALDA

Los aventureros se han visto envueltos en una red de terribles coincidencias, las cuales se centran alrededor de un fabuloso collar de esmeraldas conocido como Giliath Gelin. Esta joya les conduce a varias persecuciones desesperadas por toda la ciudad, les implica en un crimen y les lanza en medio de un complot para raptar a la propia amante del Rey. **Requerimientos:** Un grupo de nivel alto que desee actuar de improvisado en una estimulante serie de persecuciones que les conducen a un sorprendente desenlace. El grupo debería tener un contacto importante en la ciudad o estar interesado en la cultura.

Ayudas: Los aventureros probablemente se moverán demasiado rápido para que cualquiera les ayude –pero hay muchas personas que podrían tener una buena razón para intentar detenerlos.

Recompensas: Si sale toda la verdad a la luz, la recompensa podría ser en efecto muy elevada, porque Gondor está bajo la amenaza de un agente de Sauron. Nada menos que la seguridad del reino está en juego.

13.51 LA HISTORIA

Desde un punto de vista, esta aventura es simplemente una serie de fragmentos aparentemente apenas relatados que transcurren sin interrupción uno tras otro. Justo cuando los aventureros piensan que han resuelto finalmente un problema, aparece otro, a la larga les conducirán hasta un gran final contra un más que respetable oponente. Sin embargo, con el cuadro completo es evidente que las “circunstancias fortuitas” que catapultan a los PJs de un escenario al siguiente las ocasiona un misterioso artefacto mágico de inauditos (e incontrolables) poderes.

Un par de estafadores y ladrones (conocidos sólo como Dedos Ligeros y Espadista) que trabajan como escribas durante el día han llegado a saber de este extraño artefacto —el Giliath Gelin— y han decidido robarlo. Ellos, como casi todo el mundo en la ciudad, ignoran los poderes del collar y sólo lo buscan por el valor intrínseco de la joya.

Al mismo tiempo, un taxidermista llamado Kelvarguin y una marionetista llamada Morchaint han maquinado un plan para crear una marioneta del tamaño de un hombre, hecha enteramente con la piel de una persona de verdad. Todo lo que necesitan es un cuerpo para trabajar con él. Y mientras el Giliath Gelin esté cerca, no habrá escasez de ellos.

Mientras tanto, una sirvienta del Nigromante —una mujer a la que se conoce ahora por Ethudil, aunque fue una vez Melabrián la madre del Rey— está conspirando para convocar a un demonio vampiro a Minas Anor. La misión del monstruo es raptar a la amante del Rey Tarondor para que Ethudil pueda usarla para forzar al Rey a que traicione a su país cumpliendo los malignos deseos de Sauron.

En medio de todo esto, está teniendo lugar una lectura de poesías en el tercer círculo, y los aventureros han sido invitados a asistir. No tendrán la menor idea que hacer cuando queden envueltos en una red de intrigas suscitado por la presencia del mágico collar. Difícilmente pensarán que un suceso inocente pudiera lanzarles posiblemente a una lucha por sus vidas.

13.52 LOS PERSONAJES

BOROMIS DUNMARDO

Boromis es una típica mujer noble dúnadan de mediana edad, con el pelo de color castaño oscuro y brillantes ojos de color avellana. Es un poco derrochadora, siempre deseando gastar libremente los copiosos fondos de su marido. En particular le gusta la cosas bellas de la vida, como el arte, las joyas y la buena comida. Quizás ama últimamente demasiado la comida, ya que parece un poco menos modelada que cuando sus hijos aún vivían en casa.

Un poco aburrida de su vida casi demasiado perfecta, Boromis utiliza las cosas emocionantes para su propio entretenimiento cuando la melancolía la afecta. Elabore o no su propio momento, es perfectamente capaz de actuar hasta la saciedad en un momento potencialmente dramático. En particular le gusta actuar como la hermosa mujer abrumada por los acontecimientos que se arremolinan alrededor de ella, pero sus años (y el hastío que ha acumulado a través de ellos) la hacen parecer más una matrona elegantemente arreglada y propensa a desmayarse.

En particular le gusta gritar cuando algo va mal, y tendrá

Boromis



muchas oportunidades para hacerlo así en el curso de esta aventura. Su marido está a menudo ausente de la casa, ocupado con su trabajo en su fábrica de carretillas y carretas. En el pasado, la mayoría de las tragedias de Boromis han sido incidentes creados solamente para obtener su atención, y él lo sabe.

Aún, la ama tiernamente e intenta hacer lo mejor para hacerla feliz, aunque muchas veces fracasa en conseguir entretenerla. Su último intento de probarle su amor hacia ella (y así aliviar su constante necesidad de confirmarlo) fue adquirir el Giliath Gelin. Por supuesto, ignoraba por completo las propiedades mágicas del collar. Sin embargo, el propietario anterior tenía sus sospechas a causa de una canción.

DEDOS LIGEROS Y ESPADISTA

Estos dos ladrones son nativos de Gondor y han estado juntos como socios en el crimen desde su niñez. Ambos tienen el pelo rubio oscuro y ojos de profundo color castaño, muchas veces se les ha tomado por hermanos, tanto se parecen uno al otro en maneras y ropa. Sus baladronadas son casi incomparables en la ciudad, debido principalmente al hecho que su habilidad respalda su engreimiento.

Se han convertido en unos criminales casi legendarios en Minas Anor, aunque nadie parece saber exactamente como son. Nunca llevan máscaras, pero se mueven tan rápido y fácilmente durante sus crímenes que pocos conservan el ánimo para preocuparse por escudriñar sus rostros. Incluso si la Guardia de la Ciudad fuera capaz de identificar a estos hombres y atraparlos, existen grandes posibilidades que no les molesten, ya que son miembros de la Asociación de los Pícaros (8.54) y disfrutan de la protección que poseen sus miembros.

Robarle el Giliath Gelin a Boromis fue un juego de niños para tan experimentados ladrones. Desafortunadamente, no sabían realmente donde se estaban metiendo. Habían pen-

sado que simplemente estaban robando un valioso collar, y se convirtió en una ganancia difícil. Poco imaginaban que estaban al final de sus vidas.

KELVARGUIN Y MORCHAIINT

Hombre joven y delgado como una barandilla, con gafas y un estrabismo constante en su rostro debido a su defecto en la vista, Kelvarguin es una figura modesta que uno puede ignorar. Aunque pequeño, camina arrastrando los pies en un esfuerzo por parecer más ancho. Desafortunadamente, sólo tiene éxito pareciendo pequeño y encorvado.

El pelo oscuro de Kelvarguin es largo y lacio, y siempre le cae al lado de sus ojos azules marinos. Habla suavemente, como si constantemente temiera ofender a alguien. Quizás sus maneras apacibles esconden una sobrecogedora ambición secreta.

Kelvarguin trabaja como erudito en las Rynd Thannath (10.44), pero pasa sus horas libres devolviendo, a su manera, seres muertos a la vida. Lleva mucho tiempo queriendo poner a prueba su habilidad como taxidermista con su mayor desafío, rellenar un cuerpo humano. Sin embargo, hasta ahora ha fracasado por falta de coraje o de los materiales para llevar a cabo su plan. Pero ahora Morchaint ha entrado en su vida.

Morchaint es todo lo que no es Kelvarguin. Es fuerte, alta y temeraria. Es una mujer de acción y movimiento. Una artista de profesión (estudió marionetismo en la Escuela de Malabaristas de Duoervis Cleg en Cabed Angren en Lamedon), Morchaint es agresiva y extrovertida. Y para colmo, es una criminal.

Mujer joven de risueños ojos azules y corto pelo rubio, Morchaint se encontró con Kelvarguin cuando le oyó hablar de su pasatiempo con algunos compañeros en una plaza pública. Cuando sus amigos comenzaron a aburrirse de la conversación, le presentaron sus excusas y le dejaron. Entonces Morchaint se presentó al joven escriba.

La última semana ha sido la más excitante en la aburrida vida de Kelvarguin. Morchaint le ha embrujado por completo con su salvaje belleza e indomable forma de ser. Estos siete días han sido un torbellino de actividad, como nunca antes había visto. No ha ido al trabajo desde que se encontró con este joven tornado, y ella le ha prometido que, con sus planes para los dos, puede que nunca tenga que volver.

Clave para sus planes, Morchaint es la orgullosa propietaria de un anillo mágico. Lanza Tinieblas 4/día, Oscuridad a 3 metros 3/día, Inadvertido 2/día y Movimientos Silenciosos 1/día).

ETHUDIL

Ethudil, la hace mucho tiempo madre desaparecida del Rey Tarondor, es una hermosa mujer de 64 años de edad de clásicos rasgos dúnadan. Cuando los PJs se encuentran con ella viste toda de negro, sus vestiduras ribeteadas con dibujos malignos. Es una hechicera con un gran poder maligno que utiliza para servir a los fines de su nuevo señor, Sauron.

Recientemente, Ethudil se ha enterado de las relaciones ilícitas de su hijo, el Rey Tarondor, con la doncella medio-élfica Fimalcá. Ha hecho planes para raptarla y luego utilizar a la joven para causar a Tarondor un increíble pesar, y con el tiempo que se incline ante la voluntad maligna de Sauron. Para este fin, ha preparado una ceremonia para convocar a un demonio, un vampiro, que cumpla su mandato.

Ethudil es una hechicera de nivel decimo cuarto. Habla todas las lenguas mayores (incluida la Lengua Negra) con fluidez y tiene 84 PP con 14 listas de sortilegios: todas las

listas de sortilegios de Sólo para Magos, más las de Enaltecimiento Físico, Mano de la Esencia, Ilusiones, Vías de los Sortilegios, Vías de la Esencia y Dominio Espiritual.

Tiene los siguientes objetos: una cadena para el cuello de placas de color del ébano con eslabones de oro (un multiplicador x2 PP que la permite realizar un chequeo de Influencia contra cualquier oponente, no importa cuanta sea la inclinación a la violencia contra ella, a +20), un cuchillo largo maligno +20 (que triplica todos los críticos de tajo que se inflinjan y actúa como una espada corta), un anillo de ónix (que dobla el alcance de todos los sortilegios de Rayo y añade +20 a su BO), tres bolsas de polvos de fuego negro (que al arrojarlos en un radio de 4,5 metros, combina Invocar Llamas y Oscuridad en ese área), una túnica negra bordada con símbolos malignos (que da +10 a su BD y protege como un CA10/CE y también da una bonificación de +10 a las habilidades de rituales, bailar y meditación) y un pergamino de convocar bestia (consume 20 PP del convocante y otorga la servidumbre de la bestia durante 24 horas).

Ethudil tiene las siguientes habilidades: trepar +40, cabalgar +60 (volar +45), nadar +40, rastrear +50, acechar/esconderse +30, leer runas +90, usar objetos +60, sortilegios dirigidos BO +78 (rayos +98 debido a su anillo de ónix), percepción +58, rituales +94, liderazgo/influencia +55, TR esencia +30, TR veneno/enfermedad +15.

Cuando ataca, Ethudil, una hechicera experimentada, utilizará sus habilidades, sortilegios y objetos tan inteligentemente como sea posible hasta que escape. Una vez haya conseguido retrasar o distraer a los PJs durante un momento, utilizará su pergamino para convocar a una Bestia Alada que baje deslizándose desde el cielo y la lleve lejos.

La casa de Ethudil es sencilla. Utiliza el mapa del domicilio de Jerriad el Afilado (10.36) si es necesario. La principal diferencia es que su tejado no es de dos aguas. Es plano y tiene en el tejado un jardín bien cuidado. Es aquí donde se encontrará con la Bestia Alada y desde donde escapará.

Para más información sobre esta mujer, ver la descripción de la sección 12.1 La Familia Real.

EL VAMPIRO

El vampiro que convoca Ethudil es un gran ejemplar de su especie. Cuando los PJs tropiecen con él, habrá asumido ya la forma de un atractivo joven dúnadan, vestido completamente con la moda actual para un baile de salón. Su misión es volar hasta el baile en el Merethrond (10.65) en el que están presentes Fimalcá y sus padres. Una vez allí, se infiltrará entre la gente hasta que pueda localizar a la amada de Tarondor. Entonces se transformará a su forma natural y con la joven doncella volará hacia Dol Guldur, más allá incluso del alcance del Rey de Gondor.

El vampiro es una criatura de décimo quinto nivel que puede tomar la forma de una hermosa mujer, un hombre atractivo o un murciélago vampiro gigante. Las dos formas humanas tienen una APA y PRE de 100 a menos que la criatura sonría para revelar sus horribles colmillos.

Mientras está en forma humana, el vampiro está armado con una espada larga y delgada como una aguja con los dos filos y la punta afilados. El arma es +20 y hace golpes críticos de Tajo y Perforación, uno primario y otro secundario a elección del vampiro. En todas las formas, el vampiro tiene una fuerza de 102.

Las armas que golpeen a un vampiro deben hacer una TR contra un efecto de desintegración de tercer nivel. Este vampiro en particular también tiene habilidades mágicas. Tiene 50 PP y puede usarlos para lanzar Canción Tranquilizante,

Canción Aturdidora, Canción Encantamiento o Canción del Miedo. Sus ojos pueden brillar al rojo causando un Encender Fuego a voluntad (sin gasto de PP). En forma humana, puede utilizar también los siguientes sortilegios: Correr, Aura de Llamas, Disipar Esencia y Protección III.

Como Ethudil, el vampiro es una criatura demoniaca cuyo único placer en la vida es causar dolor y daño a cualquiera y a todos los seres humanos con los que se encuentre. Será feliz causando daño para, al final, matar a los PJs, riéndose malignamente durante todo el tiempo. Sin embargo, si los PJs resultan ser mucho para él escapará, volando directamente al Merethron para cumplir la misión para la que fue convocado.

EL GILIATH GELIN

Aunque nadie en toda la aventura lo sabe, este collar de esmeraldas espléndidamente elaborado es un objeto del caos. Directamente o indirectamente, causa una suerte terrible a quién consigue poseerlo, en particular si lo han adquirido mediante medios cuestionables. Perteneció a un poderoso mago hace mucho tiempo que lo encantó para que inflingiera la muerte a cualquiera que se atreviera a robarlo. Desafortunadamente, cuando él y su esposa fallecieron, su familia vendió el collar, totalmente ignorantes del encantamiento.

Aunque bien conocido por su exquisita elaboración, las cualidades menos conocidas del Giliath Gelin son las que han mantenido su nombre en boca de los chismosos de toda la ciudad. Está siendo constantemente robado, aunque casi siempre regresa a su verdadero propietario, y los ladrones encuentran una muerte prematura y misteriosa. Esa tradición continúa hoy en día, y es este efecto el que ha enredado a los aventureros en este embrollo.

Incluso si los PJs descubren lo que es tan inusual en el

Melabrian/Ethudil



collar, no hay manera que ellos quiten el encantamiento sin destruir las esmeraldas. Quien intente hacerlo se habrá ganado siete años de mala suerte para todos. Sin embargo, las posibilidades son buenas ya que no vivirán lo suficiente para que la maldición expire, pero al menos el tiempo que les quede será interesante.

13.53 LOS LUGARES

Las localizaciones utilizadas en esta aventura incluyen las Chimeneas (10.33), las Rynd Thannath (10.44), la Casa de los Dunmardo y la casa de Ethudil. Como director de juego, necesitas estar tan familiarizado como sea posible con estas localizaciones para que seas capaz de contestar a cualquier pregunta que pudieran dirigirte los jugadores. Por añadidura, todo el sabor extra que obtenga el juego de tu conocimiento de cada uno de los habitantes del lugar, lo hará más realista y divertido para todos aquellos que estén implicados.

La Casa de los Dunmardo está situada cerca del extremo occidental de las Casas de Curación (10.61). Está bien guardada y la rodea un alto muro, y es probable que los PJs nunca vean el interior. Si es necesario, puedes utilizar el mapa de la Casa de los Harnastin (10.23), recuerda que hay un muro de piedra rodeando el lugar.

Igualmente, los PJs probablemente sólo verán una pequeña parte de la casa de Ethudil. Se localiza en un pequeño callejón sin salida en la parte sur del quinto círculo, es una casa mediocre, de sólo dos plantas de alto, con un tejado plano que tiene un hermoso jardín. La primera planta tiene un balcón que corre a lo largo de la fachada de la casa, y una puerta y varias ventanas se abren al exterior. Es una de estas habitaciones delanteras la que Ethudil utiliza para su magia maligna. Una escalera en la parte de atrás de la habitación conduce hasta el tejado. Las habitaciones de Ethudil ocupan el resto de la planta, y la planta baja está vacía.

13.54 LA MISIÓN

Tan pronto como Dedos Ligeros y Espadista le roben el Giliath Gelin a Boromis, ella irrumpirá en las Chimeneas, pidiendo ayuda a gritos. Si los PJs son rápidos deberían ser capaces de localizar a los ladrones antes que lo haga la Guardia. Si son inteligentes, se apropiarán del collar y se asegurarán de devolverlo a Boromis para reclamar la exorbitante recompensa que ha ofrecido por su devolución.

Tres días más tarde, los PJs reciben una nota de Boromis, pidiéndoles que vayan a su casa. Cuando lleguen, Morchaint bamboleará la creación de Kelvarguin frente a ellos, para montar jaleo. Mientras los aventureros hacen frente a los guardias que acuden a investigar la conmoción, Morchaint utiliza la distracción para entrar en la Casa de los Dunmardo y robar el Giliath Gelin. Boromis descubre la amenaza casi inmediatamente y empieza a gritar pidiendo ayuda. Le toca a los PJs perseguir y recobrar de nuevo el collar.

Desafortunadamente, Morchaint decide esconderse en la casa equivocada y tropieza con Ethudil que está instruyendo al recién llegado vampiro sobre las acciones del anoche. Cuando los PJs entran en la casa para buscar a Morchaint, Ethudil asume que vienen a por ella y luchará contra ellos con todo su maligno poder. La interferencia de los PJs ayudará a frustrar un complot contra el Rey de Gondor. Todo lo que tienen que hacer es impedir que la hechicera y su convocado vampiro ejecuten su diabólico complot.

13.55 LOS ENCUENTROS

Esta aventura es bastante lineal, y es probable que tú y tus jugadores utiliceis cada uno de los encuentros que se des-

criben a continuación. Aunque es todavía concebible que tus jugadores se extravíen de alguna manera del camino trillado, no debería ser muy difícil devolverlos a la dirección correcta, ya que los sucesos están conspirando para arrastrarlos al meollo del asunto, tanto si tienen o no cuidado se encontrarán implicados.

EL COLLAR ROBADO

Para que empiece este encuentro, necesitas que los PJs vayan a un recital de poesía en las Chimeneas. (Si los PJs por alguna razón odian a muerte la poesía, pueden asistir a un concierto o a una obra en su lugar). Si es necesario, puedes hacer que un poderoso contacto les invite personalmente al evento con la esperanza que puedan disfrutar de un ejemplo de la cultura local. Una vez los PJs hayan empezado a relajarse y el acontecimiento se ponga en marcha, lee lo siguiente en alto.

A pesar de lo que habéis pensado algunos de vosotros cuando os sentasteis al principio, os las estáis ingeniando todos para disfrutar o, al menos, os infundís ánimo para no caer dormidos. Justo cuando el lector llega al climax de su poema épico que describe el curso de la Lucha entre Parietes, oís alguna clase de conmoción que viene de la chimenea central. Cuando os giráis para ver lo que provoca el ruido, dos mujeres irrumpen en la habitación pidiendo ayuda a gritos.

“¡Deben ayudarme!” implora la mujer al atónito gentío. “¡Ladrones –dos ladrones– me acaban de robar mi collar!” Por un momento, nadie se mueve, como si necesitarán absorber lo que la mujer está diciendo.

“¡Alguna persona! ¡Por favor que vaya detrás de ellos ahora! Daré 100 piezas de oro a la persona que recupere mi collar. Deprisa, huyen!” Vencida por sus emociones, la mujer cae desmayada. La mujer que vino con ella la coge entre sus brazos y luego se gira hacia el gentío, con la desesperación en su rostro.

“Bien,” pregunta, “¿a qué están esperando?”

La mujer, por supuesto, es Boromis, y el collar al que se refiere es el Giliath Gelin. Se ha desvanecido de verdad, pero será atendida por la mujer que vino con ella, Gysiel, una renombrada artista. Gysiel estaba pintando un retrato de Boromis en su estudio al otro lado de la calle cuando un par de mensajeros llegaron, diciendo que tenían un paquete especial que entregar a Gysiel. El paquete escondía los cuchillos de los ladrones, y antes que la pintora o su modelo pudieran reaccionar, los osados ladrones (Dedos Ligeros y Espadista) le habían quitado a Boromis su collar.

Cuando los ladrones huían, Gysiel le lanzó un bote de pintura a uno de ellos, y faltó poco para que le diera en la cara aunque le dió en sus ropas. Si preguntan, les dirá a los PJs esto o lo dirá a gritos detrás de ellos fuera de la puerta si llevan demasiada prisa. También les informará que los ladrones se dirigieron corriendo hacia el sur de la Calle de los Cinceladores (la avenida que transcurre frente a las Chimeneas).

Si los PJs se molestan en preguntar a los guardianes de la puerta menor entre las Chimeneas y el extremo sur de la calle, les dirán que vieron pasar a dos hombres corriendo no hace mucho, pero que no hicieron mucho caso. Se dirigían hacia el sur, y estarán atrapados en esa parte de la ciudad, ya que la calle no tiene salida contra el espolón de la montaña que divide la ciudad en dos. Una simple búsqueda casa por casa debería dar con ellos, pero los guardias no parecen muy preocupados por ello. Uno de ellos saldrá para reunir más

ayuda, otro permanecerá vigilando la puerta, y los demás seguirán después a los PJs para empezar la búsqueda.

Si los PJs se mueven rápidamente, cuando lleguen al final de la calle pueden hacer todos tiradas de Percepción para ver si alguno de ellos descubre a cualquiera de los dos hombres escalando el risco por encima de ellos. Si fallan, pueden entonces intentar hacer tiradas de Percepción para descubrir pintura en la parte baja de la muralla, pintura que dejó tras de sí el ladrón que fue alcanzado (Espadista).

Dedos Ligeros y Espadista están escalando por una cuerda que descende bamboleante por la muralla, y que termina en el cinturón de Espadista, ahora muy alta arriba. Al dirigirse al cuarto círculo de esta manera poco ortodoxa, el dúo está intentando despistar a la Guardia de la Ciudad. Si son descubiertos, por supuesto, habrán fracasado, pero aún pueden escapar si se dan prisa.

Si los PJs lo desean, pueden intentar seguirles, pero es una tirada de escalar absurda (-70) sin una cuerda. Su mejor posibilidad es darse prisa en volver a la cercana puerta menor y esperar poder recuperar el rastro de los bandidos. Alternativamente, podrían intentar disparar a los dos ladrones. Hay tiempo para un disparo contra Dedos Ligeros y dos contra Espadista. Por supuesto, las posibilidades que alguien haya traído un arco a un recital de poesía son bastante reducidas. También se pueden intentar ataques mágicos, pero los PJs deberían recordar el prejuicio de los gondorianos contra la magia antes de empezar a lanzar sortilegios de manera tan abierta.

Es probable que los ladrones lleguen a la muralla y desciendan por la Calle de los Sopladores de Vidrio sin demasiados problemas. En ese momento los PJs conseguirán atravesar la puerta menor, los ladrones no están a la vista. Los guardias que quedaron detrás no han visto nada, ya que estaban ocupados vigilando la avenida inferior. Por último otros guardias están llegando, pero no tienen ninguna pista.

A aventureros astutos se les puede ocurrir buscar testigos. Cualquier clase de búsqueda tropezará con un vagabundo que dormía en el parque cercano a la Fabrica de Vidrio (10.45). Inquieto por la alarma, si a los PJs no se les ocurre buscar testigos puede acercarse a uno de ellos para preguntar lo que ocurre. Si le preguntan, el vagabundo les contará a los PJs que dos hombres bajaron corriendo por la calle y se deslizaron entre los edificios de las Rynd Thannath.

Cuando los PJs investiguen esta pista, darán aparentemente con un camino sin salida. Las Rynd Thannath están cerradas con llave a esta hora de la noche, pero aparentemente a los ladrones no les importó. Los PJs de vista aguda descubrirán una gota de pintura debajo del paso elevado que conecta la casa oriental con la occidental. Al dar la vuelta, descubrirán otra. Pueden encontrar una gota más de pintura junto a la escalera trasera que lleva a las cocinas, pero las puertas de la cocina están herméticamente cerradas. Sin embargo, en la pared bajo la escalera hay otra mancha de pintura. Una tirada difícil (-10) de Percepción revelará una puerta escondida entre la sillería. Se abre para mostrar un pasadizo de medio metro de anchura.

Los ladrones están dentro de las Casas, admirando el collar en la más lejana de las tres oficinas de la primera planta de la Casa Oriental. Si los aventureros hacen mucho ruido al darles caza, alertarán a los ladrones del hecho que alguien está en las Casas con ellos, e intentarán escapar. Conocen todas las puertas y pasadizos secretos de las Rynd Thannath, incluso en la oscuridad. Intentarán llegar a la planta baja de la Casa Occidental a través de la Biblioteca. Los aventure-

ros deberían ser capaces de atraparlos aquí, donde los ladrones lucharán a muerte por su libertad.

Mientras ocurre todo esto, el vagabundo ha encontrado a los guardias y les ha contado su historia. Sacarán al Guardián de las Casas de la cama para que les abra las puertas delanteras de las Rynd Thannath. Justo cuando el último ladrón caiga ante el poder de los aventureros, irrumpirán los guardias. Los aventureros tienen solamente una oportunidad de coger el collar (y así tener la oportunidad de reclamar la recompensa).

Los ceñudos guardias permitirán a los PJs devolverle el collar a Boromis para reclamar la recompensa, pero primero tienen que ir al cuartel más cercano y prestar declaración sobre lo que ha sucedido exactamente. La Guardia soltará a los PJs tarde, y en el momento en que quedan libres, es demasiado tarde para molestar a Boromis. Sin embargo, querrán su dinero al fin y al cabo.

LA DEVOLUCIÓN DE LOS BIENES

Cuando los PJs vayan a devolver el collar de Boromis, lee lo siguiente en alto:

La Casa de los Dunmardo es un bonito lugar hecho enteramente de piedras bien encajadas, y su construcción data de hace muchos cientos de años. A pesar de esto, el edificio parece casi nuevo, probablemente debido al cuidado con el que la familia Dunmardo lo ha mantenido. Normalmente es un lugar que da la bienvenida, pero hoy está rodeado por una guardia armada, sin duda la respuesta del marido de Boromis a los sucesos recientes que han traído tal pérdida a su familia, una pérdida que os preparáis a restaurar.

Cuando os aproximáis al edificio, un guardia mayor, con su mostacho salpicado de gris, se para enfrente, sus manos levantadas ante vosotros. ¿Puedo ayudarles? pregunta. Su tono, notáis, no es amistoso.

Habiendo sido contratados recientemente, estos soldados todavía son perspicaces y están entusiasmados como agradecimiento a su nuevo jefe –quizás un poco demasiado entusiasmados. Tienen órdenes estrictas de no dejar pasar visitantes a la casa, ni molestar a la familia Dunmardo, bajo ninguna razón cualquiera que sea. Además, tienen prohibido específicamente aceptar paquetes de ninguna clase. (Después de todo, fue de esta manera como engañaron a Boromis durante el robo).

Si los aventureros blanden el collar, los guardias intentarán detenerlos, pensando que ésta es su oportunidad para probarle a su jefe su valía. Si los PJs se resisten, los guardias llamarán a la Guardia. Estos guardias, no tienen ni idea de quienes son los PJs, confiscarán el collar (devolviéndoselo a la familia Dunmardo) y arrojarán a los PJs a la cárcel, sólo para ser liberados –con algunas sinceras disculpas– dos días más tarde.

Por supuesto, si los aventureros se resisten, la Guardia de la Ciudad les dará caza hasta que les cogan o se entreguen ellos mismos. La persecución durará dos días, hasta que el guardia a cargo del caso Dunmardo tenga noticia del incidente fuera de la Casa de los Dunmardo y averigüe quienes son las personas que están siendo perseguidas. Dará por terminada la persecución y hará correr la voz que la Guardia pide disculpas a los aventureros.

EL COLLAR ROBADO (CONTINUACIÓN)

Tres días después que los PJs intentaran devolver el collar, recibirán una nota pidiéndoles que vayan a la Casa de los Dunmardo esa tarde (si intentan ir antes, les despedirán).

La nota es cortés e insinúa que los PJs ganarían algo por sus méritos. La firma Boromis, pero realmente es una falsificación que han enviado Kelvarguin y Morchaint.

Poco después del robo, Morchaint robó el cuerpo de Dedos Ligeros a la Guardia de la Ciudad. En los días siguientes, Kelvarguin disecó y rellenó el cuerpo, haciendo un trabajo increíblemente bueno. Verdaderamente Dedos Ligeros parece vivo. Una vez terminado el horripilante trabajo de Kelvarguin, Morchaint enganchó los largos hilos de marioneta al cuerpo del ladrón y a una espada para poder controlarlos desde arriba.

Los instrumentos estaban listos. Todo lo que quedaba era montar la trampa. Enviaron la nota, y cuando los PJs llegan a la Casa de los Dunmardo, Kelvarguin y Morchaint están preparados.

Cuando los PJs acudan a la Casa de los Dunmardo, lee lo siguiente en alto.

Cuando llegáis a la Casa de los Dunmardo esta vez, notáis que no está ninguno de los guardias que estaban allí hace tres días. Aparentemente el marido de Boromis ha decidido que ha llegado el momento de retirar a los hombres armados que rodeaban la casa porque atraían la atención. Algunas veces la mejor defensa es no dejar que la gente crea que tienes algo de valor que pueda ser robado.

Animados por esto y soñando despiertos sobre lo que cada uno de vosotros vaís a hacer con vuestra parte de la recompensa, no estáis totalmente preparados para la figura que aparece ante vosotros, salida aparentemente de la nada. Es uno de los ladrones que matasteis en las Rynd Thannath, que ha vuelto para vengarse. En silencio, con su rostro mostrando una mirada de inexorable determinación, saca su espada y se avalanza contra vosotros.

La figura es ahora (por supuesto) la horripilante marioneta de Morchaint. Ella está sobre el muro que rodea la casa, escondida mediante la magia de su anillo y la oscuridad de la noche. En contraste, la marioneta es horriblemente visible, sin embargo, los delgados hilos de color negro que la controlan no lo son.

Todos los PJs que vean la marioneta deben hacer una TR a tercer nivel o quedar aturdidos durante un asalto por el sortilegio de Miedo. La cosa ataca con su espada bastarda, moviéndose contra uno u otro de los PJs (su BO es sólo la mitad de la de Morchaint). A la cosa parece tenerle completamente sin cuidado cualquier herida que los PJs le inflingan, probablemente esto les conduzca a algunos de ellos, con bastante lógica, a la idea que se están enfrentando a alguna clase de muerto viviente. Sólo los críticos tienen una posibilidad de hacerle daño a la marioneta, ejem., un golpe en la cabeza podría cortar por accidente uno de los invisibles hilos.

A pesar del hecho que los guardias temporales se han ido, la Casa de los Dunmardo aún tiene a dos guardias permanentes en la casa. Cuando oyen el ruido de la lucha fuera del muro que rodea la casa, llegan corriendo. Si reconocen a los aventureros como las personas que causaron problemas hace unos días (como sin duda hicieron), les atacarán inmediatamente.

En la confusión, Morchaint se llevará con rapidez el cuerpo disecado de Dedos Ligeros sobre la muralla y fuera de la vista. Es de esperar que los PJs sean capaces de convencer a los guardias que no pretendían herirles a ellos y a sus amos. Estaban sólo luchando contra un conocido ladrón –que parece haber desaparecido misteriosamente.

Mientras los PJs intentan explicarse, el resto de la Casa sale y se une a la conmoción. Una de estas personas es el ma-

ruido de Boromis. No reconoce a los PJs (nunca les ha visto), y si se identifican y demandan su recompensa, se reirá. Seguramente no creerían lo que dijo una mujer histérica en la tensión del momento. Les ofrece la mitad de lo que les prometió, y ni una moneda más. (Por supuesto, esto podría estar abierto a negociación por un PJ que presionara duro). Mientras tiene lugar esto, Morchaint se arrastra hasta el dormitorio de Boromis y coge el Giliath Gelin. Luego ella y Kelvarguin escapan y desaparecen.

Alarmada por la llegada de los PJs, Boromis va inmediatamente a su habitación para verificar su collar. Cuando llega allí, se encuentra que no está y empieza a gritar que alguien atrape a los ladrones. Por supuesto, los guardias (y también cualquiera que se enfrentara con ellos fuera de los muros de la casa) asumen que los PJs están tras el robo e intentan detenerlos. La única posibilidad de los PJs de redimir su buen nombre es atrapar ellos mismos a los ladrones.

Si los PJs vencen a los guardias y saltan el muro de la casa, descubrirán que la marioneta yace allí. Y PJs de vista aguda (haz una tirada de Percepción) pueden descubrir dos sombras que caminan sobre el muro detrás de la casa.

Si la persecución de los PJs es rápida, los ladrones intentarán un salto desesperado hacia el tejado de la Rynd Permaith Iaur (10.54). Es una caída de nueve metros, y sólo Morchaint, que se entrenó hace algún tiempo como acróbata, lo consigue. Kelvarguin se rompe el brazo izquierdo y las dos piernas.

Si los PJs van un poco por detrás, los ladrones correrán hacia el jardín de las Casas de Curación (10.61). Morchaint se desliza al edificio a través de una ventana abierta mientras que Kelvarguin corre a lo largo de la calle. No es tan rápido, y los aventureros deberían cogerle fácilmente. Cuando lo hagan, se volverá y les atacará de manera suicida debido a su innecesaria lealtad hacia Morchaint.

De cualquier manera, Morchaint inevitablemente conseguirá bajar al quinto círculo, es de esperar que con los aventureros aún detrás. Los PJs pueden hacer tiradas muy difíciles (-20) de rastrear para seguirla, o separarse e intentar tiradas de Percepción. Una vez más, van unos pocos pasos por delante de la Guardia. Esta vez necesitan atrapar a los ladrones para probar su inocencia, ya que la marionetista lo planeó muy bien. Muéstrate benévolo con los aventureros y finalmente permite que uno de ellos descubra a Morchaint ocultándose entre las sombras o que encuentren alguna señal reciente de su paso (quizás un testigo).

Una vez se reanude la persecución (esto es los PJs han recuperado el rastro de Morchaint de nuevo), la marionetista se precipita en una persecución desesperada a través de las calles de la ciudad. Finalmente decide intentar perderlos deslizándose de nuevo por un edificio. Los PJs descubren su ágil figura que se columpia desde una contraventana de la planta baja hasta un balcón que transcurre a lo largo de toda la primera planta de una casa de la ciudad. Se desliza a través de una ventana abierta y desaparece.

SALVAR UN REINO

Cuando los PJs se aproximan a la casa, Morchaint ha desaparecido en el interior, lee lo siguiente en alto:

Cuando correís hacia la casa, veís una pálida luz de color rojo que fluye de la ventana a través de la cual visteís desaparecer al ladrón. Repentinamente, el sonido de vuestros palpitantes corazones se congela en vuestros oídos cuando un terrible grito suena a través de la ventana, seguido de un gruñido que no ha podido hacer nada nacido en esta tierra. La ágil figura que habíais estado siguiendo sale despedida

de la luz a la noche. Choca contra el edificio al otro lado de la calle y emite un último e involuntario gemido cuando se desliza hacia el frío y duro pavimento dejando una raya de color rojo goteando de la pared de piedra.

El rugido suena de nuevo, y oís el golpear de correosas alas que se alargan en el aire de la noche. La luz se hace más brillante, casi como si os llamara para ver lo que su luz revela a un mundo desprevenido.

La pobre Morchaint ha caído bajo la maldición del Giliath Gelin. De todas las casas en las que buscar refugio en toda la ciudad, tropezó directamente con el santuario interior de Ethudil, justo después que la hechicera hubiera logrado convocar a un brutal demonio. El vampiro la mató instantáneamente y está recibiendo las órdenes de Ethudil cuando los PJs empiezan a investigar qué podría haber asesinado a alguien de la manera que acaban de ver.

Ethudil le está diciendo al vampiro que vaya al baile en el Merethrond (10.65) esta noche, haciéndose pasar por un visitante noble. Una vez encuentre a la secreta amante del Rey Tarondor, Fimalcá, la criatura volverá a su verdadera forma, raptará a la mujer y se elevará con ella hacia Dol Guldur. Si los PJs no hacen nada, el vampiro partirá en breve para cumplir su misión, volando sobre la Ciudadela de la roca.

Si los PJs se alejan, se encontrarán (a los pocos días) con que el Rey casi se ha vuelto loco de ira y dolor. Está planeando un asalto a gran escala contra Dol Guldur en el cual se perderán cientos, si no miles, de vidas de gondorianos. Nada lo detendrá, y la pérdida de la estabilidad del reino, sin mencionar la pérdida del respeto del pueblo hacia su Rey, serán irreparables. (Aunque podría parecerles que no pueden hacer nada, si lo deseas, los PJs podrían hacer una incursión en secreto contra Dol Guldur en un desesperado intento de rescatar a Fimalcá. Aunque el daño a la reputación del Rey no puede rectificarse, se ahorrarán las vidas de muchos soldados gondorianos).

Sin embargo, si los PJs atacan estarán luchando por sus vidas. Si Ethudil y el vampiro son demasiado para los aventureros, hay dos posibles fuentes de ayuda: Terimbrel el Cazador de Ratas (10.62) y Cambal Agarinna (12.41). Ambos son miembros del Anillo de Sangre y tienen grandes poderes a su disposición.

Terimbrel lleva sospechando de Ethudil desde hace algún tiempo, y esta noche sintió como surgían sus poderes malignos. No vive demasiado lejos de la casa de la hechicera y llegará poco después que los aventureros. Se encargará de Ethudil mientras ordena a los PJs que persigan al vampiro.

Mientras tanto, Cambal está en el baile del Merethrond y puede muy bien ser el único capaz de enfrentarse al demonio si escapa a los PJs. Los guardias del salón de baile estarán demasiado aterrorizados como para enfrentarse a la criatura, y ninguno de los invitados está armado. Sólo Cambal, con sus habilidades mágicas no tan secretas tiene el poder para intervenir y salvar a la hermosa doncella.

Si aún parece demasiado difícil para los PJs, Elendil "Laurën" podría ser uno de los guardias del Merethrond. Es lo suficientemente valiente como para enfrentarse al demonio y podría echar una mano a Cambal o a los PJs (o a los dos).

Ten cuidado de no darles demasiada ayuda a los PJs en este encuentro. Organiza los sucesos para que sean tan dramáticos como sea posible, y haz que los PJs se ganen la victoria. Cuanta menos ayuda reciban, mayor será su éxito y más orgullosos se sentirán de él (y del que se sentirán dignos). Lo ideal es que lo manejen a su manera, posiblemente

haciendo frente a Ethudil en su casa, y alcanzando al vampiro en el Merethron, donde pueden salvar a la hermosa Fimalcá de un horrible destino, siendo testigos algunas de las personas más importantes e influyentes de la ciudad. Por supuesto, también se ganarán la gratitud eterna del Rey.

13.56 EPÍLOGO

Si los PJs fracasan deteniendo el secuestro de Fimalcá, se avecinarán tiempos malos para Gondor. Es cosa tuya como lo manejes. Quizás puedes darles a los PJs la oportunidad de arreglar las cosas, como se describió con anterioridad. O quizás deberías cargarles la culpa hasta que decidan hacer algo desesperado para redimirse. De cualquier manera, tienen tiempos difíciles por delante.

Si los PJs consiguen salvar a la amante del Rey, se habrán ganado la gratitud eterna de la ciudad. Nadie en el salón entenderá porqué el vampiro fue tras Fimalcá, pero el Rey Tarondor si lo sabrá, y les mostrará su aprecio, aunque en secreto. De manera más abierta, los ricos y poderosos de la ciudad les estarán agradecidos a las personas que salvaron sus vidas de la amenaza directa de un vampiro. Si el vampiro nunca consiguió llegar tan lejos, puede que los PJs no obtengan tales elogios, pero Terimbrel seguramente hará que Cambal informe al Rey de las hazañas de los aventureros.

En cualquier caso, si el Giliath Gelin es recobrado, Boromis se lo dará a los PJs como recompensa. Está convencida que el objeto es demasiado funesto para tenerlo. Es bastante más valioso que la recompensa que prometió a los PJs, y deberían estar felices por ello. Por supuesto, la venta de tan notoria pieza de joyería podría ser difícil, y hasta que la vendan, tendrán que cargar con ella y la maldición.

14.2 TABLA DE CONVERSIONES

Si juegas con otro JRF distinto a SA o Rolemaster y no utilizas un sistema de percentiles, utiliza la siguiente tabla para transformar los números 1-100 en cifras adecuadas a tu juego.

1-100 Carac.	D100 Bono	D20 Bono	3-18 Carac.	2-12 Carac.
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	—
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-1	8	5
10-14	-5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	—
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

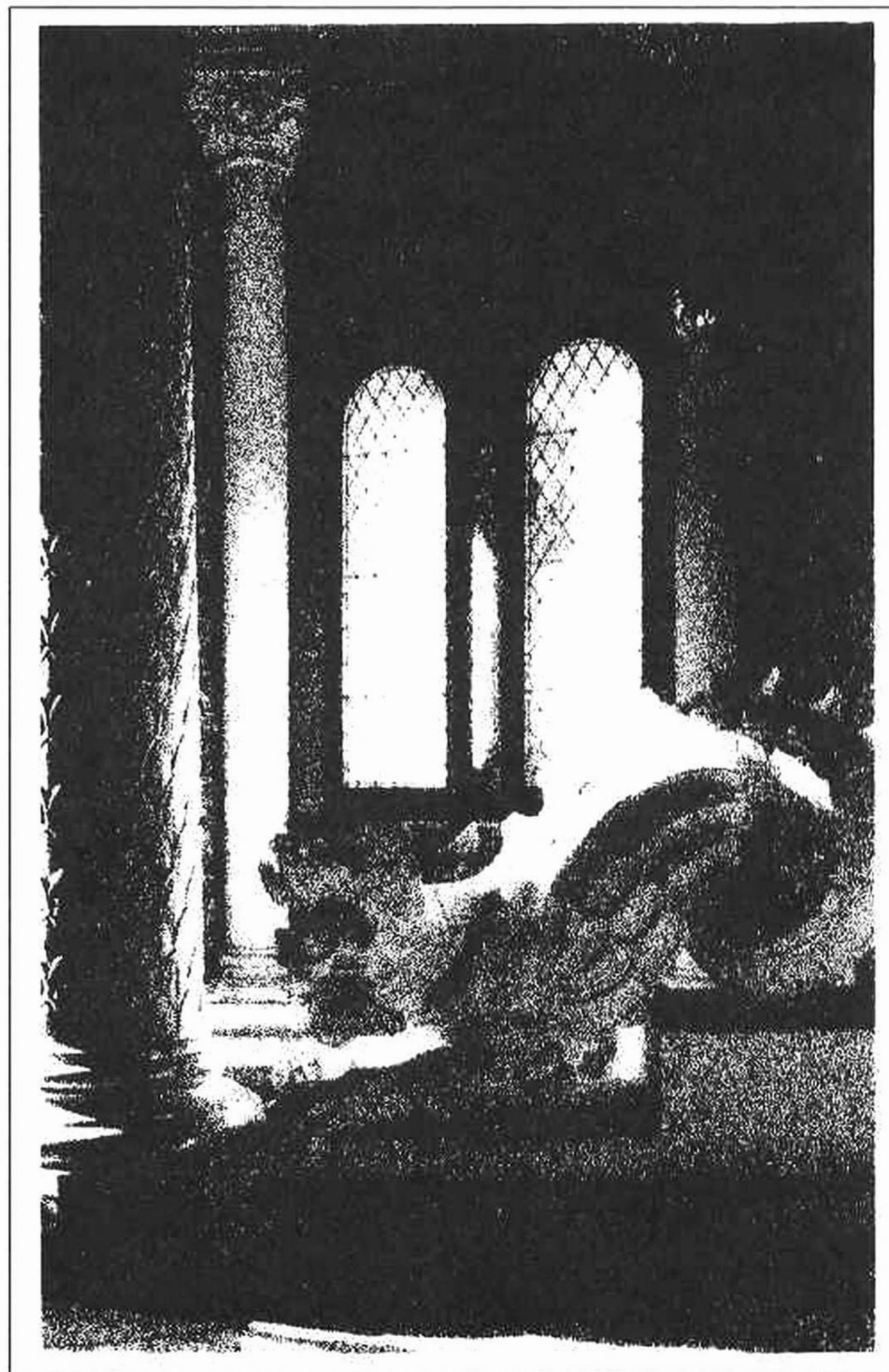
14 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO

Este módulo es adaptable a la mayoría de los JRF. Las estadísticas se expresan en una escala cerrada o abierta, utilizando una base de 1-100 y dados de porcentaje (D100). No se requiere ningún otro dado.

14.1 PUNTOS DE VIDA Y BONIFICACIONES

Cuando se conviertan valores percentiles a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala de D100 se recibe un +1 en una escala D20 o tres en una escala D18.

Las cifras de puntos de vida de heridas que se hallan en este módulo representan el dolor en general y los traumas al sistema. Cubren magulladuras y pequeños cortes más que heridas serias y golpes fatales. El daño en los golpes críticos suelen describir golpes y heridas serias (respectivamente). Si se utiliza un sistema de juego que no emplea resultados específicos para los impactos críticos (ej., Dragones y Mazmorras, de TSR INC.), simplemente dobla el número de puntos de golpe que reciben tus personajes o divide por dos los valores de puntos de golpe que hay en este módulo.



15 TABLAS

15.1 TABLA DE PNJS MENORES

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/	C.C. Gr	Pry. BO	MM BO	Notas
Cortesianos (sec. 12.2)										
Dior Ed-belguinar	21	119	SA/1	10	N	N	75ec	35la	10	Dúnadan Animista/Clérigo. Coadjutor del Rey y Guardián sacerdotal de la Rynd Guinar. Sabe 12 listas a niv. 20, 6 listas a niv. 10. 42 PP.
Eärbaldol	22	110	SA/1	-5	N	N	65ma	-	-5	Dúnadan Mago/Vidente. Vidente del Rey. Sabe 14 listas a niv. 20, 4 listas a niv. 10. 66 PP.
Falmathil	17	144	CO/18	40	S20	S/S	160ec	155la	5	Dúnadan Guerrero. Señor de Na-Tyliand en Dor-en-Ernil, portavoz del Príncipe de Dol Amroth en el Consejo de Gondor. 1 lista a niv. 5. 18 PP.
Irhalmir	25	85	C/6	30	N	N	90fa	70al	25	Dúnadan Explorador/Delincuente. Tesorero del Rey.
Maldring	14	133	CE/9	20	N	N	135ec	130acp	10	(Dostir) Burgués y Guerrero. Señor de Haerlond en Anfalas. Señor de los Espías del Rey Tarondor.
Othirhan	15	66	CM/14	40	S10	N/S	120ca	120al	5	Dúnadan Animista/Mentalista. Chambelán de la Corte. Sabe 8 listas a niv. 20, 8 listas a niv. 10. 45 PP.
Romer	15	149	CE/10	45	S5	S/S	140ec	110la	5	Dúnadan Montaraz. Herald del Rey. Sabe 2 listas a niv. 20, 2 listas a niv. 10, 1 lista a niv. 5. 30 PP.
Sernesta	4	33	SA/1	20	N	N	50da	40acp	20	Dúnadan Bardo. Señora y portavoz de Calembel. Hermana de la Reina Elabriel.
Nobleza Inferior (sec. 12.3)										
Anarond	14	157	CO/19	45	S10	(S/S)	160ec	150al	5	Dúnadan Guerrero. Comandante de la Tercera Cía.
Boromis	5	36	SA/1	15	N	N	55ec	50la	15	Burgués y Bardo. Esposa de Daróin. Sabe 3 listas a niv. 10. 10 PP.
Daróin	14	67	SA/1	15	N	N	45fa	25acp	15	Dúnadan Bardo/Astrólogo. Señor de la Casa Dunmardo. Sabe 6 listas a niv. 20, 7 listas a niv. 10, 1 lista a niv. 10. 28 PP.
Faivë	3	33	SA/1	25	N	N	55da	30da	25	Dúnadan Bardo. Líder de las damas jóvenes de la Corte. Sabe 2 listas a niv. 10. 9 PP.
Tarassar	13	59	CM/13	15	N	N	65ma	25al	5	Dúnadan Animista/Mentalista. Presidente del Tribunal Supremo. Sabe 8 listas a niv. 20, 7 listas a niv. 10. 39 PP.
Thorúth	14	61	CE/9	10	N	N	60ec	-	0	Dúnadan Animista/Clérigo. Señor de la Casa Usulúni. Sabe 10 listas a niv. 20, 7 listas a niv. 10. 26 PP.
Anorianos Poderosos (sec. 12.41)										
Cambal	16	53	SA/1	40	N	N	70ec	15acp	10	Dúnadan Mago. Señor de la Casa Agarinna. Sabe 11 listas a niv. 20, 6 listas a niv. 10. 48 PP.
Curmegil	13	130	CO/17	40	S15	N/S	130fa	118la	0	Dúnadan Guerrero. Consejero del Príncipe-Presidente.
Quiacil	17	49	SA/1	5	N	N	65ba	20la	5	Dúnadan Mago/Vidente. Maestro de la Asociación de los Sabios. Sabe 12 listas a niv. 20, 4 listas a niv. 10. 51 PP.
Maestros de las Asociaciones de la Ciudad (sec. 12.42, 7.23)										
Angbor	15	152	CO/17	15	N	N	165fa	135ec	5	Dúnadan Guerrero. Campeón Forjador de Espadas.
Aradacer	16	49	SA/1	30	N	N	80ec	40al	15	Hombre del Norte. Mago/Alquimista. Supremo Aurífero, Maestro de los Orfebres. Sabe 12 listas a niv. 20, 3 listas a niv. 10. 32 PP.
Aranel	14	148	CM/13	35	N	N	155e2	140ja	10	Dúnadan Guerrero. Herrero de ese Juez, Maestro de los Herreros.
Berendúr	13	129	CE/10	45	S5	S/S	135ea	140al	15	Dúnadan Explorador/Delincuente. Señor Tabernero. Sabe 2 listas a niv. 5. 13 PP.
Betheal	13	124	CM/13	25	N	N	145ea	130acp	10	Dúnadan Guerrero. Maestro Cantero.
Celefaroth	12	113	CE/9	25	N	N	125ra	115ja	10	Dúnadan Explorador/Delincuente. Gran Guarnicionero. Sabe 2 listas a niv. 5. 24 PP.
Chiarold	14	117	SA/1	20	N	N	50da	30da	10	(Estúvan) Eriadorano Mago/Alquimista. Maestro Lamparero de la Ciudad. Sabe 10 listas a niv. 20, 6 listas a niv. 10. 28 PP.
Cimrion	8	60	C/5	30	N	N	65la	50la	20	Dúnadan Bardo. Diputado de Verylen. Sabe 5 listas a niv. 10. 16 PP.
Damrod	16	52	SA/1	35	N	N	70ba	25da	20	(Taurleth) Dúnadan Mago/Alquimista. Maestro Pastelero de la Asociación de los Cocineros. Sabe 12 listas a niv. 20, 3 listas a niv. 10. 48 PP.
Dinturien	7	51	CE/9	30	N	N	55ma	55acp	15	Dúnadan Bardo. Diputado de Geiri.
Dorelas	15	146	CM/14	45	S10	S/S	140ec	110al	10	Burgués y Guerrero. Maestro Sastre.
Doreoren	20	109	SA/1	30	N	N	80ma	40al	20	Burgués y Animista/Sanador. Maestro General de las Casas de Curación. Sabe 16 listas a niv. 20, 2 listas a niv. 10. 60 PP.
Drégon	17	54	SA/1	20	N	N	70e2	5da	0	Dúnadan Mago/Alquimista. Armero Jefe. Sabe 16 listas a niv. 20, 3 listas a niv. 10. 51 PP.
Erdil	19	162	CO/19	50	S15	N	170ec	160al	0	Dúnadan Guerrero. Guardián de las Llaves.
Forlong	8	33	SA/1	25	N	N	35ma	-	15	Eriadorano Mago/Alquimista. Diputado de Damrod. Sabe 14 listas a niv. 10. 24 PP.
Galdor	13	144	CO/17	40	S10	N	150mt	135acp	5	Dúnadan Guerrero. Maestro Hornero de la Arcilla.
Gamallin	11	99	C/6	35	S5	S/N	125ec	115al	15	Dúnadan Explorador/Delincuente. Diputado de Erdil.
Geiri	17	63	CM/13	45	S10	N	70ec	55ac	5	(“Geiri el Viejo”) Dúnadan Bardo. Maestro de las Rynd Thannath (S. “Las Casas del Saber”). Sabe 2 listas a niv. 20, 4 listas a niv. 10, 1 lista a niv. 5. 51 PP.
Gileúdor	18	110	CM/13	35	S5	N/S	110ma	115al	-5	Dúnadan Mago/Alquimista. Gran Víttrico.
Herumir	14	88	CE/9	40	N	N	120ec	90ho	20	Burgués y Explorador/Ladrón. Mercader General de los Comerciantes Callejeros. Sabe 1 lista a niv. 5. 28 PP.
Hunthor	15	92	SA/1	45	N	N	130ma	110da	25	Dúnadan Explorador/Ladrón. Socio Jefe Cerrajero de los Cerrajeros. Sabe 2 listas a niv. 5. 45 PP.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/	C.C. Gr	Pry. BO	MM BO	Notas
Jerriad	9	106	CO/17	25	N	N	125e2	115ec	5	Hombre del Norte Guerrero. Diputado de Angbor. (Ver 10.36).
Lain Eriol	14	84	C/5	35	N	N	100ci	105acp	20	Hombre del Norte Explorador/Ladrón. Guardián de las Hebras, Maestro de los Bordadores. Sabe 2 listas a niv. 5. 14 PP.
Limlach	15	56	SA/1	30	N	N	55ec	20da	15	Campesino y Mago/Ilusionista. El Fiador de los Candeleros. Sabe 10 listas a niv. 20, 7 listas a niv. 10. 45 PP.
Luinand	17	140	CE/10	60	S20	N/S	100e2	55acp	10	Campesino y Montaraz. Maestro Cordelero de los Cordeleros. Sabe 5 listas a niv. 20, 1 lista a niv. 10. 34 PP.
Maeflad	8	107	CM/13	35	S10	N	125ec	110acp	10	Burgués y Guerrero. Diputado de Celefaroth.
Malegorn	13	91	SA/1	35	N	N	55da	30da	25	Burgués y Animista/Sanador. Diputado de Doreoren. Sabe 7 listas a niv. 20, 7 listas a niv. 10. 26 PP.
Ostisen	7	94	CM/13	35	S5	N/S	95ea	85la	5	Burgués y Guerrero. Diputado de Tharendin.
Palanthrar	14	52	SA/1	35	N	N	50fa	30acp	20	Burgués y Mago/Alquimista. Alto Panadero. Sabe 9 listas a niv. 20, 8 listas a niv. 10. 28 PP.
Pathirad	4	64	CE/9	15	N	N	95ez	85da	10	Hombre del Norte Guerrero. Hijo de Jerriad (ver 10.36).
Perorren	15	151	CM/14	45	S10	N/S	155ha	130ha	5	(Carpintero) Dúnadan Guerrero. Alto Albañil.
Sarador	14	142	CE/10	50	S5	S/N	135fa	130la	15	Burgués y Guerrero. Maestro de los Toneles, jefe de la Asociación de los Toneleros.
Súlinwë	14	127	SA/1	80	N	S/S	80ma	65la	25	Dúnadan Monje. Maestro de los Artistas. Sabe 2 listas a niv.5. 42 PP.
Telissëring	18	56	SA/1	50	N	N	65ec	35al	25	Harondoriano Mago/Místico. Alto Lapidarista, Maestro de los Joyeros. Sabe 7 listas a niv. 20, 12 listas a niv. 10, 7 listas a niv. 5. 36 PP.
Tharendin	4	137	CM/14	40	S10	N/S	145ea	140al	10	Burgués y Guerrero. Maestro de los Canales de los Aguadores. Sabe 1 lista a niv. 5. 14 PP.
Turin	9	41	SA/1	35	N	N	35ec	25ja	20	Dúnadan Mago/Ilusionista. Diputado de Súlinwë. Sabe 17 listas aniv. 10. 27 PP.
Verylen	21	72	CM/14	25	N	S/S	80ec	55acp	10	Dúnadan Bardo. Maestro de las Rynd Permaith Ngoldath (S. "Casas de los Libros") y jefe de los Sabios. 6 listas a niv. 20, 1 lista a niv. 10. 63 PP.
Weriúch	15	118	CE/9	25	N	N	135ha	125ha	20	Hombre del Norte Explorador/Delincuente. Oficial Ebanista de los Ebanistas. Sabe 3 listas a niv. 5. 15 PP.
PNJS durante la Guerra del Anillo (3019 T.E.)										
Barahir	25	85	C/6	30	N	N	90ec	70al	25	Dúnadan Bardo. Sirvió al Rey de Gondor.
Baranor	15	149	CM/14	45	S5	S/S	140mt	110al	5	Dúnadan Guerrero. Padre de Beregond.
Beregond	10	117	CM/16	40	S10	N/S	120ea	120al	5	Dúnadan Guerrero. Capitán de la guardia de Faramir.
Bergil	2	38	CM/14	35	S5	S/S	55fa	50acp	0	Dúnadan Guerrero. Hijo de Beregond.
Derufin	9	110	CM/13	35	S5	N/S	110ma	115al	-5	Dúnadan Guerrero. Hijo de Duinhir.
Dervorin	13	130	CM/13	40	S10	N/S	130la	118ac	10	Dúnadan Guerrero. Soldado de la Primera Compañía.
Duinhir	18	140	CO/17	40	S20	S/S	140ea	135acp	5	Dúnadan Guerrero. Hijo de Sarn Erech.
Hurin	21	124	CO/18	25	N	S/S	145ea	130acp	5	(Hurin de las Llaves; el Alto): Dúnadan Guerrero. Guardián de las Llaves de Minas Tirith durante la Guerra del Anillo. Presidió la ciudad durante la Campaña de Morannon.
Targon	7	99	C/6	25	N	N	95ha	85ha	20	Burgués y Guerrero. Cocinero de la Tercera Cía.

15.2 TABLA DE PNJS REGIOS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/	C.C. Gr	Pry. BO	MM BO	Notas
Anárion	45	173	CO/20	55	S20	S/S	185ea	175acp	10	Dúnadan Guerrero. Rey de Gondor junto con Isildur.
Arwen	15	90	CE/12	95+	N	S/S	160ra	135da	50	Medio-elfo Bardo. Hija de Elrond, esposa de Elessar, y Reina de Arnor y Gondor.
Belecthor I	28	163	CO/18	45	S20	S/S	160ea	155al	5	Dúnadan Guerrero, vigésimoprimer Senescal de Gondor.
Belegorn	28	157	CM/14	40	S20	S/S	150ea	160al	15	Dúnadan Montaraz, Cuarto Senescal de Gondor.
Beregond	30	150	CM/14	50	S20	S/S	135ea	140acp	10	Dúnadan Montaraz, Vigésimo Senescal de Gondor.
Beletar*	27	119	CO/17	20	N	N	140ec	105acp	0	Dúnadan Guerrero. Príncipe-Yelmo y Comandante del Rey. Tío abuelo del Rey Tarondor, es el miembro más anciano de la familia real en el año 1640 T.E.
Beren	25	91	C/5	40	N	N	100ea	105ha	35	Dúnadan Bardo/Monje, Décimonoveno Senescal de Gondor.
Boromir (I)	28	161	CO/18	45	S20	S/S	165fa	165al	5	Dúnadan Guerrero, Décimoprimer Senescal Regente de Gondor.
Boromir (II)	20	150	CM/16	55	S25	S/S	155ea	140acp	10	Dúnadan Guerrero. Hijo mayor y heredero de Denethor II.
Calimehtar	30	155	CM/14	45	S10	S/S	145fa	140acp	10	Dúnadan Montaraz. Hijo del Rey Calmacil.
Calimehtar	30	160	CO/18	55	S20	S/S	160ea	155al	5	Dúnadan Guerrero. Hijo de Narmacil.
Calimmacil	24	165	CO/18	40	S5	S/S	155ea	130ac	0	Dúnadan Guerrero. Príncipe gondoriano.
Cirion	31	130	CM/16	45	S20	S/S	140ea	140ac	5	Dúnadan Montaraz. Décimosegundo Senescal Regente.
Denethor I	27	117	CO/17	45	S15	N/S	110ec	95lb	10	Dúnadan Bardo. Décimo Senescal Regente.
Denethor II	27	120	CO/17	45	S15	N	110ea	105acp	10	Dúnadan Bardo/Vidente. Último Senescal Regente.
Dior	28	95	C/6	25	N	N	95ec	75lb	20	Dúnadan Bardo. Hijo de Barahir y padre de Denethor I.
Eärnil II	34	170	CO/18	50	S20	S/S	165ea	160al	0	Dúnadan Guerrero. Trigésimosegundo Rey de Gondor.
Eärnur	31	162	CO/18	55	S20	S/S	163ea	160acp	-5	Dúnadan Guerrero. Trigésimotercer y último Rey.
Ecthelion I	27	148	CM/16	50	S15	S/S	160fa	148acp	10	Dúnadan Guerrero. Décimoséptimo Senescal Regente.
Ecthelion II	27	146	CM/15	45	S10	S/S	158ec	160acp	5	Dúnadan Guerrero. Vigésimoquinto Senescal Regente.
Edhetariel	5	37	SA/1	25	N	N	50ec	25da	25	Dúnadan Bardo. Hermana de Merien. Sabe tres listas básicas del Bardo a niv. 10.
Egalmoth	26	142	CO/18	35	S10	S/S	155ea	150acp	0	Dúnadan Montaraz. Décimo octavo Senescal Regente.
Elatar	27	149	CO/18	40	S10	S/S	150ea	155la	5	Dúnadan Guerrero. Príncipe. Hermano de Tarondor y rival de Telemehtar por el trono.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/	C.C. Gr	Pry. BO	MM BO	Notas
Elessar	36	185	CO/19	75	S25	S/S	200ea	180al	20	(Aragorn II) Dúnadan Montaraz. Rey del Reino Unificado de Arnor y Gondor.
Ethudil	14	51	SA/I	50	N	N	50ec	15da	10	(Melabrfán) Dúnadan Mago/Mago Maligno. Consorte de Vinyaran. Sabe todas las básicas del Mago, cuatro listas Abiertas de Esencia a niv. 20; ocho listas Abiertas y Cerradas de Esencia a niv. 10.
Faramir	24	160	CM/14	45	S5	S/S	150ea	145al	5	Dúnadan Montaraz. Más tarde, marido de Éowyn y Señor de Ithilien.
Hadör	25	71	SA/2	25	N	N	85ba	55ac	10	Dúnadan Mago/Astrologo. Séptimo Senescal Regente. Corrigió el cómputo de los Senescales en el año 2360 T.E.
Hallas	26	161	CO/17	30	N	S/S	145e2	140al	5	Dúnadan Guerrero. Décimotercer Senescal Regente.
Herion	25	136	CO/17	40	S15	N/N	145ea	130acp	5	Dúnadan Guerrero. Tercer Senescal Regente.
Húrin	28	136	CO/18	50	S20	N	165ea	160al	5	(Húrin de Emyr Arnen) Primer Senescal.
Húrin I	26	128	CO/17	45	S15	N/S	155ea	155acp	0	Dúnadan Guerrero. Quinto Senescal Regente.
Húrin II	25	130	CO/17	30	N	S/S	150e2	135al	5	Dúnadan Guerrero. Décimocuarto Senescal Regente.
Mardil	28	165	CO/18	40	S10	S/S	157ea	160al	0	(“Voronwë”) Dúnadan Guerrero. Senescal con Eärnur y después primer Senescal Regente de Gondor (2050-80 T.E.)
Meneldil	23	160	CO/20	45	S15	S/S	160ea	155al	0	Dúnadan Guerrero. Cuarto hijo de Anárion y tercer Rey de Gondor, fue el último En dorian que nació en Númenor.
Merien	7	39	SA/I	10	N	N	45da	—	10	Dúnadan Vidente. Hermana de Edhetariel. Sabe once listas de Canalización/Mentalismo a niv. 10.
Mindacil	21	141	CO/17	40	S15	N	145ec	140al	5	Dúnadan Guerrero. Príncipe-Presidente.
Narmacil II	21	160	CO/20	45	S15	S/S	155lc	160acp	0	Dúnadan Guerrero. Vigésimonoveno Rey de Gondor.
Ondoher	26	150	CO/20	45	S10	S/S	155ea	150al	-5	Dúnadan Guerrero. Trigésimoprimer Rey de Gondor.
Pelendur	24	143	CM/16	45	S15	S/S	155ea	145al	5	Dúnadan Bardo. Senescal Regente durante el Interregno (1944 T.E.).
Tarondor	35	150	CO/20	55	S20	S/S	168ea	155al	10	Dúnadan Guerrero. Vigésimoséptimo Rey de Gondor.
Telemehtar	23	165	CO/18	55	S20	S/S	175ea	165acp	10	(1640 T.E.) Dúnadan Guerrero. Príncipe Heredero de Gondor y Señor de Lebennin. Reside en Pelargir como Capitán de las Naves.
Telumehtar	33	163	CO/20	50	S20	S/S	160ea	160al	5	(1850 T.E.) (“Umbardacil”) Dúnadan Guerrero. Vigésimoséptimo Rey de Gondor.
Thorongil	27	180	SA/I	60	N	N	185ec	180al	30	(Aragorn II) Dúnadan Montaraz con el puesto de capitán mercenario.
Thorondir	26	152	CM/16	40	S15	S/S	150ea	135al	5	Dúnadan Guerrero. Vigésimosegundo Senescal Regente.
Turgon	28	147	CM/16	40	N	N/S	155e2	150acp	5	Dúnadan Guerrero. Vigésimocuarto Senescal Regente.
Túrin I	28	144	CM/15	40	S10	N/S	140fa	135acp	5	Dúnadan Guerrero Sexto Senescal Regente.
Túrin II	29	152	CO/17	40	S10	N	155ea	130al	10	Dúnadan Guerrero. Vigésimotercer Senescal Regente.
Vinyaran	27	140	CO/18	35	S10	S/S	175ec	125al	0	Dúnadan Guerrero. Príncipe y Comandante del Rey. Hermano de Telemnar, tercer hijo de Minardil, y tío del Rey Tarondor.

* Los nombres en negrita indican personajes que se describen en el texto que se encuentra en la sección 12.1

CLAVE (También aplicable a la sec. 15.3)

CÓDIGOS: Las características dadas describen a cada PNJ; se da una descripción más detallada de algunos de los PNJs más importantes en el texto. Algunos de los códigos no tiene por qué explicarse: Niv (nivel), PV (Puntos de vida), Esc (Escudo), o MM (Bonificación de movimiento y maniobra). Las características más complejas se explican a continuación.

CA (Clase de Armadura): El código de letras da la clase de armadura en el Señor de los Anillos (SA= Sin Armadura, C= Cuero, CE= Cuero Endurecido, CM= Cota de Malla, CO= Coraza); los números son el equivalente de la armadura para Rolemaster.

BD (Bonificación Defensiva): Obsérvese que las BD incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad (ej. “S5” indica “Sí, un escudo +5”).

Br/Gr (Brazales y Grebas): La primera letra indica en el brazo y la segunda en la pierna respectivamente.

BO (Bonificación Ofensiva): Las abreviaturas de las BO de las armas son las siguientes: fa-falchión, ec-espada corta, ea-espada ancha, ra-rapier, ci-cimitarra, e2-espadón, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-bo-leadoras, la-látigo, ear-estrella arrojadiza, ab-alabarda. Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación de la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

15.3 TABLA DE PNJS AVENTUREROS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/	C.C. Gr	Pry. BO	MM BO	Notas
PNJS de “Un espía de Umbar” (sec. 13.1)										
Clothiel	5	54	CM/13	40	S5	N	75ea	80al	10	Burgués y Explorador/Delincuente. Espía aliado con Umbar. Sabe 1 lista a niv.5. 5 PP.
Elatar	27	149	CO/18	40	S10	S/S	150ea	155la	5	Dúnadan Guerrero. Príncipe. Ver 15.3.
Rodhel	18	161	CO/19	45	S10	(S/S)	160ea	165al	5	(Harnastin) Dúnadan Guerrero. Comandante de la Primera Compañía de la Guardia.
Rosíthil	5	36	SA/I	30	N	N	45da	25da	25	Dúnadan Bardo. Señora y esposa de Rodhel. Sabe 2 listas a niv. 10. 10 PP.
Urthel	10	117	CM/14	40	S10	N/S	125ci	110acp	10	(Telkurhâd) Corsario Explorador/Delincuente. Líder de algunos espías umbareanos. Sabe 2 listas a niv. 5. 20 PP.
PNJS de “Motín en la Ciudad de Madera” (sec. 13.2)										
Grajo	6	32	SA/I	10	N	N	60la	50da	10	Burgués y Explorador/Delincuente. Es una ratera alborotadora, una refugiada de Osgiliath. Sabe 1 lista a niv. 5. 6 PP.
Comdreja	4	35	C/5	15	N	N	55ec	40ac	15	Campesino y Explorador/Ladrón.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/	C.C. Gr	Pry. BO	MM BO	Notas
PNJS de "El secreto del Anillo" (sec. 8.51 & 13.3)										
Cambal	16	53	SA/1	40	N	N	70ec	15acp	10	Dúnadan Mago. Señor de la Casa Agarinna. Sabe 11 listas a niv. 20, 6 listas a niv. 10. 48 PP.
Emerie	6	39	SA/1	20	N	N	60da	45da	20	Dúnadan Bardo. Esposa de Gilcúdor el Gran Víttrico. Sabe 3 listas a niv. 10. 12 PP.
Fanuilë	4	47	SA/1	25	N	N	65ra	40da	25	Dúnadan Explorador/Ladrón.
Goromil	19	56	SA/1	30	N	N	60ec	-	5	Dúnadan Mago/Hechicero. Líder de la Rûzakhârin y contacto de Gandalf en la ciudad. Sabe 7 listas a niv. 20, 13 listas a niv. 10, 1 lista a niv. 5. 57 PP. Ver 10.15.
Guldúmir	13	139	CE/9	10	N	N	130mt	125ho	10	Dúnadan Guerrero. Maestro Cincelador y vigilante de la Casa de los Memoriales. Ver 10.32.
Heth Balanoch	5	70	C/6	15	N	S/N	90ca	80la	10	Hombre del Norte Guerrero. Cordelero que vive en el quinto círculo que negocia con contrabando. Ver 7.5.
Imisel	5	37	SA/1	10	N	N	55da	15da	10	Dúnadan Bardo. Esposa de Erador (Encuadernador) Parmanil. Sabe 2 listas a niv. 10. 10 PP. Ver 10.51.
Myall el Sabio	17	48	SA/1	20	N	N	45ec	25da	20	Burgués y Mago/Alquimista. Sabe 14 listas a niv. 20, 3 listas a niv. 10. 34 PP. Ver 10.41.
Serendur	4	49	C/5	20	N	N	80ec	75al	15	Burgués y Explorador/Delincuente. Miembro de la Asociación de los Comerciantes Callejeros que opera en un puesto en el Pheig Araneir. Sabe 1 lista a niv. 5. 8 PP.
Terimbrel	8	102	CE/9	25	N	N	110ea	95la	10	("El Cazador de Ratas") Burgués y Guerrero. Ver 10.62.
Úrcamir	4	66	C/10	30	S	S/S	85ea	70la	5	(Taithrisan) Dúnadan Guerrero. Desengañado hijo de Guldúmir y marido de Fienwë. Aventurero al que Emerie ha fascinado. Ver 10.32.
PNJS de "La casa embrujada" (sec. 13.4)										
Cendralion	5	34	SA/1	20	N	N	25ec	-	15	Burgués y Mago. Aprendiz de Eskerzen. Sabe 9 listas a niv. 10. 10 PP.
Dior	21	119	SA/1	10	N	N	75ec	35la	10	Dúnadan Animista/Clérigo. Coadjutor del Rey y Guardián sacerdotal de la Rynd Guinar. Sabe 12 listas a niv. 20, 6 listas a niv. 10. 42 PP.
Eskerzen	11	39	SA/1	25	N	N	45ec	-	10	Eriadorano Hombre Mago/Mago Maligno. Zapatero remendón de Tharbad. Sabe 19 listas a niv. 10. 22 PP.
Fantasma (Mayor)	7	100	(SA/1)	(40)	-	-	sp.	-	15	2 adultos dúnadan asesinados durante la Lucha entre Parientes. Drena 3 pto. CON/As de las víctimas en un radio de 3 metros. Cuando se forman, las víctimas deben hacer un TR contra Miedo.
Fantasma (Menor)	4	50	(SA/1)	(40)	-	-	Esp.	-	20	3 niños dúnadan asesinados durante la Lucha entre Parientes. Drena 1 pto. CON/As de las víctimas en un radio de 3 metros. Cuando se forman, las víctimas deben hacer un TR contra Miedo.
PNJS de "Dedos Ligeros y Espadista" (sec. 13.5)										
Boromis	5	36	SA/1	15	N	N	55ec	50la	15	Burgués y Bardo. Esposa de Daróin. Sabe 3 listas a niv. 10. 10 PP.
Ethudil	14	51	SA/1	50	N	N	50ec	15da	10	(Melabrian) Dúnadan Mago/Mago Maligno. Consorte de Vinyaran. Sabe 14 listas a niv. 20. 84 PP.
Fimalcá	4	32	SA/1	30	N	N	55la	40la	0	Medio-elfo Bardo. Doncella, es el objeto de deseo de Tarondor. Sabe 2 listas a niv. 10. 16 PP.
Gysiel	5	32	SA/1	25	N	N	60da	45da	25	Dúnadan Bardo. Es una artista.
Haurian	13	118	SA/1	30	N	N	130ec	120al	20	Burgués y Explorador/Delincuente. Maestro de las Chimeneas.
Kelvarguin	6	37	SA/1	20	N	N	50da	-	15	Dúnadan Animista/Sanador profano. Taxidermista en las Rynd Thannath. Sabe 13 listas a niv. 10. 18 PP.
Dedos Ligeros	7	50	SA/1	35	N	N	60da	75da	25	Dúnadan Explorador/Ladrón. Escriba y ratero. Sabe 1 lista a niv. 5. 7 PP.
Espadista	6	44	SA/1	30	N	N	70ec	55acp	20	Dúnadan Explorador/Ladrón. Escriba y ladrón.
Morchaint	8	56	SA/1	35	N	N	75la	65la	20	Dúnadan Explorador/Ladrón. Marionetista de Lamedon. Sabe 1 lista a niv. 5. 16 PP.
El Vampiro	15	124	(SA/1)	90	N	N	180ra	-	5	Muerto viviente Guerrero. Puede atacar con +90 Med. Mo. Su contacto drena 3 pto. CON/As. Ver texto para los sortilegios, etc.
Vinyaran	27	140	CO/18	35	S10	S/S	175ea	125al	0	Dúnadan Guerrero. Príncipe y Comandante del Rey. Hermano de Telemnar, tercer hijo de Minardil, y hermano del Rey Tarondor.



15.4 TABLA MILITAR GENERAL

Las siguientes abreviaturas se utilizan a continuación: Niv=Nivel; PV=Puntos de vida; CA=Clase de armadura; BD=Bonificación defensiva; Esc=Escudo; Br=Brazales; Gr=Grebas; BO=Bonificación ofensiva; MM=Bonificación de movimiento y maniobra.

CA- El código de dos letras significa la clase de armadura de la criatura en el SA (SA= Sin Armadura, C= Cuero, CE= Cuero Endurecido, CM= Cota de Malla, CO= Coraza); el número es el equivalente a la clase de armadura numérica en el Rolemaster.

ARMAS- Las abreviaturas de las armas siguen a las BO: fa-falchión, ec-espada corta, ea-espada ancha, ra-rapier, ci-cimitarra, e2-espadón, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-boleadoras, la-látigo, ear-estrella arrojada, ab-alabarda, ro-roca (Aplastamiento).

BD, Esc, Br/Gr- Las BD incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad (ej. "S10" indica "Sí, un escudo +5"). La primera letra indica en el brazo y la segunda en la pierna respectivamente. Las siglas entre paréntesis indican algunas protecciones equivalentes.

ATAQUES DE ANIMALES- Los ataques de animales empiezan con la bonificación ofensiva seguida de tres letras. La primera letra indica el tamaño del ataque, D= Diminuto, P= Pequeño, M= Mediano, G= Grande, y E= Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque, Di= Diminuto, Pi= Pico/pinzas, Em/To= Embestida, Mo= Mordisco, Ga= Garra/zarpa, Ca/Ap= Caída/Aplastamiento, Apr= Apresar/Agarrar, Cu= Cuerno/colmillo, Ps= Pisotón, Ag= Aguijón, y Ar= Arma.

Nombre	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	Prim. Gr	Sec. BO	MM BO	Notas
--------	------	-----	----	----	----	-----	-------	----------	---------	-------	-------

Guardias de la ciudad (ver sec. 7.24)

Los miembros de la Guardia llevan negras armaduras de cota de malla y una corta túnica negra adornada con la imagen plateada de un Arbol Blanco, símbolo de Gondor. Sus escudos negros con la cara cubierta de cuero también están embellecidos con el mismo símbolo de plata. Pequeñas alas negras de cuervos adornan los lados de sus yelmos altos de cimera, que están engastados con una estrella de plata en el centro de un adorno en forma de círculo.

Comandante Dúnadan 17-18 160 CO/19 45 S10 (S/S) 160ea 160al 10

Nota: Guerrero/Guerrero. (Targen) Estos Caballeros de la Guardia de élite mandan una compañía compuesta de 3-4 escuadrones de cerca de 60-100 hombres. Cada uno sabe dos listas básicas de sortilegios (1 Animista y 1 Montaraz) a niv. 5, tienen 40 PP, y llevan un Prendedor de Comandante (añade +3 al sortilegio). Sus corazas de plata +10 sirven como una CA 10. Portan escudos redondos +15, espadas anchas (enkit) +15, espadas cortas (ikit) +15, y lanzas de montar coloreadas. Se le proporcionan a cada uno tres leales caballos de guerra (de los cuales sólo dos les acompañan, y sólo uno lleva armadura, en un momento dado). La mayoría saben cuatro lenguas: Oestron, Norteño (ejem. Rhovanion o Rohirrico), Sindarin, y Adúnaico. Dunael, o Haradaico.

(Caballos de guerra) Gran Caballo 4 157 C/3 20 - - 70GPs - 20 Caballo pesado, pero muy rápido. Cuando llevan armadura, son sólo rápidos y tiene una bonificación de MM +10, pero se defienden con una CA 15 (-10).

Capitanes Dúnadan 11 11 CO/18 45 S10 S/S 125ea100acp 10 Guerrero/Guerrero. (Thangon) Estos 7 Caballeros de la Guardia mandan escuadrones de 60-100 hombres. Cada uno sabe una lista básica de Animista o Montaraz (a niv. 5), tienen 30 PP, y llevan un Anillo de Capitán (añaden +1 al sortilegio). Sus corazas de plata +10 sirven como una CA 10. Portan escudos redondos +10, espadas anchas (enkit) +10, espadas cortas (ikit) +5, y lanzas de montar coloreadas. Se le proporcionan a cada uno tres leales caballos de guerra (de los cuales sólo dos les acompañan, y sólo uno lleva armadura, en un momento dado). La mayoría saben tres lenguas: Oestron y Sindarin, y Norteño (ejem. Rhovanion o Rohirrico), Adúnaico, Dunael, o Haradaico.

Hombres de armas Dúnadan 6 100 CM/16 45 S5 (S/S) 105ea 80la 5 Guerrero/Guerrero. (Infantería pesada). Estos Ohtari utilizan espadas anchas +10 como armas básicas. Llevan dos dagas, una lanza +5, y un anket (espada larga) +5.

Hombres de armas Dúnadan 5 88 CM/16 40 S5 (S/S) 95ea 75la 5 Guerrero/Guerrero. (Infantería media). Estos Ohtari utilizan ikit (espadas cortas) +10 como armas básicas. Llevan dos dagas, una lanza +5, y un anket (espada larga) +5.

(Caballos) Caballo Mediano 3 135 C/3 15 - - 50GPs - 10 Caballo mediano. Duros y moderadamente rápidos, operan con efectividad en marcos variados. Los guerreros de la caballería los utilizan para montar en la batalla.

Arqueros Dúnadan 4 81 CM/13 30 N N 70ea 95acp 20 Guerrero/Guerrero. Dúnedain menores y burgueses. Llevan una lanza como arma secundaria, pero la emplean en las formaciones de batalla. Cuentan con espadas anchas +5 en los combates cuerpo a cuerpo.

Patrullas de la Ciudad

Milicianos Burgués 3 72 CE/9 35 S N 70la 60la 10 Guerrero/Guerrero. Dúnedain menores y burgueses. Miembros de la Asociación de los Porteros y Guardianes de las Puertas.

Dagarim Arat ena Pelennor (Ejército Real en Pelennor)

Los oficiales reales (príncipes, capitanes, y sargentos) llevan armaduras de plata y una túnica negra adornada con el Arbol Blanco, símbolo de Gondor. Sus escudos negros con la cara cubierta de cuero también están embellecidos con el mismo símbolo de plata. Los hombres de armas llevan escudos idénticos pero visten túnicas negras sin adornos. El rango se determina mediante el color de la capa y el plumaje de un hombre. Los Guerreros Reales (Q. "Arohtari"; sing. "Arohtar") llevan dos plumas blancas en lo alto de sus yelmos de plata. Los Caballeros Reales (S. "Arequain"; sing. "Aroquen") llevan yelmos negros con plumas negras, y los sargentos de plata con plumas negras. Los Príncipes y otros Señores llevan yelmos únicos y utilizan ropajes completamente distintos, aunque las túnicas negras son obligatorias.

Señor-Capitán Dúnadan 20 165 CO/20 85 S25 (S/S) 185ea160acp 10 Guerrero/Guerrero. Estos Antiguos Caballeros Reales (S. "Arequain laur") mandan de tres a siete compañías, cada una de cerca de 100 hombres. Cada uno sabe dos listas básicas de sortilegios (1 Animista y 1 Montaraz) a niv. 5, tienen 40 PP, y llevan un Prendedor de Señor-Capitán (añade +3 al sortilegio). Sus corazas de plata +10 sirven como una CA 10. Portan escudos redondos +15, espadas cortas (ikit) +15, espadas anchas (enkit) +10, y lanzas de montar coloreadas. Se le proporcionan a cada uno tres leales caballos de guerra (de los cuales sólo dos les acompañan, y sólo uno lleva armadura, en un momento dado). La mayoría saben cuatro lenguas: Oestron, Norteño (ejem. Rhovanion o Rohirrico), Sindarin, y Adúnaico, Dunael, o Haradaico.

Capitanes Dúnadan 15 160 CO/19 50 S15 (S/S) 155ec150acp 10 Guerrero/Guerrero. Estos Caballeros Reales mandan compañías de cerca de 100 hombres. Cada uno sabe una lista básica de Animista o Montaraz (a niv. 5), tienen 30 PP, y llevan un Anillo de Capitán (añade +1 al sortilegio). Sus corazas de plata +10 sirven como una CA 10. Portan escudos redondos +10, espadas cortas (ikit) +10, espadas anchas (enkit) +5, y lanzas de montar coloreadas. Se le proporcionan a cada uno tres leales caballos de guerra (de los cuales sólo dos les acompañan, y sólo uno lleva armadura, en un momento dado). La mayoría saben tres lenguas: Oestron y Sindarin, y Norteño (ejem. Rhovanion o Rohirrico), Adúnaico, Dunael, o Haradaico.

(Caballos de guerra) Gran Caballo 4 155 C/3 25 - - 65GPs - 25 Caballo pesado, pero muy rápido. Cuando llevan armadura, son sólo rápidos y tiene una bonificación de MM +10, pero se defienden con una CA 15 (-5).

Sargentos de Grupo Dúnadan 10 105 CM/15 45 S10 (S/S) 120ec 93acp 10 Guerrero/Guerrero. Los Guerreros dúnedain o dúnedain menores son los más experimentados y/o condecorados del ejército. Magníficamente entrenados, son buenos jinetes y expertos arqueros. Sus cotas de malla están adaptadas para armas de proyectil. Con frecuencia cabalgan en la batalla, pero normalmente luchan a pie. Un Arohtar utiliza un eket (espada corta) +10 como arma básica. Llevan dos dagas, una lanza +10, y un anket (espada larga) +5.

Sargentos Dúnadan 6 100 CM/14 40 S5 S/S 105ec 80acp 10 Guerrero/Guerrero. (Ver Sargentos de Grupo). Estos Arohtari utilizan ikit (espadas cortas) +10 como armas básicas. Llevan dos dagas, una lanza +5, y un anket (espada larga) +5.

Nombre	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/	Prim. Gr	Sec. MM BO	MM BO	Notas
(Caballos)	Caballo Mediano	3	130	C/3	20	-	-	45GPs	-	15	Caballo mediano. Duros y moderadamente rápidos, operan con efectividad en marcos variados. Los sargentos los utilizan para montar en la batalla.
Hombres de armas	Dúnadan	4	85	CM/13	40	S5	N	90ea	75la	10	Guerrero/Guerrero. Dúnedain menores y burgueses. Llevan una lanza como arma secundaria, pero la emplean en las formaciones de batalla. Cuentan con espadas anchas +5 en los combates cuerpo a cuerpo.
Artesanos & Sirvientes											
Cocineros	Burgués	3	45	SA/1	10	N	N	60ha	35da	10	(Guerrero/Guerrero).
Herreros/Peones	Burgués	4	50	C/6	15	N	S/N	75mt	65la	10	(Guerrero/Guerrero).
Artesanos	Burgués	3	40	SA/1	20	N	N	55la	30da	20	(Guerrero/Guerrero).
Sirvientes	Burgués	2	20	SA/1	5	N	N	35ma	10da	5	(Guerrero/Guerrero).
Otros residentes de la ciudad											
Peregrinos/Refugiados	Variable	2	20	SA/1	5	N	N	35la	10da	5	(Guerrero/Guerrero).
Guerreros	Variable	4	65	CE/9	30	S	N/S	70ec	75acp	10	(Guerrero/Guerrero).
Ladrones	Variable	3	45	SA/1	15	N	N	65ec	53ac	15	(Explorador/Ladrón).
Comerciante	Variable	3	52	SA/1	5	N	N	55da	45la	5	(Guerrero/Guerrero).
Rufianes	Variable	3	54	CE/10	35	S	N/S	75ea	75ac	10	(Explorador/Delincuente).
Perros	Variable	4	80	SA/3	30	-	-	45MMo	35PGa/	30	Bestia callejera. RA/MR.

15.5 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro*	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4	Niv. 5	Niv. 6	Niv. 7	Ciud. Made.	Pelen.	Harland
Ocasión (%)	70	65	60	50	40	30	20**	70	25	65
Distancia (km)	.4	.4	.4	.4	.4	.4	.4	.4	1.5	.8
Tiempo (horas)	.25	.5	.5	.5	.5	.5	1	.25	.5	.5
Peligros/Trampas + inanimadas	1-5	1-5	1-5	1-5	1-4	1-4	1-3	1-7	1-10	1-6
Animales ç	6-8	6-8	6-8	6-8	5-6	5-6	4-5	8-11	11-25	7-10
Pobladores comunes										
Trabajando/Jugando/Ganduleando ++	9-25	9-28	9-30	9-33	7-37	7-35	6-35	12-28	26-48	11-21
En tránsito	26-30	29-33	31-36	34-39	38-43	36-42	36-40	29-32	49-63	22-25
Alborotado	31-35	34-37	37-40	40-42	44-45	43-44	41	33-41	64-65	26-27
Comercial										
Ensayador/Recaudadores de impuestos	36	38	41	43	46	45	42	42	66	28
Contraband.	37-41	39-42	42-44	44-45	47	46	-	43-47	67	29-34
Comerciant.	42-43	43-44	45-46	46-47	48-49	47-48	43-45	48	68	35-39
Vendedor	44-53	45-53	47-54	48-54	50-55	49-53	46-48	49-56-	40-49	
Casual										
Actores/Juglares	54-55	54-55	55-56	55-56	56	54	-	57	69	50
Mendigos/Lisiados	56-58	56-57	57-58	57	57	-	-	58-59	70	51
Viajeros corrientes	59-61	58-60	59-60	58-59	58	55	49	61-62	71-74	52-55
Mensajeros	62	61	61	60	59-60	56-57	50-52	63	75	56
Nobles	63	62	62	61-62	61-63	58-61	53-56	-	76	57
Peregrin./Refugiados	64	63	63	63	64	62	57	64-65	77	58
Sacerdot./Clérigos	65	64	64	64	65	63	58	66	78	59
Potencialmente peligrosos										
Aventurero.	66	65	65	65	66	64	59	67	79	60
Mercenari.	67-68	66-67	66-67	66	67	65	60	68-69	80	61-62
Refugiad./Peregrinos	69-71	68-69	68-69	67-68	68-69	66	61	70-73	81	63-65
Marineros	72	70	70	69	70	67	62	74	82	66-69
Soldados	73-74	71-73	71-72	70-71	71	68	63	75	83	70-71
Espías	75	74	73	72	72	69	64	76	84	72
Rastreado./Buscadores	76	75	74	73	73	70	65	77	85	73
Vigilante./Fanáticos	77	76	75	74	74	71	66	78	86	74
Peligrosos										
Criminal	78-80	77-78	76-77	75-76	75-76	72	67	80-83	87	75-79
Cortabols	81-83	79-81	78-80	77-78	77-78	73	68	84-87	88	80-83
Asaltado./Bandoleros	84-86	82-84	81-82	79-80	79	74	69	88-92	89-90	84-87
Rateros	87-89	85-87	83-85	81-83	80-81	75-76	70	93	91	88-89
Militares/Guardia de la Ciudad @										
Vigilante	90-91	88-90	86-89	84-88	82-87	77-83	71-78	-	-	90
Patrulla de guardias	92-95	91-95	90-95	89-95	88-95	84-92	79-88	94-97	-	91-95
Unidad de milicianos	96-97	96-97	96-97	96-97	96-97	93-95	89-92	98	92-96	96-97
Unidadde soldados	98	98	98	98	98	96-98	93-98	-	97-98	98
Inusual/Especial	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00

Uso de la tabla de encuentros y sus códigos:

El Director de Juego debería determinar el paradero del grupo y su columna correspondiente y entonces tirar por un posible encuentro. El período de tiempo cubierto por un encuentro puede ser tanto el Tiempo dado en la Tabla como el tiempo que tarda el grupo en cubrir la Distancia dada en la Tabla, el que sea más corto. Si una tirada de encuentro es igual o menor a la Posibilidad de Encuentro dada en la tabla, se debe hacer una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza del mismo.

Un encuentro no requiere siempre de un combate o una actividad similar; un grupo puede evitar o aplacar algunos de los peligros que hay más arriba con la acción apropiada o unas buenas tiradas de maniobras. Esta tabla sólo le da al DJ una guía para los encuentros con lugares y criaturas potencial o inusualmente peligrosas.

*- Dependiendo del periodo, Minas Tirith tiene unos únicos habitantes o una mezcla muy variada de ellos. Generalmente, si hay un encuentro la probabilidad de encontrar a alguien de una raza/cultura dada se desglosa como sigue (tira un d100): 1-60= dúnadan/dúnadan inferior; 61-75= hombre del norte; 76-90= campesino (ejem. eridoranos, eredrim, gondorianos variados, etc.); 91-95= dunlendinos; 96-98= sothrones; 99-100 otros (incl. elfos, enanos, etc.).

** - Estas cifras asumen que uno pertenece al séptimo círculo, el cual es una área fuertemente guardada y restringida. Si uno no pertenece allí, es mucho más probable que tengan lugar los "encuentros".

+ - Trampas como los mecanismos de defensa en las murallas y los niveles más altos. Riesgos en calles normales en los niveles inferiores; ejem. tráfico denso, un carro fuera de control, basura lanzada desde una ventana, el agujero abierto de una alcantarilla, una teja que cae, etc.

ç - Los animales de los Campos del Pelennor pueden ser de tipo normal. Otros animales incluirían: perros, gatos, palomas, otras aves, murciélagos, caballos (desbocados), serpientes, pulgas, arañas, ratas, ratones, etc.

++ - Depende de la hora del día y el vecindario.

- En lugar de la resolución normal para la raza/cultura, utiliza la siguiente: 1-80 dúnadan/dúnadan inferior; 80-87= hombre del norte; 87-95= campesinos (ejem. eridoranos, eredrim, gondorianos variados, etc.); 96-97= dunlendinos; 98-99= sothrones; 100= otros (incl. elfos, enanos, etc.).

@ - La Guardia del Rey, las patrullas de la ciudad, y el Ejército Real están compuesto casi por entero de soldados o milicianos dúnadan o dúnadan inferiores.

16 APÉNDICE

A causa de las consideraciones por espacio, no podemos razonablemente definir todos los términos peculiares que se encuentran en este módulo. Podemos, sin embargo, proporcionar un muestreo de la mayoría de los términos y conceptos usados comunmente. Recuerda que la mayoría de los términos y traducciones propios que proceden de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* aparecen en el lugar apropiado.

16.1 TERMINOLOGÍA

Almenas - Una escotadura en el merlón (parapeto) que se parece a una "dentadura espaciada" con aberturas alternativas (alféizares) y secciones que proporcionan protección (merlón).

Andor - (S. "Tierra de los dones"). Nombre sindarin para Númenor (Oesternesse).

Anórien - (S. "Tierra del Sol"; R. "Solendino"). Aunque es técnicamente una provincia, Anórien es esencialmente un feudo real en el norte de Gondor. Fundado por Anarion, su capital se encuentra en Minas Anor (más tarde llamada Minas Tirith). Anórien abarca todas las tierras al norte del río Erui, al sur del río Onodló (Entaguas), al este de la Corriente de Mering, y al oeste del Anduin.

Arnor - (S. "Tierra del Rey" o "Tierra Real"). Abarca la mayor parte de Eriador, Arnor es de los dos "Reinos en el Exilio" el que se encuentra más al norte. Constituye el Reino del Norte, mientras que Gondor—su región hermana—es el Reino del Sur. Fundada por Elendil el Alto en el año 3320 S.E., en Arnor se asentaron los Fieles númenóreanos que huyeron de la Caída de Númenor. Estos dúnedain dominaron a los grupos indígenas eridoranos hasta el colapso del reino. En el año 861 T.E., Arnor se dividió en tres estados sucesores - Arthedain, Cardolan, y Rhudaur.

Arthedain - (S. "Reino de los Edain"). Originalmente la porción noroeste de Arnor, Arthedain se independizó en el año 861 T.E. Sobrevivió como reino dúnadan hasta que las fuerzas del Rey Brujo de Angmar lo invadieron en el año 1974 T.E. Con su colapso, el último resto del Reino del Norte pasó al olvido. El nombre de Arthedain lo comparte su relati-

vamente uniforme, aunque pequeña, población adan (dúnadan) (sing. "Arthadan").

Aspillera - Una estrecha abertura en una muralla para disparar proyectiles.

Baranduin - (S. "Río Largo Marrón y Dorado"; W. "Brandivino").

Barbacana - Una construcción exterior que contiene la puerta de un castillo.

Bastión - Una pequeña torre suspendida de una muralla o torre y que proporciona fuego de flanco.

Beffraen - Un pueblo relativamente primitivo que se encuentra al sur de Minhiriath, los beffraen son parientes de los drúedain, o woses, de Drúwaith Iaur (la antigua región Púkel). Como los montañeses de Rhudaur y de otras regiones de las estribaciones de las Montañas Nubladas, son también descendientes del antiguo pueblo conocido como los meblion bron.

Biselado - Base inclinada de una muralla o torre que desvía hacia arriba los ataques con arietes.

Camino Verde - (S. "Men Galen"). Sección del antiguo camino del norte entre Bree y Tharbad, el camino verde atraviesa Cardolan. Se llama así a causa de la hierba que crece entre las losas del pavimento.

Cardolan - (S. "Tierra de Rojas Colinas" o "Tierra de las Rojas Colinas"). Cardolan es la zona más densamente poblada de la antigua Arnor y contiene importantes poblaciones de dunlendinos, eridoranos, hombres del norte y dúnedain, y también grupos de beffraen. En la parte más al sur de Arnor, Cardolan fue un reino dúnadan separado desde el año 861 T.E. hasta el 1409 T.E. Se colapsó bajo el peso de los angmarim del Rey Brujo, su último Príncipe gobernante pereció mientras luchaba en las Quebradas de los Túmulos, en la frontera con el Bosque Viejo.

Corsarios - Originalmente descendientes de Castamir ("el Usurpador") de Gondor y sus seguidores, los capitanes que huyeron de Gondor en los últimos días de la Lucha entre Parientes (1432-47 T.E.). Este grupo tomó control de Umbar en el año 1448 T.E.. Después, comenzaron a ser asociados con las incursiones marítimas y se les denominó "corsarios". Más tarde el término empezó a asociarse con cualquier pirata que estuviera basado en Umbar o a lo largo de las costas del Harad.

Cortina - Una sección recta de la muralla.

Daen Coentis - (Du. "Pueblo de habilidad"). Antepasados de los dunlendinos e (indirectamente) de los drúedain (woses) de las Montañas Blancas. Los eredrim de Dor-en-Ernil son descendientes de los daen coentis. Esta raza olvidada es la población humana indígena de la mayor parte de lo que es ahora el oeste y centro de Gondor. Animistas, supersticiosos y trabajadores, dejaron una abundante cantidad de tallas de piedra y estructuras megalíticas en colinas y altos valles que declararon así sagrados. Trazaron sus linajes a través de la línea femenina y reverenciaron a la Madre Tierra (una manifestación de Yavanna) como diosa superior. Su lengua, el daenael, es a menudo llamado dunael antiguo, del que los dunlendinos engendraron el idioma dunael.

Dique - Un terraplén artificial como una muralla de tierra hecha por el hombre; también una excavación.

Dúnedain - (S. "Edain del Oeste"; sing. "dúnadan"). Estos hombres altos son descendientes de los edain que se establecieron en la isla de Númenor en el continente occidental en el 32 S.E. Los dúnedain volvieron para explorar, comerciar, colonizar, y más tarde conquistar grandes regiones a lo largo de las costas occidentales, meridionales y orientales de Endor durante la Segunda Edad. Desgraciadamente, su ansia de poder les llevó a intentar una invasión de las Tierras Imperecederas de los Valar (Valinor). Como resultado, Eru (El Único) destruyó su isla patria en el 3319 S.E. Los llamados "Fieles" se opusieron a la política y el odio hacia los elfos que propiciaron esta "Caída". Los Fieles fueron salvados cuando Númenor se hundió, y navegaron hacia oriente, hacia la parte noroccidental de la Tierra Media. Allí fundaron los "Reinos en el Exilio", los reinos de Arnor y Gondor. Aunque escasamente poblado, Arthedain (en Arnor) contiene la proporción más alta de Fieles y la cultura dúnadan más pura de todo Endor. Muchos grupos de "infieles" (o "númenóreanos negros") también sobrevivieron, viviendo en colonias y estados independientes como Umbar.

Dunlendinos - (Du. "Daen Lintis"). Una dura raza de hombres comunes que en su mayoría emigró en la Segunda Edad desde las Montañas Blancas. La mayoría se asientan en Eriador, con la concentración más abundante en las Tierras Brunas, al este de Enedwaith. Son descendientes de los daen coentis y poseen una complexión media o robusta, con ralos cabellos castaños y pieles morenas o rubicundas. Los hombres miden alrededor de 1,70 metros y las mujeres 1,65. La mayor parte son montañeses o pastores amantes de las colinas, y se les conoce por diversos nombres: dunmen, pueblo dúnico, dunlanders, eredrim, los montañeses de las Montañas Blancas, etc.

Eldar - (Q. "Elfos"; "Pueblo de las estrellas"). Los calaquendi (Q. "Elfos de la Luz"), que hicieron el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas.

Eriador - Todo el territorio al norte del río Isen y entre las Montañas Azules (S. "Ered Luin") y las Montañas Nubladas (S. "Hithaeglir"). Su límite septentrional se halla a lo largo de la cadena de tierras altas que se extienden hacia el norte de Carn Dûm y alcanza la Bahía de Hielo de Forochel. Algunas crónicas emplazan la frontera meridional a lo largo de la línea limitada por los ríos Agua Gris (S. "Gwathlo") y de los Cisnes (S. "Glanduin"). La mayoría sostiene que ese área del norte es la tradicional frontera occidental de Gondor. Eriador se puede traducir aproximadamente como las "Tierras Vacías" e incluye las regiones de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur, Arthedain y algo de las Tierras Brunas y Enedwaith.

Foso - Una zanja defensiva.

Galería - Una galería de madera voladiza a menudo temporal que sobresale en lo alto de una muralla.

Gondor - (S. "Tierra de Piedra"). También conocido como el Reino del Sur, Gondor es el gran reino dúnadan que se halla al oeste de Mordor y al norte de la Bahía de Belfalas. Incluye varias regiones: (en el sentido de las agujas del reloj, desde el norte) Calenardhon (Rohan a partir del 2510 T.E.), Anórien, Ithilien, Lossarnach, Lebennin, Belfalas, Lamedon, Anfalas (incluyendo Pinnath Gelin), y Andrast. Osgiliath sobre el Anduin sirvió como capital gondoriana hasta el año 1640 T.E., cuando el trono se trasladó a Minas Anor (Minas Tirith).

Gran Plaga, la - Terrible plaga que golpeó a Rhovanion en el año 1635 T.E. y se extendió a través de Gondor desde el año 1636 al 37 T.E.

Ithilien - (S. "Tierra de la Luna"; R. "Lunalendina"). Aunque técnicamente es una provincia, Ithilien es esencialmente un feudo real en el norte de Gondor. Fundada por Isildur, su capital se encuentra en Minas Ithil (más tarde llamada Minas Morgul). Ithilien abarca toda la tierra al norte del río Poros, al sur de las Ciénagas de los Muertos (Nindalf), al este del Anduin, y al oeste de Mordor. El río Ithildun fluye a través del centro de la provincia, dividiéndola en dos partes: Forthilien (Ithilien del Norte) y Harithilien (Ithilien del Sur).

Harad - (S. "Sur"). La vasta región localizada debajo del río Harnen, al sur de Gondor y Mordor. Aunque (periódicamente) autónoma, Umbar está en Harad. (Ver a continuación Umbar).

Khazad-dûm - (Kh. "Mansión de los enanos"; S. "Hadhondron"; O. "Phurunargian"). Es también conocido como Moria: (S. "Abismo Negro"), el Negro Foso, y las Minas de Moria.

Lórien - (S. "Tierra de los Sueños"). También conocida en varias épocas como Lothlórien (S. "la tierra en la que sueñan las flores"), Laurelindórean (S. "la tierra del valle del oro cantor"), Lórinand, Lindórinand (N. "la tierra de los cantores"), y Dwimordene (R. "el valle de los fantasmas"). El Bosque Dorado fue formalmente establecido por Galadriel en el 1375 T.E., aunque varios Elfos Nandor la precedieron allí a ella.

Lossarnach - (S. "Florida Arnach"). Región cercana al nacimiento del río Erui. Lossarnach se encuentra entre las Montañas Blancas (al norte) y las provincias de Anárion (al noreste) y Lebennin (al sur).

Lucha entre Parientes, la - Guerra civil gondoriana. La Lucha entre Parientes tuvo lugar entre el año 1432 T.E. y el 1447 T.E. y midió a las fuerzas de Castamir "el Usurpador" contra el Rey Eldacar.

Matacán - Una galería voladiza en lo alto de una muralla o una torre con ranuras (agujeros homicidas) en el suelo desde los cuales pueden lanzarse o dispararse proyectiles hacia abajo contra el enemigo.

Merlón - La posición defensiva protegida que se localiza en lo alto de una muralla o torre.

Montañas Blancas - (S. "Ered Nimrais"). Montañas cubiertas siempre de nieve las cuales transcurren en arco desde el este en el Cabo de Andrast y terminan por encima de Minas Anor (Minas Tirith), justo al oeste del Anduin. Los Pasos de la Muerte cruzan bajo las Montañas Blancas entre el Valle de la Grada (al norte) y Erech (al sur). De carácter alpino, las Montañas Blancas se alzan hasta altitudes bien por encima de los 3.350 metros.

Mota - Un enorme montículo defensivo.

Noeg Echor - (S. "Dique Circunvalante"). Ver a continuación Rammas Echor.

Noldor - (Q. “Conocimiento”; alt. “Elfos profundos”). Segundo linaje de los eldar.

Númenor - (S. “Tierra del Oeste” o “Oesternesse”). La enorme y fértil isla continente se localizó en medio del Gran Mar (S. “Belegaer”) desde su creación a comienzos de la Segunda Edad hasta su destrucción en el año 3319 S.E. El hogar más occidental de los mortales hombres, Númenor era llamado a menudo Andor (S. “tierra de los dones”, porque fue un regalo por la ayuda de los edain en la lucha contra Morgoth durante la Primera Edad. Desde el año 32 S.E. hasta su Caída (A. “Akallabêth”), los hombres altos (edain) ocuparon Númenor y comenzaron a llamarse dúnedain (númenóreanos). Estos hombres orgullosos fueron los antepasados de la raza dúnadan que más tarde dominó la parte occidental de Endor.

Ogiliath - (S. “Fortaleza [o Ciudadela] de las Estrellas”). Originalmente fundada como capital de Gondor, Osgiliath se encontraba a ambos lados del Anduin, justo al norte de la confluencia del Gran Río y el Ithilduin y a corta distancia al noreste de Minas Tirith. Es la ciudad más grande del Reino del Sur, y es el hogar de la Piedra Maestra, la Palantír principal (hasta que el objeto se perdió durante la Lucha entre Parientes). Osgiliath fue saqueada en el año 1437 T.E. y sufrió grandes penalidades durante la Gran Plaga de 1636 al 37 T.E. Después de la Plaga, se transfirió el trono real a Minas Anor (Minas Tirith), pero el gran puerto continuó siendo importante hasta que los orcos lo asolaron en el año 2475 T.E. La mitad oriental de la ciudad la capturaron los ejércitos de Sauron en el año 3018 T.E., y la mitad occidental en el año 3019.

Parapeto - Un terraplén de tierra o una muralla sobre el cual un defensor puede disparar.

Patio interior - Un patio encerrado.

Pelargir - (S. “Garth de las Naves Reales”). Gran ciudad portuaria sobre el Anduin. La fundaron los Fieles de Númenor en el año 2350 S.E., es la ciudad más antigua de Gondor. Pelargir es la capital de Lebennin y sirve como sede de la Flota Real.

Pelennor - (S. “Tierras Valladas”). Es el área de 96.000 acres que rodea Minas Tirith y que cerca el Rammas Echor. Con cerca de 24 kilómetros de diámetro. Pelennor consiste principalmente en ondulados pastizales y tierras de labranza.

Puente levadizo - Un puente que puede ser levantado y bajado.

Quebradas de los Túmulos - (S. “Tyrn Gorthad”). Antiguo cementerio, las Quebradas de los Túmulos constituyen el más antiguo y reverenciado de los cementerios de los adan. La hierba que cubre los túmulos contienen pasadizos y tumbas reales, y corona los páramos del noroeste de Cardolan.

Rammas Echor - (S. “la Gran Muralla del Círculo Exterior”). Originalmente llamada Noeg Echor, la Rammas Echor es un enorme sistema de murallas que rodea los Campos del Pelennor. Primero consistió en un ancho y profundo foso que rodeaba un alto terraplén. Más tarde, hacia el final de la T.E., una formidable muralla rodeó el terraplén.

Rastrillo - Una parrilla vertical y corrediza con puntas agudas que sirve como barrera para la puerta.

Silvanos - Todos los elfos que no sean eldar.

Sindar - (S. “Elfos Grises”, también “Elfos del Crepúsculo”). Los sindar no son ni moriquendi ni eldar.

Sureños - Término utilizado en Gondor para los hombres de Harad (haradrim) o Umbar (umbarim o umbareanos).

Talud - Una muralla inclinada, más gruesa (biselada) en su base.

Tharbad - (S. “Cruce de Caminos”). Puerto fluvial fortifi-

cado que está a ambos lados del río Gwathló en el punto donde el antiguo camino del norte se encuentra con el antiguo camino del sur. Los númenóreanos la fundaron en la Segunda Edad, es la principal ciudad de Cardolan.

El término dúnedain se refiere a los númenóreanos y a sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad, y una rica cultura de influencia élfica. El adúnaico es su lengua nativa. **Torre del homenaje** - También llamado alcázar, es el baluarte interior independiente y autodefendible, de un castillo o casa señorial.

Torreón - Un bastión.

Tronera - Una abertura especialmente diseñada desde la cual el defensor dispara proyectiles, como una aspillera o un agujero en una gruesa muralla que proporciona acceso a una aspillera.

Umbar - (S. “Hado”; también “Morada Maligna”). Ciudad portuaria y región costera que la rodea que se localiza al este de Harad, al otro lado de la Bahía de Belfalas de Gondor. El gran estuario de Umbar y las numerosas bahías más pequeñas proporcionan refugios para los corsarios que atacan el flanco sur de Gondor. Los hombres de Númenor la fundaron en la Segunda Edad, varios grupos que ocupan Umbar están enemistados con el Reino del Sur: los númenóreanos negros, los corsarios y los haradrim.

16.2 ABREVIATURAS

SISTEMAS DE JUEGO

SA *El Señor de los Anillos*
RM *Rolemaster*

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

AGI Agilidad (SA/RM)
ADI Autodisciplina (RM)
CON Constitución (SA/RM)
RAP Rapidez (RM)
EMP Empatía (RM)
FUE Fuerza (SA/RM)
INT Inteligencia (SA)
I Intuición (SA/RM)
MEM Memoria (RM)
PRE Presencia (SA/RM)
RAZ Razonamiento (RM)

TÉRMINOS DE JUEGO

AM Artes marciales
As Asalto
BD Bonificación defensiva
BO Bonificación ofensiva
CA Clase de Armadura
Car Características
Crit Impacto crítico
D Dado o dados
DJ Director de Juego
D100 Dado percentil
JRF Juego de rol de fantasía
Mod Modificador
mb moneda de bronce
mc moneda de cobre
me moneda de estaño
mh moneda de hierro

mj.....	moneda de jade
mm.....	moneda de mithril
mo.....	moneda de oro
mp.....	moneda de plata
N.....	nivel
PJ.....	Personaje Jugador
PNJ.....	Personaje No Jugador
PP.....	Puntos de poder
R o Rad.....	Radio
TR.....	Tirada de resistencia

TÉRMINOS DE LA TIERRA MEDIA

A.....	Adûnaico
Be.....	Bethteur (Elfo Silvano)
C.E.....	Cuarta Edad
Cir.....	Cirth o Certar
Du.....	Dunael (Dunlendino)
D.....	Daenael (Dunael antiguo)
E.....	Edain
El.....	Eldarin
H.....	Hobbítico (dialecto Oestron)
Har.....	Haradaico (Haradrim)
Hob.....	El Hobbit
Kd.....	Kuduk (antiguo hobbítico)
Kh.....	Khuzdul (Enano)
LN.....	Lengua Negra (Morbeth)
O.....	Oestron (lengua común)
Or.....	Orco
P.E.....	Primera Edad
Q.....	Quenya
R.....	Rohirrico
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
SdIA.....	Señor de los Anillos
Si.....	Elfo Silvano
T.E.....	Tercera Edad
Teng.....	Tengwar
V.....	Variag
Wo.....	Woses (Drúedain)

LECTURAS SELECCIONADAS

Fonstad, Karen Wynn. *Tolkien Atlas de la Tierra Media*. Barcelona: Timun Mas, 1993. © 1991 Karen Wynn Fonstad.

Tolkien, J.R.R. *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro, 1985. © 1937, 1951, 1966 George Allen & Unwid Ltd.

Tolkien, J.R.R. *El Señor de los Anillos I: La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Minotauro, 1977. © 1966 George Allen & Unwid Ltd.

Tolkien, J.R.R. *El Señor de los Anillos II: Las dos Torres*. Barcelona: Minotauro, 1979. © 1966 George Allen & Unwid Ltd.

Tolkien, J.R.R. *El Señor de los Anillos: El retorno del Rey*. Barcelona: Minotauro, 1980. © 1966 George Allen & Unwid Ltd.

Tolkien, J.R.R. *El Señor de los Anillos: Apéndices*. Barcelona: Minotauro, 1987. © 1966 George Allen & Unwid Ltd.

Tolkien, J.R.R. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro, 1984. © 1977 George Allen & Unwin Ltd.

Tolkien, J.R.R. *Cuentos Inconclusos I: La primera edad*. Barcelona: Minotauro, 1988. © 1980 George Allen & Unwin Ltd.

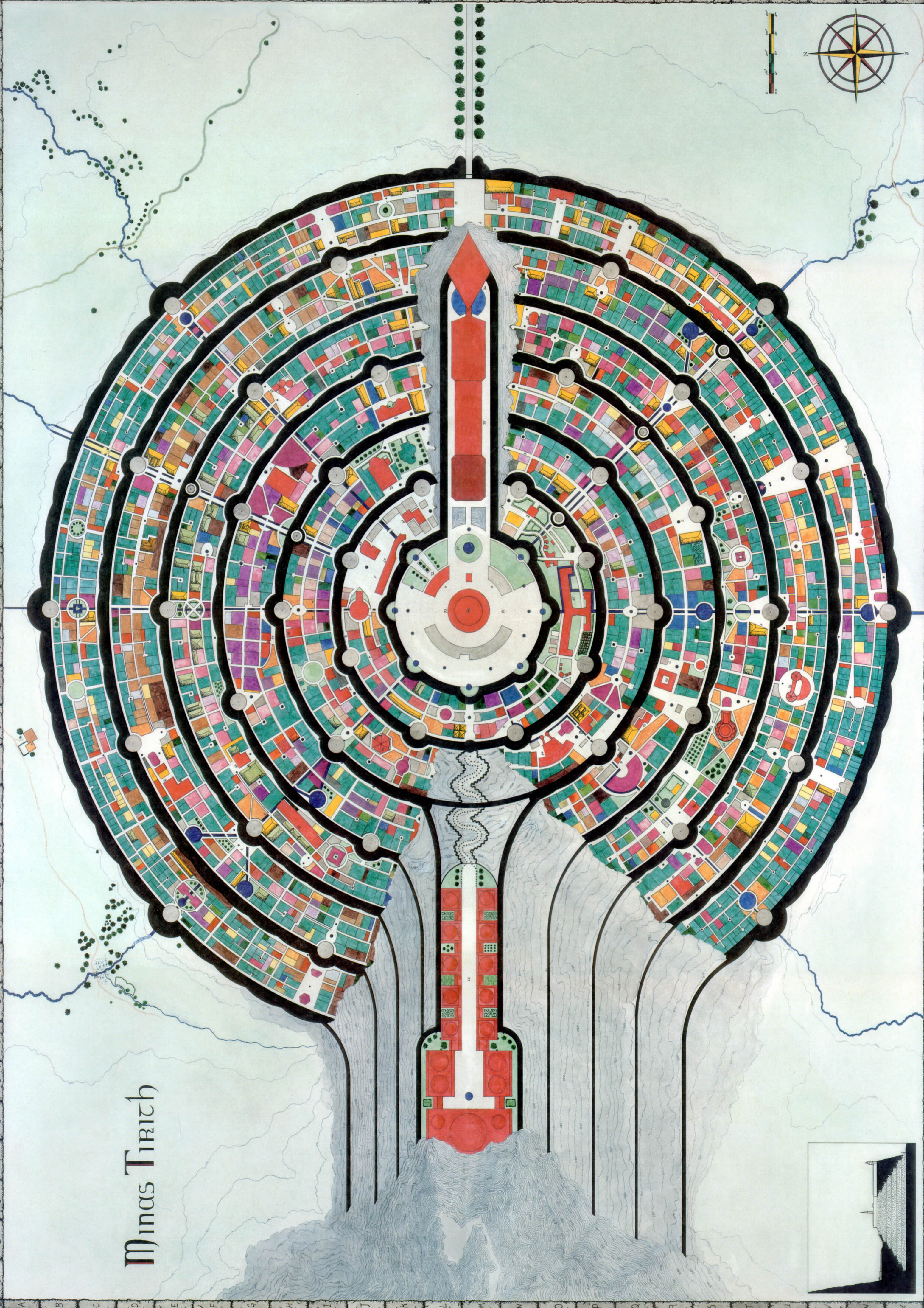
Tolkien, J.R.R. *Cuentos Inconclusos II: La segunda edad*. Barcelona: Minotauro, 1989. © 1980 George Allen & Unwin Ltd.

Tolkien, J.R.R. *Cuentos Inconclusos III y IV: La tercera edad y los Druedain, los Istari, las Palantari*. Barcelona: Minotauro, 1989. © 1980 George Allen & Unwin Ltd.

Este trabajo se basa en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, en particular en los apéndices de *El regreso del Rey*, el tercer volumen de la trilogía. Se ha realizado un gran trabajo para asegurarse que no haya ningún conflicto con cualquier otra fuente de material primaria. Ya que el material de las series de ICE deriva de las historias de la Tercera Edad, *El Señor de los Anillos* queda como recurso más eficaz.

El *Silmarillion* y los *Cuentos Inconclusos* pueden proporcionar información crucial para las campañas realizadas durante la Primera y Segunda Edad de la Tierra Media. El primero es ciertamente clave para cualquier visión en profundidad sobre el conjunto de la cosmología.

Minas Tirith





Lamedon

Tarlantag

Colombel

Echning

Aug Lamedon

Cirit

Rungló

Spachlin

Glanhix

Nan Requain

Dor-en-Erniz

Gulraan

Seam

Cúm Taran

Linhix

Cinich Dunkanin

Ammanaur

Galibun

Fannilond

Belfalas

Lebinnevee

Echir

Anduin

Mechin

Tolfalas

Eichel Tuain

Mecrast (Mechrasc)



Ereyn-in-Onadlo

Forichilien

Udún

Anórien

Calenhad

Min-Rimmon

Erelos

Tauvan-in-Druedain

Eitenach

Amen Din

Lochen

Celos

Lossamach

Minas Tirath

Ereyn Aannen

Minas Aachen

Erui

Lebennin

Sarrich

pelaryin

harrichilien

Loeg Balimua

Geasul

haudh-in-Guanún

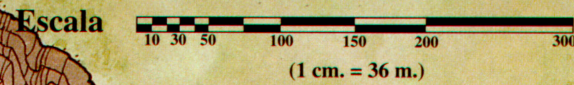
Tin Echard

Achaad Pores

Poros

MINAS TIRITH

La Ciudad del Sol

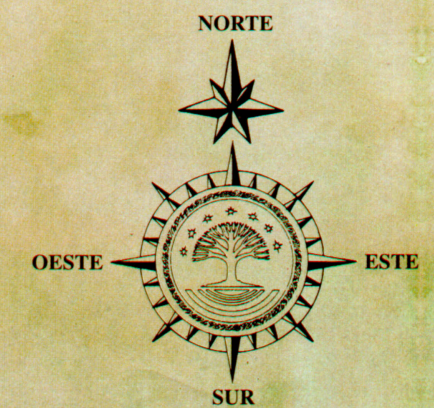


Leyenda de la clave de los edificios

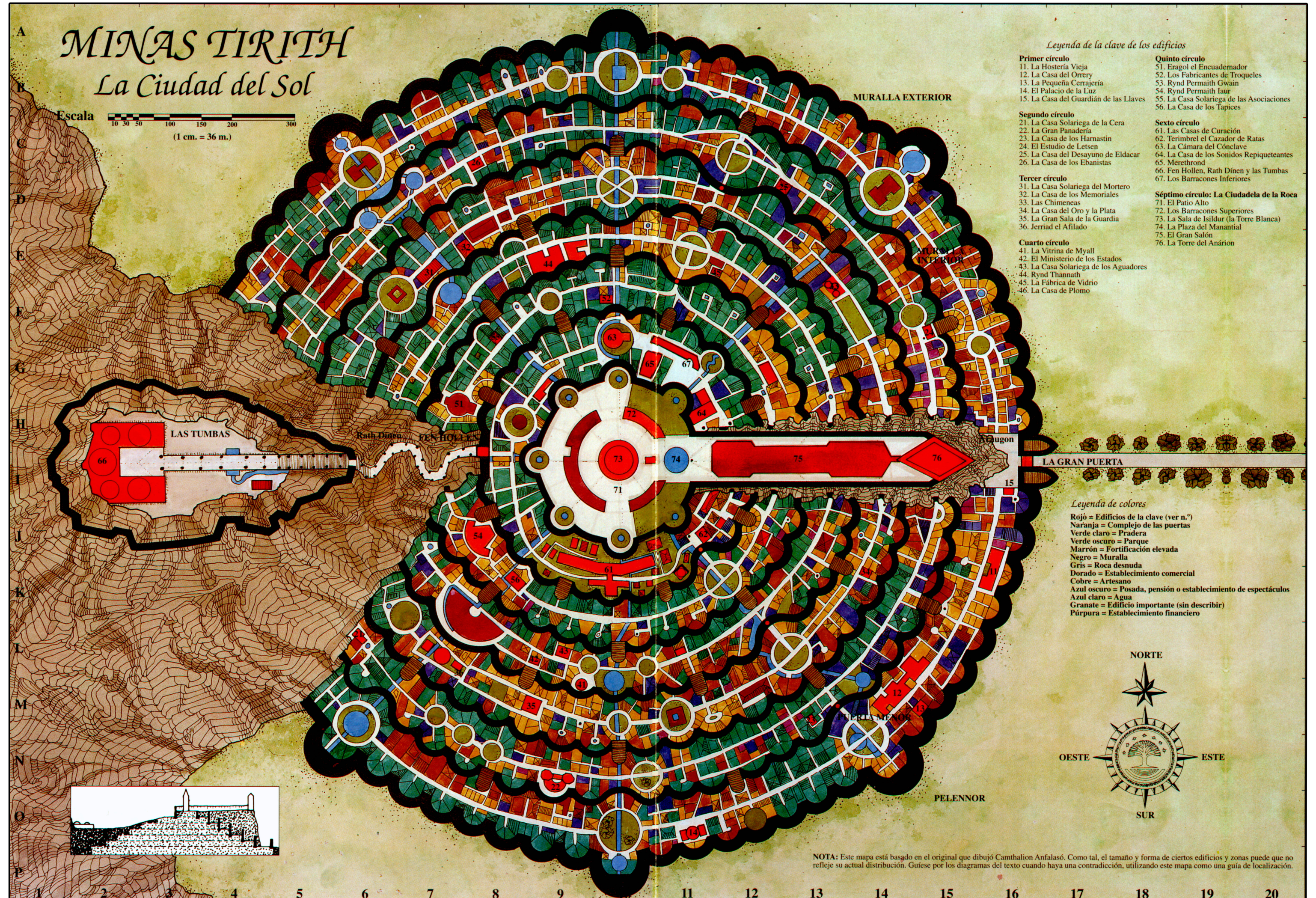
- | | |
|--|---|
| Primer círculo | Quinto círculo |
| 11. La Hostería Vieja | 51. Eragol el Encuademador |
| 12. La Casa del Orrery | 52. Los Fabricantes de Troqueles |
| 13. La Pequeña Cerrajería | 53. Rynd Permaith Gwain |
| 14. El Palacio de la Luz | 54. Rynd Permaith Iaur |
| 15. La Casa del Guardián de las Llaves | 55. La Casa Solariega de las Asociaciones |
| | 56. La Casa de los Tapices |
| Segundo círculo | Sexto círculo |
| 21. La Casa Solariega de la Cera | 61. Las Casas de Curación |
| 22. La Gran Panadería | 62. Terimbrel el Cazador de Ratas |
| 23. La Casa de los Harmastin | 63. La Cámara del Cónclave |
| 24. El Estudio de Letsen | 64. La Casa de los Sonidos Repiqueteantes |
| 25. La Casa del Desayuno de Eldacar | 65. Merethron |
| 26. La Casa de los Ebanistas | 66. Fen Hollen, Rath Dinen y las Tumbas |
| | 67. Los Barracones Inferiores |
| Tercer círculo | Séptimo círculo: La Ciudadela de la Roca |
| 31. La Casa Solariega del Mortero | 71. El Patio Alto |
| 32. La Casa de los Memoriales | 72. Los Barracones Superiores |
| 33. Las Chimeneas | 73. La Sala de Isildur (la Torre Blanca) |
| 34. La Casa del Oro y la Plata | 74. La Plaza del Manantial |
| 35. La Gran Sala de la Guardia | 75. El Gran Salón |
| 36. Jerriad el Afilado | 76. La Torre del Anáron |
| Cuarto círculo | |
| 41. La Vitrina de Myall | |
| 42. El Ministerio de los Estados | |
| 43. La Casa Solariega de los Aguadores | |
| 44. Rynd Thannath | |
| 45. La Fábrica de Vidrio | |
| 46. La Casa de Plomo | |

Leyenda de colores

- Rojó = Edificios de la clave (ver n.º)
- Naranja = Complejo de las puertas
- Verde claro = Pradera
- Verde oscuro = Parque
- Marrón = Fortificación elevada
- Negro = Muralla
- Gris = Roca desnuda
- Dorado = Establecimiento comercial
- Cobre = Artesano
- Azul oscuro = Posada, pensión o establecimiento de espectáculos
- Azul claro = Agua
- Granate = Edificio importante (sin describir)
- Púrpura = Establecimiento financiero



NOTA: Este mapa está basado en el original que dibujó Camthalion Anfalasó. Como tal, el tamaño y forma de ciertos edificios y zonas puede que no refleje su actual distribución. Guíese por los diagramas del texto cuando haya una contradicción, utilizando este mapa como una guía de localización.



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P

1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Minas Tirith



Edición 2^ª por Vecino398, Marzo 2011
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores modulos de rol que en años pasados jugué...
Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a
la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido
rescatar todos estos modulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net

y

cavernaderol.blogspot.com

