



New Big Hall

Bienvenidos a la gran ciudad capital de los Estados Unidos de Ansalance. Es una de las ciudades más importantes del mundo moderno, debido a la concentración de poderes económicos y políticos que alberga. Todos los estados civilizados mantienen embajadas permanentes en New Big Hall, desde los elfos de Alorf, hasta los orgullosos görn del norte de Anthos. También las mayores compañías tecnológicas tienen una sede en la capital, aquellas que

por motivos de relevancia internacional no pueden hacerlo, establecen relaciones comerciales con el propio gobierno federal para mejorar sus relaciones con la poderosa urbe Ansaliana.

Es una ciudad muy antigua, cargada con el peso de siglos de expansión cultural y étnica. En el pasado los fundadores creyeron que la ciudad debía ser el centro del mundo y marcaron sus intenciones fundando decenas de gremios de exploradores que aportaran los conocimientos de un gran número de civi-

lizaciones y culturas a la gran capital de los Estados Unidos de Ansalance, haciéndola más rica. Para muchos de sus habitantes, New Big Hall ha sido sinónimo de prosperidad económica y manantial de cultura, ya que muchos eruditos famosos iniciaron sus andaduras intelectuales en la universidad de esta gloriosa ciudad. Sin duda alguna es una ciudad destinada a convertirse en la capital de un gran y próspero imperio.

Distrito Blackstone

El distrito de Blackstone está situado al este de la ciudad, y ocupa una cuarta parte de la extensión de la misma. En los orígenes, este era el distrito en el que se asentaron las clases trabajadoras. Los edificios conservan el estilo antiguo de la ciudad, con muros altos de ladrillo y casas amontonadas sobre laberínticas calles estrechas y, la mayoría, pestilentes —algunas de ellas sin adoquinar y sucias por excrementos de caballo y shumak—.

Es conocido por ser “*el distrito que nunca duerme*”, el suburbio, el hogar de los maleantes y los ladrones, no es un lugar muy apropiado para las gentes de bien. En sus calles se respira el ambiente de las ciudades de la época del auge industrial, pudiéndose ver incluso a día de hoy las altas chimeneas de las fábricas como restos de la expansión de la industria mecánica de antaño. También puede verse todavía algunas calles antiguas con casas de madera, como las de los antiguos colonos del este de Ansalance, algo que le confiere al distrito un halo rancio y pasado de moda. Los hogares se apiñan junto a casinos, burdeles, cantinas y casas de juego clandestinas. Por ello el índice de delincuencia es el mayor de toda la ciudad. La desidia de las autoridades ha provocado que el control efectivo del distrito sea de la familia mafiosa de los *Smithbackers*, dirigida por la semi-humana *Olanna Smith*, hija de un legendario héroe de la antigua república que llegó a ser presidente de los Estados Unidos. Un lugar peligroso lejos de representar la riqueza cultural de la ciudad.

Distrito James Palace

El distinguido distrito James Palace está ubicado en la parte norte de la ciudad, sobre la colina *Isil*, en lo que tradicionalmente fue considerado un lugar de pureza según las antiguas tradiciones anteriores a la *Guerra de las Eras*.

Todo el distrito se encuentra rodeado por una muralla que lo aísla de la *Zona Industrial Mallory* y del bullicioso *New Town*. Las puertas se hallan abiertas durante el día a los visitantes, turistas y comerciantes que tienen sus negocios en el distrito, pero se cierran durante la noche y sólo aquellos que dispongan de un pase especial podrán cruzarlas antes del amanecer.

Tanto las empresas ligadas al gobierno, como las residencias de políticos, militares de alto rango, y miembros destacados de la aristocracia se encuentran en esta zona. El área más valorada es la plaza de *Lord James Camtren*, donde se encuentra una estatua de hierro del famoso fundador del distrito y capitán general de la *West Fargo* durante la *Guerra Roja*.

La seguridad es excelente, y ningún ratero de la ciudad se atreve a poner sus pies en el distrito. Las calles son patrulladas día y noche por un cuerpo policial de la élite Occulum, los Centinelas Prax, quienes además escoltan a algunos políticos más relevantes y custodian los accesos a James Palace.

Los habitantes del distrito gozan de un elevado nivel adquisitivo, por ello es común ver mansiones rodeadas por amplios jardines de abedules y sauces, además de ser fácil encontrar pequeñas aeropistas privadas para que sus acaudalados dueños eviten las tediosas colas del Aeropuerto Central *Bugg's Airport*.

New Town

New Town recibe este nombre porque este distrito fue reedificado tras la *Guerra Oscura*. Durante el conflicto, la armada *Khith* guiada por los Luna Negra, redujo a escombros el anterior barrio, llamado “*Ilathurn*”, en busca de una secreta capilla Bendecana, que jamás se encontró.

Gracias a la remodelación, este distrito se ha convertido en el núcleo de New Big Hall. En él se pueden encontrar todos los servicios y las comodidades de una ciudad cosmopolita y multicultural: bibliotecas, servicios médicos, el gran teatro *Majestic*, el majestuoso *Bugg's Airport* y los cuatro puentes mecánicos que comunican la ciudad sobre el río *Dawson*. Las avenidas son anchas y bulliciosas, sus edificios son sólidas cons-

trucciones de ladrillo y piedra, y sus calles adoquinadas permiten la circulación de automóviles entre los jinetes y los conductores de carruaje. Sin duda New Town es lo que el visitante de la ciudad espera encontrar cuando llega por vez primera, y probablemente el lugar más característico de la ciudad.

Antigua Zona Bendecana

La Antigua Zona Bendecana se encuentra en la parte oeste de la ciudad, en ella se encuentra la vieja torre de hechicería de la extinta orden, llamada “*Bendecio*”, construida a finales de la *Guerra de los Dorados*. En aquella época los traicioneros hechiceros levantaron tres torres idénticas (la del Alto Sacerdote en las Montañas Fronterizas, la de New Big Hall y la de Asgorn) con el objetivo de formar a nuevos practicantes de magia y ponerlos al servicio de la república, probablemente ya instruyéndoles en la conspira futura. Debido a esta desafortunada colaboración con el gobierno, los Bendecanos Púrpura se convirtieron en la orden teócrata más rica e influyente de todo el Viejo Continente. Fue en esta época cuando se construyó la *Denvey Academy* a escasa distancia de la torre, la que más tarde, se convertiría en la universidad más prestigiosa de todo el país.

Durante la Guerra Oscura, al igual que el resto de enclaves de la orden, tanto la torre como la academia fueron asaltadas por la West Fargo por el temor de que la influencia que el poderoso Alto Sacerdote ejercía sobre algunos de sus acólitos se hubiera extendido.

En la actualidad los recintos han sido restaurados siguiendo el estilo arquitectónico empleado por el nuevo gobierno en los edificios oficiales. El glifo del Occulum ondea gloriosamente en lo alto de ambos edificios, simbolizando el cambio próspero ocurrido tras la guerra. La universidad, actualmente sigue siendo la más prestigiosa de todo el país, aunque ahora se rige por patrones más sólidos, elevando más aún la excelencia de sus estudiantes. Mientras, la torre permanece vacía, probablemente como almacén archivístico gubernamental.



Penitence

Situada al este del estado de New Big Hall, se encuentra la vieja Penitence, una ciudad que ha vivido siempre en convivencia con forajidos y cazadores de recompensas de todo el país. Fundada poco después que la gran capital, este lugar fue el emplazamiento federal de la prisión *Mallory*, ubicada unos kilómetros al norte de la propia ciudad. Durante sus primeros años de existencia a Penitence tan solo acudían los cazadores de recompensas y valientes grupos de comerciantes de ganado. Con el tiempo fue convirtiéndose en una ciudad con un oscuro renombre, “*la ciudad de la muerte de plomo*”, en respuesta a los múltiples tiroteos que tenían lugar cada semana. Los habitantes de Penitence, la mayoría, eran forajidos y criminales de toda talla, lo que a menudo desembocaba en serios problemas para los apacibles y escasos trabajadores honrados de la ciudad. Con el tiempo se instalaron diversos grupos de seguridad, para evitar que las actividades delictivas y los

asesinatos empañaran las actividades comerciales de la creciente ciudad. Pero ninguno de ellos surtió el efecto esperado hasta que la cárcel fue clausurada tras la segunda Guerra del Colmillo. A partir de ese momento los grupos de forajidos y los cazadores de recompensas pasaron a segundo término y la ciudad empezó a prosperar lentamente.

El Consejo de la ciudad junto al alcalde görn, *Handuin Eggñer* establecieron una nueva ley que permitiría a partir de entonces liderar la seguridad del lugar y obtener así la estrella de “*Sheriff*”. Cada cinco años se celebra el torneo *Pistola Rápida*, en el cual puede presentarse cualquier ciudadano que lleve viviendo en una serie de duelos no-letales (disparos a las piernas o a los brazos) en los que se emplean armas de fuego tipo revólver o pistola. El vencedor será el Sheriff de la ciudad durante cinco años, cobrando un cuantioso estipendio y alojándose en la casa del *Guardián de la Peniten-*

cia, nombre que recibe en honor a la ciudad. Durante muchos años este ha sido el sistema de elección que ha utilizado el gobierno de la ciudad para proclamar al jefe de la autoridad. Este hecho se ha visto modificado con la llegada del Occulum, ahora la prefectura es quién decide cuándo se realiza un nuevo torneo elector. Actualmente la ciudad también está protegida con unidades de Centinelas Prax, además de los hombres del Sheriff.

Generalmente Penitence es una ciudad de paso para muchos viajeros, cazadores de recompensas y rhiders. Sigue manteniendo su clásico aspecto de ciudad del este. Sus edificios principales siguen siendo de madera, incluso los edificios más importantes. Este estilo ha pasado a ser tradicional en todo el estado, de hecho es uno de los emblemas arquitectónicos más representativos de las ciudades del este de Ansalance. Al encontrarse en un lugar comunicado por ferrocarril, sigue siendo un punto de encuentro muy frecuentado por forajidos y atracadores de bancos, que pese a estar vigilados por la seguridad de élite del gobierno, siguen utilizando las viejas rutas montañosas que se cruzan con esta ciudad. Penitence es un lugar en el que aún se respira el ambiente cálido y agreste de las viejas ciudades que se expandieron por Ansalance a principios de siglo.



Puerto Sur

Esta gran ciudad del sur es sin duda alguna la más grande de entre todas las ciudades portuarias del este de Ansalance. Es también la más antigua de todas ellas, sus orígenes remontan a la era del *Páranos*. Cuando los humanos empezaban a navegar por Fyrian, este era el enclave más concurrido de todos, era el puerto nexo entre el norte y el sur. Actualmente es una ciudad bulliciosa y claramente comercial. Durante los años posteriores al descubrimiento de Linae, Puerto Sur fue creciendo tanto en importancia como en tamaño, albergando decenas de escuelas de navegación, astilleros y puestos comerciales repletos de exóticos objetos venidos de las costas occidentales de Linae. Aquí es donde pueden verse incluso a día de hoy los gigantescos submarinos transoceánicos “Buggeder”, maravilla de la tecnología antigua que tan solo podía verse en esta ciudad. Sus calles recuerdan a menudo a las antiguas ciudades medievales de la costa norte del Viejo Continente. Sus edificios más representativos están contruidos en piedra blanca, con ela-

borados grabados claramente inspirados en las culturas del este de Linae. Sus calles son un interminable mercado que se extiende por todas las arterias de la ciudad hasta desembocar en los puertos. Un lugar apropiado para comerciar o preparar unas buenas vacaciones exóticas hacia el lejano continente de Linae.

Se caracteriza por disponer de diversos puertos, uno de ellos es el *Timm*, construido inicialmente para albergar a los titánicos Buggeder que parten hacia el lejano y exótico Linae. Actualmente sigue siendo un puerto activo, el más grande de todo Ansalance, donde zarpan los submarinos y también barcos hacia el este. Es también un puerto comercial, diversas compañías tienen aquí sus almacenes y astilleros, aunque principalmente es un puerto destinado a las rutas internacionales. Su aspecto se caracteriza por estar marcado claramente por el estilo de la nueva era tecnológica, repleta de pasarelas metálicas, grúas y otros artilugios mecánicos que facilitan las tareas en el puerto.

También puede encontrarse, no lejos del puerto Timm, el puerto *Privado Smith*. Construido mucho antes de la Guerra Oscura por orden del expresidente Sodown Smith con el objetivo de albergar todos los vehículos marinos que poseía el aventurero ghobb. A día de hoy este puerto se ha convertido en un lugar privado, al que solo puede accederse si se es miembro de la *Sociedad de Navegantes Smith & Esling*, grupo dedicado especialmente a la exploración submarina pero que alberga también a otros exploradores y marineros. Es un puerto que todavía mantiene el estilo clásico de los puertos del siglo pasado, construido en piedra y ladrillo.

La ciudad tiene como emblema sus numerosos puertos, la gran mayoría, contruidos en piedra y manteniendo una estructura de muros defensivos en los que aún se conservan, de forma ornamental, los viejos cañones görn que tanto sirvieron durante la Guerra Roja. En cada uno de los puertos pueden verse los cuarteles de la marina Ansaliana. Especialmente durante los últimos años la actividad militar se ha incrementado en favor de reforzar ese punto en la geografía de Ansalance. Se dice que en parte, la reforma militar de los puertos de la ciudad fue diseñada para eliminar la piratería, que recientemente ha crecido en las costas de todo el país.



OCEANO FYRIAN



MAR DE LA
DESOLACION

MAR FANTASMA

