

La tierra de harat



LA COMPAÑÍA



LA TIERRA DE HARAD

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.0 INTRODUCCIÓN	4	16.1 Robo en el Barrio de los Pobres	56
1.1 Definiciones y Términos	4	16.2 La caravana perdida	56
EL LEJANO HARAD		16.3 Excursión al oasis	56
2.0 INTRODUCCIÓN	7	16.4 La marca de Sangarunya	56
2.1 Panorámica general	7	16.5 Otras ideas para aventuras	57
2.2 Historia de Bozisha-Miraz	7	EL GRAN HARAD	
2.3 El Lejano Harad después del 1640 T.E.	8	17.0 INTRODUCCIÓN	57
3.0 LA TIERRA DEL LEJANO HARAD	8	17.1 Historia	58
3.1 Geografía	8	17.2 La cuenta de los años	59
3.2 Clima	10	18.0 LA TIERRA DE SÍRAYN	60
3.3 Vientos y tormentas desérticas	10	18.1 Clima	60
4.0 FLORA Y FAUNA	11	18.2 Geografía	62
4.1 La vida en las tierras de Raj	11	19.0 FLORA Y FAUNA	62
4.2 El desierto	16	19.1 Kirmlesra	62
4.3 Seres sobrenaturales del Haradwaith	16	19.2 Isra	63
5.0 PUEBLOS Y CULTURAS	17	19.3 El Sára Bask	64
5.1 Religión	17	19.4 Chennacatt	65
5.2 Cultura y rasgos	19	19.5 Las Tûr Betark	65
5.3 Los honnin	20	20.0 PUEBLOS Y CULTURAS	66
6.0 POLÍTICA Y PODER EN EL LEJANO HARAD	24	20.1 Los ayten	66
6.1 Gobierno	24	20.2 Los yatali-gan	67
6.2 Tresti y el Dar	25	20.3 Los danak	68
6.3 La guerra en el Haradwaith	25	20.4 El pueblo de Nár	69
6.4 El tesoro	27	20.5 Los habitantes de la ciudad	70
7.0 ECONOMÍA	27	21.0 POLÍTICA Y PODER	75
7.1 El Bozisha-Dar	27	21.1 Sectas oscuras	75
7.2 Las colinas	28	21.2 Organizaciones de los pueblos libres	76
7.3 Las profundidades del desierto	28	21.3 Gente importante	78
8.0 ORGANIZACIONES Y GRUPOS	28	22.0 ECONOMÍA Y COMERCIO	84
8.1 Las familias de la élite	28	22.1 Monedas	84
8.2 Los gremios	28	22.2 Importaciones y exportaciones	84
8.3 Los amos del poder	29	22.3 Rutas comerciales	85
8.4 Los clanes	29	23.0 LAS CIUDADES DE SÍRAYN	86
8.5 El colegio de chamanes	29	23.1 Tûl Isra	86
9.0 GENTE IMPORTANTE	30	23.2 Tûl Harar	89
9.1 Líderes del Bozisha-Dar	30	23.3 Charnesra	90
9.2 Un líder de Tresti	32	23.4 Tyarett	93
10.0 BOZISHA-DAR	33	23.5 Rask	94
10.1 La Katedrala y las Siete Mansiones	33	23.6 Baud Selen	94
10.2 El Recinto del Vendedor y el Sevet Kovina	40	23.7 Tartaust	94
10.3 Los distritos comerciales y el barrio del Municipio ..	40	24.0 LUGARES DE INTERÉS EN LAS CIUDADES	97
10.4 Residencias	41	24.1 Las Aguas de Samaub	97
10.5 Sedes gremiales	41	24.2 El Mono Azul	97
10.6 Plaza de las Caravanas	41	24.3 El Palacio de Tûl Isra	103
10.7 El Barrio de los Mercaderes y el Barrio de los Pobres	41	24.4 La Prisión Real	103
10.8 Las Casas de los Comerciantes y el Puerto	42	24.5 El Campanario	104
10.9 Los territorios circundantes	42	24.6 El Templo Tayee	105
11.0 LA CIUDAD DE TRESTI	42	24.7 El Martillo Borracho	105
11.1 Distribución de Tresti	43	25.0 LUGARES DESTACADOS	108
11.2 Vida diaria en Tresti	45	25.1 Tarnett Bazain	108
12.0 UNA FORTALEZA EN EL DESIERTO	45	25.2 Ghabaras	109
12.1 La historia de la djebel de Gusar	45	25.3 Murnett	111
12.2 La distribución de la djebel de Gusar	46	25.4 Moghóly Dask	111
13.0 OTROS LUGARES DE INTERÉS	49	25.5 Bar Falin	116
13.1 El oasis de Sud Sicanna	49	25.6 Aksari	116
13.2 La finca del vendedor de hielo	51	25.7 Fhûl	116
13.3 El Gran Oasis	52	26.0 ARTEFACTOS DE PODER	117
14.0 OTRAS CIUDADES HARADAN	53	27.0 ESCENARIOS CORTOS	118
14.1 Bûr Esmer	53	27.1 La cripta de Kathaud Izain	118
14.2 Tûl Póac	54	27.2 El camino de Narad-dûm	118
15.0 RUTAS COMERCIALES	55	27.3 ¿Espiar o morir?	118
16.0 IDEAS PARA AVENTURAS	56	28.0 EL GRAN HARAD EN OTRAS ÉPOCAS	119
		29.0 TABLAS	120

1.0 INTRODUCCIÓN

El agua se arremolinaba, oscura y profunda, en torno a los pilares del viejo puente. Mairan se estremeció: no era un gran nadador, y las corrientes del Sîresha le recordaban para incomodidad suya que no era más que un simple mortal. ¿Por qué había ido a las ruinas de la ciudad de Charnesra? Los sensatos evitaban en lo posible aquél lugar o se aventuraban entre sus murallas desmoronadas bien armados y acompañados, no viajaban desde Tûl Isra en una caravana sólo para despedirse de la seguridad que ofrecía al adentrarse en el corazón de la ciudad abandonada. Y eso era lo que acababa de hacer Mairan. Pero no se arrepentiría de nada si tan solo consiguiese con su insensato arrojito hacerse con la maravillosa espada llamada Gaibirausk.

Esta arma, que según las leyendas familiares otorgaba a quien la empuñase destreza inigualable en la lucha y gran poder de convicción en el diálogo, poblaba siempre los sueños de Mairan. Quizá los poderes de la hoja le hiciesen ganar a su padre la vida de comodidad que tanto merecía en su vejez y le ayudasen a rescatar a su hermana Ania de las atenciones tan poco halagüeñas de Tartas Izain. A medida que había crecido el poder e influencia de Izain en la corte, la fortuna de la familia de Mairan había menguado. Ahora su padre iba a ser encarcelado, o a sufrir un destino peor, por sus deudas, y mejor no imaginar lo que le ocurriría a Ania. Sólo la Gaibirausk podría devolverle la prosperidad a la familia.

Mairan se deshizo de aquellos funestos pensamientos y continuó cruzando el traicionero puente hacia la ribera norte. En toda la estructura de piedra se abrían enormes agujeros y tan sólo caminar se hacía difícil. Correr era imposible. El joven estaba musitando una oración de gratitud por no tener que apresurarse en cruzar aquella superficie tan poco fiable cuando llegó a sus oídos el golpeteo de unos cascos. ¿Quién más acecharía entre las ruinas? Mairan se giró para otear la orilla sur y ahogó un grito. El gran amuleto que portaba sobre su pecho el jinete, en cuya superficie podía verse el ojo sin párpado, aplastó toda esperanza de clemencia por parte de su oponente: era uno de los Silenciosos, y no era su misión atracarle ni capturarlo. Todo Tayb con atavíos de guerra pretendía sólo una cosa: la muerte ritual del enemigo. Mairan desenvainó la espada.

USO DE ESTE LIBRO

Jugar a rol es cómo una novela en vivo en la que los jugadores asumen el papel de protagonistas. Todos se unen para escribir una historia en la que nunca faltan aventuras, y contribuyen a crear un nuevo mundo y asombrosas leyendas que nadie ha oído antes.

Esta serie de suplementos está ideada como herramienta para Directores de Juego (DJ) que deseen dirigir aventuras o campañas ambientadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos son estudios completos y listos para jugar de zonas muy específicas, y se diseñaron para poder usarlos con un mínimo esfuerzo adicional. Cada uno contiene datos basados en los sistemas de los juegos de rol de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster Fantasía*. De todas maneras pueden adaptarse con facilidad a la mayoría de los reglamentos. Se hace hincapié en las pautas creativas, no en las normas fijas.

EL LEGADO DEL PROFESOR TOLKIEN

Todos los módulos se basan en un análisis exhaustivo e intentan alcanzar el grado de calidad que suele asociarse con el legado de Tolkien. Por ello se emplean datos lingüísticos, culturales y geológicos racionales y todos los elementos que no sean originales sino interpretaciones se han añadido poniendo un cuidado extremo, de forma que se adapten a los parámetros y esquemas pertinentes. ICE no pretende con ello afirmar que su perspectiva es la correcta o la única posible, sino que esperamos que el lector

pueda apreciar los aspectos más importantes del proceso creativo y los personajes relacionados con la zona descrita.

Recuerda que la fuente básica de información es la obra del doctor J.R.R. Tolkien. Las obras póstumas publicadas por su hijo Christopher nos permiten saber más detalles sobre el mundo de la Tierra Media. Nuestros suplementos parten de *El hobbit* y *El señor de los anillos*, aunque se han elaborado poniendo cuidado en que no contradigan cualquiera de las otras fuentes.

1.1 Definiciones y términos

En todos los suplementos se emplean los siguientes términos y abreviaturas.

1.1.1 ABREVIATURAS

SISTEMAS DE JUEGO

SA	El Señor de los Anillos
RMF	Rolemaster Fantasía

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

AGI	Agilidad (RMF, SA)
ADI	Autodisciplina (RM)
CON	Constitución (RMF, SA)
EMP	Empatía (RMF)
FUE	Fuerza (RMF, SA)
INT	Inteligencia (SA)
I	Intuición (RMF, SA)
MEM	Memoria (RMF)
PRE	Presencia (RMF, SA)
RP	Rapidez (RMF)
RAZ	Razonamiento (RMF)

TÉRMINOS DE JUEGO

AM	Artes Marciales
As o A	Asalto
BD	Bonificación Defensiva
BO	Bonificación Ofensiva
Ca	Clase de Armadura
Car	Característica
Crit.	Impacto crítico
D	Dado o dados
D100	Tirada de dado porcentual
DJ	Director de Juego
JRF	Juego de rol fantástico
mb	moneda(s) de bronce
mc	moneda(s) de cobre
me	moneda(s) de estaño
mh	moneda(s) de hierro
mj	moneda(s) de jade
mm	moneda(s) de mithril
mo	moneda(s) de oro
Mod	Modificador
N	Nivel (de experiencia o hechizo)
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	Adunaico
Ap	Apsaico

C.E.	Cuarta Edad
Cir	Cirth o Certar
Dn	Daenael (o antiguo dunlendino)
Du	Dunael (dunlendino)
E	Edain
El	Eldarin
H	Hobbítico (variante del oestrón)
Har	Haradrim
Hob	Hobbit
Kd	Kuduk (antiguo hobbítico)
Kh	Khuzdul
LN	Lengua Negra
Mon	Montaños
Mû	Mûmakani
O	Oestrón
Or	Orco
Om	Oriental
P.E.	Primera Edad
Q	Quenya
R	Rhírlico
Rh	Rhovanion
S	Sindarin
S.E.	Segunda Edad
SdIA	El Señor de los Anillos
Si	Elfo silvano
T.E.	Tercera Edad
Ta	Tazinain
Teng	Tengwar
V	Variag
Wm	Womaw
Wo	Wose (drúedain)

1.1.2 DEFINICIONES Y TERMINOLOGÍA

La mayoría de los términos y traducciones propios de *El hobbit* y *El señor de los anillos* aparecen en el cuerpo del texto, pero aquí incluimos ciertas definiciones cruciales relacionadas con conceptos particularmente importantes.

Adena: (sing. “Aden.”) Una confederación apysan que reside en Hyarn, Elorna y Mirëdor, al suroeste de Endor.

Ámbar del desierto: Un material duro, traslúcido y muy apreciado similar al ámbar común pero de color plateado.

Apysaico: La familia lingüística predominante al suroeste de Endor. Suele estar vinculado con los pueblos apysan (pl. “apysani”), un grupo que se desplazó al oeste atravesando el Ered Harmal en dos grandes migraciones. Los primeros hablantes del apysaico se asentaron al suroeste del Lejano Harad, en las zonas a las que llamaron Hyarn, Elorna, Mirëdor, Drel y Pel. La segunda oleada de apysani penetró en Harad unos 1500 años más tarde y se hizo con el control del Lejano Harad. Es más correcto denominar a sus lenguajes apysaico nuevo o norteño, dado que su habla está muy influenciada por el haradaico.

Arroyo: En haradaico, cauce formado en la falda de una colina por las tormentas.

Avari: (Q. “Renuentes”, sing. “Avar”) Los avari, conocidos también como elfos silvanos, son los más numerosos de entre los Primeros Nacidos. Todos los elfos que no son eldar son avari. Por otro lado, todos los avari son moriquendi o “elfos oscuros”.

Belegaer: (S. “Gran Mar”; también conocido como “Mar Separador”). El Belegaer, el océano al oeste de la Tierra Media, separa Endor de Aman (las “Tierras Imperecederas”). Las aguas del Belegaer confluyen al sureste con las del Haragaer formando el Metharn (Hyarnúmente) en Drel.

Bozisha-Dar: (Har./Ap. “Don de la Diosa”). La principal ciudad de Raj, la fértil región en la meseta al sureste del Lejano Harad, y la más grande de las dos ciudades del Lejano Harad. La ciudad, llamada por los hablantes de oestrón Puerto Implacable, se alza en el punto en el que el río Rijesha desemboca en la Gran Bahía de Tulwang. Muchas veces se alude a Bozisha-Dar simplemente como “Dar”.

Bozisha-Miraz: (Har./Ap. “Dote de la Diosa”). El nombre en apysaico del sur del Lejano Harad.

Bozishnarod: (Har. “Pueblo de la Diosa”). Los habitantes del Lejano Harad.

Brij-Mijesec: (Har. “Colinas de la Luna”). Las colinas que parten hacia el este desde la ciudad de Bozisha-Dar.

Bûr Esmer: Importante ciudad comercial situada al suroeste del Lejano Harad. Bûr Esmer se encuentra en la gran carretera llamada Men Falas (S. “Camino de la Costa”), a unos 240 kilómetros al oeste de Bozisha-Dar. Se alza a orillas del río Sîres.

Corsarios: Los capitanes descendientes originales de Castamir de Gondor (“el Usurpador”) y sus seguidores que huyeron de Gondor al final de la Lucha de Parientes (T.E. 1432-47). Este grupo se hizo con el control de Umbar en el año 1448 T.E. Más tarde comenzaron a ser conocidos por su piratería y recibieron el nombre de “Corsarios”. Posteriormente el término se amplió para incluir a cualquier pirata con base en Umbar o en las costas de Harad.

Covshek-pust: (Har. “Hombres de los Páramos”). Los haradrim que habitan en las regiones más áridas del territorio, sobre todo en torno al Ogladalo Vatra.

Djebel: Una colina desértica rocosa.

Drúedain: (O. “Woses”, “Pueblo Drû”; Wo. “Drughu”, “Drûgs”; Q. “Rúatani”; S. “Salvajes”, sing. “Drúadan”). Los drúedain, apodados normalmente “los salvajes del bosque”, pueden encontrarse en escabrosos y primigenios terrenos boscosos como el Tawar-in-Drúedain al noreste de Gondor, el Taur Andrast junto a las faldas del borde suroeste de las Montañas Blancas, y los Eryn Vorn (S. “Bosques Negros”) de Eriador del sur. Son unos habitantes de los bosques (y quienes mejor conocen este terreno) que no se asimilaron ni convivieron con otras razas, sino que prefieren una vida más difícil y salvaje en rincones remotos: de ahí su nombre. Son bajos, fornidos y casi no tienen vello en el cuerpo, por lo que no se parecen a ninguno de los otros tipos de humano. Los woses poseen ciertos poderes como encantadores y formas de magia propias y exclusivas, y guardan sus lugares sagrados con extrañas tallas a imagen de ellos mismos (*hombres pûkel*). Se dice que estas esculturas poseen “cualidades relacionadas con los seres vivos”, como vista y movilidad.

Dúnedain: (S. “Edain del Oeste”, sing. (Dúnadan). Estos hombres altos son los descendientes de los edain que colonizaron el continente insular occidental de Númenor en torno al año 32 S.E. Los dúnedain regresaron para explorar, comerciar, colonizar y posteriormente conquistar varias zonas de las costas oeste, sur y este de Endor durante la Segunda Edad. Por desgracia su orgullo y ansias de poder les impulsaron a intentar invadir las Tierras Imperecederas de los Valar. Como resultado, Eru (el Único) destruyó su isla natal en el año 3319 S.E. Los apodados “Fieles” se enfrentaron al modo de obrar y al celoso odio a los elfos que provocaron la “Caída”. Los Fieles se salvaron cuando Númenor se hundió y navegaron hacia el este, al norte de la Tierra Media, donde fundaron los “Reinos en el Exilio”, los reinos de Arnor y Gondor. También sobreviven muchos grupos de “Infieles” (o “númenóreanos negros”), que viven en colonias y estados independientes como Umbar. Seis de los oligarcas conocidos como los Valdacli son señores dúnadan. Dominan las Siete Tierras.

Eldar: (Q. "Elfos", "Pueblo de las Estrellas", sing. "Elda"). Los calaquendi (Q. "Altos Elfos") que emprendieron el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas. Se componen de las estirpes de los Vanyar, Noldor y Teleri.

Gaj, el: (Har. "Arboleda"). El bosque seco al sur de las Colinas de la Luna.

Gondor: (S. "Tierra de Piedra"). Gondor, conocido también como el Reino del Sur, es el gran reino dúnadan al oeste de Mordor y al norte de la Bahía de Belfalas. Osgiliath, en el Anduín, fue la capital gondoriana hasta el año 1640 de la T.E., cuando se llevó el trono a Minas Arnor (Minas Tirith). Pelargir, en el Anduín, es el principal puerto de Gondor.

Guardia de Junast: Fuerza de guerreros fanáticos que han jurado proteger el lugar donde reposan los restos de Junast.

Harad: (S. "Sur"). La vasta zona bajo el río Harnen, al sur de Gondor y Mordor. Aunque de vez en cuando es autónoma, Umbar se encuentra en Harad. También se conoce a la región como Haradwaith, un nombre que hace referencia a los pueblos de la región.

Haradaico: La familia lingüística predominante en el norte de Harad (Cercano Harad). El haradaico está emparentado con el haradrim (haradwaith). Sin embargo los haradrim del sur suelen hablar diversas variantes del apysaico (norteño).

Haradrim: (S. "Pueblo del Sur" o "Sureños"). Llamados también los haradwaith. Están formados por diversas confederaciones de pueblos que hablan haradaico y apysaico y que residen en Harad.

Haragaer: (S. "Mar del Sur"). El océano al sur de la Tierra Media, parte del Ekkaia o "Mar Circundante". Las aguas del Haragaer confluyen con las del Belegaer al oeste en Metharn (Hyarnúmente).

Jug Vetar: (Har. "Viento del Sur"). El viento intermitente que trae la lluvia por encima de las Montañas Amarillas al Gaj.

Junast: (Har. "Héroe"). El héroe mortal de la mitología haradan.

Karalija: En haradrim, usuarios de la magia.

Kat Polozaj: (Har. "Historia del Territorio"). El poema épico en el que se fundamenta la religión haradan.

Katedrala: (Har. "Cúpula") Una colina que constituye el elemento más llamativo de la geografía en la ciudad de Bozisha-Dar.

Kotar: En haradrim, distrito de una ciudad.

Kralji: En haradrim, rey.

Kromet: (Har. "Servicio"). Una orden de magos haradan dedicada a servir a su tierra natal.

Ladnoca: (Har. "Luna"). La Diosa Patrona de los haradrim del Lejano Harad.

Ladnoca Dah: (Har. "Aliento de la Luna"). El viento oceánico que sopla a diario trayendo lluvia al Suza Sumar.

Lejano Harad: (O/S. "Lejano Sur"). El extremo sur de la vasta zona árida conocida como Harad. El Lejano Harad comprende todas las tierras al norte de las faldas de las Montañas Amarillas y al sur de la línea entre An Aras en el Belegaer y Clyan a lo largo del borde de Ered Harmal. La meseta llamada el Raj es el núcleo cultural y la región más rica del Lejano Harad.

Montañas Amarillas: (S. "Ered Laranor", Q. "Orolanari", K. "Mablâd", Dr. "Manjano Malimavi"). Estas montañas famosas por su roca amarillenta que produce marga y su riqueza en ecosistemas diferentes parten del este en el Cabo de Sare y se curvan cruzando el sur y suroeste de la Tierra Media. Minyadhras, la cima más al suroeste de la cadena, se alza por encima del cabo llamado Metharn (S. "Fin del Sur", Q. "Hyarnúmente" o "Mentelanari") en el extremo suroeste del continente. Las Montañas Amarillas separan los reinos montañosos y húmedos en la

costa sur de Endor de las extensiones más áridas del Lejano Harad y las tierras vecinas de Isra, Chennacatt, Ciryatandor, Hyarn, Elorna, Mirëdor y Drel. De carácter alpino, llegan a alcanzar los 3000 metros de altura. Sus cimas más altas están cubiertas de nieve todo el año.

Mudrat: (Har. "Sabios"). La Compañía de la Sabiduría, una de las órdenes de magos de Bozisha-Dar.

Nadi-Manje: (Har. "Señor del Viento"). El señor caído del panteón haradan.

Namalo: (Har. "Mercader"). La asociación de mercaderes del Dar.

Narodbrijig: (Har. "Pueblo de las Colinas"). Los nómadas que vagan por las Colinas de la Luna y las Tierras Áridas.

Númenor: (S. "Tierra del Oeste" o "Oesternesse"). El gran y fértil continente insular 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. Consulta la anterior entrada sobre "dúnedain".

Númenóreano: Consulta las entradas anteriores sobre "dúnedain" y "Númenor".

Ogladalo Vatra: En haradrim, espejo de fuego.

Oluja: (Har. "Tormenta"). Las tormentas sin lluvia que se desatan en las tierras de Harad.

Poganin: (Har. "Paganos"). El término que usan los haradan para referirse a los extranjeros.

Pravi: En haradrim, correcto.

Pueblos Libres: Las razas "benévolas" de la Tierra Media, los elfos, enanos, hobbits y hombres (sobre todo los dúnedain); específicamente, aquellas que se oponían a Sauron.

Qannats: Canales o túneles que se emplean para irrigación.

Raj: (Ap. "Paraíso"). El país montañoso fértil y relativamente apacible que rodea al valle fluvial del Rijesha. Raj es el núcleo cultural y económico del Lejano Harad.

Rijesha: (Ap. "Río"). El principal río de Harad del sur. La mayoría de los cursos fluviales del Raj afluyen al Rijesha, que a su vez desemboca en la gran Bahía de Tulwang (en Bozisha-Dar).

Sashavac, el: (Har. "Saltamontes"). Afluente del Rijesha, que desaparece en algunas zonas.

Sederi: Pueblo kiran que habita en Mag, Tumag, Hyarn, Pel y Mirëdor, en el sureste de Endor.

Silvanos: Consulta la entrada anterior "avari".

Sindar: (S. "Elfos Grises", sing. "Sinda", también apodados "Elfos del Crepúsculo"). Los sindar, una rama de los teleri, no son ni moriquendi (elfos oscuros) ni calaquendi (elfos de la luz). Consulta también la entrada "eldar".

Sloga: En haradrim, gremio.

Suza Sumar: (Har. "Valle de Lágrimas"). El bosque pluvial al norte de Bozisha-Dar.

Tama: (Har. "Oscuridad") Una asociación de magos del Dar fundada por agentes del espectro Akhōrahil.

Tresti: (Har. "Roca"). La segunda ciudad del Lejano Harad.

Tûl Pôac: Importante ciudad mercantil localizada en el sur del Lejano Harad. Este asentamiento montañoso bien fortificado se encuentra en la carretera denominada Camino de los Camellos, a medio camino entre el Raj y Kirmlesra.

Umbar: (S. "Destino", también "Morada del Mal"). Ciudad portuaria y la región costera que la rodea localizada al este de Harad, cerca de la Bahía de Belfalas de Gondor.

Vatra: (Har. "Fuego"). El malvado dios sol del panteón haradan. Su símbolo es un ojo sin párpado dentro de un anillo de fuego.

Vatra Vetar: (Har. "Anillo de Fuego"). El viento constante que sopla del noreste por todo el territorio de Bozisha-Miraz.

Visi, los: Soldados de élite del concilio gobernante haradan.

EL LEJANO HARAD

2.0 INTRODUCCIÓN

Lejos, al sur de los reinos en liza de Gondor y Mordor, en un territorio que comprende la mitad inferior del gran desierto de Haradwaith, se halla una zona de vientos inclementes y sol abrasador conocida por sus habitantes como Bozisha-Miraz. En los mapas del mundo del norte la región se denomina el Lejano Harad. Los pueblos que allí habitan han recibido a lo largo de la historia mayor o menor atención por parte de los grandes poderes de la Tierra Media, pero en ocasiones de grandes conflictos entre la luz y la oscuridad fueron abandonadas a su suerte en favor de territorios más importantes al norte. De esta forma, esta región del mundo, pese a recibir periódicamente la influencia de extranjeros, siempre ha podido contar con el tiempo suficiente para volver a sus costumbres tradicionales cuando las naciones más grandes se distraían.

El territorio del Lejano Harad está fundamentalmente ocupado por los vastos desiertos de Haradwaith. Su frontera norte se pierde en la calima desértica unos kilómetros al sur de Umbar. En el sur y el este hay tierras áridas en donde las fracciones de la civilización haradan más alejadas a punto están de rozar las naciones vecinas. Al oeste se halla el mar infinito. El centro de la nación es una zona más o menos fértil, Raj, en la que un brazo del mar y un río de buen caudal, el Rijesha, llevan humedad al suelo. El resto del territorio contiene poco más que colinas rocosas y un puñado de oasis. El sol brilla ardiente por el día y es implacable hasta que cae la noche.

En el punto en el que el Rijesha se une con el brazo marítimo se alza el asentamiento más importante la región, conocido por algunos por su nombre en oestrón, Puerto Implacable. Entre sus habitantes recibe el nombre de Bozisha-Dar, o "Don de la Diosa" en apysaico. Puerto Implacable es una mezcla de culturas, y aunque la predominante suele ser la de la población nativa se deja sentir el poder de Umbar y la antigua Númenor. Al otro lado de las Colinas de la Luna en el Dar puede encontrarse otro asentamiento, más tradicional, en el bosque conocido como el Gaj. Esta ciudad es Tresti, o "Roca", llamada así por la piedra con la que se construyó. Los ciudadanos de Tresti son casi todos de origen haradan puro, y son un pueblo lleno de orgullo y fuerza.

Aunque este territorio no se ha visto demasiado implicado en los asuntos del norte, la historia de sus pobladores es rica y colorida, y hay muchas oportunidades de tener aventuras y disfrutar de una buena vida, bajo el sol del sur del Lejano Harad.

2.1 panorámica general

En el año 1640 de la T.E. el Bozisha-Miraz (Lejano Harad) está experimentando una época de cierta prosperidad. El Concilio de Regentes, que es como se denomina el cuerpo que ha gobernado el territorio desde los albores de la Tercera Edad, actualmente está dominado por la facción moderada, y da la impresión de que la clase gobernante ha dejado de lado gran parte de las intrigas políticas que mancillaron la historia de la nación. Como el Señor Oscuro está oculto y la Corona Alada de Gondor en declive, los sureños han tenido varias décadas para tomar las riendas de su destino sin excesiva influencia del exterior. Han escogido el camino del crecimiento económico y ya están comenzando a madurar los frutos de dicha elección. Los Consejeros Regentes se apartan de los enredos extranjeros y una era de paz prevalece.

En la ciudad portuaria de Bozisha-Dar, los mercados bullen con gente de piel oscura, compradores y vendedores, que llaman a sus conocidos mientras caminan. El ajetreo y la vitalidad que flotan en el aire parecen contagiosos. La ciudad es escala de barcos y caravanas que llevan mercancías desde el lejano sur a los mercados del norte. Ahora más que nunca la ciudad es un mercado por derecho propio. Puerto Implacable ofrece ahora a los mercaderes que la visitan bastante más que las provisiones básicas, lo único que vendían antes. Este crecimiento ha traído consigo una gran afluencia de mercancías extranjeras y exóticas, muchas de las cuales no se habían visto por estos lares desde los días en los que el rey Hyarmendacil I de Gondor ostentaba el dominio sobre esta tierra, hace cinco siglos.

Fuera de las lindes del Dar, el resto de la región comparte la prosperidad, aunque de manera más moderada. Los pastores de las colinas ven como sus ovejas y las telas que llevan a la capital tienen ahora más demanda que nunca, y sus primos de vida más marcial que trabajan como guardias de caravana o bandidos están mucho más atareados a medida que los convoyes de mercancías se van volviendo más ricos y abundantes. Incluso por estos ingresos extraordinarios están dispuestos a dejar pasar las oportunidades de guerrear entre ellos, uno de los pasatiempos favoritos de los haradan desde siempre.

Más lejos de la ciudad, en lo más profundo del desierto, las mareas del cambio se dejan sentir con mucha menos fuerza. Allí la vida transcurre de forma muy similar a como lo hacía desde hace generaciones, y la prosperidad apenas se deja notar en la revalorización del Ámbar del Desierto, con el que los hombres de la arena compran las mercancías que no pueden sacar de la tierra inhóspita que es su hogar natal. Sin embargo, de todos los bozishnarod, los que se encuentran en una posición menos acomodada, son los últimos que aceptan estos cambios. Dado que poseen una tradición basada en inflexibles principios y devociones, no desean probar las mercancías exóticas que el comercio ha traído a sus parientes.

En estos tiempos que corren, las almas aventureras pueden comprobar que en las tierras del Lejano Harad abundan los desafíos. En las calles del Dar los aventureros novatos pueden buscar problemas detrás de cualquier esquina: los ladrones intentan coger desprevenidos a los soldados errantes mientras pandillas de bandidos desafían a la milicia de la ciudad. Los tipos más experimentados pueden encontrar algo de diversión combatiendo contra el crimen o contribuyendo a él en las zonas más peligrosas de la ciudad. Para los más poderosos, las intrigas de la vida en la corte, aunque ahora están de capa caída, podrían resurgir en cualquier momento, ya que en este mundo siempre hay sitio para otro espía o mercenario.

Después de dejar atrás la capital se abre un nuevo mundo de emociones: el Brij Mijesec está salpicado de clanes de bandidos y los baluartes que han fundado, algunos ocupados y otros no. Nadie sabe lo que podría hallarse dentro del misterioso Bosque de las Lágrimas, en donde la lluvia cae con tanta frecuencia y fuerza que es casi imposible que los humanos habiten en él.

El desierto ofrece más desafíos, con su población tan hermética de hombres de la arena y la crudeza natural de su entorno. Las leyendas hablan de ciudades enteras engullidas por el Mar de las Dunas, y de fantasmas y demonios que supuestamente recorren el terreno cambiante vigilando tesoros que escapan a la imaginación. Todo esto aguarda a los atrevidos y valientes que busquen emociones en la Tierra Abrasada.

2.2 historia de Bozisha-miraz

Poco se sabe acerca del Lejano Harad antes de que arribasen los marineros númenóreanos durante el segundo milenio de la Segunda Edad. Las leyendas, así como ciertas evidencias físicas, indican que esta tierra no siempre fue la inhóspita región que es hoy en día, sino que sus campos verdes poseían una belleza frondosa, y que en algún

momento de finales de la Primera Edad, los cambios climáticos (o la mano de algún dios malévolo) prendieron fuego a su exuberante vegetación, lo que dio paso al desierto que perdura hasta la actualidad.

A su llegada, en torno al 110 de la S.E., los Señores del Mar de Númenor fundaron una poderosa nación algo atrasada allí donde el desierto se topaba con el mar. El origen de las dos ciudades del Lejano Harad ya se había perdido en las nieblas de la leyenda. Los haradrim aceptaron a los hombres del oeste como invitados y aprendieron mucho de ellos, pero nunca se sometieron bajo el cetro edain. Siempre mostraron cierta suspicacia frente a los extranjeros, a los que denominaban “poganin”, es decir, paganos.

En los siglos posteriores a su llegada, el contacto de los habitantes de la región con los hombres de Oesterne fue disminuyendo y se perdió por el devenir del tiempo y la actitud del rey Haradan, aunque el comercio floreció, dando lugar a la construcción del único puerto del Lejano Harad y numerosas mansiones que seguían el elevado estilo númenóreano. Además, numerosos puestos avanzados edain se construyeron y fortificaron, repartidos por las áridas tierras, con el permiso del régimen haradan.

A medida que avanzaba la Segunda Edad, el equilibrio político al sur de Endor cambió. En la cúspide de su poder tanto Ard la Antaña Vanidosa como el Rey de las Tormentas intentaron controlar a la mayor parte de las gentes de la nación. Akhôrâhil ordenó asesinar al rey del Lejano Harad, lo que tuvo como consecuencia la creación de un concilio gobernante de regentes que, al principio, era más maleable a su voluntad. Lo que nunca se produjo, sin embargo, fue una conquista por las armas: aún cuando el Enemigo era más fuerte en la región, el Bozishnarod nunca llegó a caer ante la religión oscura de Sauron.

Mientras los reinos de los númenóreanos negros del sur fracasaban, los haradrim seguían como de costumbre, adoptando una aptitud tolerante con los barcos edain que arribaban en el puerto. Hasta hoy, tras expulsar de Vamag a Ard, ha imperado un periodo de prosperidad cada vez mayor.

⊕ 2.3 el lejano harad ⊕ Después del 1640 t.e.

En las décadas posteriores a 1640 los Corsarios de Umbar y los señores de los Reinos del Sur se inclinaron por el bando del Señor Oscuro, y a medida que Sauron iba reafirmando su poder, también las gentes del Lejano Harad comenzaron a caer bajo su yugo. Los agentes del mal pervirtieron las tradiciones de la región, trayendo consigo una era de oscuridad aún más funesta que los años que pasaron bajo la sombra del Rey de las Tormentas.

Una nueva orden de sacerdotes y magos declararon abiertamente sus intenciones en torno al año 2000. Predicando que nunca podría derrotarse a Vatra, el dios del sol haradan (consulta la sección 4.1), apartaron a los haradrim de su Diosa de la Luna. El símbolo del dios solar, un ojos sin párpado ardiente, se hizo más común entre las gentes, que comenzaron a seguir nuevos ritos entre los cuales se incluía el sacrificio humano mediante la muerte por congelación.

Los seguidores de la nueva secta ganaron poder en el ruedo político. Después de que el conjuro de un sacerdote solar causara que el pozo sagrado de Tresti dejase de manar (consulta la sección 10), los últimos vestigios de adoración a la Luna se desvanecieron. Abandonaron Tresti en 2178, y 16 años más tarde coronaron a un nuevo rey en Bozisha-Dar, lo que dio comienzo a una cruel dinastía de señores solares que duró hasta el fin de la Tercera Edad.

Sólo después de que cayese el Señor Oscuro pudieron restaurarse las antiguas tradiciones. Se coronó a un nuevo rey, y construyeron la capital de su reino en Tresti, al lado del pozo recuperado. La llegada de la Cuarta Edad marcó el comienzo de un largo periodo de cooperación pacífica con los dúnedain del norte, una frágil calma que persistió durante muchas generaciones.

⊕ 3.0 LA TIERRA DEL ⊕ LEJANO HARAD



Desde la frontera sur de la zona de influencia de Umbar hasta las grandes montañas de Ered Laranor que atraviesan los territorios más al sur de la tierra media se halla una región que sólo es superada en la severidad de su clima por las Montañas de la Sombra de Mordor. En mitad del desierto se encuentra la tierra conocida como el Lejano Harad, con un suelo tan abrasado como implacable es el sol que lo quema. A este y oeste hay sendos océanos, pero raras veces llueve, por lo que en este desierto es improbable que algo crezca.

⊕ 3.1 geografía ⊕

El territorio del Lejano Harad es la prueba fehaciente de que la gente suele tener un concepto equivocado de lo que es un desierto: aunque es cierto que existen zonas yermas compuestas por poco más que la arena acariciada por el viento, el terreno es tan variado como cualquier otra región de la Tierra Media; de hecho, hay contrastes en esta tierra más radicales aún que los que se dan en otros lugares. Para quienes han llegado a conocer su diversidad, este territorio se aleja mucho de la desolación monótona que algunos imaginan. El Lejano Harad es una fuente de nuevas experiencias y maravillas y la ambientación perfecta para vivir grandes aventuras.

3.1.1 LA OROGRAFÍA

Las leyendas haradan afirman que su tierra no siempre estuvo en las garras del desierto. Los cuentos recuerdan un terreno exuberante, boscoso, típico de climas templados, y lo más sorprendente es que hay pruebas físicas que apoyan esta creencia. El verdor del Suza Sumar demuestra que la tierra es capaz de nutrir abundante vegetación, si recibe la suficiente humedad. Los oasis rodeados de kilómetros de terreno árido son el hogar de peces y cocodrilos, y obviamente estas criaturas no migraron cruzando las llanuras de piedra. Finalmente, bajo la piedra del Ogladalo Vatra hay ingentes reservas de agua dulce y fresca, que según las leyendas fue robada de los lagos que antaño salpicaban el territorio.

La razón del cambio climático que asoló la región es más difícil de determinar. Las leyendas hablan de una batalla entre las deidades haradan, mientras que los elfos atribuyen la severidad del clima a la lucha de los Valar contra Morgoth. Otras teorías afirman que podría ser resultado de una evolución natural de los vientos y los patrones meteorológicos. En cualquier caso, los rasgos del terreno muestran la obra de fuerzas indudablemente titánicas y revelan hasta que punto puede trastocarse el rostro de la Tierra Media.

3.1.2 RAJ

Excepto por algún que otro oasis, sólo hay una región del Lejano Harad que pueda considerarse fértil. La región que circunda un gran brazo del Mar Occidental recibe el nombre entre sus habitantes, que son increíblemente diestros para la ironía, de Raj, o “paraíso”. Sin embargo esta zona no se ve regada directamente por la lluvia, sino que el agua que cayó en forma de lluvia en las lejanas montañas del Sur fluye a través de varias capas de roca porosa bajo la arena apelmazada del desierto, para salir de nuevo a la superficie intermitentemente en las colinas de Raj. Desde estos cauces manan los dos únicos ríos de la región, el Rijesha y el Sashavac (y este último sólo fluye de forma esporádica). Las corrientes subterráneas nutren también los diez oasis repartidos por el desierto circundante.

TABLA DE CLIMATOLOGÍA

Meses	El Dar	El Gaj	El Suza Sumar	El Mar de Dunas	Otros lugares
—Yestaré (día intercalar: Yule)—					
1. Narwain (Invierno)	4°5'-48° 03% 24-32/NE	4°5'-48° 02% 24-32/NE (01%)	4°5'-48° 99% 16-24/NE	4°5'-54°5° 01% 24-32/N	4°5'-48° 02% 24-32/NE
2. Nínui (Invierno)	4-48° 03% 24-32/NE	4-48° 02% 24-32/NE (01%)	4-48° 99% 16-24/NE	3°5'-54°5° 01% 24-32/N	4-48° 02% 24-32/NE
3. Gwaeron (Pr. temprana)	3-46° 02% 25°5'-33°5/NE	3-46° 02% 25°5'-33°5/NE (01%)	3-46° 99% 17°5'-25°5/NE	3-51°5° 01% 25°5'-33°5/N	3-46° 02% 25°5'-33°5/NE
4. Gwirth (Primavera)	1°5'-43° 02% 27-35/NE	1°5'-43° 01% 27-35/NE (02%)	1°5'-43° 49% 19-27/NE	1°5'-48° 01% 25°5'-33°5/S	1°5'-43° 02% 27-35/NE
5. Lothron (Primavera)	0°5'-40°5° 02% 29-35/NE	0°5'-40°5° 07% 29-35/NE (05%)	0°5'-40°5° 99% 21-29/NE	0°5'-46° 01% 24-32/S	0°5'-40°5° 01% 29-35/NE
6. Nórui (Verano)	0-38° 01% 30°5'-37/NE	0-38° 10% 30°5'-37/NE (15%)	0-38° 98% 22°5'-29/NE	(-1)-44° 01% 24-32/S	0-38° 01% 30°5'-37/NE
—Loénde (día intercalar: año medio) —Enderi (3 días intermedios)					
7. Cerveth (Verano)	(-1)-38° 01% 32-40/NE	(-1)-38° 15% 32-40/NE (20%)	(-1)-38° 97% 24-32/NE	(-1)-40°5° 01% 24-32/S	(-1)-38° 01% 32-40/NE
8. Úrui (Verano)	0-38° 02% 30°5'-38°5/NE	0-38° 12% 30°5'-38°5/NE (17%)	0-38° 98% 24-30°5/NE	0-43° 01% 24-32/S	0-38° 01% 30°5'-38°5/NE
9. Ivaneth (Otoño)	1-40° 02% 27-35/NE	1-40° 09% 27-35/NE (10%)	1-40° 99% 19-27/NE	1°5'-46° 01% 25°5'-33°5/S	1-40° 01% 27-35/NE
10. Narbleth (Otoño)	2-43° 02% 25°5'-35/NE	2-43° 03% 25°5'-35/NE (05%)	2-43° 99% 17°5'-27/NE	2°5'-49° 01% 25°5'-33°5/N	2-43° 02% 25°5'-35/NE
11. Hithui (Final otoño)	2°5'-47° 02% 24-33°5/NE	2°5'-47° 01% 24-33°5/NE (02%)	2°5'-47° 99% 16-25°5/NE	3-51°5° 01% 24-32/N	2°5'-47° 02% 24-33°5/NE
12. Girthron (Invierno)	4°5'-48° 03% 24-112/NE	4°5'-48° 01% 24-32/NE (01%)	4°5'-48° 99% 16-24/NE	4°5'-57° 01% 24-32/N	4°5'-48° 02% 24-32/NE
—Mettaré (día intercalar: fin de año)—					

LEYENDA

Nota especial: # = 1% de probabilidad de Gran Tormenta (Huracán), * = 3% de probabilidad de Tormenta Fuerte/ Lluvia torrencial / Tornado

Temperatura: Expresadas en grados centígrados. Ten en cuenta que la mayoría de los pueblos no describen la temperatura con tanta precisión, sino simplemente como fría, fresca, templada o calurosa. Se señalan dos números por región y mes: son las temperaturas diurna y nocturna. Las temperaturas reales variarán solo algún grado de las indicadas según el día. Los cambios son rápidos al alba y al ocaso.

Precipitaciones: Se refiere a la probabilidad porcentual de que llueva o nieve cada día. Cuando cae lluvia toma la forma de chubascos torrenciales breves, tormentas que se descargan casi de forma exclusiva a última hora de la tarde y abarcan sólo una pequeña zona. En las regiones etiquetadas como "El Mar de Dunas" y "Otros lugares" hay un 4% de probabilidades de que caiga una oluja. El ochenta por ciento de ellas pasarán cerca del punto afectado, mientras que el 20% se descargarán directamente sobre él.

Viento: Las velocidades se indican en kilómetros por hora. El punto cardinal indicado es el de la procedencia del viento. En el caso del Gaj y las tierras directamente al sur de él, el porcentaje entre paréntesis es la posibilidad de que se levante Jug Vetar. El Suza Sumar y el brazo oceánico reciben cada noche brisa marina, lo cual no se refleja en esta tabla.

Abreviaturas: Nor = normal; Mod = Moderado.

no de arena ni piedra, y pueden encontrarse repartidos por la llanura los restos petrificados de los árboles que hace tiempo florecieron aquí. En estas tierras, la tristeza y pérdida que inundan la mitología de las gentes del desierto puede sentirse en toda su magnitud (consulta la sección 4.1).

EL OGLADALO VATRA

Entre el Mar de Dunas y las grandes llanuras de tierra cocida se despliega el paisaje más extraño de todo Harad. Esta vasta extensión de piedra allanada está tan pulida como un tablero de mesa bien fabricado. Es el Ogladalo Vatra, el "Espejo de Fuego", y en ningún lugar de la Tierra Media puede hallarse una superficie tan llana y extensa. Abarca miles de kilómetros cuadrados sin que la perturbe colina, valle o cauce alguno. En las profundidades de la piedra se abren grandes cavernas repletas de corrientes ancestrales de agua que los hombres que habitan en el Espejo extraen de grietas en la superficie. Aunque es una insensatez adentrarse en la llanura sin saber dónde puede encontrarse agua, para aquellos que conocen sus secretos el Ogladalo Vatra últimamente se ha convertido en un hogar extraordinario aunque apreciado.

3.2 clima

Como cabría esperar, el clima del Lejano Harad puede resumirse en conceptos relativamente simples: es caluroso, normalmente más de 37 grados por el día, y bastante frío por la noche, descendiendo hasta casi los cero grados. Esto es así todo el año, cada día, y las únicas oscilaciones estacionales que pueden encontrarse es un cambio en la cantidad de lluvia que llega al Gaj. Allí la pluviosidad tiende a aumentar en los meses de verano cuando las tormentas del mar del sur se vuelven más intensas y transportan la lluvia al otro lado de la barrera montañosa. Las precipitaciones que caen en el Suza Sumar no faltan más que dos o tres veces al año, y las tormentas que en ocasiones empapan algunas porciones del terreno no se rigen por ninguna regla climatológica, sino que se desatan donde y como quieren sin avisar.

3.3 vientos y tormentas desérticas

Los vientos del Bozisha-Miraz son más constantes y predecibles que otros aspectos del clima. En la región soplan cuatro grandes corrientes con regularidad casi ininterrumpida. La primera de ellas es el Vatra Vetar o "Viento de Fuego", que sopla continuamente por todo el territorio de noreste a suroeste, directamente a través del Brij Mijesc. Desde el alba hasta el ocaso, el Viento de Fuego transporta aire abrasador de la llanura desértica, y al anochecer, cuando oscurecen las tierras de las que proceden los vientos, esta corriente se enfría, por lo que al ponerse el sol el aire es bastante gélido.

Cuando llega el aire frío es cuando el Vatra Vetar tiene mayor impacto. Sobre las tierras del Raj se encuentra con otras dos corrientes de aire, el Ladnoca Dah (har. "Aliento Frío") y el Jug Vetar o "Viento del Sur". Estas corrientes menores se alzan a primeras horas de la tarde, aunque la mayoría de los días la segunda ni llega a soplar. Ambas llevan consigo nubes calientes de vapor de agua, y cuando se topan con la fría brisa nocturna del desierto central, la lluvia que contienen en sus nubes cae sobre los dos bosques del territorio.

El cuarto viento del Lejano Harad nunca fue bautizado por los haradrim, pero sopla por el Mar de Dunas con tanta constancia como el Vatra Vetar. Como se mencionó anteriormente, la dirección de esta corriente cambia dependiendo de la estación, pero el efecto sobre el clima es el mismo, sople al norte o desde el norte. El viento empuja los diminutos granos de arena hasta desplazar las montañosas dunas.

TORMENTAS DESÉRTICAS

Además de los vientos desérticos conocidos, se levantan otras corrientes que, aunque tienen una vida más corta, son mucho más poderosas y peligrosas. Entre los bozishnarod se conoce a las tormentas del desierto como Oluja. Estas feroces tempestades no llevan lluvia, pero sus vientos, que soplan sin obstrucciones por la lisa superficie del desierto, alcanzan velocidades de 160 kilómetros por hora. En ocasiones se levantan pequeños tornados que duplican esa velocidad. Por fortuna las corrientes de aire mayores mantienen estos vientos rebeldes alejados de las zonas habitadas.

Quienes se ven atrapados en tormentas tan violentas tienen pocas esperanzas de sobrevivir. Cualquier objeto pequeño (nueve de cada diez veces) se verá arrastrado por el viento al quedar expuesto en el terreno liso; las personas atrapadas quedarán cegadas por la arena transportada por el viento, que las hará girar hasta que hayan perdido por completo el sentido de la orientación, y se verán arrojadas al suelo con una velocidad inquietante (su única esperanza sería contar con ayuda mágica que las protegiese del impacto contra el suelo o las transportase por encima de la tormenta). Aún si se cuenta con algún medio de protección mágico, las condiciones impuestas por volar en medio de aire atestado de arena dificultarán un poco más de lo habitual las tiradas de lanzamiento de hechizos.

Sin embargo, uno puede protegerse con relativa seguridad si encuentra alguna depresión o grieta en la que ocultarse (por cada 30 cm de profundidad que se excave, se añade a la posibilidad de supervivencia un 10 por ciento adicional). Por tanto, en un arroyo de metro veinte de profundidad, una persona tendría un 50% de posibilidades de mantenerse en tierra. Las tormentas se desplazan con rapidez (en torno a 112 kilómetros por hora) y en muy pocas ocasiones llegan a superar los 8 o 9 kilómetros de largo, por lo que en la mayoría de los lugares esta dramática experiencia no durará más de cinco minutos.

4.0 FLORA Y FAUNA

El ecosistema del Lejano Harad cubre un espectro bastante amplio, desde las tierras relativamente húmedas en torno a Puerto Implacable hasta las regiones extremadamente áridas del Haradwaith, en donde la pluviosidad no alcanza los 125 milímetros al año. Entre ambos extremos se encuentran las colinas secas al este del Dar y las pequeñas parcelas de vegetación aferradas a los oasis que se encuentran en las profundidades del desierto.

4.1 La vida en las tierras de Raj

Incluso en zonas tan pequeñas como el Raj se da una gran variedad de entornos distintos. Las colinas y los bosques al norte y al este acogen ecosistemas distintos, aunque no del todo separados. Aquí, como ocurre en toda región árida o semiárida, la disponibilidad del agua, fundamental para la vida, determina las características de los seres vivos de la zona.

4.1.1 EL BRIJ MIJESEC

En las colinas que hay alrededor de la ciudad, el agua se extrae del suelo. La lluvia escasea, pero cerca de la superficie de la tierra hay capas del suelo húmedas, que reciben el agua de la parte de las Montañas Amarillas (Q. "Orolanar") que hay en Ciryatandor. Después de fluir muchos kilómetros por debajo del agostado terreno, el agua mana en forma de ríos, entre los que destaca el Rijesha y su afluente más largo, el Sashavac (en Har. "Saltamontes"). Este río, menos caudaloso, es en realidad poco más que una

corriente intermitente, y su nombre procede del hecho de que con frecuencia no es más que una cadena de charcas sin conexión aparente con parcelas de hierba entre ellas.

La primera de las formas de vida que nutre este sistema acuífero es la hierba, que cubre gran parte del suelo como una espesa alfombra de más de 30 centímetros de altura. No se trata de la hierba lozana de la Marca, al norte, sino de una variedad gruesa y resistente, mejor adaptada a las altas temperaturas y a los vientos inclementes del clima del sur. Entre la hierba, especialmente en las faldas de sotavento de las colinas y promontorios, crecen distintos tipos de arbustos, algunos con pinchos, otros con preciosas flores, diminutas y brillantes. En las colinas no hay plantas nativas mayores que éstas debido a que el viento del desierto, el Vatra Vetar, no permite que crezca nada más alto.

FLORA

Kiseoboba. El kiseoboba (Har. "Bayamarga"), uno de los arbustos nativos del Brij-Mijese, es espinoso y no tiene flores. Presenta racimos de bayas azules todo el año, que poseen poco o ningún valor nutritivo o medicinal, aunque son de todos modos muy apreciadas por los hombres de las caravanas del desierto, dado que cuando se mastican su jugo agrio actúa sobre las glándulas salivares, regulando su secreción. Este efecto y el anestésico que lo acompaña permiten que una persona ignore casi por completo la sensación de sed. El cuerpo, evidentemente, sigue necesitando agua, pero al no tener sed, el viajero del desierto puede conservar mejor el agua que posee. Las bayas también representan una amenaza para los incautos, dado que es fácil confundir el efecto de la bayamarga con la sensación de no necesitar agua, una confusión que puede llegar a ser muy peligrosa. A efectos de juego, un individuo que no esté familiarizado con los efectos de las bayas puede hacer una TR contra nivel 5, modificada por la bonificación por Intuición, para evitar verse engañado (si lo desea, el DJ puede modificar la tirada y hacerla más difícil en caso de PJ famosos por su credulidad). Los habitantes de la zona recolectan las bayas para venderlas en el mercado de la ciudad, en donde cobran una moneda de plata por racimo, cantidad suficiente para que le duren a una persona una semana.

Bodezlist. Las espinas son algo común, pero ningún arbusto llega al extremo del bodezlist u "hoja de daga". A la luz del día, estos arbustos no son más que un estorbo, ya que es fácil ver sus hojas parecidas a filos: sólo un estúpido intentaría atravesar uno de estos matorrales. Sin embargo, este pequeño arbusto puede ser letal por la noche o para alguien que esté corriendo o caiga sobre él. Las hojas crecen hasta alcanzar los 46 centímetros y son duras y fibrosas. Sus puntas y bordes son sorprendentemente afilados y cortan como el arma de la que reciben su nombre. Si alguien se topa caminando con uno de estos arbustos recibirá de uno a seis ataques sin modificar de daga, y si es corriendo o al caer, pasarán a ser de uno a diez ataques +20. Sin embargo, para aquellos avezados en el conocimiento del desierto, la hoja de daga más que un peligro puede ser una bendición: el corazón de la planta, oculto entre la fortaleza de espadas, es una masa de tejido succulento y dulce que sirve como fuente de agua. Cada arbusto contiene humedad equivalente a la ración de agua de un día. Para extraerla sin resultar herido es necesaria una tirada normal de maniobra, modificada por la habilidad de Forrajear.

Klytun. Una de las plantas más modestas del Brij es el verde y mustio klytun. Crece entre la hierba que hay en las faldas de sotavento de las colinas. Parece que estas plantas están marchitándose, por el color pálido y macilento de sus hojas. El klytun es también la única planta de la región, aparte de la hierba misma, que no posee defensas contra el exterior, aunque de hecho no las necesita, ya que contiene un potente veneno. Los animales la evitan, pero los hombres la recogen, ya que venden sus raíces en forma de tubérculo en el mercado junto a otras hierbas. La pasta que se produce con las raíces es un veneno de nivel 5 que induce un estado catatónico de uno a diez días de duración.

FAUNA

Toda una comunidad de animales, adaptada a las exigencias de la vida en el borde del desierto, disfruta de las discutibles bondades de estas colinas. Estas criaturas van desde los insectos más diminutos, que se alimentan de rocío y néctar robado de las flores del lugar, hasta peligrosas jaurías de perros salvajes que cazan y rebuscan desperdicios. Estos animales luchan por sobrevivir cada día en su implacable hogar, en donde cada sombra puede esconder una amenaza mortal.

Aquí pueden hallarse diversas razas de roedores y pequeños mamíferos: en las madrigueras de las laderas habitan ratas y perritos de las praderas, grandes conejos de colores se alimentan de las ramas bajas de los arbustos, un ratón saltador llamado sashavac ("Saltamontes") sale de noche en busca de semillas y brotes tiernos, y un roedor parecido a un cerdo, el prase, escarba bajo los arbustos en busca de tubérculos y raíces.

Junto a estas criaturas viven reptiles de toda clase. Docenas de lagartos de vivos colores se nutren de los numerosos insectos; otro más grande, el soplador celjust, acecha a los conejos y prases, y también pueden encontrarse diversas clases de serpientes en la hierba enhiesta. La mayoría de ellas son inofensivas insectívoras, pero dos excepciones destacables, como la otrovati y la zamka, que se describen a continuación.

Es raro que haya animales terrestres más grandes que éstos en el Brij, aunque la hierba de las colinas sirve como alimento a una clase bastante resistente de cabra (Har. "Koza"). Suelen verse muchas de ellas en libertad, pero hay quienes han conseguido domesticarlas. Estos rebaños suelen ser de ejemplares de color negro o blanco puros. Las cabras, al igual que los mamíferos pequeños de las colinas, son la presa de los vuk, unos cánidos más pequeños que los lobos que merodean por la región en manadas. Estas bestias también aparecen descritas más adelante.

Por encima de todas estas criaturas se eleva la orao o águila del desierto. Esta ave se parece mucho a sus primas del norte, excepto porque el entorno le ha obligado a asumir el papel de carroñera además de cazadora. También pueden encontrarse aquí otros tipos de ave: pájaros cantores anidan en las copas de los arbustos espinosos, y hermosos colibríes o "zujati" revolotean junto a los diminutos capullos de los arbustos en flor.

La otrovati. (Har. "Veneno") Esta pequeña serpiente pocas veces llega a sobrepasar los 60 cm de largo. Su color gris turbio hace que sea fácil pasarla por alto, aunque no es un animal que deba tomarse a la ligera. La cabeza en forma de flecha de la otravati al abrirse revela una boca sorprendentemente grande llena de diminutos dientes afilados como agujas, cada uno de los cuales es una especie de jeringa que inyecta una dosis del veneno de la serpiente por cada ataque que tenga éxito (es decir, cuando se obtenga un resultado crítico en la tabla de ataque). Los lugareños creen que el único remedio contra el veneno es la amputación, dado que ataca al mismo tiempo la sangre y el sistema circulatorio y el nervioso y sólo puede curarse cortando de inmediato la zona del mordisco. El nivel del ataque es veinticinco y el veneno es letal en una hora, por lo que no es de extrañar que la serpiente lleve un nombre que significó "veneno".

La zamka. El nombre zamka podría traducirse como "cepo", y se deriva de la forma que tiene esta serpiente de atacar. La zamka azota con su cola como un látigo para enrollarse en torno a una extremidad o apéndice. El largo cuerpo de la serpiente (2'10 metros) está cubierto por pequeñas púas a cada costado, bañadas por una secreción venenosa (paralizante de séptimo nivel, durante veinte minutos por cada diez puntos por los que se falle la TR), que traspasan la piel de la víctima. Cuando el veneno surte efecto, en cuarenta segundos, la serpiente pasa a constreñir a su presa, y cuando ésta muere, la zamka se queda junto al cadáver hasta que el tiempo y pequeñas criaturas carroñeras lo reblandecen, momento en que la serpiente comienza su festín. Los demás animales de la región conocen las características de la zamka y se apartan de cualquier víctima que esté custo-

diando, ya que la serpiente no dudará lo más mínimo en añadir otro cuerpo a su despensa si alguno es tan estúpido como para acercarse. A la hora de determinar la localización de impactos, debe usarse la Tabla de Enredamiento, tratando los resultados de crítico como envenenamiento. La serpiente apuntará a las zonas de piel desnuda, no intentará constreñir a una víctima que aún se mueva y continuará con sus ataques hasta que deje de hacerlo, aunque ya haya impactado. Los sucesivos fracasos en las tiradas de TR supondrán efectos acumulativos.

El vuk. Este perro salvaje tiene la fuerza de un lobo y el orgullo de un chacal. Tiene debilidad por la carne fresca y caza en manada, aunque cuando las presas escasean pasan rápidamente a alimentarse de carroña. Aparentemente son similares a sus parientes, los lobos, pero su color es tostado oscuro con manchas grises y marrones. Los cachorros de vuk aprovechan este color como camuflaje óptimo en el Brij, dado que las orao los cazan. Los vuk adultos no recurren al sigilo sino que cazan en jaurías y, en lugar de acechar y atacar en emboscadas, prefieren perseguir a su presa hasta agotarla, rodearla y proferir gruñidos hasta que tropiece y caiga. Los vuk son corredores incansables, y ni tan siquiera las cabras salvajes de la región tienen la esperanza de sobrevivir cuando los perros comienzan su cacería.

La orao. Como se mencionaba antes, estas grandes aves son similares a las águilas que hay en el norte. Son cazadores de las alturas que bajan en picado para atacar a los pájaros pequeños o las presas del suelo, pero al contrario que sus parientes del norte el águila del desierto está adaptada tanto a comer carne fresca como carroña, algo necesario por el medio en el que habita. Son las únicas criaturas del Bozisha-Miraz, aparte del hombre, que recorren toda la región. Construyen sus nidales en cavernas vaciadas por el viento de las más altas montañas al este del Raj. No pueden compararse en tamaño a las grandes águilas, pero son lo suficientemente grandes como para llevar una cabra adulta... o incluso un hobbit pequeño (de hasta 47 kilos).

4.1.2 EL SUZA SUMAR

Al nordeste del Rijesha se encuentra el Suza Sumar, el "Bosque de las Lágrimas". En una tierra tan árida, esta región es una anomalía, una selva exuberante y verde en medio de las abrasadoras tierras del Lejano Harad, y esto se debe a que aquí abunda el agua. Cada tarde, al ponerse el sol, bancos de nubes oscuras se acercan desde el brazo marítimo y empapan esta zona boscosa. Las razones se tratan en los apartados 3.3 y 5.1; baste con decir que aquí llega la lluvia y permite que haya una bolsa de clima moderado en medio de la severidad del terreno circundante. Corrientes y arroyos de agua fresca borbotean al descender por valles que bullen de vida, y en este entorno aislado se aglomeran los kelvar (Q. "animales") y olvar (Q. "Plantas"), formando un ecosistema asombrosamente diverso que resalta por su sorprendente colorido y sus innumerables especies.

A pesar de parecer tranquilo y fértil, la vida en el Suza Sumar para los bozishnarod es difícil. La humedad sofocante, unida al calor insupportable, hace que incluso a los haradrim más curtidos les resulte difícil habitar dentro de las lindes del bosque. Los sureños viven junto a él, aprovechando las lluvias que humedecen el ambiente, pero evitando las sorpresas desagradables que oculta la jungla, y lo dejan en manos de sus vecinos, los salvajes y solitarios honnin, que son inmunes a las enfermedades que pueden contraerse en su interior.

FLORA DEL BOSQUE DE LAS LÁGRIMAS

Las plantas de este bosque son las que corresponderían a las selvas que pueden hallarse más al sur. Grandes árboles se alzan alcanzando alturas de hasta 55 metros, por lo que forman un dosel que aloja a la mayoría de las miles de aves cantoras de la zona. Unos treinta metros por debajo, los árboles más cortos aunque robustos capturan la luz solar filtrada y forman otra sombrilla de ramas, una segunda capa de follaje que aísla el suelo del bosque,

ocultándolo de la brillante luz y de las brisas refrescantes que acarician las copas de los árboles. Al verse retenido allí abajo, el caluroso y denso aire de la jungla permanece saturado y estancado.

La humedad transporta polen y nutre el espeso tapiz de hierba, musgos, arbustos y helechos que se amontonan sobre las retorcidas raíces de los árboles y fijan la delicada capa del suelo. Las flores brotan todo el año y el aire está inundado de sus perfumes, junto con el de las frutas maduras y las plantas en estado de descomposición. Por todas partes las enredaderas suben por las ramas, trepando hacia el cielo en busca de los cálidos rayos del sol.

En mitad del derroche de colorido y vegetación pueden encontrarse muchas plantas cuyas hojas, corteza o raíces pueden utilizarse para confeccionar venenos, medicinas y remedios mágicos, si las busca un buen experto, sabio y atento. Aquí describimos algunas, pero existen demasiadas como para incluirlas todas. El DJ debe tener también en cuenta que por cada planta con cualidades medicinales hay cien que no provocarán nada más que un fuerte dolor de barriga o algo peor: muchas son capaces de derribar a un mûmak. Será mejor que los PJ que no sepan cuáles buscar en el bosque no prueben ninguna hoja ni corteza al azar, por mucho que puedan atraerles el dulce olor de las frutas. Cualquier conocimiento que pueda tener un personaje sobre hierbas debe modificarse según conozca o no las plantas de esta exótica región en concreto.

Dragul. Una de las plantas que suele buscarse con más frecuencia en el bosque es la raíz del dragul. El nombre puede traducirse como “gema”, y hace referencia al resplandor de las flores de este frondoso arbusto, pero el auténtico valor de esta planta se halla bajo el suelo. Cuando se cuece en infusión, la raíz induce un estado de conciencia aumentada que añade diez a todas las tiradas de maniobras que requieran cualquier tipo de observación (como por ejemplo, el combate, las acrobacias o la percepción, aunque normalmente no se aplicará a tareas como construir flechas, bailar o esconderse). El efecto durará aproximadamente una hora después de tomarse una taza, pero el único efecto que acarrea beber más de esta dosis es un dolor de cabeza que anulará los otros efectos. Esta droga no está exenta de peligros: es adictiva si se usa con demasiada frecuencia (más de tres veces en dos semanas o diez veces al año), y los dolores producidos por la abstinencia son muy agudos, hasta el punto de que por lo general la víctima sufre una penalización de entre once y veinte puntos en todas las actividades en las que antes añadía una bonificación, durante entre siete y doce meses. El uso regular también provoca que el adicto requiera cada vez más cantidad de la infusión para quitar-se el síndrome de abstinencia, de tal manera que a la larga el afectado requerirá tanta cantidad que sólo los más acaudalados se librarían de caer en la pobreza después de un año de consumo.

Tarnas. Otra planta muy buscada en el Suza Sumar es el bulbo de la flor del tarnas. Cuando se cuece en agua, el bulbo produce una bebida capaz de curar cualquier tipo de daño en los órganos internos. Aunque las plantas de este bosque no se suelen ver afectadas por los rigores estacionales que sufren la mayoría de las plantas de la región, muchas especies siguen sus propios ciclos anuales. El tarnas es una de ellas, pero como cada planta individual obedece a su propio reloj interno es perfectamente posible encontrarse con especímenes en cualquier fase de desarrollo todo el año. Cuando florece la planta es muy hermosa, con un largo tallo verde rodeado de fronda parecida a la de los helechos y coronado por una única flor blanca similar a una gran orquídea. Pero sólo el bulbo en letargo del tarnas tiene valor medicinal, de ahí la dificultad que tienen los herboristas para encontrar los bulbos. Aunque en ocasiones pueden encontrarse bulbos junto a los ejemplares ya florecidos, no siempre se da el caso, por lo que con frecuencia todo un día de búsqueda de este remedio no reporta más que en frustración, y en una región tan peligrosa como el Bosque Plañidero, la mayoría considera que dedicar el tiempo a buscar tarnas no merece la pena: encontrar este bulbo justo en la fase de desarrollo adecuada requiere una tirada Muy Difícil (-20) de Forrajear.

Witan. Las brillantes hojas rojas de la planta qitan se conocen entre los luchadores del Bozishnarod como drugo-sreca, o “segunda oportunidad”. Cuando se ingiere, alivia los efectos del aturdimiento causado por un impacto o hechizo. Muchos lugareños llevan un puñado de este remedio entre la mejilla y las encías cuando van a combatir para poder tragarla rápidamente si surge la necesidad. Con esta práctica la boca se llena de un jugo pegajoso, por lo que quienes están acostumbrados a ella tienden a escupir con mayor frecuencia de lo que la etiqueta tolera. El witan es una de las plantas menos comunes de la flora del bosque, pese a que su colorido destaque: es difícil de encontrar porque se alza pocos palmos del suelo, bajo la fronda de otros tipos de planta.

Coraco. Otro de los remedios naturales útiles del Bosque de las Lágrimas se encuentra en las bayas cerúleas y marrones del coraco. Altos racimos de diminutas bayas brotan de los ramilletes de gruesas hojas que componen estos pequeños arbustos. Los recolectores que acuden al bosque las recogen para convertirlas en un zumo que cura entre dos y veinte puntos de daño (por cada dosis de 230 gramos). Es relativamente fácil encontrar estos arbustos y no son especialmente inusuales, pero la cantidad de bayas requeridas para producir una sola dosis del licor llenaría dos cubos. El tiempo necesario para recolectar, transportar y procesar tal cantidad de estos frutos diminutos hace que el precio de la poción se mantenga relativamente elevado. Si lo que se desea es emplear las propiedades del fruto en su forma natural, o bien hay que tener el estómago para engullir siete kilos de dulces bayas o dedicar el tiempo necesario, aproximadamente una hora, para exprimir las en algún tipo de recipiente. Todos los que han probado el primer método pueden dar fe de que es mucho más recomendable el segundo: las bayas seguramente te arruinarán las cenas de muchas noches venideras.

Karfar. Las hierbas curativas y medicinas no son la única fuente de provecho que puede obtenerse yendo de recolección al Suza Sumar. Muchos visitan a los herboristas locales para adquirir uno de los muchos venenos que pueden extraerse del bosque. El más popular y común de ellos es el karfar. Elaborado con las hojas del árbol juha, uno de los gigantes del bosque, este veneno pastoso es bastante letal y relativamente fácil de usar. Puede aplicarse a un arma o añadirse a la comida o bebida sin casi peligro para el usuario. Los árboles juha son comunes, pero su gran altura representa un problema para quienes buscan sus hojas, que no son venenosas durante los primeros años de su crecimiento. Las primeras hojas crecen de ramas que se encuentran a muchos metros por encima del suelo, por lo que para cuando el tronco es lo suficientemente robusto para escalarlo, las ramas más bajas están suspendidas a unos treinta metros por encima del suelo del bosque. Los hombres que recogen hojas de juha piden un precio muy elevado por sus esfuerzos.

Belan. La nuez de la pequeña planta de belan, que solo puede encontrarse en la zona sur del Bosque de las Lágrimas, se cuenta entre uno de los remedios curativos más poderosos de Endor. Cuando se ingiere, es capaz de detener incluso la hemorragia más seria en un breve periodo de tiempo. Es muy inusual, dado que crece tan solo en la tierra del borde de ríos de aguas tranquilas. Es Extremadamente Difícil (-30) de encontrar.

FAUNA DEL BOSQUE DE LAS LÁGRIMAS

Los animales que habitan en el bosque son tan variados como la flora. El Suza Sumar contiene numerosos animales perfectamente adaptados al particular entorno de la zona. Como cabría esperar, la mayoría de las especies pertenecen a la familia de los insectos, pero también pueden encontrarse numerosas aves y decenas de reptiles diferentes. Ni la mayor biblioteca de Bozisha-Dar puede más que proporcionar un atisbo de la escala y la diversidad de la vida animal del Bosque de las Lágrimas. Los únicos animales con poca representación aquí son los mamíferos, dado que no hay más que unas cuantas especies de roedores, un tipo ladino de nutria grande llamada stetan y un feroz felino depredador denominado unca entre las hojas y ramas goteantes del bosque.

La única razón de que el Suza Sumar no esté habitado por hombres son los habitantes más pequeños del bosque. La zona entera está infestada por docenas de especies de mosquitos que transportan una amplia variedad de enfermedades infecciosas desagradables conocidas colectivamente como la fiebre plañidera, de las cuales varias pueden ser mortales. Si no fuese por el hecho de que estos insectos son estrictamente noctámbulos y sólo salen cada tarde después de las lluvias, la gente no se aventuraría nunca en el bosque. En realidad, sólo quienes se vean atrapados allí cuando salen a volar los enjambres están en grave peligro. Cada viaje diurno al bosque conlleva un 6% de probabilidades de contraer alguna enfermedad, pero una excursión después de anochecer eleva la posibilidad a un 35%. Si se contrae alguna infección, se trata de fiebres de una gravedad determinada por una escala entre uno y cien (tira un dado porcentual), que se modifica restando la bonificación por Constitución y sumando o sustrayendo la cantidad por la que se falle o se supere una TR contra nivel 5. Si el total es menor que 15 no será más que una molestia. De 16 a 50 causará una penalización de entre 1 y 35 a todas las actividades (16=1 punto menos, 17=2 puntos menos y así sucesivamente). Entre 51 y 75 produce delirio y obliga a la víctima a guardar reposo, y de 76 en adelante puede considerarse mortal. Sea cual sea la gravedad de la afección, normalmente seguirá su curso en un período de entre siete y doce días. Por supuesto, estos efectos pueden tratarse con magia.

Las aves del bosque son otra de las atracciones para los hombres que acuden a esta región empapada por la lluvia. Todas las miles de especies, casi sin excepción, tienen hermosos plumajes de brillantes colores. Estas criaturas, enjauladas o cazadas por sus plumas, alcanzan notables precios en los mercados del Bosizhadar. Varían en tamaño desde el diminuto cicati, que sólo mide unos cinco centímetros, hasta el papiga, un animal de brillantes colores cuyas alas de color azul, rojo y amarillo pueden crecer hasta una envergadura de dos metros y medio. Muchas de estas aves poseen también la cautivadora capacidad de imitar la voz humana después de mantenerlos en cautividad durante un tiempo, y es una de las principales razones de su popularidad entre los más ricos del Bozishnarod, además del origen de numerosas le-

yendas sobre espíritus del bosque, dado que en ocasiones las han confundido con fantasmas.

Por cada especie de ave hay una de reptil o anfibio de todo tipo entre la vegetación frondosa del bosque. Las especies pequeñas y veloces cazan insectos desde las ramas de los árboles, y las más grandes se alimentan de pájaros, sus huevos y pequeños roedores. También abundan las serpientes. Aunque muchas de ellas son ligeramente venenosas, sólo la petla o "soga" (descrita a continuación) representa un auténtico peligro para los humanos, al igual que las ranas arborícolas que aguardan pacientemente sentadas en las hojas de los árboles más altos, letales pese a su tamaño.

Finalmente, los mamíferos del bosque se limitan a unas pocas especies: una docena de especies de roedores, el stetan y el unca. También describimos más adelante a estos dos últimos animales.

Petla. En las ramas del Bosque Plañidero o nadando en las charcas acecha uno de los reptiles más terribles de la Tierra Media: la petla. Este reptil es de color marrón moteado y se mimetiza perfectamente con el bosque. La constrictor, que puede crecer hasta 9 metros de largo, alcanza un diámetro de unos treinta centímetros en lo más grueso de su cuerpo. Ataca saltando desde las alturas o atrapando a su presa en el agua, para luego emplear sus poderosas mandíbulas en apresarla y luego enroscarse entera en torno a su desventurada víctima. A efectos de combate, tira los ataques en la tabla de Mordisco, y cuando se obtenga cualquier crítico de gravedad B o mayor, se considera que la serpiente ha apresado a su víctima. Desde ese momento, su cuerpo, enormemente poderoso, procederá a enrollarse en el cuerpo de su objetivo. Para cualquier PJ con menos de Fuerza 102, la batalla concluirá en cuestión de minutos: en un plazo de entre uno y diez asaltos lo habrá logrado, y entre tres y treinta minutos más tarde la víctima morirá ahogada. Para quienes tengan más de 101 en Fuerza, hay un 50% de probabilidades (más 10% por cada punto por encima de 10) de liberarse. Puede tirarse cada asalto hasta que los anillos se hayan enrollado del todo, tras lo cual comenzará el plazo de entre tres y treinta minutos. Las tornas cambian cuando la Petla se enfrenta a todo un grupo, circunstancia en la que su método de ataque la deja indefensa, por lo que la serpiente no acostumbra a aprestarse a la lucha cuando se enfrenta a más de un individuo.

Stetan. En apysaico stetan significa "ladino", apodo que se aplica perfectamente a esta criatura similar a la nutria. Este animal es tan grande como un perro, a excepción de la longitud relativamente corta de sus patas, y es tan amistoso y juguetón como el más vivaracho cachorro. La stetan recibió su nombre de los haradrim que se adentraban en el bosque, trabajaban una ardua jornada recogiendo plantas y al final se encontraban sus sacos y fardos alegremente destrozados al regresar a casa. Sólo su irresistible aire de inocencia evita que las masacren quienes se ganan la vida en la jungla cuando las ven. A pesar de todo, suelen considerarlas una señal de buena suerte, por molestas que sean a corto plazo. Antaño ya se ha intentado varias veces domesticarlas, pero las stetans en cautiverio mueren poco después de capturarlas, lo cual suele achacarse a la sensación de soledad que les causa la lejanía de los de su propia especie. Sin embargo, sí que es posible superar este problema mediante el uso de un hechizo de Familiar, aunque tener una criatura tan traviesa como familiar probablemente suponga ciertas desventajas.

Unca. El único mamífero grande del bosque es el unca. Este felino tiene un tamaño similar al del leopardo, aunque su cuerpo se parece más al de un gato doméstico, más robusto y de complexión más fuerte que el de su primo moteado. La piel del unca está salpicada por manchas de varias tonalidades de marrón, lo que le proporciona al depredador un camuflaje perfecto entre las plantas de la jungla. El unca usa esta coloración como ventaja al merodear por el suelo superpoblado por la vegetación o al ocultarse bajo ramas bajas mientras busca una presa. Los animales del bosque suelen ser

LA FIEBRE PLAÑIDERA

El Suza Sumar está infestado de molestos insectos, que hasta cierto punto compensan la falta de presencia haradan en la selva tropical. Todo el que atraviese el bosque durante el día se enfrenta a una posibilidad significativa (01-06) de sufrir una infección transmitida por un insecto, un riesgo que aumenta vertiginosamente por la noche (01-15), durante el ocaso (01-30) y al amanecer (01-25). La mayor parte de las infecciones (01-60) causan erupciones o sarpullidos molestos, mientras que otros (61-100) son enfermedades bacterianas o víricas mortales. La enfermedad más extendida es la llamada «fiebre plañidera». Esta enfermedad de 5º nivel se inicia en la sangre. Si se falla por 01-15 la TR, causa ligeras molestias aunque no es excesivamente perjudicial. Si la víctima falla por 16-50, las molestias comienzan a estorbar sus acciones (a un ritmo de -1 por cada punto de diferencia entre 15 y el fallo; por ejemplo, -1 para 16, -2 para 17, -35 para 50, etc.). Si se produce un fallo por 51-75, causa una incapacitación absoluta. La víctima de la fiebre plañidera debe permanecer en cama hasta que haya acabado el período de convalecencia de la enfermedad, que suele ser de 1-25 días. En escasas ocasiones (fallo de la TR por 76+), la enfermedad es mortal.

pequeños y veloces, por lo que este felino pasa la mayor parte del tiempo buscando entre las hojas de la floresta. Sin embargo, la robusta fisonomía de la bestia le permite darse el lujo de perseguir presas mayores cuando están disponibles. Esto no incluye a la letal petla, pero el jugueterón stetan es una buena víctima, y este felino no hace ascos tampoco a cazar humanos si puede hacerlo rápido y por sorpresa.

RIESGOS NATURALES

Además de los depredadores y los insectos portadores de enfermedades, el bosque contiene numerosos peligros inanimados. Es un paisaje ilusorio, repleto de sonidos, formas y colores que pueden distraerte. Sin la ayuda de algún guía avezado o una buena dosis de suerte, el viajero se arriesga a caer en todo tipo de trampas. La densa y engañosa floresta oculta terreno extremadamente peligroso: los árboles altos y los espesos arbustos pueden hacer que una empinada cornisa parezca una cuesta de poca inclinación, mientras que las altas hierbas pueden ocultar profundas grietas y entradas de cavernas camuflándolas con un tapiz de verdor.

Nota: Para detectar cornisas y grietas ocultas es necesario superar una tirada Muy Difícil (-20) de percepción. A menos que se indique lo contrario en alguna aventura en particular, el DJ decide la dificultad del peligro que ofrece cada escollo. Sin embargo, teniendo en cuenta todos los factores, estos peligros son más una molestia que una amenaza mortal. Ninguno de los escollos, a menos que hayan sido creados de forma artificial, deberían suponer ataques de más de +110H AP.

4.1.3 EL GAJ

La vida entre los recios árboles del Gaj no se diferencia mucho de la de las colinas que lo circundan. Tanto los bodezlist como los klytun crecen aquí, aunque en menor número, y los animales de las colinas también vagan por la arboleda en ocasiones. Sin embargo, la pluviosidad anual algo más abundante y los vientos algo más ligeros que distinguen a la región permiten que medren algunas especies únicas.

A medida que la hierba de las colinas se va volviendo más débil bajo los árboles se ve reemplazada por diversos tipos de fronda de poca altura. Los árboles pertenecen a tres variedades, todas relativamente bajas y retorcidas como consecuencia de las adversas condiciones en las que viven. Entre ellos el suelo está salpicado de un gran número de pequeñas plantas con flores de las que brota una increíble profusión de pétalos coloridos gracias a la humedad, lo que convierte la arboleda en un enorme ramo de flores durante uno o dos días después de cada lluvia. A continuación describimos algunas especies destacables que pueden hallarse en la región.

FLORA DEL GAJ

Hrast. De las tres especies de árboles que pueden hallarse en este bosque, el greddon y el tordi no tienen más rasgo destacable que su fuerte y sinuosa madera, que tapizan la tierra con sus hojas secas y que sirven de hogar a la población de aves local. Pero el hrast es muy apreciado en toda la región por la calidad de su fruta, del tamaño de un puño cuando están maduras, que venden fresca en los mercados de Tresti y el Dar a precios elevados. Secas pueden comprarse como *delicatessen* sureñas en todo el reino de Gondor. Además de tener un sabor excelente, son frutas muy nutritivas y las toman quienes están acostumbrados a la vida en el desierto durante sus viajes por los páramos. Una fruta puede mantener a un individuo durante un día de viaje bajo el sol ardiente si además cuenta con algo de agua. La fruta se conserva bastante bien, dado que su gruesa piel gris sella los jugos que contiene y preserva la pulpa hasta tres semanas después de haberla recogido. Sin embargo, en cuanto se horada la piel, hay que comerla o ponerla a secar

(tarda tres días) o se pudrirá en cuestión de horas. La suerte ha querido que los árboles hrast sean los menos comunes de las tres especies, aunque siguen pudiendo hallarse en una proporción de uno por cada cincuenta árboles. Dado que siempre es época de fructificación, hay una probabilidad del 40% de que un árbol dado tenga entre una y seis frutas al encontrarlo.

Caj. Uno de los arbustos más recios que pueden encontrarse en este bosque seco se conoce como caj. Se alza poco del suelo, con ramilletes de diminutas hojas rojas adornándole todo el año. Las ramas son espinosas y rígidas, pero los individuos suficientemente diligentes para atravesar estas matas pueden hallar una recompensa envuelta entre ellas. En torno al corto tronco del arbusto crecen pequeños nódulos de resina marrón con los que, según se dice, se obtiene el mejor té que conoce el ser humano, y además de su excelente sabor, la infusión de esta resina posee un efecto beneficioso para los usuarios de la magia de Esencia, ya que les permite recuperar sus Puntos de Poder normales en la mitad del tiempo que normalmente necesitarían. Para ello, la sintonía del que lo bebe con las fuerzas de la naturaleza se eleva temporalmente (dos días). Por supuesto, hacerlo no está exento de riesgos: cada vez que se ingiere la infusión en el transcurso de un solo mes hay un 5% (acumulativo) de probabilidades de embarcarse en lo que los lugareños denominan “La Larga Senda”. En tales casos, el usuario alcanza un estado de perfecta comunión con la Esencia, y cuando el alma iluminada percibe que todo lo que existe es una sola cosa, pierde la voluntad de vivir, que se ve reemplazada con el deseo de regresar a la tierra. La muerte por inanición que siempre acontece después es perfectamente agradable para la víctima, por lo que la infusión también tiene sus compradores entre aquellos que desean morir, pero temen a la muerte.

Melem loza. Muchos tipos de enredaderas floridas crecen arrolladas en torno a las bases de los árboles bajos del Gaj, y entre ellas, la más destacable es la melem loza o “enredadera bálsamo”. Con sus pequeñas hojas de color verde apagado y sus florecillas naranjas no se diferencia demasiado en su aspecto de las otras especies, pero la enredadera en sí es especialmente gruesa, y contiene la savia de la que la planta recibe su nombre. Usado directamente desde la enredadera, este ungüento reduce a la mitad los efectos de cualquier quemadura de segundo grado o menor gravedad. Además, cuando se usa al mismo tiempo que cualquier forma de magia curativa, el bálsamo muestra propiedades aún mayores, doblando los efectos de dicho hechizo. Sin embargo es una planta difícil de encontrar y de distinguir de otras especies, menos beneficiosas, que crecen en la arboleda, por lo que el ungüento alcanza precios bastante elevados.

FAUNA DEL GAJ

En el Gaj hay pocas especies de animales endémicas, ya que es una región que suele soportar la carga de los visitantes de las colinas, aunque las especiales características de la arboleda sirven como refugio a animales cuyas necesidades no podrían atender en otros lugares del Haradwaith.

Como cabría esperar, los más abundantes son los insectos. La región está repleta de enjambres de todo tipo, aunque ninguno se considera una plaga entre los habitantes, puesto que todos se nutren de plantas y no suelen molestar a la gente. También abundan las aves entre los árboles. Al atardecer, el bosque se llena de vida con hermosos pájaros cantores prestos a colocarse en sus ramas para pasar la noche. Ni tan siquiera los reptiles de la región suponen una molestia para sus vecinos humanos. Los diversos tipos de lagartos y las dos especies de serpiente carecen de veneno y se mantienen alejados de las estructuras de fabricación humana.

Los mamíferos son relativamente escasos en el Gaj, como en todo Harad. Puede encontrarse un buen número de roedores y conejos, presa de pequeños zorros del desierto conocidos como lisica. Aparte de estas especies sólo hay una exclusiva de esta zona, el majmun.

El majmun. Entre los árboles del Gaj habitan hordas de traviesos monos conocidos como majmun. Miden apenas un metro desde la cabeza hasta la cola, y vuelan entre los árboles como ardillas. Aunque no son tan inteligentes como sus parientes más evolucionados, los majmun poseen atractivos que les hacen muy apreciados entre los humanos que acuden al Gaj. No son ruidosos ni sucios, y se han acostumbrado a ser bastante dóciles en presencia del haradan típico, aunque puede que sean más tímidos con gentes que se vistan o actúen de forma marcadamente extranjera. Grandes manadas de majmun vagan por los templos de Tresti y se comportan con tanto respeto que los fieles suelen hacer hincapié en que esos animales adoran también a la Diosa. También tienen un aspecto atractivo, con pelaje dorado y negro salpicado por pecas claras sobre el fondo oscuro. Sin embargo, se dice que estos monos representan también un peligro para quienes les molesta: las leyendas hablan de tramperos de otras regiones que vinieron en busca de sus hermosas pieles y que hallaron un fin terrible, abrumados por miríadas de estas bestias parlanchinas.

El lisica. El nocturno lisica, un pequeño zorro que medra en la fría noche desértica, es un cazador que a su vez es cazado por su brillante pelaje color caoba, que cambia de color con el terreno.

⊕ 4.2 el Desierto ⊕

Bajo el sol del mismísimo desierto, como cabría esperarse la vida encuentra muchas más trabas que en las regiones de climas menos severos. En las Tierras Áridas, en las que no hay formas de vida más significativas que algún que otro arbusto de creosota que sirve como sustento a alguna pequeña comunidad de insectos y reptiles. En el Espejo de Fuego no habita ningún tipo de ser vivo, y el Mar de Dunas sólo cuenta con dos oasis, que pasaremos a tratar más adelante. Sólo el hombre ha sido lo suficientemente tenaz para extenderse por toda la región.

Sin embargo, en los territorios que rodean a los oasis, la vida es más común. Depende del tamaño del oasis, y comprende una amplia gama, desde diminutos ecosistemas de insectos, reptiles y roedores en los menores hasta toda clase de animales que serían más

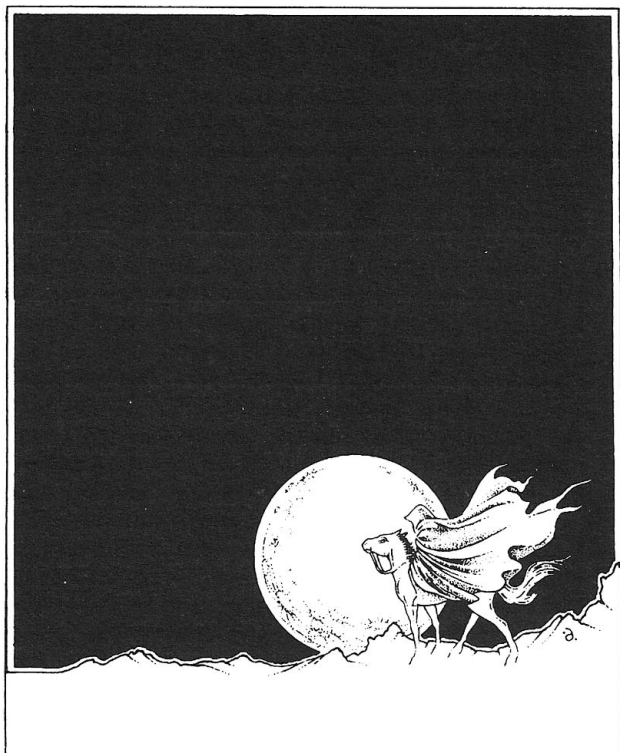
apropiados para una jungla cerca del Gran Oasis al noreste del Raj, aunque lo más común son los abrevaderos que sustentan comunidades animales relativamente estables. Aquellos que aún no han sido poblados por el hombre constituyen ejemplos interesantes de la interacción entre las especies, dado su espacio y recursos limitados que cobijan a depredadores, sus presas y plantas comestibles.

La flora suele consistir en arbustos frondosos, hierba y palmeras. Habitando entre estas especies pueden encontrarse muchas especies de animales, incluidas bestias tales como el parse y el koza, igual que en las colinas de Raj, y algún que otro unca del Suza Sumar, y cocodrilos en los ríos del Extremo Sur. Además pueden hallarse muchos animalillos en los oasis de menor tamaño, que también acogen a una amplia gama de peces y aves acuáticas.

⊕ 4.3 seres ⊕ sobrenaturales del haradwaith

Además de las criaturas naturales nativas de la región, en las zonas solitarias del desierto pueden hallarse varios ejemplares de seres sobrenaturales o mágicos. Las leyendas haradan dejan constancia de diversos encuentros con tales monstruos, pero por supuesto es difícil determinar cuáles de estas leyendas son de fiar y cuáles han de achacarse a absurdas supersticiones. Sin embargo, los siguientes ejemplos son indudablemente reales, dado que con demasiada frecuencia se han encontrado con muchos de ellos los hombres que se aventuran en las tierras baldías del Bozisha-Miraz.

Demonios de la arena. Se sabe de hombres fallecidos a causa de las tormentas desérticas que permanecen en la Tierra Media como espíritus torturados conocidos como demonios de la arena. Conservan una forma semimaterial con el aspecto de remolinos de arena en miniatura, y recorren los amplios páramos del desierto buscando sin rumbo vidas a las que poner fin. Su forma también les sirve de perfecto camuflaje en su entorno, dado que tampoco son infrecuentes en la región los remolinos comunes. Los demonios atacan envolviendo a su presa dentro su cuerpo nebuloso, y una vez conseguido, la arena que llevan actuará en la víctima de dos formas: le inundará los ojos, oídos, boca y nariz y su piel sufrirá quemaduras cada vez más graves a medida que continúa el ataque. Los resultados del ataque comienzan con una ceguera temporal en el primer asalto, seguida de la pérdida de la audición en el segundo, y el taponamiento de la boca y la nariz en el tercero. Junto a estos efectos, la arena desgarrará la carne de la víctima causando un punto de daño en el primer y el segundo asalto, dos en el tercero y el cuarto, cuatro en el quinto y en el sexto y así sucesivamente, duplicándose cada dos asaltos a medida que va aumentando la sensibilidad de la carne expuesta. Aunque se evite el ataque, la ceguera y la pérdida de capacidad auditiva continuarán hasta que la víctima se lave los ojos y los oídos completa y meticulosamente. Puede combatirse al ser con armas normales, pero no está sujeto a los resultados de desangramiento o aturdimiento de los críticos, y su naturaleza semimágica le otorga la cualidad de sufrir sólo la mitad del daño de ataques físicos. Los ataques mágicos son más efectivos ya que actúan sobre los demonios como si fuesen humanos. Sin embargo, la forma de causarles una mayor cantidad de daño es emplear agua: el contenido de una cantimplora arrojado sobre su cuerpo tendrá el efecto de una bola de fuego +10, y cualquier ataque mágico originado por listas de hechizos basadas en el agua tendrá el triple de efectividad. Por esta razón numerosos viajeros del desierto experimentados llevan sus botellas de agua abiertas y preparadas, al considerar que la pérdida del agua que se derrama justifica la seguridad que la botella abierta proporciona.



Lesina. Las secas extensiones de tierra que rodean Raj han servido de tumbas sin nombre para miles a lo largo de los siglos. Algunos de estos muertos aún merodean por la región, condenados a no alcanzar nunca el reposo por los delitos que cometieron en vida o simplemente malditos por el destino. Una de las formas que asumen estos espíritus malvados se conoce entre los haradrim como lesina ("cadáver"). Estos seres horripilantes conservan los cuerpos que poseyeron en vida, desecados y endurecidos por el sol del desierto. En algunos casos en los que han muerto grupos enteros juntos pueden verse un gran número de estos seres merodeando a la vez por los páramos, suponiendo la muerte para cualquier viajero desafortunado que se cruce en su camino. Carecen de raciocinio y de voz, pero su condición les ha infundido un odio pertinaz por todos los humanos vivos. Sus ojos secos detectan la energía vital de sus víctimas como una dolorosa luz sobre un paisaje que apenas perciben. Estas criaturas no hacen otro ataque que no sea el propio de una bestia, usando sólo sus dientes y sus duros puños. No conocen el dolor ni el miedo, pero tampoco emplean ningún tipo de estrategia en combate. Después de derribar a su víctima, el atacante cae sobre ella y continúa su asalto hasta que le produce la muerte, sin preocuparse de otros seres que pueda haber en la zona. Insistirán aunque cualquiera que pretenda rescatar a la víctima le propine golpes en su cuerpo monstruoso. Con respecto al cálculo del daño producido a los lesina, las armas les dañan de la forma habitual pero no sufren críticos de aturdimiento ni desangramiento. Son completamente inmunes a los hechizos que atacan la mente o el espíritu, pero por lo demás también son completamente vulnerables a los ataques mágicos.

Dragones de las arenas. Además de los feroces orao, hay otra criatura del gran tamaño acechando en los cielos nocturnos del Haradwaith. Es el dragón de las arenas, el gusano cambiante o "zimaj", y ambas especies mantienen una enemistad entre sí incomparable en todo el reino animal de Harad. Los dragones anidan en la arena amarillenta del Mar de Dunas, de donde parten volando para cazar en las tierras de Raj. Son criaturas solitarias y tienden a luchar entre sí con la misma frecuencia con la que combaten a las águilas del desierto. Sus hogares son sencillas madrigueras en la arena. Después de haberlas excavado al atardecer, regresan a la superficie con las primeras luces del alba, aunque en ocasiones algunas buscan refugios más permanentes entre las piedras de algunas ruinas en el desierto. Por su aspecto estos reptiles recuerdan a los grandes dragones que aterrorizan otras regiones de la tierra Media, pero son mucho más pequeños, y por lo general no superan los 4'5 metros. Al igual que sus parientes más grandes, poseen dientes y garras formidables, pero no pueden expeler fuego. En el terreno de la capacidad mental no hay comparación posible: estas bestias no son más inteligentes que las serpientes y los lagartos que comparten su territorio. Sus vidas sólo las impulsan el apetito y el instinto. A pesar de todo, los dragones de las arenas son bastante peligrosos para los humanos que recorren la región, ya que un hambre casi insaciable asalta sus pequeños cerebros en ocasiones. Son violentos y tenaces en sus ataques cuando persiguen a hombres o animales. Los ataques los realizan desde el aire, con sus poderosas mandíbulas y las garras de sus musculosas piernas traseras. Es una suerte que estos animales no se relacionen entre sí excepto para copular, dado que un solo dragón de las arenas es suficiente para causar graves daños a una caravana mal vigilada.

El Razarac. El habitante más terrible del Haradwaith se conoce entre los haradrim como "El Destructor". Al igual que el Balrog de Moria, aunque no tan poderoso como él ni de lejos, este ser es una horrenda reliquia de los ejércitos que poseía Morgoth en los Días Antiguos. Se dice que pusieron al Razarac bajo la piedra del Ogladalo Vatra cuando se formó el desierto, de forma que evitase que el agua regresara a la superficie. Sin embargo, hace pocos años los hombres rompieron los sellos que cerraban aquellas pro-

fundas cavernas, y ahora este horror recorre de nuevo la noche bajo el cielo abierto. Físicamente esta bestia tiene la forma de un gran troll de las montañas, pero su piel es gruesa y robusta, lo que le otorga una protección equivalente a la de una armadura de placas. De los descomunales hombros le salen unas alas correas que, aunque no pueden transportar al monstruo en largos trayectos, le permiten dar saltos muy amplios de hasta 200 metros.

El aspecto terrorífico del semblante de la bestia se ve aumentado por su diabólico intelecto. Es un maestro de todos los hechizos de Esencia relacionados con el fuego o la luz hasta el nivel veinticinco, y es capaz de idear estrategias avanzadas además de emplear una astucia demoníaca a la hora de jugar con sus víctimas. Los años de cautividad del Razarac como vigilante de las aguas robadas de Harad le han grabado a fuego en la mente un deseo imparable de evitar que los hombres lleguen a cualquier fuente de agua, y este objetivo predomina en su mente de forma obstinada. Hasta el momento El Destructor ha limitado sus cacerías al Espejo en sí, en donde ataca a las bandas de hombres del desierto mientras beben en los pozos. Por lo tanto, es sólo cuestión de tiempo que los grandes oasis del territorio llamen la atención de la bestia, al ofrecerle mayores oportunidades de causar destrucción, y en ese momento los nómadas y las caravanas que recorren la zona temblarán de miedo a cada paso de sus trayectos por el desierto.

❖ 5.0 PUEBLOS Y ❖ CULTURAS

Las gentes del Lejano Harad suelen tener la misma ascendencia, y se caracterizan por la piel negra, gris o marrón, el pelo negro y los ojos negros o castaños. Los rasgos de los haradrim son afilados y angostos y en general son altos y de constitución enjuta. Entre ellos hay también algún que otro individuo de sangre extranjera, bien de los marineros de Númenor, de los hombres de piel clara que habitan al norte de Harad, bien de otras razas más exóticas del sur y el este de los países desérticos. Algunas familias muestran rasgos extranjeros sistemáticos, como una piel más clara u ojos azules, pero en la mayoría de los casos dichos rasgos inusuales sólo aparecen en una de cada muchas generaciones.

Pese a su homogeneidad racial, los bozishnarod están sorprendentemente fragmentados en lo que se refiere a cultura. Incluso en la vida urbana puede encontrarse dicha fragmentación en las diferencias de estilo de vida que hay entre pobres y ricos. Fuera del Dar, los narodbrijig, u hombres de las colinas, y los vagabundos del desierto, los covshek-pust (hombres del desierto) son tan diferentes de los urbanitas y entre sí que llegan al punto de parecer razas distintas en la mayoría de los aspectos.

⊕ 5.1 Religión ⊕

Hay un aspecto de la vida diaria que comparten todos los pueblos del Bozisha-Miraz: su religión. Un culto mítico une la tierra, las gentes y los dioses en sus creencias. Todas las clases y los grupos de la sociedad se guían, en mayor o menor grado, por esta religión, que no sólo comprende un mito sobre la creación sino también un código de leyes y de honor que cubre casi todos los aspectos de la vida en el País del Desierto. Toda ella se deriva de una única saga, el "Kat Polozaj", cantada por los chamanes de la región.

El nombre de esta épica significa "la historia de la tierra". Es una narración sobre pesar y heroísmo y, finalmente, sobre esperanza. Se cree que sus raíces se hallan en la antigua historia del Sol y la Luna, que probablemente aprendieron de los elfos de

Ardor, pero debe de haber implicados otros aspectos desconocidos que expliquen aquellos fragmentos en los que se desvía de aquella leyenda. A continuación se incluye un resumen de la narración, dado que el poema ocupa más de dos mil versos.

INTRODUCCIÓN

La historia aquí contada es una versión abreviada del Kat Polozaj que se cuenta a los niños. Presenta el esquema básico de la historia, pero vendría acompañado por otras narraciones cortas y parábolas que enseñan más lecciones de las que contiene el poema.

LA HISTORIA

En los días en que los dioses caminaban por la tierra con cuerpos de piel y vivían como hombres, habitaron en una gran ciudad en las montañas del sur. Las deidades gobernaban parcelas del mundo que había creado, y los hombres y las bestias eran sus sirvientes. Hacían lo que les placía, cada cual según su carácter. Sus creaciones y obras fueron numerosas y maravillosas. Incluso los siervos más inferiores vivían con comodidad y se adornaban con ornamentos sin parangón en estos días menores.

Poderosos entre los dioses era Vatra, cuyo rostro es el sol. Gobernaba una tierra muy al norte, en donde sus gentes crecían como poderosos guerreros. En la Ciudad de los Dioses se encaprichó de una encantadora princesa, hija del Señor de los Vientos, el rey de las deidades. El nombre de su hija era Ladnoca, y ella es ahora nuestra luna. El rey, Nadi-manje, quedó complacido al ver como cortejaba a su hija un pretendiente tal, y bendijo su matrimonio.

Sin embargo, Vatra deseaba en su corazón algo más que la hija del rey. Poco después de que ambos contrajesen matrimonio condujo a un grupo con los dioses menores, que le habían jurado lealtad, hacia el elevado palacio montañoso de Nadi-manje. La batalla que aconteció después sacudió las raíces del mundo. Los mortales fueron presa del terror y cayeron el suelo cuando la tierra tembló a su alrededor. Los dioses lucharon durante veinte días sin parar. Espadas de relámpagos retorcidos fulguraron en el cielo y el tronar de sus golpes no cesó.

Cuando el silencio retornó a la tierra, los hombres miraron a la ciudad de la montaña y vieron que ya no existía. El combate la había destruido, y los propios dioses habían sido arrancados del mundo físico por las fuerzas que habían desatado. Sus espíritus habían pasado a residir más allá del cielo. Los aterrados hombres podían verlos allí, como puntos de luz que salpicaban la oscuridad. Entre estas luces, dos eran mayores que el resto: Vatra y Ladnoca.

En la mítica batalla que tuvo lugar entre estos grandes seres el propio Rey fue herido. Sin embargo, en el momento de su triunfo, Vatra vio cómo fluía la energía de su adversario hacia el cuerpo de su hija y se concentraba allí. Su posición como esposa de Vatra le había negado el derecho a ponerse del lado de su padre en la batalla, pero como heredera suya, cuando el humo se disipó, descubrió que poseía un poder casi tan grande como el de su padre.

En el nuevo orden que surgió entre las deidades, Vatra era el que ostentaba el poder mayor, y Ladnoca después de él. Sin embargo, desde que habían perdido sus cuerpos, los dioses ya no se veían coaccionados por el poder que había obtenido Vatra, e incluso los que habían estado junto a él en el combate vieron el daño que había causado la guerra y renunciaron a su alianza. Los dioses se apartaron de él y despreciaron la luz que surgía de su poder, y prefirieron buscar orientación en la hija del Señor del Viento. El fulgor que emanaba de ella era más agradable, y se regocijaron en la libertad del cielo, bañándose con placer en su luz.

Ladnoca no podía ser partícipe de este gozo en su totalidad. Como esposa de Vatra estaba obligada a atender sus necesidades (como cualquier esposa de hombre debe ahora en nuestra tierra). Tuvo que dividir desde entonces su tiempo entre el servicio a su marido y la feliz comunión con el resto de su raza.

Así continúan viviendo los dioses hasta hoy. Quienes estamos atados al suelo podemos ver las señales de esta historia en el movimiento de los cuerpos celestes. Cuando la hermosa luna recorre los cielos por

el día, su luz palidece ante la presencia de Vatra, pero cuando se encuentra entre las estrellas que la hicieron su reina, brilla esplendorosa.

En esta historia, nuestra tierra, el Bozisha-Miraz, desempeña un papel muy especial. En los días en que los dioses estaban en paz y el Señor de los Vientos se disponía a entregar a Vatra a su hija, le ofreció además de a Ladnoca, como era la costumbre, una generosa dote. Como rey las tierras más bellas de la Tierra Media eran de su propiedad, y al novio le regaló la más hermosa de todas, la de su hija. Ésa es esta tierra, nuestra tierra, pero hoy no es tan munificente como antaño. Después de matar a su padre, Ladnoca despreció a Vatra. Aunque no podía traicionar sus votos como esposa, no había amor en él cumplimiento de sus obligaciones. Vatra enseguida se enfureció y, ya que no podía dañarla a ella, volvió sus iras contra aquello que amaba más: la tierra que había sido su dote. Con su terrible rostro la quemó, y aún hoy la quema, dejando sequía y calor donde antaño todo fue exuberancia y belleza incomparable.

En todo el territorio la diosa sólo pudo salvar la porción más pequeña. Esa región es un regalo para nosotros, la tierra que conocemos como Raj. Desde el Suza Sumar, en donde caen las lágrimas que derrama por nuestro hogar, hasta los confines más orientales de las Colinas de la Luna, puede suavizar el daño que causa su marido. Lleva agua para enfriar la tierra y de esta forma nos trae la vida a nosotros, que somos su pueblo.

Por este regalo tenemos una deuda con ella cuyo precio es inimaginable. La historia de nuestro mayor héroe, Junast, es la historia de un hombre que sirve como ejemplo de los esfuerzos que dedicamos a pagarla. Es su vida la que debemos emular en cada acción que llevemos a cabo como agradecimiento por el regalo que disfrutamos.

LA HISTORIA DEL JUNAST

Muchos años después de la caída de la ciudad montañosa de los dioses, vivió en Brij Mijeseć un hombre llamado Junast. Era cabrero, y su vida se regía al pie de la letra según nuestra ley. Al cumplir sus trece años, le visitó en un sueño la diosa Ladnoca. Le habló de un plan que su marido estaba en proceso de consumir, una diabólica estratagema que supondría la muerte para todos aquellos que caminaban por el Bozisha-Miraz. En las tierras del reino montañoso en donde gobernaba en los días de antaño, protegido por una poderosa raza guerrera de sus sirvientes, Vatra se estaba creando un cuerpo, y si este proyecto se completaba ningún hombre podría oponérsele y quemaría lo poco que quedaba de la hermosa tierra de Ladnoca. Le encargó al héroe que emprendiese un viaje al reino montañoso para destruir el cuerpo antes de que Vatra pudiese entrar en él.

Junast aceptó sin pensarlo dos veces, pues sabía que era su deber. Reunió un grupo de compañeros y partió al Norte a encontrar la Tierra del Sol. Juntos sufrieron innumerables penurias y pruebas, triunfando por gracia de su virtud y demostrando su fidelidad a la diosa en todo momento. Al final Junast llegó con un único amigo vivo, un hombre conocido como Gatará (que estaba dotado de la visión divina) a la puerta del templo de Vatra, en lo alto de una montaña calcinada y ennegrecida.

La pareja abrió las grandes puertas forradas de bronce y contempló una enorme cámara con columnas bañada en la oscuridad, salvo en el extremo opuesto, en donde vieron una figura ardiente tan alta como tres hombres. Estaba reclinada sobre una losa de mármol negro, y aunque había llamas sobre su cuerpo no le consumían. Ambos hombres pudieron ver que ésta era la meta que habían estado buscando, pero dentro del gran cofre Gatará pudo ver algo más: allí, en una bola llameante, Vatra había colocado ya su alma. Allí yacía, vulnerable en aquel cuerpo que aún era incapaz de moverse.

Al oírlo, Junast no pudo contenerse más. Desenvainó la espada y caminó hacia la losa. Mientras se aproximaba, el calor se volvió más intenso. El héroe no le prestó atención, ni tan siquiera cuando prendió fuego a su ropa. Cuando finalmente llegó a la figura, sostuvo en lo alto la espada con manos abrasadas y saltó para hender la carne llameante.

A pesar de toda su fuerza, el calor le había agotado. El golpe sólo penetró hasta la mitad del corazón del cuerpo. En toda la tierra, los hombres vieron como el sol se oscurecía, ensombrecido por el rostro de Ladraca y mostrando sólo un anillo de llamas en torno a ella. Por un momento Vatra estuvo al borde de caer en la nada, pero con un gran esfuerzo se obligó a regresar. En el templo montañoso, Gatará vio como caía su noble amigo al suelo. No volvería a levantarse, pero el Vidente le dijo antes de morir que su golpe no había sido inútil. El cuerpo llameante había quedado roto por su fuerza, y su visión le decía que pasarían muchos años antes de que Vatra pudiese intentar de nuevo encarnarse de tal modo. De esta forma, el héroe se marchó de este mundo, pero no murió en vano.

Desde ese día muchos guerreros han seguido la senda que recorrió Junast. Hoy vemos la luna moverse en ocasiones para suplantarse al sol como lo hizo el día de la muerte de Junast. Quizá pasa cerca de él sin causar ningún efecto, o si el héroe tiene gran fuerza y sus golpes son certeros, el sol se oscurece, y llegará un día en que habrá un guerrero tan grande que podrá destruir del todo el orbe. En ese día comenzará una nueva era, en la que el malvado Vatra caerá, y la Reina de la Luna asumirá su puesto. Entonces nuestra tierra florecerá de nuevo y todo el Bozishnarod vivirá en el gozo que sólo Ladraca puede traer.

5.2 cultura y rasgos

Los hombres del Lejano Harad pertenecen a una raza cuyos orígenes están oscurecidos por las nieblas del tiempo. Con independencia de que lleven desde siempre en la región, como las levedas populares afirman, o migrasen a esta tierra desde las junglas del sur, como otros han especulado, las historias númeróneas más tempranas ya describían a los haradrim de forma muy parecida a como son hoy. Los sureños nunca han intentado conquistar o colonizar otros territorios, y no son gente que guste de migrar, por lo que su cultura sólo puede encontrarse en su tierra natal. Allí florece a pesar de las presiones extranjeras. En una era en la que los grandes poderes de la Tierra Media son relativamente débiles, los bozishnarod viven en lo que podría llamarse una isla cultural.

ASPECTO

Los hombres del Lejano Harad recuerdan a sus vecinos del sur, los habitantes de Múmakán. Los habitantes del Haradwaith del sur son altos y enjutos, con piel y pelo oscuros. También tienen los ojos oscuros, normalmente negros o castaños. Sus rasgos faciales comprenden una gama notablemente amplia, en la que es tan común que los miembros de un clan suelan poseer rostros anchos y planos y pelo rizado, como que los de otro muestren rasgos más afilados y pelo liso.

En la ciudad de Bozisha-Dar uno puede hallar ejemplos de rasgos extranjeros en ciertas líneas familiares. En unas pocas, estas inusuales marcas de nacimiento son relativamente comunes y se muestran casi en cada generación. Por lo general, la mezcla de razas sólo aparece cada muchas generaciones: un niño nacido con piel más clara o un hombre de tez inusual muestran trazas de ascendencia extranjera. Esta sangre extraña penetró en su herencia tras muchas generaciones en los tiempos en los que el territorio se encontraba bajo la hegemonía de otros reinos.

PUNTOS DE VISTA SOBRE LA VIDA Y LA MUERTE

La religión de los bozishnarod les confiere una perspectiva interesante y muy clara sobre la Muerte. No creen en el más allá y, sin embargo, la mayoría no teme la mortalidad. La fuente de esta resignación es que consideran la muerte una liberación. Aunque enseñan a todos los niños sureños a tener esperanza en que un día su tierra florecerá de nuevo, la mayoría ya ha aprendido cuando llegan a adultos a desconfiar de tales ideales. Para ellos, aunque la muerte pone fin a los gozos de la vida, también pone fin a sus penas, y en este lugar tan riguroso las penas son numerosas.

ACTITUD Y TALANTE

Pese a resignarse a su destino, los bozishnarod no son un pueblo infeliz en todos los aspectos de su vida. Entre ellos hay gente sociable y jovial. Tratan con afecto a los comerciantes extranjeros que pasan por sus tierras siempre que hay contactos sociales con ellos. Sin embargo, esta simpatía tiene sus límites: los haradrim exigen que los extranjeros les sean útiles. Los comerciantes tienen un papel que desempeñar en el territorio, por lo que se les considera miembros honoríficos de su comunidad, y se pueden unir con entera libertad al jolgorio general que se celebra en las ciudades y los campamentos nómadas al caer la noche. Los extranjeros que hayan venido a cumplir algún cometido pueden tener más problemas: a los turistas, emisarios y aventureros no siempre se les recibe igual de bien.

En los aspectos más serios de sus vidas, los bozishnarod practican el pragmatismo: su código moral tiene en la más alta estima el honor personal y familiar, que debe dedicarse a servir al pueblo, la tierra y a la diosa patrona. Por otro lado, no dejan de ser realistas a la hora de seguir sus motivaciones, y no se espera de ningún hombre que dé más de lo que tenga ni haga más de lo que puede hacer, aunque si el deber le exige morir, no se espera menos de él.

VIDA FAMILIAR

Para el pueblo del Lejano Harad, los lazos familiares son más importantes que cualquier otra cosa, excepto la religión. Se congregan en amplios grupos familiares liderados por el miembro masculino más anciano en pleno uso de facultades. En el Brij Mijesec y entre los covshek-pust de lo más profundo del desierto, el funcionamiento interno del clan es casi indistinguible de la vida de los grupos familiares pequeños que lo componen. Un niño es tan hijo de sus tíos y tías como lo es de sus padres. En la ciudad, en donde la diversidad de profesiones y la dispersión de las edificaciones contribuyen a aflojar los lazos con las personas que no pertenezcan al núcleo familiar más cercano, el contacto rutinario con el clan está más limitado. Para los habitantes de las ciudades, los vínculos con el clan se dejan sentir con más fuerza en ocasiones especiales, como las bodas y los nacimientos. Por lo demás, las familias urbanas giran en torno al hogar o al taller, o en el caso de la élite, el palacio y los negocios familiares. En estos casos la autoridad la ostenta el padre. Se espera de sus esposas o hijos, sea cual sea su edad, que cumplan sus órdenes sin cuestionarlas. Sin embargo, en la mayoría de los núcleos familiares esta práctica suele ser más una negociación que una tiranía, ya que un hombre que gobierne su hogar sin compasión pronto verá como sus compañeros de clan le cierran las puertas.

IDIOMA

Las gentes del Lejano Harad hablan una lengua conocida como el apysaico, un idioma rico en metáforas y variedad. Una tradición oral centrada en las épicas religiosas ha limitado los cambios que normalmente van afectando al lenguaje con el tiempo; hoy día los bozishnarod hablan de una forma muy similar a como lo hicieron sus ancestros cuando el primero de los Señores del Mar arribó a sus costas. Además del apysaico, muchos bozishnarod hablan el haradaico con relativa fluidez, y un grupo pequeño pero creciente posee nociones de oestrón, obtenidas al hablar con los comerciantes.

CLASES SOCIALES

Aunque legalmente no existe separación de clases en el sur del Haradwaith, la historia ha dado lugar a tres grupos que desempeñan los papeles que en otras tierras cumplen las castas rígidas.

La clase social más alta está compuesta por las familias ricas que ocupan los puestos de gobierno en el Bozisha-Dar. Por ley, estos puestos son temporales y se basan en la riqueza que tenga la familia en el momento. Con el paso de los años, la riqueza comenzó a acumularse en las manos de unos pocos clanes. Toda esperanza de ascender en sus rangos es insignificante para los extraños, sobre todo porque el acceso a la élite gobernante sólo puede obtenerse expulsando a otra familia de ella, un acto que todas las familias temen y contra el cual combatirán unidas.

Viviendo junto a las familias acaudaladas se encuentran las gentes que conforman la segunda clase de la región, los pobres del Dar. El término “pobre” no es del todo exacto, dado que la mayoría de estos ciudadanos son bastante acomodados. Aquí se usa simplemente para resaltar el contraste de éstos con sus vecinos. Estas gentes suelen dedicarse a las profesiones y vocaciones ajenas al gobierno. Muchos pobres no poseen propiedades y habitan en las chabolas del barrio pobre, y casi todos tienen ingresos paupérrimos, pero la mayoría de los que componen esta clase vive con estilo, haciendo truques entre ellos y vendiendo mercancías o servicios a los ricos para llegar a fin de mes.

El último elemento de la estructura social lo componen los grupos de haradrim que viven en el extrarradio del Dar. En las Colinas de la Luna, en las llanuras abiertas de las Tierras Áridas y junto a la gran extensión del espejo de Fuego, estos clanes llevan vidas diversas en muchos aspectos, pero son todos similares en su devoción y actitud.

Cada uno de estos segmentos sociales cumple un papel distinto en el drama de la nación. Los ricos del Dar viven atendiendo los elevados asuntos de estado, conduciendo sus negocios familiares y disfrutando de los placeres que traen consigo el dinero y el poder. Junto a ellos, los menos favorecidos trabajan diligentemente en sus oficios o comercios por el día, relajándose por la noche en el distrito de ocio de la ciudad. El pueblo del desierto se afana en numerosas tareas, como las artes y las artesanías necesarias para sustentar las comunidades independientes. En las llanuras, los principales pasatiempos son el pillaje y las disputas entre clanes; en el Brij Mijesec y en torno a la ciudad de Tresti, la mayoría de los habitantes son cabreros. Por último, al borde del Espejo de Fuego es donde montan sus campamentos los covshek-pust, desde los que se adentran en la llanura de roca en busca del valioso ámbar del desierto, una piedra que venden a sus primos más cosmopolitas.

EL PAPEL DE LA RIQUEZA

La riqueza es muy importante para la posición política y social en el Lejano Harad, o al menos tal y como lo conciben los urbanitas. Los puestos gubernamentales están vinculados por tradición a residencias en la gran colina del Bozisha-Dar. A su vez, de estas residencias son propiedad, al igual que toda la tierra dentro del Dar, del Tesoro del Concilio de Regentes. Las casas deben arrendarse al estado, y las rentas no son baratas. También existe un elevado precio de entrada, que aumenta según crece la importancia de la casa, y que hay que pagar antes de poder asumir el arrendamiento. Cuando otra parte hace efectiva esta suma, el Tesoro debe poner fin de inmediato al arrendamiento, por lo que se expulsa a los antiguos ocupantes con el fin de que los nuevos puedan mudarse. Si los anteriores residentes están preparados, podrán simplemente irse a otra casa cercana o incluso ascender otro puesto, mudándose a otra mansión, pero si no, tendrán que descender en el escalafón hasta encontrar una casa que esté a su alcance. Tales cambios suelen venir acompañados de numerosas intrigas, y es increíble hasta qué punto pueden ser intrincados tales planes. Estos movimientos pueden provocar que todos los residentes de la colina cambien de sitio, sumiendo la ciudad en el caos.

Para los ciudadanos más pobres el dinero también es importante, dado que sus hogares también son arrendados. Deben pagar el alquiler trimestral con moneda, pero los poderosos de la ciudad se encargan de que este tipo de riqueza duradera sea escaso, y así se aseguran de que incluso los más acomodados artesanos de la ciudad se vean obligados a atesorar su oro y plata con el fin de conservar sus hogares y tiendas.

En las tierras circundantes, el oro y la plata son mucho menos apreciados. Los pragmáticos haradrim del desierto y las colinas consideran las monedas casi inútiles, excepto para aprovecharse de los habitantes de las ciudades, que venderían su primogenitura por esos discos metálicos.

ATUENDO

Las gentes del Lejano Harad se visten con atuendos cómodos y sueltos de tela delgada. Se sujetan las túnicas blancas con cinturones. Los hombres suelen llevar en las pantorrillas perneras de tela, y las mujeres acostumbra a llevar pantalones de tela delgada. En las ocasiones especiales los colores más vívidos enfatizan la naturaleza festiva de la fiesta o festival pertinente. El rojo y el dorado son populares, ya la mayoría de los clanes tienen sus preferencias de color como si llevaran con ello su estandarte.

DIETA

A los habitantes del Lejano Harad les gusta la comida tan picante y especiada como su clima. Este tipo de dieta tiene su lógica, dado que el sudor refresca el cuerpo, y la comida picante hace sudar. Por tanto, los banquetes haradan desafían el paladar del extranjero y asaltan su olfato.

El único ganado que se suele encontrar en el Lejano Harad son las cabras que pastan en las Colinas de la Luna. La leche, el queso y la carne de este animal son típicos en la dieta, condimentados con especias y salsas que sólo pueden encontrarse en la mesa haradrim. El pan se elabora con grano que crece fuera del Dar. Como poste desértico, la fruta y el té dulce refrescan la boca y la lengua reseca.

Ocio

A los haradrim les encanta luchar. Se celebran al menos veinte concursos populares de monta y combate en todo el territorio. Goza de popularidad también un tipo de juego de tablero similar al ajedrez. Los habitantes del Lejano Harad son buenos bebedores, y todo asentamiento que pueda calificarse como tal está inundado por gran jolgorio hasta altas horas de la noche. La bebida favorita es un fuerte vino llamado pijam, fermentado a base de las frutas del Suza Sumar.

5.3 Los honnin

Cuando las gentes que ahora residen en la ciudad de Bozisha-Dar cruzaron por primera vez las Montañas Amarillas y las tierras salvajes del desierto al sur, la tierra a la que llegaron no estaba deshabitada. Encontraron un pueblo antiguo que se hacía llamar a sí mismo honnin viviendo en una pequeña aldea en el recodo del Rijesha. Estos hombrecillos de piel rojiza dieron la bienvenida a los recién llegados, y todos vivieron juntos en paz durante algunas generaciones. Algunos de los apysaicos se casaron con los honnin, pero ambas culturas se mantuvieron separadas. A medida que transcurría el tiempo, los clanes que hablaban apysaico fueron tomando el control y finalmente sometieron a sus anfitriones, y transcurrido un tiempo los robustos hombrecillos se retiraron por completo a la única zona de su tierra a la que los altos no podía seguirles. Entraron en el Bosque de las Lágrimas para esconderse y poco a poco se desvanecieron incluso de las leyendas de sus sucesores. La inmunidad a la fiebre que mantiene alejados a los nuevos haradrim de las zonas más profundas del bosque ha permitido que el pueblo de los honnin prospere.

Con el paso de los siglos, su cultura ha entrado en declive; eran un pueblo constructor de grandes edificios con la piedra blanca de la jungla, y ahora están dominados por el carácter tribal y los rituales primitivos. Su religión, que transmitieron a los hombres que les desplazaron (la misma mencionada anteriormente con algunos cambios; consulta la sección sobre la religión de los honnin a continuación), también ha cambiado y se ha convertido en una elaborada adoración de la naturaleza. Aunque siguen venerando a la Luna de la bóveda celeste por encima de todo, han dedicado templos a muchos de los aspectos de su hogar selvático. Viven entre los espléndidos edificios de la Edad de Oro de sus ancestros, pero han vuelto a una cultura simplista que recuerda a la de los drúedain y los chaialla, que de hecho son primos de este antiguo pueblo.

El carácter de su retirada del terreno abierto impulsó a los honnin a adoptar un estilo de vida recluso que se ha conservado hasta el presente. Nunca abandonan el Bosque, y en la mayoría de los casos evitan a los haradrim que se adentran en él. Por esta razón, han desaparecido casi por completo de las historias del Haradwaith, y ahora sólo aparecen como las hadas y los duendes de los cuentos de viejas.

5.3.1 LA CULTURA HONNIN

Aun que los honnin de hoy en día han cambiado poco desde finales de la Segunda Edad, su historia no carece de periodos turbulentos. Han cabalgado las olas del tiempo, y su sociedad ha pasado por los dos extremos de la escala del desarrollo. Aún hoy en día su cultura, aun que es bastante estática, no carece de sutilezas intrigantes.

5.3.2 HISTORIA

LA PRIMERA EDAD

Los orígenes del pueblo que hoy en día se conoce en el Bosque de las Lágrimas como los honnin se pierden en las nieblas de la Primera Edad. Son descendientes de una raza que antaño se distribuyó, como mínimo, desde el norte de las Montañas Blancas hasta las tierras más al sur de la Tierra Media. Sus primos aún viven en lugares recónditos de toda esta región. Cuando esta raza menguó ante el empuje de pueblos mayores y numerosos, sus comunidades se convirtieron en islas, y al final de toda la agitación de la Primera Edad, cada grupo había olvidado que otros de su especie siquiera existían en el mundo que había más allá de su hogar natal.

LA SEGUNDA EDAD

Cuando se encontraron por primera vez con los haradrim, los bonnin eran un pueblo afable pero sofisticado. Su sociedad era pacífica, y daban mucho valor a los pasatiempos moderados. Elaboraban hermosas obras de arte y tallas en madera y piedra, y la construcción de sus modestos edificios estaba muy por delante de la habilidad de los recién llegados. El centro de su civilización era la religión, que los haradrim acabaron adoptando en los años en que ambos pueblos vivieron juntos y en paz.

La actitud básica de los honnin era muy distinta a la correspondiente a los belicosos clanes apysaicos, y sólo la existencia del Azhaji (Ap. "Envolvedores de los Muertos", "Embalsamadores" o "Casta de los Impuros") permitía que ambos pueblos conviviesen en la misma ciudad sin conflictos. Los Azhaji, un clan dedicado por tradición entre los haradrim a enterrar a los muertos, eran al mismo tiempo reverenciados y repudiados por su propia sociedad. Respetados por el conocimiento del mundo espiritual y el dominio sobre sus habitantes, los Azhaji podían exigir obediencia de los clanes en todos los aspectos religiosos, y ejercieron su poder con frecuencia para proteger los derechos de los honnin.

Pero los Azhaji tocaban la carne de los cadáveres, y por tanto no se les permitía tocar la piel viva de nadie, salvo de miembros de su propio clan, por lo que sólo se casaban entre ellos y con los honnin, cuya naturaleza contemplativa complementaba la actitud espiritual de los Azhaji. Esto acabó siendo la perdición de ambos grupos: cuando los Envolvedores de los Muertos dejaron de mostrar los rasgos faciales de los haradrim y pasaron a ser una amalgama de ambos pueblos, el desprecio dirigido siempre a su persona superó con creces la reverencia que antes se les debía. Despojados del poder social que otorgaba el respeto reverencial, los Azhaji ya no podían servir como mediadores, y las relaciones entre ambas razas se resintieron.

Para el año 750 S.A. se había echado a perder la convivencia entre los haradrim, los honnin y los medio honnin Azhaji. Debido a su temperamento recatado y su baja tasa de natalidad, los recién llegados les habían superado como líderes de la sociedad mixta en cinco generaciones. Sin el liderazgo de los Azhaji de sangre pura, su posición se fue erosionando lentamente pero sin cesar hasta que, en mitad del siglo octavo, se les comenzó a tratar

abiertamente como ciudadanos de segunda clase en todos los aspectos de la vida diaria. Finalmente, cuando se eligió al primer Kralji (Ap. "Rey") para gobernar a los haradrim y se dejó de lado el ancestral Concilio de Ancianos, los honnin se separaron de sus opresores y se retiraron al Bosque de las Lágrimas. La mayoría de los Azhaji se fueron con ellos. El linaje de los honnin en el Suza Sumar quedaría para siempre diluido en sangre haradrim.

La migración a la selva permitió que llegara la Edad de Oro de los honnin, pero fue también el primer paso en el camino hacia el declive. En la seguridad del Bosque, y libres de las inhibiciones de un pueblo sometido, los hombrecillos iniciaron un maravilloso periodo de construcción y desarrollo. En Pred construyeron una ciudad de templos que habría dejado boquiabiertos incluso a los hombres del Oesternesse, si la hubiesen llegado a ver. Por todo el bosque erigieron templete menores a los espíritus del Bosque y a los dioses que vigilaban la vida honnin. Construyeron una universidad en las profundidades del bosque, en donde conservarían el conocimiento y la historia de la raza.

Desgraciadamente, estos grandes sueños no iban a durar mucho. Para los honnin, la vida en la jungla carecía casi por completo de desafíos, ya que después de haber construido los grandes templos no quedaba sino saborear las copiosas frutas del Bosque y cobijarse de las lluvias vespertinas. En este entorno, las antiguas costumbres de este pueblo tan poco activo volvieron a resurgir, y en el undécimo siglo de la Segunda Edad el progreso de la sociedad honnin se estancó: a finales del decimotercero ya se precipitaban al declive.

LA TERCERA EDAD

Al comienzo de la Tercera Edad la cultura de los honnin había alcanzado un estado de estancamiento total. La selva había sepultado su orgullosa universidad, vacía durante tres siglos. Ya casi nadie sabía leer y escribir, y se volvió a la tradición oral. La ciudad de los templos estaba casi intacta, pero su religión era poco más que rituales primitivos y adoración de los espíritus. Aún en la época de mayor esplendor, la mayoría de los honnin preferían vivir en cabañas a hacerlo en los edificios de piedra; en la segunda mitad de la Segunda Edad les asombraban los edificios de piedra blanca más sencillos, y los consideraban obra de dioses y héroes.

Sorprendentemente, este estilo de vida aborigen, que ha continuado hasta la actualidad, marca lo que tal vez sea el periodo más feliz de la historia de este pueblo desde el primer siglo de la Segunda Edad. Son gente cuya naturaleza está mejor adaptada a la vida sencilla de los salvajes de la selva que al papel de constructores de ciudades. Prefieren formar parte del entorno a ser amos de la naturaleza.

En la actualidad vagan por el Bosque, recolectan lo que necesitan de los árboles y las enredaderas o cazan y pescan. Su sociedad sigue centrada en la ciudad de los templos de Pred, y muchos de los jóvenes se ponen al servicio de los dioses. Aparte de las dos peregrinaciones al año a la ciudad y las visitas ocasionales a otros templete que salpican el Bosque, cada clan suele llevar sus asuntos en privado. Los miembros de cada amplia agrupación familiar construyen los refugios unos juntos a los otros y se unen para cazar o en épocas de peligro. Dado su estilo de vida sencillo, le conceden el máximo respeto a los hombres que se dedican a la única labor artesanal que ha perdurado en su cultura durante toda la historia: la talla de Púshel Nín. Si quitamos que están hechos de madera y no de piedra, son idénticos a las estatuas que tallan tanto los drúedain de Rohan como los chaialla del sur de las Montañas Amarillas, pero ningún honnin puede hoy en día afirmar que posea el poder de animarlas.

5.3.3 ESTRUCTURA SOCIAL

Los honnin sólo se dividen en grupos formados por linajes familiares. Son una única nación, dividida en unos cuatrocientos clanes. Cada clan está gobernado por la mujer más anciana que aún conserve plenas facultades, con la aprobación de los líderes de

cada casa. Estas casas se basan en la familia cercana, sin que se reúnan más de tres generaciones, de nuevo bajo el liderazgo de la mujer más anciana que aún conserve plenas facultades. Cada familia comparte un refugio y todas las tareas de mantenimiento, además de encargarse juntos de la caza y la búsqueda de alimentos.

5.3.4 RELIGIÓN

La religión honnin evolucionó a partir de una combinación de verdades malinterpretadas, basadas en las historias aprendidas de los elfos, y las experiencias de la raza durante las terribles batallas de los Valar que quemaron su tierra hasta convertirla en el desierto que es hoy. Desde sus primeros tiempos, las leyendas se centraron en un poema épico que describía un panteón formado por los cuerpos celestes del cielo del sur. Su patrona era la Diosa de la Luna, Suzush, que era también esposa de su némesis Kai, Dios del Sol. Casi todos los dioses restantes, las numerosas estrellas y constelaciones, eran leales a Suzush, pero nadie podía oponerse al señor del cielo diurno.

Sus leyendas describen la gran batalla de los dioses, y las hazañas de los hombres que les ayudaron en sus conflictos titánicos. Durante la Segunda Edad, estos mitos apenas sufrieron cambios y rigieron casi todos los aspectos de la vida y la sociedad de los honnin. Era una religión que se aplicaba a todas las facetas de la vida, con un fuerte sentido de la moralidad ética.

Cuando la cultura honnin sufrió su regresión, alcanzando un punto estático en donde predominaban los cazadores y los recolectores durante las primeras décadas de la Tercera Edad, su religión se tornó también más primitiva. Aunque aún honran por encima de todo a la diosa Suzush, y siguen despreciando a Kai, los otros dioses de su panteón han pasado a tener menos importancia. Como ocurre en culturas similares, los honnin han adoptado una religión animista para formar lazos entre ellos y el mundo en el que viven. Los dioses, que fueron siempre tan numerosos como las estrellas del cielo, ahora tienen en la tierra casi tantas manifestaciones. Cada tipo de animal tiene su propio dios, al igual que muchos elementos naturales del Bosque de las Lágrimas. Las tareas importantes de los honnin, como la caza, la recolección de alimentos en el bosque y tener hijos, están todas veladas por las deidades. Hay dioses en los árboles y en las piedras. Aunque cada uno tiene su lugar en una compleja jerarquía y hay algunos que no son muy queridos, todos son reverenciados y reciben ofrendas y servicios religiosos.

Quizá el aspecto más curioso de la interesante religión honnin es el hecho de que la mayoría de sus dioses son reales. El Bosque de las Lágrimas está casi tan lleno de espíritus forestales como afirman las leyendas haradrim, y con el paso de los siglos estos seres han descubierto que les beneficia amoldarse para adecuarse a las leyendas de la población humana del bosque. Ayudan a los honnin como se espera de los dioses primitivos, y a cambio reciben energía de los homenajes que les rinden. En absoluto son Valar, pero son de su misma edad. Son Nermir y Tavari (consulta *El libro de los cuentos perdidos vol. I*) que llegaron a la Tierra Media en los primeros días e hicieron de su hogar las colinas y los bosques de la tierra. Los honnin los encontraron después de retirarse al Bosque y pronto comenzó su relación. A cambio de las ofrendas y la adoración de los hombrecillos, estos dioses les prestan su ayuda en los aspectos que se supone que rigen.

La única excepción a esta regla es la diosa que los honnin conocen como Suzush, y que en realidad es el Valar Varda. Ella también protege a los habitantes del Lejano Harad, y como se vio antes éstos la llaman Ladnoca. Siente especial simpatía por los pueblos de estas tierras tan agrestes. El Sol acabó quemando el suelo durante el día por su culpa, y por eso procura que los hombres que se enfrentan a él cuando más calor hace no sufran sin algo de consuelo.

5.3.5 PODER Y POLÍTICA

El gobierno de los honnin suele estar en manos de los líderes familiares. Cada grupo se considera regido sólo por las normas que impon-

ga su matriarca, y este sistema funciona bien en su feliz sociedad tradicional. Sólo un hombre que esté dispuesto a ser expulsado por completo de su clan desobedecería a sus ancianos, y todos los honnin saben que, en el Bosque, abandonar el clan es igual que suicidarse.

Sin embargo, es obvio que de vez en cuando surgen situaciones en las que esa ley interna no basta. En los casos que implican a miembros de más de un clan, o en las crisis que amenazan a la nación entera, las matriarcas están obligadas por la tradición a reunirse en un cónclave que denominan la Gran Dieta (Hn. "Ojiru"). En estas reuniones debaten los asuntos y los resuelven de una manera que podría parecer extraña a la mayoría de la gente: es esencialmente democrática, pero todos los votos se emiten por la mañana después de una sesión de debate escandalosa en la que todas se emborrachan. Los honnin creen que el vino les ayudará a expresarse, pero es necesario despejarse antes de emitir el voto.

En ocasiones, las órdenes religiosas también desempeñan el papel de mediadoras. En lo que respecta a sus monjes actúan como un clan, pero en los asuntos de los clanes familiares se les considera algo más cautos y objetivos. Por tanto, la palabra de un sumo sacerdote suele usarse para resolver disputas entre clanes.

Sin embargo, es raro que haya que recurrir a la Gran Dieta o a la intervención de un chamán. La gran mayoría de las disputas se resuelven de forma amistosa dentro del propio clan, o por medio de sencillas negociaciones entre matriarcas. La vida en el Bosque no es demasiado complicada, y los honnin son gente apacible.

5.3.6 GUERRA

Al contrario que sus vecinos de fuera del Bosque, los honnin no son para nada belicosos. Aunque disponen de útiles para cazar que pueden convertirse fácilmente en armas, los únicos hombres que acaso piensan en emplearlas de tal modo son los guardias ceremoniales que vigilan algunos de los lugares sagrados y templos. Aun así, pese a que se entrenan para la guerra como han hecho durante generaciones, los conflictos reales son tan inusuales que la mayoría de estos hombrecillos no tienen ni idea de cómo es una lucha.

Eso no quiere decir, empero, que los honnin no representen una amenaza para los intrusos. Son bastante diestros como cazadores, y después de superar sus remilgos iniciales cuentan con las armas y habilidades necesarias para darle una buena lección a un grupo pequeño. Sólo en el caso de que se trate de una fuerza organizada o en situaciones que requieran planear una cuidadosa estrategia serán incapaces de presentar una oposición firme.

5.3.7 ECONOMÍA

El sistema de comercio honnin se basa exclusivamente en el trueque de bienes. No acuñan moneda, y hay pocos objetos que les sean necesarios a todos como para llegar a considerarlos base de intercambio. Tampoco regatean entre ellos; cuando un honnin quiere algo ofrece artículos a cambio según cuánto necesite dicha mercancía, y el más mínimo regateo se consideraría un insulto grave. Si la oferta es insuficiente, los dos comerciantes se limitan a despedirse, aunque sí es aceptable que uno de los dos vuelva a reunirse con el otro media hora después para proponerle otro intercambio. De esta forma los honnin regatean sin que lo parezca, y a su lacónica manera, sostienen su economía.

5.3.8 OTROS RASGOS CULTURALES

Además de estos aspectos fundamentales, también pasamos a describir otros rasgos menores de la cultura honnin.

ATUENDO

Las gentes del Bosque de las Lágrimas llevan muy poca ropa. A diario, tanto hombres como mujeres llevan poco más que parcos taparrabos, aunque para algunas de sus actividades se ponen atuendos más sustanciales. Cuando viajan por la selva o van de recolección,

llevan una falda de hierba hasta las rodillas para protegerse de la vegetación baja. Los hombres que cazan a los felinos selváticos suelen llevar chaquetas y pantalones de cuero o de piel de serpiente. Finalmente, en los días de festividades religiosas, los honnin que se sienten unidos al dios que toque en ese momento se visten con ropajes elaborados de plumas y hojas de colores, con flores en el pelo y cargados de joyas confeccionadas a base de tablillas talladas. Estos festivos tienen lugar casi tres días a la semana, pero en una comunidad que no sea la del propio templo del dios sólo unos pocos suelen mostrar su veneración con estos trajes. La única excepción a esta regla es la Festividad de la Luna, que tiene lugar cada mes, en luna llena. En este día todos los honnin llevan sus mejores galas.

Además de lo que escojan para vestir, muchos de los honnin llevan tatuajes por todo el cuerpo, que varían de clan a clan y son distintas según las convicciones religiosas del individuo. Algunos no llevan ninguno en absoluto, y algunos sólo llevan uno o dos que señalan ocasiones especiales de sus vidas, como el primer felino selvático que cazaron o la primera menstruación de las mujeres. Los miembros de las órdenes más fanáticas suelen estar cubiertos casi por completo de estos dibujos coloridos. En estos casos, la proliferación de dichas imágenes indica el rango o el puesto, y diversos colores y dibujos se reservan para los miembros más importantes de la secta. Los diseños son fluidos e intrincados y los colores suelen ser brillantes, aunque los cazadores suelen preferir tonos más apagados para poder fundirse con el entorno cuando se mueven por el follaje.

COMIDA Y BEBIDA

El Bosque de las Lágrimas ofrece tal variedad de plantas comestibles que es raro que los honnin se molesten en preparar los platos. Por lo general, a la hora de comer no hay más que un gran tazón repleto de frutas y tubérculos, aunque cuando traen carne la preparan de manera especial. Mientras cocinan la carne preparan también la verdura y las frutas con cuidado, y elaboran platos que atestiguan la diversidad del Bosque. Los sabores cubren todo el espectro, desde curris y especias muy picantes hasta salsas y glaseados dulces. Condimentan tan bien las carnes que cualquier invitado de fuera del Bosque se olvidaría de preguntar si lo que estaba comiendo era felino o roedor.

5.3.9 MAGIA ENTRE LOS HONNIN

En la cumbre de la cultura honnin, éstos se vanagloriaban de poseer magos tan grandes como el resto de sus artesanos. Había usuarios de Esencia, y también algunos que recurrían al poder de sus numerosos dioses (es decir, a la Canalización).

Sin embargo, en los siglos que siguieron a su declive, los habitantes de la jungla perdieron el conocimiento de toda magia que no fuese religiosa, junto con tantas otras de sus habilidades. El arte que antaño floreció entre ellos era poderoso y bastante diferente al que practicaban los magos de fuera del Bosque. Ahora sólo pueden encontrarse restos del mismo en objetos que han perdurado durante generaciones y escritos perdidos en las entrañas del Bosque. Para quien pudiese descifrar la antigua caligrafía honnin, las inscripciones de algunos de los muros de los templos en Pred o los escritos que tal vez se conserven aún en la universidad perdida podrían servir como iniciación en este arte perdido. Hasta entonces, los honnin sólo conocerán la magia de sus dioses.

Esta Canalización también es poderosa, pero sólo dentro de los confines del Bosque: fuera de su hogar boscoso el poder de los dioses mengua rápidamente hasta desaparecer, y los objetos confeccionados con su magia también fallan. La única excepción es la Diosa de la Luna: Suzush es una Valar, conocida entre los elfos como Varda, y adorada como Ladnoca por los haradrim. La magia de sus acólitos funciona en los mismos territorios que la de cualquier otro Animista de la Tierra Media.

En general, los hechizos que emplean los sacerdotes honnin son análogos a los empleados por canalizadores de otros lugares.



Suelen preferir los de curación y otras aplicaciones similares, y sus listas pueden derivarse de combinar los hechizos de las de Canalización de *ESdIA* con un toque del reino sobre el cuál tenga potestad el espíritu en cuestión. En lo que respecta a las aventuras de este módulo, a continuación se describen los hechizos de dos dioses honnin.

5.3.10 HECHIZOS DE LOS TORI-JI

Los hechizos proporcionados por Oku-Tori son muy parecidos a los empleados por los Animistas de fuera del Bosque. Poseen listas que se corresponden con cada una de las listas de curación de *ESdIA*: Serenar Espíritus, Conocimiento de la Naturaleza, Movimiento de la Naturaleza, Maestría de las Plantas, Maestría de los Animales y Purificaciones. No poseen hechizos de defensa o protección, dado que el mundo de los honnin no necesita tales efectos. Además, el dios de las aves proporciona las dos listas siguientes a los que alcanzan cierto rango entre sus acólitos.

SENDAS DE LAS AVES

	Área de Efecto	Duración	Alcance
1. Acallar a las aves	6mR/nivel	2 min/nivel	6m/nivel
2. Camuflaje	Uno mismo	2 min/nivel	Uno mismo
3. Llamar a las aves I	Especial	Especial	1 min/nivel
4. Lengua de las aves	Uno mismo	2 min/ nivel	Uno mismo
5. Llamar a las aves II	Especial	C	1 min/nivel
6. Domesticar	1 ave	P	10m/nivel
7. Forma de ave I	Uno mismo	5 min/nivel	Uno mismo
8. Volar	uno mismo	10 min/nivel	Uno mismo
9. Forma de ave II	Uno mismo	C	Uno mismo
10. Llamar a las aves III	Especial	C	1 min/nivel

1. **Acallar a las aves (F):** Provoca que todas las aves a 6 m/nivel se queden calladas.

2. **Camuflaje (E):** Vuelve al lanzador indetectable para todas las aves.

3. **Llamar a las aves I (F):** Permite al lanzador invocar a todas las aves de primer nivel o menos que haya dentro de un radio de un kilómetro y medio por nivel. Acudirán en bandada a su posición, pero por lo demás se comportarán de manera normal, aunque probablemente estén nerviosas y hagan mucho ruido. La llamada continúa mientras se concentre el lanzador, y después los pájaros comenzarán a marcharse. El ritmo al que llegan depende de la población de aves dentro del alcance del lanzador. En el *Bosque de las Lágrimas* normalmente supondrá una alta concentración de aves en un solo minuto.

4. **Lengua de las aves (P):** Permite al lanzador hablar con las aves del Bosque. Las conversaciones pueden estar limitadas por la inteligencia de las mismas, pero pueden responder preguntas como: "¿Ha pasado por aquí un tipo vestido de naranja?"

5. **Llamar a las aves II (F):** Como *Llamar a las aves I*, pero pueden invocarse aves de hasta tercer nivel. Alternativamente, el lanzador puede llamar a una sola ave de un tipo específico de tercer nivel como máxima, y si hay alguna dentro del alcance acudirá y cumplirá las órdenes del lanzador mientras éste se concentre.

6. **Domesticar (F):** Permite al lanzador domesticar un ave de hasta la mitad de su propio nivel. El pájaro servirá a su amo como lo haría un buen perro, aunque estúpido. Si se usa junto a *Lengua de las aves*, puede resultar bastante útil.

7. Forma de ave I (F): Permite al lanzador asumir la forma de cualquier ave de primer nivel. En esta forma puede emplear cualquiera de las habilidades de combate y maniobra de la misma. Conservará sus propios puntos de vida, pero los críticos originados por ataques deberán reflejar la disminución de tamaño. Nada del equipo que transportase el lanzador se transformará con él.

8. Volar (U): Permite al lanzador volar. Su velocidad y maniobrabilidad serán aproximadamente las mismas de un búho muy grande. No existe límite de peso, pero todo el peso adicional que transporte limitará los movimientos como lo haría si estuviese caminando.

9. Forma de ave II (F): Como *Forma de ave I*, aunque el lanzador puede asumir la forma de cualquier ave con un nivel máximo igual a la mitad de su propio nivel.

10. Llamar a las aves III (F): Como *Llamar a las aves II*, aunque puede invocar bandadas de aves de nivel 5 como máximo, y el lanzador puede atraer a un solo pájaro de la mitad de su nivel para que cumpla sus órdenes.

COMUNIONES			
	Área de Efecto	Duración	Alcance
1. Interpretar a las aves	Uno mismo	C	Vista
2. Sentir a las aves	Uno mismo	C	30 m/nivel
3. Comunión I	Uno mismo	C	3 m/nivel
4. Tocar ave I	Uno mismo	C	Vista
5. Vista de ave I	Uno mismo	C	Vista
6. Comunión II	Uno mismo	C	30 m/nivel
7. Tocar ave II	Uno mismo	C	30 m/nivel
8. Vista de ave II	Uno mismo	C	30 m/nivel
9. Comunión III	Uno mismo	C	1'5 km/nivel
10. Comunión auténtica	Uno mismo	C	30 km/nivel

1. Interpretar a las aves (P): Permite al lanzador interpretar las actitudes de las aves que lo rodean como podría hacerlo un buen guarda forestal. Podrá detectar la cercanía de peligro, la proximidad de alimento o cualquier otro tipo de información general parecida. Lo que no podrá averiguarse será el tipo de peligro o alimento.

2. Sentir a las aves (P): Permite al lanzador saber qué tipo de aves están presentes dentro del alcance del hechizo.

3. Comunión I (P): Permite al lanzador compartir los sentimientos de las aves que se encuentren dentro del alcance del hechizo. La información obtenida es como la de Interpretar a las aves, sólo que más específica y con un alcance mayor.

4. Tocar ave I (P): Forma un vínculo mediante el cual el lanzador puede leer los sentimientos y pensamientos de un ave específica dentro del alcance del hechizo.

5. Vista de ave I (P): Permite al lanzador ver a través de los ojos de un ave dentro del alcance del hechizo. No podrá controlar a través de qué ave observará.

6. Comunión II (P): Como *Comunión I*, pero con mayor alcance y la capacidad de distinguir zonas específicas dentro del área de efecto. Por ejemplo, si alguna de las aves se está alimentando pero a otras las están cazando, el lanzador será capaz de asociar cada sensación al objetivo correspondiente.

7. Tocar ave II (P): Como *Tocar ave I*, con mayor alcance. Podrán determinarse la dirección del lanzador y el tipo de ave, pero si no hay esa especie dentro de la zona (según decida el DJ), el hechizo se malgastará. El lanzador también puede cambiar de ave hasta tres veces, con las mismas opciones en cuanto a tipo y dirección.

8. Vista de ave II (P): Como *Vista de ave I* con las mismas mejoras que *Tocar ave II*. A la hora de cambiar de ave, el lanzador puede desplazar su observación de un pájaro a otro que se encuentre dentro del campo visual del primer pájaro sin riesgo de

fallo, o bien puede escoger otra dirección o tipo de pájaro, con la misma posibilidad de fallo que en *Tocar ave II*.

9. Comunión III (P): Como *Comunión II* pero con mayor alcance.

10. Comunión auténtica (P): Una combinación de los hechizos de nivel 7, 8 y 9 de esta lista, con alcance aumentado. Si en algún momento el lanzador pierde el contacto con un ave, como ocurre con *Tocar ave II*, el hechizo acabará.

5.3.11 HECHIZOS DE MORI-KAM

Los seguidores de Mori-Kam reciben hechizos adecuados a sus nombres, que incluyen Serenar Espíritus, Conocimiento y Movimiento de la naturaleza, Maestría de las Plantas (a un nivel mayor de lo normal), Maestría de los animales, y Purificaciones de *ESdIA*. Sin embargo, en lugar de recibir hechizos de curación u ofensivos, reciben la siguiente lista.

MAESTRÍA DE LAS HIERBAS / VENENOS

Esta lista otorga a sus usuarios la habilidad de duplicar los efectos de cualquiera de las hierbas de la selva. A efectos de juego, el DJ puede suponer que cualquiera de las hierbas de las tablas de *ESdIA* tiene un equivalente en alguna zona del Bosque de las Lágrimas.

Las hierbas que un sacerdote de Mori-Kam puede duplicar dependen del nivel. En el caso de venenos, puede determinarse comparando el nivel de ataque del mismo el nivel del lanzador multiplicado por 1,5. En el caso de hierbas curativas, el nivel requerido es el mismo que el de cualquier hechizo con efecto similar de alguna lista de curación. La clasificación de otras hierbas queda a criterio del DJ. El alcance también lo determina el nivel. Los Monjes de primer, segundo y tercer nivel deben tocar a sus objetivos; los de nivel cuatro a seis deben encontrarse a 3 metros; los de nivel siete pueden lanzar el hechizo a 30 metros, y desde ese momento el alcance aumenta 3 metros por nivel. Cualquier objetivo involuntario tiene derecho a una tirada de resistencia contra el nivel del lanzador, no el de la hierba cuyo efecto se esté duplicando. Luego se hace una tirada adicional contra la hierba en sí, si se trata de un veneno.

Los Puntos de Poder que se gastan en cada hechizo dependen del nivel del hechizo equivalente, en el caso de los curativos, o el nivel de ataque en el caso de venenos. Para otros efectos, el DJ deberá determinar un coste apropiado.

6.0 POLÍTICA Y PODER EN EL LEJANO HARAD

El concepto de gobierno en el Lejano Harad es escurridizo. Aunque la élite del Bozisha-Dar prefiere afirmar lo contrario, no hay una única autoridad que ejerza el poder sobre las gentes. Es más preciso decir que el poder pasa de mano en mano en un inquieto mar de juegos políticos. La autoridad nacional suele estar en manos de un solo hombre, pero ese hombre siempre está respaldado por una tenue coalición de líderes de clan y personas influyentes de todo el territorio.

6.1 gobierno

Tradicionalmente el Bozisha-Miraz es una monarquía absolutista, con un rey conocido como el Kralji. Sin embargo, ningún rey ha ostentado su cargo en el territorio desde la caída de Númenor, y en su lugar un Concilio de Regentes posee el poder real. Desde su liberación de las tinieblas (la primera caída de Sauron), las gentes del Lejano Harad han apoyado este concilio, y hasta el momento nadie se ha atrevido a pedir que vuelva la monarquía.



El Concilio tiene autoridad nominal para dictar cualquier decreto que un rey pudiese emitir, aunque la vulnerabilidad de los hombres con un puesto en esta alta mesa a la presión económica y la amenaza de rebelión restringe los movimientos del cuerpo gobernante. El concilio y su burocracia ostentan un gran poder dentro de los límites de la capital, al supervisar departamentos como la administración del comercio, los servicios públicos, la vivienda y otros aspectos. Los asuntos internacionales también quedan a cargo de los siete regentes en la mayoría de las ocasiones.

Por el contrario, en la mayoría de los asuntos haradan ajenos a la ciudad el papel de estos hombres es el de meros consejeros, en el mejor de los casos. Los caudillos de los clanes actúan como pequeños monarcas: en cuestiones de leyes, comercio o guerra estos personajes toman decisiones por su pueblo, sin pedir el consentimiento de otra autoridad superior. Así, podría pensarse que el pueblo del desierto carece de lealtad para con su nación. Aunque los nómadas creen que el Concilio fue nombrado para gobernar la ciudad y encargarse de los poganin, hasta que el pueblo nombrase otro Kralji, los clanes nómadas y de las colinas se gobiernan a sí mismos por el bien del Haradwaith.

En la ciudad de Tresti hay una autoridad que sí ejerce dominio limitado sobre los clanes haradan: la Dieta de Junast. Este organismo de veinte sacerdotes de los templos de Ladnoqa ha pasado de ser un sencillo sínodo a convertirse en el concilio gobernante de Tresti. En la actualidad administran todas las actividades de la ciudad y dirigen sus relaciones con el mundo que les rodea. Aunque el territorio que controlan es mucho menor que la gran ciudad de Dar, sus voces se escuchan en una zona bastante más amplia. Los miembros de los clanes más religiosos prestan mucha atención a los edictos de este parlamento, que sólo se toman como sugerencias y consejos, salvo que se trate de asuntos de doctrina religiosa. No obstante, quizá el origen de la influencia de la Dieta entre los nómadas sea el hecho de que los sacerdotes afirman que no cuentan con ningún poder. Ofrecen pensamientos, no decretos, que un orgulloso caudillo puede aceptar sin tener que sacrificar nada de su autonomía.

⊕ 6.2 trestí y el dar ⊕

Las dos ciudades sagradas del Lejano Harad acogen los dos extremos que han surgido en la cultura haradan a lo largo de la historia. Aún en tiempos de calma, las facciones se dividían claramente entre Tresti y el Dar, pero pese a todo nunca hubo entre ellas una guerra civil. Las dos eras de la historia en que existieron las mayores divisiones fueron épocas de dominio extranjero. En ambos casos, fue la ciudad de Tresti la que más se opuso a las incursiones de foráneos. En los días en que el poder del Señor Oscuro se dejaba sentir con más fuerza en el sur, bajo el gobierno del Rey de las Tormentas y Ard, los ciudadanos del Dar estaban subyugados casi por completo. Lo señores haradan corruptos imponían su voluntad y despojaban a la tierra todo lo valioso que poseía. De igual forma, los ciudadanos del Dar aceptaron los acercamientos de los señores del mar númenóreanos, e incluso sacrificaron una fracción de su independencia por una parte de la prosperidad que los marineros traían consigo. La segunda ciudad del territorio, Tresti, fue el centro neurálgico de diversos movimientos para expulsar a los poganin. Estas diferencias reflejan otro tipo de distinciones más relacionadas con el carácter mismo de sus gentes: desde su fundación, Tresti ha estado relacionada con las tradiciones y la religión de los haradrim, y está vinculada por su entorno a las antiguas tradiciones de la vida en el desierto, y su pueblo lo considera un lazo que les une con sus ancestros. El Dar, por otro lado, está expuesto continuamente al mundo que está más allá de sus fronteras. Muchos de sus edificios son obra de constructores númenóreanos, y cada día pasan por las calles atestadas de gente viajeros de tierras lejanas.

Aunque los componentes de ambas comunidades comparten los mismos antepasados y religión, se consideran distintos entre sí. Con cada vez más frecuencia, están empezando a dividirse en gentes del desierto o de la ciudad. A medida que ha crecido esta distinción en las mentes de los habitantes y de sus líderes, el papel de los Embajadores, que antaño era puramente ceremonial, se ha vuelto crucial. Por medio de estos dos personajes, cada uno de una ciudad, se atienden los asuntos que han de ser delegados. Para Tresti sigue sin ser una cuestión de vital importancia: la ciudad no depende del Dar en nada importante. La Dieta considera juicioso vigilar de cerca los movimientos del cuerpo político del Dar, a medida que van dejando de lado la religión y las tradiciones, y la idea de actuar contra la sede de las antiguas costumbres se va haciendo más plausible. Los Regentes del concilio del Dar sí necesitan esta comunicación. Consideran que la importancia de Tresti mengua, pero no del todo, y es probable que no se venga abajo en el transcurso del próximo siglo. Temen los disturbios que podría ocasionar cualquier desacuerdo de envergadura, pues saben perfectamente que los líderes de Tresti, al hallarse en declive, serían los primeros en arriesgarse a un enfrentamiento, dado que tienen menos que perder.

⊕ 6.3 La guerra en el haradwaith ⊕

A lo largo de su historia, los pueblos del Lejano Harad no le han encontrado mucha utilidad a lo que otros países denominarían “guerra organizada”. La nación nunca ha tenido ansias de conquista, y sus defensas naturales son tales que ninguna de las grandes naciones imperialistas que han surgido en el sur se han decidido a arriesgarse a lanzar un ataque a gran escala. Por tanto, en este lugar no hay cabida en la escena militar para grandes ejércitos permanentes. Eso no quiere decir, empero, que sea desconocido en la región el arte de la guerra. De hecho, nada podría alejarse más de la realidad.

Los habitantes del Haradwaith aspiran a dos profesiones. Una es la vocación nómada de comerciante de caravana, y la otra es la

de guerrero. Desde muy pequeños los niños varones son entrenados con vigor en las artes de la lucha, comenzando con el combate cuerpo a cuerpo. Los más dotados continúan con sus lecciones y aprenden teorías de estrategia y tácticas sorprendentemente sofisticadas. Este tutelaje está regido estrictamente por las tradiciones de la nación e incorpora una disciplina férrea y duros castigos por cualquier trasgresión, para obtener los que muchos consideran los combatientes más curtidos de la Tierra Media.

Los guerreros de esta tierra no están organizados en un ejército permanente, como ya hemos dicho, sino que están repartidos por todo el territorio como ejércitos privados de los clanes del desierto, subordinados a la Guardia de Junast en Trestí (consulta la sección 11.1 de este mismo capítulo) o incorporados a la pequeña guardia de élite del gobierno central, los Visi. Aunque en circunstancias normales sólo los soldados de los Visi se encuentran bajo el mando directo del gobierno central, en teoría todos están subordinados al Concilio de Regentes. Por tanto, en tiempos de crisis, cuando se necesita una fuerza militar mayor de la que pueden proporcionar los Visi, el estado puede convocar una especie de milicia popular. Este sistema se adapta perfectamente al espíritu independiente de los pobladores del Haradwaith.

Una fuerza de guardias poco armados permanece en el Dar para encargarse de mantener la ley y el orden en la vida diaria. Aunque son capaces de hacer frente a la mayoría de las necesidades que supone proteger la ley, este grupo no puede considerarse una verdadera fuerza militar.

Los Visi

Bajo el mando de los siete Consejeros Regentes, los Visi actúan como ejecutores de los edictos del concilio. El nombre significa "superiores", y podría considerarse una descripción bastante precisa de su cargo. Son elegidos de entre los mejores de los cientos de solicitantes de todo el país, que acuden al Dar para los reclutamientos anuales. Los aspirantes a soldado son sometidos sin compasión a pruebas y retos durante una semana, tras la cual se escoge a los iniciados. Son un cuerpo orgulloso y muy enérgico, famoso por su devoción fanática a sus líderes y su tierra. Entre los soldados de esta hermandad se llegan a olvidar las disputas por las que se conoce en todo el mundo a los haradrim.

En lo más alto de la cadena de mando se halla el consejero regente que reside en la Casa de la Guerra. Las obligaciones de su cargo varían según las aptitudes de líder del que lo ejerce, pero por lo general los consejeros que no son militares delegan en los oficiales profesionales en la mayoría de los asuntos. El siguiente rango es el de primer oficial, que ejerce el mando general. Por debajo de él se hallan cinco oficiales de la plana mayor, cada uno de los cuales controla a diez líderes de grupo. Estos líderes de grupo se reparten los casi seiscientos soldados que componen la guardia. El apoyo logístico de estos hombres es responsabilidad del consejero que los lidera junto con su personal civil, y se hace a costa de las arcas del tesoro de la ciudad.

CLANES GUERREROS

El resto del poder militar haradan está formado por los numerosos clanes guerreros que conforman la mayoría nómada de la población de esta zona. Los magistrales soldados de los Visi son sólo una extensión de la tradición marcial que se da en todo el territorio. Aunque son menos disciplinados en algunos aspectos y en general no están tan bien organizados, las partidas de guerra de los clanes son realmente formidables. El entrenamiento militar forma parte de la rutina diaria haradan fuera del Dar, y la práctica se combina con los rigores de su clima para convertir a estos hombres en tropas verdaderamente eficaces.

La gran mayoría de los enfrentamientos en los que participan los clanes guerreros tienen su origen en disputas internas, que a menudo se remontan a diez generaciones atrás. También está muy en boga emplearse como mercenario o dedicarse al pillaje, ha-

ciendo que las enormes caravanas mercantiles que frecuentan las amplias llanuras entre el Dar y las regiones del norte o el sur sean clientes o víctimas. Los mercaderes itinerantes siempre se aseguran de contratar a tantos guardias y guías haradan como puedan encontrar antes de embarcarse en un nuevo viaje. Ni siquiera los guerreros haradan pueden salvarlos en todas las ocasiones de los merodeadores que acechan en los desiertos.

Aunque todos los clanes en teoría están subordinados al estado que representan los consejeros regentes, suelen interpretar de forma muy libre esta fidelidad. Si los haradrim sufriesen una invasión a gran escala, la llamada a las armas sería casi inmediata, pero si el Concilio intentase prohibir los asaltos a las caravanas lo único que conseguiría sería gastar inútilmente su aliento. De esta forma ocurre que cada año surgen una buena cantidad de conflictos entre los ejércitos al mando de los consejeros regentes y los clanes de bandidos. Sin embargo, en un país como éste, dichas batallas suelen resolverse como cualquier otra disputa: es posible que se olviden tan pronto como ambas partes lleguen a un acuerdo, o puede que el odio persista durante décadas entre las casas implicadas.

IMPLEMENTOS DE GUERRA HARADAN

Los haradrim son muy conocidos por su habilidad como guerreros, pero pocos saben que su destreza como armeros es casi igual de excepcional. Aunque las gentes del Haradwaith no pueden competir con los herederos de la sangre de Durin, pocas razas entre los hombres puede igualarse a ellos en lo que se refiere a las fabricación de excelentes espadas y armaduras de metal. Con los metales traídos de las Montañas Amarillas al sur, los herreros de acero de Raj forjan equipo militar de intrincados ornamentos, tan robusto como hermoso.

En lo que a estilo se refiere, las armas de Harad son relativamente uniformes en su diseño y decoración. Suele preferirse un tipo de espada estrecha y curva con un solo filo y empuñadura con cazoleta. Es un arma robusta, adecuada para dar sablazos, algo común en la esgrima haradan. Los guerreros dan también preferencia a un tipo de lanza larga y delgada para luchar a caballo, y optan



un tipo de arco corto de doble curva para combatir a distancia. Suelen confeccionar estas armas, y otras que se ven con menos frecuencia, con acero oscuro dotado de incrustaciones de otros metales o de esmalte en forma de dibujos que muestren escenas de la naturaleza o de batalla. En las tierras del norte alcanzan precios elevados e infunden respeto por su calidad y belleza.

Las armaduras de los haradrim también son de una excelente manufactura. En batalla, aún más que en la vida diaria, los sureños no pasan por alto las exigencias de su clima. Un guerrero del sur no deja de lado las túnicas y el turbante que le preservan del calor diurno. Bajo los ropajes lleva una camisa de placas o anillas, tan resistente y hermosa como la espada que porta. Bajo las tiras de tela que envuelven su frente también hay un casco de acero endurecido. Salvo para aquellos de vista más aguda, cualquiera podría pensar que va ataviado como cualquier otro transeúnte, pero una vez entra en liza, el guerrero se despoja a veces de sus atuendos externos, si cree que merece la pena quedar expuesto al sol a cambio de la flexibilidad que esta operación le conferirá.

⊕ 6.4 el tesoro ⊕

Bajo el mandato del Concilio de Regentes, al igual que ocurría durante el reinado del Kralji, el Tesoro del Bozisha-Dar desempeña un papel muy importante en los asuntos de la ciudad. Dirigido por varios burócratas menores, esta institución se encarga de acuñar moneda, recaudar impuestos y rentas y de financiar a los diversos sectores del gobierno.

De hecho, todos los terrenos de la ciudad son propiedad del Tesoro, que los alquila a los ciudadanos. Los pagos trimestrales van de unas pocas monedas de plata a muchas monedas de oro. El total de estos cobros asciende a una suma bastante elevada. También se añaden a las arcas los impuestos cobrados a los comerciantes que pasan por la ciudad. Sin embargo, el objetivo no es ganar dinero, y casi todos los ingresos se gastan de nuevo en el mantenimiento de las instalaciones y servicios del estado y la manutención de sus funcionarios.

La otra función del Tesoro es emitir monedas, tarea que se acomete una vez cada siete años. Desde tiempos remotos han acuñado monedas cuya denominación se corresponde con la de Gondor, con el fin de facilitar el comercio. Antaño los discos portaban el semblante del Kralji reinante en una cara y una representación de la luna llena en la otra, pero desde el asesinato del último rey las caras de las monedas no llevan más inscripción que un pequeño número siete, que representa el gobierno temporal de los Regentes.

⊕ 7.0 ECONOMÍA ⊕

Las gentes del Bozisha-Miraz cuentan con una economía pequeña pero diversa, como cabría esperar de una nación tan aislada de sus vecinos. Aunque el comercio es una parte fundamental del sistema, las distancias que deben recorrerse para su ejercicio obligan a que el pueblo del desierto produzca los bienes de uso propio. Las diferencias culturales que dividen a la población añaden más variedad a su estructura económica. Obviamente, las necesidades y los métodos empleados para satisfacerlas difieren según el grupo, dependiendo del estilo de vida y los recursos disponibles.

⊕ 7.1 el Bozisha-Dar ⊕

Dentro del Dar, la estructura económica se basa en la producción de mercancías (por su industria del algodón) y el comercio que se lleva a cabo en las plazas de mercadó. El transporte y las industrias relacio-

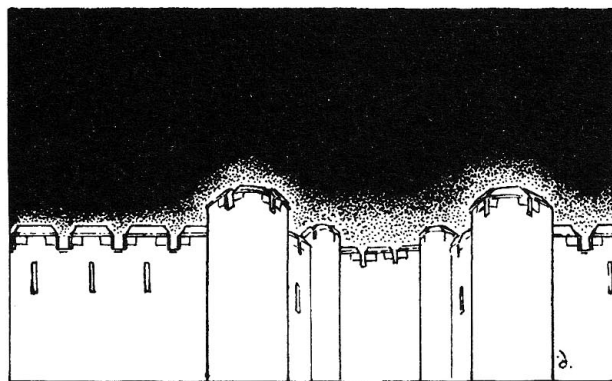
nadas también son importantes. Aparte de estas áreas de comercio, para que funcione cualquier comunidad grande como ésta se requieren diversos servicios, como el trabajo de sastres, carpinteros, etc.

Quienes cuentan con mercancías o servicios que vender concentran sus esfuerzos en los ricos de la ciudad, que suelen pasearse por los mercados, o en sus sirvientes, que son "los más ricos de entre los pobres" (ambos grupos suelen poseer monedas de oro). Gran parte del comercio entre las clases inferiores se hace mediante trueque, pero hay que pagar los impuestos y las rentas en metálico. Dado que las monedas son escasas en el Lejano Harad, la clase trabajadora las busca con empeño y atesora con celo. La élite gobernante ha creado esta cruel situación y se vale esta necesidad como medio para conservar su posición. En una sociedad en que la posición social se basa casi por completo en la riqueza, la casi total ausencia de bienes permanentes entre los trabajadores asegura que muy pocos sean capaces de saltar de la plebe a la élite. Las monedas se acuñan sólo cada siete años, e incluso en esas ocasiones sólo en pequeñas cantidades, para reemplazar las perdidas y responder a las demandas del comercio internacional.

Entre los pobres que producen mercancías, la mayoría tiene su taller, almacén y hogar en el mismo edificio. En algún hogar de la ciudad siempre habrá un taller que fabrique lo que puedan necesitar los miembros de cualquiera de las clases sociales para trabajar o divertirse, desde las túnicas delgadas y amplias que llevan en las calles del Dar hasta las espadas y armaduras de gran calidad que emplean los haradrim en batalla. El precio por el que pueden adquirirse tales mercancías depende de la forma de pago empleada. No existe el concepto de crédito en el Bozishnarod: cuando alguien no puede pagar por lo que necesita, sus amigos o su familia le dan lo que pueden, o si no tendrá que arreglárselas sin tal mercancía.

Nota: Si se paga con otras mercancías, pueden emplearse las tablas de SdIA para determinar los valores relativos y las transacciones que pueden darse con ellos. Cuando se emplea moneda, sea extranjera o nacional, los precios descienden de forma radical. Si se emplean las mismas tablas, los precios se reducirán desde un 15 hasta un 25%, dependiendo de la habilidad para regatear de las partes implicadas.

Las plazas de mercado son el entorno principal del comercio de la zona. Junto con los artesanos de la ciudad, las personas dedicadas a negocios que no pueden practicarse dentro de casa exponen aquí sus productos. Entre los que se consideran parte de la ciudad se incluye a los granjeros que cosechan cereales, frutas y alimentos similares en la zona exterior a los muros de la misma, y a varios vendedores ambulantes, adivinos, amaestradores de animales y mercenarios. De fuera de la zona de influencia de la ciudad acuden pastores nardo brijig con cabras y lana para vender o trocar por los productos que ofrecen sus primos de la ciudad, mucho más diversos. La selección se amplía en ocasiones con la llegada de una de las grandes caravanas del desierto que va al norte desde las tierras de Usakan y Hyarn. Estos carromatos transportan las mercancías exóticas del misterioso Sur. El impacto de las caravanas en la econo-



mía del Lejano Harad, sin embargo, no ha sido muy significativo en el pasado. La mayoría de los bienes que transportaban estaban destinados al consumo de los ricos de Umbar y de tierras más lejanas. En los climas del norte, el marfil y las pieles de animales que llevan alcanzan precios elevados, y el pago es en oro, por lo que sólo se vende lo suficiente en el Dar para pagar los suministros necesarios para el resto del trayecto. Sin embargo, en el 1640 T.E., con el aumento de la prosperidad en el Dar y el territorio circundante, se multiplican las transacciones entre los mercaderes y los lugareños. Muchos objetos, desde bienes manufacturados hasta el hermoso ámbar del desierto, una valiosa resina, se ofrecen a cambio de las mercancías de las caravanas itinerantes.

⊕ 7.2 Las colinas ⊕

Las cuestiones de comercio son por lo general sencillas entre el pueblo de las colinas. El dinero es aún menos común, y los artículos son menos variados. La unidad de cambio más común es la cabra, al ser lo único que un hombre nunca tendrá en exceso. Los montañeses truecan entre ellos telas, manufacturas de metal o madera y alimentos, además de animales de pastoreo. Aunque las monedas con escenas, siguen siendo muy valoradas: estas gentes son plenamente conscientes del poder que tiene el oro sobre sus vecinos urbanos. Sin embargo, uno de sus refranes afirma que una bolsa pesada produce accidentes fatales, y pocos conservan su oro más de lo necesario para llegar al mercado de la ciudad. Los hombres de las colinas comercian también con los covshek-pust, u hombres del desierto, y a cambio de metal, carne y telas reciben el producto más valioso del Bozisha-Miraz, el ámbar del desierto, que venden a los ricos de la ciudad o a las caravanas que pasan por la zona.

⊕ 7.3 Las profundidades ⊕ del desierto

Los pueblos del desierto viven en una sociedad más o menos comunal mientras buscan depósitos de ámbar del desierto en el Espejo de Fuego, una resina dura que llena grietas en la roca. Aunque cambian el ámbar (que vale aproximadamente una pieza de oro por cada pedazo del tamaño de un puño) por mercancías de los otros pueblos haradan, el comercio se limita a intercambios ocasionales aquí y allá. Si alguien necesita una nueva espada, tomará algunos víveres de la tribu y adquirirá una de los hombres de las colinas la próxima vez que se los encuentre. El beneficiario trabajará con más tesón por el bien de su clan a partir de entonces para demostrar su gratitud. Entre ellos adoptan este tipo de postura sin excepción, pero los forasteros no deben suponer que por ello los covshek-pust sean blandos. Piden precios bastante elevados por el ámbar del desierto o sus servicios (cuando actúan como guías), pero no están dispuestos a negociar. Preferirán ver como muere un hombre de sed a venderle una gota de agua, si ha cometido la grosería de intentar regatear en su precio.

⊕ 8.0 ORGANIZACIONES ⊕ Y GRUPOS

en el Bozisha-Miraz, una buena parte del poder la ejercen grupos y organizaciones ajenas al gobierno. Desde la voluntad colectiva de las familias que componen la élite no representada en el Concilio, hasta los numerosos clanes repartidos por los confines más remotos del territorio, estas asociaciones se forman

sus propias opiniones acerca de las cuestiones a las que deben enfrentarse sus gobernantes. Las reacciones de la plebe a las decisiones de los altos cargos son difíciles de predecir o sondear, y van desde quejas leves hasta asaltos armados a la casa del desgraciado que se convierta en objeto de su desagrado. Sea de forma abierta o no, su influencia se deja sentir entre quienes componen el Concilio de Regentes, y por tanto afectan a sus maneras de obrar y al fluir de la política.

⊕ 8.1 Las familias ⊕ de la élite

La mayor parte de las facciones con voz de la ciudad se compone de miembros de las familias adineradas que no pertenecen a las siete gobernantes. Aunque sus ambiciones individuales suelen evitar que el grupo entero forme un frente unificado, en ocasiones comparten alguna opinión y los consejeros no pueden oponerse a ella. La historia ha demostrado que las veces que fracasó la persuasión, tomaron medidas más radicales. En ocasiones, las familias unían sus arcas con la intención de elevar a una de ellas al rango del Concilio, intentaban contrarrestar tales intentos, y las batallas económicas resultantes sacudían de arriba abajo los cimientos de toda la estructura política. En ocasiones más extremas, las familias emplearon la fuerza militar contra uno de los consejeros, o incluso contra todos ellos. Sorprendentemente, las revueltas militares solían tener menos repercusiones que las batallas monetarias, ya que, en la tierra del Lejano Harad, es más fácil adquirir soldados y sacrificarlos que hacer lo propio con las monedas de oro.

⊕ 8.2 Los gremios ⊕

Los gremios, o Sloga, de Tresti son una unión de grupos con menos voz. Estas asociaciones no están tan bien organizadas como las que pueden encontrarse en el norte de la Tierra Media. Los artesanos no han llegado a alcanzar la sofisticación que tienen en otros lugares, y sus gremios tienden a reflejar este hecho. Suelen liderarlos las personas más fuertes (en lugar de las más sabias) y con frecuencia se comportan con la indisciplina de una turba. Sin embargo, los Sloga son relativamente influyentes por dos razones. La primera es la evidente amenaza de la violencia, que han demostrado ser capaces de desplegar en el pasado. La segunda de nuevo se basa en el carácter plutocrático del gobierno de la ciudad: cuando dos o gremios actúan en concierto son tan capaces como cualquier familia acaudalada de unir sus arcas con el fin de colocar en un asiento del Concilio a alguien que les favorezca. En cierto sentido son más capaces de conseguirlo, dado que sus miembros, individualmente, son demasiado pobres como para tener aspiraciones propias en las que derrochar su capital.

Una excepción a la rudeza general de los Sloga puede encontrarse en la Asociación de Namalo, los mercaderes que traen a la mayoría de las grandes caravanas desde los confines del territorio. La gente suele pensar de ellos que son, en conjunto, una gente sin escrúpulos, y no es una descripción totalmente injusta de este grupo. Su vida sin raíces y su experiencia recorriendo el mundo les han alejado de las tradiciones de su religión más que ningún otro grupo de sus compatriotas. Aunque procuran conservar al menos una apariencia de devoción cuando están entre otros pobladores del Haradwaith, viven como les place cuando el negocio les llama en otras regiones. Son el gremio más rico, y por su picardía, el más capaz de aprovechar al máximo esa riqueza. El dinero y la astucia les han permitido perdurar pese a su falta de devoción durante generaciones.

⊕ 8.3 los amos del poder ⊕

Aunque los Namalo son un grupo artero, no pueden competir en inteligencia con los tres gremios de Karalija de la ciudad, los artesanos de la magia. La mayoría de los residentes del Bozisha-Miraz tratan con suspicacia a los magos, pero los sabios de la región reconocen de mala gana su utilidad y poder. Los tres Sloga que han formado se aprovechan al máximo del respeto que han logrado labrarse entre los poderosos del territorio, y ahora comienzan a desempeñar un papel más importante en los asuntos del Dar. Los miembros de la élite han comenzado a contratar oficiales de estos gremios para que les sirvan de consejeros, espías, guardias y cualquier otra función que pueda desempeñar un practicante de esta profesión. A medida que ha ido aumentando su presencia en los niveles respetables de la sociedad, también lo ha hecho su influencia política. En estos años disfrutaban de un papel tan importante como cualquier otro gremio, aunque su número de miembros, evidentemente, es mucho menor.

El gremio más antiguo, mayor, y actualmente el más influyente de estos tres recibe el nombre de Kromet, que se traduce simplemente como "servicio". Esta asociación fue la primera en emerger de las sombras. En un principio este Sloga es profundamente religioso y busca siempre el bien de la nación. Por supuesto, en ocasiones los miembros se han excedido en su devoción, pero en general su historial es bastante decente. Estas inclinaciones hacen que este grupo sea un buen lugar en que los aventureros de buen corazón pueden pedir ayuda en tiempos peligrosos. Sin embargo, los líderes de Kromet, aunque son algo idealistas, son extraordinariamente perspicaces y pueden comportarse como unos jueces inflexibles. Quienes intentan hacerse con el apoyo del gremio mediante estratagemas corren un gran riesgo.

La segunda de las fraternidades de magos es la Compañía de la Sabiduría, el Mudrat. Mientras que a los hombres de Kromet sobre todo les motiva el sentido del deber y el deseo de prestar un servicio, los Mudrat son estrictamente profesionales, y trabajan para sacar provecho. Esto no quiere decir que no tengan ética ni principios: simplemente trabajan como lo hacen los otros artesanos de la ciudad, vendiendo sus servicios al mejor postor. Este grupo, como cabría esperar, ha dependido sobre todo de su creciente poder económico para ganar influencia en la política de la ciudad.

El tercer gremio de magos es mucho más hermético que los otros en sus actitudes y objetivos. Su nombre es Tama, que se traduce como "Oscuridad", y sus oficiales ponen gran énfasis en el misterio de la carencia de luz. De hecho, el gremio lleva existiendo desde la era en que Akórahil, el Rey de las Tormentas, ejerció su influjo sobre el Haradwaith. Su magia está vinculada a la del oscuro maestro de aquel rey, aunque ellos no lo saben. En 1640, uno de los estudiantes del gremio ocupa un puesto como regente, y los líderes lo consideran un presagio de que en el futuro su poder se acrecentará.

⊕ 8.4 los clanes ⊕

Aunque las gentes del Dar han aprendido con el paso del tiempo a dar menos importancia a los vínculos con los familiares lejanos, en los territorios de fuera de la esfera de influencia de la ciudad los lazos de clan son tan fuertes como siempre. El impacto de estos grupos en la política de la nación es doble. En primer lugar representan un grado notable de poder económico, al poseer una gran cantidad de oro procedente de las caravanas que vigilan o saquean. Esto les pone en posición de respaldar a quienes ellos elijan en el ascenso al poder entre la élite de la ciudad. En segundo lugar, representan la amenaza de la rebelión, o al menos podrían causar bastantes trastornos. Los líderes de clan más irascibles están demasiado dispuestos a extender sus puntos de vista políticos por la fuerza de las armas si es necesario, y aunque los miembros

de los clanes no tienen demasiado interés en la mayoría de los asuntos de estado, sus reacciones potenciales nunca se pasan por alto cuando los consejeros regentes toman una decisión.

⊕ 8.5 el colegio de ⊕ chamanes

En Tresti, el Colegio de Chamanes y la Dieta de Junast (que rige la escuela) representan un organismo en el Haradwaith cuya importancia es difícil de evaluar. Los sacerdotes formados en esta comunidad académica son enviados por todo el territorio para que trabajen entre los fieles. La mayoría se une a grupos nómadas o funda hogares en el Tresti o el Dar. Sin embargo, un buen número de ellos prefieren una vida errante en la que visitan a sus compatriotas, se detienen durante breves períodos en los diversos asentamientos del territorio y luego continúan con su viaje. Los chamanes poseen poderes similares a los de los animistas del norte. Suelen ser reacios a emplear sus poderes mágicos y prefieren la saludable costumbre de predicar cuando todo está en calma, pero recurrirán a la fuerza si les amenazan, y emplearán el entrenamiento que casi todos los pobladores del Haradwaith reciben cuando son pequeños.

La Dieta de Junast gobierna esta antigua orden. Sus responsabilidades de cara al público sólo se aplican a la ciudad en sí, y a varias responsabilidades en el terreno teológico y ritual. En la práctica, su influencia llega aún más lejos: por todo el territorio, los clanes que no prestan atención a los edictos del Concilio del Dar obedecen al pie de la letra cuando la Dieta promulga algún comunicado. La razón no está del todo clara, pero dos factores probables son los vínculos religiosos de la Dieta y el hecho de que sus miembros no pretenden controlar a los señores de la guerra. Esta combinación permite que los líderes de clan de devoción incondicional acepten las ideas de la Dieta sin perder un ápice de su autonomía ni dañar su orgullo.



9.0 GENTE IMPORTANTE

Los personajes descritos a continuación están pensados para que encajen en el período en torno al año 1640 T.E. Sin embargo, pueden usarse en casi cualquier época de la Segunda, Tercera o Cuarta Edad. En algunos casos se podrán aprovechar solo con ciertas limitaciones impuestas por las relaciones entre los diferentes PNJ y las naciones extranjeras. Siempre que esto resulte un inconveniente, el DJ tiene entera libertad para modificarlos como crea necesario. Por ejemplo, la situación política que prevalezca en Umbar puede afectar a las funciones que desempeñen algunas de las personas descritas.

9.1 Líderes del Bozisha-dar

Los más importantes entre las personas que habitan el Bozishadar son los siete consejeros regentes que se encargan del gobierno de la nación. También describimos aquí a algunos miembros destacados de la burocracia de la ciudad y líderes surgidos de ente el vulgo. Cada uno de estos personajes desempeña un papel en la intrincada y enredada estructura política del Lejano Harad.

SLÚ CARLON

El individuo más poderoso del Concilio de Regentes es Carlon. Vive en el más caro de los siete palacios principales y tiene una cantidad incomparable de partidarios entre el vulgo de la ciudad. Su apoyo proviene principalmente del hecho de que por sus rasgos y tono de piel pertenece a la casta de piel clara que señala que es un hombre de la ciudad. Aunque ese tono de piel no es común en el Dar, le aparta claramente de los hombres de las colinas y la gente de las profundidades del desierto. La enorme riqueza que su familia posee desde hace generaciones también le ha ayudado



a asegurarse una elevada posición en el Concilio. Como ocupante del Palacio del Bosque, también le pertenece el cargo de Embajador ante las Potencias Extranjeras. Sin embargo, aspira a algo más. Carlon ha establecido contactos en secreto con los más poderosos de los Corsarios de Umbar del norte. Con cada año que pasa le apoyan más y un día espera poder pedirles apoyo para presentar su candidatura como rey del Lejano Harad.

Carlon es un hombre de aspecto imponente. Es alto y de constitución robusta, y tiene el porte de un guerrero nato. Siempre está impecablemente arreglado, con el bigote y la barba bien recortados y el pelo rasurado. Su forma de comportarse se corresponde a la perfección con su imagen. Habla con suavidad, pero se puede adivinar en él que está acostumbrado a que obedezcan sus órdenes. Es un diestro espadachín y también se ha granjeado fama por sus méritos como estratega. Su estandarte es una cimitarra de plata sobre campo carmesí.

Como dejan traslucir todas estas maquinaciones, a Carlon le ha cegado el ansia de poder. Mantiene correspondencia frecuente con sus amigos de Umbar en la que revela sus planes, y no se da cuenta de que su propio pueblo le mataría en cuanto se enterara de ellos. Además, sus presuntos aliados de Umbar le han embaucado por completo y no tienen otra intención que utilizarle como medio para que su voluntad se cumpla en la región. Por suerte, quizá, tanto Carlon como sus amigos del norte subestiman la respuesta de los bozishnaro si se pusieran en marcha estos planes.

DEL IMAT

Cuatro hombres que forman la coalición que actualmente gobierna el Concilio se interponen en las aspiraciones de Carlon, y los lidera su miembro más dinámico, Del Imat. Mientras Carlon interpreta el papel de sofisticado hombre de ciudad, Imat bien pudiera haber salido de las vastas extensiones desérticas ayer mismo. De hecho, la mayoría de su apoyo procede de las tierras de fuera de la ciudad, en donde se conservan con más fuerza los puntos de vista tradicionales. Mientras que muchos de los miembros de la élite han acabado cumpliendo las tradiciones de su pueblo sólo de boquilla, Imat, junto con muchos de los villanos del Dar y las gentes de las colinas y el desierto, mantienen las viejas costumbres con fidelidad. En su posición como Embajador en Trest, su comportamiento es tradicionalista y severo. Él y los miembros de su coalición se oponen con firmeza a los políticos que buscan innovación y cambios. La residencia de Imat, en la Mansión de la Luna, señala que es el tercero en riqueza de los consejeros regentes, y goza de casi tanta estabilidad en su puesto como Carlon. Además de su trabajo como político, también dedica tiempo a administrar el abundante tráfico marítimo de la ciudad, y a enviar sus embarcaciones a comerciar por la costa sur de Gondor.

La imagen de Imat es la de un hombre enjuto y serio, como corresponde a un hombre devoto. Tiene la piel y el pelo negros como el carbón y los ojos de color castaño oscuro, lleva bien recortados el bigote y la barba y viste amplias túnicas tradicionales de color azul oscuro o verde, además de cubrirse la cabeza con un turbante rojo y naranja. Al igual que Carlon, es un guerrero diestro, pero no está destinado a la grandeza como general. Su estandarte muestra una luna llena en plata y una gota azul de lluvia sobre un campo negro.

PON OLARTI

Aunque Imat es el miembro más importante de la coalición gobernante, no es el más rico. Esa distinción, y la mansión conocida como El Alma del Desierto, le corresponden a un hombre callado llamado Pon Olarti, el segundo más rico sólo después de Carlon. De los cuatro, él e Imat son los únicos que son amigos, y nunca ha habido dos hombres que sean tan buenos compañeros. Olarti es algo menos fanático en su obediencia a las viejas costumbres y es afable, al contrario que Imat, que siempre está dispuesto a ser extremadamente estricto, pero ambos se complementan a la perfección. Olarti es un hombre amable que llegó al poder sólo por la riqueza que heredó: no está hecho para la

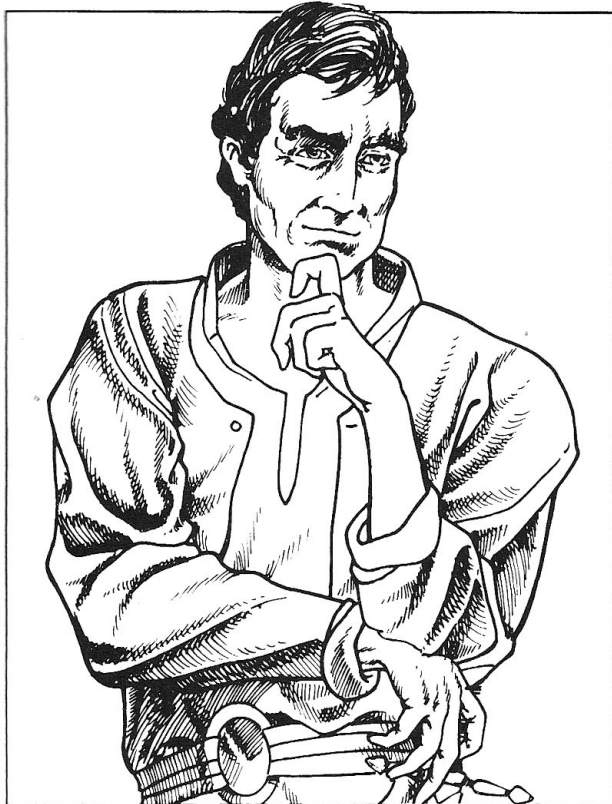
intriga de la política, y deja esa parte de su carrera en las capaces manos de su amigo. A cambio, pone el poder de su capital a disposición de Imat. Antepone la familia y su pasión por escribir poesía al concilio, y los comentarios de Olarti en la cámara de reuniones y a la hora de cumplir sus responsabilidades como Embajador con los Nómadas suelen ser irónicos.

Olarti no es ni alto ni delgado, y para su altura de 1'72 tiene un sobrepeso de unos diez kilos. Tiene tanto la piel como los ojos y el pelo color marrón oscuro, muy frecuente entre los montañeses, y se está quedando calvo. Su rostro rechoncho es muy dado a sonreír y acostumbra a brillarle los ojos con los pensamientos que oculta tras ellos. Este hombre acaudalado sólo lleva sencillas túnicas de lino blancas o amarillas. Por lo general no suele portar armas, pero eso no quita que sea diestro con la gran cimitarra que cuelga en su vestidor. Su estandarte es un cuadrado verde que cuenta con un orgulloso león dorado, que data de sus ancestros, más enérgicos.

TENNITH BORBUL

El tercero de los consejeros regentes en la coalición es Tennith Borbul. Es también el tercero más rico de los siete, lo que le asegura como hogar el Palacio del Agua, y el puesto de Ministro del Agua para la ciudad. En política es un hombre que sólo busca su provecho y no le atormentan ideales ni devociones, lo que en el mejor de los casos le convierte en un aliado inestable, sobre todo para el hombre devoto que lidera la coalición. En la actualidad sus intereses coinciden con los de Imat, por lo que no hay muchas fricciones entre ellos. El poder de Borbul procede de sus muchos almacenes en el barrio portuario de la ciudad. Este negocio también lo relacionó con Imat, que suele alquilar almacenes a Borbul.

Borbul no tiene un aspecto extraordinario. Tiene el mismo tono de piel que Carlon, lo que revela algo de sangre extranjera, pero él no enfatiza este hecho. Viste como un hombre de ciudad y no hace ostentación de su riqueza, excepto por la larga espada recta que lleva a un lado. Esta delicada hoja está adornada con joyas y gemas que seguramente sirvan para comprar cualquiera de los almacenes que dirige. La usa con destreza, y no hay muchos en la ciudad de Bozisha-



dar que quisieran enfrentarse a él en combate. Como estandarte, Borbul lleva una hoja de palma sobre un campo de amarillo desierto.

TOR MITARI

El último miembro de la coalición cuatripartita es Tor Mitari. Es el más pobre de los siete, y se encuentra en una situación precaria. Al menos hay tres casas menores que amenazan su residencia en la Casa de la Brisa del Río, y esta tensión hace que siempre tenga los nervios de punta y le mantiene muy unido a Imat. El viejo consejero ya ha tomado medidas en dos ocasiones para asegurarse de que algún desafortunado revés económico afectase a los que están a punto de desplazar a Mitari, y le ha informado de dichas medidas. El dinero de Mitari proviene del matrimonio que le unió al último miembro de otra familia adinerada. Estas dos pequeñas fortunas juntas le llevaron al Concilio en una maniobra que sorprendió a todos los implicados, pero rápidamente se unió a los juegos políticos bajo el liderazgo de Imat. Como Señor del Puerto, Mitari se esfuerza en devolver los favores ejerciendo de manera selectiva en el muelle en el que atracan las naves de Imat.

Mitari es más joven que el resto de los consejeros: sólo tiene treinta y cuatro años. Su piel y pelo son como los de Pon Olarti, pero es alto, delgado y de rasgos muy afilados. Mitari no es un hombre expresivo y tiende, como los demás de su coalición, a dejar que Imat se encargue de hablar en el Concilio la mayoría de las veces. Viste túnicas rojas o doradas sobre una cota de cuero endurecido. Lleva a un lado una espada larga ligera que usa con letal eficacia. El estandarte muestra una palmera del desierto verde contra un campo dividido en cuatro de color rojo y blanco.

KLÚ RELORTIN

De los otros dos consejeros regentes, el más rico es Relortin. Al igual que Imat, Relortin es un magnate del transporte marítimo, y en los últimos años casi ha alcanzado el mismo éxito que aquél. Tal vez las fricciones competitivas sean las que han evitado que Relortin se una al bando de Imat, dado que ambos comparten puntos de vista similares tanto en cuestiones políticas como religiosas. En cualquier caso, raras veces emite un voto que se oponga a ninguno

de los cuatro, por lo que Relortin no es una molestia para ellos. Otro rasgo que le asemeja a Imat es que Relortin obtiene gran parte de su apoyo de las gentes de los territorios de fuera de la ciudad. Este respaldo procede principalmente de los clanes bandidos de las colinas, lo que explica el éxito inesperado de su empresa: parece que las caravanas dirigidas a sus barcos suelen evitar a los piratas de tierra que hostigan a los demás hombres de negocios.

Sombrio y enjuto, Relortin también parece llevar el desierto en su aspecto. Por encima de una nariz aguileña lanza una mirada autoritaria desde sus brillantes ojos negros. De todos los consejeros regentes es el más dotado como comandante militar y cuenta en su haber docenas de victorias en batalla de sus años en la Casa de la Guerra. Relortin porta un hacha ornamentada de hoja ancha de casi metro y medio. Sus habilidades marciales son menos formidables que su capacidad de liderazgo, pero sigue siendo un guerrero respetable por derecho propio. Relortin lleva ropas de color naranja o azul, y nunca se le ve sin su cota de acero resplandeciente. Sus tropas marchan bajo un estandarte con una espada de plata sobre fondo de rojo sangre.

CARNEN MEK

El último de los consejeros es Carnen Mek. Mek supervisa la Plaza de las Caravanas y vive en la Casa del Nómada. Aunque es más rico que Tor Mitari, tiene poco prestigio entre sus compañeros. En muchos aspectos Mek se ha apartado del resto, aunque su padre era un hombre muy apreciado. Es el primer miembro de la historia del Consejo en escoger como profesión la senda de la magia, una vocación que el resto no considera adecuada. Además sus consejos suelen tender a la belicosidad de antaño, llenos de violencia y odio, y esta agresividad les perturba, y con razón, puesto que si le diesen la oportunidad Mek tomaría el cetro del Kralji y lanzaría a los bozishnarod a un sendero sangriento de conquista en la dirección que le pareciese más oportuna. En el terreno de la magia, Mek ha probado sendas oscuras y formado vínculos con el más oscuro de los tres Sloga que representan a los magos de la ciudad.

La introversión de Mek no es más que la última pieza del rompecabezas que le ha convertido en el consejero regente menos popular. También tiene un aspecto que resulta extraño a la vista: en una tierra de piel oscura y negra, es bastante pálido, ya que es enfermizo y débil físicamente, y no puede soportar la luz brillante. Sólo su mente es fuerte, terriblemente fuerte: entre sus amigos conjuradores se le considera con justicia el más poderoso. Lleva atuendos de color negro, como si quisiera llamar la atención sobre el color de su piel y su pelo. No lleva armas, pero de su cinturón cuelga un cetro que según se rumorea puede poner fin a la vida de un hombre de manera más horrible que cualquier filo de acero pulido. Como estandarte la casa de Mek muestra una serpiente negra sobre campo de escarlata puro.

TELLO, EL MERCADER DE TELAS

La principal figura de los Sloga del Dar es el líder del Gremio de los Sastres. Tello es un hombre dinámico fiel a valores tradicionales que el vulgo de la ciudad aprecia. En opinión de esta gente, no representa al típico hombre del desierto demasiado anticuado, pero sigue siendo haradan hasta la médula y no se doblega a los caprichos de los extranjeros. Su riqueza no es lo suficientemente grande para proporcionarle un puesto en lo alto del Katedrala, por lo que aguarda el momento oportuno y mientras tanto disfruta del poder que obtiene de sus seguidores. Aunque no ocupa un cargo en el gobierno, Tello ejerce una gran influencia en el Concilio, y pocas decisiones importantes se toman sin consultarle antes.

El vendedor de telas es un hombre imponente, de algo más de dos metros y en torno a los cien kilos. Tiene un tono de piel algo más claro que el típico grisáceo de los haradan, y sus ojos también son grises. Tiene la cabeza cubierta por una espesa mata de cabello negro rizado. Por su aspecto autoritario, es más probable identificarlo con un oficial de la guardia que con un simple mercader, pero por ahora le satisface esta posición, mientras aguarda la ocasión en la que una de las siete mansiones se ponga a su alcance.

JERREK

Entre los habitantes más siniestros del Dar hay uno que ha llegado a controlar gran parte de la actividad criminal, y es Jerrek. Aunque no hay un gremio organizado de ladrones (como el que puede encontrarse en muchas ciudades del norte), a Jerrek se le considera juez de cualquier disputa que surja entre las numerosas bandas de bandidos de la ciudad. Es un personaje desagradable y cuando puede aprovecha su posición en beneficio propio. Su banda de rufianes ya no roba ni hurta al público, sino que actúa como una especie de fuerza policial entre los ladrones, como guardianes de los límites territoriales de la comunidad ilegal, y su paga se compone de las extorsiones a quienes pillan cometiendo alguna trasgresión. Jerrek mantiene una red de espías en todos los niveles de la sociedad, y sabe casi todo lo que merezca la pena saber. También vende esta información al mejor postor.

Creció como cortabolsas en el barrio portuario de la ciudad, y ahora es un viejo entrecano, pero aún impone respeto a sus seguidores gracias a su impresionante talento para la planificación y la organización. Bajo y de constitución enjuta, y con piel tan negra como el carbón, hoy día cojea notablemente y camina apoyándose pesadamente sobre su bastón. Su cojera es una treta, y el bastón contiene una espada ligera. Sus ropas de colores chillones revelan la riqueza que posee, pero demuestran también que no tiene muy buen gusto. Es un hombre vil y sin escrúpulos, pero al mismo tiempo tan ecuánime como poco de fiar para todo aquel con el que trata.

PADUA PAR

Padua, Primer Oficial de los Visi, es el sirviente más leal del Concilio. Se dice que de buen grado marcharía bajo el estandarte de Vatra si sus amos se lo ordenasen. Además, es un luchador de destreza extraordinaria y un brillante líder. Su puesto le pone bajo el mando directo de Relortin, y ambos se complementan bastante bien. Padua ha sido el Primer Oficial de Relortin en todas las victorias del regente, pero no se atribuye el mérito de las mismas. La única debilidad del hombre que lidera el cuerpo de élite del Dar es su afecto cada vez mayor por una mujer de la que se ha enamorado. Esta mujer, su primer amor, le ha hecho dudar de algunas de sus responsabilidades, ofreciéndole en su lugar la vida sosegada del hombre casado. Sin embargo, Carlon la tiene a sueldo y ha demostrado que es una espía muy hábil.

Par no es guapo según los cánones haradan, pero se encuentra en una condición física sorprendentemente excepcional. Suele llevar la tradicional túnica blanca del Haradwaith con un peto de acero +40 debajo. En el cinturón lleva una espada larga de la típica forma curvada haradan, y con ella casi no tiene rival en muchos kilómetros a la redonda. Como estandarte tiene un mapa simplificado del Haradwaith, perfilado en negro sobre campo marrón.

9.2 un líder de trestí

ORDUN HALBOR

Halbor ocupa dos importantes cargos en el gobierno de Trestí. Es al mismo tiempo líder de la Dieta y Embajador en el Dar. También es un gran amigo del regente Imat, lo que da lugar a que las relaciones entre las ciudades en la mayoría de los asuntos sean cordiales. Ambos tienen puntos de vista y actitudes similares, y actualmente se afanan más, tras el fracaso de los reyes, en dirigir el rumbo de ambas ciudades hacia la prosperidad.

Halbor es un hombre alto de edad avanzada, cuya delgada figura lleva dos décadas sufriendo una enfermedad que está minando lentamente su sistema nervioso. Aun así tiene la suficiente presencia de ánimo, desde su silla de ruedas, para acallar una sala llena de ruido con un solo gesto de su mano. No posee ningún estandarte, como muchos de los hombres de las colinas, y no es partidario de ninguna clase de ostentación. Su atuendo suele ser negro, y se ciñe bien la ropa a su figura, como si quisiese aplastar la enfermedad física que está acabando con él.

10.0 BOZISHA-DAR

Los habitantes de la mayor ciudad de Raj la conocen como Bozisha-Dar, o "Don de la Diosa", por la región relativamente hospitalaria que la rodea. La ciudad está erigida en la desembocadura del río Rijesha y está compuesta de una interesante grupo de edificaciones, que van desde tiendas de campaña del desierto y cabañas hasta grandes palacios construidos con el elevado estilo númenóreano, transmitido desde los antiguos tiempos en que los señores del mar desembarcaron. Sin embargo, la mayoría de los edificios son de ladrillos de adobe cubiertos de yeso blanco. Cuadrados y uniformes, hacen que los edificios de estilo distinto tengan un aspecto aún más exótico.

La ciudad se asienta cómodamente sobre un amplio meandro del río, justo antes de los bancos de arena que señalan la zona donde el curso fluvial deja de ser navegable. Está construida en torno a una colina en forma de bóveda conocida como la Katedral, cubierta de una vegetación más exuberante que la que pueda encontrarse en ningún otro lugar de la nación, a excepción del Bosque de las Lágrimas. Bajo la colina se han horadado una serie de canales o qannats, conectados a la superficie por grietas verticales en la piedra. Los sirvientes de los palacios pasan varias horas al día sacando cubos de agua a la superficie.

Entre las palmeras y helechos se encuentran los palacios de los poderosos de la ciudad. Al norte, la colina está cercada por una serie de jardines que llegan hasta una muralla pegada al margen del río. Alrededor de la base de la colina, en las zonas que no dan al Rijesha, la ciudad se extiende con una serie de barrios hasta el elevado muro que rodea el conjunto. La mayoría de la ciudad se erigió sin seguir ningún plan durante cientos de años y lo cierto es que podría describirse mejor como un gran laberinto, en el que sólo la gran bóveda sirve como ancla y orientación para quienes recorren las calles sin conocerlas bien.

Nota: Observa el mapa de Bozisha-Dar incluido en el módulo.

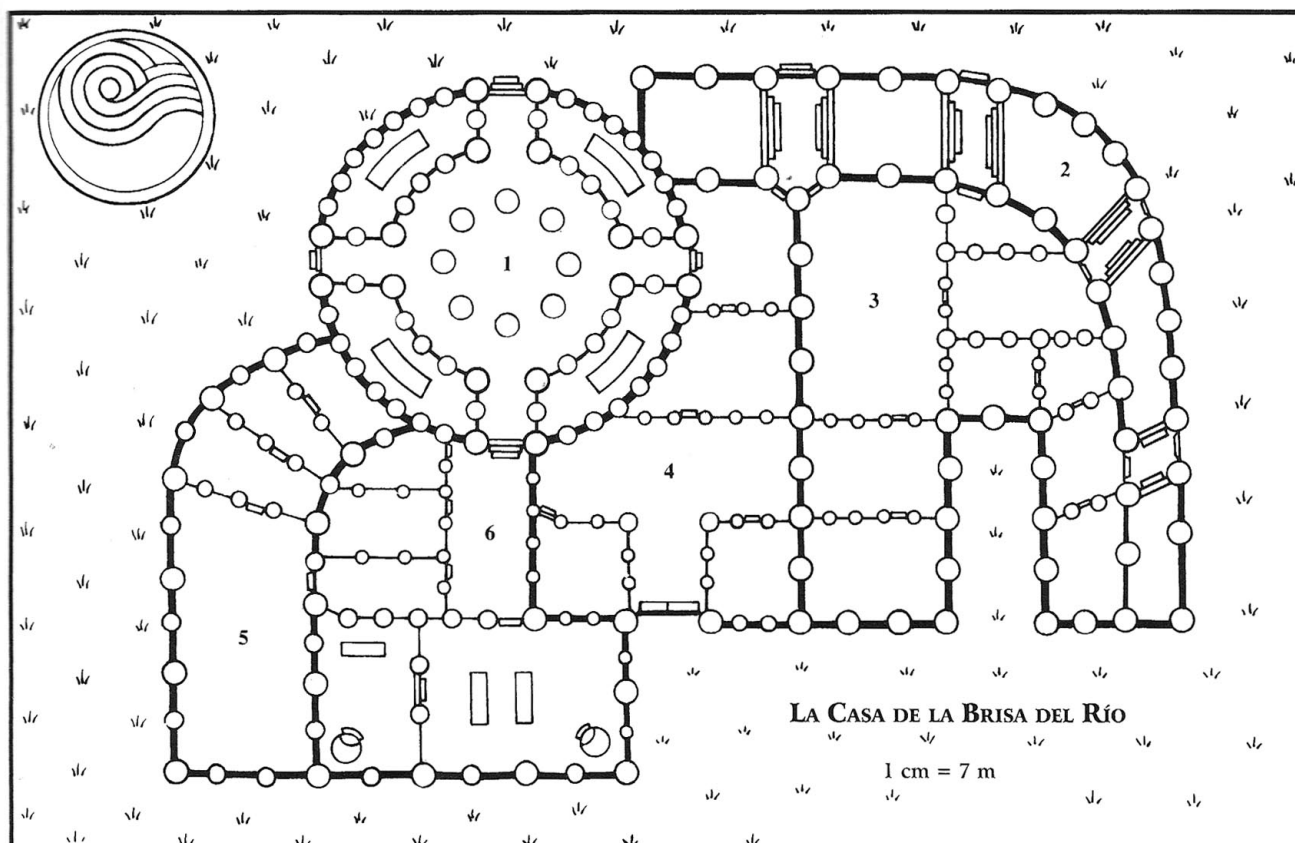
10.1 la katedrala y las siete mansiones

La Katedrala es el emplazamiento de las mansiones pertenecientes a las familias más influyentes de Bozisha-Dar; su forma de cúpula es una excelente base para estos hermosos edificios. Al estar dispuestas en escalones, cada una se alza por completo por encima de las que están más abajo en la ladera, pero sin obstaculizar la visión de las que están por encima. La altura de una mansión sobre las tierras que la rodean es un indicativo de la posición social de sus residentes. Aunque algunas de las más bajas son excelentes, ninguna estructura puede acercarse a la grandeza de las siete que coronan el escalón más elevado. Conocidas a lo largo de la historia como las Siete Mansiones del Rey, ahora acogen en su interior a los siete consejeros regentes, y sus hermosas torres y cúpulas pueden admirarse desde kilómetros de distancia.

En términos de posición política se considera que las siete casas son exactamente iguales. Sin embargo, no son en absoluto idénticas en su diseño. Todas tienen su carácter y atmósfera, y nombres asociados a ellas que reflejan las sensaciones que inspira cada edificio.

10.1.1 LA CASA DE LA BRISA DEL RÍO

El primero de los palacios a mano derecha, según uno se aproxima a la plaza cuadrada en la que están erigidas, es la Casa de la Brisa del Río. Es una de las más pequeñas de las siete, pero muchos la consideran también la más hermosa. Construida de mármol blanco perfecto, en toda la construcción no hay una sola pared maciza, sino que una infinita variedad de columnas soportan los techos abovedados y delimitan cada habitación. La belleza del edificio reside en estos pilares, que van desde las tallas más ricas que se elevan como gigantes en los grandes salones, hasta las varas delicadas y de sencilla elegancia que delimitan las cámaras del serrallo. Por toda la estructura, en los espacios entre los pilares, cuelgan



carillones de viento y tiras de diminutas campanillas. Estas campanas repiquetean con la constante brisa que sopla por la Catedral, dando vida al palacio con su relajante sonido. Las campanas también evitan que el sonido de las voces u otras actividades lleguen demasiado lejos, permitiendo un mayor grado de privacidad del que cabría esperar de un edificio tan abierto. Esta sensación de intimidad se ve aumentada por las colgaduras multicolores de seda que envuelven las habitaciones de la mansión y dificulta ver el interior de las mismas. El residente de esta casa se responsabiliza del mantenimiento y control del barrio portuario de la ciudad.

1. La Rotonda. El rasgo más destacable de la casa es su gran rotunda abovedada. Bajo su techo, el consejero regente y su familia llevan a cabo sus negocios. Contiene cuatro grandes salas de reuniones en torno a su circunferencia, y en el centro se encuentra la gran Cámara de las Campanas circular. En ella el consejero desempeña sus funciones más importantes. Las columnas que rodean la habitación se alzan 10 metros hasta encontrarse con el interior de la cúpula de mármol que sostienen, y están talladas con decoraciones de hojas y flores, del tipo que no se encuentran de forma natural en las fronteras del Dar. Las leyendas haradan atribuyen estas intrincadas tallas al recuerdo de un tiempo en que la tierra era fértil, antes del ascenso de Vatra. Sin embargo, lo más probable es que los escultores númenoreanos que los tallaron estuviesen pensando en los bosques de su isla natal. Un círculo interior de columnas más espaciadas entre sí llega sólo a la mitad de la altura del techo, hasta un punto en el que las tallas se topan con arcos entrelazados que soportan los grandes carillones de los que la cámara recibe su nombre. Estas campanas tubulares de plata están suspendidas de una telaraña de resistente alambre de acero. Entre las campanas cuelgan cadenas de piedras preciosas con delgadas láminas de metal que capturan los movimientos del aire. Además del valor de los materiales que lo componen y la calidad artística de su creación, el carillón es también mágico: el melodioso repiqueteo que produce crea un campo de energía que llena la habitación, y ningún ruido que se origine dentro de la cámara puede escucharse fuera. De esta forma se asegura que cualquier diálogo que se mantenga en el salón, como una reunión con un clan o algo similar, no pueda ser escuchado por oídos indiscretos.

2. La Galería. El extremo noreste del palacio es el más cercano al río Rijesha, y recibe una brisa constante. Aquí es donde se alza la gran galería, que consiste en una red de porches, balcones y cámaras interconectados, y se considera el mejor lugar para el ocio de todo el Dar. Al menos tres noches por semana esta ala de la casa está llena de invitados parlanchines y sirvientes que corretean mientras la élite de la ciudad disfruta de su tiempo libre.

3. Cámaras de los Invitados. Estas habitaciones varían en tamaño desde las dedicadas a los sirvientes de los invitados de menor importancia hasta los espaciosos salones adecuados para un señor que vaya de visita y su séquito. Esta zona suele estar tan atestada como la galería con la que linda, y la mayoría de las noches el jolgorio pasa de un lugar al otro. En casi cualquier momento habrá aquí algún haradan de alta alcurnia como invitado.

4. Salas de Recepción. En estas cámaras el consejero y sus funcionarios atienden los asuntos diarios. Los peticionarios que visitan estos aposentos, mercaderes que tienen negocios con el Señor del Puerto y sus socios, además de otros miembros del gobierno, se reúnen aquí en diversas salas, cada una de las cuales cuenta con una atmósfera particular que muestra al visitante la importancia que tiene a ojos de su anfitrión.

5. El Serrallo. Esta ala, situada al otro lado de la galería, está construida de forma similar, con balcones y porches para aprovechar al aire fresco de la noche. Sin embargo, entre los dormitorios de los miembros de la casa, se presta más atención a la separación de las habitaciones y a la intimidad. El señor de la casa tiene como habitación una enorme suite dividida en cámaras para acoger a sus esposas. También posee habitaciones para un buen número de miembros cercanos de la familia.

6. El Ala de los Sirvientes. Es en estas habitaciones desde donde se lleva a cabo el mantenimiento de la casa y sus terrenos, además de donde hacen su vida los miembros del servicio doméstico. Cocinas, almacenes, talleres y dormitorios para los sirvientes y sus familias llenan esta área. No sorprende que la decoración de esta zona sea más austera que en el resto de la mansión, aunque en ella los arquitectos no abandonaron la hermosura del diseño y el buen gusto en la colocación de campanas. Las habitaciones del ala tienen detalles de alta categoría y son relativamente cómodas, lo que hace que la casa sea un lugar agradable incluso para quienes trabajan en ella.

10.1.2 LA MANSIÓN DE LA LUNA

Junto a la Casa de la Brisa del Río se halla la Mansión de la Luna. Esta casa está diseñada para capturar el espíritu de las noches desérticas. Sus numerosas ventanas y claraboyas son de un cristal que a la luz del día es apenas traslúcido, por lo que se requiere el uso de velas. Sin embargo, al atardecer los vidrios se aclaran, y por la noche la luz de la luna y las estrellas se derrama resplandeciente a través de ellos. La piedra con la que está construido el edificio es de color gris pálido, pero brilla como el mármol blanco con la luz de la luna. Aunque esta casa es relativamente pequeña, las alusiones religiosas y el placer estético relacionados con ella le otorgan al Consejero que consigue ocupar esta residencia un alto grado de prestigio. La posición de Embajador para la ciudad de Tresti asociada a la mansión también supone un honor adicional, al menos entre los habitantes más tradicionales.

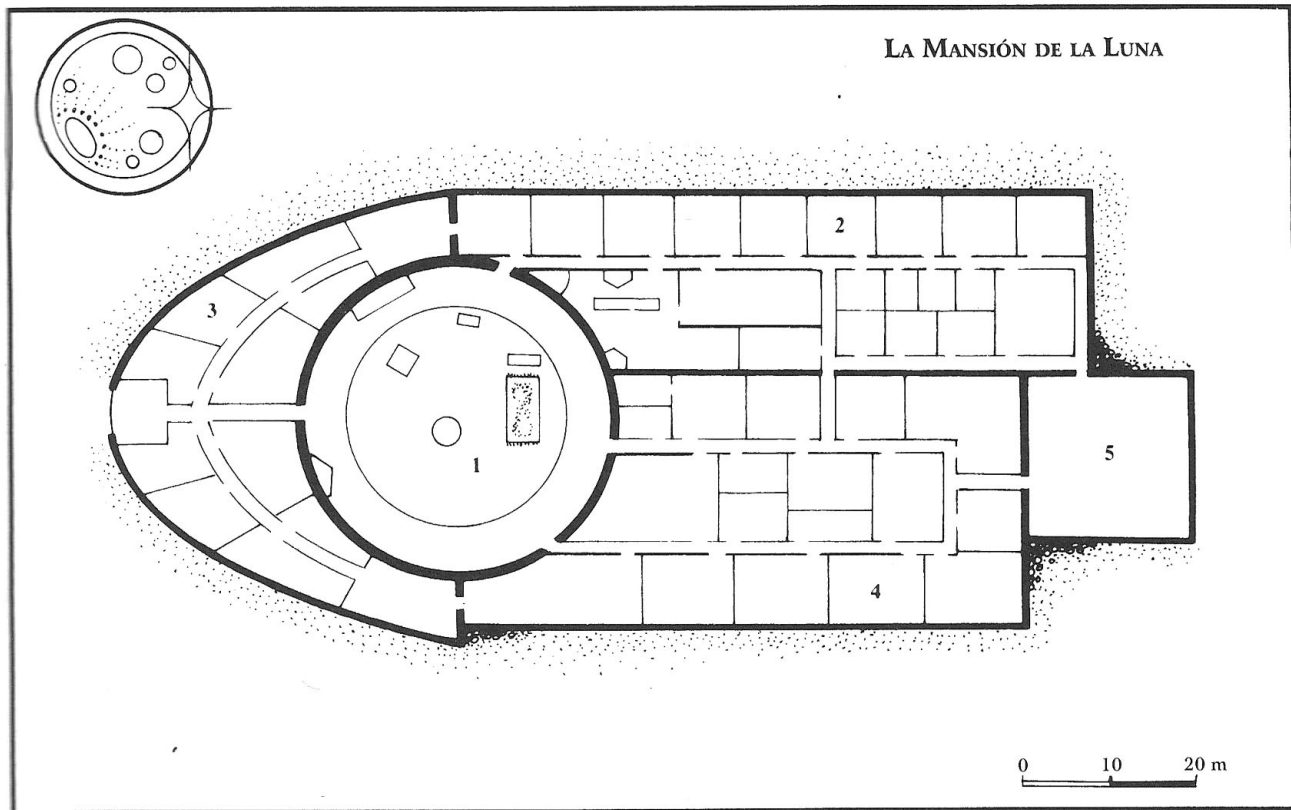
1. El Observatorio. Esta enorme habitación circular sirve como salón recibidor de la mansión. Está bien adornada, con cómodos muebles y hermosas cortinas, pero el elemento más impresionante es la enorme claraboya abovedada que ocupa todo su tejado. La visión del cielo nocturno que se atisba por ella quita el aliento. También está imbuida de una magia que permite usarla como una especie de mapa astrológico, ya que en el interior aparecen líneas y señales si así se le ordena y se usan los términos astrológicos adecuados. Cuando el sol está en el cielo el cristal opaco muestra su propia representación del cielo nocturno, que también puede manipularse mediante las órdenes de un astrónomo formado para ese cometido.

2. El Ala de los Sirvientes. Las cocinas, talleres y almacenes del palacio se encuentran aquí, junto con los dormitorios del personal. Es limpia y está bien cuidada, aunque es algo austera. La tradición exige a los sirvientes de la casa una estricta discreción y que hablen poco al tratar con la gente de alcurnia que reside aquí. Incluso en sus dormitorios y en las habitaciones en las que desempeñan su trabajo hay un aire de silencio que resulta algo opresivo para quienes no estén acostumbrados a él.

3. Salas de Estar. La entrada principal a la casa es una puerta circular que se abre en el vértice de la sección elipsoidal del edificio. La puerta en sí es una deslumbrante representación de la luna llena elaborada con plata y madreperla. En las hermosas habitaciones que se despliegan a partir del portal se llevan a cabo los negocios de la casa y del consejero regente. Aquí se recibe a las delegaciones de la ciudad de Tresti, pero como no suelen acudir con mucha frecuencia, la mayoría de la actividad del lugar está relacionada con los asuntos familiares o comerciales del señor de la casa.

4. Dormitorios. Estas habitaciones acogen al señor de la casa, a su familia y a sus invitados. Las cámaras están elegantemente adornadas con diversos tonos de gris. Por el día las iluminan lámparas de plata, y por la noche el resplandor de la luna y las estrellas. El silencio permanente que inunda esta ala puede resultar algo inquietante, pero la mayoría de los haradrim lo consideran una forma adecuada de veneración dado que la casa está dedicada a su patrona.

5. La Torre de Ladnoca. Esta torre de aspecto frágil es venerada fervientemente por los haradwaith devotos. Esta hecha de mármol blanco puro, sin vetas, y diseñada con tanta destreza que no puede detectarse la más mínima grieta en la piedra a no ser que se examine con sumo detenimiento. El pináculo de la estruc-



tura contiene una sola habitación en la que cuelga una campana de plata de la piedra que la corona. Sólo se puede llegar a ella superando la difícil escalada por la parte exterior de la torre. Con cada eclipse del sol, el señor de la casa debe escalarla para realizar un homenaje sonoro en memoria de los héroes de Ladnoca. Otra tonada debe hacerse sonar el día en que el sol no se aparte más del rostro de la luna, para celebrar el triunfo de Ladnoca. Cada regente aprende ambas melodías, pero en la campana de plata sólo se ha llegado a tocar la primera.

10.1.3 EL PALACIO DEL AGUA

La última de las mansiones del lado este de la plaza es el Palacio del Agua. Sus líneas de piedra gris oscuro son onduladas y gráciles, con ventanas redondas de cristal tintado con diversos tonos de azul. Toda la casa está cerrada a cal y canto y dentro de ella el aire es siempre húmedo y frío, extraído de las cavernas que hay bajo la colina. Al igual que la Casa de la Brisa del Río es muy popular para pasar el tiempo en la colina, y después de cada tormenta del desierto se celebra alguna fiesta especial. El consejero regente que ocupa esta casa asume la responsabilidad de supervisar y conservar los sistemas de irrigación de la ciudad.

1. El Ala de Entrada. Una enorme puerta de cristal azul emplomado franquea la entrada al palacio. Dentro, un largo salón conduce a diversas salas de recepción en la que se atienden los negocios del Ministro del Agua de la Ciudad. Cada una está decorada con una selección distinta de azules y grises, realizados por molduras y muebles de hermosa madera oscura. Durante el día hay constantes idas y venidas por estas salas de los peticionarios y los abogados que tratan de influir en la política sobre el agua del Concilio.

2. La Cámara del Estanque. Esta gran cámara está dominada por un enorme estanque de agua fría contenido en un borde de baldosas azules y blancas, que las claraboyas de cuarzo azul traslúcido iluminan. Un intrincado sistema de cañerías y poleas movidas por agua repone constantemente el suministro de la piscina con agua fresca de los qannat que corren por debajo de la colina. Es tan eficaz que sólo hay que sacar a mano unos 150

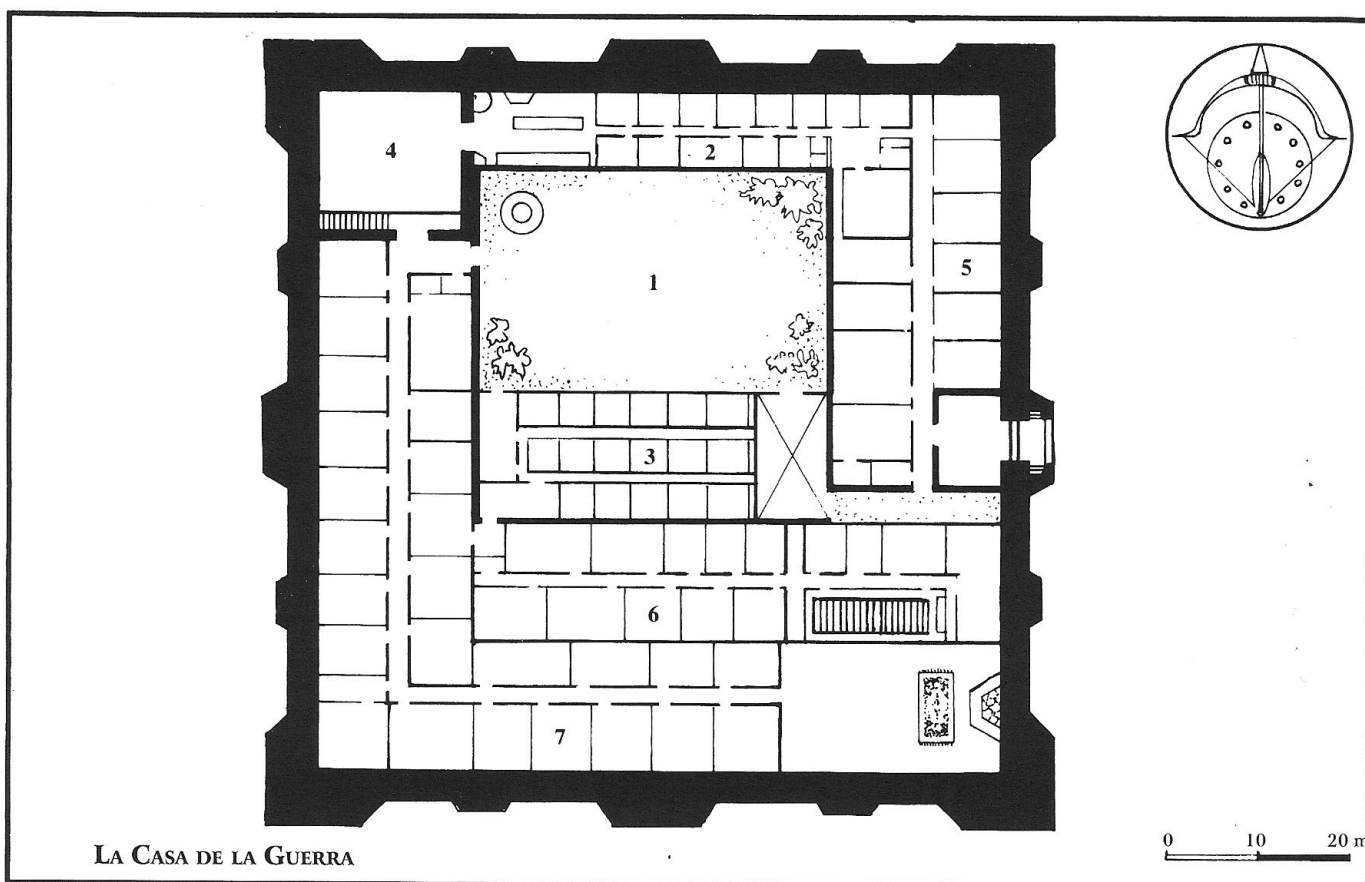
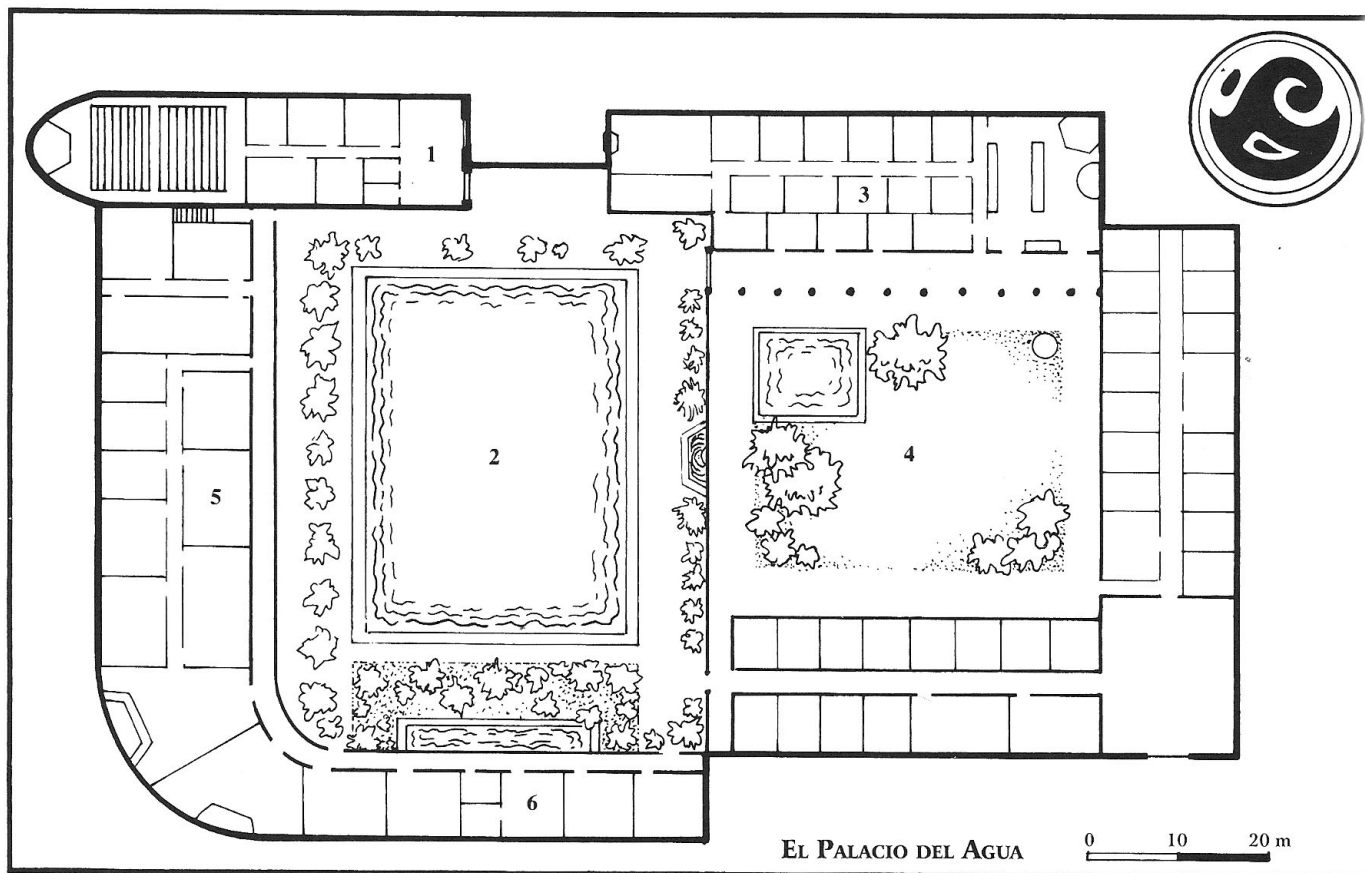
litros al día para añadirlos a la corriente con el fin de mantener el proceso en marcha. En torno a este lago interior hay un ancho sendero de piedra, y luego varias filas de bancos empleados para holgazanear u observar a algún orador o artista en el pequeño escenario que se halla al otro extremo del estanque.

3. Ala de los Sirvientes. En estas habitaciones se cocina, lava y se atienden otras necesidades del hogar. También hay dormitorios para los miembros del personal y sus familias. Las habitaciones son todas de piedra gris como en el resto de la casa, pero las ventanas son de color claro para permitir una mejor iluminación.

4. Patio. Este gran patio contiene algunos arbolillos y arbustos, traídos del Gaj para que ofrezcan aquí algo de sombra. Junto al muro exterior se alinean establos que contienen los caballos de la familia del Regente y de los habitantes de los otros siete palacios que no cuentan con tales instalaciones en sus propiedades.

5. Salas de Estar. El primer piso de esta ala está ocupado por habitaciones similares en la zona 1 descrita anteriormente, aunque son algo mayores y contienen negocios más importantes, pero sin abandonar los mismos motivos en su decoración. La habitación más agradable de toda la casa se cuenta entre ellas. Es pequeña, no más de 5 metros de ancho y largo, y contiene solo tres sillas de roble negro. En el centro de uno de los muros hay una delicada fuente hecha de hermosos cristales ensartados en cables de plata y oro. Cuando se vierte agua sobre ellos, se crea una música que es maravillosamente relajante y apacible. No es mágica; la deliciosa música la creó el magnífico talento de un artesano númenoreano cuyo nombre se ha perdido en las nieblas de la historia. Aquí es donde el Ministro del Agua trae a sus invitados más respetados e importantes.

6. Dormitorios. Por encima de las salas de estar se encuentran los dormitorios del Regente y su familia, y los cuartos para los invitados. Están decorados con un estilo acorde con el resto de la casa: piedra gris, madera oscura y cristal azul. Las sábanas y mantas además del tapizado de las sillas fueron escogidas con sumo cuidado para realzar la atmósfera.



10.1.4 LA CASA DE LA GUERRA

La avenida en la que están contruidos los palacios tiene a la cabeza la casa de la Guerra. Construida al estilo de una fortaleza del desierto haradan, tiene un aspecto imponente, muy apropiado para su nombre. Los muros están elaborados con la piedra amarilla común en el Haradwaith, y los edificios que componen la casa están incorporados a las murallas defensivas. El regente propietario de esta mansión asume la responsabilidad de mantener y dar órdenes a la guardia de élite de la ciudad, los Visi. Estos hombres están acuartelados en el edificio y se entrenan en sus terrenos.

1. **Patio.** Este patio, al que se accede por medio de un salón similar a un túnel que recorre la base del muro de la mansión, se usa para que los efectivos de los Visi se entrenen y pasen revista. Está cubierto de banderas amarillas, y tiene un recinto de tierra desnuda cerca del centro en donde se hacen simulaciones de combate. Siempre hay actividad en el patio, con Visi entrenándose día y noche, poniendo a punto sus habilidades sin cesar.

2. **Ala de los Sirvientes.** En las apretadas salas de esta porción del palacio se llevan a cabo las tareas domésticas. Hay lavanderías, talleres y cocinas. La carga añadida de los soldados acuartelados aquí requiere un personal dos veces más numeroso que el de cualquier otra mansión.

3. **Establos.** En este edificio de piedra abierto se cobijan los caballos de los comandantes Visi. Son animales excepcionales, y les tratan casi con más mimo que al personal del palacio. Aquí alimentan y entrenan a las bestias para que cumplan su cometido, y la mayoría responde sólo a las órdenes de un hombre concreto.

4. **La Torre.** Una torre de piedra cuadrada que se alza unos 15 metros sobre el suelo en tres pisos domina el palacio. Está agujereada por ranuras para los arqueros por todo el muro exterior y sobre el techo de la sala de entrada. Sin embargo, el interior ha sido transformado para cumplir más funciones que las defensivas. Se usa como despacho administrativo de la guardia y para almacenar su equipo. La Torre está diseñada con la intención de que sea eficaz, más que cómoda. El mobiliario es sencillo y resistente, lo que contribuye al ambiente militar de la mansión en general.

5. **Dormitorios.** Aquí vive el regente junto con los miembros de su casa en un estilo algo menos espartano. Las habitaciones son grandes y están bien equipadas, pero no se pone énfasis en la ostentación. Madera sencilla, sábanas blancas, muros desnudos y elementos similares mantienen la atmósfera de disciplina militar en esta ala.

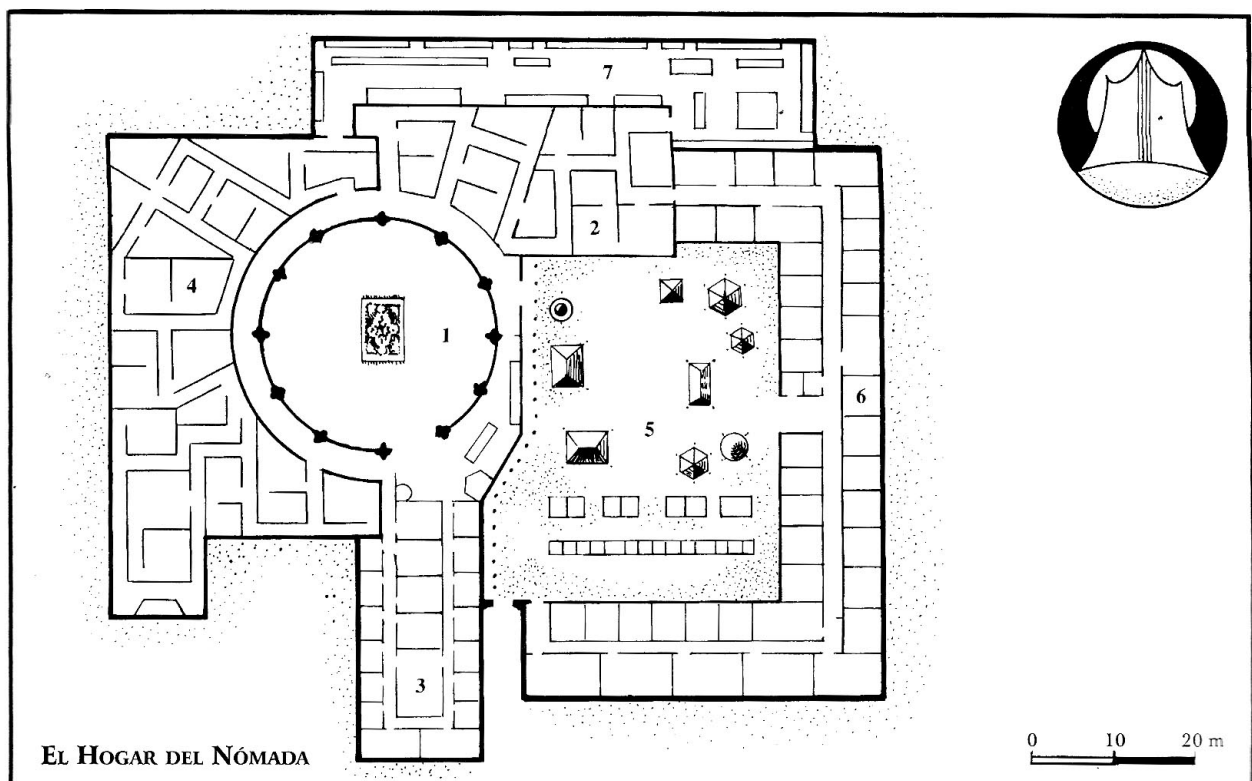
6. Cámaras de Negocios. Al igual que el resto del palacio, esta zona no se la consideraría lujosa según los cánones habituales. El mobiliario es sencillo y robusto, aunque se busca un poco más la comodidad que el de la torre o los barracones, con el fin de responder a las necesidades y preferencias de los invitados.

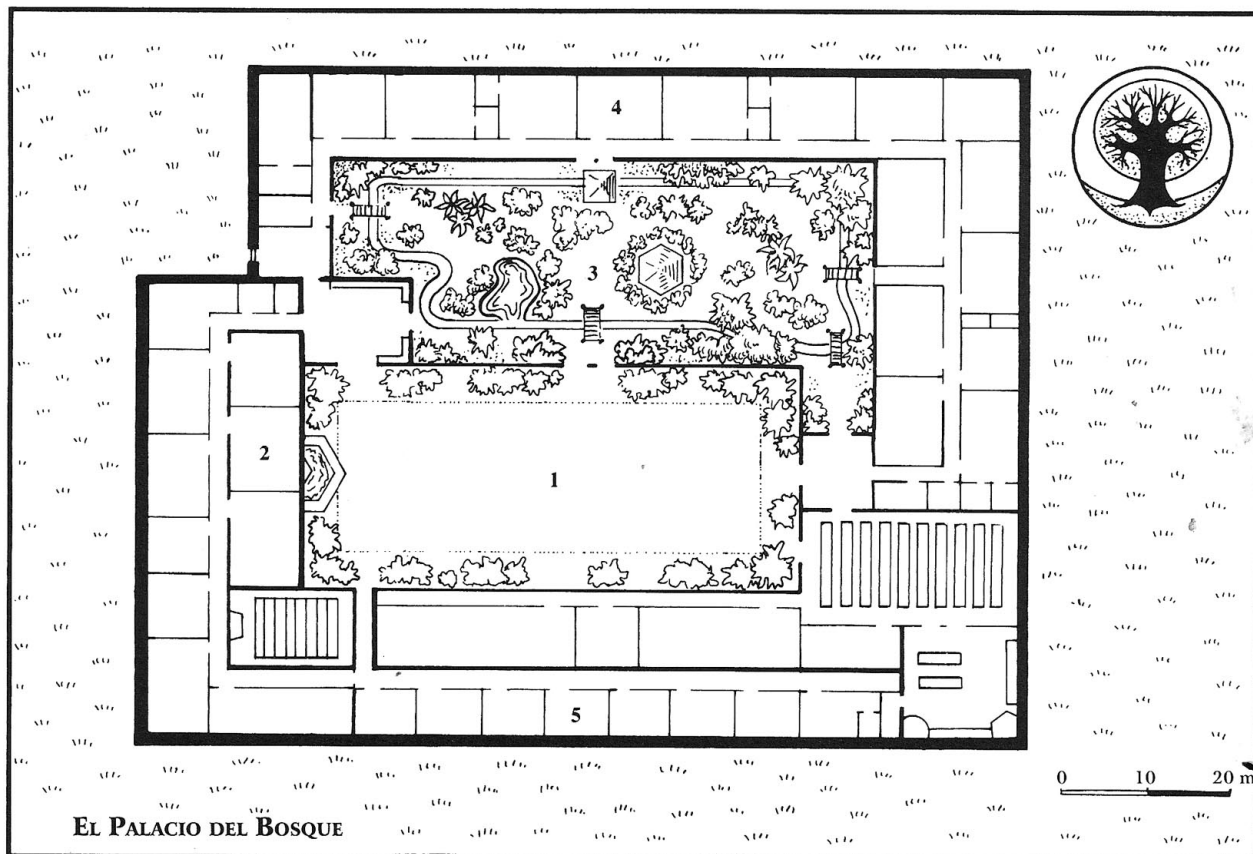
7. Los Barracones. Las grandes salas de este edificio de dos plantas están flanqueadas por numerosas puertas que conducen a las habitaciones de los seiscientos hombres de los Visi. Aquí es donde se respira más fuerte el aire marcial. Cada habitación acoge a un oficial o cuatro soldados, y contiene el sencillo mobiliario de madera para cubrir las necesidades básicas de los residentes. Los guardias trabajan en dos turnos, alternando sus horarios entre ocho horas de trabajo y diez horas de descanso. De esta manera, los cambios de turno transcurren en sentido contrario al curso del sol, de forma que estén preparados para combatir cuando el deber lo requiera, sea de día o de noche.

10.1.5 EL HOGAR DEL NÓMADA

Frente a la Casa de la Brisa del Río se encuentra la mansión construida con mayor habilidad de las siete. Llamada el Hogar del Nómada, la piedra con la que está construida ha sido tallada de forma increíble para que parezca un campamento del desierto. Se capturaron a la perfección las ondulaciones y arrugas de las tiendas con bloques de piedra de diversos tamaños, formas y colores. El dueño de esta casa tiene el control de los asuntos que se tratan en la plaza de las caravanas de la ciudad, y se asegura de que se lleva a la Catedrala una proporción de las mejores mercancías que lleguen a la ciudad en cada convoy mercante para venderla en el pequeño mercado de esta casa.

1. Salón. Esta cámara circular se dedica al ocio del regente. Bajo el elevado techo, el salón es de piedra cubierta por lujosas alfombras





con variados colores y dibujos. Colgadas de los muros hay tiras de tela para crear la impresión de que toda la cámara no es sino un campamento del desierto. La imagen se completa mediante el uso de sencillas tiendas de acampada y mesas plegables por todo el salón.

2. Salas de Negocios. Estas cámaras están dispuestas como si fuesen varias tiendas montadas unas junto a otras. En aquellas zonas que ocuparían los senderos en un campamento, el palacio cuenta con estrechos pasillos que serpentean por un laberinto en el que sólo pueden orientarse con seguridad los residentes de la casa. Cada habitación está amueblada de forma distinta, pero todas captan en sus tapices y ornamentos el estilo de vida de los nómadas.

3. Ala de los Sirvientes. Estas habitaciones, las únicas del palacio que no están diseñadas como si fuesen tiendas, fueron construidas para representar los edificios bajos que los nómadas erigen en los lugares que suelen visitar, como los oasis. Parecen estar hechas de adobe, pero en realidad están construidas con piedra cubierta de yeso para contribuir a la ilusión.

4. Dormitorios. Las habitaciones de esta sección de la mansión están construidas como las del área 2, aunque son más grandes. Su decoración de nuevo está diseñada para capturar el espíritu de los pabellones del desierto. Velos de seda y cortinas de gasa de algodón crean un aire de calidez, y los muebles, aunque ligeros para facilitar su transporte, son muy cómodos. Estas cámaras se diseñaron para hacer que los mercaderes se sientan como en su casa, como si estuviesen en campo abierto y no en el centro de una ciudad.

5. Patio. En este patio abierto se celebran mercados privados para los ricos de la ciudad. Aquí se ponen a la venta artículos inusuales y caros que traen las caravanas que visitan la ciudad. Los precios son elevados, pero la competencia entre los compradores por muchos objetos de tierras lejanas es feroz. A los mercados sólo pueden acceder aquellos que tienen monedas que gastar, lo que limita la clientela a los ricos del Dar y a los visitantes extranjeros, e incluso para ellos muchos de los objetos a la venta son demasiado caros, pues los más adinerados de Umbar o Gondor se pueden permitir pagar precios superiores.

6. Establos. Construidos de madera con tejados de paja, los establos recuerdan a las tradicionales estructuras que se encuentran en las estaciones de paso desérticas. A un lado se alza una gran cámara para almacenar el pienso, ya que muchos de los líderes de caravana emplean como montura personal olifantes de las junglas del sur.

7. La Colección. Generaciones de regentes y reyes han reunido una gran colección de artefactos de la vida en el desierto. Son las herramientas de las que se valen en su vida diaria los haradrim en el desierto. Desde los más simples y mundanos, como los pellejos de agua y las tiendas, hasta armas y delicados juegos de mesa de plata, este museo acoge objetos representativos de todos los aspectos de la vida haradan. Muchos son bastante valiosos, algunos incluso mágicos, pero ninguno está a la venta por ningún precio. El Concilio lo mantiene como fideicomiso y lo vigilan los mejores soldados de los Visi.

10.1.6 EL PALACIO DEL BOSQUE

Resulta adecuado que el regente que reside en esta casa, que representa el elemento más extraño del paisaje haradan, desempeñe el papel de Embajador ante las Potencias Extranjeras. El edificio, al igual que el Bosque de las Lágrimas, parece fuera de lugar en el árido clima del Haradwaith. Construida con madera y atendida por un equipo de artesanos, la casa contiene claraboyas de cristal verde y cientos de fuentes con agua, que dan la sensación de encontrarse en el centro de la selva tropical.

1. Salón. Esta cámara de elevados techos está decorada de forma que recuerda a una típica cañada forestal. Pilares con forma de árbol soportan un techo agujereado por claraboyas de cristal verde, hojas de seda y enredaderas de cuerda cuelgan por todo el lugar para completar la imagen. El suelo no está atestado de vegetación, sino que está despejado y aireado, y cuenta con una zona en el centro para reuniones o bailes, y un espacio a los lados para conversaciones privadas. Un riachuelo recorre uno de los lados para desembocar en el jardín.

2. Salas de Negocios. En estas habitaciones, decoradas como claros, el Embajador se reúne con los visitantes de las tierras del

morte y el sur del Haradwaith. El mobiliario de las cámaras está elaborado con madera hermosamente tallada, realizada por tonos de verde y marrón. Todo está ideado pensando en la comodidad y en el arte, y las habitaciones resultan agradables en todos los aspectos.

3. El Jardín. Las torres del Bosque de las Lágrimas se ven equiparadas con los árboles contenidos entre estos muros, si no en tamaño, al menos en espíritu. En él hay un gran número de plantas de la selva, cuidadas por siete jardineros con dedicación exclusiva. Han detenido el crecimiento de los árboles selváticos para que no abrumen la mansión en sí, pero superan los doce metros de altura. Lo atraviesan tranquilos senderos y pequeños claros, con bancos de madera labrada para los visitantes que desean descansar los pies. Hay enjauladas aves del Suza Sumar, adquiridas a tramperos, que llena el patio con sus melodías.

4. Dormitorios. Al jardín del palacio dan los aposentos del regente y sus familiares, rodeando su perímetro, y diversas suites para los invitados importantes. Las decoraciones de estas habitaciones son impresionantes. Cada una cuenta con un balcón de baja altura y una entrada al jardín, pero hacia fuera de la casa sólo hay muros lisos, con el fin de preservar la ilusión de encontrarse en un entorno selvático.

5. Cuartos de los Sirvientes. En estas sencillas habitaciones se atienden las labores del hogar y hay dormitorios para el personal y cámaras para cocinar, limpiar y otras tareas. Son pequeñas y bastante sencillas, pero son limpias y están en buenas condiciones. Siempre hay sirvientes y mayordomos yendo de acá para allá entre las habitaciones, atendiendo a las exóticas necesidades de los invitados de su amo.

10.1.7 EL ALMA DEL DESIERTO

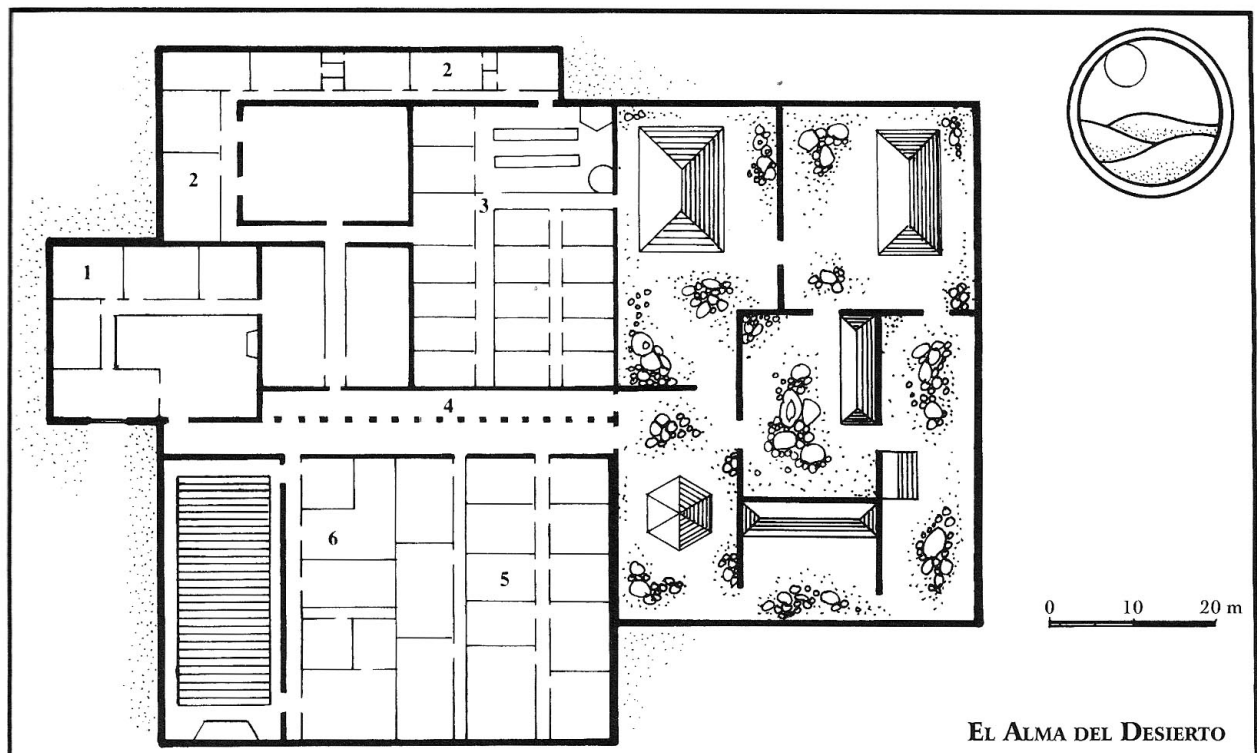
La última de las siete mansiones fue construida con la idea de capturar el aspecto más conocido del Haradwaith, el desierto en sí. Los largos pasillos y las amplias habitaciones están hechos de piedra de color de arena, que provoca la sensación de hallarse en un vasto espacio. El mobiliario, de madera blanqueada y tela blanca, es escaso y sencillo. Esta casa, mucho más que las otras, logra expresar la atmósfera a la que está consagrada; captura el alma del desierto. Esto facilita las obligaciones del regente propietario de esta casa: es el Embajador ante los Nómadas.

1. Salas de Recepción. Tras una puerta de barrotes de hierro forjado, las primeras habitaciones de esta mansión se extienden a los lados de un largo pasillo. Primero se lleva a los visitantes del palacio a una de las habitaciones para que esperen a que el señor de la mansión les favorezca con su presencia. Los muebles no son particularmente cómodos, pero la espera, para cualquier persona de cierta importancia, raras veces es larga.

2. Salas de Negocios. El regente cuenta con una selección de cámaras algo menos formales para los invitados más importantes. Son habitaciones perfectas para que el Embajador ante los Nómadas lleve sus asuntos. Los invitados se sienten como en casa por la sensación de libertad que emanan. En los muros amarillos hay colgados tapices con imágenes de la vida salvaje y las plantas del Bozisha-Miraz. Aunque el mobiliario es sencillo y sin adornos, es cómodo para las largas charlas que las gentes del desierto suelen preferir a la hora de hacer negocios.

3. Ala de los Sirvientes. Como ocurre en las otras casas, hay una zona reservada para el personal del palacio. Viven y trabajan aquí, en cámaras menos espaciosas que las del edificio principal. Aquí se hallan cocinas, talleres y una lavandería, junto con los dormitorios del personal.

4. Pasillos y Jardines. Un solo pasillo recorre este extremo de la mansión, dando acceso a diversas salas pequeñas y jardines de piedra, la mayoría abiertos al cielo del sur. Cada cámara o patio está cuidadosamente diseñado para capturar un aspecto distinto de los desiertos de Harad. Uno está lleno de arena del mar de Dunas, otro contiene troncos de árbol petrificados, quemados hasta la muerte hace años por el calor del sol. La cámara central, rodeada de numerosas trampas y encantamientos, es pequeña, y recuerda a un pequeño oasis. Sin embargo, oculta en las profundidades del estanco que contiene, hay una gema de un valor muy superior al de ninguna otra de la región: la Lágrima de la Diosa. Este diamante del tamaño de un puño es considerado sagrado por los haradrim. Cualquiera que se hiciese con él, aunque se arriesgase a la ira de un pueblo muy peligroso, ejercería una gran influencia sobre ellos. No obstante, le costaría mucho hacerse con ella: a la gema la custodian hombres, bestias y protecciones mágicas.



EL ALMA DEL DESIERTO

5. **Dormitorios.** Estas habitaciones son menos fieles al tema de desolación que impera en el resto de la casa. Se sigue la imagen desértica, pero estas habitaciones están decoradas como los inusuales afloramientos de vegetación que siguen a las tormentas del desierto. A los tonos monocordes de los muros y los muebles se añaden coloridas flores y tapices de tela. Estas cámaras muestran la variada belleza contenida en las tierras áridas, y el contraste es enorme, como también lo es en el desierto.

6. **Las Cámaras del Concilio.** También se hallan en esta gran casa los despachos y las salas de reunión del Concilio de Regentes. Están decoradas a semejanza del Gaj, con madera contrastando con la piedra que forma el palacio. Cada uno de los siete consejeros regentes cuenta con varios despachos, con viviendas para el personal. Sorprende lo pequeña que es la sala de reuniones de estos personajes (sólo dos metros cuadrados), pero está hermosamente decorada de forma que represente un oasis del desierto. Junto a uno de los muros hay una fuente y un pequeño estanque, y hay palmeras plantadas en macetas en cada esquina. No es una gran cámara digna de un rey, pero es apropiada para las deliberaciones del organismo de Regentes.

⊕ 10.2 el recinto del ⊕ vendedor y el sevet kovina

EL RECINTO DEL VENDEDOR

Todo este sector de la ciudad está dedicado al comercio. La zona está ocupada por docenas de placitas, separadas por filas de almacenes de adobe y yeso. A medida que uno recorre el Camino Alto (que va desde la Catedrala hasta las puertas de la ciudad) en dirección al puerto, las mercancías a la venta pasan de ser opulentas y delicadas a sencillas y utilitarias. Los Sloga o gremios de la ciudad se ocupan de que todo lo que se venda en el Recinto sea, como mínimo, de buena calidad. Los artesanos haradan invierten una buena dosis de su orgullo en sus artículos, y cualquier mercancía que producen es exactamente como ellos afirman que es.

Los productos disponibles comprenden una amplia gama. En los puestos pueden encontrarse ropas que van desde el tosco atuendo de los trabajadores hasta los delicados velos de seda para las damas de las grandes casas. Simples cazuelas y sartenes o espadas y armaduras dignas de príncipes se alinean en los puestos de los trabajadores del metal. Hay cabreros, granjeros, herboristas, jugueteros, marroquinos y cesteros, además de otros cientos de profesionales distintos.

El aire diurno se llena con el ruido de multitud de compradores y de los vendedores ambulantes que intentan llamar su atención. Los callejones y las plazas se llenan los siete días de la semana de una mezcla de hombres de la ciudad, de las colinas y de extranjeros, regateando para conseguir buenos precios, buscando raras mercancías o simplemente adquiriendo los ingredientes de la cena. Sin embargo, justo después del ocaso se sellan las entradas al barrio, y las plazas se convierten en el dominio de un rudo equipo de guardias que patrullan las calles empedradas con jaurías de Vuk a medio domesticar. Sólo los ladrones más rápidos y valientes consiguen un buen botín de los almacenes del recinto después de que haya salido la guardia.

EL SEVET KOVINA

Cuando cae la noche, las multitudes que llenaban el Recinto del Vendedor durante el día van por el Camino Alto hacia un barrio cuyo nombre significa "festival": el Sevet Kovina. El nombre encaja con la atmósfera de las sinuosas calles que discurren entre bosques de cintas colgantes y entre edificios que albergan teatros, bares y burdeles. Aquí la proporción de clientes adinerados es algo menor, dado que muchos se retiran a la colina para su esparcimiento nocturno. Sin embargo, grupos de comerciantes y

marineros extranjeros suplen con creces su ausencia al venir al barrio en busca de diversión. Las estrechas calles están atestadas desde el ocaso hasta altas horas de la noche de hombres y mujeres borrachos y exultantes que cantan, bailan, pasean o se pelean.

Los establecimientos del barrio del Festival son de toda índole. Hay tranquilos restaurantes de refinadas cortesanas, además de peligrosas tabernas y casas de apuestas en donde varios hombres luchan hasta la muerte para entretener a otros. Generalmente el decoro del establecimiento y los precios que cobran descienden a medida que se va llegando al muro exterior de la ciudad. En las peores calles nunca se ve a los hombres de la guardia desde que se pone el sol hasta que sale, momento en el que acuden a recoger los restos de lo que haya ocurrido durante la noche.

En general, si uno busca diversión o peligro, el Sevet Kovina tiene mucho que ofrecer con su vida nocturna. Además, hay tabernas en el distrito que sirven como punto de contacto con las profesiones de mala reputación que pueden hallarse en el Dar. Se pueden encontrar asesinos, ladrones y espías en los oscuros rincones de los locales más sórdidos, y si el precio es adecuado, también se pueden contratar sus servicios, aunque entre estos individuos también existe el fuerte sentido del honor del Haradwaith. Al igual que los covshek-Pust del desierto, no regatean, y se negarán a continuar hablando de negocios después de que el interlocutor se queje en cuestiones de precio. La persona que desee contratar estos servicios debe limitarse a aceptar el precio ofertado o despedirse del posible empleado y buscar a otro. Como también cabría esperar, son rencorosos: si alguien transgrede la etiqueta en lo más mínimo, se meterá en un buen aprieto si su posible socio está de mal humor.

⊕ 10.3 Los distritos ⊕ comerciales y el barrio del municipio

DISTRITOS COMERCIALES

A cada lado del Sevet Kovina y bordeando la muralla de la ciudad hay vecindarios compuestos por los hogares de los artesanos de la ciudad. Cada edificio en estas enrevesadas calles contiene el taller, la vivienda y el almacén del artesano y su familia. Los edificios están contruidos casi todos al estilo tradicional haradan, aunque de cuando en cuando aparece algún que otro edificio de aspecto extranjero. La mayoría tiene dos plantas, con las viviendas en la de arriba y el negocio debajo. Es costumbre entre estos individuos llevar cada día algunas de sus mercancías al Recinto del Vendedor, pero varios de los artesanos se quedan aquí para continuar con la producción. A estos trabajadores les encantará atender a cualquier visitante que tenga interés por sus mercancías pero prefiera no enfrentarse a la muchedumbre de las plazas de mercado. También se negocian en los talleres de los artesanos los pedidos especiales y los encargos, dado que por regla general el maestro de cada casa no tiene tiempo de llevar sus artículos al mercado.

Las calles de este distrito suelen ser tranquilas, y sólo perturba el aire el sonido de los artesanos afanándose en sus tareas. Por la noche estos ruidos también se desvanecen, y las casas se quedan en completo silencio. Los únicos ruidos que pueden escucharse son los que produce algún que otro residente que regresa a casa desde el distrito de esparcimiento, algún gato que caza ratones por los callejones, o algún ladrón que practica su arte. Esta zona parece tranquila y agradable de manera natural: casi se puede sentir el decoro de las buenas gentes que viven en ella.

EL BARRIO DEL MUNICIPIO

Uno de los lados del distrito de esparcimiento está delimitado por las majestuosas avenidas y los grandes edificios de piedra de las oficinas gubernamentales. Aunque en muchos aspectos puede con-

siderarse anticuados a los haradrim, en lo que respecta al desarrollo de la burocracia gubernamental no tienen ninguna carencia. El edificio que alberga a los cientos de secretarios, administradores e inspectores puede compararse con las casas de la Katedral, donde residen la mayoría de los funcionarios. Sobre todo están construidas con piedra de la zona, pero imitan la arquitectura de los númenóreanos, aunque su habilidad no pueda compararse con la que se invirtió en construir las mansiones que pueblan la colina. A los lados de las anchas calles hay filas de palmeras, y muchos de los edificios contienen elaborados jardines en sus patios.

Muchos piensan que los hombres que desempeñan la rutina diaria de administrar el Bozishnarod son los haradrim de menor categoría. La burocracia no sufre un alto grado de corrupción dado que la mayoría de los sobornos y coacciones son legítimos y se aceptan. El vulgo se mofa de las cortas jornadas laborales y el estilo de vida libertino de la clase gobernante. Se trata de una sociedad en la que el papel de la riqueza para obtener un alto cargo ha privado al gobierno del respeto que se otorga a puestos similares en otras tierras. Aquí, para bien o para mal, se juzga a los miembros del gobierno según sus arcas. La mayoría de los miembros de menor rango de la administración no reciben respeto en absoluto.

⊕ 10.4 Residencias ⊕

Al este del distrito gubernamental se encuentran las casas de los burócratas que no poseen residencia en la Katedral. Sobre todo son secretarios, escribas y otros individuos que no obtienen el puesto gracias a la riqueza, sino que les contratan como a cualquier otro empleado. No obstante, sí cuentan con ventajas especiales, como la gratuidad del alojamiento y los salarios pagados en moneda. Aquí los edificios se parecen bastante a los de los dos distritos residenciales descritos anteriormente, aunque en el lugar que ocuparían en aquellos los talleres, estos tienen despachos y oficinas. Además, aquí las calles son algo menos enrevesadas y más anchas, aunque las casas están peor cuidadas. Entre el vulgo del Dar se dice: "Estos oficinistas tienen las mejores vidas que podrían encontrar entre los pobres, y sólo les costó su honor".

⊕ 10.5 sedes gremiales ⊕

Embutida en una esquina entre la Katedral y la cara noreste de la muralla de la ciudad se halla una sección algo menos majestuosa del barrio del municipio. Aquí, en el lugar donde antes hubo despachos gubernamentales, están las sedes gremiales de los diversos Sloga de la ciudad. Aproximadamente una vez por semana cada gremio reúne a los miembros en una sala para hablar de sus asuntos. Estas reuniones degeneran invariablemente en acontecimientos sociales cuando aún no está muy entrada la noche, y a media tarde las calles se abarrotan de miembros de gremios que se encaminan al distrito de esparcimiento.

Las sedes en sí están hechas de piedra y el diseño pretende transmitir majestad y poder. La mayoría contiene una única sala de reuniones con diversas oficinas pequeñas anejas, además de un dormitorio o dos para que vivan en ellos los oficinistas a tiempo completo que emplea cada Sloga. Además, los gremios más ricos, como el de joyeros, poseen sus propias cámaras de seguridad y actúan como depósitos para sus miembros. En tales casos, también habrá guardias viviendo en el local para asegurar la salvaguarda de dichos contenidos.

⊕ 10.6 plaza de las ⊕ caravanas

Aquí se permite a las grandes caravanas comerciales que pasan por la ciudad o van a descargar en algún barco del barrio portuario

montar sus tiendas y atar a sus animales. Cuando no hay ninguna, la zona simplemente es un área despejada y salpicada de numerosos cobertizos vacíos, grandes y pequeños, que aguardan la siguiente llegada. Cuando llegan los convoyes de pertrechos, el área se transforma: tiendas de todos los colores y tamaños se levantan en torno a los edificios en donde se almacenan pienso y arreos para los animales. El aire está lleno de ruidos y extraños olores cuando los comerciantes montan sus campamentos. La mayoría de ellos proceden de tierras al norte o al sur del Haradwaith, pero algunos haradrim del desierto actúan como guardias o guías. Algunas de las caravanas son conducidas por ciudadanos del Dar.

Después de que los mercaderes hayan montado sus tiendas y se hayan acomodado, suelen abrir un mercado informal entre los pabellones. La gente de la ciudad acude en masa a la plaza para ver qué hay a la venta, pero suelen encontrarse con que la mayoría de los artículos son demasiado caros para ellos, dado que a los visitantes rara vez les interesa regatear.

Tres o cuatro veces al mes, los comerciantes montan sus tiendas y ofrecen sus artículos, ya que hay un flujo constante de mercancías entre el norte y el sur. El vulgo del Dar no obtiene casi ningún beneficio directo de las visitas, pero beneficia al negocio del transporte marítimo de la ciudad y supone un gran porcentaje de las ventas de comida. Sin embargo, a ojos del ciudadano de a pie, nada de esto justifica el uso de una gran franja del terreno público para las caravanas; en cambio, a la mayoría de los habitantes les agradan los comerciantes por el espectáculo que ofrecen en una vida por lo demás aburrida, y eso es magnífico.

⊕ 10.7 el barrio de los ⊕ mercaderes y el barrio de los pobres

EL BARRIO DE LOS MERCADERES

Las casas más bellas de la ciudad (fuera de la Katedral) son las que pertenecen a los mercaderes de la ciudad. Se extienden con gracia señorial en un vecindario amurallado junto a la plaza de las caravanas, a lo largo de avenidas flanqueadas por palmeras. Las casas están construidas al estilo haradan, pero son más grandes que las que se pueden ver en el resto de la ciudad. Muchas son de tres plantas o incluso cuatro, y algunas poseen jardines en sus patios, regados por cañerías que extraen agua del río. Es un distrito tranquilo, pero el objetivo favorito de los ladrones de la ciudad, dado que muchos de sus residentes deben pasar fuera varios meses al año.

EL BARRIO DE LOS POBRES

Como otros distritos similares de las ciudades de toda la Tierra Media, esta región del Dar es la más anárquica dentro de las murallas de la ciudad. Sus decadentes edificios, chabolas y tiendas acogen a los trabajadores más humildes y a los desempleados de la ciudad. Legalmente, los residentes de esta zona están obligados a pagar un alquiler a las arcas de la ciudad, como todos los ciudadanos, pero hace generaciones que no se intentan recaudar las monedas que se deben. La gente de la zona sigue ocupando sus miserables viviendas sólo porque intentar echarles causaría demasiados problemas.

Las estrechas calles de este sector están asfixiadas por el polvo y los desechos, y las estructuras que las flanquean no están mucho mejor cuidadas. Solo unos cuantos edificios se mantienen en buenas condiciones tras generaciones de abandono. En los lugares donde los viejos muros de ladrillos han quedado agujereados, se han sustituido por parches de madera o lona. En otros espacios, han apartado los ladrillos arrojándolos a la calle, y en el lugar de los antiguos edificios se han levantado raídas tiendas de campaña.

La gente que no vive en este barrio no suele acudir a él, pues no es bienvenida y suele tener problemas. Sin embargo, la gente dura de



pelar que quiera hacer un trato con los delincuentes que han hecho de este lugar su cuartel general suele estar a salvo de las atenciones de los residentes; los ladrones prefieren trabajar en el distrito de esparcimiento, en donde pueden hacerse con mayores beneficios.

⊕ 10.8 Las casas de los ⊕ comerciantes y el puerto

CASAS DE LOS COMERCIANTES

Aquí, en un ordenado grupo de típicos edificios haradan, es donde tienen sus hogares los trabajadores y artesanos del barrio portuario. Aunque los edificios son más pequeños y están más pegados entre ellos que los de los barrios descritos en la sección 10.3, se respira el mismo aire de vida correcta y ordenada. Cada casa estrecha acoge a dos familias, una en cada planta. Las fachadas cuentan con dos entradas separadas, una con una escalera, y ambas familias comparten una sola chimenea, situada en el centro del edificio, aunque sí poseen dos hogares distintos conectados a ella, uno en cada planta. Pese a que las casas no son en absoluto idénticas, la mayoría tiene una distribución parecida. En algunos lugares del barrio se alzan pequeños solares ajardinados, en donde las familias o grupos de familias cultivan lo que necesitan para comer. Estos jardines añaden algo de verdor a un escenario que por lo demás es polvoriento y uniforme.

La gente que vive en estas casas suele ser bondadosa y recia, de valores tradicionales y fuerte carácter. Quizá, de entre toda la población de la ciudad, sean los menos afectados por los cambios, aunque las mercancías extranjeras y las nuevas ideas que acompañan al crecimiento del comercio también están comenzando a influir en la vida diaria.

EL PUERTO

Una parte importante de la prosperidad actual del Dar procede de las actividades del pequeño puerto de la ciudad. En estos muelles de piedra atracan barcos de las naciones del sur y el norte del

Haradwaith, junto con embarcaciones de las compañías de transporte marítimo del Dar. Cargan en ellas las mercancías de las caravanas para que sigan su camino hacia los puertos y los mercados del norte. Los barcos que pasan por aquí se aprovisionan para sus viajes, por lo que los embarcaderos bullen de gente afanándose por servir a las necesidades de los visitantes procedentes del mar.

También puede encontrarse en este barrio un buen número de grandes complejos de almacenes construidos en años recientes para satisfacer las necesidades de los transportistas marítimos, y las instalaciones de dos familias de constructores de barcos, que poseen tierras en cada extremo de las filas de embarcaderos, y se han despejado para poder sacar los navíos al dique seco con el fin de repararlos. Cada una también cuenta con espacio para construir nuevos barcos. Cuando hace falta reparar o revisar, o simplemente hace falta un lugar para poner a secar un barco anegado, ambos clanes se disputan con ferocidad el negocio. También compiten por la firma de nuevos contratos de producción cuando uno de los magnates locales del transporte marítimo necesita más tonelaje para su flota.

También hay un trasbordador que ofrece sus servicios, haciendo viajes por el Rijesha para las caravanas que quieran cruzarlo. Es un servicio caro, pero la mayoría de los líderes de caravana lo consideran más juicioso que arriesgarse al viaje río arriba hacia cualquier lugar donde vadearlo con seguridad. Esta empresa posee pequeños muelles en el extremo norte del puerto y justo al otro lado del río, y hacen sus viajes en grandes barcazas de poco calado.

⊕ 10.9 los territorios ⊕ cÍrcundantes

Fuera de la ciudad se extiende una región imprecisa aún vinculada más con el Dar que con las áreas rurales. Estos territorios incluyen pequeños asentamientos de granjeros en donde se cultiva trigo y otras plantas en el duro suelo para el consumo de los habitantes de la ciudad. Los granjeros llevan sus mercancías al mercado del Dar, y hacen sus negocios en el Recinto del Vendedor. También está la colonia del Vendedor de Hielo al norte del Rijesha (sección 12), además de diversas propiedades pequeñas en donde los miembros de la élite de la ciudad pasan su tiempo libre, lejos del frenético ruido del Dar. Al contrario que los territorios que hay dentro de los límites de la ciudad, estas casas se consideran propiedades, no son alquiladas, por lo que están vinculadas a familias concretas sin importar su fortuna. Con frecuencia se ponen a la venta para financiar alguna maniobra política, por lo que los poderosos del Dar no les quitan ojo.

⊕ 11.0 LA CIUDAD ⊕ DE TRESTI

Al sureste del Bozisha-Dar, donde las Colinas de la Luna se topan con el Gaj, los viajeros y las caravanas pasan por la ciudad de Tresti. Es una población que no es rica ni cosmopolita y a la mayoría le podría parecer algo atrasada, pero la gente que vive en ella prefiere el término pravi, o "correcto".

Al igual que el Dar es el centro de la actividad política y económica del Lejano Harad, Tresti es el centro de la religión de los bozishnarod. Allí es donde se dice que trajeron el cuerpo de su gran héroe Junast, después de su enfrentamiento en la tierra de Vatra. La leyenda cuenta que el gran pozo que sirve como núcleo de la ciudad fue creado por la Diosa para señalar el emplazamiento de la tumba de su campeón, y desde allí la ciudad entera es irrigada. Para honrar el lugar, dos instituciones tienen su sede

dentro de las murallas de la ciudad, el Colegio de Chamanes y la Guardia de Junast. En torno al pozo en sí hay un jardín rodeado de una muralla circular. Fuera del muro se extienden seis vecindarios de la ciudad que contienen los edificios de las dos órdenes, junto con las tiendas, tabernas, hostales y casas de los ciudadanos que atienden las necesidades de los peregrinos de todo el Haradwaith. Cercando el conjunto hay un segundo muro que señala los límites del territorio irrigado.



11.1 DISTRIBUCIÓN de trestí

La ciudad de Trestí está construida en torno al jardín del Pozo de Junast, en disposición de rueda. Un camino recorre el perímetro, dentro de las murallas, y seis avenidas se ramifican desde él, conectándose en el centro, en donde varias puertas conducen al jardín. Estas avenidas dividen la ciudad en seis distritos conocidos como kotar. En el extremo noreste de la ciudad hay una puerta que atraviesa el alto muro, y en el extremo opuesto otra. Fuera de cada una de ellas hay otra pequeña aldea compuesta de tiendas de nómadas que acuden a rendir homenaje al héroe.

A continuación describimos de forma general estas zonas de la ciudad. Sin embargo, hay elementos comunes en todos los kotar. Todos los edificios están contruidos al sencillo estilo haradan, con bloques de arenisca cubiertos de yeso blanco. Sus tejados son planos y suelen usarse como planta adicional, con acceso a través de una trampilla que se abre al piso inferior. Los edificios del complejo de los templos, más grandes, poseen puertas de madera forrada de bronce y ventanas de cristal, pero la mayoría de las estructuras sólo emplean cortinas de cuentas para separar el interior del exterior. Las calles de la ciudad están pavimentadas con bloques de piedra y bien cuidadas, e incluso las sendas más pequeñas están bien distribuidas y son rectas.

1. El Jardín del Pozo de Junast. Dentro del alto muro circular de arenisca se encuentra uno de los jardines más hermosos del sur de la Tierra Media. El constante suministro de agua del pozo que tiene en el centro permite que florezca una amplia variedad de flores, arbustos y árboles. Trajeron las plantas de todos los rincones de Raj además de las tierras del sur más allá de las Montañas Amarillas. Todo el año crecen frutas y especias, y el aire está siempre cargado del perfume de miles de flores distintas. Los arbustos y las flores están separados por una red de senderos de piedra amarilla, y el parque está salpicado de claros con bancos del mismo color. En el centro de todo se encuentra el pozo en sí, que según la leyenda no era más que un pequeño agujero en el lateral de un afloramiento rocoso. En la actualidad, está adornado con una pila elegantemente esculpida de unos diez metros de diámetro en la cual fluye el agua. Desde ella los sacerdotes iniciados de los templos cercanos sacan continuamente cubos para regar las numerosas plantas.

2. El Colegio de Chamanes. Esta es la sede del Colegio de Chamanes (consulta la sección 8.5), situada en una serie de grandes edificios. Entre las sombras de los árboles hay dormitorios, despachos, salas de instrucción y una gran biblioteca. Otras calles conducen a estructuras más pequeñas en donde vive el personal del colegio. El kotar está dotado de un aire de tranquilidad y respeto que complementa la naturaleza académica y erudita de quienes viven en él. Gran parte del día y de la tarde, los caminos del kotar

bullen de vida con los estudiantes y maestros que van de acá para allá, corriendo de una sala a otra o hacia otra parte de la ciudad.

3. Los Barracones. Filas de armerías, barracones y comedores componen esta sección de la ciudad, que rodean un enorme campo de entrenamiento trapezoidal. Las calles están flanqueadas con los árboles de poca altura que pueblan el Gaj. La precisión con la que están recortados sirve para reforzar la sensación de orden y disciplina que parece surgir de la tierra misma. Durante el día, pueden verse soldados practicando sus habilidades en el gran campo. Los hombres que han acabado su turno caminan entre los árboles, e incluso en su tiempo libre, estos soldados no bajan la guardia, sino que se mantienen listos para hacer frente a cualquier amenaza a la ciudad sagrada. Aún cuando no ha habido ataques ni intentos de profanación desde hace generaciones, la lealtad fanática que ha traído aquí a estos hombres les impide relajar su vigilancia. Aunque sólo son unos cuatrocientos, mucha gente opina que son un cuerpo más poderoso que los Visi del Dar.

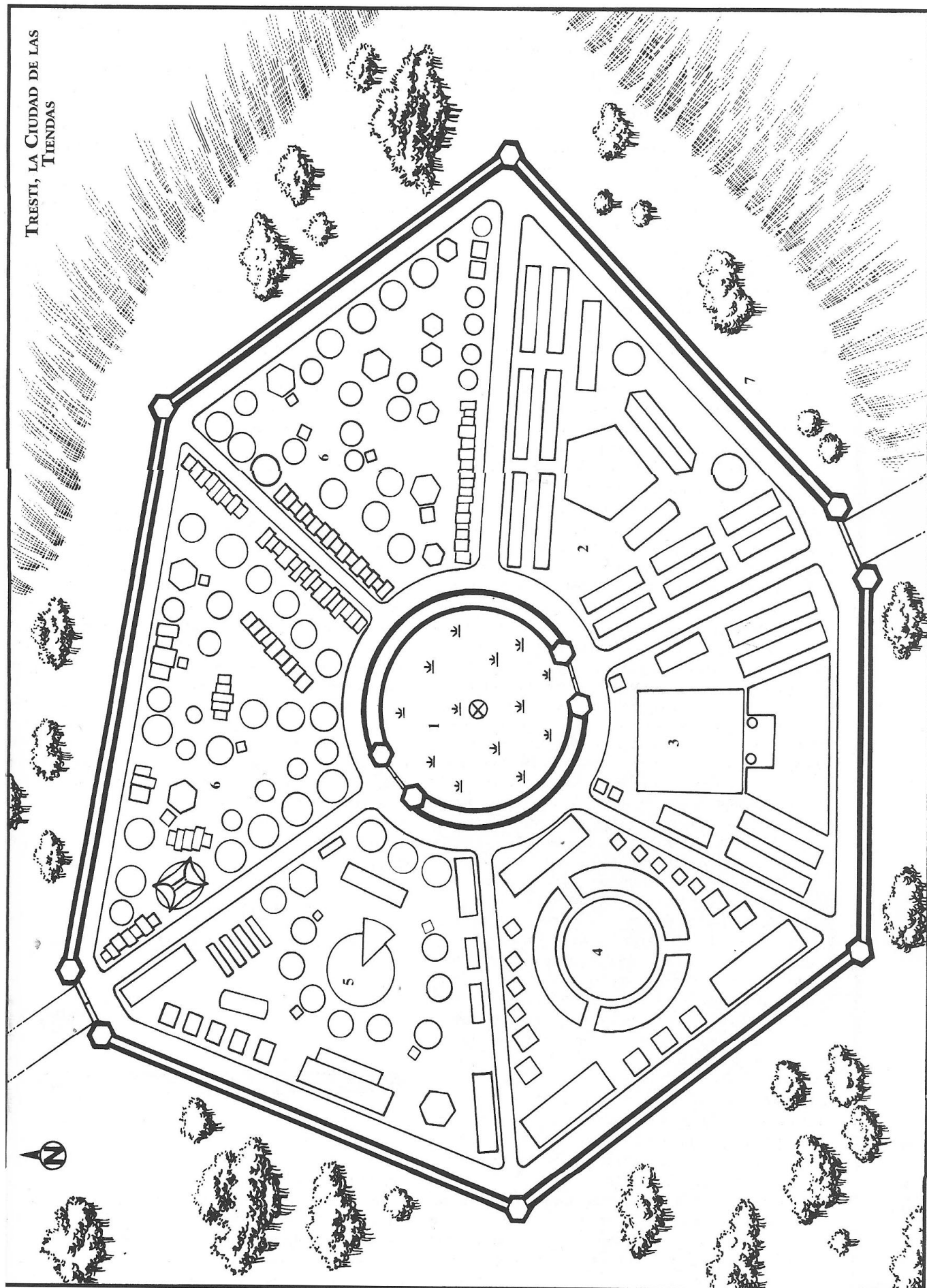
4. El Distrito de los Templos. Esta zona de la ciudad está más ocupada por senderos serpenteantes que por edificios de piedra. Contiene tres edificios que podrían llamarse específicamente templos, contruidas con grandes bloques de piedra a gran escala. Uno de ellos se reserva como lugar de oración para los propios chamanes; otro, el mayor, está abierto a todos los que vienen a la ciudad. El templo menor y de decoración más hermosa se reserva para uso exclusivo del rey y lleva sin emplearse desde hace generaciones. En torno a los templos hay un laberinto de muros con templos menores en recuerdo de los héroes de la religión. Cientos de nichos contienen pequeñas estatuas o tótems dedicados a los hombres que han muerto al servicio de la Diosa de la Luna. Los talismanes traídos por los clanes o los guerreros muertos representan a los distintos "espíritus de las casas".

5. El Kotar de los Mercaderes. Los hombres de negocios de este barrio de la ciudad satisfacen las necesidades materiales de los muchos individuos que viajan cada año a Trestí y de sus residentes permanentes. En casas comparables a las tiendas del Dar, con un almacén o sala común en el piso de abajo y la vivienda en el de arriba, estos propietarios se encargan de alimentar, vestir y suministrar otros productos a un mercado muy exigente. Aunque la mayoría de los rostros cambian semana tras semana, las necesidades de los clientes son relativamente constantes, y el negocio prospera. En este distrito medran diversos tipos de comercios, como tabernas (desde las más pendencieras hasta las más tranquilas y sosegadas), y vendedores de todo tipo de mercancías, desde amuletos y remedios hasta armas de buen acero. Casi cualquier cosa que pueda encontrarse en el Dar también puede adquirirse aquí, aunque en menor cantidad y variedad.

6. Los Barrios de la Noche. En los otros dos barrios de la ciudad se alza una mezcolanza de casas y hostales en donde los ciudadanos y los visitantes más ricos pasan la noche. Las casas suelen ser estructuras de dos pisos de cuatro a treinta habitaciones. Cada una está rodeada de un pequeño jardín, y algunas poseen también patios cerrados. Por el día estas calles sólo suelen recorrerlas los niños de la ciudad, mientras juegan bajo el sol abrasador. Cuando llega la tarde, el tráfico aumenta a medida que la gente regresa a su cama, pero cuando cae la noche la ciudad se ve inundada de un silencio que se mantiene hasta la mañana. La vida comercial que sustenta la economía de Trestí requiere que haya gente entrada la noche, pero las mañanas son tranquilas hasta casi el mediodía, excepto cuando entran en la ciudad grandes caravanas. No se sabe cuando se presentan las caravanas, y cuando llegan hay trabajo de sobra que hacer, por lo que la ciudad empieza a agitarse cuando un convoy aparece en el horizonte.

7. Las Ciudades de Tiendas. Apiñadas en torno a las dos puertas de la ciudad, en el camino de los viajeros que se dirigen a los templos se interponen dos comunidades móviles. Estos haradrim son tan pobres o están tan acostumbrados a la vida en el desierto que no pueden acomodarse en los hostales de la ciudad. La tierra

TRESTI, LA CIUDAD DE LAS
TIENDAS



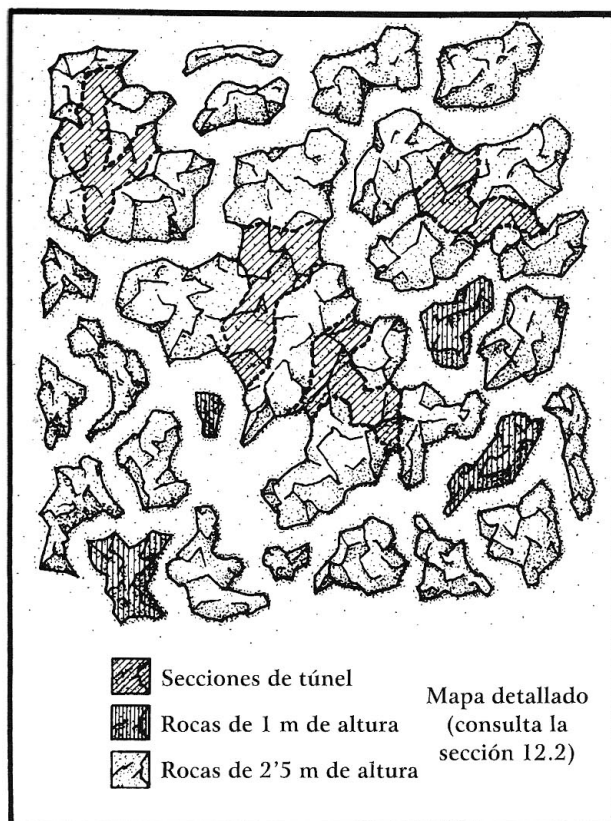
resaca está salpicada de refugios excavados en el duro suelo y delimitados con muros bajos de piedra. Los visitantes sólo tienen que añadir un techo de lona. Este tipo de pabellones proporciona un mejor control de la temperatura y mayor intimidad que una simple tienda, y es el preferido de los nómadas. Entre estas estructuras hay montadas numerosas tiendas pertenecientes a los que han llegado cuando ya no quedaban más. Estrechos senderos entran y salen de estas casas temporales y están atestados toda la mañana y la tarde de haradrim que pasean o se detienen para charlar, o montan y desmontan sus campamentos. Por la noche, los juerguistas se quedan en el distrito de esparcimiento al otro lado de la muralla.

⊕ 11.2 Vida diaria ⊕ en trestí

Entre los haradrim suele decirse que la Ciudad Sagrada es donde mejor se vive en estas tierras. Aunque la temperatura es tan severa como en casi todo el Haradwaith, las lluvias ocasionales y los vientos moderados hacen algo más hospitalario el Gaj. Hay comida y agua en abundancia, y la fauna del bosque no es tan hostil. Es una región tan cómoda como cabría esperar en este tipo de territorio.

Bajo el liderazgo de la Dieta de Junast, los ciudadanos de Trestí llevan una vida pacífica. Un espíritu de hermandad impregna el aire de este centro religioso, y los rostros de los aldeanos son amistosos y extrovertidos. Entre los muros se cometen pocos delitos, aunque en ocasiones algún ladrón llega del Dar o algún otro sitio para asaltar a algún visitante incauto.

En general, la vida es pacífica y tranquila en la más pequeña de las ciudades de Harad. Sólo las ceremonias religiosas producen agitación entre sus habitantes: tales celebraciones están llenas de bromas e historias de esperanza. La mayoría de los ciudadanos están encantados y agradecidos de vivir aquí, aún cuando saben que el Dar podría ofrecerles mayores oportunidades.



⊕ 12.0 UNA FORTALEZA ⊕ EN EL DESIERTO

En kilómetros a la redonda fuera de la ciudad de Bozishad, cruzando el Brij Mijesec y en el interior de la zona desértica, se encuentran unas cuantas comunidades muy unidas y de pequeño tamaño alojadas en lugares aptos para ser fortificados. Estas fortalezas son el hogar de los clanes guerreros de los bozishnarod. En ellos, los severos grupos familiares llevan vidas que cualquiera consideraría rigurosas, y gracias a las pruebas a las que han de enfrentarse se han convertido en una raza de luchadores sin parangón en la Tierra Media. Viven y luchan, desde edades tempranas, con una tradición de devoción y honor legendaria incluso entre los toscos pueblos del Haradwaith.

Los hogares que se construyen son tan duros como sus propias vidas. Escogen puestos defendibles en lo alto de las colinas o los construyen en los sistemas de arroyos y canales, en donde las corrientes de agua han horadado túneles y cauces en el suelo rocoso. Los muros construidos a conciencia y los fortines de piedra mejoran las fortificaciones naturales, convirtiendo cada fortaleza en un refugio formidable para el clan, que les protege de los asaltos de sus vecinos a la vez que les sirve de base de operaciones para sus propias incursiones.

Aunque la orografía del terreno hace que cada campamento sea único en su trazado y estructura, a continuación ofrecemos una detallada descripción de una fortaleza representativa. Los habitantes son los típicos de un clan guerrero, aunque las diversas épocas y climas políticos, así como la diversidad que siempre cabe esperar de cualquier población, hacen que la composición de cada campamento sea distinta. En el juego, si es la única comunidad con los que los PJ van a entablar contacto, puede dejarse tal cual. Si van a visitar varios emplazamientos, debe tomarse como modelo, y el DJ añadirá las variaciones que crea convenientes para darle personalidad.

⊕ 12.1 La historia de la ⊕ Djebel de gusar

La Djebel, o colina, controlada por el clan Gusar lleva siendo su dominio más tiempo de lo que recuerda el más anciano de ellos. Es un afloramiento sólido que se alza en el límite sur del Brij Mijesec, un buen emplazamiento para la práctica del negocio familiar: la piratería terrestre. Las leyendas cuentan que hace muchas generaciones el fundador del clan, el primer Gusar, lideró a sus seguidores en un ataque destinado a arrebatarse la colina a una banda de poganin o extranjeros, y desde entonces su gente ha vivido allí. Se ganan la vida asaltando caravanas que van por el Men Falas hacia el Bozishad desde las tierras de Tulwang, Hyarn y Usakan, pero como todos los clanes guerreros, estos hombres tienen un carácter que va más allá del que cabría esperar de un rudo bandido. Los Gusars valoran la piedad tanto como la vida, y son ferozmente leales a su nación.

En el pasado, los guerreros del clan han servido numerosas veces con los ejércitos del Kralji y bajo las órdenes de los consejeros regentes. Lucharon contra los soldados de Hyarmendacil I, y en aquella guerra muchos murieron como héroes. Incluso antes, según las leyendas, los ejércitos del Rey de las Tormentas sufrieron la ira de los Gusars. Poseen una larga y espléndida historia con un denominador común: siempre se han enfrentado a los poganin, los extranjeros que vienen a corromper su tierra.

La actual no es una época tan difícil como antaño. No hay invasores ni conquistadores que combatir, y uno puede ganarse la vida cómodamente saqueando caravanas. Es una época de tranquilidad y de regreso a su milenario pasatiempo: las disputas con otras familias. Ahora

los guerreros dividen su tiempo entre el saqueo de convoys de mercancías y los asaltos contra las fortalezas de dos clanes que no están a más de dos días de la suya: las de los Kalnarti y los Roppro. La vida hoy en día bajo el liderazgo del Gusar número ciento treinta y dos recuerda a los días que se mencionan en las leyendas más agradables.

⊕ 12.2 La Distribución ⊕ de la Djebel de Gusar

La colina que sirve como hogar al clan Gusar es uno de los mejores emplazamientos para un campamento de estas características en todo el Haradwaith. Reúne los tres rasgos geográficos preferidos por los clanes de bandidos en una única fortaleza formidable. Cuenta con la ventaja de la altura, ya que se alza más de cien metros por encima de la llanura circundante, y las faldas están repletas de túneles horadados por el agua y surcos cavados por los clanes para formar una red de trincheras que ralentizarán a cualquier ejército hasta el punto de tener que arrastrarse, aunque no las defiendan los guerreros salvajes y formidables de la familia. En la cima, sobre una segunda loma secundaria, han reconstruido un fortín más antiguo que cualquier leyenda de los Gusar, y en el interior están sus viviendas, comedores y talleres.

A continuación se incluye la descripción las habitaciones del fortín remozado y los dos campamentos, pero en las generaciones en que el clan ha controlado esta colina, casi cada centímetro de su superficie ha sido moldeado por sus manos de alguna manera. Las faldas son un enredado laberinto de trincheras y túneles, basados en la orografía natural del terreno, pero realizados por la destreza de los Gusars. Para cualquier atacante es un terreno muy difícil. Para individuos y grupos pequeños, los encuentros pueden llevarse empleando el mapa, escogiendo la dirección deseada y la localización del encuentro en el mapa al azar para darles más diversidad. En general, los senderos están unidos, y simplemente hay que seguir la inclinación del terreno para encontrar una forma de subir o bajar. Subir desde la llanura al campamento base a velocidad normal lleva una media hora; moverse con cautela eleva el tiempo a dos horas. Como alternativa, las escaleras de la cara norte de la colina pueden subirse en quince minutos.

El fortín es de origen númenoreano, una reliquia de los días en los que los aventureros del Oeste erigieron pequeñas colonias en todas las costas de Endor. Construido originalmente con mármol blanco importado del sur, de las Montañas Amarillas, el fortín aún permanece en pie, pero la edad se ha cobrado su tributo en la piedra. En algunos lugares ha sido reemplazada por la arenisca del lugar, más blanda y amarilla. El muro en torno al Patio Principal tiene una altura de casi siete metros, con almenas en la parte superior. Los edificios tienen el tejado plano y se alcanzan unos tres metros por planta. A medida que el suelo se va empinando cerca del borde oeste, la base del muro sigue su trazado, por lo que entre la cima de la torre oeste y el suelo de su base hay cincuenta metros de puro muro de piedra.

1. El Patio Principal. Esta gran área abierta suele estar repleta de miembros del clan. Durante el día sirve como plaza y mercado, con un ambiente animado y bullicioso y mucho ruido. La gente, envuelta en sus túnicas de lino, se empuja y se aglomera, o se une a grupúsculos en donde venden mercancías o se cuentan historias. A veces también hay alguna que otra pelea en el transcurso del día: se hacen apuestas, la liza acaba y la vida sigue su curso. Por las tardes el ambiente es festivo. Después de comer, el clan bebe, y en torno a las once de la noche todo vuelve a la calma. Muchos regresan a sus tiendas de alguno de los campamentos, pero siempre hay al menos una decena de juerguistas que se acuestan allá donde estén y duermen toda la noche al raso. Dos veces al día, una hora después del amanecer y dos horas después del mediodía, el patio debe desalojarse, pues es la hora del entrenamiento para los guerreros del clan. Uno o dos viejos soldados darán la señal de despejar el patio, y comenzará un disciplinado entrenamiento. Estas sesiones duran dos

horas, y cualquier luchador entrenado que observe una de ellas se dará cuenta de que el clan se merece su reputación. Unas dobles puertas grandes y robustas franquean el paso en el muro del extremo este del fortín. Dentro, el suelo del patio está compuesto de arena y dura tierra, aunque ya fuera del alcance de la vista y medio metro por debajo de la tierra hay losas de mármol de tiempos ancestrales. La zona tiene un aspecto algo desordenado, con mesas y carretillas tiradas por ahí y varios artefactos apilados sobre ellas o apoyados contra las piedras del muro. En un carro, contra el muro de la habitación cuatro, hay una pila de lanzas para la defensa del fortín, y debajo unos treinta escudos de madera. Los otros objetos que pueda haber repartidos por la zona cambian cada día, con el ir y venir de los miembros del clan, pero en todo momento siempre se pueden encontrar los cacharros habituales en una típica plaza de pueblo.

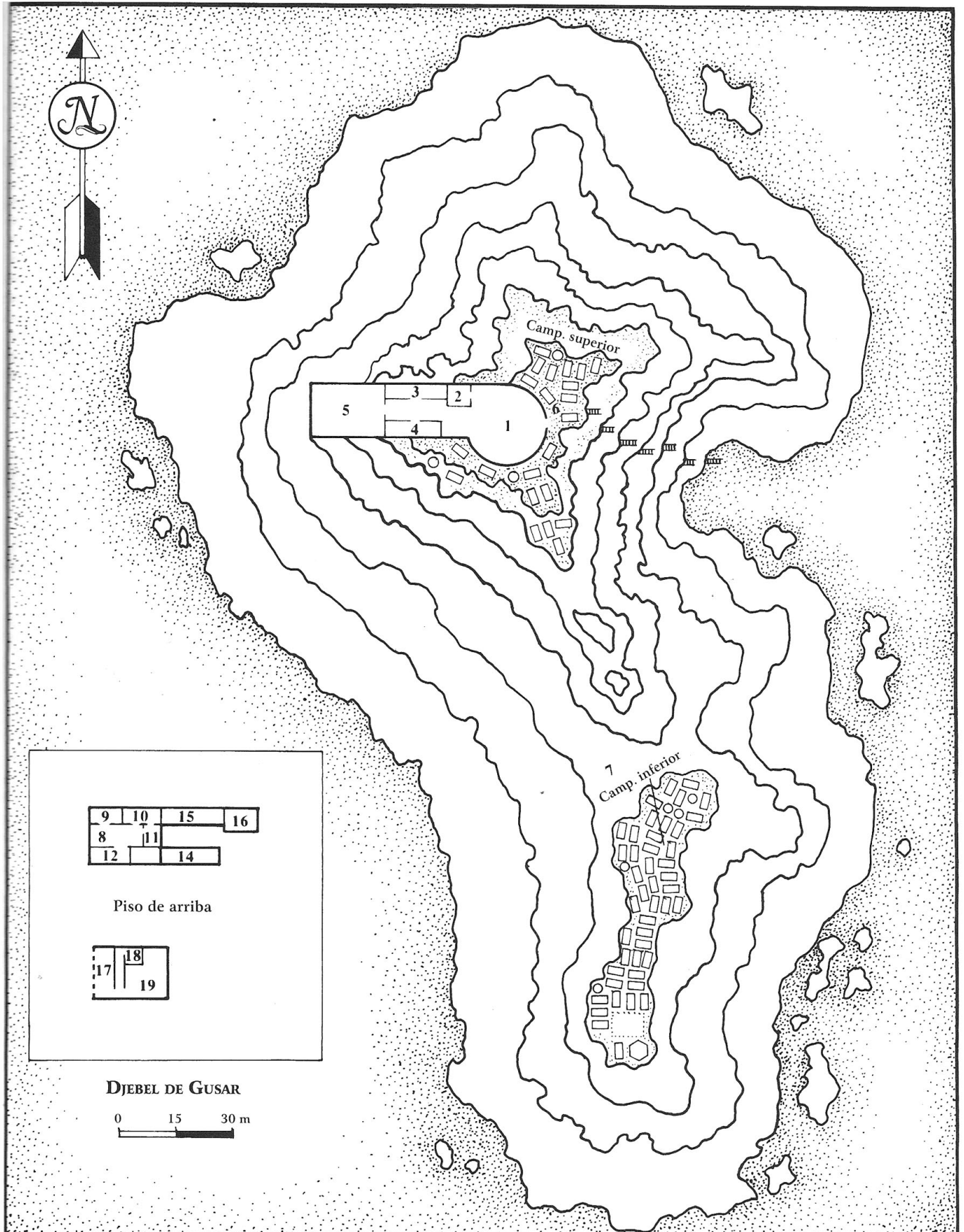
2. Los Barracones. El hogar de los Gusars siempre está bien guarnecido. Los luchadores se alternan para hacer turnos en los barracones. Una vez al mes renuncian a los placeres de la vida de pillaje y se quedan en casa. Cada día hay entre 25 y 30 jóvenes apostados aquí. En turnos de vigilancia de ocho horas, los efectivos se dividen en tres grupos, y cada uno de ellos vela durante cada guardia. Al mando hay dos hombres experimentados, uno de los cuales siempre está despierto. Actuar de guarnición no es muy popular entre los guerreros, por los que se ven obligados a hacerlo suelen mostrarse huraños y buscar de pelea. La cámara de los barracones mide ocho por nueve metros y apenas contiene quince literas y las pertenencias de los hombres del turno. En el rincón noreste de la habitación hay una empinada escalera que lleva a través de una abertura en el techo de piedra al piso superior.

3. Almacén. En esta gran habitación los Gusars acaparan sus provisiones, que se componen de alimentos para uso diario y para asedios, telas y atuendos y otros muchos objetos que la comunidad necesita. Todo los supervisa un intendente cuyo humor empeora cuanto más calor haga. Por insignificante que sea la petición, no escapará a su retahíla de maldiciones, acusando a todo el mundo de gandules y derrochadores. Sin embargo, bajo su supervisión los almacenes llevan veinte años sin sufrir ninguna escasez grave. Con estos antecedentes, no le cuesta hacer que la ira del propio Gusar recaiga en todo aquel que desperdicie los suministros del fortín. Por ello este hombre, llamado Mammanat, ejerce cierta influencia en la pequeña comunidad.

El intendente duerme en el rincón de su almacén, y los pocos que lo han intentado juran que nadie puede cruzar el umbral de la habitación por la noche sin que se despierte. Por el día, Mammanat se encarga de las tareas del almacén junto con dos jóvenes ayudantes. La cámara nunca está desatendida.

4. La Enfermería. Al otro lado del patio, en el extremo opuesto al almacén, hay unas salas dedicadas a atender a los enfermos y heridos de la Djebel. La gran habitación tiene dispuestos varios sencillos catres en fila, y en el extremo oeste hay un armario en donde se guardan las hierbas medicinales y las herramientas para que el curandero practique su arte. Enfrente hay un pequeño despacho que sirve como espacio de trabajo y dormitorio del herbolario del clan. Los cuidados que administra son bastante buenos, pero en esta región siempre es difícil hacerse con plantas curativas poderosas, por lo que con ellas sólo tratan las heridas más graves. La mayoría de las bajas tienen que soportar todo el periodo de convalecencia normal. Pueden determinarse las plantas disponibles con las reglas habituales de búsqueda en la región, con lo que cada 15 puntos por encima de la puntuación obtenida supondrá una dosis adicional. Para esta tirada no tienen efecto las habilidades de conocimiento de las hierbas; no obstante, si se obtiene un resultado lo bastante alto, es posible localizar las hierbas más inusuales.

5. El Salón. En esta gran cámara es donde tienen lugar las reuniones del clan. Un enorme hogar domina la habitación, y la chimenea atraviesa la sala y los aposentos del Gusar, en el piso de arriba. En torno a la chimenea hay repartidos bancos y mesas bajas de tosca madera importada del sur. El suelo es de piedra, pero hay



suficiente polvo y tierra sobre él como para hacer indiscernible su color. En la parte de atrás, en el rincón noroeste de la cámara, hay unas escaleras que permiten acceder al segundo piso. Al mediodía, y a primeras horas de la tarde, esta habitación se usa para preparar una enorme comilona para el clan. Todo el día y toda la tarde bulle con los preparativos o las tareas de limpieza que suponen dar de comer a semejante muchedumbre. Además, unas tres veces al mes el señor del clan convoca una gran reunión de sus seguidores. En estas noches las discusiones en el salón resuenan hasta el alba, pero la mayoría de las veces el ambiente suele calmarse a medianoche. Una hora después, el silencio se hace en la cámara.

6. El Campamento Superior. Fuera de las puertas del fortín hay una pequeña meseta al mismo nivel que el edificio, en la que muchos miembros del clan sin derecho a una habitación dentro de los muros montan sus hogares semipermanentes en tiendas. Al igual que las ciudades de tiendas de Tresti, este campamento y el que hay más lejos, colina abajo, están compuestos sobre todo de huecos excavados en la superficie de la tierra con sólo algún metro de tienda de tela por encima. Como ocurre en cualquier aldea o ciudad, este grupo de alojamientos bulle de actividad durante las horas de vigilia, con hombres, mujeres y niños yendo y viniendo por los caminos que separan las tiendas. Por la noche, se hace el silencio en cuanto llega el ocaso, aunque sigue habiendo idas y venidas hasta bien entrada la noche, cuando los últimos residentes regresan de las visitas y jaranas.

7. El Campamento Inferior. En gran medida, es una versión más grande del campamento descrito en el anterior apartado. El campamento superior contiene aproximadamente veinte estructuras, y aquí hay unas cincuenta. Los habitantes suelen ser más sosegados que los que viven en lo alto de la colina, y la mayoría ha escogido el campamento más lejano con la esperanza de conservar, al menos en apariencia, la vida nómada que muchos de ellos llevan cuando el clan se dedica al pillaje en el desierto. El rasgo que distingue este campamento de su vecino es el corral al norte. Aquí es donde se cobia y atiende a los caballos del clan. Son una manada violenta, criada y entrenada para luchar con la misma fiereza que sus amos. Aunque son famosos por su obediencia y temeridad en batalla, sólo cumplen las órdenes de un puñado de jinetes y cuidadores. Sólo un estúpido intentaría colarse en el corral a solas, y no volvería a hacerlo: para cuando los Gusars decidiesen ordenar a sus animales que estuviesen quietos, ya no quedaría mucho de él.

8. Sala Común de los Capitanes. Los dormitorios de los tres capitanes del jefe de clan se encuentran por encima del salón del fortín, rodeando la sala común. Está amueblada para ser cómoda, según los criterios haradan, con sillas bajas y mesas de cuero, hueso y madera, además de braseros de bronce con carbón para aumentar el calor de la chimenea. En la habitación hay hebras de seda y cintas colgadas al estilo haradan, y en el muro oeste hay tres ventanas altas bloqueadas con rejillas de hierro. Esta cámara está desocupada la mayoría del tiempo, ya que los capitanes pasan el día en el piso inferior del fortín con el resto del clan. Sin embargo, los líderes del clan celebran en ella sesiones de planificación una o dos veces a la semana. Por lo demás, las idas y venidas de los capitanes son lo único que altera el silencio de la sala.

9. Estancias del Capitán en Jefe. Esta espartana habitación acoge al mayor de los tres capitanes del clan. La tradición exige que estos tres puestos los ostenten dos hombres casados y de reconocido prestigio y uno más joven soltero, y un sistema de rotación se encarga de que el joven ascienda cuando los superiores se retiren y se nombren nuevos iniciados. El jefe actual, un hombre conocido como Harngorin, se acerca a la edad de jubilarse, pero aún conserva su fuerza y astucia. Su apartamento está amueblado con el sencillo equipamiento de un campamento de batalla, porque ni el lujo ni el entretenimiento le atraen. Tiene buen carácter y no se acalora al discutir, pero HarnGorin es un hombre que aprecia poco a quienes no pertenecen a su clan, por lo que el consejo suele tener un talante agresivo. Muchos lo atribuyen al rapto de su única esposa, veinte años atrás, por parte de un jefe de caravana vengativo.

10. Serrallo. Esta habitación lleva vacía desde que se llevaron a la esposa de Harngorin. Sus muros desnudos son el monumento a la pérdida de su amada.

11. Aposentos. El capitán iniciado del clan Gusar es un joven violento llamado Opar. Lleva dos años sirviendo en este puesto y es seguro de sí mismo y fuerte. Su dormitorio es más lujoso que los de sus dos superiores, con cortinas rojas, blancas y amarillas de seda colgando entre hermosos muebles de roble negro y bronce, arrebatados a un acaudalado mercader ambulante. En los concilios de los Gusar, Opar encuentra un aliado en el capitán en jefe, ya que ambos prefieren la acción.

12. Estancias del Capitán. El tercero de los capitanes es un hombre mucho más apacible que los otros dos. Toller Relt es la voz del equilibrio en las deliberaciones. Muchos piensan que es algo débil, pero el jefe del clan sabe perfectamente que este hombre es su ayudante más valioso. Mientras que los otros dos capitanes, por su personalidad, piden acción, la moderación de Relt se basa en su manera de pensar puramente estratégica, y posee una mente excepcionalmente aguda. Este dormitorio cuenta con mobiliario de mimbre y ratán traído de la espesa selva del sur, y alfombras de los tejedores de Gondor. Relt no es para nada un sibarita: es un haradan típico, y hace gala de un sensato pragmatismo.

13. Serrallo. El serrallo de Relt aloja a sus tres jóvenes esposas. Está amueblado con todas las comodidades típicas de estas habitaciones, como almohadas de seda y velos. Las mujeres pasan el día en compañía de las otras esposas del clan en las habitaciones del piso inferior del fortín, o fuera, en la Djebel, trabajando para mantener la comunidad. Las tres son tan recias y fuertes como sus compañeras, y su situación acomodada no las ha ablandado en absoluto.

14. Aposentos. En estas cuatro habitaciones viven los ancianos. Se entra en ellas desde un balcón que recorre la fachada del edificio, con unas escaleras en el extremo este. Son cómodas, aunque no lujosas, y cada una contiene lo necesario para un hombre y una o más mujeres. Estas habitaciones sólo están ocupadas por la tarde y por la noche, ya que los residentes pasan el resto del tiempo con los demás miembros del clan.

15. Dormitorio. Aquí es donde viven los niños más pequeños. Cuando cumplen los diez años, de los muchachos se espera que se valgan por sí mismos en los campamentos de la colina, y pasen la noche con sus compañeros de juegos en tiendas vacías o bajo las estrellas. Hasta entonces, viven en esta espaciosa cámara y les atienden las mujeres del clan. Se entra a su alojamiento por una escalera en el extremo este, en donde vive la cuidadora interna. Por todo el dormitorio hay literas con una capacidad de más de cincuenta niños; normalmente a cargo de la supervisión de la cuidadora hay unos treinta. En esta zona hay actividad durante todo el día y gran parte de la noche, con las idas y venidas de los niños y las tutoras.

16. Aposentos de los Líderes de la Guardia. Los dos hombres que cumplen la función de líderes de la guarnición del fortín se alojan en esta gran sala. Durante dieciocho horas al día, alguno de ellos dormirá en la alcoba. La habitación también se usa para reuniones y charlas de los hombres, cuando ninguno de ellos está dormido.

17. Balcón. Las escaleras que saben a lo alto de la fortaleza acaban en esta espaciosa cámara. Desde el pasamanos hay una caída de casi 45 metros hasta las rocas de la base de la Djebel. El balcón suelen usarlo los Gusar y sus esposas como lugar tranquilo en el que disfrutar de la puesta del implacable sol.

18. Tesoro. En esta pequeña habitación se guarda una pequeña porción del botín que estos piratas de tierra arrebatan a sus víctimas. En tres pequeños cofres hay guardadas reservas de oro y plata (un total por valor de 3.000 mo), para negociar con las gentes del Dar. Aparte de esta reserva se sabe de varios objetos de belleza singular que han cautivado a los Gusar y han terminado en esta cámara. Suelen ser armas de excelente manufactura o decoración, objetos con poderes útiles y joyas de intrincado diseño. Sin embargo, en el tesoro hay mucho movimiento, ya que los objetos sólo se guardan hasta que el jefe deje de mostrarse intere-

sado en ellos, momento en el cual los intercambian por caballos, provisiones u otras mercancías necesarias para el clan.

19. Suite del Gusar. Cada nuevo ocupante trae un nuevo aire a este alojamiento, con nuevo mobiliario y diversos grados de lujo. Actualmente las tres habitaciones que sirven como despacho, salón y dormitorio del líder del clan conservan un estilo práctico, tan cómodo como cabría esperar por la posición del Gusar, pero no opulento. Al igual que sus subordinados, el señor de la fortaleza pasa las horas de vigilia entre los miembros del clan. Sus dos esposas son líderes entre las mujeres de la Djebel. Por tanto el piso superior de la fortaleza está casi siempre vacío, y con la cantidad de gente peligrosa que hayen los pisos inferiores, no se ha considerado necesario instalar puertas en estas cámaras, ni en la del tesoro. Sólo un estúpido intentaría entrar sin el permiso del Gusar.

El Gusar es un hombre severo pero tranquilo, lleva gobernando su clan desde hace casi treinta años y pocos han cuestionado su criterio. No le agradan los forasteros y sobre todo desprecia a los poganin que visitan su tierra. Sin embargo, esta actitud no le condiciona hasta el punto de perder buenas oportunidades de beneficiarse si se asocia con tales individuos. Su sagaz mente está continuamente haciendo planes, y siempre está dispuesto a escuchar una oferta prometedora antes de expulsar a los visitantes al desierto de donde han venido.

13.0 OTROS LUGARES DE INTERÉS

Además de los principales asentamientos de la región, pueden encontrarse varios lugares interesantes repartidos por los áridos desiertos. Algunos aparecen descritos a continuación de manera más o menos genérica: los detalles quedan a criterio del DJ.

13.1 el oasis de sud sícanna

Fuera de la región conocida como Raj sólo hay unos cuantos lugares con agua suficiente para que en ellos viva gente. Entre ellos están los oasis que salpican el seco paisaje y proporcionan refugio a los viajeros sedientos. Pocos son lo suficientemente grandes para mantener comunidades permanentes, pero en uno o dos de ellos algunos haradrim de buen ánimo han levantado estaciones de paso y avituallamientos para ganarse la vida con las caravanas de comercio.

El oasis de Sud Sícanna recibe su nombre del señor de la guerra que antaño controló el desierto circundante. Las ruinas de su fortín montañoso aún siguen en pie, con un muro roto que en su tiempo cercaba el diminuto lago por completo. Desde su muerte a manos de los soldados del dar, nadie ha cometido la temeridad de intentar restringir el acceso al agua de ningún abrevadero de Harad. En el año 1640 T.E. el asentamiento es tranquilo y pacífico. Se han renovado varias zonas del viejo fortín para acomodar una tosca taberna y una tienda, y tres familias han unido sus fuerzas para dirigir el campamento.

El complejo que rodea el abrevadero está construido con adobe amarillo y techos de hojas de las altas palmeras que crecen allí. Los edificios son sencillos pero están bien conservados. Cuentan con grandes ventanas orientadas hacia el interior y decoradas con macetas de flores y cortinas de gasa de algodón que evitan que entren insectos y gran parte de la arena transportada por el viento.

La vegetación que rodea al agua también acoge numerosas aves y pequeños roedores del desierto. Insectos y lagartos se alimentan de las numerosas y frondosas plantas. Grandes datileras forman una arboleda que se extiende unos cien metros en todas di-

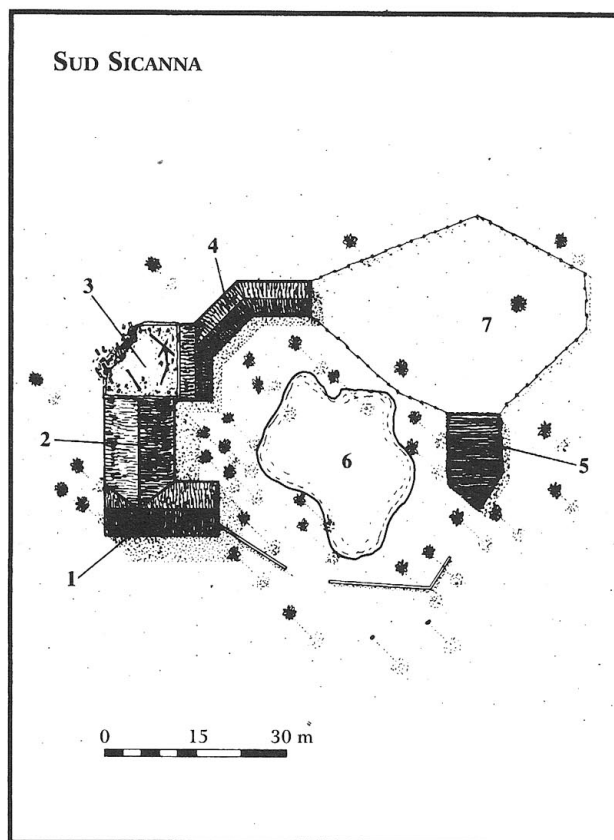
recciones, y justo a las afueras del muro en ruinas hay una franja de unos veinte metros en donde los árboles son más delgados y bajos; esta zona había sido despojada de vegetación cuando el complejo era un fuerte, pero los árboles regresan.

Cuando no hay actividad, los adultos pasan las horas ocupados con el mantenimiento de los edificios y de las mercancías que pretenden vender. Los niños cuidan de un pequeño rebaño de cabras y juegan entre las palmeras o en la charca. Cuando el polvo de alguna caravana aparece en el horizonte, el nivel de actividad aumenta bastante. Se finalizan todas las tareas de última hora, como preparar la taberna y la tienda para los visitantes. También se pone a trabajar a los niños, algunos para encerrar a las cabras y a los perros en su cobertizo, y otros para ayudar con el resto de los cometidos, pero antes de que lleguen los invitados todos desaparecen en los alojamientos de sus familias, por si hay problemas.

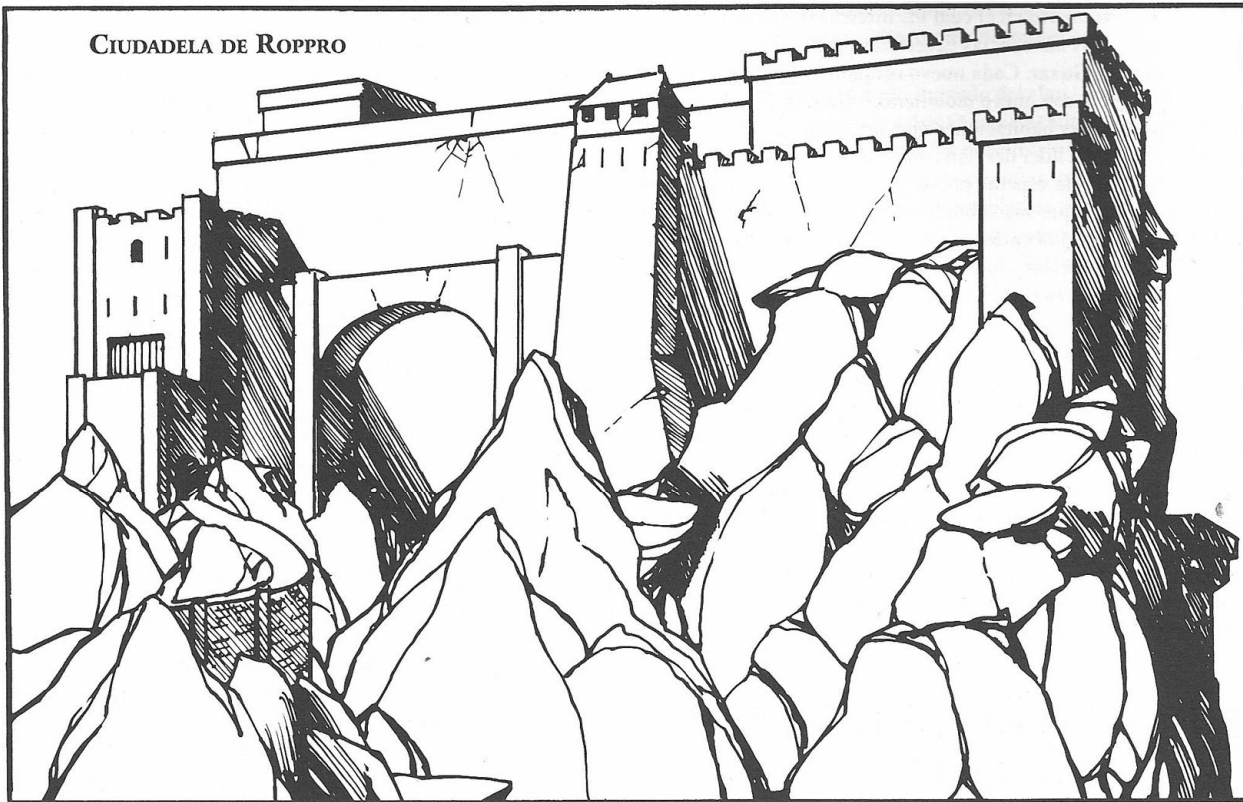
DISTRIBUCIÓN

Todo el oasis es una especie de círculo que mide poco más de doscientos metros de diámetro. El complejo y el abrevadero se encuentran en el centro, y desde ellos se extiende un pequeño palmeral. La vegetación pasa de ser algo escasa dentro del muro, aunque los árboles son muy grandes, a ser bastante espesa, compuesta de árboles más bajos, aproximadamente a veinte metros del borde del complejo, y de nuevo a ser escasa, con árboles más bajos en el lindero exterior de la arboleda.

1. La Tienda. Aquí puede adquirirse una amplia variedad de artículos, ya sean objetos normales construidos en el propio oasis, como cestas tejidas con palmas y quesos de cabra, y mercancías compradas a otros comerciantes, o cacerolas y vasijas así como baratijas que supuestamente mantienen a raya a los demonios de las arenas. Se venden dátiles, secos o frescos, y en ocasiones pueden encontrarse algunas de las diversas plantas medicinales de la región. Los precios varían según las existencias y la cantidad que el vendedor crea que puede pagar el cliente, pero nunca son baratos. Dado que los propietarios son gente relativamente cordial, con ellos se puede regatear hasta llegar a un precio que no sea demasiado injusto.



CIUDADELA DE ROPPRO



2. La Taberna. El primer piso de este edificio está ocupado por una gran sala de reuniones, llena de mesas y bancos, con una gran chimenea en el muro trasero. También tiene cocina, a la que se accede por una puerta en la parte sur del edificio, con una habitación anexa donde se fríega y se preparan las verduras, etc. La comida y la bebida que se sirve aquí son buenas y sanas, pero no baratas. Se compone de los platos típicos haradan, con carne de oveja y leche de cabra, además de un delicioso vino tinto cuando tienen existencias. Junto a la puerta de la cocina hay unas escaleras al segundo piso, que se extiende también por encima del almacén y es donde se alojan los propietarios, en diversas habitaciones que antaño fueron los dormitorios de los oficiales de Sud Sicanna. Algunos también pueden alquilarse, si los visitantes deciden no dormir al raso o en alguna tienda alquilada en el almacén.

3. La Torre. Los ladrillos resquebrajados de lo que antes fue una impresionante torre están esparcidos hacia el noreste de sus cimientos. Sólo queda intacta una parte de la primera planta, con los muros rotos y vigas tiradas, y el sótano, sellado por una pesada puerta de acero situada en horizontal sobre los adoquines del suelo. La puerta lleva cerrada desde la caída de Sud Sicanna, y la runa grabada en su superficie podría explicar el misterio: es la marca de Vatra, que según las creencias de los bozishnarod sólo pueden usar los hombres más poderosos y malvados. Es un ojo sin párpado rodeado por un círculo de fuego. Bajo la puerta se encuentra la cámara acorazada en la que el señor de la guerra que construyó la fortaleza guardaba sus riquezas, adquiridas por la fuerza o como tributo por el agua cobrado a las caravanas que pasaban por el oasis en aquellos tiempos. En la cámara hay una gran cantidad de oro en monedas y lingotes, además de plata y algunos sacos de piedras preciosas. Apoyados en el muro sur hay hermosos jaeces para caballos y camellos engalanados con metales y piedras preciosas, y también hay tiradas por ahí armas dignas de duques y príncipes, apoyadas contra las columnas que soportan el techo de la cámara. El botín refleja una carrera increíblemente provechosa para el señor del oasis, reunido en menos de siete años. También se halla en la habitación el antiguo cadáver del señor de la guerra, que narra una versión más triste de la historia. Acabó aquí cuando sus hombres cayeron sobre él para degollarle con una daga

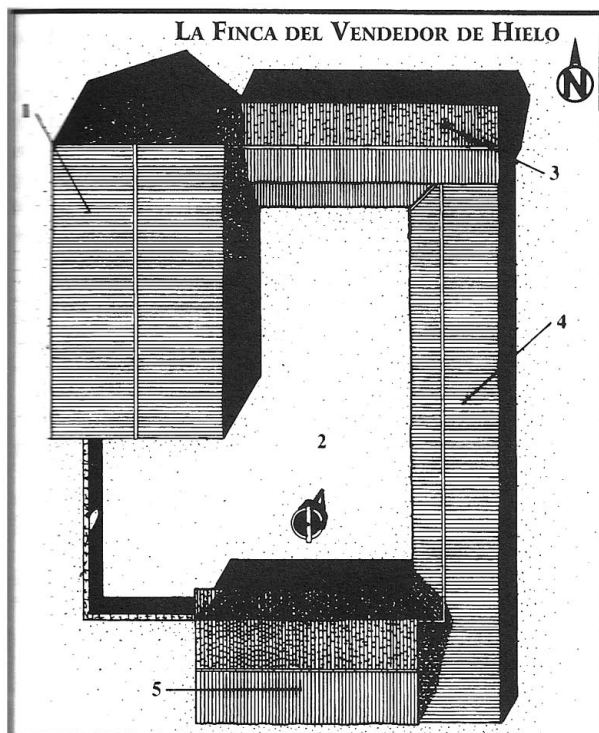
enjoyada, y aún después de tantos años no ha hallado reposo. Su cuerpo, que ya debería ser polvo, se conserva por el poder del ojo tallado en la puerta. El alma torturada que habita la carne fría carece de mente y de todo rastro de humanidad, y está encerrada como castigo por haber fallado al Señor Oscuro. Quienes temen abrir la puerta son más sabios de lo que piensan: el horror que acecha tras ella sólo queda al alcance de los aventureros más experimentados.

4. Cuadras. Aquí es donde los hijos mayores de la comunidad cuidan a los tres caballos de los propietarios del complejo y los que traigan los viajeros. La cuadra contiene hasta quince monturas, pero la mayoría de los visitantes prefieren ahorrarse el dinero y atar a sus animales a una palmera fuera del complejo.

5. Establo. Es el único edificio que los actuales residentes del complejo han construido por completo, hecho con la áspera piedra del desierto, en lugar de ladrillo, y sólo tiene como tejado un entramado de ramas. Se entra por una puerta de listones con una cadena arrollada como pomo. En las noches en que hay forasteros, en el establo se guarda al pequeño rebaño comunitario de treinta cabras del desierto.

6. El Abrevadero. El punto central del asentamiento es esta pequeña charca. De poco más de treinta metros de diámetro en su parte más ancha y por debajo de los 5 metros en su parte más profunda. El agua es fresca, y procede de un manantial. En ella no puede encontrarse vida animal mayor que los insectos, aunque crecen algunas plantas acuáticas, incluido un hermoso lirio naranja y rosa que no puede encontrarse en ningún otro lugar de Harad.

7. El Redil de las Cabras. Es una zona del oasis vallada para contener al rebaño mientras los pastores hacen algo en otra parte. La cerca parece una sencilla construcción de palmas y ramas, pero cualquier intento de romper sus estacas o escalar su altura de 1'20 m hará saltar una inteligente alarma. Una cuerda recorre toda la circunferencia del recinto, atada a una palmera joven doblada hasta el suelo y cargada de cencerros, que arman el ruido suficiente para que las cabras asustadas frustren cualquier intento de entrar en el complejo en silencio. También provocará una bienvenida no precisamente hospitalaria de los habitantes, que se aferran a la tradición belicosa de su pueblo y son recios luchadores.



13.2 la finca del vendedor de hielo

Entre las maravillas de las tierras del sur, la más destacable para los visitantes del norte es la disponibilidad de hielo en los hogares de los haradrim ricos. Parece extraño que los señores sureños posean tal lujo cuando ni siquiera las gentes de Gondor pueden permitírselo. La respuesta se encuentra en un aspecto del clima de Harad que suele olvidarse: el frío gélido de la noche.

Desde luego no se encuentra hielo de forma natural: lo elaboran y empaquetan en una gran finca al otro lado del río Rijesha, al este del Dar. Como se describe con más detalle a continuación, han encontrado la manera de capturar y aprovechar el frío de la noche, lo que ha dado lugar a un lucrativo negocio controlado por una sola familia, cuyo líder es conocido simplemente como Led Prodozac, el Vendedor de Hielo.

La finca en la que se elabora el hielo es grande y está bien ornamentada. El negocio es lucrativo, y a la familia no le importa en absoluto hacer ostentación de las riquezas que les ha dado su trabajo. Un buen número de empleados vive en los dormitorios del complejo principal, desde el que parten los túneles de hielo al norte. Más de dos túneles de extracción crean el hielo suficiente para atender las necesidades de los haradrim adinerados del Dar.

DISTRIBUCIÓN

Los edificios de la finca son casi tan viejos como las mansiones de la Catedral, y llevan sirviendo al mismo propósito desde que los numenóreanos los construyesen hace varios siglos. Son de delicado mármol blanco, con tejas de arcilla roja como techo importadas del norte. Las ventanas y portales dejan entrar la brisa pero tienen gasas colgadas para mantener fuera a los insectos. La arquitectura es elegante aunque sencilla, con sencillos arcos y sutiles adornos. A continuación se describen los edificios del complejo principal, además de los túneles del hielo. Por otra parte, la finca posee tres barracones para los empleados y un granero grande como almacén. Esta última estructura es interesante pues en lugar de estar construida por encima del nivel del suelo está excavada en la tierra, lo que proporciona el espacio de almacenaje más frío posible para conservar el producto perecedero de la explotación.

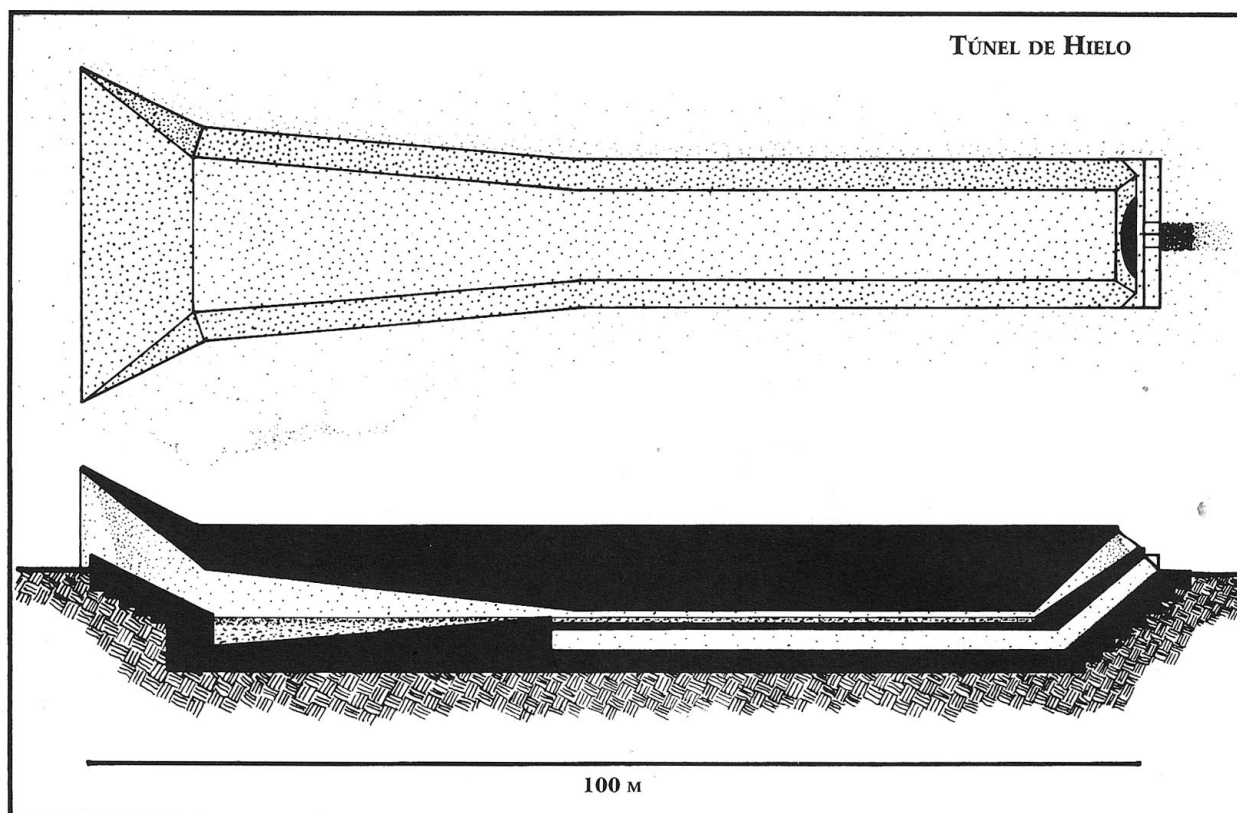
1. La Casa Principal. Este edificio grande de dos plantas es el hogar de la familia del Vendedor. La explotación ha pasado de padres a hijos desde hace generaciones, y todas ellas se han alojado en esta casa. Es cómoda y espaciosa, con más de cincuenta habitaciones para satisfacer las necesidades de los adinerados residentes. Las viviendas se encuentran sobre todo en el piso superior, y las salas de estar, salones y cuartos de juegos en la primera planta.

2. El Patio. Desde antes del amanecer hasta el mediodía, los visitantes de la ciudad se aglomeran en esta zona. La mayoría de ellos no puede permitirse los elevados portes del Vendedor, además del alto precio del hielo. Los pobres acuden con la esperanza de comprar algunos restos de la mercancía para disfrutar de un inusual trago frío, o para obtener los beneficios que según se dice proporciona el tocar la maravillosa sustancia. Otros llegan en busca de empleo. No se echa a nadie: a los clientes que pagan se les sirve según corresponda a su posición, y contratan a empleados para cubrir las vacantes que surgen cada día en la mano de obra; la velocidad con la que se maneja el hielo provoca numerosos accidentes, por lo que se producen bajas cada poco tiempo. El patio contiene también varios comederos para los animales de los clientes.

3. Despachos. En las habitaciones que componen esta ala, una veintena más o menos de agentes y escribas se ocupan de los negocios rutinarios de la finca. Filas de estanterías contienen cientos de libros de cuentas encuadrados en cuero. Los empleados trabajan desde primeras horas de la mañana hasta bien entrada la tarde, poniendo en orden la contabilidad del Vendedor. De madrugada el edificio está vigilado, ya que a muchos en el Dar les encantaría ver borradas de los libros sus deudas con Led Prodozac.

4. Establos. Aquí se guardan los caballos y los demás animales de la finca, incluidos siete grandes elefantes que se usan para cargas pesadas. El lugar también está bastante concurrido y hay recuas de animales de tiro que van de acá para allá, cargamentos de comida del Suza Sumar para alimentar a los elefantes, y el bullicio que conlleva el mantenimiento de decenas de animales de carga. La riqueza familiar ha permitido a la casa adquirir una colección de caballos de monta sin parangón en todo el Dar. El Vendedor también gana mucho dine-





ro con la venta de caballos. Cuando un rico haradan desea hacerse con la mejor montura, aquí es donde suele venir.

5. **Taller.** Esta gran estructura similar a un silo se usa para el mantenimiento de la finca. Las herramientas y el equipo empleado por los obreros del hielo también se almacenan aquí. El interior de todo el edificio es una zona despejada, lleno del clamor constante de un taller durante todo el día.

LOS TÚNELES DE HIELO

Unos cuarenta y cinco túneles construidos originalmente por los hombres de Númenor se extienden por toda la parcela de la finca, orientados para atrapar el viento nocturno. Están contruidos con ladrillos vidriados cocidos al horno y cubiertos con la tierra amarilla del área circundante. Cada mañana cuadrillas de empleados abren los túneles y sacan en pedazos el hielo que se ha formado por la noche. Es una tarea peligrosa, y a los capataces les interesa más regresar al almacén con una buena cosecha que traer de vuelta a todos los obreros a los barracones al final del día, por lo que el recuento de heridos es elevado, aunque la paga es lo suficientemente alta como para atraer nuevos trabajadores en un flujo continuo, y mantenerles allí a pesar de los riesgos. De todos modos, suele haber bastantes quejas y resentimiento entre los empleados.

La producción de hielo en el clima desértico se basa en varios principios básicos. Los túneles están dotados de unas grandes aberturas en forma de embudo en sus extremos nororientales. Aunque por el día están cubiertos, por la noche se abren para atrapar el viento. A medida que pasa el aire en movimiento desde el extremo orientado al viento hasta el opuesto, el pasaje se va volviendo cada vez más estrecho, lo que hace que aumente la velocidad del aire sobre el suelo inundado del túnel. Cuando el aire se mueve con mayor rapidez por la superficie, se lleva más calor con él, lo que hace descender la temperatura del agua de forma constante hasta que finalmente la congela. Al amanecer, el agua sobrante se vierte a la parte más profunda de la represa, y se quitan los paneles que sustentan el hielo. Cuando éste cae a la

cámara inferior, los trabajadores lo recogen y lo sacan por la puerta del extremo a sotavento.

⊕ 13.3 el gran oasis ⊕

Al este del Lejano Harad, alejado de las rutas habituales de las caravanas, hay otro oasis habitado. En la actualidad, poca gente se cree lo que se rumorea que corren y hace tiempo que nadie se atreve a adentrarse en esta zona del desierto, pues si no se encuentra el oasis, lo más probable es que se acaben las provisiones, y con ellas las posibilidades de regresar a salvo.

Las historias sobre el Gran Oasis son muy interesantes, aunque parecen haber aumentado cada vez que se contaban, como ocurre con las leyendas. Describen una parcela de vegetación de unos dieciséis kilómetros repleta de todo tipo de bestias que sólo se encuentran en las junglas del sur. En las historias también se habla de un enorme lago lleno de peces y con árboles que se alcan hacia el cielo, y de una torre de oro macizo en el centro en la que vive un mago de increíble poder y sabiduría. Para quienes se enfrentan a los peligros de la arena y se abren paso en la selva con el fin de encontrar su hogar, el mago tiene reservados fabulosos regalos, por los que no pide nada a cambio... Hay muchas más historias, pero pocas las creen, y nadie puede ofrecer ninguna prueba de que no sean más que las majaderías de algún loco del desierto con insolación.

La verdad es que el oasis, el bosque, las bestias e incluso la torre y el mago son del todo reales. El Gran Oasis es el hogar de Forlindaal el Último, un elfo de avanzada edad que lleva viviendo en esta tierra desde que era un paraíso boscoso. Está bastante loco, pero es muy amable, y por medio de sus formidables poderes ha preservado esta parcela de vegetación de los estragos de la guerra y el clima desde antes de la caída de Gondolin. Aunque conserva la capacidad del habla, y de hecho puede comunicarse con cualquier ser vivo, ha perdido el contacto con los de su raza y no recuerda nada del Oeste. Vive solo, en su torre ancestral, en medio de artefactos más antiguos que las leyendas

más arcaicos de los haradrim, y cuida de los animales y las plantas de su jardín.

Si alguien se adentra en su territorio, encontrará amabilidad y compasión. Sin embargo, al amo del oasis no le agradan las intenciones de robo o destrucción. El DJ puede emplear esta zona como meta de un viaje, quizá en una carrera contra las fuerzas del mal por hacerse con algún poderoso objeto de la torre. Sin embargo, hay que tratar al mago con cuidado, ya que es demasiado poderoso para el típico grupo de jugadores.

14.0 OTRAS CIUDADES HARADAN

Aunque el Lejano Harad cuenta con una población relativamente escasa si se compara con su gran extensión, en la región hay varias ciudades importantes. Muchos de los pueblos haradan residen en estas metrópolis dispersas aunque estratégicas. Rodeando las áridas Tierras Interiores, están separadas por regiones vastas y a menudo hostiles, como el Ogladalo Vatra (Ap. "Espejo de Fuego"), el Daniz Ekesebi (Ap. "Mar de Dunas") y la Talath Naur (S. "Llanura de Fuego"). Tribus nómadas o seminómadas ocupan las áreas comprendidas entre ellas, pero migran periódicamente para comerciar con sus hermanos de la urbe.

Como se señaló anteriormente (en las secciones 5.0 y 7.0) el comercio y la cultura unen las ciudades del Lejano Harad. Tanto Bozishad-Dar como Tresti se hallan en el camino de las principales rutas de comercio (consulta la sección 15.0) y, aunque la primera es mucho más cosmopolita, ambas disfrutan de una saludable economía basada sobre todo en el desplazamiento de las incontables caravanas que pasan por la región. La vida en ambas comunidades depende del Raj, aunque también está ligada a la suerte de comunidades distantes.

Dos ciudades haradan vecinas desempeñan papeles especialmente importantes en la vida comercial de Raj. La primera es Bûr Esmer, ubicada en una montaña de granito sobre el río Sîres, al oeste del Bosque de las Lágrimas, que domina la principal ruta entre Bozishad-Dar y el Cercano Harad. La segunda es Tûl Pôac, la gran ciudadela urbana construida en medio del Espejo de Fuego. Erigida en otro promontorio de granito, una cima baja y solitaria en una llanura sin más irregularidades, controla el oasis conocido como los Pozos de los Camellos.

14.1 Bûr esmer

Nota: Consulta el mapa de Bûr Esmer en el encarte a color. Los números del mismo se corresponden con la clave del texto que aparece a continuación.

Bûr Esmer se halla en el Camino de la Costa o "Men Falas", a 240 kilómetros del Bosque de las Lágrimas y a 320 de Bozishad-Dar. A excepción de cuatro aldeas pesqueras, es el primer asentamiento con el que se encuentra el viajero al salir de Bozishad-Dar en dirección a Lonsilmo, Dûsalan y Umbar. Aquí el Camino de la Costa sube por la ladera del promontorio de granito donde está construida la ciudad, atraviesa la ciudad y luego baja serpenteando hasta un enorme puente de madera que cruza el río Sîres.

LOS ORÍGENES DE LA CIUDAD

Un señor númenoreano, Arkhazil de Nidamos, fundó Bûr Esmer como colonia militar en el 2648 S.E., y la ciudad sirvió de fortaleza dúnadan y de recompensa para los guerreros que sometieron la región después de pugnar con los haradwaith del lugar. La batalla comenzó en el 2646 S.E., durante el reinado del Tar-Anducal (también llamado Herucalmo el Usurpador). Fue entonces cuando el

príncipe haradan Pon Agar desafió al poderío númenoreano reuniendo un ejército de haradrim escogidos entre cuatro clanes: dos de Raj, uno del cabo del Calamar y su propio clan del valle del Sîres. Los orgullosos sureños se reunieron en el antiguo Templo de Ladnoca sobre la Roca de las Gaviotas, la ubicación actual de Bûr Esmer.

Tar Anducal ordenó a Arkhazil que aplastase a los haradrim, y el leal pero implacable capitán dúnadan obedeció con la esperanza de fundar su propio feudo en Endor. Reunió un poderoso ejército y levó anclas hacia el sur desde Umbar a finales de 2647 S.E. Tras atracar en el pequeño puerto de la boca del Sîres, marchó 12 kilómetros tierra adentro hasta el lugar en el que el Sîres fluye en torno a la Roca de las Gaviotas. Arkhazil ordenó a Pon Agar que se rindiese y le ofreció unas generosas condiciones a su rival, pero el príncipe haradan respondió con una lluvia de proyectiles incendiarios y aceite hirviendo sobre los númenoreanos. Después se produjo un asedio, pero al final, Arkhazil logró sobornar a uno de los señores de la guerra aliados con Pon Agar, que le dio a los dúnadan un mapa de las miles de cavernas acuíferas que horadaban la roca debajo del templo. El ejército númenoreano tomó la cumbre y masacró a los fanáticos defensores.

A continuación, el capitán ordenó que arrasasen el templo y no dejasen edificio en pie sobre la colina de granito, y después construyó una pequeña ciudad amurallada que llamó Bar Armirë, el "Hogar de la Noble Joya". Al fin y al cabo había descubierto que aquel lugar tenía más importancia que el simple hecho de guardar el último vado del Sîres: estaba encima de una mina de rubíes, y muchas de las denominadas "cavernas acuíferas" en realidad eran canales mineros secretos.

LA DISTRIBUCIÓN DE LA CIUDAD

Bar Armirë poco a poco se convirtió en Bûr Esmer, y para el 400 T.E. la ciudad ya no podía considerarse una colonia de "númenoreanos negros". Algunos acabaron abandonando la ciudad, y la mayoría de ellos se casaron con mujeres haradan e iniciaron linajes que acabaron por perder su carácter dúnadan. La cultura haradan prevaleció. Aun así, Bûr Esmer conserva la mayor parte de la distribución original. Las calles y los edificios sólo se apartan del diseño original en el barrio más nuevo, el de los Cantantes. El ochenta por ciento de la ciudad se ciñe a la disposición en cuadrícula de Arkhazil.

Bûr Esmer se halla sobre un emplazamiento increíble y artificialmente liso unos 42 metros por encima del Valle del Sîres. Está dividido por muros interiores en tres zonas principales: la Ciudad, la Universidad y la Ciudadela. La Ciudad es un rectángulo de unos 360 metros de largo, mientras que la Ciudadela mide unos 240 de largo y entre 75 y 120 de ancho. Construido en el borde del risco, por encima del río, el distrito de la Universidad de 150 por 15 metros, es poco más que una franja fortificada de parque con dos pabellones de granito.

Las puertas norte y este son las únicas entradas a la Ciudad. Ambas están flanqueadas por torres cuadradas de 25 metros de alto que se alzan sobre los caminos adoquinados que unen la cima con la llanura circundante. Un doble juego de puertas de acero de 12 metros de alto (cada una dotada de dos niveles de parapetos y aspilleras) proporcionan a la ciudad seguridad por la noche o en tiempos de tumultos. Durante el día rara vez se cierran las puertas.

Aparte de los desagües y las cuatro puertas de escape, sólo hay otras dos aberturas en el muro exterior de 12 metros de altura que rodea Bûr Esmer. Una es la Puerta Falsa, un par de puertas de 3 metros en la zona occidental del muro, justo al norte de la Universidad. Fue construida antes de que los planificadores de la ciudad se diesen cuenta de que era imposible construir una carretera en el precipicio contiguo.

La segunda es una abertura mucho más grande llamada la Puerta del Señor. Sirve como entrada privada a la Ciudadela y la usa la guarnición y el señor de Bûr Esmer. Otras cuatro puertas interiores unen la Ciudadela con la Ciudad al norte.

Cuatro enormes manantiales y docenas de pozos más pequeños proporcionan a los residentes un suministro de agua más que suficiente, incluso durante las largas estaciones secas. Los manantiales desembocan en profundas cisternas, que a su vez se vierten por cañerías que recorren el sistema de agua corriente de la ciudad. El agua sobrante se drena por otras tuberías que hay debajo de los muros exteriores y por túneles subterráneos y se precipita al río. Una red de desagües en los tejados y túneles subterráneos complementa este sistema, lo que proporciona a todos los habitantes de la ciudad el acceso a agua dulce, limpia y de buena calidad.

LEYENDA DEL MAPA A COLOR

A continuación tienes la clave de los números en el mapa en color de Bûr Esmer (observa el mapa adjunto):

1. Palacio de los Rubies.
2. Parque del Señor.
3. Plaza de la Piedra Ardiente.
4. Tesorería.
5. Posada de la Gaviota Roja.
6. Barracones de los Guardias.
7. Plaza de los Guardias.
8. Barracones Principales.
9. Puerta del Señor.
10. Teatro.
11. Plazoleta de los Mineros.
12. Plaza Gremial.
13. Men Falas.
14. Puerta Este.
15. Casa de la Moneda.
16. Puerta Falsa.
17. Biblioteca.
18. Facultades.
19. Sector de los Cantantes.
20. Caravasares.
21. Plaza de la taberna.
22. Plaza Norte.
23. Puerta Norte.
24. Puente sobre el Sîres.

⊕ 14.2 tûl póac ⊕

Nota: Consulta el mapa de Tûl Póac en el encarte a color. Los números del mismo se corresponden con la clave del texto que aparece a continuación.

Fundada sobre el emplazamiento de unas aldeas kirmlesran abandonadas en torno al 323 T.E., Tûl Póac es la principal ciudad de la dura llanura reseca conocida como el Espejo de Fuego. En las murallas de la ciudad convergen cuatro rutas comerciales. El Yól Debe (Camino de los Camellos), que comienza en Trestî, al oeste, pasa al sur de Tûl Póac para finalizar muchos kilómetros al este en Tûl Harad, dentro del territorio de Sîrayn. El Kek Yánan, que parte de la ciudad desértica de An Karagmir, el Yól Shand, de los oasis gemelos Shand Tûlaim, y el Yól Chennacatt, que comienza en las cercanías de Tûl Póac. La ciudad es un importante punto de conexión entre las diversas regiones del sur: el Cercano, el Lejano y el Gran Harad. Es el hogar de la tribu Póa, un grupo de habla apysaica emparentado con el pueblo de Trestî. La ciudad es también un importante centro espiritual relacionado con el dios Tûmili, que los haradrim veneran como Amo del Destino y las Profecías (Tûmili personifica muchas de las características asociadas con el Vala Námo).

EL CARÁCTER DE LA CIUDAD

Tûl Póac (también conocida como "Sud Tûlima"), alberga a aproximadamente 18.000 residentes y una media de 3.000 visitantes, y es un enorme asentamiento, según los criterios del de-

sierto. La posición resguardada y de gran valor estratégico, unida a sus trece pozos principales y setenta y dos secundarios, la hace especialmente adecuada para su papel como principal oasis del Espejo de Fuego y principal ciudad del interior del sureste de Harad. Casi todas las caravanas que transportan mercancías entre Raj y la bahía de Ormal se detienen aquí.

Tûl Póac se encuentra en la cima de un promontorio liso de granito, dos enormes rocas color gris amarillento que se alzan sobre la llanura circundante como un par de barcos en un mar infinito. Estas rocas erosionadas por el viento producen una serie de sonidos extraños y muchas veces fuertes, una música que atrae a los viajeros que están a decenas de kilómetros de distancia. Estos sonidos, que resuenan en las profundidades del desierto en las noches ventosas y tranquilas, pueden ser reconfortantes o muy inquietantes. Por supuesto, los chamanes locales afirman poder leer mensajes en las melodías, que atribuyen a la voz de Tûmili.

El oasis también es conocido como los Pozos de los Camellos. Este nombre lo recibió durante un período en el que la cría de camellos era el principal negocio de la ciudad. Aún se aprecian bastante estos inusuales camellos de dos jorobas en lugares tan lejanos como las tierras de Chey, aunque ahora el pastoreo de camellos es un noble arte reservado a la élite. La mayoría del tráfico camellero de Tûl Póac procede del norte, en especial de Harmal y el sur de Khand.

LA DISTRIBUCIÓN DE LA CIUDAD

Tûl Póac es una ciudad fortificada situada a 400 metros al noreste del Camino de los Camellos (Ki. "Yól Deve"). Rodeada por las murallas en terrazas habituales en Kirmlesra y Chennacatt, se encuentra en una pequeña meseta defendida por pendientes empinadas por los cuatro costados. Las murallas miden, por término medio, 6 metros de altura y su base suele estar ubicada un poco más abajo, en la misma pendiente. El espacio restante está cubierto por más muralla, por lo que el en su parte superior está casi a la misma altura que la cima. El camino parapetado que rodea la ciudad es más que nada un paseo. En algunos casos, los albañiles vuelven a cortar la roca del risco con el fin de hacer que sea lo suficientemente vertical para que el muro quede unido a la ladera. Aún cuando los atacantes empleasen máquinas de asedio, serían incapaces de abrir brecha en las murallas, dado que la colina absorbería gran parte de la potencia del impacto y seguiría siendo un obstáculo aunque la superficie pétrea se desprendiese.

En el sector este de Tûl Póac se concentran las posadas y un importante grupo de caravasares. Esta zona se encuentra justo después de la Puerta de la Ciudad, el único acceso a la comunidad. Al igual que las puertas que flanquean el puente que une la ciudad con la Ciudadela, estas aberturas están vigiladas por dos torres cuadradas de 10 metros de alto (no hay más torres en Tûl Póac que las seis que protegen las tres puertas). La Vía Tûlimi, la principal avenida de la ciudad, pasa a través de la puerta, serpentea colina abajo y atraviesa el Espejo de Fuego hasta el Camino de los Camellos. Un riachuelo conocido como el Venero Silbante fluye junto a la carretera adoquinada y, cuando las aguas van altas, finalmente desemboca en el río Sîresha (llamado a veces Chennacatt por los habitantes de Tûl Póac en memoria de la ciudad en ruinas que yace bajo la fortaleza del Rey de las Tormentas).

El barrio de los artesanos ocupa la zona central de Tûl Póac. Gran parte de la diversión de la ciudad también se concentra aquí, sobre todo en torno a la intersección de la Vía Tûlimi y el Filo (la otra avenida principal de Tûl Póac). Más al oeste se encuentra la Asamblea y las sedes gremiales.

La Ciudadela se alza sobre su propio promontorio rocoso al oeste del barrio rico. Unida a la ciudad por un puente de tres arcos, este refugio aislado es el hogar del Señor de los Póa. Su palacio está rodeado por un parque y linda con varios edificios de cuidada ornamentación, como la Biblioteca, la Armería, la Cámara de Juicios, el Santuario y el Salón de la Guardia.

LEYENDA DEL MAPA A COLOR

A continuación tienes la clave de los números en el mapa en color de Túl Póac:

1. Vía Túlími.
2. Puerta de la Ciudad.
3. Palacio del Vigilante.
4. Peaje.
5. Barracón de la Puerta.
6. Caravasares.
7. Posada de la Cuarta Pezuña.
8. Plaza de los Camellos.
9. Plaza de los Silbidos.
10. Pozo de los Cantantes.
11. El Filo.
12. Plazoleta de los Artesanos.
13. Cámara de los Camellos.
14. Parque del Limonero.
15. Asamblea Tribal.
16. Casa de la Moneda.
17. Barracones Principales.
18. Plaza Póac.
19. El Puente.
20. Palacio del Señor.
21. El Templo.
22. Cámara de los Juicios.
23. Biblioteca.
24. Barracones de la Guardia.

15.0 RUTAS COMERCIALES

La calidad de los caminos del Lejano Harad varía enormemente. Algunos, como el Camino de los Camellos o el Men Falas que fue construido por los númenóreanos a finales de la Segunda Edad, son sendas bien conservadas y discernibles. Otros son poco más que senderos de animales que discurren a través de lechos secos intermitentes (wadis) o junto a escarpaduras.

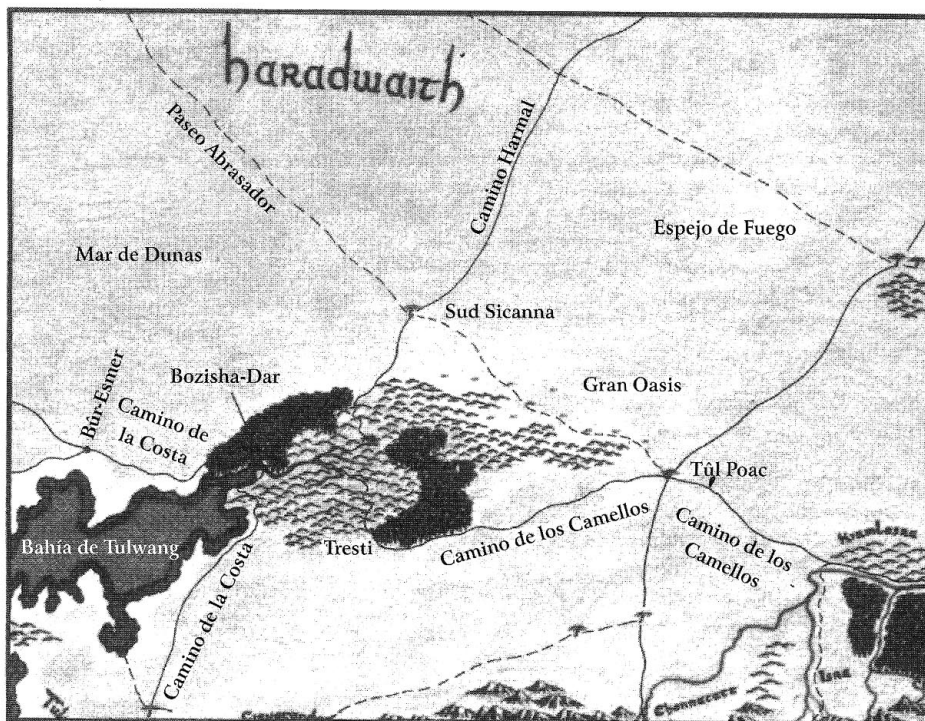
A continuación se adjunta una breve descripción de las cuatro rutas terrestres principales del lejano Harad:

Paseo Abrasador: El Paseo Abrasador va desde Raj hasta An Karagmir, una ciudad desértica en el Rath Khand al este de Umbar, pasando por el Oasis de Sud Sicanna en dirección norte. Atraviesa la escarpadura que separa el Mar de Dunas al oeste del Espejo de Fuego al este. Sin pavimentar pero con una señalización razonable, es el único camino importante que atraviesa la zona occidental de las hostiles Tierras Interiores del Lejano Harad. Los viajeros que recorren esta ruta deben enfrentarse a cientos de asaltantes nómadas.

Camino de los Camellos: Este camino que va desde Tresti a Túl Póac y luego al sureste hasta Kirmlesra y el valle fluvial del Chennacatt une Raj y los asentamientos de la costa del Belegaer con los prósperos mercados que hay frente a la Bahía de Ormal. Es el mejor camino de las Tierras Interiores del extremo sur de Harad. Aunque apenas está adoquinado, lo flanquean estructuras de piedra de 4 metros de altura que sirven al mismo tiempo de refugios y mojones kilométricos. Muchas de estas edificaciones se alzan sobre pozos o junto a ellos, o cerca de campamentos del gusto de los haradrim del interior. Se agradecen estos refugios, dados los peligros del terreno circundante (en especial allí donde la carretera cruza el espejo de Fuego).

Camino de la Costa (S. "Men Falas"): El Men Falas o "Camino de la Costa" va desde Caras Hyarn en el sur hasta Umbar en el norte, (donde también recibe el nombre de "Hyarmen"). Antaño sirvió como principal línea de comunicación entre las colonias númenóreanas situadas a lo largo de la costa del Gran Mar (S. "Belegaer"). Pavimentado y de una factura excepcional, el Men Falas ha soportado los estragos del tiempo y los rigores del salado aire marino y el abrasador calor del desierto. Mojones de legua (es decir, mojones kilométricos alejados entre sí 5 kilómetros, la medida de la legua númenóreana), brújulas y señalizaciones ayudan a los viajeros a mantenerse orientados en esta enrevesada carretera, flanqueada por decenas de fortalezas costeras y faros. Puentes de gran calidad cruzan cada vía de agua importante, y muchos son de piedra y están iluminados mediante faroles o antorchas. Otros están contruidos de robusta madera que se reemplaza cada pocos años.

Camino Harmal: El Camino Harmal, que discurre a lo largo de unos 1800 kilómetros desde Bozisha-Dar hasta Ovatharac en el sur de Khand, es la segunda más larga de Harad (la más larga es el Men Falas). Une decenas de pistas y sendas menores locales y su aspecto cambia a medida que cruza las amplias llanuras del interior de Harad. La sección sur de la ruta destaca por el canal de agua cubierto que va paralelo a la carretera entre los Oasis de Sud Sicanna y Sudu Cull. Su extremo norte es conocido por los cientos de caravasares fortificados que flanquean el camino adornado por palmeras.



16.0 IDEAS PARA AVENTURAS

a continuación incluimos diversas ideas para aventuras para el Director de Juego. Están diseñadas para adaptarse a diferentes épocas de la ambientación. Cada una de ellas representa un desafío distinto y está pensada para un grupo de aventureros con un determinado nivel de habilidad.

16.1 ROBO en el BARRÍO de los pobres

Escenario: El Barrio de los Pobres del Dar, en cualquier año de la Tercera Edad.

Requisitos: Un grupo de aventureros de nivel bajo con buena capacidad combativa.

Ayudas: Un dibujo de las principales calles de los kotar e indicaciones para llegar a la casa que deben encontrar.

Recompensa: Siete monedas de oro y la invitación a la siguiente fiesta en la Casa de la Brisa del Río, si informan al regente en cuestión.

La historia: Un burócrata de rango menor al que conoce alguno de los PJ tiene un mensaje que deben entregar a alguien del Barrio de los Pobres. Cree que llevarlo en persona sería indigno y desea contratar a unos mensajeros. En casa del destinatario, antes de que hayan tenido tiempo de llamar a la puerta, los aventureros escuchan algo acerca del mensaje y de un plan para atar “cabos sueltos” silenciando a los mensajeros. Les descubrirán mientras intentan huir, y a continuación se producirá una persecución frenética.

El enemigo: Los principales adversarios son miembros de una conspiración para asesinar a uno de los consejeros regentes. Tres luchadores, uno de cuarto nivel y dos de segundo, han sido enviados a apresarse a los mensajeros. Si el DJ lo considera adecuado, también tendrán que enfrentarse a los típicos residentes del distrito.

La misión: Los jugadores deben encontrar la casa pertinente y escapar sanos y salvos. Si quieren evitar futuros problemas, lo más sensato será que avisen al regente que corre peligro, con lo que frustrarán la conspiración y obtendrán protección frente a los conspiradores. Este acto les valdrá la recompensa de siete monedas de oro y una invitación a la Casa de la Brisa del Río.

16.2 La caravana perdida

Escenario: El Mar de Dunas, en cualquier momento después del 1540 T.E.

Requisitos: Un grupo de nivel medio con buena capacidad de combate y medios para viajar por el desierto.

Ayudas: Todas las provisiones que quieran llevar las proporcionará el Namalo, además de una flecha metálica colgada de un cordel, que siempre apunta al convoy perdido.

Recompensa: 1000 mo en ámbar del desierto, además de la flecha mágica y el amuleto al que señala, que se encuentra actualmente en la caravana.

La historia: Aproximadamente hace un mes una caravana partió del Dar camino de Umbar, y se perdió en el Mar de Dunas; ahora todos sus miembros están muertos. Ya que los mercaderes del Dar pagaron grandes sobornos para que los bandidos no molestasen al convoy, han conjeturado su destino. Entre los objetos

que transportaba había cierta cantidad de ámbar del desierto de considerable valor. La empresa de mercaderes que envió el convoy busca aventureros que lo localicen y regresen con el ámbar del desierto, y que dibujen un mapa de la ruta para poder enviar otra caravana en busca del resto de las mercancías.

El enemigo: Además de las amenazas naturales que presenta el desierto en forma de calor y frío y los encuentros aleatorios que cabría esperarse de cualquier viaje a través de este terreno, varios lesina merodean la caravana, además de un dragón de las arenas que tiene su nido cerca.

La misión: Localizar la caravana, empaquetar el ámbar del desierto y devolvérselo intacto a los mercaderes del Dar, a la vez que evitan los espíritus malvados y los demás peligros del desierto.

16.3 excursión al oasis

Escenario: Noroeste del Lejano Harad, mientras los nazgûl andan sueltos.

Requisitos: Un grupo de aventureros experimentado y poderoso capaz de hacer un largo viaje por el desierto, con buena capacidad mágica y de combate.

Ayudas: Un mapa de la zona del oasis, provisiones, un poderoso PNJ mago.

Recompensa: Una bolsa de 100 mo y gran fama si encuentran el oasis; en cualquier caso, todo botín con el que se hagan en la aventura.

La historia: Un mago elfo, Lardin Aril, se ha interesado en las leyendas haradan acerca del Gran Oasis. Sospecha con razón que esta parcela de vegetación preservada es objeto de un gran encantamiento y desea investigarlo. Ha llegado al Bozisha-Dar en busca de aventureros conocedores del desierto para que le acompañen en el viaje al Oasis. Lo que obtengan en el Oasis (sección 13.3) debe adecuarse al estilo de juego. Ten en cuenta que el Guardián del Bosque posee muchos objetos poderosos, uno o dos de los cuales podría ir a manos de los PJ si logran superar los peligros que acechan en los bosques.

El enemigo: El entorno del Haradwaith es un desafío en sí mismo. Lesina, demonios de la arena y zimaj también se interponen en el camino del grupo. Un grupo rival de aventureros también amenaza a los PJ: agentes de Ard o el Rey de las Tormentas, dependiendo de la época de la aventura, se han enterado de los planes de Lardin Aril, y un equipo de fuerza similar a la suya les seguirá, para interceptar y destruir a los PJ. El espectro desea aprovecharse de lo que quiera que pueda encontrar en el Oasis en beneficio del Señor Oscuro. Si se sincroniza de manera adecuada el juego, se pueden producir varios encuentros que culminen en una batalla en presencia del elfo.

La misión: Los PJ y su compañero elfo primero han de llegar al Oasis, y después investigar el lugar y encontrar al elfo. Finalmente, tendrán que vencer o engañar al grupo rival y evitar que las fuerzas de Sauron descubran el Oasis.

16.4 La marca de sangarunya

Escenario: La historia comienza en la ciudad fortificada de Tûl Pôac (consulta el mapa en color), y culmina en el Oasis de Sud Sicanna.

Requisitos: Un grupo excepcionalmente sigiloso o astuto capaz de evitar problemas en un entorno urbano muy limitado.

Ayudas: Un mapa del Oasis de Sud Sicanna.

Recompensa: Diez medallones de ámbar por valor de 10 mo. Cada aventurero recibirá también un camello Pôa y un arma +15 de su elección.

La historia: Dos socios de Sen Jerrek, un poderoso líder entre los delinquentes de Raj, aparecieron decapitados hace poco en el puerto del Dar. Jerrek sospecha que un grupo conocido como los garks, o "Aulladores del Desierto", está implicado. Es consciente de que los garks intentan arrebatarle el control de gran parte de los negocios ilícitos en Raj, y sus informes le han llevado a la conclusión de que estos misteriosos asesinos están usando el Oasis de Sud Sicanna como base. Dado que los Garks pueden haberse infiltrado en la organización de Jerrek, el señor de los bandidos espera encontrar a algunos individuos que no tengan relación alguna con él para llevar a cabo la misión. Su hijo Sen Esma ha viajado a la Posada de la Cuarta Pezuña de Túl Póa para reclutar de forma encubierta voluntarios.

El enemigo: Los Vástgos de Gark sirven a un malvado elfo avar llamado Vaal Gark, lacayo del Señor Oscuro. No se sabe cuántos son, pero la mayoría actúa en estos momentos al sur de las Montañas Amarillas bajo la dirección personal de su señor. Sin embargo, nueve de los Aulladores del desierto han sido asignados temporalmente al mando de Sangarunya, uno de los personajes más peligrosos del sur de Endor. Caudillo de la hueste del nazgúl Akhorahil, planea la caída del Concilio de Regentes.

La misión: Los aventureros deben entrar en el Oasis, encontrar a los Garks, descubrir a Sangarunya y revelar la diabólica conspiración.

⊕ 16.5 otras ideas ⊕ para aventuras

PARA PERSONAJES PRINCIPIANTES

1. Un joven capitán mercader del norte necesita hierbas medicinales del Suza Sumar. Los herbolarios que ha visitado le cobran más de 10 mo por cada dosis que quiere, por lo que pagará 7 mo a quien recoja las plantas del bosque o se las robe a un vendedor de hierbas y se las lleve.

2. Una serie de asesinatos han turbado la calma de la finca del vendedor de hielo (12.2). Como la guardia de la ciudad no tiene tiempo para esos menesteres, Led Prodovac ha buscado a los PJ para ofrecerles una recompensa de 10 mo por la captura del asesino (es un loco que se oculta en las colinas al este de la finca).

PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

1. El clan de bandidos Pontil Nar ha raptado a la hija de un burócrata del Dar. Piden 100 mo como recompensa. Su padre preferiría pagar 150 mo al grupo que pueda rescatarla y vengarse del clan. El clan Pontil Nar es pobre y poco numeroso, y vive en un fortín de la frontera sur del Gaj. El asalto no será muy difícil, ya que no están bien preparados.

2. Se rumorea entre los ladrones del Dar que el Gremio de Joyeros acaba de entregarle a un comprador de la Catedrala una tiara enjoyada. Un grupo atrevido de ladrones podría colarse en la casa para llevársela, si son lo bastante audaces y actúan con rapidez antes de que se la lleven a otro sitio.

PARA PERSONAJES DE ALTO NIVEL

1. El mayor dragón de las arenas que se haya visto en generaciones está aterrorizando las rutas de caravanas que van a Umbar. Anida en la frontera sur del Mar de Dunas, y según se dice además de vidas también arrebató tesoros. El zimaj posee un grado de inteligencia inusual y se comporta como un dragón de Morgoth. El grupo que lo mate ganará mucho prestigio además de un tesoro considerable, ya que la ley haradan dice que cualquier propiedad perdida en el desierto pertenece a quien la encuentre.

2. El terror del Ogladalo Vatra, el Razarac, ha abandonado su morada habitual, y ahora el Oasis de Sud Sicanna es el hogar del demonio, por lo que el Concilio de Regentes contrata a los PJ para que se encarguen de él con celeridad. Ofrecerán una recompensa de 700 mo a la banda que regrese con pruebas de la destrucción del monstruo.

EL GRAN HARAD

▣ 17.0 INTRODUCCIÓN ▣

Al sur de las ardientes arenas del Haradwaith se encuentra el Gran Harad y las siete ciudades de Sirayn (Ta. "Tierra Regada"), el núcleo intelectual y económico del sur de la Tierra Media. El territorio comprende los fértiles valles y colinas del borde norte de las Montañas Amarillas. Aunque el Cercano Harad puede presumir del magnífico puerto marítimo de Umbar y el Lejano Harad acoge el deslumbrante núcleo comercial de Bozisha-Dar, el Gran Harad eclipsa a ambos en cuanto a población, extensión del territorio y dureza de su historia. Muchas dinastías regias se han alzado y han sucumbido al tratar de controlar esta franja verde de territorio. Cada una de las dinastías gobernaba varios siglos hasta que la sucedía otra cuando los cambios climáticos, los desastres naturales y la agitación política provocaban que se abandonasen ciudades enteras y se fundasen otras. Los buscadores de curiosidades aún encontrarán ruinas intactas de la Segunda Edad en áreas remotas.

Las ciudades de Sirayn fueron fundadas a lo largo del río Rijehsa y sus afluentes, un río que nace en las laderas de las Montañas Amarillas, en el Chennacatt occidental, y desciende por empinados barrancos y rápidos llenos de espuma, para luego ralentizarse cuando la corriente pasa por Isra y Kirmlesra hasta convertirse en un río caudaloso y tranquilo en su desembocadura, la Bahía de Ormal. Las corrientes frescas y las suaves praderas características del valle fluvial suponen un alivio que reciben de buen grado los viajeros cansados procedentes de Bozisha-Dar o Harshandat. Consideradas el granero del sur, las tierras de Sirayn son un trofeo que vale la pena conservar, e incluso el Señor Oscuro y sus lacayos conspiran para hacerse con el control de la zona.



GOBERNANTES DE TÚL ISRA

Años de Gobierno según el Calendario de Gondor	
Obed I del clan Másra	1201-1202* T.E.
Obed II	1202-1257 T.E.
Tarasaba	1258-1321 T.E.
Mezin	1322-1380* T.E.
Bazaud Izain del clan Bulgan	1380-1416 T.E.
Garlin	1417-1422* T.E.
Trabain	1423-1436* T.E.
Bartek Tarn I del clan Másra	1436-1491 T.E.
Risil	1491-1503* T.E.
Bartek Tarn II	1503-1549 T.E.
Karun Tarbaiz	1549-1555* T.E.
Garmaud del clan Bulgan	1555-1586 T.E.
Nantas Izain	1587-1632 T.E.
Kastarb Izain	1632- T.E.
*indica que fue asesinado durante su reinado.	

Después del 1632 T.E., Tartas Izain, el Taraskon (Ta. "Señor de la Sabiduría") y consejero jefe del Tarb (Ta. "Señor del Poder") de Túl Isra se infiltró en el gobierno de la ciudad. Por medio de oscuras estrategias, espera someter a los pobladores libres de Sirayn, y asentar el control que tiene el Señor Oscuro sobre esta región de la Tierra Media. El superior de Tartas Izain, el Tarb, es un gobernante débil e ineficaz cuyos defectos han permitido al Taraskon obtener un poder que no le pertenece, y que en definitiva le permite gobernar el reino. Tartas Izain desea controlar todo Sirayn y para ello ha diseñado un plan para someter todas las ciudades que gobierna el Tarb. Después de asegurar su poder en Sirayn pretende conquistar Harshandat, además de Ciryatandor y Bozisha-Dar, al oeste. Seis de las siete ciudades de Sirayn caen ante las fuerzas de Túl Isra y Tartas Izain entre los años 1631 y 1636. El puerto de Túl Harar es la única ciudad que conserva su independencia. La distancia que hay del puerto a las otras ciudades, por la presencia del frondoso bosque de Sára Bask y las tierras desérticas de Kirmlesra, además de la dificultad de conducir un ejército a través de estos inhóspitos accidentes geográficos, hacen insostenible una campaña contra ella.

17.1 historia

A principios de la Segunda Edad, tribus nómadas del norte y el este colonizaron los fértiles valles fluviales de Sirayn. Estos pueblos encontraron grandes extensiones de trigo y cebada silvestres en las orillas del Síresha, y dada la abundancia de cereales, los nómadas dejaron de vagar. Durante el verano y el otoño que podían recoger suficiente cosecha para que les durara el resto del año. Desacostumbrados a los ciclos de la vida agrícola, el tiempo libre que les quedaba durante la estación de crecimiento hizo que se desarrollaran sus inquietudes y este vacío se llenó con la evolución de la especialización artesanal y la estratificación social, jun-

to con el desarrollo de una jerarquía sacerdotal, la construcción de templos y la aparición de una clase noble.

A medida que fue creciendo la población, aumentó la presión para expandirse a áreas menos fértiles. Los habitantes intentaron duplicar los vastos campos de grano que crecían de forma natural en los valles cultivables. Con el paso de los siglos desarrollaron técnicas de riego y aprendieron los fundamentos del cultivo de secano. Abundaron los canales y los conductos de irrigación, y la mayoría de las carreteras importantes iban acompañadas de túneles de irrigación junto al pavimento. Los agricultores aumentaron el terreno de las plantas que ya crecían de forma natural y domesticaron variedades nuevas, como derivados híbridos de trigo y cebada, lentejas, guisantes, dátiles, higos y linaza. Algunos grupos retornaron a la vida nómada y domesticaron los animales nativos del lugar (cabras, ovejas, bovinos y cerdos). Otras tribus nómadas penetraron en la zona y vivieron del saqueo o adoptaron aquel nuevo estilo de vida. La presencia de bandidos y piratas del desierto ayudó a impulsar la fundación de núcleos urbanos defensivos.

Con el crecimiento de las ciudades se fundaron templos, se desarrolló la escritura, se formalizó el comercio entre los centros urbanos y las culturas externas, se organizó un ejército permanente y floreció la especialización artesanal. Esta civilización continuó desarrollándose hasta que Akhórahil, el Hechicero Ciego (uno de los nueve nazgûl) comenzó su conquista de Sirayn en 1929 S.E. Ordenó a sus generales que arrasaran todas las ciudades que opusieran resistencia, y la única ciudad que no se opuso a los planes de ocupación del Hechicero Ciego fue el puerto marítimo de Túl Harar, por lo que es la única de todo Sirayn que ha estado habitada desde mediados de la Segunda Edad sin interrupción.

A principios de la Tercera Edad, algunas tribus haradan del norte repoblaron los valles fluviales y fundaron campamentos a lo largo de la falda norte de las Tûr Betark (Ta. "Montañas Amarillas"), al sur de Harad. El descubrimiento de fructíferos yacimientos y recursos minerales y el desarrollo de nuevas rutas comerciales dieron lugar a una sociedad muy próspera. De nuevo, se fundaron pueblos y aldeas a lo largo de los ríos principales, y reinó la paz. Sin embargo, esta prosperidad duró poco. Poco después del 1100 T.E. algunos orcos y demonios del sur se apoderaron de las minas y asediaron las ciudades y aldeas más cercanas a las Tûr Betark. Para el 1175 T.E., incluso la ciudad de Túl Isra, refundada poco tiempo atrás, había caído ante las hordas del sur. En la primavera de 1201, Obed I, del clan Másra, reunió a los pueblos de Chennacatt, Isra y Kirmlesra y emprendió la tarea de recuperar las tierras perdidas. Blandiendo la famosa Hoja de Másra, una espada transmitida de generación en generación en su clan, y la Visera de Sirayn, una reliquia sagrada dedicada al Amo de las Arenas (Tarkarun-i-Másra, es decir, Manwë), la campaña de Obed fue todo un éxito. Recuperó todas las tierras, a excepción de algunas minas al sur. Obed cayó durante el último enfrentamiento cerca del Pico de la Cabeza de Caballo y allí fue enterrado. Desde entonces, no se han vuelto a ver ni la Espada ni la Visera.

Varios Tarb han ascendido al poder en Túl Isra desde el reinado de Obed. En el 1380 T.E., Bazaud Izain del clan Bulgan (rival del clan Másra) se hizo con la corona y derrocó a los partidarios del clan Másra. El linaje de Bulgan se caracterizó por ser un reinado de sangre y terror. Los pilares de su gobierno fueron los fuertes impuestos, la opresión y los ritos oscuros. En esta época, Tartas Izain se convirtió en Taraskon. Era un hechicero de gran renombre y poder, y recurrían a él en busca de consejo y para controlar al populacho. Los primeros templos dedicados al Silencioso fueron fundados bajo el influjo de Tartas. El régimen de los Bulgan duró hasta 1436, momento en que Bartek Tarn del clan Másra recuperó el trono. Tartas Izain huyó a Charnesra y poco después ayudó a liderar una ofensiva contra Túl Isra. En los años que siguieron, grandes batallas diezmaron las ciudades y aldeas de la zona. En la primavera de 1457, las fuerzas de Charnesra asediaron Túl Isra y destruyeron una sección importante de la ciudad, gran parte de la cual aún no ha sido reconstruida. Las fuerzas de Shuftas Gabar (he-

chicero y gobernante de Charnesra) finalmente se vieron obligadas a retirarse tras los muros de su propia ciudad. Charnesra resistió a los enemigos durante dos semanas antes de que los guerreros y magos de Tûl Isra atravesasen las defensas. Salvo la Alta Ciudadela de Shuftas Gabar, la ciudad fue saqueada. Se rumorea que los poderes de la oscuridad aún protegen la fortaleza.

La paz reinó durante casi 100 años, hasta que el clan Bulgan dio un sangriento golpe de estado en Tûl Isra. Tras consolidar la posición en los territorios circundantes, el poder de los Bulgan aumentó. De las seis ciudades restantes, todas cayeron ante los ejércitos de Tûl Isra a excepción de Tûl Harar. Los problemas de logística y la calidad de la marina haran le valieron la victoria al puerto marítimo. Mientras el pueblo de Sirayn buscaban al legítimo heredero al trono, se hacían planes para conquistar este importante emplazamiento.

⊕ 17.2 la cuenta de ⊕ Los años

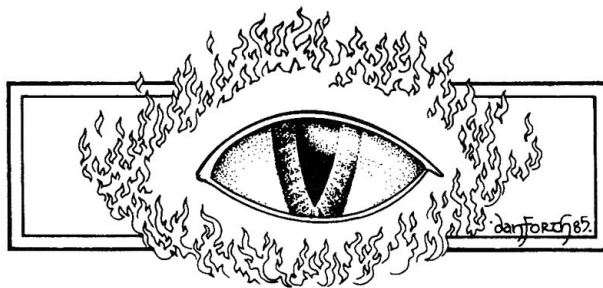
Las tierras del Gran Harad llevan milenios ocupadas y en ellas se han alzado y han caído numerosas dinastías. A continuación, se adjunta una cronología según el Calendario del Reino de Gondor que comprende la Segunda y la Tercera Edad, y que incluye acontecimientos importantes en la historia de Sirayn y las tierras circundantes. El calendario de Sirayn comienza en 1201 T.E. durante el gobierno de Obed I. La unificación de los pueblos de Chennacatt, Isra y Kirmlesra que llevó a cabo creó la entidad política de Sirayn a partir de una mera proximidad geográfica.

SEGUNDA EDAD

- 1-100 aprox.: Los pueblos de habla apysaica se desplazan a los fértiles valles fluviales de Sirayn y los colonizan.
- 450 aprox.: Los pueblos, ya asentados, comienzan a construir ciudades en Chennacatt e Isra.
- 600 aprox.: Trece ciudades independientes y autónomas son fundadas a lo largo del río Sîresha y sus afluentes.
- 1211: El Pueblo de Bávor funda la ciudad de Mablad-dûm en el centro de las Montañas Amarillas.
- 1929: A principios de año el Hechicero Ciego ataca Baud Selen. A finales de año todo Chennacatt ha caído ante sus fuerzas ciryatandanas.
- 1930: Akhôrahil, el Hechicero Ciego, envía a su general Wyatan a conquistar Isra y las tierras del este.
- 1933: A principios de año Rask y Tûl Isra caen ante las fuerzas de Wyatan, y más tarde, sucumbe Tyarett.
- 1935: Las fuerzas de Wyatan atacan la ciudad de Charnesra. Las fuerzas combinadas de Charnesra y Tûl Harar consiguen ganar la batalla a costa de la propia ciudad, que quedó en ruinas en el proceso.
- 1940: Wyatan vuelve a reunir sus tropas y comienza una campaña de 59 años contra Tûl Harar y Harshandat.
- 1979: Los nómadas de Kirmlesra se someten a Akhôrahil tras diez años de disputas internas.
- 1995: La rendición de Tûl Harar presagia la caída de Harshandat.
- 1999: Harshandat cae un día antes del nuevo milenio. El Hechicero Ciego coloca gobernadores en cada provincia y ciudad y comienza a gobernar en el sur.
- 2280: Un ejército númenóreano derrota a Akhôrahil y arrasa su capital. Éste huye a Mordor.
- 2281: Los pueblos de Sirayn y Hashandat se alzan y derrocan a sus gobernantes. En el proceso dos de las ciudades restantes, Isra y Chennacatt, son destruidas, y sólo Tûl Harar permanece en pie.

TERCERA EDAD

- 83: Tûl Isra es refundada por miembros del clan Másra, de la Tarnet Bazain (Ta. "Isla Desértica de Arenas Rojas").
- 93 aprox.: Se reconstruyen Tyarett y Charnesra.
- 115 aprox.: Comienza la reconstrucción de las ciudades de Chennacatt.
- 400 aprox.: Se construyen en Sirayn los primeros templos Tayee.
- 550 aprox.: Un grupo de jóvenes esclavos transportados desde el norte de Endor se escapan en las Tûr Betark, y forman un grupo en las montañas llamados los danac.
- 777: Nâr y sus seguidores fundan la ciudad de Nârad-dûm. Creen que la ciudad nunca caerá dadas las circunstancias de su fundación.
- 1051: Akhôrahil se desplaza a la fortaleza de Ny Chennacatt. Desde este bastión, comienza a hacer planes para reconquistar el sur. Reúne orcos y demonios para formar su ejército.
- 1103: Las fuerzas del Hechicero Ciego arremeten contra Sirayn. Las ciudades de Isra y Chennacatt son atacadas. Nârad-dûm cierra sus puertas al mundo exterior.
- 1111: Los enanos mablad fundan la ciudad de Llamaneagra.
- 1201: Obed I del clan Másra une a los pueblos de Sirayn y destruye la horda del sur. En la batalla recibe la ayuda del pueblo de Nâr. Primer año del calendario siraneo.
- 1350: Tartas Izain nace en Isra.
- 1380: El clan Bulgan, liderado por Bazaud Izain, seguidor de Akhôrahil, se apodera del gobierno de Tûl Isra por medio de un sangriento golpe de estado.
- 1385: Tartas Izain se convierte en Taraskon de Tûl Isra.
- 1397: Por primera vez se ven templos dedicados al Silencioso en las ciudades de Sirayn.
- 1436: El clan Másra recupera el poder y libera Tûl Isra.
- 1457: Las fuerzas de Charnesra atacan Tûl Isra. Son derrotadas y obligadas a retirarse detrás de sus propias murallas por las fuerzas combinadas de Tûl Isra y Tyarett. Charnesra es destruida en el proceso. Tartas Izain y Shuftas Gabar escapan.
- 1555: El clan Bulgan se hace de nuevo con el poder en Tûl Isra mediante otro sanginario golpe de estado.
- 1526: Por primera vez se ve merodeando por Sirayn a los Custodios de la Llama Verdadera.
- 1557: El Tarb de Tûl Isra comienza una campaña para conquistar las otras ciudades. Durante los siguientes veinticinco años caen Rask, Tyarett, Baud Selen y Tartaust por este orden.
- 1578: Las disputas internas detienen el avance de las fuerzas de Tûl Isra.
- 1629: Tartas Izain vuelve de nuevo al poder en Tûl Isra.
- 1640: El populacho se alza de nuevo contra el gobierno Bulgan y derroca el gobierno. El clan Másra vuelve al poder, y Akhôrahil se prepara para regresar a Mordor.
- 2858: Jenna Chy de Saré conquista la ciudad portuaria de Tûl Harar.



18.0 LA TIERRA DE SÎRAYN

El territorio de Sîrayn puede dividirse en cinco áreas principales: Isra, Kirmlesra (que incluye las colinas del mismo nombre y el Darad Kirm), la costa y el bosque orientales (el Sára Bask), la llanura de Chennacatt, y las Tûr Betark (Ta. "Montañas Amarillas"). El río Sîresha pasa por todas ellas y mide 960 kilómetros desde el nacimiento en las Tûr Betark hasta la desembocadura en la Bahía de Ormal. Las secciones que aparecen a continuación describen el clima y las peculiaridades geológicas de Sîrayn.

18.1 clima

Las zonas desérticas del norte de Chennacatt e Isra (el Haradwaith) son muy inhóspitas. Es un área calurosa, donde las temperaturas ascienden por encima de los 37 grados durante el día, seguidas de un descenso de entre 2 y 10 grados por la noche. Cerca de la costa y en los fértiles terrenos del sur el tiempo es igual de caluroso, pero la tierra puede cultivarse gracias a la abundancia de precipitaciones procedentes de las montañas y el deshielo, y a la presencia de los ríos. Las Tûr Bertark son muy altas (más de 3000 metros) y cuentan con un entorno auténticamente alpino. Los sîrani tienen tres estaciones básicas: Sadayn (Ta. "crecida"), Kramask (Ta. "siembra") y Bauag (Ta. "canalización"). Como quiera que el clima es seco, las estaciones se basan principalmente en la configuración climatológica de la cercana cordillera. El mes de Tarsk da comienzo a la estación de Bauga, cuando comienzan las precipitaciones en los picos de las Tûr Betark y los wadís de Isra y Chennacatt dejan de estar secos. Las montañas reciben las lluvias más abundantes durante Hirain, Tarsas y Tars, antes de que las precipitaciones vuelvan a disminuir. En el mes de Magaub, cuando la pluviosidad comienza a descender, las temperaturas cálidas funden los glaciares y derriten las zonas nevadas, y estas aguas se combinan con la lluvia para dar lugar a la crecida anual del Sîresha y sus afluentes, lo que inicia la estación de Sadayn. El deshielo de los glaciares y la nieve sigue a buen ritmo durante el mes de Gerzaud y luego disminuye hasta casi detenerse del todo. Cuando se retiran las aguas de la crecida, los sedimentos fértiles depositados por el río comienzan a regenerar el suelo, y Kermask, la estación de siembra y cosecha, comienza en el mes de Sain. Los doce meses del año se basaban originalmente en el calendario élfico. El mes Nawain de éste se corresponde con el mes sîreano de Tars, el primero del año, en invierno. Los nombres de los meses en élfico son Narwain, Mîmi, Gwaeron, Gwirth, Lothron, Nôrui, Cerveth, Úrai, Franneth, Hithui y Girithron.

18.2 geografía

Gran parte del norte de Sîrayn está cubierto de arena. Sólo los oasis y valles fluviales dispersos por el territorio son aptos para la vida humana. El Tarnet Bazain, hogar del clan Másra, es uno de los emplazamientos habitados entre el Sîresha y Tûl Póac, al norte. Los territorios al sur son más fértiles. Todo el territorio del Gran Harad está horadado por canales y wadís secos, y los infrecuentes chubascos producen inundaciones de corta duración que discurren con gran estruendo por estas grietas en Kirmlesra, mientras que la crecida anual debida al deshielo de las Tûr Betark hace que se llenen los cauces de Chennacatt e Isra de manera estacional. Las siguientes secciones describen con mayor detalle las regiones y ecosistemas más destacables del Gran Harad.

TABLA CLIMÁTICA DE SÎRAYN

Mes	Sára Bask	Kirmlesra	Tûr Betark	Isra	Chennacatt
1 Tars	10-18 Lluvia mod. †	7-13 Seco	(-9,5)-2 LI/N mod. †	7-18 Lluvia mod.	(-1)-10 Lluvia mod.
2 Tarett	15,5-21 Lluvia mod.	10-18 Muy seco	(-7)-4 LI/N mod.	13-18 Lluvia mod.	2-13 Seco
3 Magaub	15,5-24 Lluvia mod.	15,5-27 Muy seco	(-1)-7 Lluvia mod.	13-21 Seco	4-15,5 Seco
4 Mauz	18-27 Seco	21-32 Muy seco	4-13 Lluvia mod.	18-27 Seco	7-21 Seco
5 Gerzaud	21-29,5 Seco	29,5-40,5 Muy seco	10-18 Seco	24-32 Seco	15,5-24 Seco
6 Sain	24-32 Seco	38-49 Muy seco	13-21 Seco	27-38 Seco	18-29,5 Muy seco
7 Haub	27-35 Muy seco	38-49 Muy seco	15,5-27 Muy seco	29,5-38 Muy seco	21-32 Muy seco
8 Nantain	27-35 Muy seco	32-40,5 Muy seco	15,5-27 Muy seco	29,5-38 Muy seco	21-35 Muy seco
9 Maskar	24-32 Seco	21-32 Muy seco	13-24 Seco	27-35 Seco	15,5-29,5 Muy seco
10 Tarsk	18-27 Seco	18-27 Muy seco	10-18 Lluvia mod.	21-27 Seco	10-21 Muy seco
11 Hirain	15,5-21 Lluvia mod.	15,5-21 Seco	(-1)-7 LI/N mod. †	15,5-24 Seco	2-15,5 Seco
12 Harsas*	13-18 Lluvia mod. †	10-15,5 Seco*	(-7)-4 Normal*	13-21 Lluvia mod.	(-1)-13 Lluvia mod.

† = 2% de probabilidad de gran tormenta (huracán)

* = 4% de probabilidad de tormenta fuerte, lluvia torrencial o tornado

LI/N = Lluvia / Nieve

Temperatura: Expresada en grados centígrados. Por la noche puede hacer más frío de lo que indica el valor menor, sobre todo en verano. En el desierto y las montañas las temperaturas pueden descender entre cuatro y diez grados, o más. Recuerda que la gente de a pie no sabe la temperatura exacta: para ellos hace frío, calor o un día normal. Para calcular las temperaturas en cotas más altas, resta medio grado por cada 100 metros por encima del nivel del mar.

Precipitaciones: Se refiere a la probabilidad porcentual de que caiga lluvia o nieve cada día. Durante los meses de invierno (Tarsas, Tars, Tarett y Magaub) en las montañas, si hay precipitaciones, también habrá una alta probabilidad de que sea nieve.

Muy Seco 1-2%

Seco 3-10%

Lluvia Mod 15%; parcialmente nuboso

LI/N Mod 5% nieve; 2% cellisca; 8% lluvia; parcialmente nuboso

Normal 25% lluvia; parcialmente nuboso

Lluvioso 40% lluvia; nuboso

18.2.1 EL RÍO SÎRESHAS

El Sîresha nace en las Tûr Betark, en el imponente Cañón de Kárascon, al sur de Ny Chennacatt, la fortaleza secreta del Rey de las Tormentas. El agua del deshielo de dos glaciares, así como las lluvias torrenciales que caen en los picos montañosos, alimentan su cauce superior creando una rápida corriente. El color amarillento del agua se debe al sedimento amarillo, o loess, erosionado de los barrancos de las Tûr Betark. Durante Sadayn, la estación más húmeda, los viajeros que recorran las laderas al este de Ciryatandor deben desviarse al norte, al Mára Gaib (Ta. "Puente de los antiguos colonos") para cruzar el Sîresha, que durante esta época está rebosante de agua por la crecida. Esta magna obra de ingeniería cruza el río en su zona más estrecha, entre Tartaust y Baud Selen.

Tras descender 68 metros en los Skára Riskál (Ta. "Rápidos de los Dientes del Espectro"), al río se le une en Tartaust un pequeño afluente, y se ensancha hasta discurrir suavemente por el borde de un amplio desfiladero. La corriente transcurre con rapidez por simas horadadas en las mesetas y promontorios de roca, además de por las vastas llanuras de matorrales típicas de Chennacatt. Al llegar a Rask, antes de que el Maudar añada su caudal al Sîresha, el río cae por los Skára Sársus (Ta. "Rápidos de la Garganta del Puma"), la última zona de aguas rápidas que impide la navegación por el tramo superior del Sîresha.

El bajo Sîresha es una corriente mucho más tranquila, que fluye entre riberas bajas y serpentea con curvas cada vez más pronunciadas a medida que se aproxima a la bahía de Ormal. Vuelve



a estrecharse en las ruinas de Charnesra, en donde las inusuales formaciones rocosas del río crean contracorrientes letales y un canal que obstruye el tráfico fluvial. Los aventureros jóvenes y atrevidos hacen frente en ocasiones a los remolinos de la corriente, pero los viajeros prudentes y los mercaderes que van en barcas siguen usando el viejo canal que atraviesa las ruinas para que sus embarcaciones no se hundan.

El gran bosque a las afueras de Isra, el Sára Bask, crece junto al río y sobre la orilla sur asoma la vegetación achaparrada y los árboles robustos. Varias Torbusaud (Ta. "Cortezaverde"), lentas barcas de recolectores de plantas, patrullan esta sección del Siresha para que los trabajadores puedan recoger eficazmente su botín del bosque mientras aún se mantienen a flote. El perezoso río Sísir fluye entre troncos de los famosos árboles *bausk* (célebres por sus extrañas ramas en forma de tirabuzón) del bosque para unirse al Siresha. Las corrientes combinadas se vierten en la Mard Isauba, una lengua de tierra de la Bahía de Ormal, en Túl Harar.

18.2.2 ISRA

Isra es el granero de Sirayn. Sus campos de leves ondulaciones se alzan poco a poco desde el río Siresha y el Sára Bask hasta las estribaciones de las Túr Netark, con una elevación media que va de los 230 a los 300 metros. Con el paso del tiempo, los suelos de Isra se formaron a partir de materiales erosionados de las montañas al sur. Antes de que cambiasen los patrones climáticos, la región era más exuberante que hoy en día, y se formó una capa profunda y amarillenta. Isra se divide en dos zonas: los valles fluviales del Maudar y el Sísir, y de los dos, el del Sísir es el más fértil, con precipitaciones más frecuentes y una capa de tierra productiva más profunda.

A cada orilla del Siresha sólo puede usarse para cultivo una estrecha franja de tierra. Lejos de los ríos es imposible plantar nada sin recurrir a un riego intensivo. En algunas zonas se han construido canales para llevar agua a los campos desde los ríos, y en otras, los pozos proporcionan la humedad. Isra y Chennacatt están en el interior y no se benefician de las lluvias costeras de la Bahía de Ormal. También se encuentran en la "sombra pluvial" de las Túr Betark y no reciben precipitaciones del sur. Los ríos y

corrientes que fluyen por Isra obtienen sus aguas de los glaciares en deshielo y el agua procedente de la lluvia en las montañas.

Isra linda con el Bru Isra al oeste, las Túr Betark al sur, el Sára Bask al este y al norte con el Sírasha. Cuanto más lejos se viaje en dirección oeste y norte, más inhóspito se vuelve el terreno. Al este, en el Sára Bask, la precipitación media es de 380 milímetros, mientras que en los años más húmedos en el Bru Isra se recogen menos de 125 milímetros.

18.2.3 EL SÁRA BASK

El Sára Bask es un vasto bosque quemado por el sol, que se extiende desde la unión de los ríos Siresha y Sísir hasta la costa de la Bahía de Ormal. Está situado en las faldas montañosas de las Túr Betark y se mantiene gracias a la humedad que proviene de ellas. En las faldas florecen especies resistentes de árboles adaptadas a la intensa luz solar de la región, como el alcornoque, el olivo y la higuera, además de la datilera. Arbustos igual de recios crean una espesura impenetrable entre sus troncos. En las depresiones donde las aguas del río Siresha se ven atrapadas y estancadas durante varios meses medran manglares, mientras que magnolias y sauces ocupan las orillas mejor irrigadas y los bancales dentro del Sára Bask. Cocoteros, palmeras de *marauha* y de *sak* crecen profusamente a lo largo de la costa de la Mard Isauba. Palmas enanas marcan el borde occidental del bosque, donde los duraderos suelos de Isra nutren campos cultivados a lo largo del Sísir. Árboles caducifolios de hoja acicular o ancha llenan las zonas más altas del Sára Bask, y dan paso a las píceas sáranas y tasab en las cimas de las montañas.

18.2.4 KIRMLESRA

Kirmlesra está formada por dos zonas muy diferentes pero igual de desoladas: el Dalad Kirm y las Colinas Kirmlesranas. Estas regiones, las más inhóspitas de Sirayn, tienen terrenos sin una gota de agua y desprovistos de vida que hacen que los viajes a través de Kirmlesra resulten traicioneros. Sólo medran los orcos del desierto y los animales adaptados a este tipo de páramo infértil. Los patrones de pluviosidad de Sirayn proporcionan muy poca humedad regular en la zona, aunque las tormentas invernales dejan caer entre 50 y 75 milímetros de lluvia en tan sólo unas horas, y causan peligrosas riadas.

El Dalad Kirm está situado al oeste de las Colinas Kirmlesranas, y llega hasta el Né Tava (Ta. "La Cacerola") y el Espejo de Fuego, al norte. La llanura es bastante lisa, y la mayor parte de la porción oriental está cubierta de arena. La escasa lluvia que consigue pasar las colinas raras veces moja la tierra. La temperatura de este lugar es la más calurosa de Sirayn, y llega a los 48 grados en el abrasador sol de mediodía estival. Entre los nómadas se dice que bajo el sol del Dalad Kirm se puede cocer un huevo sin fuego. La zona occidental del Dalad Kirm (al norte de Chennacatt) es de apretado barro cocido. Su superficie pulimentada se extiende sin interrupción alguna en innumerables grietas hasta el horizonte. Si no se sabe dónde están los escasos oasis, ningún viajero puede sobrevivir a un viaje por la llanura reseca.

Las Colinas Kirmlesranas son un laberinto de piedra erosionada, una región desértica en la que crece poca vida vegetal. Aunque cae más lluvia en las colinas que en las tierras del norte y el oeste, el suelo entre los promontorios rocosos es muy alcalino, lo que hace que la tierra no sea cultivable. Cactus, recias hierbas y arbustos espinosos salpican la poco profunda arcilla a la sombra de los ominosos monolitos de piedra. Abundan los puentes naturales y los enormes monumentos de piedra de veta rojiza. El río Siresha separa las agresivas colinas y el desierto de Kirmlesra de las tierras cultivables del sur. Al norte de las orillas del río, más allá de la franja más inmediata de tierra irrigada, el ojo sólo alcanza a ver mesetas sin vida o llanuras infinitas. Las inhóspitas tierras de Kirmlesra se funden con las cambiantes arenas de Haradwaith, que se extienden muchos kilómetros al norte hacia Umbar, y hacia el Raj y el mar al oeste.

18.2.5 CHENNACATT

Chennacatt ocupa una meseta baja al sur del río Sîresha que se eleva entre 150 y 300 metros por encima del nivel del agua. El terreno es muy liso y se extiende al sur desde el Sîresha y las Tûr Betark hasta el este, en el Bru Isra. La meseta se formó a principios de la Primera Edad cuando un gran volcán (al suroeste del Bru Isra) entró en erupción y fue llenando lentamente de piedra fundida la zona que antes era la llanura de Chennacatt. El único accidente geográfico que interrumpe la meseta es un afluente del Sîresha superior. La mayoría de la orilla sur del río está flanqueada de barrancos. El ramal oriental forma un largo desfiladero que se extiende al sur desde la ciudad de Tartaut. El ramal occidental fluye entre la meseta y las Tûr Betark, y en su cabecera, los escalones tallados en la montaña forman el impresionante bastión secundario de Akhôrâhîl.

La meseta, poco poblada, recibe al año una media de 75 milímetros de lluvia. Durante la estación de la crecida (Sadayn), pequeñas charcas contienen el agua hasta comienzos de verano (bajo la meseta hay capas de roca no porosa). La temperatura es de 5 a 10 grados más fría que en las tierras bajas del sur. A pesar de la falta de lluvia, hay agua en pequeñas charcas y pozos artesianos que salpican la meseta. Las únicas zonas fértiles de Chennacatt se encuentran junto al Sîresha. Hay algunas granjas en la propia llanura, pero los campos producen magras cosechas. Sólo florecen hierbas cortas, cuya abundancia hace que la llanura sea muy apreciada como terreno de pastos para ovejas y cabras.

18.2.6 LAS TÛR BETARK

Los picos de las Tûr Betark se alcanzan unos 3.000 metros en los cielos sureños. Esta cadena montañosa es el extremo oriental de las Montañas Amarillas (S. "Ered Laranor", Q. "Orolanari") y aísla Sîrayn de las tierras del sur. Existen pocos pasos seguros para viajar al sur de Endor, y sólo se emplea una ruta de comercio conocida. El promontorio más notable de la zona, Ghabaras (Ta. "Pico de la cabeza del caballo") es el más alto de esta zona de la cordillera, y en su subsuelo se encuentran las minas más abundantes.

La composición mineral de las Tûr Betark es similar a la del resto de la cadena montañosa. Cuarzo, feldespato y mica predominan en estos antiguos riscos volcánicos. Los minerales hacen que las cimas parezcan brillar con la luz del alba. También pueden encontrarse rocas sedimentarias y metamórficas en las laderas del norte y del sur. Mármol, pizarra y gneis marcan los límites entre las capas volcánicas y sedimentarias, pueden contemplarse colores espectaculares en las zonas expuestas de la roca. Al ir hacia el norte, desde las Tûr Betark al desierto, el color del suelo y la arena cambia pasa del amarillo al rojo, y todos los meses nieva en los picos más elevados. El cambio de clima de las Tûr Betark se agradece después de sufrir el ambiente desértico. Las temperaturas en los valles superiores rara vez superan los 21 grados en verano, aunque en invierno no suele quedar por debajo del punto de congelación del agua. Como ocurre en cualquier región montañosa, la temperatura nocturna es mucho más fría que durante el día. En años especialmente fríos, puede que se forme hielo en aguas estancadas incluso durante los meses de verano.

Las Tûr Betark tienen el clima más frío de Sîrayn. El aire húmedo y caliente del Haragaer (S. "Mar del Sur") se alza rápidamente y produce precipitaciones en las faldas del sur y los picos más altos de la cadena, lo que alimenta en abundancia las corrientes y los ríos de las faldas septentrionales. Aunque la lluvia escasea en la cara norte de los picos, en la cara sur cae una media de 1.900 a 2.500 milímetros al año, y todos los meses nieva en los picos más elevados. El cambio de clima de las Tûr Betark se agradece después de sufrir el ambiente desértico. Las temperaturas en los valles superiores rara vez superan los 21 grados en verano, aunque en invierno no suele quedar por debajo del punto de congelación del agua. Como ocurre en cualquier región montañosa, la temperatura nocturna es mucho más fría que durante el día. En años especialmente fríos, puede que se forme hielo en aguas estancadas incluso durante los meses de verano.

19.0 FLORA Y FAUNA

Los ecosistemas de Sîrayn son muy variados, y van desde el áspero desierto del norte a los soleados bosques del Sára Bask, y la diversidad de ambientes permite que haya una gran variedad de vida salvaje. En las zonas desérticas, los animales y plantas son similares a los del resto del Haradwaith, y sólo en las fértiles tierras del sur hay alguna diferencia importante con respecto a la escasa vida desértica. A continuación, se describen algunas plantas y animales autóctonos.

19.1 Kîrmlesra

Kîrmlesra es la región más inhóspita de Sîrayn. A pesar de sus rigurosas condiciones, entre los yermos y llanuras secas del oeste florece una sorprendente cantidad de vida. Toda la vida silvestre se ha adaptado para encontrar y conservar el agua. Por ejemplo, el quaquam (ratón del desierto) no necesita agua para vivir, sino que obtiene toda la humedad que necesita de las semillas que consume. Otros animales e insectos toman el agua de las escasas lluvias y del rocío matutino. Las plantas de Kîrmlesra tienen raíces profundas, y suelen ser pequeñas y espinosas. Algunas especies de pasto crecen en los yermos, y todos son duros, correosos y rara vez se alcanzan más de 30 centímetros. En la ladera norte de las colinas crecen pequeños arbustos espinosos, en pequeños grupos. En los suelos alcalinos entre los promontorios rocosos sólo crecen algunas plantas muy duras y escasas en número.

Cashdir: Esta diminuta flor desértica crece en los yermos de Kîrmlesra. Florece por la noche tras las lluvias intensas de finales de primavera, y es famosa por su capacidad para contrarrestar los efectos de venenos que disminuyan la fuerza (nivel 4), aunque produce efectos secundarios como euforia o un leve picor en el cuerpo. La cashdir es algo adictiva, una adicción que se presenta con síntomas como somnolencia y cierto tono amarillento en el blanco de los ojos. Los haradrim del norte llaman a estas flores "argsbargies".

Culkas: Se trata de una suculenta de porte rastrero que crece en las colinas de Kîrmlesra y en el Bru Isra. Es una herbácea muy beneficiosa para todo aquel que viaje por el desierto, y sus hojas alivian muy bien las quemaduras: aplicadas frescas curan incluso la peor de las quemaduras, tanto mágicas como mundanas. Además no crea ningún tipo de adicción y puede ser usada cuando sea necesario sin perjuicio alguno.

Gariig: Un pequeño cactus que crece por todo Kîrmlesra. Se emplea para curar heridas (debidas a contusiones). Debe recogerse de noche, pelarse y mantenerse húmedo. Si no se seca, conservará todas sus facultades durante un mes; tras ese plazo irá perdiendo potencia a razón de un 10% cada semana, hasta volverse inútil. Debe consumirse la pulpa del interior para conseguir el efecto completo (recuperar 30 puntos de vida). El gariig es ligeramente adictivo.

Al igual que las plantas, los animales de Kîrmlesra subsisten con relativamente poca agua. Consiguen la humedad del rocío, de las lluvias y de los escasos e intermitentes manantiales. Estas especies viven en pequeñas madrigueras, o en los campos de hierba y arbustos, y son tan resistentes como las tierras que les rodean.

Los insectos frecuentan las cimas de las colinas, donde el frescor matutino produce condensación, mientras que los animales consiguen la humedad de las plantas o comiendo semillas e insectos. Al contrario que en las áreas más benignas de Sîrayn, la mayoría de los animales que habitan Kîrmlesra son incomedibles o peligrosos.

Izhta: El veneno de esta serpiente se aprovecha para elaborar (tras un proceso de fermentación secreto) un licor de alta graduación llamado Lágrimas de Izhta. Un solo trago puede emborrachar incluso a las personas de constitución más fuerte. Esta bebida



se sirve en viales muy alargados, que contienen alrededor de 7 mililitros de licor. Se bebe de un trago, seguido normalmente de una cerveza para combatir el efecto astringente de la bebida. Algunas personas han llegado a morir al cerrarse su tráquea y asfixiarse. El veneno se usa también para curar daños por insolación; se extrae mediante un proceso especial, y una vez puesto sobre los ojos, cura incluso los peores casos de insolación.

Juthjuth: Se trata de un escorpión que puede encontrarse por todo el territorio. Es muy venenoso y temido por todos los viajeros de Kirmlesra. Su color es rojo brillante, y puede llegar a crecer hasta algo más de 5 centímetros. Su picadura causa locura (hasta 2 años), y puede llegar a ser mortal. Las personas que han sobrevivido a dicha experiencia nunca vuelven a ser los mismos. El veneno del juthjuth es de nivel 2.

Quaquam: Este ratón del desierto es venerado por todos los nómadas que recorren sus extensiones. Vive en los ambientes más secos y no necesita agua alguna. Toda la humedad que necesita la obtiene de las semillas que consume. Los nómadas dicen que trae mala suerte dañar a un Quaquam.

Wuflila: Esta ave, un estornino del desierto, es una de las mayores bendiciones para los viajeros. Lo llaman "Ojos del Amo", y vuela en círculos sobre cualquier fuente cercana de agua.

19.2 ÍSRA

Isra es una zona semiárida, aunque fértil, que cuenta con una interesante selección de animales y plantas. Los patrones climáticos y la ausencia de lluvias abundantes han dado lugar a un área con poca diversidad de vegetación. Algunas especies de cereales salvajes crecen cerca de zonas vírgenes; estas matas permitieron a los asentamientos cercanos desarrollar la horticultura y la civilización urbana. La escasa precipitación media, unida a la poca escorrentía de las Tûr Betark, impide la formación de bosques extensos como el Sâra Bask, pero proporciona suficiente hume-

dad para que aparezcan herbáceas y leguminosas comestibles. Los pequeños tallos *shuftas*, grupos de gramíneas como el trigo o el mijo y la nuez *fragraub*, así como las legumbres *mezikast* y *karnet* crecen por toda la tierra de Isra. Las doradas flores *isaba*, las matas de *tulgan* (de color verde oscuro), y pequeños árboles achaparrados como el olivo o la higuera también son comunes en ciertos lugares. A lo largo de los ríos pueden encontrarse árboles más altos y vegetación más espesa, con gran variedad de especies.

Boswilia: Una resina emparentada con el mur que se usa para elaborar incienso y perfumes. El incienso se usa por todo Sirayn en ceremonias religiosas, y también se exporta a países extranjeros para su uso en rituales espirituales y para preparar a los muertos que van a ser enterrados.

Mur: El mur es una resina aromática gomosa, recolectada de matorrales autóctonos de Isra. Esta emparentada con la boswilia y la mirra, y es relativamente infrecuente y difícil de encontrar. Cuando la resina está seca se puede elaborar con ella una infusión que permite conservar la vida. Sólo algunos herboristas habitantes de Sirayin conocen el proceso para preparar la infusión.

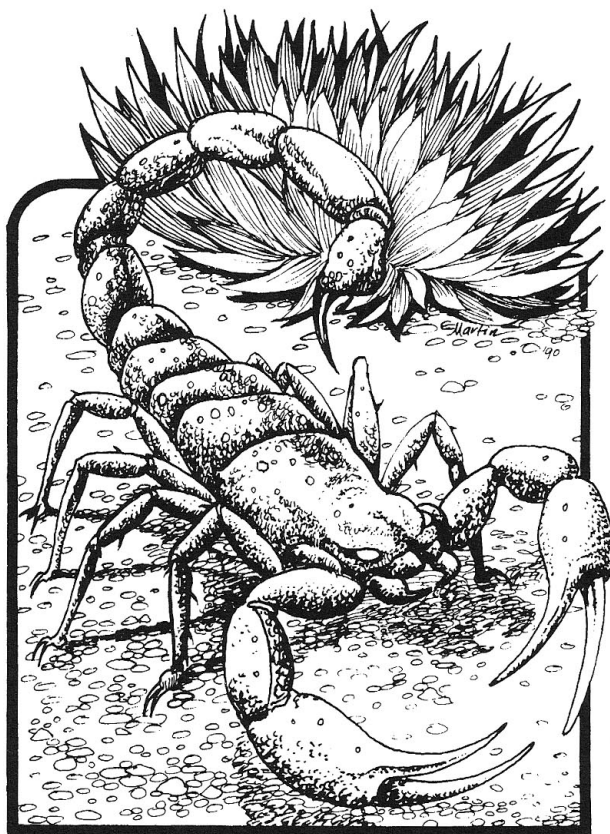
Kaktu: La flor blanca de esta planta es muy venenosa. Si una persona ingiere sus pétalos pierde la sensibilidad de sus extremidades. Si se hierva la flor y se concentra el líquido, se puede elaborar un veneno que reduce la destreza de la víctima. El efecto es permanente a no ser que se administre un antídoto. La parálisis resultante impide cualquier tipo de movimiento.

Klagul: El klagul otorga temporalmente la cualidad élfica de la infravisión a los humanos. Los brotes de la planta han de recogerse antes de que empiece a florecer. A continuación tiene que secarse lentamente para que mantenga sus propiedades. Antes de usarse, debe cocerse con agua clara, y luego ha de beberse la infusión antes de que pasen 5 minutos. Sin embargo, si el brote se come junto con la bebida puede causar ceguera. Los efectos suelen durar de 5 a 6 horas. Si se toma más de 2 veces por semana es algo adictiva. El desgraciado que se vuelva adicto debe beber la infusión cada día o perder la visión durante 1 a 2 semanas.

La fauna, al igual que la flora, también cuenta con gran diversidad de especies. La preponderancia de ovejas, gacelas y onagros sirvió de catalizador para que los colonos apysaicos de la Segunda Edad domesticaran ganado. En cualquier caso, los animales domesticables no son las únicas especies que prosperan en Isra. Grandes depredadores como leones, perros salvajes o buitres pueden estropear un hermoso viaje de placer. Aunque se suelen alimentar de ganado y de caza menor, en años de escasez pueden llegar a cazar animales domésticos o humanos. Algunos de los animales gregarios que aún se mantienen salvajes son los antílopes y las gacelas en las praderas, y el carabao cerca de los ríos.

Latava: Este gran felino es el principal depredador de Isra. Caza principalmente durante el día, y es muy territorial. El latava (A. "León") es temido por la mayoría de viajeros debido a su tamaño y ferocidad. Estas bestias forman manadas llamadas *chaudu* (Ta. "Orgullos") que cazan en áreas específicas. Normalmente un macho atraerá a unas cuantas hembras para formar un harén. Los machos jóvenes se unen a un *chaud* hasta que crecen y forman uno propio, o hasta que se quedan con el harén de un latava anciano.

Lisica: Este pequeño zorro de grandes orejas, aunque es autóctono de Isra, está emparentado con zorros similares del resto de Harad (como el animal del mismo nombre del capítulo *El Lejano Harad*). Es una captura muy apreciada, y el pelaje rojizo de este zorro se usa como adorno en las ropas sureñas. Se trata de un depredador nocturno que acecha a roedores e insectos grandes, aunque a veces también cava para buscar reptiles. Duerme durante el día, y persigue a sus presas durante la oscura y fresca noche.



⊕ 19.3 el sára Bask ⊕

Numerosos arroyos y riachuelos, alimentados por las lluvias en las cimas de las Túr Betark, riegan las faldas de las colinas cubiertas por el Sára Bask. Las especies que forman el bosque son un grupo selecto, resistente y están habituadas a la intensa luz solar, apenas mitigada por las pocas nubes y las escasas lluvias (aunque en el subsuelo abunda el agua). Higueiras, olivos, alcornoques, datileras, árboles *torbachenna* (que dan un fruto parecido a la aceituna, pero más grande y de color amarillo) crecen en las zonas bajas de las laderas. Gran variedad de arbustos crea marañas de matorral entre sus troncos. Las estribaciones orientales del bosque, a lo largo de la costa, están compuestas de multitud de palmeras: cocoteros, *maraua* (que da un fruto similar al cruce entre una piña y un coco) y *sak* (las fibras de los capullos de las orugas que comen de sus hojas pueden ser hiladas para formar un tejido tan confortable como la seda, y resistente como el lino). En el lindero oeste del bosque, al lado del Sírsis y los campos de Isra, predominan las palmeras enanas. Las depresiones en las tierras cercanas al Síresha, donde las aguas de escorrentía pueden permanecer durante meses, dan refugio a una gran concentración de manglares, mientras que en las orillas de los arroyos hay bosquesillos de magnolias y sauces llorones. Caducifolios de hojas anchas y espinosas como el *muna* y el *baranaud* predominan en las elevaciones más altas. Los frecuentes claros de estas empinadas laderas están cubiertos de hierbas *farain* y tallos *ketakas*, y las cimas lucen rodales de píceas síraneas y de tasab, mientras el musgo *Tauvezin* prospera entre sus raíces.

Las higueras, olivos, datileras y árboles *torbachenna* tienen un valor evidente para mercaderes y comerciantes, aunque las plantas que crecen en el suelo del bosque también llaman la atención. El polen y las esporas son recolectados por habilidosos herboristas de Isra y Chennacat para usarlos como medicinas, para mejorar sus capacidades de combate y como antídotos para venenos. Los yatali-gan, moradores del Sára Bask, cosechan una porción aún mayor de la flora

del bosque para preparar infusiones y bálsamos de curación. Por cada planta beneficiosa hay docenas de variedades peligrosas. Sin el conocimiento de un naturalista, no es recomendable recoger al azar.

Gran parte de las especies utilizadas en la cocina de Sirayn son nativas del bosque. Recolectar estos condimentos puede resultar arriesgado: los animales salvajes y los yatali-gan se suman a los peligros que representan las esporas venenosas y el terreno escabroso. Los comerciantes de especias con más éxito cultivan en Isra híbridos adaptados para suelos más secos en pequeñas parcelas cerca de sus casas. Entre las favoritas se encuentran la almizclada *sinabaud*, el dulce *mantarb*, el fuerte *charbis* y el sutil *rosain*. Algunas de las especias y plantas con usos más inusuales se citan a continuación.

Eddij: Esta baya es muy apreciada en Sirayn. Si su jugo se aplica sobre los ojos de un fallecido en un plazo de 30 días desde su muerte, éste volverá a la vida. Es muy rara, ya que sólo crece junto a los pequeños arroyos de las profundidades del Sára Bask. Sólo los individuos más acaudalados pueden permitirse esta planta.

Copal: El copal es una quebradiza y aromática resina anaranjada, recogida de los árboles *biri* del Sára Bask. Es muy apreciada por los carpinteros, que la usan para elaborar barnices de gran calidad.

Kasia: El kasia causa una ligera sensación de euforia si se usa en grandes cantidades. Esta especia se elabora a partir de los frutos secos molidos del árbol kasia, y se emplea en muchos de los platos de todo Sirayn. Es un artículo de comercio muy popular.

Rud Tekma: Los magos de todo Sirayn buscan los frutos del tekma. Estos frutos aumentan las capacidades mágicas cuando se usan hechizos. Los efectos duran 1 hora, y afectan negativamente al movimiento y al combate cuerpo a cuerpo, pero positivamente a la magia. Este fruto es ligeramente adictivo. Si alguien se vuelve adicto, debe continuar usando la planta o perderá todos sus puntos de poder de 1 a 6 meses.

La abundancia de arroyos en el Sára Bask permite que en la región medre una numerosa población animal. Muchos insectos revolotean de flor en flor cuando las higueras, los olivos y los árboles *torbachenna* están en flor. Los pájaros, reptiles y roedores se alimentan de estos insectos, y a su vez son presa de animales mayores. Algunas de las avispas típicas de las zonas bajas poseen un veneno tan fuerte que las víctimas de su aguijón mueren de un trauma anafiláctico en cuestión de minutos. Sólo los yatali-gan han aprendido a realizar bálsamos para mantener a raya a estas amenazas zumbantes. Algunos de los insectos y las larvas más grandes sirven como manjar en los festines de estos moradores del bosque tan llenos de recursos.

Babuinos, pequeños venados, ardillas, pumas y ardillas listadas se pueden contar entre las especies del bosque. Pequeños pájaros de plumaje marrón con motas doradas anidan en las ramas de los árboles, o se esconden entre las sombras de los matorrales del suelo del bosque. Muchos de ellos son cazados por los yatali-gan como alimento. Solamente el *gacalac* es perseguido por el aspecto metálico del plumaje de tonos dorados, plateados y cobrizos, y unos cuantos son adoptados como mascotas. El zumbido de los insectos, interrumpido a veces por infrecuentes cantos de pájaros, predomina en el Sára Bask a todas horas. Se rumorea que cuando las estribaciones montañosas callan, incluso los espíritus del bosque tiemblan.

A-lori-ma-lau: El a-lori-ma-lau (Y. "Gran gato, gato montés", Ta. "Kársis") es el depredador más temido del Sára Bask. El macho y la hembra de la especie cazan en parejas y pueden acechar a los humanos. Su pelaje es marrón dorado. Los yatali-gan creen que son las garras de los espíritus de los bosques.

Gacalac: Es un pájaro exótico con un plumaje muy brillante. Los mercaderes pueden llegar a pagar hasta 100 monedas de plata por uno vivo. Su plumaje reluce como el oro y la plata y se usa para adornos y decoraciones. La gente tiene gacalac domesticados para enseñarlos y por su hermoso canto.

Kastaba: El kastaba es un pequeño y bronceo sapo venenoso. Sólo con sostenerlo en la mano causa un dolor extremo y provoca un debilitamiento de la constitución de quien lo haga. Si alguien se frota los ojos con un dedo infectado, puede llegar a quedarse ciego. Las secreciones del kastaba pueden usarse para elaborar una pasta que puede matar si se aplica al filo de una espada o una punta de flecha. Si la víctima no muere a causa del veneno, entrará en coma y se quedará ciega permanentemente cuando despierte.

Ru-lani-lapu: El Ru-lani-lapu (Y. "Babuino rojo"; A. "Tangat"; Ta. "Safataub") es un animal sagrado para los yatali-gan del Sára Bask. Moderadamente inteligentes, son muy buenos como mascotas. Algunos ladrones de Sirayn han entrenado a esos simios para hurtar pequeños objetos. Estos babuinos suelen pesar menos de 455 gramos y comen fruta y verdura.

⊕ 19.4 chennacatt ⊕

La flora de Chennacatt es la típica de una meseta semiárida. Predominan las hierbas fibrosas entremezcladas con tojos y ortigas. Se puede recoger el tallo de una especie de hierba particularmente resistente para hacer un duro hilo, excelente para tejer telas robustas. El clima de la llanura no favorece el crecimiento de cosechas comestibles, y los habitantes humanos que se dedican a la agricultura lo hacen cerca del río, y siempre dependen de la irrigación y las crecidas para regar sus campos. Sus cultivos incluyen trigo, cebada y algunas legumbres. La mayoría de las especies fueron importadas de Isra, aunque unas pocas (las menos) fueron domesticadas a partir de variedades locales.

Kafe: Esta planta autóctona se usa para elaborar una bebida caliente local. Los granos de este arbusto se secan y muelen, y esta molienda se hierve para producir una bebida caliente aromática, que se sirve con azúcar.

Wifwif: Una pequeña flor gris que poliniza de noche. Si se inhala el polen del wifwif, provoca un coma profundo que dura hasta

una semana. El polen se puede recoger (¡con cuidado!), y si se estabiliza con una base de talco y se inhala en pequeñas dosis ayuda a dormir.

Como complemento a la limitada agricultura, los habitantes domesticaron algunos de los animales locales. Las primeras especies en ser criadas en cautividad fueron las cabras y ovejas. Conejos y bovinos fueron posteriores adiciones a los rebaños. Algunos animales que aún son salvajes en el Chennacatt son las ardillas terrestres, los zorros, algunos grandes felinos depredadores emparentados con el a-ori-ma-lau, los perros salvajes, algunos pájaros cantores, las aves rapaces (halcones, águilas y buitres), y los lagartos.

Caja: Uno de los más temidos moradores de Chennacatt es la caja, una serpiente con una mordedura muy venenosa. Esta serpiente frecuente remota ruinas y terrenos rocosos. Suele superar el 1'80 m de largo, y cuando se mueve puede dejar atrás fácilmente a un corredor humano. El único depredador natural de la caja es la mangosta.

Hanajaib: Este carroñero parecido al chacal es el azote de Chennacatt. La gente dice que cuando el hanajaib ríe, la muerte está en el viento. Estos animales se asustan con facilidad, pero lucharán hasta la muerte si son arrinconados. En tiempos de sequía intentan matar a los animales más jóvenes de los rebaños, así como a los viajeros que estén heridos o enfermos.

Cabra salvaje: Las cabras salvajes de Chennacatt son muy apreciadas por su lana. Los basairin (Ta. "Ladrones del Bosque") se ganan la vida capturándolas, esquilándolas y liberándolas después. La lana se vende a las gentes de costumbres más sedentarias, las cuales tejen telas impermeables que duran generaciones. El color de la lana va desde el blanco hasta el marrón medio.

⊕ 19.5 las tûr Betark ⊕

Al vivir en un entorno auténticamente alpino, la flora y la fauna de Tûr Betark no exhiben las adaptaciones para conservar el agua de las otras regiones. Los valles de las montañas cuentan con una gran variedad de plantas, desde encinas y enebros en las faldas a majestuosos pinos. Aunque la flora es similar en las laderas norte y sur, el sur recibe más lluvia, lo que produce una cubierta vegetal más exuberante. Al norte, pequeñas hierbas cubren la tierra entre los altos pinos y los álamos temblones.

Acaana: La planta que produce la flor usada para crear este veneno sólo puede encontrarse en los picos más altos. Con los pétalos de la flor se elabora una mortífera pasta.

Megillos: Los exploradores de Danak usan la hoja de este pequeño arbusto para incrementar el alcance de su visión.

Mirennna: Las bayas de la mirennna maduran en verano en los frescos valles de las montañas. Se recogen cuando están maduras, y curan daños por conmoción.

Mook: Las bayas de este árbol de la familia del enebro son recolectadas y tratadas por los Danak. Ingerida actúa como antídoto para venenos que afecten a la respiración.

Las Tûr Betark proporcionan un hábitat muy confortable para muchos animales. La abundancia de lluvias y forraje permiten la coexistencia de una gran variedad de herbívoros y carnívoros. Roedores, ovejas, cabras, tejones, puercoespines y otros animales no depredadores proporcionan abundante alimento a una población estable de carnívoros. Zorros, pumas y azores reducen las numerosas especies de herbívoros hasta unos niveles controlables.

Lautan: El lautan es un gran roedor que vive por todas las Tûr Betark. De pelo corto y orejas pequeñas, este odioso animal es una maldición para los viajeros de las montañas. Roen las mochilas, echan a perder la comida y suelen ser todo un incordio. Los lautani son muy estúpidos y cuesta mucho ahuyentarlos.



Los danak dicen que ni siquiera se paran cuando se les da una pedrada en la cabeza.

Marnetta: Estas juguetonas criaturas, parecidas a las nutrias, viven en las faldas y bosques de las Tûr Betark. Los danak y los sîrani las consideran un símbolo de buena suerte y rara vez las matan. Como las nutrias, las marnettas (algunas tienen el tamaño de perros grandes) son muy traviesas, aunque irradian un aire de pura inocencia

Tasidii: Emparentados con los grandes halcones del Bosque Negro, los tasiidi viven únicamente en las áreas más remotas de las Tûr Betark. Poseen una envergadura de alas de alrededor de 8 metros, y un jinete experto podría usarlas como montura. La magia es el único método que sirve para lograr la lealtad de uno de los fieros tasidii.

20.0 PUEBLOS Y CULTURAS

Aunque los habitantes de las ciudades estado de Sîrayn comparten muchas similitudes culturales, los vecinos menos civilizados de las colinas de Kirmlesra, de las Tûr Betark y del Sâra Bask poseen sorprendentes diferencias en cuanto a origen, modo de vida y puntos de vista. A continuación se describe la gran variedad de gentes del Gran Harad y su singular modo de vida.

20.1 los aytén

ORÍGENES RACIALES

Este pueblo, emparentado con los haradrim de Bozisha-Dar, tiene el pelo y la piel oscuros. Tanto hombres como mujeres suelen ser delgados y no demasiado altos. La altura de un hombre va de 1'50 hasta 1'80 metros, mientras que las mujeres raramente superan el 1'76. El idioma de los nómadas también está relacionado con el de sus primos del norte. De todas formas, con el paso del tiempo, se han producido algunas diferencias dialectales, aunque tales diferencias no les impiden conversar con viajeros haradan que vengan desde lejos: después de un par de días son capaces de hablar de una manera fluida entre sí.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Los aytén basan su estructura política en el Tanat (Ta. "Clan"). Siete principales Tanet (pl. "Clanes") se desplazan por las tierras de Sîrayn. La Ennat (Ta. "Matriarca") de cada uno es la líder de ese clan. En tiempos de guerra, el Alaka (Ta. "Caudillo"), el mayor de los hermanos de la Ennat, normalmente guía los guerreros a la batalla (ha habido ocasiones en que guerreros más jóvenes y agresivos se han hecho con el liderazgo del clan). De todas formas, la matriarca siempre participa en los procesos de toma de decisiones. Una vez al año, los Tanets se reúnen en Rîntark (en la unión del Sîresha y del Maudar) antes de volver a las montañas para el pastoreo estival, y esto obedece a dos razones: el intercambio de mercancías y la elección de parejas. Todos los matrimonios se realizan entre clanes y deben ser aprobados por las Ennet (Ta. "Matriarcas"). Durante la reunión en Rîntark, los líderes del Tanat también discuten cuestiones que afecten al clan en general.

ESTRUCTURA SOCIAL

Las mujeres son muy veneradas dentro de la sociedad aytanna. La estructura social del clan es matriarcal y el matrimonio matrilocal. Cuando una pareja se casa, el marido vive con la familia de la mujer, lo que ayuda a consolidar los lazos entre clanes y familias. La

propiedad de las mercancías es del clan, aunque cualquier individuo que trabaje mucho puede poseer bienes personales. Las actividades sociales y personales y las decisiones se ven influenciadas, incluso controladas, por el clan, aunque dentro de estos límites las libertades personales y la inviolabilidad de la libertad de elección son sagradas. Los nómadas detestan la esclavitud.

Los Tanet se componen de familias numerosas que llegan a contar con varios cientos de individuos. Cuando llevan a pastar su ganado estas asociaciones fluidas se dividen en Ayset más pequeños compuestos de una o dos grandes familias. El principal objetivo de cada Aysat es el abastecimiento de comida y agua. Los ganados pastan en un área que rodea una fuente de agua, que puede ser un pequeño riachuelo o río en las zonas más altas y un pozo en las zonas más bajas. Los pozos pertenecen a Janet específicos, y su ubicación está muy bien custodiada.

Cada año los clanes realizan dos migraciones. En el invierno, los Ayset se reúnen y se trasladan a unas zonas más bajas para que pascen su ganado cuando llega el frío y la nieve es inminente. Cuando la temperatura sube en primavera, vuelven a reunirse y se trasladan a regiones más altas, donde hay mucha agua y mejores pastos. La seguridad que da el grupo evita el temor del viaje entre zonas de pastoreo y permite a las familias intercambiar mercancías y fortalecer los lazos del clan.

ESTRUCTURA MILITAR

La estructura militar de los aytén es sencilla. Hombres y mujeres jóvenes son entrenados en el manejo de las armas desde la edad de nueve años. Prefieren la faranj (una espada larga curva de un solo filo) y un tipo de arco recurvado, aunque algunos de los clanes enseñan el manejo de la jabalina. Cada clan tiene un Alaka (Ta. "Caudillo") que dirige a los guerreros en la batalla. La mayoría de los combates se realizan a caballo y a todos los niños se les enseña a montar. Los nómadas prefieren tácticas relámpago y es muy extraño que se enfrenten con los enemigos en combate abierto.



MONEDA

Los nómadas no acuñan su propia moneda. Su sistema económico se basa en el trueque, aunque las monedas acuñadas en las ciudades complementan el cambio directo de mercancías. El valor de la moneda varía de un clan a otro, aunque está cerca del valor metropolitano.

ASPECTO

Los aytens parecen ser personas muy estoicas para los ajenos a su cultura. Visten ropajes sencillos y casi nunca llevan ornamentos de joyería. El atuendo preferido es una túnica larga y suelta con capucha que protege al individuo de las arenas y del sol. Si un clan aceptara a un forastero, éste se daría cuenta de que los nómadas se relajan de manera considerable entre sus amigos íntimos. En las reuniones del clan y durante los días de celebraciones, visten de una forma festiva y se ponen adornos como velos y finas joyas. Las viviendas estándares para los nómadas son tiendas hechas con piel y tela tejida con pelo de cabra o de camello.

ALIMENTACIÓN

El plato principal consiste en leche de camello o de cabra, dátiles secos y otras frutas, carne seca y algunos cereales. En el verano, los Tanets recolectan frutas frescas y hortalizas en las montañas. También comercian con el ganado para conseguir comida fresca y otros elementos necesarios de manos de la gente que vive en las aldeas y ciudades.

CULTO

Los aytens son un pueblo profundamente religioso que rinde culto a un panteón de dioses. La creencia principal de los Tanets es similar a la de los nómadas de Bozisha-Miraz, en el noroeste. La deidad principal es Ladnoca, la Diosa de la Luna, que trae la brisa fresca de la noche a los cansados viajeros. Al igual que sus primos del norte, los nómadas de Sirayn cuentan la historia de su tierra, la *Tarat Balazayn* (llamada la *Kat Polozaen* Bozisha-Dar). La epopeya es una historia de la creación que cuenta los orígenes de la luna y el sol, además de un código de ley y honor. El chamán de los aytens utiliza el relato para enseñar cómo la tierra, la gente y los dioses están ligados entre sí.

20.2 los yatali-gan

Los yatali-gan (Y. "Los de la lengua") son los únicos habitantes humanos del Sára Bask. Rara vez salen de este bosque, son un grupo reservado y, algunas veces, peligroso. Sus Ma-hura-turi (Y. "Lenguas de guerra") son muy territoriales y no permiten a los extranjeros viajar por sus tierras. Se dice que los yatali-gan vinieron desde el Extremo Oriente. Su lenguaje es extraño para Isra y los demás habitantes de Sirayn, y sus rasgos físicos no se asemejan a los de ningún otro pueblo de la zona. De hecho, son un pueblo drúadan (drughu), y dada su baja estatura y sus tendencias xenófobas se asemejan a los woses del noroeste de Éndor.

ESTRUCTURA SOCIAL Y MILITAR

La sociedad yatuli se basa en el Gúra-ban, la familia numerosa. Estos grupos de cazadores-recolectores se extienden por un área específica, bien delimitada por la tradición y la costumbre. En el centro de este territorio se encuentra un pequeño pueblo de barro que los Gúra-ban utilizan como base. Debido a la abundancia de plantas comestibles y de caza en el Sára Bask, los exploradores rara vez viajan a distancias de más de tres o cuatro días desde su Mara-bar (Y. "Hogar de tierra").

Cada Gúra-ban es miembro de una de las dos divisiones o "mitades": el A-lori-han (Y. "Clan Puma") o el Ru-lani-han (Y. "Clan Mono"). Todos los matrimonios deben realizarse entre las mitades. Cada Mara-bar se divide en dos partes, una para cada mitad. Del Ru-lani-han provienen los jefes y el chamán del pueblo, mientras que los cazadores son miembros de la mitad A-lori.



En tiempos de invasión o guerra lucharán todos los miembros varones del pueblo. Predominan las armas de piedra y cobre, siendo las favoritas las cerbatanas, lanzas y garrotes.

ASPECTO Y VESTIDURAS

Los yatali-gan son gente pequeña. Los individuos más altos rara vez llegan al 1'64. La mayoría tiene pelo oscuro relativamente liso y ojos ovalados. Su piel tiene un color aceitinado claro. Como el clima es tan cálido, los yatali-gan visten de forma ligera con pieles de animales. Cuando van a la guerra, los hombres se adornan con plumas exóticas y se pintan la piel con una arcilla azul de la zona.

VIVIENDA Y ALIMENTACIÓN

La gente que habita el bosque vive en pequeñas cabañas medio enterradas. Emplean adobe y cañas para construir las paredes, que descansan sobre cimientos de tierra compactada que rodean una excavación poco profunda. Enredaderas entrelazadas cubiertas por tierra (en la que florecen arbustos de matorrales) forman los tejados. Los yatali-gan no son agricultores. Toda su comida la recolectan del Sára Bask. Comen entre dos y tres veces al día, e interrumpen el ayuno al amanecer con frutas kari y bura-gori (una raíz). La última comida del día también consiste en frutas y vegetales, pero incluye biri-mora asado (un ave) o gar-nuri (un opossum). Aproximadamente una cuarta parte de la alimentación del Yatuli se compone de animales tales como aves, ciervos y cerdos salvajes. Higos, frutos de torbachenna, bayas, cereales silvestres y legumbres completan el repertorio de alimentos.

CULTO

Los yatali-gan rinden culto a los espíritus del bosque que controlan el nivel del agua de los arroyos, el crecimiento de las plantas y la abundancia de la caza. Con objeto de apaciguar a los espíritus, dejan pequeñas ofrendas en lugares especiales, como pequeños claros del bosque donde hay manantiales, las cimas de las colinas o cualquier zona donde hayan ocurrido sucesos extraños. En las ofrendas se incluye comida, fetiches (efigies de animales pequeños) y copias en miniatura

de armas. Las ofrendas se llevan a cabo durante los tiempos de guerra, hambre, cuando se da un eclipse y en épocas de tensión.

Los yatali-gan también participan en ritos de iniciación con un gran ritual. Existen cuatro etapas básicas de la vida para los habitantes del bosque: nacimiento, pubertad, matrimonio y muerte. En el nacimiento, los hombres más ancianos de la mitad donde han nacido (que son matrilineales) cogen a los niños y los llevan a la cima de una colina llena de piceas tasab. Danzas sinuosas acompañadas con cantos agudos y nasales “entregan al bebé al bosque”. Desde este ritual hasta la pubertad, se considera que el niño no es un miembro de la tribu, sino un tura-gan-li (Y. “Niño del bosque”). A la edad de doce o trece años, los adolescentes viajan solos a través del Sára Bask durante siete días. La supervivencia significa que el individuo se ha despedido de sus padres espirituales y se ha liberado por obra del bosque para unirse a su tribu. Cuando el niño regresa como un adulto al Mara-bar, un gran banquete se celebra en honor a su nueva condición. Desde ese instante, el individuo toma parte en todos los rituales de la tribu y de la mitad.

El tercer rito de iniciación es el matrimonio. Sólo los hombres casados pueden llegar a ser líderes y chamanes de la tribu. Las familias de la pareja deben estar de acuerdo en el matrimonio (el hombre y la mujer no pueden ser de la misma mitad), y se debe cumplir un periodo de ayuno antes de que se celebre la ceremonia matrimonial. Ambos, el hombre y la mujer, se ponen elaboradas capas de plumas y bailan al son de flautas de cañas durante la puesta de sol. En el momento en que el sol se pone por debajo del horizonte, el chamán de la tribu declara que sus espíritus guardianes han entrelazado sus destinos juntos. Siguiendo el ritual, el marido se dirige hacia el Marabur (Y. “Hogar de tierra”) de la familia de su mujer, con la ayuda de toda la tribu para trasladar sus posesiones personales. Todos los niños que nazcan de la unión nacen en la mitad de la mujer. Una vez que el hombre abandona la casa de sus padres, no puede volver.

La muerte es el rito final de iniciación. Los yatali-gan creen que cuando una persona muere su espíritu se adentra en el bosque y volverá de vez en cuando al cuerpo fallecido. Los vivos pueden llamar a los espíritus de los muertos para que les ayuden y les guíen. Así pues, los yatali-gan sacan los órganos vitales de los cadáveres y conservan la carne en soluciones de hierbas antes de meter los restos en urnas de arcilla. Los claros donde se colocan estas urnas son sagrados para los habitantes del bosque, quienes traen ofrendas de flores y plumas al lugar.

⊕ 20.3 Los Danak ⊕

Los danak de las Túr Betark son el pueblo más dados a recluirse del Gran Harad. Viven solos o en pequeños grupos en los valles de las altas montañas y disfrutan de una vida sencilla. La conducta que suelen adoptar es simpática y abierta, y los enanos los adoran por ser gente con una integridad inusualmente alta. Los viajeros que se encuentran en dificultades en las Túr Betark y son rescatados por un danak pueden esperar una hospitalidad afectuosa en los hogares de éstos. Tanto los adultos como los niños muestran una verdadera unidad con la naturaleza y no les gusta nada que rompa la armonía entre vecinos, ya sean los que residen en la casa de al lado, la cima de la siguiente montaña o en la nación vecina. Los danak provienen de una estirpe del norte. Genéticamente, se asemejan más al hombre norteño que vive en los linderos de Bosque Oscuro en el noroeste de Endor. De todas formas, con el paso de los siglos sus líneas de sangre se han mezclado con las variedades haradan y chyan de sus vecinos sîreanos.

SOCIEDAD Y VIVIENDA

Las familias danak viven en pequeños navauk (Dk. “Poblados”) o solos en hacs (Dk. “Equilibrio armonioso”) situados en medio de los valles más altos de las montañas. La sociedad danak se basa en el kadan o familia numerosa. Un navauk de diez o doce moradas

normalmente sólo contiene a dos o tres kadûn. Algunos se componen únicamente de una gran Kadan. Los ermitaños son un fenómeno común entre los danak, y esta gente habita en sus pequeños hacs en los confines más remotos de las Túr Betark.

El hac es una pequeña vivienda abovedada de hasta 6 metros de diámetro. Está construido con un armazón de madera recubierto de tierra. Los troncos se cortan para que midan entre 1'20 y 1'80 metros y, comenzando en el diámetro máximo, se colocan de forma circular montados unos sobre otros. Cada círculo de troncos disminuye en tamaño según se acerca a la cima de la vivienda y se deja un pequeño agujero en la parte superior para que salga el humo. La puerta está en la sección oriental, para permitir que los residentes reciban el sol. Normalmente, una alfombra cubre la entrada, aunque algunos hacs tienen una puerta de madera sujeta por bisagras de cuero. La palabra “hac” es difícil traducirla a otras lenguas. Para los danak transmite la sensación de cercanía, hogar, unidad y bienestar.

Los danak no utilizan ningún sistema de clanes; el linaje desciende de la familia paterna. Es muy común para un danak saber de memoria los nombres de sus antecesores de quintas y décimas generaciones. Tales conocimientos guían las costumbres del matrimonio, ya que la novia y el novio no pueden compartir un ancestro paterno más cercano a la séptima generación. Los matrimonios los deciden las dos personas implicadas, no sus familias. Después de que la pareja se case, suele vivir cerca del kadan de la mujer. Si un hombre desea tomar por esposa a otra mujer, puede hacerlo siempre que cuente con el beneplácito de la esposa o esposas actuales. Algunas veces, una esposa puede pedir a otra mujer que se case con su marido si se necesita más ayuda en la casa o si es estéril.

Los ermitaños danak o sakalluk (Dk. “Personas en comunión con el aire”) son suelen ser hombres mayores que prefieren vivir solos, como osos solitarios. Llevan una vida recluida y pocas veces ayudan a alguien que se encuentre en problemas. Un sakalluk deja a su familia cuando se hace mayor y busca una casa en un valle alto. Su vivienda puede ser la tradicional hac o una cueva. Los sakalluk (como otros danaks) son principalmente cazadores o pastores. Una o dos veces al año, cada uno trae carne ahumada, cuero o hierbas raras al navauk más próximo para conseguir mercancías que las montañas no pueden suministrar. Normalmente los sakalluk se acercan sólo a los danak o a los enanos. Muchos ermitaños se convierten en animistas que se ocupan de las plantas y los animales de las Túr Betark con una sabiduría concedida por los dioses, así como con el conocimiento que proporciona la observación paciente.

EJÉRCITO

Los danak no mantienen un ejército ni una milicia, sino que se basan en la defensa colectiva. Todos los hombres y mujeres físicamente capacitados aprenden a empuñar la espada y el escudo y la mayoría también domina el arco o la lanza. Un peto de cuero curtido y un pequeño casco cónico de hierro suelen conformar la armadura más habitual. Algunos danak llevan puesta una armadura de cadenas o láminas hecha por los enanos o los sîreanos. En la batalla, los hombres danak siguen al más anciano del grupo mientras las mujeres protegen hogares y niños. Existe el rumor de que los chamanes danak pueden llamar a los muertos para que les ayuden a defender sus tierras natales.

ASPECTO

Los danak no se parecen a sus vecinos de las tierras bajas. Son relativamente altos y tienden a ser fornidos. Un hombre danak suele medir 1'72 de altura. Las mujeres son de 5 a 8 centímetros más bajas. Es raro ver un danak con el pelo oscuro: los rubios y barbudos son los más comunes y sus ojos son azules como el cielo. Es un pueblo jovial y lleva ropas de colores vivos (los colores favoritos son el rojo claro, verde fuerte y el azul tirando a morado), da igual que sea para una fiesta o para relajarse en casa. Cuando van a trabajar, llevan sencillas túnicas caseras y pantalones de lino sin teñir que son prácticos y sueltos. En el invierno, se mantienen calientes mediante túnicas de lana y de pieles de animales.

ALIMENTACIÓN

La comida diaria de los danak es muy simple. En el desayuno, comen gachas de avena con pan y queso. El tentempié del mediodía compuesto de bayas secas de pallan y leche ayuda a las personas a pasar la tarde hasta la cena. La cena es copiosa, con piezas de caza salvaje asadas (ciervo, oso, ovejas salvajes), queso, pan y cerveza o aguamiel casera. Los danak complementan la alimentación con cereales y vegetales que crecen en los rincones protegidos de los valles bajos. La fruta de los huertos de la montaña se cosecha durante el verano y el otoño y se seca o se pone en conserva para consumirla durante el invierno y la primavera.

CULTO

Los danak creen que ellos son los guardianes de las montañas, con el deber de mantener el equilibrio adecuado en Eä. Practican una extensa serie de rituales basados en el calendario lunar. El más importante de los días sagrados se celebra en el solsticio de invierno. Comenzando al alba, cada navauk celebra un festín acompañado con cantos melódicos y danzas llenas de gracia que provocan el renacimiento del mundo. Los danak piensan que si el banquete, los cantos o las danzas se descuidan, el mundo permanecerá frío y muerto.

La vida diaria de los danak refleja sus creencias con igual vigor. Todas las mañanas, el kadan se levanta para recibir al sol con rezos cantados. Al anochecer, una despedida cantada al sol y una petición para que la noche pase sin peligro señalan el final del día. La costumbre proviene de los problemas que los danak experimentaron con los Orcos y otros secuaces del Señor Oscuro en el pasado. Los danak adoran a un panteón de dioses. El jefe de las deidades es Dän Kalú, se le considera el padre de los danak y es el más venerado de todos los ancestros. Su hermano, Tú Kálu, el sol, el portador de vida que calienta el suelo y agita la vida en el mundo, ocupa un lugar de casi mayor importancia en los corazones de los danak. La mayoría de los rituales gira en torno a estos dos.

Los danak tienen una gran veneración por sus ancestros. Se espera de los niños que respeten a sus mayores y se ocupen de cuidar el emplazamiento de las tumbas de aquellos que han pasado al más allá. La práctica les ha llevado a un gran culto de sus antecesores. La mayoría de los danak confía en que, en épocas turbulentas, pueden conseguir la ayuda de sus antepasados mediante ritos especiales. Los enanos de las Tûr Betark narran cuentos de formas fantasmales que combaten al lado de los guerreros danak cuando luchan para defender sus tierras.

20.4 el pueblo de nár

Al principio, este linaje de los enanos formaba parte del pueblo de Bávor, una de las siete tribus originales de los naugrim. Nár fue el segundo hijo de Bávor y se marchó con unos pocos seguidores y amigos después del asesinato de su padre. Como los otros mablád (los enanos de las Montañas Amarillas), el pueblo de Nár prefiere sus frescas cavernas subterráneas al sol brillante del sur. Abandonan su ciudad subterránea sólo para comerciar con sus vecinos, y si no fuera por la avaricia y la necesidad de comprar comestibles y materias primas (tela, madera, etc.), no saldrían de su fortaleza, Nárád-dûm.

El pueblo de Nár es famoso por su habilidad en la forja. Han dominado el arte de hacer incrustaciones en la joyería y en las armas de *cog* blanco y negro. Pocos enanos conocen el proceso de crear este extraño material (se deben emplear forjas calientes y frías). Los herreros de Nárád-dûm normalmente trabajan el *cog*, el *mithril* y los mejores aceros de los enanos. De todas formas, es muy raro para ellos tratar *ellaen*, el cual suelen importar desde Mablád-dûm. Como la mayoría de los naugrim, el pueblo de Nár prefiere herramientas que sean prácticas y no meramente decorativas, pero la mayoría de sus obras cuentan con algunos adornos sencillos. En sus horas de ocio, los herreros le hacen ajustes a pequeñas piezas de maquinaria o diseñan juguetes complicados e ingeniosos.

ORÍGENES RACIALES

Los primeros asentamientos enanos en la Montañas Amarillas fueron fundados en el centro de la cordillera. El primer enclave, llamado Mablád-dûm, fue ocupado por la gente de Bávor en la Segunda Edad. Al principio de la Tercera Edad, los conflictos y las disputas en el asentamiento original crearon una división entre los Mablád, por lo que una facción se trasladó a la parte suroeste de las Montañas Amarillas y la otra (el pueblo de Nár) fundó Nárád-dûm en los picos del Este, las Tûr Betark.

ASPECTO

Como casi todos los enanos, el pueblo de Nár prefiere las ropas con colores vivos. Togas de color púrpura o turquesa, sombreros elaborados y zapatillas bordadas forman la vestimenta típica de estar por casa. Cuando viajan, las capas, las gorras aseguradas con una pañoleta que oculta la cara, los pantalones de lana y las botas robustas son su primera opción. La mayoría tiene talento para la música y lleva una bandolina, una lira o una guitarra de doble mástil. Llevan las barbas con un estilo distintivo, cortadas cuidadosamente hasta la cintura. Se dejan crecer mucho los bigotes y algunas veces los trenzan con la barba. En la barba se entrelaza una trenza especial, que indica de qué familia de individuos proceden y qué profesión dominan.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La mayor autoridad en Nárád-dûm es el rey. Es asistido por el khuzáin (N.Kh. "Caudillo") que supervisa la defensa de la ciudad. Los asuntos rutinarios de la ciudad los tratan siete markhûr (N.Kh. "Regentes") elegidos por el rey. Cada markhûr supervisa un aspecto específico de la ciudad: comercio, fábricas de armas, tiendas de alimentación, minería, construcción, guerra o herrería. Los khuzáin trabajan codo a codo con los markhûr encargados de los asuntos bélicos y las armerías.

ESTRUCTURA SOCIAL

El pueblo de Nár es patrilineal. Es una gente muy unida que desconfía de los forasteros (incluidos otros enanos) y son leales a los suyos, aunque dicha lealtad genere injusticias. De todas formas, en cuanto un forastero demuestra su amistad, es un amigo para toda la vida, a menos que posteriormente adopte el papel de enemigo. El pueblo de Nár es monógamo, como sus otros hermanos. Son excelentes artesanos y se solicita su trabajo en todo el Gran Harad. Además, suministran minerales y piedra a las ciudades de Sîrayn.

ESTRUCTURA MILITAR

Todas las operaciones militares están bajo el control del khuzáin. Siete tazakhûr (N.Kh. "Capitanes de guerra") le ayudan a organizar y supervisar la fuerza defensiva de la ciudad. Todos los enanos de Nárád-dûm están entrenados en el uso de armas y asignados a grupos bajo el control de los tazakhûr. En época de guerra, están preparados para la defensa de la ciudad o para efectuar ataques directos contra las fuerzas enemigas. El pueblo de Nár prefiere el martillo de guerra y el hacha de batalla como armas principales. Las cuadrillas están también entrenadas en el uso de ballestas pesadas en tareas de apoyo.

La defensa de la región es responsabilidad del tarkhâd (N.Kh. "Anfitrión"). El tarkhâd se compone de tres unidades de lucha, solo una de las cuales está de guardia en cualquier momento del día. Cada náikhûr (N.Kh. "Unidad") contiene en el mejor de los casos 2401 enanos, aunque debido al lento crecimiento y el pequeño tamaño de Nárád-dûm, cada unidad en realidad sólo cuenta con 1029 guerreros. Los náikhûr se componen de tres formaciones de 343 enanos llamados azâbarkhûn (N.Kh. "Ataques"), los cuales a su vez están compuestos de siete batallones de 49 guerreros. Cuando no están ocupados con los deberes militares, los enanos trabajan en las minas, las herrerías o en otros negocios.

MONEDA

El pueblo de Nár acuña su propia moneda. Las monedas de oro y de plata son valiosas no sólo por su valor intrínseco, sino también como obras de arte. Sus superficies tienen incrustaciones y filigranas con diseños geométricos de los rostros de los gobernantes del pasado. Individuos poderosos del Gran Harad las coleccionan, fundiendo una porción para crear moneda rebajada. Para piezas pequeñas y negocios normales, los enanos utilizan monedas de bronce y cobre.

VIVIENDA Y ALIMENTACIÓN

La mayoría del pueblo de Nár vive bajo tierra. Unos pocos enanos ocupan un asentamiento a las afueras de la ciudad, en una aglomeración de viviendas en precipicios excavadas en las grietas de la pared rocosa donde Nárád-dûm tiene su entrada. El pueblo de Nár desconfiaba de todos los forasteros, y recela en extremo de aquellos que no son de sangre enana. A la mayoría no se le permite entrar a la ciudad. Así pues, todo el comercio se desarrolla en las viviendas del precipicio. Estas estructuras están construidas enteramente de piedra y cuentan con estrechas ventanas en forma de hendiduras. Escalas de cuerda o escaleras empinadas unen los diferentes niveles de los asentamientos del precipicio, y en los tejados de los edificios exteriores hay canalones que recogen la lluvia de las infrecuentes tormentas.

Cuando los enanos viajan, usan tiendas y sacos de dormir. Este pueblo disfruta de una dieta variada, salvo cuando viaja. Normalmente en los campamentos khazâd se consumen carnes saladas, verduras secas y galletas. En casa, la caza fresca, las hortalizas cultivadas en parcelas situadas en las azoteas de las viviendas del precipicio y diversas especias importadas de los síraneos dan alegría a la mesa. En los almacenes guardan reservas suficientes para alimentar a la ciudad dos o tres años en épocas de asedio.

Al pueblo de Nár le gusta el marisco, algo que les diferencia de otros grupos enanos. Mantienen una buena relación con Tûl Harar (más que con las otras ciudades) y cambian materias primas y mercancías manufacturadas por pescado y plantas marinas comestibles. Compran en Tyarett buenos vinos y sidras y el hidromiel que se produce en esa ciudad. Obtienen los cereales, frutas y animales domésticos de los jefes de las caravanas que viajan entre las colinas de las Tûr Betark o de los pastores de Chennacatt y las granjas de Isra.

CULTO

La religión es vital para el pueblo de Nár. Participan en el culto a los antepasados y celebran días sagrados para honrar a sus muertos. Su dios es Mahal (Aulë), Señor de la Tierra y Padre de los enanos. Los sacerdotes enanos guían a los residentes de Nárád-dûm en su culto a Mahal y también cuidan de los lugares de enterramiento de sus antepasados.

20.5 Los habitantes de la ciudad

Los habitantes de la ciudad de Sîrayn son un grupo único dentro del Gran Harad. La sofisticación de su cultura sobrepasa a todas, salvo a la de los elfos y los númenóreanos. Los residentes de las ciudades ribereñas tienen puntos de vista notablemente similares; sólo los de Tûr Harar, el puerto marino, han mezclado varias concepciones del mundo. A comienzos de la Segunda Edad, cuando se desarrollaban las culturas ribereñas y se fundaban las primeras ciudades, Tûr Harar fue colonizada por nómadas indígenas, marineros elfos y algunos númenóreanos. La mezcla de culturas produjo una sociedad muy diferente de las otras ciudades de Sîrayn (se hablará de Tûr Harar con detalle más adelante en esta misma sección).

Las siete ciudades de Sîrayn son Tûl Isra (capital de Sîrayn), el puerto libre de Tûl Harar, Charnesra (en ruinas), y las siguientes ciudades sometidas por Tûl Isra desde el 1632 T.A.: Tartaust (capital administrativa de Chennacatt), Baud Selen, Rask, y Tyarett.

20.5.1 LAS CIUDADES RIBEREÑAS

En los últimos tiempos, los síraneos han sido un pueblo oprimido. El único pueblo verdaderamente libre en el Mezin-tarb (Ta. "Dominio del Señor del Poder") son los ciudadanos de Tûl Harar. Un antiguo sabio síraneo dijo una vez "uno puede tener paz o puede tener libertad, pero no las dos cosas al mismo tiempo". Los síraneos se componen de varios grupos culturales, entre los cuales el principal es el haradan. Unos cuantos grupos númenóreanos, ciryán y chyan (procedentes de los pueblos del nordeste que se establecieron en esa tierra en la Segunda Edad) confieren rasgos peculiares a su forma de vida. La lengua de los urbanitas, el tazinain, es una mezcla de los idiomas apysaico y talatherin de los antiguos chyan. Aunque este idioma se asemeja más al dialecto hablado por los ayten que a otros lenguajes haradaicos, los habitantes de las ciudades pueden hablar sobre temas simples con los viajeros de áreas remotas de Harad.

ESTRUCTURA POLÍTICA Y SOCIAL

El poder máximo lo ostenta el tarb (Ta. "Señor del Poder"). Bajo su autoridad un balabett (gobernador) administra las pequeñas regiones, mientras que un balazain ejerce las funciones de alcalde de las ciudades. El tarb confía las mayorías de las veces en estos hombres y en sus consejeros para tomar las decisiones para el mezin-tarb (Ta. "Dominio del Señor del Poder"). Después del año 1632 de la Tercera Edad, el tarb confía solamente en su canceller, Tartas Izain, para tomar decisiones. Este Tartas Izain es el mismo hombre que se convirtió en miembro del consejo tarb después de 1400, reinstaurando el culto al Silencioso durante el breve periodo en que ostentó el poder. Cada una de las otras ciudades sometidas por Tartas Izain (en nombre de su señor) posee un balabett que informa al tarb en Tûl Isra. Antes de su sometimiento cada ciudad tenía su propio tarb y era la capital del área que la rodeaba.

ESCLAVITUD

La compraventa de esclavos es una práctica aceptada en muchas de las ciudades de Sîrayn. Esto se originó en las primeras ciudades, donde los primeros esclavos fueron los prisioneros de guerra. El comercio de esclavos tal y como existe en la actualidad es una evolución del cobro de rescates de dichos prisioneros. Los esclavistas merodean por las calles al acecho de extranjeros incautos y niños para obtener unas ganancias fáciles. Los individuos que tienen deudas también pueden ser vendidos como esclavos. Se comercian esclavos entre las ciudades y también con países extranjeros tales como Gan, en el sur. Sin embargo, no todos los pueblos de Sîrayn practican la esclavitud, y algunos la detestan: los ayten, creyentes de la fe tayee, y los danak se oponen activamente al comercio de esclavos, atacan a los traficantes y liberan a los esclavos usando rutas secretas y ayudados por personas amantes de la libertad para todos los hombres.

ESTRUCTURA MILITAR

Tûl Isra posee una estructura militar muy organizada. El tarabett (pl. tarebytt), comandante en jefe de las fuerzas de la ciudad, responde sólo ante el tarb. Bajo su mando se encuentran los tarezaín (Ta. "Capitanes") que dirigen las diversas fuerzas (infantería, arqueros, caballería, carros e ingenieros de asedio). A los soldados se les paga bien, por lo que no existen problemas para conseguir reclutas.

El arma de mano preferida es una espada larga y curvada llamada faranj (Ap. "Cuchilla hoz"). Otras armas favoritas son la lanza y el arco corto de doble curva. Los arcos síraneos son famosos por su precisión y potencia y se exportan a otros países. Son fabricados con maderas locales, laminadas con cartílagos y huesos. Algunos arqueros adornan sus arcos con filigranas de oro y plata y piedras preciosas.

La armadura más común está construida con escamas hechas con fragmentos pequeños de madera lacada, aunque algunos guerreros usan cuero reforzado. Todos los soldados usan cascos de acero con una serie de pequeños anillos que permiten atar un

velo acolchado en la parte superior y lateral de la abertura para la cara. El velo, una vez sujeto, tapa los hombros y la parte superior de la espalda. Para protegerse del sol y del calor, por encima de la armadura llevan una túnica suelta y sin mangas.

Las armas y armaduras de los sáraneos, aunque funcionales, están diseñadas con la estética en mente. La armadura lacada se mantiene limpia y reluciente, y sus piezas se suelen colorear para crear diseños geométricos en el pecho. Las armas están bien bruñidas y poseen incrustaciones de otros metales y esmaltes. Algunos guerreros prefieren aceros más oscuros y diseños más curvos.

El ejército de Tûl Isra tiene un aspecto colorista cuando se aproxima a las líneas enemigas. Cada ciudad posee un estandarte que porta en batalla. Las banderas son las siguientes: Tûl Isra, un diamante dorado sobre campo azul; Tûl Harar, una gaviota blanca sobre campo azul; Charnesra, un árbol verde sobre campo blanco; Tartaut, un león dorado sentado sobre campo rojo; Tyarett, un círculo dorado sobre campo de cuadros rojos y negros; Baud Selen, una cabeza de carnero negra sobre campo blanco; y Rask, una flor blanca sobre campo rojo.

Los tarebytt y tarezin de Tûl Isra son famosos por sus estrategias innovadoras y eficaces en batalla. Con el transcurso de los siglos han aprendido mucho de sus pasadas derrotas. Desde los primeros años del siglo XII, las fuerzas isranas siempre han resultado victoriosas. Sus triunfos bélicos se deben al uso de la más temible arma táctica del sur de la Tierra Media: el elefante de guerra. Los animales están bien adaptados al terreno sáraneo y permiten que sus jinetes utilicen arcos para atacar a distancia. Los arqueros causan el desorden en el enemigo mientras la infantería ataca. Los elefantes son lo bastante grandes para llevar a dos o tres personas y normalmente están equipados con una plataforma techada. El amo del elefante lo dirige mientras que uno o dos guerreros, con espadas, jabalinas o arcos, se enfrentan al enemigo. La plataforma está hecha de robusta y ligera madera *muna*, cortada en el Sára Bask. Fijados en sus lados exteriores hay pinchos o cuchillas que hieren al enemigo cuando el elefante carga entre sus filas.

ASPECTO

Los habitantes de las ciudades de Sîrayn se parecen a los ayten, con piel y cabello oscuros y rasgos aquilinos. La fuerte herencia de sangre chyan se puede apreciar en sus ojos rasgados y en los numerosos rizos de su cabello. Además visten de manera más sofisticada que sus parientes nómadas: llevan brillantes *frangaubi* ('Ta. "Caftanes") tejidos con lino, tela de *sak* o seda, frecuentemente adornados con bordados de oro y plata, hasta el tobillo, o un poco más arriba cuando se utilizan por encima de los pantalones. Las capas, las chaquetas y los tocados se hacen con plumas exóticas. Tanto hombres como mujeres suelen llevar joyas. Utilizan todos los colores del arco iris, aunque el rojo y el dorado se suelen reservar para las clases superiores y la nobleza.

VIVIENDA

La arquitectura de las ciudades de Sîrayn está dominada por una combinación de columnas, dinteles y cúpulas. Pórticos elaborados con mosaicos se alternan con arcos y bóvedas simples. Los materiales de construcción típicos son la piedra o el ladrillo, a menudo cubiertos de estuco en el interior. Lo más común alrededor de las ciudades son las murallas defensivas rematadas por almenas triangulares. La nobleza del siglo XIV de la Tercera Edad prefería la cúpula *ulustir* (el *ulustir* es un bulbo utilizado en el este para dar sabor a los platos de carne), y han subsistido muchos ejemplos de este tipo de construcción. La mayor parte de los edificios de Tûl Isra son de dos pisos como mínimo, en los que los propietarios de las tiendas viven encima de sus negocios. Los pobres viven en pequeñas chozas de adobe y cañas o en tiendas.

ALIMENTACIÓN

Los habitantes de las ciudades sáraneas disfrutan de una rica dieta consistente en alimentos muy condimentados. Las comidas más típicas son pescado, anguila, cabra y carne de cordero y camello, que complementan con raciones de cereales *fragaub*, mijo, trigo cocido, cebada, higos, dátiles, aceitunas y *torbachenna*. La mayoría de las carnes las adquieren a los pastores de Chennacatt



PROFESIONES DE LAS CIUDADES RIBEREÑAS

La especialización de los artesanos y la división social en estamentos han creado multitud de profesiones comunes en las ciudades sîraneas. A continuación se describen las más habituales.

ADMINISTRADORES

La población total de las ciudades ribereñas era de tres a cuatro millones de habitantes durante los años dorados de la Segunda Edad. Dada tal cantidad de habitantes, no es de extrañar que la burocracia civil evolucionase hasta lo que es hoy. Durante la Edad de Oro cada ciudad estado era gobernada por un tarb. Para informarle y ayudarle estaban los consejeros reales, los balezain de las ciudades en la región, y los numerosos balebytt que gobernaban las provincias de Mezin-tarb. A mediados de la Tercera Edad, el tarb de Tûl Isra era el único gobernante de todas las ciudades ribereñas, excepto Tûl Harar. En Baud Selen, Rask, Tyarett, y Tartaust, un balabett designado por el tarb gobernaba en su nombre.

El noble más importante en el Mezin-tarb, exceptuando al tarb, es el taraskon. Esta persona es la responsable de llevar a cabo todos los deseos del tarb. También debe encargarse del bienestar del Mezin-tarb en su conjunto. Se ha escrito:

"Ser taraskon requiere firmeza y no debilidad. No debe tomar partido cuando se trate con líderes y con los hombres que ellos lideran. El taraskon debe ser justo en sus negociaciones y no esclavizar a ningún hombre. Cada caso debe evaluarse por sus propios méritos y no según el capricho del taraskon o del viento. Debe considerar a sus amigos como enemigos y a sus enemigos como amigos. Debe escuchar a todos los peticionarios, y no rechazará bruscamente a ninguno. El taraskon debe ganarse el respeto de las gentes y ser digno de él. Así deben actuar todos los que sirven al pueblo como líderes".

Desgraciadamente, el noble que ocupa el puesto no siempre hace oídos a estas palabras. La nobleza se obtiene por nacimiento, o en raras circunstancias, por decreto real. Los taraskon, balebytt y balezain son cargos para nobles.

Los charazain (Ta. "Sirvientes de la ciudad" o "Funcionarios") ocupan puestos administrativos y dan cuenta a los nobles. En cada ciudad, docenas de chalazain llevan a cabo las tareas necesarias para gobernar al pueblo de manera eficiente. Estos puestos incluyen a los magistrados, los abogados, el personal militar encargado de mantener el orden, los recaudadores de impuestos y los encargados de la limpieza. Cuanto más gran-

de es la ciudad, más charazain trabajarán en ella. Sus puestos son vitalicios excepto en casos de graves faltas o cuando uno de ellos es ascendido a una posición mejor.

SACERDOTES

Cada una de las ciudades del Gran Harad cuenta con varios santuarios y templos dedicados a un panteón de dioses. El gobierno no se ocupa de estos edificios ni de las sectas de manera directa, pero permite que los sacerdotes y los seguidores los construyan y se encarguen de ellos. Como norma, los fieles hacen ofrendas a cambio de plegarias y servicios de los sacerdotes. Muchas de las sectas son muy pobres, aunque los tayee son la excepción a esta regla: como pertenecen a la religión predominante, sus edificios están bien cuidados y sus sacerdotes bien alimentados.

SOLDADOS

Sólo los representantes del tarb pueden poseer fuerzas militares. Como todas las ciudades ribereñas fueron conquistadas por las fuerzas de Tûl Isra, los soldados que no pudieron escapar fueron hechos esclavos o reclutados en el ejército de Tûl Isra. El tarb posee un gran ejército residente en su capital. Cada balabett que gobierna las ciudades sometidas posee un ejército leal al tarb. Los soldados, aunque desempeñan una labor muy ardua, reciben una buena paga y permanecen leales a los gobernantes de Tûl Isra; de hecho, ser un soldado en la guardia del tarb supone un gran prestigio.

ESCRIBAS

En general, los habitantes de las ciudades sîraneas son analfabetos, y sólo algunos individuos dominan el arte de la lectura y escritura. Aparte de los sacerdotes y de los prósperos mercaderes, los únicos que leen y escriben de manera fluida son los magos y los escribas. Estas personas tienen gran poder en el Mezin-tarb y son llamados tyatarb (Ta. "Pequeños reyes"). Los escribas disfrutaban de un gran prestigio. Los padres a menudo desprecian las vocaciones de personas de inferior condición y animan a sus hijos a convertirse en escribas. Esta profesión es la más rentable de todas, si exceptuamos a los mercaderes más ricos (los cuales pueden comenzar sus carreras como escribas). No conocen el desempleo, ya que todos los demás funcionarios tienen necesidad de utilizarlos cuando efectúan alguna transacción, e incluso el tarb necesita a sus escribas para leer los mensajes y para escribir cada una de sus palabras. Algunos escribas reciben altos cargos en el ejército.

o de los ayten. En los establecimientos de comidas exóticas se venden babuinos, faisanes y calamares. También son populares los garbanzos, judías, melones, manzanas y cocos. La mayoría de los platos están muy condimentados con comino, cilantro, aromático *sinabaud*, dulce *nantarb*, fuerte *charbis*, o suave *rosain*. También se consumen algunos insectos como exquisiteces. El preferido es un escarabajo grande, hecho a la parrilla y que se come caliente.

El desayuno de los habitantes de las ciudades suele consistir en pan, *kafe*, fruta fresca o seca y un puré de trigo. El almuerzo es una pequeña comida que incluye carnes frías y cerveza servidos con pan. Para las personas más pobres, la comida suele consistir en puré de garbanzos, con limón y especias, extendido sobre el pan. La comida de la tarde es la más abundante para las personas de clase media y alta. El primer plato consiste en carne caliente o guisos con curry. Otros platos son frutas, quesos, pan y vino. Los pobres normalmente sólo comen carne una vez a la semana o al mes. Su comida se compone de cereales y legumbres, algo de queso y fruta.

CULTO

La mayor parte de los habitantes de las ciudades pertenecen a la fe tayee y obedecen unas estrictas reglas que dicta la Gabbaz (Ta. "Orden Sagrada"), organización que además se encarga de interpretar el Tarat (Ta. "Escrituras Sagradas"). Estos libros se han ido pasando de generación en generación y contienen el conocimiento religioso acumulado a través de los siglos. La Gabbaz usa el Tarat para guiar a los fieles en sus plegarias diarias y en los rituales que se llevan a cabo el Senbat (Ta. "Día Sagrado"). La principal deidad es Tarkarun-i-Másra (Ta. "Maestro de las Arenas, Manwë").

Los sîrani también rinden culto a otras muchas deidades. En las ciudades existen varios templos dedicados a estos dioses menores. Casi todas las semanas, se pueden ver procesiones y fiestas organizadas por alguna de estas sectas menores. Saubaiz (Ta. "Maestro de las Arañas") tiene el segundo mayor número de seguidores en Sîrayn, y los ladrones y las víctimas de robos le hacen ofrendas varias veces al año. Su templo suele ser un edificio muy oscuro y con una iluminación muy tenue en el interior. Los sacerdotes de Saubaiz visten túnicas negras sueltas y realizan plegarias cada día, recogen las ofrendas



monetarias y están estrechamente relacionados con los ladrones de cada ciudad. (No existen gremios organizados de ladrones, sino pequeños grupos de bandidos que a menudo trabajan juntos). Los delincuentes que han sido arrestados son frecuentemente ayudados con fondos que proporcionan los sacerdotes de Saubaiz.

Otras religiones de las ciudades incluyen a los Custodios de la Llama Verdadera y los seguidores del Silencioso. Estas sectas (que se detallan más adelante) son los principales enemigos de las gentes libres de Sirayn; Tartas Izain y los secuaces del Señor Oscuro los utilizan para favorecer sus planes maléficos. Los Custodios de la Llama Verdadera trabajan estrechamente con el taraskon, que es su benefactor silencioso en la corte de Tûl Isra. Los Silenciosos fueron fundados originariamente por Tartas Izain a mediados del siglo XIII, pero desde entonces no ha vuelto a actuar conjuntamente con ellos. El objetivo de estas sectas es subvertir al pueblo para que siga al Señor Oscuro.

Debido a la naturaleza panteísta de los habitantes de las ciudades, son comunes los templos dedicados a los dioses de la arena, el viento, la lluvia, la luna y los ríos. Cada ciudad tiene un conjunto diferente de dioses reverenciados, aunque Sainausta, la Diosa de los Arroyos en Tûl Isra se parece considerablemente a Rasayn, Señora del Río en Tyarett, mientras que, por otro lado, los rituales de culto utilizados por los seguidores de Garauda, Dios de los Rebaños de Cabras, en Tartauf difieren de los que realizan sus seguidores en Baud Selen.

20.5.2 TÛL HARAR

Tûl Harar es el punto de entrada y salida en Sirayn de todas las mercancías transportadas por mar. Los mercados del puerto están llenos de productos de Bulchyades, Olyas Kriis, y Codya al otro lado de la bahía de Ormal, y del archipiélago al sur de Gan, así como de las lejanas tierras del Extremo Oriente y del misterioso continente Mórenorë en el Sur. Sus ciudadanos son ricos, y escasean los mendigos, ladrones y vagabundos.

En la ciudad se mezclan las culturas y razas. Dando un paseo por sus calles se pueden observar diseños arquitectónicos de la antigua

Númenór, del Lejano Harad y del Extremo Oriente, además de diseños élficos. La población original es una mezcla de razas chyan y haradan, aunque también existe un pequeño grupo descendiente de los elfos y los númenóreanos. No existen tensiones raciales y la mayor parte de los individuos comparten libremente sus ideas.

· POLÍTICA Y SOCIEDAD

La estructura política de Tûl Harar es diferente de otras ciudades: no existe un gobernador único o tarb. La metrópolis la gobierna la karstet ir maubezin (Ta. "Congregación de portavoces"), un consejo compuesto por once miembros escogidos entre los ricos mercaderes, sacerdotes y guerreros. Las tres profesiones deben estar representadas. La karstet ir maubezin decide la política que afecta a la ciudad en su conjunto. Sus responsabilidades incluyen todo lo relativo a los aranceles, la toma de decisiones militares, los impuestos y la expansión de la ciudad.

Las familias residentes en Tûl Harar suelen ser patrilineales. En las casas conviven las parejas casadas con sus hijos solteros. Cuando un hombre y una mujer se casan, fundan un hogar propio, aunque pueden permanecer brevemente con la familia del marido. Las casas sencillas se componen de un dormitorio y una habitación común que incluye un área para la cocina, mientras que los hogares más ricos disponen de dormitorios para cada miembro de la familia, así como un área para los sirvientes.

ESTRUCTURA MILITAR

Las fuerzas armadas se componen de ejército de tierra y marina, y ésta última es la más temida. La karstet ir maubezin supervisa las operaciones militares, y los generales y almirantes informan al consejo y reciben las ordenes de él. Los puestos de general y almirante son vitalicios y suponen un gran prestigio y riqueza. La karstet ir maubezin sólo elige a los líderes que han demostrado su valía. Las únicas causas para su sustitución son alguna infracción grave o la muerte.

El ejército de Tûl Harar opera en unidades de cien guerreros. Las compañías de infantería se disponen en forma de cuadrados compactos protegidos por una pared de escudos que sujetan los hombres situados en los bordes, mientras las unidades de caballe-

LA MARINA HARAN

Las embarcaciones oceánicas que navegan en la bahía de Ormal adoptan diversas formas y tamaños. Los sobresalientes diseños empleados por los harani son de origen númenóreano negro. Hacen uso de tres tipos básicos de naves: progs, catamaranes y palanrists. La marina también emplea algunas embarcaciones de estilo haradan, pero es más frecuente que los mercaderes posean galeras, barcazas (empleadas para viajar por los ríos) y khurn-nagla. Los piratas navegan en casi todo tipo de barcos.

PROGS

Los progs pueden ser de tipo ligero o pesado. Estos barcos, con su excelente diseño, se usan sobre todo en tiempos de guerra. Cuentan con un ariete y tienen un radio de giro muy corto, por lo que su maniobrabilidad y fuerza los convierten en la nave favorita de las tripulaciones númenóreanas.

CATAMARANES

Estos inusuales barcos son famosos por su velocidad y los preferidos para misiones de exploración. Su doble casco también ofrece una estable plataforma para colocar piezas de artillería pesada. Sólo se usan unos cuantos navíos de este tipo en la bahía de Ormal.

PALANRIST

Los palanrist son los únicos de diseño élfico en la Bahía. Resistencia, fuerza y belleza son las mejores cualidades de su construcción. Su calado y manufactura las convierten en una opción excelente para transportar grandes cargamentos.

GALERAS

La principal embarcación de combate y costera de los haradrim son las galeras. Debido a su diseño, raras veces se usan lejos de la costa. Propulsadas fundamentalmente mediante remos, son muy maniobrables si la tripulación está bien entrenada.

COCA MERCANTE

Estas naves forman la base de la flota mercante de la Bahía. Cuentan con enormes velas, grandes bodegas y para dotarlas basta con una tripulación reducida.

KHURN-NAGLA "VIENTO ANIMADO"

Es la nave preferida de los capitanes haradan que se la pueden permitir. Una construcción robusta y unas excelentes características de navegación la convierten en la favorita para largas distancias.

BARCOS HARADAN

Nombre	Galera	Coca Mercante	Khurn-Nagla
Tipo	quinquereme	carabela	carraca
Eslora	34m	14m	21m
Manga	5m	5m	6m
Calado	1m	1m	3m
Nº Remos	3	1	0
Casco	moderado	ligero	robusto
% espacio en cubierta	40	50	100
Ariete	si	no	no
Tripulación	220	20	90
Oficiales	15	3	5
Soldados	65	-	65
Marineros	20	(17)	20
Remeros	120	(17)	-
Radio de giro	92m	92m	76m
Velocidad de remo	2-5 nudos	1-3 nudos	-
Nº mástiles	1	2	2
Nº velas	1	2	4-6
Velocidad	1'5-4'5 nudos	1'5-4 nudos	2'5-9 nudos
Resistencia	7 días	20 días	30 días
Bodega	-	20 ton.	75 ton.

BARCOS DE LOS NÚMENÓREANOS NEGROS

Nombre	Prog pesado	Prog ligero	Gato de guerra	Palanrist
Tipo	quinquereme	birreme	catamarán	carabela / fragata
Eslora	42m	30m	12m	60m
Manga	4m	3m	6m	10m
Calado	1'5m	1m	0'5m	3m
Nº Remos	3	2	-	1
Casco	robusto	robusto	moderado	robusto
% cubierta	100	100	100	100
Ariete	blindado	blindado	no	no
Tripulación	278	206	25	158
Oficiales	8	6	5	8
Soldados	(270)	(200)	(20)	(150)
Marineros	(270)	(200)	(20)	(150)
Remeros	(270)	(200)	(20)	(150)
Radio de giro	46m	30m	22m	60m
Vel. de remo	3-9 nudos	3'5-10 nudos	-	1-5 nudos
Nº mástiles	1	1	1	3
Nº velas	2	2	2	9-12
Velocidad	2,5-7 nudos	3-7 nudos	4-16 nudos	3-12 nudos
Resistencia	5 días	5 días	10 días	240 días
Bodega	-	-	-	300 ton.

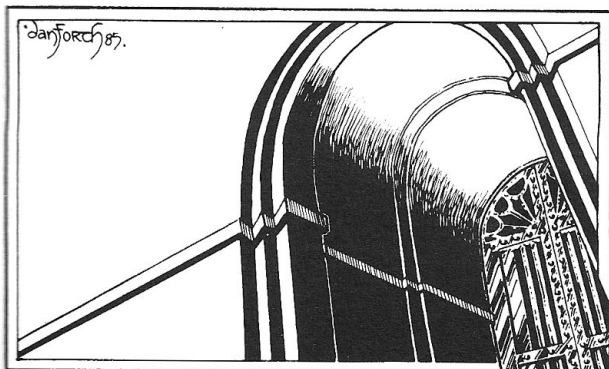
ría atacan el campo de batalla al frente, y las compañías de exploradores se aprovechan de las características del terreno. El arma favorita es la faranj, aunque los guerreros númenóreanos y elfos usan espadas largas o espadones. Todos los guerreros también llevan una lanza o un arco.

La marina sobre todo se compone de birremes y trirremes equipadas con proas blindadas, ballestas y catapultas. Las municiones de las catapultas son piedras o una fórmula secreta cuya fabricación sólo conocen algunos. La mezcla es muy pegajosa e inflamable, y la arrojan ardiendo dentro de frascos de arcilla contra los barcos enemigos. Esta mezcla es tan volátil que sigue ardiendo mientras flota en el agua. En los abordajes, los guerreros de la marina utilizan hachas y faranj. Raramente utilizan protecciones metálicas excepto en sus cascos; prefieren chalecos o túnicas de cuero ligeros.

ASPECTO

Los harani llevan una versión más elegante del *frangaubi* habitual en las ciudades del interior, además de túnicas abotonadas por delante desde el cuello hasta la cintura o el muslo. Se suelen poner unos cómodos pantalones bajo las largas *frangaubi* o túnicas, y bombachos sueltos ocultos bajo ropas cortas. Al contrario que otros sîrani, los residentes del puerto marítimo raras veces llevan tocados (al contrario que los viajeros del desierto) y evitan los adornos de plumas. Sus materiales preferidos son el lino y el algodón. La trama es abierta y los tintes empleados muy llamativos, con predominio de rojos y púrpuras brillantes. El calzado va desde los suaves zapatos de ante a las recias botas de cuero, pasando por chancas de tela con intrincadas redes de cuentas.

Dado su diverso trasfondo racial, las gentes de Tûl Harar poseen una mezcla de rasgos físicos. Los individuos chyan/haradan tienen la piel oscura, el pelo rizado y los ojos almendrados de sus hermanos en otras ciudades sîraneas. Los ciudadanos élficos son, sobre todo, sindarin y poseen los rasgos comunes de su especie: piel rubicunda, pelo rubio ceniza, ojos azules claro o grises y extremidades musculosas. Las personas de ascendencia númenóreana suelen exhibir las complexiones altas y robustas de sus ancestros, además de piel clara combinada con pelo y ojos oscuros. Dado que ha habido numerosos matrimonios cruzados entre las razas, una buena proporción de la población muestra una amalgama de rasgos raciales.



ARQUITECTURA

Los edificios de Tûl Harar están hechos de piedra al cien por cien. La arenisca extraída en los terrenos desérticos kirmlesranos y la caliza importada de los acantilados del sur cubren gran parte de las necesidades arquitectónicas. Las construcciones basadas en columnas y dinteles son más comunes que los arcos o las cúpulas, al igual que los pórticos con cornisas, los frontones adornados con bajorrelieves y los patios con columnatas. La vivienda común suele tener entre dos y cuatro dormitorios, una cocina y una sala de estar comunal. Las casas más ricas cuentan con habitaciones para los sirvientes, comedores formales y habitaciones de trabajo (para lavar la ropa, como despensa, etc). Los comerciantes acaudalados poseen casas lejos de sus negocios, pero la mayoría de los mercaderes vive encima de sus tiendas.

Los trabajadores y artesanos empleados por los maestros o los tenderos alquilan pisos a otras personas. Muchas secciones de la ciudad están dedicadas a ofrecer este tipo de alojamientos. Los pobres no cuentan con ningún tipo de aposento en la ciudad ni cuentan con ningún tipo de posición social dentro de sus muros. Algunos vagabundos viven en tiendas y cabañas en los terrenos circundantes, pero muchos de los pobres se abarrotan los muelles del puerto.

DIETA

El marisco predomina en la dieta haran. Suelen preparar zinfar, un apreciado pez de agua salada de carne blanca, asando la carne al tiempo que la rocían con una salada salsa marrón hecha de *mezikast* fermentado. También lo hornean o hacen sopa con él. Pulpo, abulón, tiburón, langostinos y langosta forman la base de otros platos habituales. En ocasiones preparan ternera y cordero. Las especias importadas, el picante *chassyt*, el acre *subanta*, el amargo *jaffir* y el ácido *uleraix* rivalizan con las hierbas locales en popularidad.

RELIGIÓN

La vida religiosa de Tûl Harar es de lo más variada. La religión principal en la ciudad es la fe *tayee*, a la que incluso pertenecen algunos elfos. Creen que Tarkarun-i-Másra es en realidad Eru, por lo que pueden participar en los ritos con sus vecinos menos iluminados. Otra deidad importante es Azain (Ta. "Ossë"), Dios de los Mares. Dado que muchos de los ciudadanos dependen del mar como medio de subsistencia, piden ayuda y orientación a Azain.

Al contrario que las otras ciudades síraneas, Tûl Harar no cuenta con ningún templo importante. Pequeños templos repartidos por toda la ciudad sirven como lugares de tranquila oración. En los días sagrados de cada dios, en lugar de procesiones, los creyentes se reúnen en templos específicos para rezar y dejar ofrendas. El mayor está dedicado a la religión *tayee*, y en su interior también hay una biblioteca, una de las mejores del sur. Los *balakehan* (Ta. "Maestros del Conocimiento Olvidado") de Tûl Harar buscan libros y artefactos religiosos por todas partes y pagan buenas cantidades por textos auténticos.

21.0 POLÍTICA Y PODER

Miles de individuos al margen de la ley están infiltrados en las redes políticas propias de la Corte Real del tarb en Tûl Isra y la Congregación de Portavoces en Tûl Harar. Las sectas engendradas por el Rey de las Tormentas y su amo oscuro chocan con organizaciones formadas por personas más honradas. A continuación, se incluyen resúmenes de los grupos más destacables.

21.1 sectas oscuras

21.1.1 LOS TAYB, VASALLOS DEL SILENCIOSO

"La muerte trae consigo silencio y la verdadera comunión con Dios", escribió Maib Damak, sumo sacerdote del Silencioso. Los Vasallos del Silencioso son temidos por todo Sírayn. Se les llama *tayb* (Ta. "Aparta la Vista") por la creencia de que pueden echarte el *mánfas* (Ta. "Mal de Ojo"). Se rumorea que si uno de los Vasallos mira a alguien, éste morirá de forma horrible. El rumor es cierto, ya que los *tayb* son asesinos despiadados. Cada uno de ellos debe matar al menos una vez al año para no perder el favor de su deidad, Taimaraud (el Silencioso, el Que Todo Lo Ve, el Enemigo Oscuro). Quien no lo haga, debe suicidarse.

Los iniciados en la secta ingieren un elixir especial elaborado con veneno de la *juthjuth*. Quienes sobreviven a las convulsiones iniciales y el ataque de locura son admitidos en la orden. En público, los *tayb* llevan largas túnicas oscuras (que ocultan a la perfección cualquier arma) con capuchas voluminosas sobre la cabeza para ocultar el rostro. Un amuleto de 12 centímetros de diámetro con un ojo sin párpado grabado en el centro y que llevan colgado de una larga cadena en su cuello identifica claramente a los Vasallos del Silencioso. El atuendo de batalla, que sólo llevan



cuando recorren la tierra en maniobras militares o llevan a cabo una misión de asesinato, consiste en una túnica confeccionada con pequeñas piezas de madera negra lacada, grebas de acero en las piernas y antebrazos, y un yelmo con visera con forma de cabeza de serpiente. Se les llama Silenciosos, y nunca se les ha oído hablar. Incluso en privado, su única forma de comunicación es el lenguaje de signos.

Los tayb poseen templos o santuarios en todas las ciudades de Sîrayn, y también una ciudadela en las Tûr Betark llamada Aksari. Desde ella, el sumo sacerdote promulga la palabra de Taimaraud. Los tayb más “devotos” sirven en la fortaleza montañosa, en donde reciben entrenamiento intensivo en el arte de la muerte y el asesinato. En círculos más oscuros, se rumorea que se puede contratar a los tayb para cometer sacrificios rituales y asesinatos. Aunque los ciudadanos de a pie no poseen poder suficiente para contratar a uno de los Silenciosos, es cierto que la orden recibe encargos de asesinato del gulmathaur del reino del Rey Brujo en Angmar.

21.1.2 CUSTODIOS DE LA LLAMA VERDADERA

Filiales de los Sirvientes del Fuego Verdadero (que operan por todo el sur de Endor), los Custodios tienen la creencia de que Malkôra (Morgoth) fue traicionado por Alúva (Eru), que le engañó para que se exiliase. También sostienen que sólo mediante el control de la Esencia y la conservación de la Llama Verdadera podrán liberarle. Todos los templos de los Custodios poseen un altar en donde siempre hay encendida una llama mágica. Los baudarain (Ta. “Custodios”) exploran la tierra en busca de magia y objetos mágicos que les ayuden a controlar la Esencia.

Al igual que los Sirvientes del Fuego Verdadero, los seguidores de los Custodios y los aspirantes a ello muestran su lealtad vistiendo un broche de bronce en forma de llama. Al contrario que los Sirvientes, el símbolo de los Custodios consiste en una única llama. También llevan una daga en forma de llama. Los líderes de la secta, el profeta y los custodios mayores, tienen otra tatuada en rojo sobre su mejilla derecha. Todos los miembros de la orden llevan túnicas de color gris oscuro cuando ofician los ritos, y blancas con un ancho fajín negro cuando están en público.

Pueden encontrarse templos de los baudarain en todas las ciudades de Sîrayn salvo en Tûl Harar. Un pequeño santuario, sito a las afueras de los muros del puerto, sirve como única base de los Custodios en la Mard Isauba. Los miembros de este grupo sólo hacen proselitismo en las otras seis ciudades, predicando sobre la santidad de la Llama y la maldad del sol, y enseñan que el malvado Alúva creó el astro solar para evitar que la Llama Verdadera de Malkôra iluminase Endor. Cuando Malkôra regrese, Alúva y el sol serán derrocados y la Llama Verdadera reinará.

21.1.3 LOS AUILLADORES DEL DESIERTO

Los Auilladores del Desierto (o garks) se extienden desde la Bahía de Ormal hasta los Dominios de la península del extremo sur, bajo las Montañas Amarillas. Fundado por Vaal Gark, un elfo fuina (avar), este grupo de letales rastreadores recorre los desiertos del Haradwaith. Su extraña llamada nocturna dio origen al nombre del grupo. En Sîrayn, no son muy numerosos pero sus filas crecen. Son montaraces y hombres del campo que rivalizan incluso con los montaraces del norte dúnadan (en Arthedain) y prefieren el arco y la espada larga como armas. Si se encuentra a un Auillador del Desierto, a lo mejor se le puede contratar por un buen precio, aunque será arriesgado: si el Auillador cree que sus contratantes le han engañado, conducirá al grupo al desierto y les abandonará allí. El símbolo de los Garks es unas fauces abiertas de color rojo sobre campo blanco.

21.1.4 LOS RESTOS DEL EJÉRCITO ORCO DE AKHÔRAHIL

Aún hay orcos del desierto, restos del ejército que formó Akhôrahil en el 1100 de la Tercera Edad, en pequeños grupúsculos repartidos por todo Sîrayn. Varias compañías aisladas mantienen diversos puestos avanzados en las colinas de Kirmlesra y también en las Tûr Betark. Se alían con otros habitantes de la zona, sobre todo con los demonios que el Rey de las Tormentas liberó cuando intentó conquistar el Gran Harad por segunda vez.

Estos orcos son más una molestia que otra cosa y asaltan aldeas y caravanas en busca de víveres y mercancías. Desde la victoria de Obed en 1201 no han atacado ninguna de las ciudades ni las áreas fortificadas, e incluso evitan el Danak por miedo a lo sobrenatural, aunque atacan frecuentemente a grupos poco armados o numerosos. No suelen matar a sus enemigos si creen que pueden utilizarlos como esclavos. Su mayor puesto avanzado es una fortaleza enana abandonada al sur de Aksari, situada sobre una de las principales rutas de comercio que recorre las montañas, lo que proporciona a los orcos una excelente posición para atacar a las caravanas. La mayoría de los comerciantes sensatos contratan una buena cantidad de centinelas cuando se mueven por esta ruta.

21.1.5 EL EJÉRCITO DEL DRAGÓN DEL SUR

En el año 1051 T.E., cuando Akhôrahil fundó su nuevo feudo en Ny Chennacatt, el Rey de las Tormentas reunió un ejército compuesto de orcos, trolls y demonios nativos de las Montañas Amarillas y Mordor. Como no contaba con un líder inteligente, la horda fue derrotada y destruida por completo en 1201 T.E. por las fuerzas de Obed I.

Tras aprender de los errores pasados, el nazgûl formó otro ejército a mediados del siglo XIII. En lugar de orcos, la nueva organización militar estaba compuesta de haradrim y algunos númenóreanos negros escogidos. Aunque el Ejército del Dragón del Sur supone una amenaza para todos los Pueblos Libres del sur de Endor, su capacidad destructiva se deja sentir más en Ciryatandor y en los países al sur de las Montañas Amarillas que en Sîrayn. Akhôrahil concentra sus energías en el Extremo Sur, ya que cree que sus sirvientes de Sîrayn tienen un firme control sobre el gobierno.

☸ 21.2 ORGANIZACIONES ☸ DE LOS PUEBLOS LIBRES

21.2.1 LOS TAYEE

La religión tayee es la creencia predominante en Sîrayn. Toda ciudad y aldea tiene al menos un templo o santuario dedicado a sus ritos. Los tayee creen que la tierra fue creada por el Amo de las Arenas (Târkârûn-i-Mâsra o Manwë) para que sus hijos se sirviesen de ella. También creen que no les abandonaría allí sin indicarles cómo debían vivir, por lo que tienen una serie de libros sagrados que les guían. Los tomos describen los rituales y oraciones de la religión, además de las normas de conducta apropiada. Los libros llevan eras transmitiéndose de generación en generación y en sus páginas se encuentra todo el conocimiento religioso de los Tayee.

EL LIBRO DE LA TIERRA, EL TARAT BALAZAYN

La historia que se cuenta a continuación es un resumen de la historia de la creación tayee del *Tarat Balazayn*. Similar al *Kat Polozaj* (ver el capítulo sobre el Lejano Harad), este libro narra la creación del mundo, la lucha entre los dioses, y la fundación de la religión tayee. En sus páginas pueden encontrarse pautas para vivir de la forma adecuada y las oraciones de los fieles. Los sacerdotes de la fe rayee usan este libro como base de la religión. Los eruditos conjecturan que la historia está basada en las enseñanzas de los elfos.



"Al principio estaba Tarkarun, Amo y Señor de todo. Fue él quien hizo el orden en el vacío y creó todo lo que existe. Primero, el Amo organizó a los Mal'alak, los Santos. Ellos son quienes se doblegaron a su voluntad y obedecieron su palabra. Los Mal'alak que se negaron a ser dominados fueron expulsados al abismo y se convirtieron en los Mal'azaud, los demonios de la noche. Los Mal'azaud siempre han intentado frustrar los planes del Amo.

El Amo soñó, y son sus pensamientos soñadores se creó el mundo. Al despertarse, descubrió su nueva creación, y llamó a los Santos para que le ayudasen a dar forma del todo a la Rayn (Ta. "Tierra"). Y así lo hicieron, y en el proceso crearon un paraíso para complacerle. Durante la tarea, los Santos espionaron a seres que habitaban la tierra. Los sagrados les enseñaron el don del habla y de esta manera se convirtieron en almas vivientes, hasta el punto de que hoy en día un recién nacido no estará realmente vivo hasta que emita su primer llanto. El Amo quedó complacido con la obra de los Sagrados y los nuevos seres que también le reverenciaban.

El rostro resplandeciente del Amo iluminaba la Tierra. Pasaron los milenios y la paz imperaba. Un día Ganiraib, uno de los Santos, deseó gobernar en el lugar del Amo. Reunió seguidores entre los Mal'alak y los Mal'azaud y lideró un ataque contra su Amo. Grande y terrible fue la batalla que tuvo lugar, que casi destruyó la Tierra. Ganiraib y sus seguidores fueron expulsados y en el proceso el Amo quedó gravemente herido. Él y los sagrados se vieron obligados a retirarse de su paraíso, que ahora estaba en ruinas. Para ayudar a los adoradores que quedaron atrás, el Amo creó el sol y la luna para que gobernasen en su lugar. De esta forma, los fieles no quedarían abandonados a su suerte en la oscuridad de la eterna noche".

Los tayee creen que el Amo aguarda a que los fieles le sigan, y también que en ocasiones envía a algunos Santos para que ayuden y guíen a los fieles. Al contrario que sus primos del norte, creen en un más allá para quienes obedecen estrictamente la palabra del Amo. Los tayee llaman al Amo Tarkarun-i-Másra, Amo de las Arenas. Sólo el Amo puede contener las arenas eternas del desierto y volver a convertir la tierra en un paraíso.

LA ORGANIZACIÓN DE LOS TAYEE

Los seguidores tayee reconocen como autoridad suprema al balahask, un anciano sacerdote escogido entre el resto de clérigos.

El balahask reside en el Tarnet Bazain, en donde se guarda dentro de un templo la copia más antigua del Tarat Balazayn. Túl Isra y Túl Harar son también lugares especiales para los tayee, y en ellas se han fundado grandes bibliotecas que contienen miles de libros religiosos sobre la religión tayee y otras. Toda ciudad y pueblo tiene al menos un sacerdote que guía a los fieles en las oraciones diarias. También actúan como consejeros y profesores de lectura y escritura. En las ciudades mayores, grupos de sacerdotes y seguidores se encargan de un templo o una biblioteca.

Normalmente hacen falta siete años de entrenamiento para entrar en el sacerdocio. Un estudio intensivo y buenas obras permiten a los sacerdotes ascender en la jerarquía. Sólo el conocimiento de los textos y el esfuerzo diario por ser caritativo puede conseguirles renombre en esta religión, mientras que se mira con malos ojos la pereza y la dejadez. La edad típica para comenzar los estudios está entre los 12 y los 15 años. Después de que un fiel se convierte en sacerdote se espera de él que se case y promulgue la fe. Si un hombre entra en el sacerdocio después de enviudar, no se impone esta regla.

21.2.2 LOS SEÑORES DE LAS CARAVANAS DE SIRAYN

Los señores de las caravanas son un prestigioso grupo de individuos que se reúnen regularmente para negociar contratos de exclusividad, dividirse el mercado de los diversos productos y tratar otras cuestiones de economía y comercio. Por ejemplo, dos comerciantes que suministren a Tyarett fibras de *sak* podrían acordar un precio mínimo para las mercancías con el fin de evitar las guerras de precios que les perjudicarían a ambos. En su mayor parte, los señores son hombres y mujeres rectos que hacen tratos honradamente con sus clientes, aunque eso no quiere decir que vayan a dar algo a cambio de nada; siempre intentan obtener beneficio. Los señores compran y venden, y a veces también transportan mercancías o personas por un precio. Muchos viajeros de todo el Gran Harad han sido contratados para acompañar una caravana o han adquirido un pasaje para cruzar los desiertos entre las tierras del Gran Harad y las que rodean a Bozisha-Dar.

Las reuniones a las que asisten los señores de las caravanas, que se convocan cada mes, se denominan *gemmett*. Además de facilitar los contratos entre señores, la organización sirve como fuente imparcial de información que podría afectar a las caravanas (como la caída de un puente o la aparición repentina de bandidos cerca de Tartast). En Túl Isra y el Tarnet Bazain se celebran reuniones informales. Garlan Det y a Nant Kamak se encuentran entre los principales líderes de la asociación.

21.2.3 EL KALAS TAIBIRAUK

Desde que los *ayten* y sus predecesores llegaron al Gran Harad, la libertad ha sido un bien muy preciado. Con el paso de los milenios, muchos déspotas han intentado esclavizar a este pueblo de amantes de la libertad. Ahora más que nunca, los ciudadanos de Sirayn están buscando gobernantes que les ofrezcan las libertades personales de las que disponían en el pasado. El Kalas Taibirauk (Ta. "La Arena Corre Libre") se formó cuando los más valientes de la población oprimida bajo el gobierno de Tartas Izain se atrevieron a buscar a otros que quisieran poner fin a la tiranía. Buscan al descendiente real del clan Másra, y esperan reponerle en el trono para liberar al pueblo de la presión del puño del taraskon.

El Kalas Taibirauk se compone de mercaderes, sacerdotes tayee y figuras sobresalientes de las ciudades y tribus *ayten*. El miembro más destacado de la organización es Tabaya Kass del clan Másra. *Ayten* de nacimiento, Tabaya lidera personalmente muchas de las incursiones contra las fuerzas de Túl Isra, y aunque la mayoría no lo sabe, es el descendiente real del clan Másra. Otras figuras importantes del grupo son Moraiza Satark, Garlan Det, Nant Kamak y Samaub Narett.

El Kalas Taibirauk sospecha sobremanera de los extraños, y no admite a nadie en su círculo sin investigarle a fondo. En las ciuda-

des, el Kalas Taibirauk impone las más estrictas medidas de seguridad; los miembros de la organización raras veces conocen a más de otros dos miembros del grupo. En el campo y entre los ayten no sucede lo mismo: clanes completos de tanet y aysen se unen al Kalas Taibirauk y forman la espina dorsal de la rebelión.

⊕ 21.3 gente importante ⊕

Los individuos que operan en los grupos y sectas descritos en el anterior apartado, así como algunos que actúan de forma independiente, dan forma a la historia de Sirayn. A continuación describimos a algunos de ellos.

NANT KAMAK

Nant es un mercader de renombre que trabaja en Tarnet Bazain. Es amigo de Garlan Det y suele hacer negocios con él. Nacido en Tarnet Bazain, Nant ha hecho del oasis su hogar y la base de sus operaciones comerciales. Es un miembro destacado de la comunidad y uno de los líderes del Kalas Taibirauk. Al igual que Garlan, es una fuente de ayuda e información. Aunque no es uno de los ayten, Nant Kamak ha adoptado su atuendo. Lleva túnicas amplias y sencillas, que ni siquiera cuentan con los típicos brocados típicos de los frangaubi siraneos, y el turbante acolchado oscurece el rostro de Nant cuando sale al aire libre.

NANT KAMAK

Nivel: 13 Pv: 88 CA: No/2 (25)

Raza: Haradan.

Profesión: Explorador/Montaraz (Comerciante).

Hogar: Tarnet Bazain.

Carac. RMF: CON 92; AGI 88, ADI 95, MEM 88, RAZ 97, FUE 59, RP 67; PRE 101, IN 98, EMP 101.

Apariencia: 73.

Habilidades: AFilo 1 Mano 65; Arco 50; Comerciar 95; Montar 75; Percep. 70.

OBJETOS PRINCIPALES

Alfombra Voladora: permite al usuario volar una vez al día a 32 km/h un máximo de 320 kilómetros.

Espada del Desierto: arma +20 que causa un crítico de calor por cada crítico normal, a un nivel de gravedad menor que éste.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Nant conoce todas las listas abiertas de Esencia hasta nivel 10. 39 PP.

TARTAS IZAIN

La historia del Gran Harad moderno está íntimamente unida a la vida de Tartas Izain. Nació en Isra, hijo de un señor haradan y una dama elfa raptada de su familia, en el sur. Los padres de Tartas lo educaron hasta que murió la madre, en 1383, a causa de una rara enfermedad. Un año después le enviaron a vivir con su tío Shuftas Gabar a la ciudad de Charnesra. En aquella época comenzó a formarse en las artes oscuras, y el joven aprendió deprisa y llegó a superar a su tío. Cuando cumplió los 23 años Akhōrahil envió un emisario desde Ny Chennacatt para invitarle a aprender bajo la tutela del nazgûl, así que Tartas partió un año después para acatar las órdenes del Hechicero Ciego. Su entrenamiento duró hasta que cumplió los 34, momento en que regresó a Isra.

Akhōrahil no sólo le enseñó a Tartas Izain las artes de la hechicería, sino que le inició en la adoración del Señor Oscuro. Cuando su alumno partió, el Espectro del Anillo le regaló un Anillo de Poder menor. El objeto amplificó su hechicería y prolongó artificialmente su vida. El anillo, un sencilla aro de mithril (forjado por Sauron en la

Segunda Edad), recuerda al Nazg-u-Krimp que porta el Espíritu del Anillo de Tol Burûth. Otorga poder y una vida prolongada al portador, pero no es tan potente como los grandes Anillos de Poder.

Cuando regresó a casa, Tartas Izain se abrió paso hacia el concilio gobernante de Tûl Isra, y una vez allí corrompió al tarb y reestructuró los rituales de los Templos del Silencioso. La antigua religión de Taimaraud (Dios de los Muertos) se tambaleaba, y Tartas le añadió la suficiente energía para que resurgiese.

El reinado de Tartas Izain duró hasta 1436, cuando el clan Másra recuperó el trono. El hechicero se vio obligado a huir a Charnesra para salvar el pellejo, y mientras estuvo allí convenció a su tío de que podrían retomar Tûl Isra. Poco después lideró a las fuerzas de Shuftas Gabar en un ataque imprevisto a la ciudad. A pesar de su inmenso conocimiento Tartas no era un buen estratega, y no hacer caso a sus generales le costó la victoria y finalmente provocó la destrucción de Charnesra.

Después de probar el amargor de la derrota en Charnesra, Tartas Izain regresó a Ny Chennacatt para recibir nuevas instrucciones. Permaneció allí hasta 1627 y luego regresó a Isra. Bajo el débil mandato de Kastarb Izain ascendió al poder para convertirse en el taraskon de Tûl Isra. Gracias al anillo que porta, parece tener sólo unos cuarenta años.

TARTAS IZAIN

Nivel: 30 Pv: 100 CA: No/2 (75)

Raza: Haradan/Sindarin.

Profesión: Mago/Hechicero.

Hogar: Charnesra/Tûl Isra.

Carac. RMF: CON 72; AGI 98, ADI 65, MEM 88, RAZ 87, FUE 79, RP 97; PRE 100, IN 99, EMP 103.

Apariencia: 83.

Habilidades: De Filo a 1 Mano 60; Daga (Arr) 50.

OBJETOS PRINCIPALES

Anillo de Poder Menor: reino Esencia/Canalización; funciona como sumando de hechizos +2 y multiplicador x3; si el portador lleva el



anillo de forma continua más de dos meses quedará esclavizado por él (-30 TR contra ataque nivel 15); después de que ocurra, la vida del portador se prolongará 500 años, y transcurrido este tiempo el portador del anillo se convertirá en un Espíritu del Anillo.

Cayado de Almacenamiento de Hechizos: Almacena 10 hechizos: *Invisibilidad masiva, Cancelar verdadero, Portal demoníaco, Controlar IV, Palabra de Pánico, Gran Grieta, Absolución, Tierra en barro, Confusión masiva, Alteración masiva, Teleportar, Maldición del desierto.*

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Todas las listas básicas de hechicero hasta nivel 30; todas las listas abiertas y cerradas de Esencia hasta nivel 30. 120x3+2=362 PP.

AKHÓRAHIL

Akhórahil nació en el 1888 S.E. en la casa de Ciryamir, en una mansión con vistas a las aguas de Nísinen, en Númenor. De noble cuna (primo del príncipe Múrazôr, que más tarde se convertiría en el Rey Brujo) Akhórahil fue educado por unos padres vanidosos e inmaduros. Pese a ser un niño brillante, se hartó y se malcrió, unos rasgos que posteriormente causaron su caída y que el Señor Oscuro lo esclavizará.

En 1904 S.E. Ciryamir se mudó con su familia con permiso real a Endor y formó un reino en su nuevo territorio. Tras construir su capital, Marath Carnadúnë (Q. "Torre del Ocaso Rojo"), Ciryamir forjó el reino de Ciryatandor (Q. "Puerta Hendida"), destinado a seguir siendo un estado dependiente de Númenor durante siglos. Sin embargo, el reinado de Ciryamir fue breve, puesto que la avaricia y ansia de poder de Akhórahil le incitaron a codiciar el trono de su padre. En el año 1918 S.E. Akhórahil firmó un pacto diabólico con un anciano sacerdote haradan, e intercambió sus ojos por dos joyas llamadas Ojos del Pozo. Los artefactos otorgaron al joven hechicero un gran poder y le permitieron tomar el control de la mente de su padre. Bajo el influjo de su hijo, Ciryamir se quitó la vida, por lo que Akhórahil asumió el control total del reino.

Akhórahil, llamado a veces el Hechicero Ciego, ascendió al trono el día de año nuevo de 1919 S.E. Tomó a su hermana Akhóraphil como esposa, se proclamó Rey de las Tormentas y comenzó su reinado. Tras asegurarse el control del joven reino, comenzó una campaña de conquista en el margen norte de las Montañas Amarillas y se apoderó de Chennacatt en 1929 S.E., de Isra en 1933 S.E. y de Kirmlesra en 1979 S.E. En el año 1999 S.E., los ejércitos habían atravesado Harshandat hasta llegar a la bahía de Ormal. En esta época, el Señor Oscuro envió un emisario de Mordor para ofrecer al joven señor una fortuna en conocimientos y la promesa de la inmortalidad. En el 2000 S.E., el Hechicero Ciego aceptó un Anillo del Poder de Sauron y pasó a ser en el quinto Señor de los hombres en convertirse en Espectro del Anillo.

En el año 2250 S.E., Akhórahil renunció formalmente a su alianza con Númenor. Como respuesta a esta noticia, Tar-Ancalimon concibió un plan para recuperar las tierras perdidas. En 2280 S.E., una flota que transportaba una nutrida hueste atracó en Tülwang. El ejército de Akhórahil llegó demasiado tarde para evitar que desembarcasen y fue derrotado, la capital fue arrasada y cayó el reino. El espectro huyó al norte para unirse a su maestro y permaneció en Mordor hasta su regreso a Chennacatt en la Tercera Edad.

EL HECHICERO CIEGO Y SÍRAYN

Akhórahil, quinto de los nueve nazgûl, es el principal Siervo de la Oscuridad en esta zona de Endor. En 1050 T.E. el Hechicero Ciego tomó de nuevo forma y se mudó a la fortaleza de Ny Chennacatt. Durante los siguientes quinientos noventa años su presencia se hizo sentir en el sur. La principal misión de Akhórahil es reconquistar sus anteriores posesiones, y para lograrlo ha reunido un nuevo ejército (el Ejército de Dragón del Sur) y ha aceptado alianzas con individuos influyentes en las cortes de Sírayn y entre los mezquinos señores

orcicos que habitan las Montañas Amarillas, cerca de su fortaleza. Por medio de Tartas Izain, el Rey de las Tormentas ha conseguido difundir la religión del Señor Oscuro (sobre todo mediante los Acólitos del Silencioso) y ha reforzado su control del Gran Harad, pero igual que no fue capaz de calcular bien el poder de sus enemigos en el pasado, ahora subestima la fuerza de los Pueblos Libres de Sírayn.

AKHÓRAHIL

Nivel: 36 **Pv:** 155 **CA:** CM/15 (85)

Raza: Númenóreano Negro.

Profesión: Mago/Hechicero.

Hogar: Ny Chennacatt.

Carac. RMF: CON 51; ADI 54, AGI 77, MEM 94, RAZ 92, FUE 96, RP 86; PRE 64, IN 100, EMP 100.

Apariencia: 84.

Habilidades: Contundentes 1 Mano125; Trepar 125; Nadar 75; Cerraduras 105; Trampas 45; Acech/Escond 100; Percep 90; Runas 40; Varas 105.

OBJETOS PRINCIPALES

Maza: ("Martillo Ocre") Maza +20 matahombres de acero y oro con incrustaciones de cobre.

Brazales de Chennacatt: +20 a la BD del portador; también le permiten parar el ataque de un enemigo con una bonificación igual al doble de la cantidad aplicada a la BD de la BO del portador.

Ojos del Pozo: Dos zafiros estrellados encantados que permiten al portador sentir objetos y presencias a 660 metros; actúa como sumando de hechizos de Canalización +5, y permite al portador conocer y usar todas las listas básicas de Mentalista.

Cuchillo de Morgul: daga +20 que golpea como una espada corta. Se emplea para matar y esclavizar a la víctima. Si se obtiene un crítico, el objetivo debe hacer una TR contra el nivel del portador, y si fracasa un fragmento roto de la hoja se abre camino hasta el corazón de la víctima. Si la astilla alcanza el corazón, se convierte en un espectro al servicio del portador del cuchillo.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Todas las listas básicas de Mago, abiertas de Esencia y abiertas de Canalización hasta nivel 10, todas las listas básicas de Hechicero hasta nivel 30, todas las listas básicas de Mentalismo hasta nivel 50 y todas las listas cerradas de Esencia y Canalización hasta nivel 5. 99 PP.

Orientación en la Naturaleza: Akhórahil puede sentir instintivamente el aire y saber en que dirección está mirando. También puede determinar la velocidad y densidad exactas de cualquier tipo de brisa.

BARAS GAIB

Baras Gaib es un demonio (Maia menor) liberado por Akhórahil del vacío en 1100. Con la derrota del ejército del Rey de las Tormentas, quedó libre para aterrorizar a los habitantes de Isra. Es bastante poderoso, aunque presenta ciertas características muy curiosas. Es más travieso que peligroso y cree que es mejor no matar a nadie, porque si lo hace se queda sin gente a la que molestar.

Cualquier caravana es blanco legítimo para sus "atenciones". Le encanta dejar caer las tiendas sobre los durmientes desprevenidos, romper objetos sin importancia, echar a perder la comida y los suministros de agua y orinar en las pertenencias de los viajeros. Baras Gaib se encuentra en su salsa cuando hay bronca, por lo que molestará a un grupo hasta que se canse de ellos (normalmente dos o tres días). Aparte de aburrirle, la única forma de escapar a sus fastidiosos "ataques" es sobornarle. Baras prefiere las chucherías brillantes y resplandecientes, y ya que no sabe qué es valioso, los viajeros pueden apaciguarle dándole baratijas.

BARAS GAIB

Nivel: 24 Pv: 225 CA: 4 (100)

Raza: Espíritu del fuego (demonio).

Profesión: Mago.

Hogar: Isra.

Nº Enc: 1.

Tamaño/Crítico: S

Velocidad: R/MR

Ataques: 95 Mord / 75 Arm

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Todas las listas abiertas y cerradas de Esencia hasta nivel 20; Ley del Fuego hasta nivel 20. 54 PP.

Resistencia mágica: +100 a las TR y la BD contra todo ataque de Esencia y Canalización.

SELEN HASKAS

Selen Haskas es un espíritu de tierra menor (similar a Baya de Oro, un espíritu del agua, o Tom Bombadil, un espíritu de tierra, pero con menos poder) que ha permanecido libre de la sombra del Señor Oscuro. Lleva viviendo en el Gran Harad desde principios de la Primera Edad y se niega a marcharse. Es una figura benéfica, por lo que no intenta cambiar el equilibrio de la tierra y los gobiernos que le rodean. Para quienes le conocen, Selen es una persona simpática y generosa. Frecuenta la Posada de Peshtin para tomar un trago y comer algo, y siempre está dispuesto a pagar una ronda de bebidas (normalmente Lágrimas de Izhta) a aquellos que conozca y le caigan bien. En tiempos de gran necesidad, ofrece su consejo a personajes importantes, aunque se niega a utilizar sus propios poderes para ayudar en el ataque o la defensa de los sirani a menos que esté en peligro. Cuando se ve obligado a manipular la Esencia, invoca sólo el poder necesario para resolver la situación.

SELEN HASKAS

Nivel: 17 Pv: 155 CA: CM/13 (75)

Raza: Espíritu de tierra (Maia).

Profesión: Mago / Astrólogo / Guerrero / Luchador.

Hogar: Túl Isra; recorre todo Sirayn.

Carac. RMF: CON 110; ADI 96, AGI 103, MEM 88, RAZ 100, FUE 107, RP 115; PRE 114, IN 102, EMP 101.

Apariencia: 74.

Habilidades: De Filo 160; Arco 160; Tregar 84; Montar 86; Nadar 78; Cerraduras / Trampas 70; Acech 70, Escondarse 50; Percep 105, Runas / varitas 80; Emboscar 10.

OBJETOS PRINCIPALES

Faranj: arma sagrada +50; exterminadora de servidores de Sauron.

Arco Compuesto: arma sagrada +35; exterminadora de servidores de Sauron.

Armadura de escamas: CA CM/13; +35 BD.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Todas las listas básicas de Astrólogo hasta nivel 17; todas las listas abiertas / cerradas de Canalización hasta nivel 17; todas las listas abiertas / cerradas de Esencia hasta nivel 17. 51 PP.

PESHTIN, EL POSADERO

Peshtin procede de un largo linaje de fanáticos. Son seguidores de la religión tayee pero creen que, como Númenor, el resto del mundo se inundará en algún momento. Con el fin de prepararse para esta eventualidad, uno de los ancestros de Peshtin construyó una posada con forma de gran barca en Túl Isra. Peshtin continúa con el sueño de sus

ancestros de estar preparado para el diluvio. Siempre tiene a bordo unos meses de provisiones (y sí, la posada flota) y permite que los clientes compren un pasaje para pasar la noche si lo desean, lo que les garantiza un hueco en el barco si la inundación tuviese lugar esa noche.

PESHTIN

Nivel: 7 Pv: 53 CA: No/1 (0)

Raza: haradan.

Profesión: Guerrero / Luchador.

Hogar: Túl Isra.

Carac. RMF: CON 88; ADI 92, AGI 96, MEM 89, RAZ 91, FUE 47, RP 72; PRE 101, IN 83, EMP 91.

Apariencia: 76.

Habilidades: AFilo 50; Nadar 45; Montar 30; Percepción 70; Runas 20; Varas 20; Curación de animales 25; Cocina 35; Pastoreo 55; Música 25; Navegar 60; Orientación celeste 50.

OBJETOS PRINCIPALES

Brújula de la dirección verdadera: Si se pronuncia una dirección cerca de la brújula, conducirá a ella.

PODERES ESPECIALES

Sentido del clima: Habilidad innata para predecir el clima.

SAMAU B NARETT, TENDERO

Samaub procede de un largo linaje de proveedores de elixires y pociones. El primer Samaub fundó una tienda a principios del siglo XIII, y el establecimiento apenas ha cambiado. Samaub Narett es un hombre gregario y próspero. Le encanta la vida social, y debido a su riqueza puede disfrutar de ella al máximo.

Se puede confiar en Samaub. Es un devoto creyente en la religión tayee y la financia en secreto. Al mantener oculta su lealtad, puede recabar información en la corte y en otros círculos sociales en beneficio de la religión. Ha ayudado a salir de la ciudad a muchos individuos en problemas con el actual gobernante. Tiene muchos contactos con ladrones, el Templo del Dios Araña, el templo Tayee, la Corte Real y otros propietarios de tiendas y señores de las caravanas. En concreto, emplea a Garlan Det para meter en la ciudad mercancías y personas de manera clandestina, y también sacarlas.

SAMAU B NARETT

Nivel: 23 Pv: 92 CA: No/1

Raza: haradan.

Profesión: Animista.

Hogar: Túl Isra.

Carac. RMF: CON 82; ADI 91, AGI 96, MEM 100, RAZ 89, FUE 63, RP 54; PRE 76, IN 103, EMP 84.

Apariencia: 81.

Habilidades: AFilo 35; Tregar 45; Nadar 20; Montar 70; Acechar / esconderse 50; Percep 75; Runas 85; Varas 60; Forrajear 50; Navegación 40; Rastrear 30; Comerciar 70.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: *Sendas del Clima, Maestría de la Detección, Ley de la naturaleza, calmar espíritus, Creaciones, Conocimiento, Maestría de las Plantas, Maestría de las Hierbas, Conocimiento de la Naturaleza y Protección de la Naturaleza* hasta nivel 20. 69 PP.

MORAIZA SATARK

Hijo de Sirayn, Moraiza enseguida descubrió el conocimiento del desierto purificador y la religión de los Tayee. Durante años recorrió las tierras del Gran Harad, ayudando a los pobres y oprimidos por el atroz reino del Tarb. Aunque desde la infancia ha habido muchos cambios, hay dos cosas que siempre le han prote-

gido: su talante tranquilo y su fe inquebrantable. Moraiza, que se toma las cosas con calma, ha demostrado que su fe es tan beneficiosa para él y sus amigos como el agua para el sediento.

Las tradiciones de los ayten ocuparon un lugar fundamental en la infancia de Moraiza. Los juegos que aprendió de niño y el estudio de las creencias de los ayten le convirtieron en un adulto bondadoso y responsable. Aunque de pequeño quería ser explorador, la falta de percepción de profundidad le obligó a tomar otros caminos. De niño, el defecto siempre le avergonzó. Sus amigos solían decirle "Moraiza, *isúbete al caballo de un salto y ven a cabalgar con nosotros!*" y él siempre se obstinaba en intentarlo, sólo para caer al quedarse corto, aterrizando sobre su "orgullo". Como consecuencia de esto, Moraiza es un individuo tranquilo y tímido que siempre lucha a favor de los desamparados, y su naturaleza contemplativa le encaminó a una vocación religiosa.

Dolorosamente consciente de la opresión que aflige a los mezin-tarb, Moraiza dedica ahora su poder al Kalas Taibirauk en su lucha contra el actual régimen. Al igual que los años de viento y calor han cambiado el desierto, el gobierno de Tartas Izain en nombre del tarb ha cambiado Sirayn. Moraiza tiene la esperanza de que su ayuda al Kalas Taibirauk cambiará la tierra, igual que su religión enseña que el desierto se convertirá en un paraíso bajo las manos del Amo.

MORAIZA SATARK

Nivel: 14 Pv: 72 CA: CM/13 (30)

Raza: haradan.

Profesión: Animista / Clérigo.

Hogar: Tûl Isra / Tarnet Bazain.

Carac. RMF: CON 94; ADI 83, AGI 94, MEM 86, RAZ 77, FUE 84, RP 88; PRE 82, IN 98, EMP 75.

Apariencia: 90.

Habilidades: De Filo 90; 2Manos 70; Tregar 53; Montar 68; Nadar 38; Rastrear 63; Emboscar 5; Acechar / Escondarse 55; Trampas / cerraduras 30; Percep 73; Hechizos Básicos 32.

OBJETOS PRINCIPALES

Cota de malla mágica: +20 BD; no penaliza el movimiento.

PODERES ESPECIALES

Resistencia al calor: +10 a las TR contra calor.

Hechizos: Creaciones, Sonido, Luz, Purificación, Huesos, Músculos, Canalización Directa y Defensa mágica hasta nivel 20. 28 PP.

GARLAN DET, SEÑOR DE LAS CARAVANAS

Garlan Det es hijo de una familia pobre de Baud Selen, y uno de los señores de las caravanas de más éxito de Sirayn. De niño quedó huérfano y le adoptó un anciano sacerdote tayee. Cuando llegó a la mayoría de edad, Garlan se colocó como aprendiz bajo la tutela de uno de los mercaderes más acaudalados de la ciudad. La aptitud para los negocios de Garlan le permitió ser cada vez más útil a su avejentado mentor, Kassi Det y, en su lecho de muerte, el comerciante le concedió el control de su negocio a Garlan, ya que no tenía herederos. Garlan tomó el apellido de su maestro, Det, y se convirtió en el mejor mercader de la ciudad. Cuando se dio cuenta del declive del comercio en Baud Selen, desplazó sus operaciones a Rask.

Garlan es un hombre franco cuyo instinto para el negocio es casi mágico. Sus astutas transacciones le han hecho ganarse el respeto de todos los señores de las caravanas y mercaderes con los que se ha topado. Su ruta de comercio favorita es de Rask a Tûl Harar vía N'arad-dûm. También viaja al Tarnet Bazain o a Tartaust y continúa hasta Bozisha-Dar, al noroeste. Garlan es un entusiasta partidario de la libertad personal, así que pasa información y mercancías para el Kalas Taibirauk.

GARLAN DET

Nivel: 18

Pv: 120

CA: CM/13 (50)

Raza: haradan.

Profesión: Guerrero / Luchador.

Hogar: Rask.

Carac. RMF: CON 91; ADI 93, AGI 88, MEM 102, RAZ 96, FUE 87, R 91; PRE 99, I 87, EMP 88.

Apariencia: 92.

Habilidades: AFilo 120; Montar 75; Tregar 30; Trampas 45; Percepción 80; Forrajear 35; Matemáticas 40; Navegación 80; Oratoria 25; Seducción 30; Orientación celeste 70; Comerciar 100; Predicción del clima 45.

OBJETOS PRINCIPALES

Anillo: +30 a la hora de evaluar el precio de las mercancías.

DÁR DE TÛL HARAR

Dár originalmente residía en Nárad-dûm. Allí fue maestro herrero, y se exilió de la fortaleza cuando el heredero del señor de la fortaleza enana se tropezó en la forja de Dár. El príncipe se quemó la mano derecha, y la cicatriz hizo que sus dedos fuesen incapaces de sujetar un arma. Dár vagó infeliz por el Gran Harad, y finalmente se instaló en Tûl Harar. En 1422 T.E., el enano se unió a otros tres de su especie para fundar una herrería y una posada cerca de los muelles. Dár descubrió que la amistad de sus nuevos conocidos le proporcionaba la chispa que necesitaba para continuar con su arte, ya que casi se había dejado llevar por la desesperación tras el exilio de su fortaleza enana. Aunque continúa con su trabajo, sus ganas de vivir nunca han llegado al nivel que tenían antes de su exilio. Sus compañeros acabaron por superarle como herrero.

Dár es un enano taciturno que suele recurrir a la bebida para olvidar el pasado, pero a pesar de todo, su obra es excelente. Dár es capaz de trabajar el mithril, el eog y los aceros más finos. Sus compañeros y él forjan algunas de las mejores armas y armaduras de la ciudad, y posiblemente de todo Sirayn. El dicho favorito de Dár es "Ni un oponente digno ni un buen amigo tendrán nunca una tumba anónima".



DÁR

Nivel: 21 Pv: 127 CA: Co/16 (58)

Raza: enano.

Profesión: Herrero / Alquimista / Guerrero.

Hogar: Túl Harar.

Carac. RMF: CON 96; ADI 97, AGI 93, MEM 87, RAZ 78, FUE 97, RP 86; PRE 85, IN 101, EMP 78.

Apariencia: 64.

Habilidades: Percep 101; Montar 21; Trampas / Cerraduras 75; Acechar 48; Escondarse 69; Runas / Varas 133; Herrería 156; Flechero 106; Repujado 109; Esculpir piedra 87; Carpintería 104; Primeros auxilios 35; martillo de guerra 189; Ballesta 175.

OBJETOS PRINCIPALES

Martillo de guerra mágico: de mithril con incrustaciones de eog negro, blanco y azul. De nombre Zagûl, es inteligente, habla, tiene +50 a la Percepción y causa un crítico de frío de un nivel de gravedad menor por cada crítico normal causado. Fue creado por Dár.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Conoce *Sendas del encantamiento, Incrustaciones de Esencia, Incrustaciones de Mentalismo / Canalización, Habilidades orgánicas, Habilidades inorgánicas, Maestría de los escudos, Ley de las barreras y Runas* hasta nivel 20. 21 PP.

TERELORN DE LOND ERNIL

El elfo noldo que los habitantes de Túl Harar conocen como Terelorn de Lond Ernil es un maestro ladrón de numerosos rostros y profesiones. Terelorn nació con el nombre de Calenor Nassë en Harlindon, 522 T.E. De estatura pequeña y temperamento exaltado, era un marginado entre sus compañeros noldo. Calenor se dedicó día y noche a los fuegos de su forja, y aprendió el arte de la forja de cuchillos, pero se sabe que su corazón ardía realmente con el fuego de las leyendas bárdicas, visiones llenas de la gloria élfica de antaño, así que enseguida dejó la forja de su padre y ya volvió a verse al antiguo Calenor. Se puso bajo al tutela del maestro ladrón Tindor (que después se convirtió en su rival) y se convirtió en un experto en las artes del latrocinio.

En 1013 T.E., Wethrin (S. "Enigmático"), un segundo ladrón legendario, apareció en Tharbad. Se hizo famoso por todo Arnor y Gondor por su arrogancia y la fama que tenía de despreciar todo robo que supusiese un gran reto. Se le oía decir con frecuencia: "*Las cerraduras están hechas para abrirlas, y yo soy la llave maestra*". También adquirió notoriedad entre los elfos por su discutible título de "hermano de los enanos". Por capricho compró y liberó al enano Gimthor a los traficantes de esclavos de Túl Isra. Más tarde, mientras viajaba con Gimthor y una compañía de enanos, liberó algunos secretos de herrería de una forja élfica, por lo que se ganó el título que se atribuía, "Llave Maestra". Suele verse a Terelorn en compañía de estos mismos enanos, y su camaradería con ellos le ha inculcado un extraño sentido del honor que desde entonces ha afectado a sus trabajos.

Wethrin desapareció misteriosamente en torno al 1409 T.E. cuando le atribuyeron el robo de la tiara de la princesa de Cardilan, robo que, irónicamente, no cometió. Tindor, su antiguo maestro y ahora su rival, robó la tiara e inculminó a su alumno. En el norte, de vez en cuando se siguen atribuyendo algunos robos misteriosos que no se resuelven a Wethrin, el "enigmático".

Terelorn de Lond Ernil, propietario de una empresa de transporte marítimo, parece un hombre de negocios, aunque con cierta vena pícara. El elfo fundó la empresa de transporte en Lond Ernil el año 1411 T.E. Su negocio ha obtenido gran parte de su riqueza mediante el transporte de armas, armaduras y metales enanos. Terelorn posee una gran flota de barcos en buenas condiciones de diseño élfico y númeroneano que transportan mercan-

cías entre los Puertos Grises y Túl Harar. Sus transacciones parecen estrictamente legales, pero se dice que si se ofrece un buen precio y el riesgo es razonable los barcos de Terelorn pueden transportar cualquier cosa que desee el cliente.

Para sus amigos, Terelorn es un individuo afable y sociable. Es famoso por el talento y la habilidad para cambiar de personalidad si surge la necesidad. Su último logro es el papel de Gumthumper el enano. Este alter ego apareció por vez primera entre los compañeros enanos de Terelorn en 1417 T.E. Es famoso por sus exageradas historias de aventuras y tesoros, ya que parece que Gumthumper está allí donde los elfos no se atreven a meterse.

TERELORN

Nivel: 18 Pv: 130 CA: No/1 (50)

Raza: noldo.

Profesión: Explorador / Ladrón / Marinero.

Hogar: Lond Ernil.

Carac. RMF: CON 90; ADI 93, AGI 102, MEM 75, RAZ 78, FUE 65, RP 88; PRE 94, IN 100, EMP 100.

Apariencia: 72.

Habilidades: Cuchillo Arrojadizo 155; Cuchillo 111; Trepas 174; Nadar 118; Montar 98; Acechar 174; Escondarse 157; Percepción 149; Desactivar trampas 139; Abrir cerraduras 168; Acrobacias 170; Contorsiones 165; Bucear 150; Forrajear 45; Juegos 65; Manejo de cuerdas 160; Someter 86; Rastrear 64; Construir trampas 57; Engaño 129; Caer 165; Navegar 107; Cerrajero 87; Comerciar 75.

OBJETOS PRINCIPALES

Daga de mithril: +25, regresa a la mano del portador cuando se lanza.

Kynac largo: +15, mágico.

Juego de ganzúas: +15 a Abrir cerraduras.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Conoce *Puente del Monje, Paso del Monje, Sentido del Monje, Cambio viviente (incluido un hechizo de Cambio de raza de 14 horas de duración), Sendas de la invisibilidad, Sendas de apertura, Sendas de la rapidez, Paso de los ladrones* hasta nivel 10. 55 PP.

Herrero: Puede forjar dagas +10, ganzúas +10 y normales.

Rastros de los ladrones: Puede lanzar los siguientes hechizos a voluntad

Paso silencioso (F) Duración: 1 min/nivel Alcance: Uno mismo. El lanzador puede caminar en silencio siempre que no se haga ningún ruido a menos de 3 centímetros de su cuerpo.

Paso sin olor: Como *Paso silencioso* sólo que se ve afectado cualquier tipo de olor que provenga del lanzador.

Paso sin huella: Como *Paso silencioso* excepto que el lanzador no deja huellas.

Paso sin indicios: Como *Paso sin huella* excepto que no se produce ninguna pequeña perturbación que pueda provocarse al caminar (por ejemplo ramitas rotas y otros signos que buscaría un rastreador).

Huellas fantasmales: Como *Paso sin huella* excepto que además aparece una serie de huellas fantasmales idénticas a las que el lanzador ha creado, que seguirán un camino sencillo determinado por el lanzador.

Equilibrar el calor: Como *Paso silencioso* solo que el lanzador emite el mismo calor que su entorno, volviéndole prácticamente invisible a la infravisión.

GIMTHOR MATATROLLS

Gimthor nació el año 1307 T.E., en el linaje de Durin. Cuando era joven, los habitantes de Khazad-dûm le conocían por el sobre-

nombre de la maldición de Dwilar. En lugar de dedicarse a la instrucción de combate que debían hacer todos los enanos adolescentes, Gimthor se escabullía para acudir a la forja de su tío y trabajar con los aprendices de herrero. Los continuos pescozones y llamadas de atención no lograron mermar la obsesión de Gimthor por el poder de la forja. Grothar Moldeador de Acero, el tío de Gimthor, se fijó en el joven enano. Con la ayuda de Grothar, Gimthor convenció a su padre, Dwilar de Khazad-dûm, de que le permitiese entrar como aprendiz bajo la tutela de su tío cinco años antes de que alcanzase la edad estipulada. Gimthor destacó en el arte de la herrería, y se dedicó a su tarea con una devoción que dejó a su padre anonadado. *“Tratar de alejar a Gimthor de la forja era como tratar de enfriar acero fundido con escupitajos”*, señaló Dwilar años después.

Los intereses de Gimthor se concentraron con el paso de los años en el diseño de espadas y en la metalurgia. Buscaba con ganas nuevas fórmulas y técnicas que pudiese emplear en la forja. Al joven herrero, dado a la reclusión e introvertido, no le interesaban los elfos ni su magia, pero se obligó a aprender sindarin después de devorar toda la información escrita por los herreros enanos que había disponible para alguien de su nivel. A la edad de ciento tres años partió de Khazad-dûm en busca de un herrero enano que supuestamente estaba empleando un método poco conocido de trabajar el mithril en algún lugar al suroeste de las Montañas Nubladas. Días después, en la ciudad de Tharbad, Gimthor lamentó profundamente no haber prestado atención a su instrucción marcial, puesto que le atacaron unos bandidos que buscaban esclavos para vender en el Lejano Sur.

Gimthor pasó dos años en la más absoluta miseria y degradación mientras le vendían y le pasaban de propietario en propietario. Entre los esclavos comenzó a conocerse como “El que trabaja en silencio”. Resistió y aguardó el día en que un esclavista o su siguiente propietario cometiese un error y le dejase sin encadenar un instante, pero la oportunidad para escapar nunca se presentó. Mientras se hallaba en el recinto de un esclavista en Tûl Isra esperando a que lo vendiesen, Gimthor se dejó llevar por la desesperación más absoluta. Mientras se preparaba para asesinar al esclavista que se encontraba junto a él en la subasta, apenas se percató de las dos figuras encapuchadas que elevaron rápidamente el precio más allá de lo que nadie podía ofrecer. Estaba alzando los brazos con grilletes para asestar el golpe que pondría fin a la vida del esclavista y la suya propia, pero le detuvo un rudo susurro en sindarin. Las dos figuras encapuchadas se acercaron a él. Escuchó las palabras en sureño gutural, vio el brillo del oro cambiando de manos, y luego miró bajo los pliegues de la capucha unos ojos de elfo que parecían reír en silencio. Gimthor, aún con las cadenas de esclavo, fue conducido por dos góldor al taller de un herrero. Cuando el cincel quebró las cadenas de las muñecas, Gimthor pronunció la primera palabra en dieciséis meses. Ante su pregunta, “¿Por qué?” los elfos respondieron al unísono “¿Y por qué no?”, y luego rompieron a reír de manera incontrolada. Así comenzó la íntima amistad entre Gimthor y Terelorn de Lond Ernil.

Después de que lo liberasen, Gimthor comenzó a estudiar el arte de las armas. Acompañó a los elfos a un viaje de vuelta al norte, y durante el trayecto el enano descubrió un antiguo martillo de forja de los de su especie en la Fortaleza de Falin, un fortín enano abandonado en las Tûr Betark. Gimthor interpretó que, con este regalo, Aüle quería que continuase con su arte a toda costa. También encontró y bebió un elixir mágico que le prolongó la vida. Aún en 1630 T.E. Gimthor parece un enano joven.

Al llegar a Lond Ernil con Terelorn como capitán de barco, Gimthor, junto con los enanos Dolin y Aldor, logró poner en funcionamiento el Martillo de Mahal, una armería y escuela de herrería alojada en un castillo remodelado en el borde de la ciudad. Después de cinco años de provechoso funcionamiento, Gimthor y sus amigos se alejaron del hogar atraídos por leyendas sobre técnicas de herrería perdidas que se practicaban en el sur. Gimthor, Dolin y Aldor partieron en busca de varias fórmulas perdidas para trabajar el eog. Durante esta aventura

Gimthor se ganó su apodo de Matatrolls. En 1422 T.E. los tres enanos conocieron al herrero enano Dár de Tûl Harar y se hicieron amigos, y juntos fundaron una herrería y una posada en el puerto.

Gimthor es un maestro herrero, muy sociable y cordial con cualquier enano que pase por la zona. Sin embargo, al contrario que la mayoría de los enanos, suele encontrarse bebiendo en las tabernas con elfos, mientras cuenta chistes subidos de tono en fluido sindarin. Trata al elfo Terelorn como un hermano, y se tomará como algo personal toda ofensa al elfo. Después exigirá justicia y que le paguen en oro o sangre. El comentario más común en boca de Gimthor es *“Los elfos son gente decente. No obstante, a la vez que controlas tu sensibilidad, no pierdas de vista tu bolsa cuando te relaciones con ellos. Compréndelo, no pueden evitar ser taimados por naturaleza.”*

GIMTHOR MATATROLLS

Nivel: 14

Pv: 155

CA: Co/16 (63)

Raza: enano.

Profesión: Herrero / Guerrero / Luchador.

Hogar: Tûl Harar; originalmente, Khazad-dûm.

Carac. RMF: CON 103; ADI 86, AGI 99, MEM 90, RAZ 77, FUE 101, RP 95; PRE 99, IN 56, EMP 57.

Apariencia: 68.

Habilidades: Percep 75; Montar 18; Escalar 51; Nadar 36; Trampas / Cerraduras 15; Acechar 35; Escondarse 25; Runas / Varas 20; Cavar 88; Juegos 60; Armero 127; Constructor de armaduras 107; Escultor 60; Mov. Adrenales Fu. 65; Boxear 95; Martillo de guerra 140; Ballesta 110; Daga / Cuchillo 115.

OBJETOS PRINCIPALES

Martillo de herrero: Eog negro encantado. Inteligente. Se hace llamar a sí mismo el Martillo de Mahal. Habla a los enanos. Si alguien que no sea enano lo empuña, se transformará en una serpiente y atacará al portador. +30 BO. +20 a las habilidades relacionadas con la herrería. Martillo exterminador de trolls. Regresa al portador si se lanza a una distancia de menos de 30 metros.

Cota de mallas de mithril: CA 16; +20, mágica.

Escudo: Tiene unas runas en el dorso que, cuando se leen en medio de un combate, evitan que el portador quede aturdido hasta que la batalla acabe. Puede usarse una vez al día. Un regalo de Durin por devolverle un brazalete que llevaba Durin I.

DOLIN DE ZARAK-DÛM

Dolin, un herrero formado por el maestro artesano de Khazad-dûm, siempre está atendiendo a las tareas diarias de su arte: forjar armas. Podría parecer que Dolin y su pandilla siempre han estado en el Martillo Borracho trabajando con tesón, pero en realidad, al igual que la mayoría de enanos de su calibre, ha viajado a lo largo y ancho de la Tierra Media. Dolin es un enano viejo que nació a finales del siglo XIII de la Tercera Edad en Khazad-dûm y quedó maravillado por las leyendas sobre aventuras y tesoros que le contó su padre. Los antepasados de la familia fueron los amos de Zarak-dûm, una fortaleza que ahora está ocupada por un dragón en las tierras del Rey Brujo de Angmar. Dolin siempre ha querido reconquistar esta fortaleza, pero no ha podido hacerlo. Aún lleva consigo la llave de la fortaleza que le dio su padre, y un mapa con su ubicación.

Hace unos dos siglos, Dolin dejó a su esposa y su hijo en una herrería que ayudó a fundar en Lond Ernil y, con sus compañeros, viajó al sur. El clima y las tierras de los sureños le resultaron lucrativos y exigentes. Al haber pocos herreros de calidad en Sirayn, Dolin y sus amigos pronto descubrieron un excelente mercado para sus productos, y así es como fundaron el Martillo Borracho. Es un enano tradicional, y su vida y obras giran en torno a la ley del Creador (Mahal). Dolin es célebre gracias a su talento a la hora de forjar armas de gran calidad y da a los frutos de la tierra

formas poderosas y hermosas. Sus especialidades son las hachas y los zapapicos, aunque ahora ha dominado el arte de forjar faranj.

Dolin es de estatura media (1'40 metros), tiene unos penetrantes ojos azules y una larga barba negra (aunque canosa) con pelo del mismo color. Lleva peinada la barba al estilo tradicional de los herreros de Khazad-dûm. Como ocurre con otros enanos, es leal como amigo leal e implacable como enemigo. En batalla, Dolin lleva una cota de mithril, cubierta por una fina capa de cuero para ocultar su valor, y empuña un poderoso zapapico de guerra. También está hecho de mithril y es un arma formidable. Cuando no lo usa, oculta su cabeza de mithril con una funda de cuero.

DOLIN DE ZARAK-DÛM

Nivel: 20 Pv: 165 CA: Co/16 (36)

Raza: enano.

Profesión: Herrero / Guerrero / Luchador.

Hogar: Tûl Harar, originalmente Khazad-dûm.

Carac. RMF: CON 98; ADI 90, AGI 95, MEM 93, RAZ 83, FUE 100, RP 98; PRE 95, IN 90, EMP 75.

Apariencia: 78.

Habilidades: Escalar 77; Nadar 25; Acechar / esconderse 50; Percep 80; Zapapico 160; Ballesta 160; Martillo de Guerra 160; herrería 125; Trampas / Cerraduras 70; Montar 42.

OBJETOS PRINCIPALES

Zapapico de guerra: +30, de mithril, construido y encantado por Dolin, es su posesión más preciada.

Cota de mithril: CA 16, +20, mágica.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 20. 20 PP.

ALDOR DEL PUEBLO DE BÁVOR

Aldor procede de una familia de enanos que descienden el linaje de Bávor. Nacido en Mablad-dûm, comenzó sus viajes a edad temprana. Primero conoció a Gimthor en Koronandë, al sur de las Tûr Betark, cuando trabajaba para Dvalgund, el maestro herrero. Gimthor sedujo al joven Aldor con sus leyendas de historias y tesoros. Su interlocutor estaba especialmente interesado en el viaje de Gimthor a la Fortaleza de Falin, dado que era allí donde él creía que podría hallarse el Martillo Sureño. Años más tarde intentó infiltrarse en las profundidades de la fortaleza, pero le expulsaron los orcos y otras criaturas inmundas. Actualmente Aldor trabaja en Tûl Harar como probador de armas y armadura para Dár y compañía en el Martillo Borracho. Aldor aún sueña con recuperar el Martillo Sureño y si se le ofrece la oportunidad de hacerlo será difícil detenerle.

ALDOR

Nivel: 19 Pv: 155 CA: Co/16 (40)

Raza: enano.

Profesión: Guerrero / Luchador.

Hogar: Tûl Harar, originalmente Mablad-dûm.

Carac. RMF: CON 101; ADI 71, AGI 88, MEM 74, RAZ 86, FUE 100, RP 100; PRE 83, IN 54, EMP 77.

Apariencia: 82.

Habilidades: Hacha de batalla 150; Ballesta 120; Escalar 90; Nadar 50; Percepción 65; Herrería 50.

OBJETOS PRINCIPALES

Cota de mithril: +20 BD; pesa como una armadura de cuero.

Hacha de batalla: +25, mágica.

22.0 ECONOMÍA Y COMERCIO

Aunque el estudio del comercio en el Gran Harad abarca varios volúmenes de las bibliotecas de Tûl Isra, a continuación se adjunta un resumen de los sistemas comerciales que basta para poder dirigir una campaña.

22.1 monedas

Sólo las ciudades de Tûl Isra y Tûl Harar acuñan su propia moneda. Todas los demás pueblos y ciudades de Sirayn usan monedas importadas o dependen del sistema de trueque. (Tûl Harar y Tûl Isra basan sus economías en el patrón de la plata).

La siguiente tabla detalla el sistema monetario de las dos ciudades.

Tûl Isra					
Moneda	Metal	Peso	SdIA	Tasa de conversión	
Tal	oro	226 gr	1 tal=200 mp	1 tal=60 reales	
Real	oro	56 gr	1 real=50 mp	1 real=50 saris	
Sari	plata	3 gr	2 saris=1 mp	1 saris=10 sort	
Sort	bronce	3 gr	1 sort=1 mb	1 sort= 10 garn	
Garn	cobre	1'5 gr	1 gran=1 mc		

Tûl Harar					
Moneda	Metal	Peso	SdIA	Tasa de conversión	
Kesh	oro	28 gr	1 kesh=25 mp	1 kesh=5 ged	
Ged	jade	7 gr	1 ged=5 mp	1 kesh=20 kos	
Kos	plata	3 gr	2 kos=1 mp	1 ged=4 kos	
Sort	bronce	3 gr	1 sort=1 mb	1 kos=10 sort	
Garn	cobre	3 gr	1 gran=1 mc	1 sort=10 garn	

Las ciudades cambian sus monedas de plata sin imponer restricciones. El resto de valores se pueden cambiar aplicando un pequeño recargo (1-10% del valor nominal). Los enanos que viven en las fortalezas de las Montañas Amarillas también acuñan sus propias monedas. Aunque producen monedas de cobre y bronce para uso interno, los únicos valores que se usan con frecuencia en las ciudades de Sirayn son los de plata u oro. La tasa normal de los enanos para la conversión es diez monedas de cobre por cada moneda de bronce, diez de bronce por una de plata y diez de plata por una de oro. Los naugrim acuñan algunas monedas de edición especial de diversos pesos para conmemorar eventos como la coronación de un nuevo rey. La moneda de plata enana pesa lo mismo que las equivalentes de Sirayn. Normalmente, las monedas de oro se tienen que convertir.

22.2 importaciones y exportaciones

La mayoría de las civilizaciones sobrevive mediante un sistema creciente de comercio con otras culturas, y Sirayn no es una excepción. Las principales exportaciones de la zona incluyen materias primas como las maderas de *bausk* y *muna*, las nueces *fragaub*, fibras de *gusano sak*, fragantes *boswillia* y frutos de *torbachenna*, además de productos manufacturados como *tela de sak*, lino, armaduras de placas de madera lacada y teselas. Cada ciudad es famosa por un producto específico. Por ejemplo, los artesanos de Tûl Isra son famosos por las alfombras tejidas a mano y los adornos de cobre, mientras que los de Tyarett son los mejores vinateros del sur.

La siguiente tabla muestra las principales importaciones de cada ciudad y grupo cultural, además de listas de precios para los artículos que pueden comprarse en dichas ciudades.

ESPECIALIDADES COMERCIALES			
Ciudad / Cultura		Exportaciones	
Tûl Isra	manufacturas en metal, elixires		
Tûl Harar	productos del mar, armas		
Tyarett	vinos, grano, aceitunas, torbachenna		
Tartaust	textiles		
Ayten	ganado		
Sára Bask	aves exóticas, corcho, plantas		
Nárad-dûm	armas, juguetes, minerales		
Danak	pieles, madera		
LISTA DE PRECIOS			
(t=tal, r=real, ss=saris, st=sort, gn=garn)			
Objeto	Precio	Objeto	Precio
Armas y Armadura		Alimentos (Cont.)	
Hacha	5ss	Fruta seca	12-20gn
Daga	51-20ss	Dátiles	4gn
Dardo	5st	Higos	5gn
Porra (remaches)	5st	Cebollas	1gn
Jabalina	25st	Judías	2gn
Lanza	23st	Mezikast	2gn
Honda (10 proy)	8st	Karnet	2gn
10 piedras honda	3st	Kafé	1ss
Arco compuesto	1r20ss	Sal	30gn
20 flechas	5st	Miel	20gn
1 flecha	4gn	Especias (cada 30 gr)	
Espada corta	15ss	Ajo	1st
Faranj	36ss	Nantarb	1st3gn
Armadura de cuero	4ss	Charbis	1st1gn
Armadura placas	35ss	Rosain	1st2gn
Coraza	1r	Nuez kasia	1st4gn
Yelmo	7ss	Sinabaud	1st5gn
Alimentos (cada medio kilo)		Bebidas (cada 4 litros)	
Pan	5gn	Vino agrio	10gn
Panecillos dulces	1st	Vino barato	25gn
Ternera	7gn	Buen vino	80gn
Vaca	5gn	Vino añejo	32st
Oveja	2gn	Cerveza	40gn
Queso barato	2gn	Cerveza extra	42gn
Buen queso	8gn	Hidromiel	45gn
Manzanas	6gn	Licor	15ss
Torbachenna	5gn	Lágrimas de Izhta	20ss
Aceitunas	4gn	Grano (cada celemín)	
Marauba	10gn	Trigo	4gn
Coco	7gn	Mijo	3gn
Uvas	3gn	Fragaub	3gn
		Cebada	3gn
		Heno	2gn

ELIXIRES Y PLANTAS

Los herboristas y alquimistas de Tûl Isra son famosos por sus elixires, pociones y remedios medicinales. La ciudad se halla en una importante ruta comercial entre el norte y el sur, la única notable en las Tûr Betark, y muchos mercaderes han hecho y perdido fortunas participando en la ruta de comercio de plantas. En la zona pueden adquirirse diversos remedios y pociones especializados típicos de la zona a muy buen precio.

Las mejores tiendas pueden encontrarse en las afueras de la ciudad, en lugares apartados. Una de las tiendas más elogiadas recibe el nombre de Aguas de Samaub, de la cual es titular y en-

cargado Samaub Narett. El establecimiento ofrece excelentes precios por plantas locales, especialmente a otros comerciantes, y buenos precios para remedios y elixires importados.

DISTANCIAS DE VIAJE

Dado que Tûl Isra se encuentra en la unión de dos rutas comerciales (la ruta de este a oeste es menos importante), los mercados y bazares de la ciudad siempre bullen de actividad, y en ellos se pueden encontrar comerciantes y caravanas de toda la Tierra Media. La siguiente lista proporciona las distancias aproximadas entre algunas de las ciudades de Endor y Tûl Isra, el tiempo medio que se tarda en hacer el trayecto y el número habitual de paradas.

Distancia			
Destino	(kilómetros)	Tiempo	Paradas
Minas Ithil	3220	200 días	5-10, 1 semana cada una
Bozisha-Dar	1610	90 días	2-5, 2-3 días cada una
Tûl Harar	435	20 días	2, 2 días cada una
Tartaust	322	18 días	3-5, 2-3 días cada una
Tyarett	201	7 días	ninguna
Nárad-dûm	370	12 días	1,2 días

22.3 rutas comerciales

La calidad y el tamaño de las carreteras del Gran Harad y las que conectan esta región con tierras lejanas varía enormemente. Algunas, como el Yól Chennacatt, la rama oriental del Yól Debe, o el Yól Harshandat, son caminos pavimentados y bien conservados. Las peores rutas, como el Emek Daglik y el Né Saiku, son estrechos senderos que discurren al amparo de traicioneras grietas montañosas o por intermitentes lechos secos o wadis. Las rutas más amplias y frecuentadas de Sîrayn suelen poseer canales de agua abiertos o cubiertos, interrumpidos por cisternas, a lo largo de su extensión.

A continuación, se adjunta una breve descripción general de las rutas terrestres más importantes que cruzan el Gran Harad:

Kek Yanan (Ta. "Paseo Abrasador"): El Paseo Abrasador comienza en Tûl Póac y discurre por el lado noreste de Raj, pasando por el Oasis de Sud Sicanna en dirección norte hasta An Karagmir, una ciudad desértica en el Rath Khand al este de Umbar. La ruta atraviesa la escarpadura que separa el Mar de Dunas al oeste del Espejo de Fuego al este. Sin pavimentar pero razonablemente bien señalizado, es el único camino importante que atraviesa la zona occidental de las hostiles Tierras Interiores del Lejano Harad. Los viajeros que recorren esta ruta deben enfrentarse a cientos de asaltos de nómadas.

Yól Deve (Ta. "Camino de los Camellos"): Este camino que va desde Tresti a Tûl Póac y luego al sureste hasta Kirmlesra y las tierras de Sîrayn, une Raj y los asentamientos de la costa del Belegaer con Tûl Harar y los prósperos mercados que hay frente a la Bahía de Ormal. Es el mejor camino de las Tierras Interiores del Lejano y el Gran Harad. Aunque raras veces está adoquinado en sus tramos occidentales, está flanqueado por estructuras de piedra de 4 metros de altura que sirven al mismo tiempo de refugios y mojones kilométricos. Muchas de estas edificaciones se alzan sobre pozos o junto a ellos, o cerca de campamentos del gusto de los haradrim nómadas del interior. Se agradece la presencia de estos refugios, dados los desafíos del terreno circundante (en especial allí donde la carretera cruza el Erim Póa, —Ki. "Tierra de la Tribu Póa"—, una parte del Espejo de Fuego, hacia Rask).

Yól Shand: El Yól Shand va desde Tûl Póac en dirección noreste hasta los oasis gemelos de Shand Tûlaim, y desde allí gira al este y se dirige a las tierras altas en el borde occidental de Chy y Lodenuly. Los tramos de la ruta que cruzan el Espejo de Fuego están peor señalizados que el Camino de los Camellos, y para los viajeros que lo sigan es fundamental una buena brújula.

Yól Chennacatt: El Yól Chennacatt parte en dirección sur desde Túl Póac y pasa por el borde oeste del Erim Póa para cruzar el río Sîresha sobre un puente acueducto al entrar en Tartaut. El lado oriental del puente está anclado en la boca de un túnel dentro del talud que se alza sobre el río, en donde el camino comienza a ascender por una escalera iluminada por antorchas hasta las calles de la ciudad en lo alto de la escarpadura.

Yól Sari (Ta. “Camino Amarillo”): Desde Tartaut, el Camino Amarillo sigue el río Sîresha hasta su nacimiento, en lo alto de las Tûr Betark. La ruta de comercio atraviesa un collado entre dos picos, el Bosiri, junto a un lago de montaña a los pies de un glaciar, para descender hacia las colinas de Dûshera.

Né Saik (Ta. “El Espolón”): El Espolón, que es como llaman los lugareños a esta ruta, sigue el río Chenna hasta las ruinas de la antigua ciudad de Chennacatt. Alzándose sobre los muros en ruinas y los cimientos destruidos, Ny Chennacatt, la fortaleza montañosa del Rey de las Tormentas, está repleta de orcos y otros lacayos inmundos del Señor Oscuro. La gente honrada evita el Né Saik.

Né Saiku (Ta. “El Espoloncillo”): El Espoloncillo une el Kak Irmak con el Yól Chennacatt.

Kek Irmak (Ta. “Paseo del Río”): El Kek Irmak, que bordea la orilla norte del Sîresha, va desde Baud Selen en dirección oeste hasta el punto en que el Né Saiku lo une al Yól Chennacatt y el Né Saik continúa su ruta hasta Tartaut.

Kek Dómenek (Ta. “Paseo Curvado”): El Kek Dómenek comienza en la orilla oriental del Hayk Sarzain, sigue hacia el oeste por el Bru Isra y cruza el Sîresha en un recodo del río para entrar en Baud Selen. Dentro de la ciudad la ruta dibuja una pronunciada curva hacia el este junto al río y pasa junto a los restos de Tûr Aylra para llegar a Rîntark.

Yól Isra: El camino de Isra parte hacia el sur desde el Yól Deve junto al río Maudar hasta llegar a Túl Isra. Después de la ciudad, continúa hacia las Tûr Betark. La ruta va volviéndose más estrecha y peor conservada a medida que penetra en las laderas, y cuando llega a las montañas se convierte en el Emek Gaglik.

Kek Tepé (Ta. “Paseo de las Colinas”): El Kek Tepé, que parte del Yól Isra en el Hayk Sarzain, pasa por el Bru Isra en su camino al sur. La mayor cantera de la provincia se halla al final de una ruta de acceso que la une con el Paseo de las Colinas.

Emek Daglik (Ta. “Paseo de las Tierras Altas”): El Emek Daglik, un sendero estrecho y retorcido que bordea profundas grietas y cruza el paso más alto, el Boas Isra, entre las Tûr Betark, no está hecho para viajeros que tengan miedo a las alturas. Es la ruta más rápida para llegar desde el magnífico lago del norte de Dûshera hasta Túl Isra y las tierras de Sîrayn.

Yólu Tyarett: El Yólu Tyarett conecta la ciudad del mismo nombre con Túl Isra. Los mercaderes interesados en regresar deprisa recorren esta ruta y transportan adornos de cobre y bronce desde la capital al este para cambiarlos por la cerveza y el hidromiel de Tyarett.

Kel Odún (Ta. “Paseo del Bosque”): El Kel Odún sigue el Sîrsis atravesando el Sára Bask hasta el camino de los Camellos, en donde pasa junto a las ruinas de Charnesra. Una estrecha franja de tierra cultivada ocupa cada orilla del afluente, y la carretera transcurre apretada entre estos campos y la linde del bosque.

Yól Hashandat: Enormes losas de cuarzo pavimentan todo el recorrido de este camino entre Túl Harar y Harshandat. Mojones kilométricos marchan por su borde como soldados, mientras que varias torres de guardia (guarnecidas por compañías de ambas ciudades, bandidos o servidores del Señor de las Tormentas, dependiendo del equilibrio del poder en cada época) aparecen a intervalos de 50 km.

Yólu Tebesh (Ta. “Camino de Caliza”): El Yólu Tebesk bordea el flanco superior de los acantilados de piedra caliza que forman la costa norte de la Mard Isauba. Sigue una ruta más enrevesada, pegada a la costa, hasta Harshandat.

Kek Sauba: El Kek Sauba recorre la costa baja en donde los cocoteros, las *maraua* y las palmeras *sak* del Sára Bask se aglomeran en las orillas de las playas de arena y las marismas repletas de cañaverales.

23.0 LAS CIUDADES DE SÎRAYN

Las ciudades de vivos colores, elevadas torres, mosaicos coloridos, patios con columnas, intrincados sillares y calles pavimentadas componen los típicos aunque impresionantes elementos de una ciudad sîranea. Incluso las ruinas de Charnesra resultan impactantes dado lo monumental de la mampostería que aún queda dentro de los ruinosos muros. La ciudad más opulenta y profusamente adornada es Túl Isra. Los impuestos de Tyarett, Rask, Baud Selen y Tartaut, además de las provincias más lejanas, llenan las arcas del tarb, y parte de esta riqueza la invierte en embellecer la capital.

Las ciudades de mayor importancia mercantil en el Gran Harad son Túl Isra y Túl Harar. El volumen de su población, la importancia de las rutas comerciales que comienzan y acaban en sus muros y la proximidad de ríos navegables elevan la posición de la capital y el puerto marítimo por encima de los otros núcleos urbanos. Charnesra disfrutó en el pasado de una reputación similar como catalizador del comercio, pero sus ruinas sólo destacan por los peligros que contienen (bandidos, un puesto avanzado de los Acólitos del Silencioso, animales salvajes) y el canal que aún permite a barcas y navíos mercantes evitar los rápidos que congestionan las aguas del río Sîresha en el tramo que fluye a través de la ciudad. Dentro de la hegemonía sîranea existen otras cuatro ciudades importantes: Tyarett, Rask, Baud Selen y Tartaut. Durante gran parte de su historia estas ciudades han sido estados súbditos gobernados por el tarb de Túl Isra.

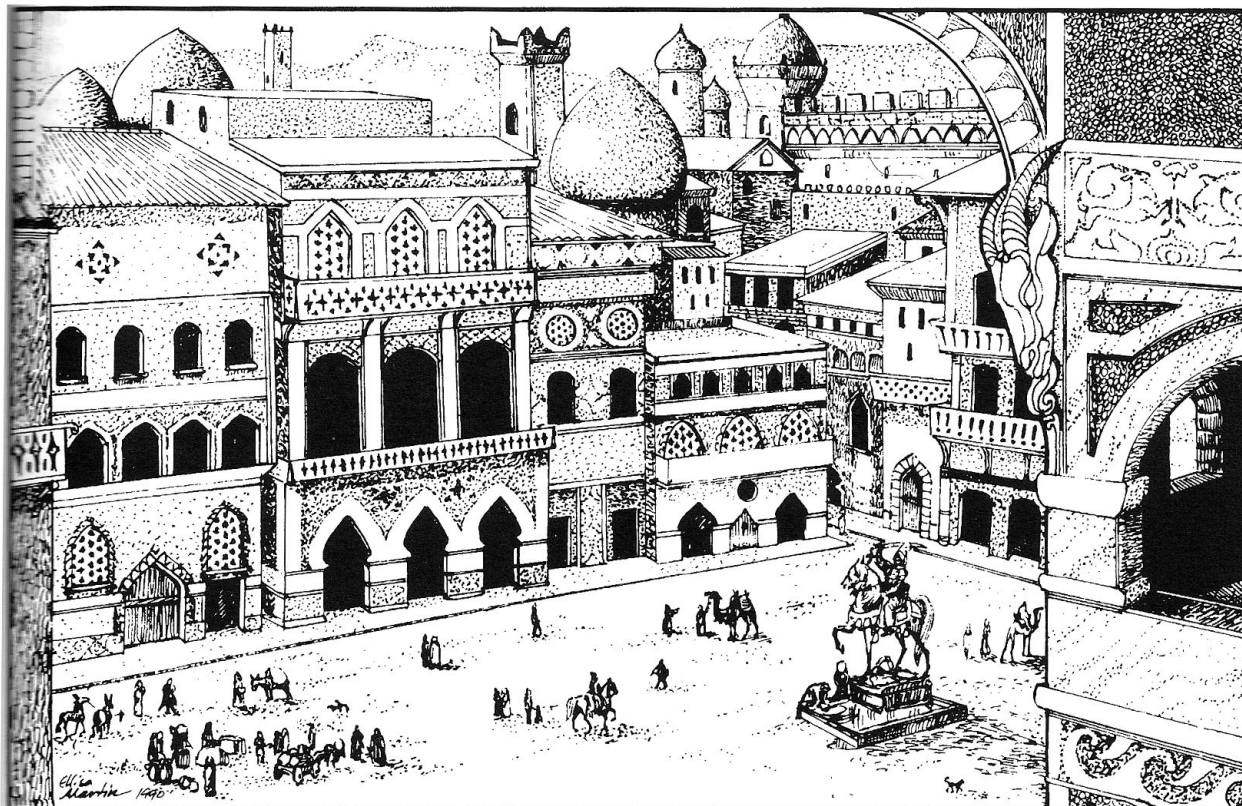
23.1 tûl isra

Túl Isra es la capital administrativa de Sîrayn. Se encuentra en la orilla este del Hayk Sarzain, una quebrada que llena el río Maudar para formar un lago profundo en medio de la provincia de Isra. Durante siglos, el tarb de esta ciudad ha gobernado seis de las siete ciudades del Mezin-Tarb. Si tienen éxito los planes de Tartas Izain, taraskon desde 1632 T.E., la conquista de Túl Harar significará el dominio total sobre las tierras del Gran Harad.

HISTORIA

Túl Isra fue fundada a principios de la Segunda Edad. El Yól Isra, una ruta comercial que se ramifica desde el Camino de los Camellos junto a la confluencia de los ríos Sîresha y Maudar, ya pasaba por aquel entonces junto a la ciudad de camino a las Tûr Betark y a través de las montañas hasta el Extremo Sur. La ciudad original estaba al noroeste del Hayk Sarzain (Ta. “Aguas Crecidas en las Arenas de la Tierra”), y estuvo habitada hasta su destrucción en 1933 S.E. En esta misma edad, años después, la aldea de Murnett fue fundada en la costa este del lago, y en el 83 T.E. miembros del clan Másra refundaron Túl Isra al sur de la aldea, en la orilla este. El nuevo emplazamiento se hallaba en lo alto de un risco que podía defenderse mejor y mejoraría las murallas de la ciudad. Algunos de los materiales de construcción se tomaron de las ruinas cercanas, pero gran parte de la piedra necesaria se extrajo de la cantera del Bru Isra.

Al principio se levantó un grueso muro de 6 metros de altura, al tiempo que se construían detrás de él alojamientos, tiendas, un gran bazar, un mercado al aire libre y algunas oficinas administrativas. Las puertas situadas en las lindes sur y oeste de Túl Isra interrumpían la muralla defensiva. Con el tiempo, la población aumentó y desbordó las murallas de la ciudad. Los edificios administrativos se desplazaron a una amplia plaza nueva que incluía un palacio. La construcción continuó durante una década para acabar el complejo, y durante las fases finales la ciudad se expandió al sur al añadir un nuevo muro exterior, y se reforzaron las murallas inte-



riores. Siglos más tarde, tras la lenta acumulación de talleres, casas de artesanos y restaurantes fuera de la muralla norte, se erigió otra sección de muro exterior. A lo largo de la historia de la ciudad las continuas construcciones, renovaciones y el derrumbe de viejos edificios han cambiado las calles y vecindarios interiores.

ECONOMÍA

A Tûl Isra se le podría denominar el crisol del Gran Harad. Aunque faltan las influencias orientales tan destacables en el puerto, en los bazares de la capital pueden obtenerse con facilidad productos de cualquiera de los grupos culturales que residen en el sur de Endor (ya sean rubíes engarzados en madera petrificada de gan, marfil tallado de mûmakani, cuentas de oración de dûshera o mamparas y divanes de palisandro de los Siete Dominios). A pesar de la presencia de importaciones, los artesanos locales se ganan bien la vida. Los accesorios de cobre, bronce y latón para herramientas, los arreos, los carros, las obras y los muebles de Tûl Isra superan en calidad a los manufacturados en otras partes, y muchos de los remedios destilados por los herboristas de la capital son únicos en todo el Gran Harad.

LA CIUDAD INTERIOR

Durante la década de 1630 T.E. Tûl Isra está dividida en cinco secciones: la ciudad interior, el palacio, la ciudad exterior, las ruinas y el mercado exterior. Este último incluye el caravasar y los campamentos nómadas además de las tiendas y cabañas de los pobres. El censo de 1622 T.E. indicó que en la ciudad y en sus alrededores residían unas diecisiete mil personas, y entre seis y diez mil más en la provincia que rodea a Tûl Isra.

En la ciudad interior se encuentran los barrios más viejos de la capital. Hermosas tiendas, espaciosas residencias, templos ornamentados, el antiguo Gohark Naunir (Ta. "Salón de Justicia de los que se Alimentan de la Verdad") y las Sarask Balabytt (Ta. "Cámaras de los Balabett") flanquean las anchas calles y avenidas. Los ciudadanos llaman cariñosamente a la ciudad interior Hask Katarn (Ta. "Corazón de la Ciudad"). El material más común es la piedra, sobre todo el mármol, y en las superficies de los muros exteriores se tallan dibujos curvilíneos abstractos, mien-

tras que los muros y suelos interiores están adornados por angulosos mosaicos geométricos.

El Bazar: Quienes buscan curiosidades o pretenden adquirir artículos de primera calidad, encontrarán todo lo que deseen en el bazar. Todas las mañanas, muy temprano, los negocios abren sus puertas en la plaza circular o montan pequeños puestos para pregonar sus mercancías. Se espera que todo comprador haga trueques o regatee, y se dice que si aceptas un precio demasiado pronto en el bazar estás insultando tanto al vendedor como a ti mismo.

Templo del Silencioso: No hay estructura que eviten con mayor ahínco los ciudadanos de Tûl Isra que el Templo del Silencioso. Sus crudos muros y pilares de piedra, sin ningún adorno externo, son típicos del gusto síraneo por las figuras geométricas y los diseños en espiral. Las preguntas de los viajeros descuidados son cortadas de raíz con miradas y gestos serios. Poca gente se atreve a entrar por las puertas de Templo, que están talladas en madera tintada de negro. El silencio de la muerte llena sus vastos muros, y las sombras acechan en la superficie encofrada de los techos abovedados. El edificio parece corromper los ladrillos e incluso el aire mismo de la calle.

El Templo Tayee: Varias calles más allá, a modo de fuerte contraste con el Templo de los Silenciosos, el Templo Tayee está repleto de hermosos frescos y música ligera, que llenan de paz y tranquilidad a todos los que franquean las puertas. Los viajeros cansados del desierto pueden descansar de su viaje durante uno o dos días antes de buscar alojamiento en otra parte.

Templo de la Llama Verdadera: El Templo de la Llama Verdadera se alza junto al Tayee. Sus cúpulas están recubiertas de oro. Un incensario, encendido a todas horas, ilumina el patio principal, que está rodeado de bibliotecas, salas, celdas para la meditación y pequeños jardines.

Templo de Saubaiz: El Templo de Saubaiz es una estructura tranquila de aspecto ominoso. En la piedra de las superficies exteriores hay talladas grotescas figuras alargadas, y un monstruo parecido a un calamar con ocho ojos aparece repetidas veces en bajorrelieve. Al contrario que el Templo del Silencioso, la gente pasa por los portales del edificio con frecuencia para dejar ofrendas. El interior apenas está iluminado, para ayudar a los ladrones que

deseen entrar y salir sin que nadie se percate. En todo el edificio hay al menos doce salidas conocidas y se intuye la existencia de varias puertas secretas complementan estos accesos visibles. En efecto, el templo cuenta con pasadizos secretos que dan a las alcantarillas y a otras zonas de la ciudad.

Arca de Peshtin: El Arca de Peshtin es una de las más famosas posadas de la ciudad interior, además de ser un barco completamente operativo que se encuentra cerca del muro oeste. Aunque fue una sorpresa cuando la construyeron, los ciudadanos han acabado por acostumbrarse a su presencia. Los recién llegados a la ciudad descubrirán que tanto la posada como su propietario son pintorescos y el servicio es muy bueno. Por un sort, cualquiera puede alquilar una habitación para pasar la noche, y si hubiese una inundación también le garantizaría un pasaje en el barco. Los precios de la comida y la bebida son razonables, y el Arca es uno de los pocos establecimientos de la ciudad en que se sirven lágrimas de Izhta.

El Gohark Naunir, el Sarask Balabytt y la Prisión de los Deudores: Los edificios administrativos de Túl Isra se encuentran justo al norte del Palacio en la ciudad interior. Incluyen el tribunal y los despachos de los agara gazin (Ta. "Magistrados"), del balabett, del balazain y de los escribas, así como las prisiones de los deudores y los infractores de la ley y las oficinas del ejército. Dado que en la ciudad hay instaurado un complejo sistema judicial, pueden encontrarse jueces, magistrados y abogados cerca de estos edificios a casi cualquier hora del día.

Atakolett el Cambista: El tráfico de monedas está estrictamente regulado en Túl Isra y en las ciudades que dependen de ella. Las monedas extranjeras no son de curso legal, lo que hace que el negocio de los cambistas y los prestamistas sea muy boyante. Los prestamistas cobran recargos de entre el diez y el veinte por ciento del dinero prestado por año. Los cambistas suelen cobrar un recargo de entre el uno y el cinco por ciento para cambiar la moneda. Atakolett el cambista es uno de los más razonables de la ciudad. El propietario presta dinero a clientes respetables con una tasa de 10% y sólo cobra un recargo del 2% por cambiar moneda.

La Palma de Plata: La Palma de Plata es una taberna muy respetada. Pueden adquirirse buenas comidas, vinos exóticos y licores a precios algo más caros de lo normal. Cada tarde hay músicos tocando para entretener a los invitados. La clientela incluye ricos mercaderes, abogados y otros funcionarios y los miembros de la clase alta de la sociedad. En las mesas de la Palma de Plata se cierran muchos negocios.

El Campanario: Esta torre es una de las estructuras más antiguas de la ciudad. Originalmente estaba rodeada por el bazar y se usaba como plataforma para dar discursos, y se tocaban las campanas para avisar a los ciudadanos de algún ataque a la ciudad. Hoy en día el campanario está en malas condiciones debido a años de abandono. Las campanas aún funcionan, pero las habitaciones inferiores se usan para almacenar textos administrativos del tribunal.

Casa del Placer de Nalaum: Los hombres visitan este establecimiento con clase para escapar de los agobios de la vida diaria durante una tarde. Las excelentes comidas y los exóticos vinos servidos por las mujeres más hermosas del sur alivian las penas y preocupaciones incluso del atribulado magistrado que se esfuerza por conseguir un ascenso o del noble sin fama que busca avanzar en el escalafón de la sociedad. Convertirse en el cliente de una de estas acompañantes durante una noche cuesta hasta diez saris (monedas de plata).

La Posada de la Vid y la Vasija: Para quienes buscan pasar una buena noche de reposo, La Vid y la Vasija sería una elección apropiada. Sábanas limpias, un baño caliente y un ágape copioso alivian el final de un largo viaje. Rukar (el propietario) ofrece habitaciones privadas por cinco gran (monedas de cobre) por noche. Por sólo dos gran más, los viajeros pueden pedir una comida copiosa antes de retirarse a sus habitaciones.

La Morada de la Zorra: Quienes buscan satisfacer sus deseos carnales buscan la Morada de la Zorra. Entre los servicios

ofrecidos hay narcóticos, licores y mujeres. Los forasteros deben tener cuidado al franquear las puertas: se rumorea que los extraños a veces reciben más de lo que venían buscando; a altas horas de la madrugada, los esclavistas buscan hombres fuertes entre los clientes comatosos para venderlos en el mercado de esclavos.

LA CIUDAD EXTERIOR

La ciudad exterior no es tan hermosa como la antigua ciudad interior. Aunque los muros defensivos del perímetro son de piedra, los edificios son, sobre todo, de ladrillo. Sólo algún medallón o banda de caliza o mármol con bajorrelieves tallados alivia toda la extensión sin adornos de los muros exteriores de las tiendas y las viviendas. Las calles son más estrechas y están pavimentadas con ladrillo en lugar de granito, se permite que se acumule más porque en los callejones y las esquinas y el porcentaje de pedigüños y golfos es mayor. Al igual que en la ciudad interior, los muros interiores están adornados con mosaicos y frescos, pero son menos, más pequeños y de menor calidad. Los propietarios de negocios mediocres, los mayoristas y los residentes de clase media no pueden permitirse los lujos con los que se regala la nobleza y los funcionarios del gobierno para sus hogares, tiendas y despachos. Sin embargo, el viajero no debería pasar por alto la ciudad exterior, ya que la gente avisada con olfato para las gangas y vista para la calidad puede adquirir aquí las mejores mercancías.

La Posada de la Ruta de la Seda: Esta excelente posada es una de las primeras que los viajeros se encuentran al entrar en la ciudad, aunque su aspecto engaña. La posada es uno de los lugares de reunión favoritos para los traficantes de esclavos de Túl Isra. Estos individuos pagan a Tasmar, el posadero, para que les avise si ve presas fáciles, y éste droga la comida o bebida de los viajeros y luego permite que los esclavistas entren en la habitación del cliente. Por este servicio, Tasmar recibe una parte de los beneficios de la venta del pobre diablo.

La Escuela y la Biblioteca Tayee: La Escuela Tayee es la mejor institución educativa del Gran Harad. Muchos nobles y ciudadanos de clase alta de las ciudades de Sirayn envían a sus hijos a estudiar en ella. Algunas de las asignaturas que se imparten son religión, historia, lectura y escritura, ciencias y arte. La biblioteca de Túl Isra no tiene nada que envidiar a la de Túl Harar y a las de Annúminas y Minas Arnor.

El Mercado de Esclavos: Desde que Tartas Izain asumió el control del gobierno, el tráfico de esclavos ha prosperado. En general, suele considerarse una práctica despreciable (sobre todo para los ayten), pero no haya nada que se pueda hacer legalmente para detenerla. Los traficantes de esclavos poseen un gran mercado en la parte oriental de la ciudad y celebran subastas diarias en los recintos para esclavos.

El Ratón del Desierto: Esta posada es el lugar favorito de los ayten que vienen a hacer negocios a la ciudad. El propietario ofrece muchos platos típicos ayten además de sus bebidas favoritas (leche fermentada de camella, lágrimas de Izhta y excelentes licores). Los precios son razonables (uno o dos gran por una cena y normalmente dos o tres por la mayoría de las bebidas) y la comida y bebida, buenas. La posada es el establecimiento favorito para comer y beber de Moraiza Satark, y también se rumorea que el propietario ayuda a los esclavos fugados.

El Teatro: A los ciudadanos más acaudalados de la ciudad les encantan las artes interpretativas, y actualmente sólo hay un teatro en la ciudad con actuaciones cada noche. La entrada del teatro suele costar uno o dos sort (refrigerios incluidos).

Tár Ribausk: Kasair, el mago de la corte del tarb, reside en la Tár Ribausk (Ta. "Torre del Mago"). Le gusta que le dejen solo y pondrá mala cara a quienes perturben su intimidad. No se lleva bien con Tartas Izain.

El Cubil de los Ladrones: Esta taberna es una de las más interesantes de la ciudad. Combates cada noche, bailarinas y una atrayente vida nocturna son las bases de su popularidad. Antes

de entrar en el local, se tienen que dejar todas las armas en la puerta. La entrada cuesta un garn.

Aguas de Samaub: Aguas de Samaub es la mejor botica de Isra. Los vendedores de hierbas de todo Sirayn vienen a comerciar con su propietario. La tienda se compone de varias habitaciones: un gran recibidor, dos habitaciones privadas para adquirir las mercancías más exóticas de Samaub y un gran almacén para las mercancías más valiosas. Entre el cliente y las numerosas estanterías de plantas medicinales y elixires se interpone un largo mostrador.

La Araña de Rubí: La Araña de Rubí es la casa de apuestas más famosa de Túl Isra. En sus mesas de juego se ha perdido más de una fortuna. Ubicada en uno de los rincones más sórdidos de la ciudad, hay más de una forma de perder el dinero al visitar este establecimiento: los ladrones son una amenaza constante.

Mercado de la Ciudad: El mercado es uno de los más grandes y mejores del sur. Comerciantes haradan del norte, enanos de las Túr Betark y elfos del archipiélago del sur frecuentan la amplia plaza. Pueden adquirirse especias y sedas del este, lana de las tribus del desierto o armaduras y armas enanas. Sólo es recomendable para los comerciantes que dispongan de una buena bolsa. Es mejor que los compradores de poca monta acudan al bazar de la ciudad interior.

LAS RUINAS

Una de las secciones más tristes de la ciudad es su zona oriental, que está en ruinas. Sólo los paupérrimos viven entre los escombros, donde ratas y perros asilvestrados compiten con las personas por el refugio y la comida. Rateros, lisiados y ancianas salen de sus rincones sin techo entre muros ruinosos o se arrastran de algún sótano que aún siga en pie por las mañanas y se encaminan a la ciudad para pedir comida y dinero.

Antes de la destrucción del vecindario, los edificios eran tan hermosos y estaban tan bien conservados como los de la ciudad interior. Los hechizos y fuegos abyectos del hechicero de Charnesra arrasaron las casas majestuosas y los templos refinados junto con sus habitantes en 1457 T.E. Hay quien dice que los fantasmas atormentados de las víctimas vagan por las calles al anochecer.

CAMPO DE LAS CARAVANAS

Fuera de las puertas de la ciudad, al norte, se encuentra el terreno de los señores de las caravanas. La zona está repleta de elaboradas tiendas con sus estandartes al viento, rebaños de cabras y recuas de camellos o mulas. Un grupo de caravasares está al servicio de los mercaderes para almacenar las mercancías recién desempaquetadas, de los funcionarios de la ciudad para que calculen las tarifas adecuadas, y de los señores de las caravanas que necesiten un terreno neutral en donde negociar con los rivales y enemigos en el comercio. Todos los días, caravanas que pueden ir de media docena a centenares de animales llegan por la tarde o salen al amanecer. Las bestias de carga preferidas son los camellos, aunque los mercaderes que viajan al sur (atravesando o bordeando las montañas) emplean mulas y caballos. Los vendedores de camellos y caballos también montan sus puestos en el campo de las caravanas, en donde los animales (tanto de tiro como de otras variedades domésticas) pueden adquirirse de uno en uno o en grupos. Los precios son muy buenos para quienes conocen las costumbres locales de compraventa.

⊕ 23.2 tûl harar ⊕

En la costa oeste de la bahía de Ormal no hay puerto mejor. Se encuentra en la desembocadura del río Siresha, junto a la zona interior de la Mard Isauba, la bahía menor de Ormal. La península de forma curvada al sur de Túl Harar protege las aguas de la Mard Isauba de las tormentas y los vientos de la bahía mayor, por lo que en días de calma hay que llevar a remo los barcos a los muelles. Los mercaderes del puerto ofrecen el remolque al puerto a los barcos que no poseen remos. Siempre hay galeras disponibles para este cometido.

El primer aspecto destacable del que pueden percatarse los marineros al acercarse a la desembocadura del Siresha por la Mard Isauba es el faro construido cerca de la aldea de Gausas. Llevan usando esta fuente de iluminación desde finales de la Segunda Edad, y guía a los pilotos hacia la entrada de la desembocadura. Más allá del faro, se puede llegar al puerto navegando al oesno-roeste. El primer edificio que puede verse al acercarse a Túl Harar es una alta torre construida sobre los acantilados que dominan la ciudad. Siempre hay encendida una hoguera de señalización en lo alto, excepto en tiempos de guerra.

Túl Harar se compone de cinco secciones: la ciudad superior, la ciudad antigua, la ciudad intermedia, el distrito mercantil y las islas del ejército. La metrópolis contrasta enormemente con otros núcleos urbanos de Sirayn: la arquitectura es una mezcla de estilo local, élfico y númenóreano, y también algunos edificios con detalles del Extremo Oriente.

La ciudad antigua es la que cuenta con rasgos del sur más puros, y en ella hay edificios que datan de la Segunda Edad. Predominan la piedra y el ladrillo colocados en estructuras adinteladas con columnatas, patios, pórticos, torres cuadradas y tejados en rampa con frontones y cornisas. La superficie de los muros está adornada con mosaicos y murales geométricos y bajorrelieves tallados con figuras arremolinadas. La mayoría de las familias más antiguas y los líderes militares viven en la ciudad antigua. Elegantes posadas, mercaderes que venden lujos exóticos y poco comunes y los mejores restaurantes se entremezclan con la grandeza de las casas.

La mayoría de los obreros y tenderos vive en la ciudad media. Abundan las posadas económicas, las casas de comidas y las tabernas. El material de construcción predominante es el ladrillo o una combinación de madera y ladrillo. Unos pocos ejemplos de los patrones de colocación de los ladrillos empleados en los muros de las residencias y las tiendas son las disposiciones en espiga, en cestería o en tallos alternados. En lugar de tablillas de piedra, los tejados están cubiertos de baldosas de cerámica. Son comunes los patios con columnatas, pero éstas son de madera de *muna* y *baranaud* en lugar de mármol pulido.

El bullicio típico del distrito mercantil de Túl Harar rivaliza con la barahúnda de los bazares de Túl Isra. Barcos mercantes y caravanas llegan y parten a todas horas. Aunque los cargamentos de los barcos se desembarcan y las filas de mulas son aliviadas de su carga tanto a la luz de la luna como a la del sol, en el distrito mercantil viven poca gente. Fue la última sección del puerto que se construyó, y los almacenes, mercados y oficinas gremiales superan claramente en número a los alojamientos.

Elfos y númenóreanos son los habitantes predominantes de la ciudad superior. Delgadas torres, robustas casas adosadas, espaciosos parques, apacibles cavernas artificiales, jardines de flores y fincas cercadas dan un aspecto elegante a este exquisito sector situado en lo alto del acantilado que divide el puerto. Los salones en los que se aloja la Congregación de Portavoces y otros funcionarios del gobierno también se encuentran dentro de la ciudad superior.

La mayoría de las fuerzas militares del puerto se alojan en dos islas del Siresha que hay frente a los muelles de Túl Harar. El islote norte sirve como plaza de armas y campo de entrenamiento, mientras que el sur está fortificado con muros de cerramiento, torres y barricadas. Los barracones y alojamientos de los oficiales se encuentran dentro del complejo. Unos puentes conectan ambas islas con el puerto y la orilla sur.

HISTORIA

Fundada en 759 S.E., Túl Harar fue construida en el emplazamiento de una antigua aldea pesquera frecuentada por algunos capitanes númenóreanos y elfos que navegaban por la bahía de Ormal. El puerto es la ciudad habitada desde hace más tiempo de Sirayn. Con el paso de los milenios se ha convertido en uno de los principales núcleos de comercio de todo Harad. El Gran Camino de los Camellos,

que comienza en el Lejano Harad y sirve como ruta para todo el comercio del sur, acaba en las puertas de Tûl Harar, al igual que el Yól Hashandat, de los territorios orientales de Chy, Lodenuly y Bulchyades. Naves de puertos tan distantes como Thuriac Codya o el inexplorado continente sur, Morénorë, atracan en sus embarcaderos.

ECONOMÍA

La riqueza de la ciudad proviene sobre todo del comercio oceánico y los productos del mar. Especies de Olyas Kriis, máscaras de las tribus moguly de las montañas de Bulchyades y pinturas en arena creadas por los solitarios chamanes que vagan por Urvirnay se unen a algas *nartas* y *kosarb*, almejas *bazinid*, peces *zinfar*, orejas de mar, tiburones, gambas y langostas para atestar los muelles del río. Dado que el puerto es el más grande y prestigioso de la costa oeste de la bahía de Ormal, la mayoría del comercio marítimo debe pasar por sus almacenes. Aunque las mercancías que llegan en mula o camello son secundarias con respecto a las transportadas sobre las olas, también ocupan un importante nicho económico. Las importaciones de marfil y maderas nobles de las tierras al sur de las Tûr Betark llegan a través del Yólu Tyarett y el Kek Sauba. El ámbar del desierto obtenido por los nómadas que recorren el Espejo de Fuego, los camellos de dos jorobas criados en Tûl Póac y Khand, y los rubíes de Bûr Esmer suelen llegar a Tûl Harar en cantidades que superan las que llegan a Tûl Isra.

LUGARES DE INTERÉS

Ninguna ciudad ofrece tal abanico de delicias culinarias y mercancías exóticas. Los restaurantes y las tiendas de curiosidades superan en número incluso a las tabernas, pero también son dignas de mención otros edificios únicos. Los visitantes de Tûl Harar disfrutan de la cálida bienvenida del puerto a los extraños, pero deberían vigilar bien sus bolsas, ya que muchos ladrones excepcionales aprovechan la afluencia de gente para ejercer el oficio en las calles.

La Estrella Guía: Es una de las posadas más antiguas del puerto. Situada en el corazón de la antigua ciudad, es el lugar favorito de los mercaderes y los capitanes de barco. Se han cerrado muchos tratos al calor de una copa de vino dentro de sus habitaciones revestidas con paneles. Aunque los precios son más bien caros, los clientes los aceptan por la excelente calidad de las viandas, la bebida y los alojamientos. Cuando no se encuentran en su propio establecimiento, Dár y su banda (consulta la sección 5.3) suelen frecuentar el lugar. El capitán de barco Terelorn, un noldo de Lond Ernil (Gondor) y amigo íntimo de Gimthor, emplea la Estrella Guía como base cuando supervisa sus intereses comerciales en el Gran Harad.

Los Muelles: Se dice que los muelles de Tûl Harar pueden encontrarse todo tipo de artículos a la venta. Nada es ilegal en ellos siempre que se paguen las tasas e impuestos correspondientes. Mercancías como los esclavos y las drogas tienen impuestos muy elevados para mantenerlas bajo control. Dichos impuestos (un 50 o 70% del valor de venta) y las tasas relativamente altas (hasta el 10% del valor de venta) han ayudado a propiciar la aparición de un próspero contrabando.

Caravasar: Construido por completo con madera *muna*, dotada de intrincadas tallas y lacada con brillantes pigmentos color rojo, verde y azul, el caravasar se encuentra tras las puertas del muro oeste del puerto. El tamaño del edificio y su inusual diseño son una muestra de la magnitud de la influencia política y económica que ejercen los señores de las caravanas, los mercaderes y los comerciantes marítimos dentro de Tûl Harar.

Salones de la Karstet ir Maubezin: Hay una gran extensión de césped, flores, árboles y fuentes en el centro de la serie de salones en los que la karstet ir maubezin (Tà. "Congregación de portavoces") se reúne para gobernar la ciudad. El complejo se encuentra en la ciudad superior, entre los parques y jardines típicos del distrito.

El Faro Tenueluz: Este faro construido en la ciudad superior era una torre habitada por una elfa avar que prefería la soledad.

La dama vivió en él aquí durante dos siglos antes de partir el Extremo Oriente, tras lo cual se transformó el edificio en un faro.

La Luz Broncínea: La Luz Broncínea, construida en la ciudad intermedia, era originalmente un faro, pero ahora cumple dos funciones: las habitaciones superiores sirven como mirador para el capitán de puerto cuando coordina el tráfico fluvial y marítimo y las cámaras inferiores acogen una casa de apuestas. Muchos marineros y otros desgraciados pierden su sueldo en las "excelentes" mesas de juego. El lema de la Luz Broncínea es "*¡Los jugadores beben gratis!*".

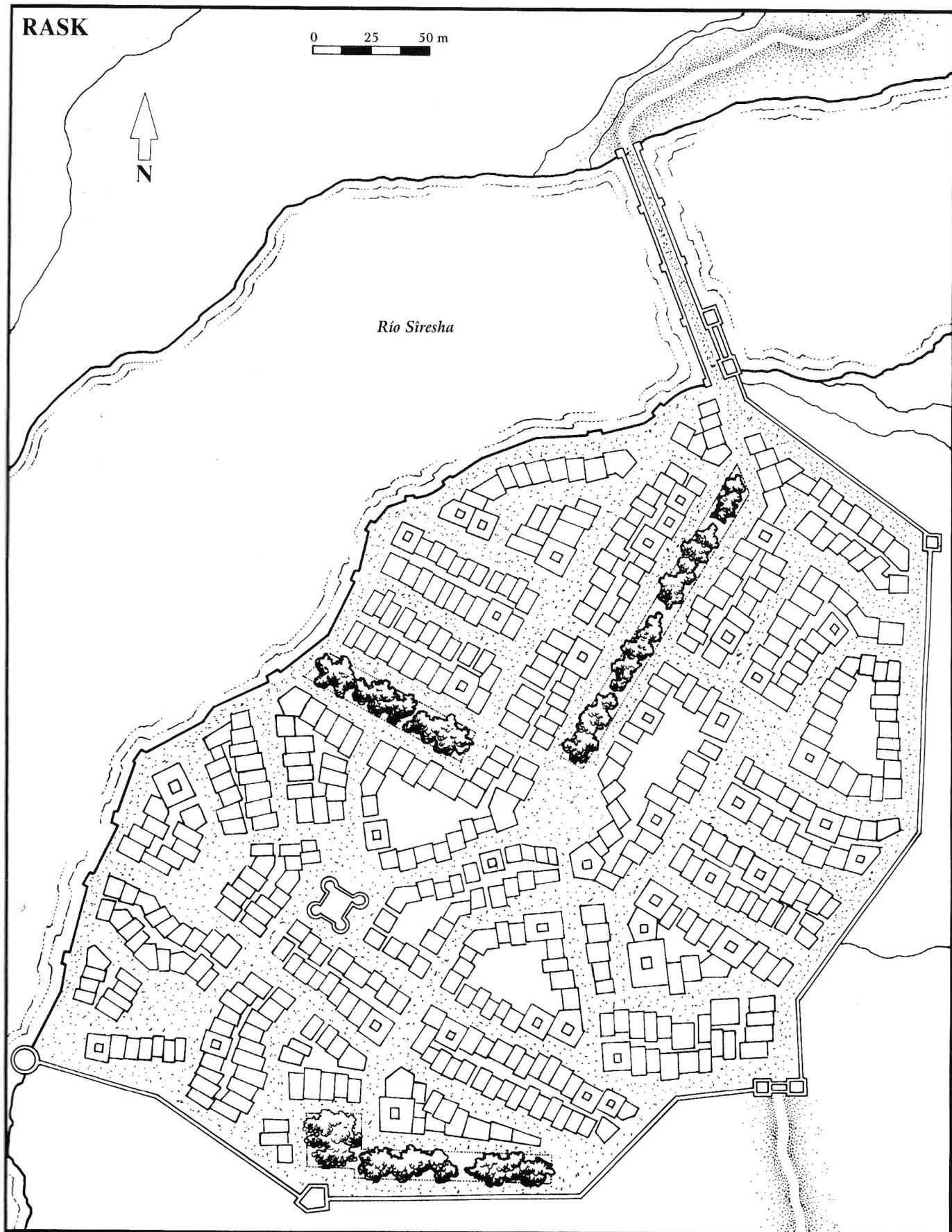
El Martillo Borracho: Situado en el distrito mercantil de la ciudad, no muy lejos de los muelles, este establecimiento provee a los mercenarios y guerreros de comida, bebida y entretenimiento, además de las "herramientas de su oficio". El sótano del comercio es una fragua que produce algunas de las mejores armas y armaduras de la ciudad. La especialidad de los propietarios son las obras de encargo. El Martillo Borracho fue fundado en 1422 T.E. por cuatro enanos: Dár, exiliado de Nárád-dûm, Gimthor y Dolin del linaje de Durin de Khazad-dûm y Aldor del Pueblo de Bávör. Gimthor y Dolin (que poseían una herrería en Lond Ernil, Gondor) viajaron al sur para aprender más sobre las artes del trabajo del eog. Aquí conocieron a los otros dos enanos, y entablaron una buena relación de trabajo. Dár les enseñó el arte de trabajar el eog, y ellos pusieron el capital y el sudor para comenzar con el negocio. Los precios de sus armaduras y armas son más bien caros, pero valen cada moneda de su precio. La comida y la bebida tienen precios razonables, y las habitaciones están limpias y son baratas.

La Orilla Norte: Muchos de los pobres de la ciudad se alojan entre las murallas de la ciudad y la orilla norte del Sîresha. Pequeñas cabañas y tiendas proporcionan un parco alivio frente al calor y los parásitos que infestan la zona. El crimen es un mal endémico, y los ladrones suelen refugiarse aquí. Cada pocos meses la guardia de la ciudad peina la orilla para "detener" a sospechosos de robo. Se rumorea que los detenidos acaban como galeotes en la marina para remar o se les vende como esclavos, si no acaban en prisión. Cada año la crecida estacional reduce las chozas a escombros, y los pobres reconstruyen sus hogares cuando las aguas se retiran.

Las Islas del Ejército: El gobierno de la ciudad posee un ejército de tierra y una armada permanentes, y para financiarlos cobra impuestos y tasas a las importaciones dos veces al año. Con estos fondos construyeron el gran complejo militar que se halla en las islas de delante de los muelles que hay en el Sîresha. Un gran campo de entrenamiento y un muelle y astillero militares proporcionan abundantes recursos para ambos ejércitos.

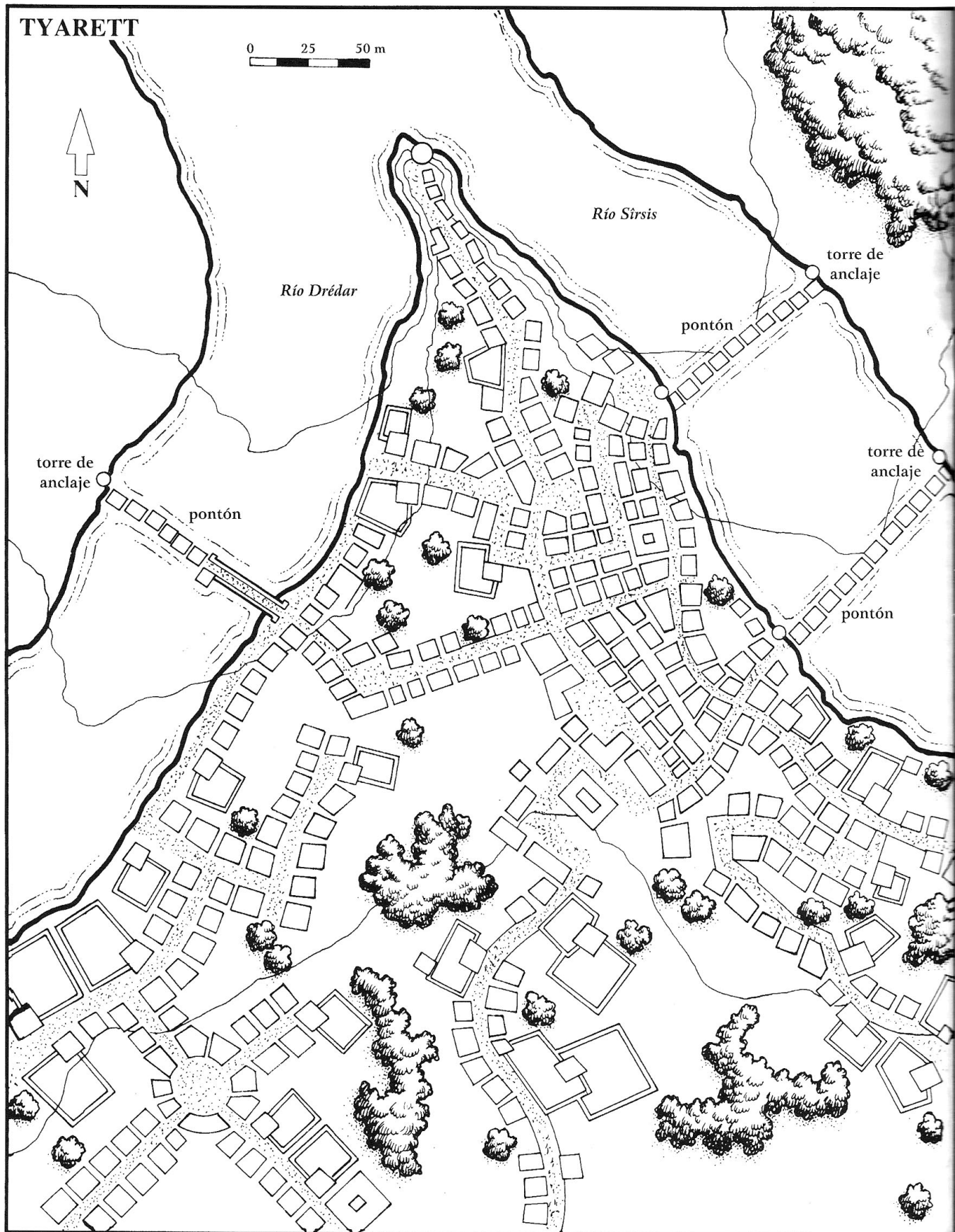
⊕ 23.3 charnesra ⊕

Reconstruida en 93 T.E., Charnesra era una de las ciudades más espléndidas del Gran Harad. Todos los materiales de construcción empleados en sus murallas y calles se extraían de las canteras de las Tûr Betark, el Bru Isra y las Colinas Kirmlesranas. Predominaba una amplia gama de mármoles, basalto y arenisca. Los adornos tallados en madera, *muna* y *baranaud* del Sára Bask, remataban las cornisas, las molduras de las ventanas y otros detalles de las casas, posadas, tiendas y salones de estado de Charnesra. La destrucción de la ciudad en 1457 T.E. no dejó más que ruinas junto a las orillas del río. El laberinto que forman los muros caídos y las calles cubiertas de vegetación abarca todo el Sîresha en la zona donde confluye con el Sîrsis. Los viajeros y señores de las caravanas familiarizados con la región prefieren rodear las ruinas de la orilla norte del Sîresha en lugar de atravesar las de la orilla sur. Los árboles del Sára Bask han roto el muro sureste y el distrito está frecuentado por gatos monteses. Los puentes de la ciudad siguen intactos, al igual que el antiguo canal que proporciona las barcazas una ruta rápida para cruzar los rápidos que crean corrientes peligrosas en el Sîresha al fluir por las ruinas.



TYARETT

0 25 50 m



HISTORIA

Charnesra, bautizada en principio como Skarataib (Ta. "Lugar de la Corriente Arremolinada") se fundó como aldea de comercio y de explotación maderera en 499 S.E. La construcción de un canal para cruzar los rápidos del Siresha aseguró su supervivencia, y para el año 600 S.E. había crecido hasta convertirse en una ciudad. Su prosperidad continuó hasta el 1935 S.E., año en que el ejército del Hechicero Ciego, liderado por Wyatan, redujo la ciudad a cenizas. Sin embargo, aunque Skarataib fue destruida, la batalla la ganaron las fuerzas combinadas de Tûl Harar y un batallón de la ciudad asediada, crucial para la victoria. La lucha continuó en la región durante meses después del saqueo de Skarataib.

La ciudad siguió en ruinas hasta el 93. T.E., cuando la reconstruyeron y la rebautizaron como Charnesra. El comercio de madera del Sára Bask prosperó de nuevo, los pagos de las embarcaciones que empleaban el canal (que permanecía intacto) llenaron las arcas y los ciudadanos enriquecieron. La libertad y la prosperidad continuaron hasta el 1413 T.E., momento en que Shuftas Gabar, tío de Tartas Izain, asumió el control del gobierno de Charnesra. Su malvado reinado finalmente causó la destrucción de la ciudad. En primavera de 1457 Shuftas Gabar declaró la guerra a Tûl Isra y asedió la capital. Sus fuerzas fueron derrotadas, y los guerreros y magos de Tûl Isra prendieron fuego a Charnesra. Las ruinas que generó aquella conflagración siguen a la vista.

ECONOMÍA

En su mejor época, Charnesra era una ciudad próspera. Las tarifas por el uso de los canales y la venta de madera llenaban las arcas de los mercaderes y el tarb de la ciudad. Después de la destrucción de la ciudad, el comercio de madera se trasladó a pequeñas aldeas de la costa y el Mard Isauba, y está supervisado por comerciantes de Tûl Harar y Tyarett.

LUGARES DE INTERÉS

En el pasado, a Charnesra llegaban en tropel viajeros, peregrinos, comerciantes y mercaderes, pero sus ruinas sólo atraen ratas y a los habitantes del Sára Bask. Quienes buscan peligro y aventura encontrarán lo que desean dentro del laberinto de escombros y árboles jóvenes de la orilla sur. Aunque el tiempo ha hecho mella en los pocos edificios que sobrevivieron al saqueo de la ciudad, la Alta Ciudadela de Shuftas Gabar parece no haber sufrido ni un rasguño. A continuación se describe esta fortaleza y otros edificios importantes.

La Alta Ciudadela: Este edificio no parece muy distinto de cuando la ciudad estaba habitada. Cualquiera que se quede un rato junto a sus muros podrá sentir rápidamente el miasma malévolo que supuran sus piedras. Se rumorea que los poderes de la oscuridad conservan aún vivo algún mal dentro de la fortaleza. Los clérigos y magos podrán detectar con facilidad las protecciones mágicas que custodian la Alta Ciudadela. Los restos no muertos de Shuftas Gabar están enterrados en sus entrañas.

Los Puentes: Aunque aún están intactos, los pasamanos de los tres puentes que cruzan el Siresha se caen a trozos, y en la piedra hay enormes agujeros. Aunque hay otro puente solitario que cruza el Sísris, los que viajan por la orilla sur del Siresha experimentarán algunas dificultades para seguir al este desde Charnesra: la maraña de matorrales del Sára Bask y las bolsas de tierra llenas de traición de agua procedente de las crecidas anuales del río crean numerosos obstáculos.

El Mono Azul: Antaño famoso por sus suntuosas comidas y sus cómodas camas, la hospitalidad del Mono Azul sobrevive entre sus ruinas. Las murallas ruinosas de la posada, situada en la orilla norte del Siresha, frecuentemente cobijan los campamentos de los viajeros. Tienen la fama de ser sagradas, ya que el sueño de

quienes duermen entre ellas es ligero y feliz, y nada perturba la seguridad de los acampados bajo ellas. Aunque el edificio estaba hecho de piedra, la segunda planta ha desaparecido casi por completo. La mayoría de las puertas ya no están en su sitio y no quedan muebles entre los escombros.

Templo del Silencioso: Aunque casi nadie lo sabe, este templo aún se utiliza. Los tayb que viajan por la región se detienen con frecuencia a ofrecer sus oblacones. En la ciudad en ruinas viven miembros de alto rango del clero para conservar el templo. Como quiera que pretenden que esto siga siendo un secreto, raras veces atacan a ningún grupo que entre en la ciudad a menos que crean que los intrusos son una amenaza.

23.4 tyarett

Tyarett (Ta. "Puerto de Tierra Negra") es la única ciudad sin murallas de todo Síravn. Se encuentra entre los ríos Drédar y Sísris, y usa como defensa principal el agua. Pontones flotantes sobre el río, que en tiempos de guerra pueden retirarse, dan acceso a Tyarett desde las granjas que flanquean el río. La corriente del Sísris en su confluencia con sus afluentes es muy rápida y profunda. La ciudad tiene asegurado el suministro de alimento, ya que los únicos vados del Sísris están muchos kilómetros al norte, y en sus afluentes, a unos dieciséis kilómetros al sur de la ciudad en su ramal oriental. Tyarett (antes se escribía Tyarrett) es famosa por sus vinos, frutas y cereales.

HISTORIA

Los eruditos afirman que las tierras que flanquean el río Sísris contuvieron los asentamientos humanos más antiguos del Gran Harad. Los primeros nómadas escogieron colonizar el valle por sus fértiles terrenos, que son mucho mejores para el cultivo que los de otras zonas de Síravn. Los antiguos tyari eran horticultores apasionados; les encantaba labrar la tierra y observar la nueva vida que brotaba con la crecida anual. Los ciudadanos de Tyarett en la Tercera Edad conservan sus vínculos con el pasado y la tierra. Cada casa posee un pequeño jardín, y los únicos que no poseen una parcela o un macetero que atender son los individuos más humildes.

El emplazamiento original de la ciudad nunca ha sido descubierto, y es objeto de intenso debate entre los eruditos de Tyarett. Numerosas korābi (Ta. "Colinas Bajas") salpican la llanura entre los ramales este y oeste del Sísris. Los buscadores de tesoros que hurgan en estos promontorios encuentran restos de civilizaciones anteriores, y los sabios especulan que las primeras ciudades auténticas del valle del Sísris fueron fundadas en torno al 400 S.E. Ya en el 600 T.E. varios textos antiguos detallan transacciones comerciales entre Tyarett y otros asentamientos de la región. Esta ciudad basada en la agricultura continuó floreciendo hasta 1933 S.E., año en que las fuerzas de Wyatan, caudillo del Ejército del Dragón del Sur de Akhōrahil, la redujeron a cenizas.

Después de la caída de Tyarett, los que sobrevivieron a la conflagración se ganaron a duras penas la vida en el valle. En torno al 93 T.E. sus descendientes reubicaron la ciudad en su actual posición. Hay quienes creen que la comunidad está construida sobre los restos de la original. Durante toda la Tercera Edad, Tyarett y el fértil valle que la rodea han sido el objetivo de los afanes de conquista de otras ciudades síraneas. Los tyari lograron conservar la independencia hasta el 1559 T.E., año en que las fuerzas de Tûl Isra finalmente derrotaron al ejército del Puerto de Tierra Negra. Desde su derrota, la ciudad rinde su lealtad e impuestos al tarb de Tûl Isra.

ECONOMÍA

Tyarett es famosa por los frutos y cereales que crecen en los fértiles terrenos del valle fluvial, además del vino, la cerveza y el hidromiel que se fermentan o elaboran con estas cosechas. Los

habitantes de la región la denominan Campos de Tierra Negra (Ta. "Tyareyn") debido a la composición de su terreno: una rica y profunda capa de arcilla formada durante la Primera y la Segunda Edad. El valle del Sírsis recibe más agua de escorrentía de las Túr Betark que todas las regiones del Gran Harad a excepción de las laderas de debajo del Sára Bask. La abundante agua subterránea se une a la crecida anual para dar lugar a una región muy basada en la agricultura. Los tyari venden cereales y otras viandas a los enanos de Nárád-dûm, e intercambian con las otras ciudades sírneas excelente miel, cerveza, vino, cereales, tobachenna y otras frutas. Los tyari importan la mayoría de las manufacturas de metal que necesitan, ya que pocos nativos han dominado el arte de la herrería.

ATRACCIONES

Los artistas de tyarett son muy famosos por sus diseños florales. Mientras que en la mayoría del territorio del Gran Harad predominan los dibujos geométricos, la norma en los tyareyn son las bandas con dorados brotes de *isaba*, pétalos *kaktu* y otras flores. Al contrario que las otras ciudades, Tyarett está compuesta por kilómetros de calles que discurren entre hermosos jardines, por lo que, para quienes aman la naturaleza y lo que ésta puede ofrecer, esta ciudad es un goce sublime.

23.5 Rask

Rask es un lugar de visita obligada en medio del Camino de los Camellos que comienza en Túl Póac. Las gentes que habitan en la ciudad son abiertas y amistosas, viven para comerciar y disfrutan de una buena conversación con viajeros de otras tierras. Ya que se encuentra en una de las principales rutas comerciales de la tierra de Sírayn, Rask cobija multitud de empresas y administra los impuestos con los que se gravan las importaciones.

HISTORIA

La ciudad fue fundada en 342 T.E. sobre los restos de la antigua Rask, y es la parada en donde el Camino de los Camellos se cruza con el río Síresha. Los miembros de la tribu póa de Túl Póac, al norte, volvieron a poblar estas tierras y fundaron una próspera comunidad de mercaderes. Con los años, nómadas, comerciantes de otras ciudades y extranjeros ayudaron a convertir este puesto avanzado en una bulliciosa ciudad.

ECONOMÍA

Rask es la principal estación del comercio entre norte y sur y este y oeste: los mercaderes y señores de las caravanas deben detenerse en esta ciudad y pagar sus impuestos y tasas de comercio. Es una de las ciudades más seguras de todo Sírayn. Cualquier tipo de robo y conducta inapropiada se pagan con las multas y castigos más severos. Se dice que los mercaderes pueden dejar sus mercancías sin guardar bajo llave por las noches sin ningún miedo.

ATRACCIONES

En comparación con las otras ciudades sírneas, Rask es pequeña. Sólo residen entre sus muros entre dos y tres mil habitantes permanentes. El resto de la población (que eleva el número hasta aproximadamente 7500 habitantes) es puramente transitoria y se queda sólo durante ciertas temporadas. Los principales puntos de interés en Rask son los numerosos bazares y mercados, aunque las peculiaridades de su composición arquitectónica atraen a unos cuantos turistas (aquí llevan al extremo el estilo adintelado típico del Gran Harad: la mayoría de las calles están flanqueadas por galerías cubiertas con columnas, y casi todas las casas cuentan con un patio central con columnatas). El alma de la ciudad es el comercio, y puede sentirse en todas sus calles, callejas, plazas y soportales. Muchos especulan con que las arcas del tarb de Túl Isra se llenan sobre todo con los impuestos recaudados en Rask.

23.6 Baud Selen

Baud Selen no se encuentra en la mejor época, y su suerte va en declive. No hay mucho que atraiga a los mercaderes a sus puertas. El viejo salón de justicia de la ciudad está cada vez más desvencijado, y muchos edificios están desocupados o en ruinas. Antes de la decadencia, Baud Selen era famosa por sus excelentes forjadores de armas y armaduras, pero después de que Túl Isra la conquistase, los guerreros y maestros herreros que no huyeron para salvar el pellejo fueron asesinados. Actualmente la ciudad se mantiene con la venta de ganado.

HISTORIA

Baud Selen y su ciudad hermana, Túr Aylra, fueron fundadas en 675 T.E. Eran famosas por sus herreros y entrenaban a muchos de los mejores guerreros del sur. En los primeros años de la historia de Baud Selen sus ejércitos conquistaron todo Chennacatt y muchos territorios del norte. La Edad Dorada de las ciudades hermanas tocó a su fin en 1929 S.E., cuando el ejército de Wyatan franqueó las defensas de Baud Selen y Chennacatt cayó.

En torno al 115 T.E. la ciudad fue reconstruida sin su hermana, Túr Aylra. Baud Selen prosperó, y a pesar de las profecías que presagiaban lo contrario, su gobernante atacó y conquistó Rask en 1543 T.E. Animado por el éxito de su acción militar, declaró la guerra a Túl Isra en 1556. Baud Selen cayó en menos de dos décadas, y desde entonces la ciudad ha entrado en declive.

ECONOMÍA

La economía de Baud Selen está casi muerta. Los más ricos (e inteligentes) de la ciudad se marcharon antes de su caída, y no han regresado. Los demás desafortunados se ganaron a duras penas la vida cuidando de los campos que hay a las afueras de las murallas de la ciudad. Aunque grandes rebaños atraviesan Baud Selen desde Chennacatt hacia el resto de Sírayn, el comercio de ganado no es suficiente para reforzar la base económica de la comunidad.

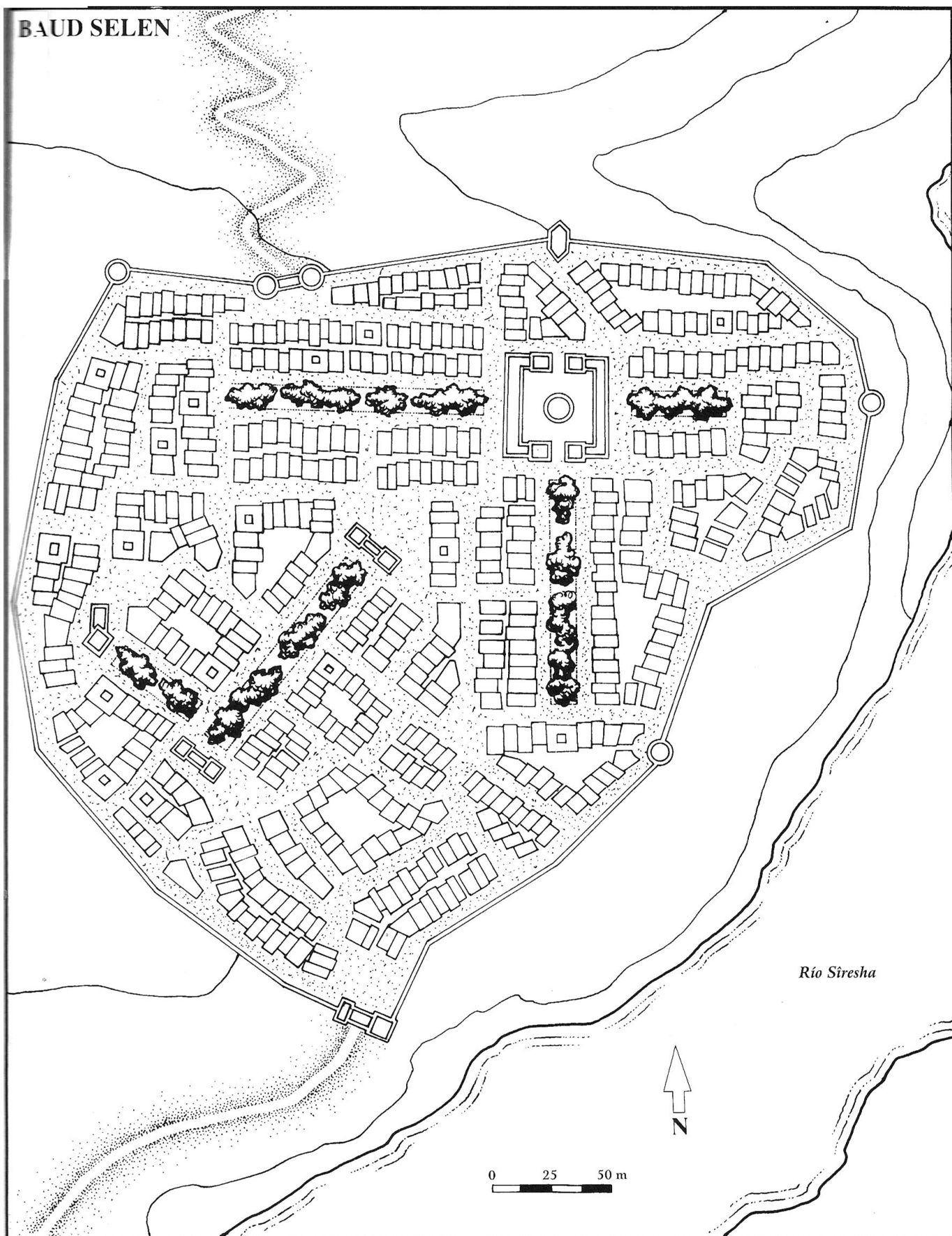
ATRACCIONES

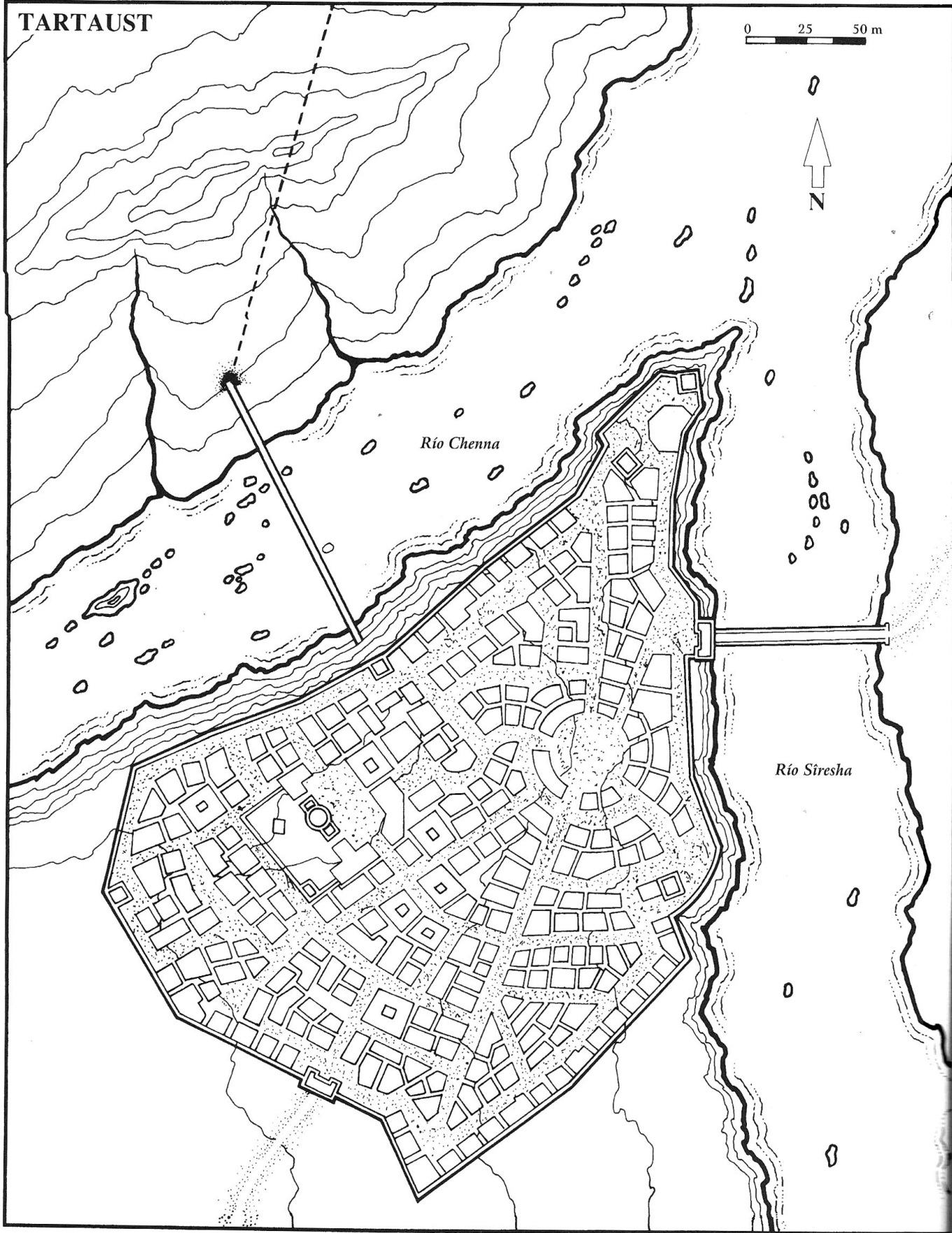
Los tesoros artísticos de la ciudad hace tiempo que desaparecieron, al igual que los artesanos, pero no por ello Baud Selen deja de poseer una cualidad excepcional: aunque casi nadie lo sabe, en esta ciudad hay un próspero aunque ilegal mercado de objetos mágicos. Desde que Túl Isra puso bajo su yugo la ciudad, el balazain de la provincia circundante ha declarado ilegal el intercambio de mercancías encantadas. Este decreto ha dado lugar a un boyante mercado negro en Baud Selen. Los rumores han llegado a oídos del balazain, y ha apostado espías en toda la ciudad en busca de alquimistas y los productos de su trabajo.

23.7 Tartaust

Tartaust, famosa por sus textiles, es una ciudad de tejedores, hilanderos, sastres, fabricantes de alfombras y tintoreros. Los muros interiores de todas las construcciones están adornados con tapices, los suelos están cubiertos de alfombras de excelente calidad, y colocados sobre el mobiliario y en alguna que otra esquina hay almohadones de todos los tamaños y colores. Los habitantes de la ciudad suelen llevar tabardos muy ornamentados con flecos, elaborados nudos y brocados tan intrincados que parecen cortinas de diseño más que vestimentas. De todas las ciudades gobernadas por el tarb de Túl Isra son los ciudadanos de Tartaust los que disfrutaban de mayor libertad, debido a la lejanía de la capital. Tartaust se alza en lo alto de una alta escarpadura con vistas a las tierras del norte, en la unión de los ríos Chenna y Síresha. La ciudad está en una excelente posición defensiva. La antigua ciudad está en el norte y está derruida.

BAUD SELEN





HISTORIA

La ciudad original fue construida allí donde el desfiladero de los rápidos de Skára Riskál da a la llanura del norte de las Túr Betark. Cuando se fundó, Tartaust era la segunda ciudad más importante de Chennacatt, y desde entonces ha ascendido hasta convertirse en la capital de la provincia. Los cimientos de la antigua ciudad fueron colocados en 723 S.E. Como les ocurría a los residentes de las ciudades vecinas, los ciudadanos de Tartaust eran orgullosos y su filosofía expansionista, por lo que con frecuencia estaban en pie de guerra. La ciudad conservó su independencia hasta 1382 S.E., cuando todo Chennacatt pasó a estar bajo el gobierno de la ciudad de Baud Selen. Esta situación de vasallaje duró hasta 1929 S.E., año en que el ejército de Akhōrahil conquistó la provincia. La antigua ciudad de Tartaust y su ciudad hermana, Chennacatt, situada río arriba junto a la orilla occidental del Siresha, quedaron reducidas a escombros.

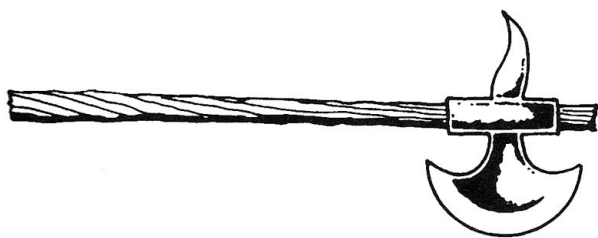
A principios de la Tercera Edad, varios grupos de nómadas regresaron a la llanura de Chennacatt y refundaron algunas de las ciudades. En 124 T.E. reconstruyeron Tartaust sobre la escarpadura que se alzaba por encima de la antigua ciudad. Escogieron ese emplazamiento por ser un puesto estratégico más fácil de defender. Desde entonces la ciudad ha prosperado. Después del 1632 T.E. en teoría está gobernada por el tarb de Túl Isra, aunque los ciudadanos no hacen demasiado caso a sus leyes. La lejanía de la capital síranea hace que al balazain local le resulte difícil mantener un verdadero orden en la ciudad. Los habitantes de Tartaust aguardan el momento en que Túl Isra muestre algún signo de flaqueza, y a la primera oportunidad planean alzarse para conseguir su independencia y liberar Chennacatt de la tiranía.

ECONOMÍA

La economía local se basa en el mercado de textiles. Las mejores telas y productos textiles de todo Sírayn se confeccionan en Tartaust. Hilanderos, tejedores, fabricantes de alfombras y de paños y proveedores de artículos textiles proporcionan ingresos sustanciales a la ciudad. Las telas y ropas confeccionadas en Tartaust se venden por todo el Gran Harad, y a su vez importan el resto de productos manufacturados. En la ciudad viven pocos trabajadores del metal, armeros, cervceros o curtidores. También deben importar los alimentos.

ATRACCIONES

Aunque el principal material de construcción, debido a la proximidad de las montañas y sus canteras, es la piedra, la arquitectura de Tartaust es de todo menos monumental. Los bloques, cortados al tamaño de ladrillos, se colocan en intrincadas cornisas y diversos patrones que forman dibujos en las paredes. Las residencias son estructuras angostas, por lo general de tres o incluso cuatro pisos de altura, y son comunes las escaleras exteriores. Los habitantes, aun que predominan los de sangre haradan, muestran trazas de los conquistadores númenóreanos y sus sirvientes del oeste. Muchos de los nómadas que reconstruyeron Tartaust no procedían de las tribus orientales, sino que estaban relacionados más estrechamente con los habitantes de Ciryatandor y Bozisha-Dar. El principal atractivo de la ciudad son sus textiles: pueden comprarse tapices, alfombras, delicados linos y paño en sus muchos bazares.



24.0 LUGARES DE INTERÉS EN LAS CIUDADES

Las viviendas, tabernas, tiendas, salones de justicia, barracones, templos y palacios que componen las ciudades de Sírayn son tan numerosos que complican cualquier descripción minuciosa. Algunos de estos lugares son tan importantes o bien ejemplifican tan bien algún tipo de establecimiento que merecen ser mencionadas a continuación.

24.1 Las aguas de samaub

Las Aguas de Samaub, la mejor botica de Túl Isra, surte a los comerciantes de plantas medicinales de todo el Gran Harad. La tienda está situada en la ciudad exterior, y su interior es lujoso comparado con el de los edificios vecinos.

PLANTA BAJA

1. **Sala exterior.** Esta habitación es la tienda de Samaub en sí. Un mostrador (A) separa a los clientes de los armarios (B) que contienen los elixires y plantas, principalmente los productos más comunes de Samaub. En los días de intensa actividad el propietario suele tener a uno o dos ayudantes tras el mostrador. Una pequeña puerta en dicho mostrador (C) permite a Samaub o a sus dependientes acceder a las puertas de entrada. Los clientes que busquen artículos inusuales también son conducidos a través de ella para acceder a la sala de estar (Nº3).

2. **Vestíbulo.** Este pasillo lleva al resto de habitaciones del edificio.

3. **Sala de estar y biblioteca.** También cuenta con una caja fuerte en esta habitación que contiene sus elixires, plantas y pociones más preciados. Sólo se permite acceder a esta sección de la tienda a los clientes de confianza.

4. **Laboratorio.** Sólo pueden entrar en él Samaub y su aprendiz.

5. **Escaleras.** Llevan a la segunda planta.

SEGUNDA PLANTA

6. **Escaleras.**

7. **Comedor / Sala de estar.** Unos grandes ventanales dan a la calle.

8. **Cocina y despensa.**

9. **Baño.**

10. **Dormitorio del aprendiz.**

11. **Dormitorio.** Este es el cuarto privado de Samaub, un espacio suntuosamente amueblado.

24.2 el mono azul

Las ruinas del Mono Azul, situadas en Charnesra, aún proporcionan cobijo y seguridad a los viajeros, aunque a un precio reducido. Pocas bestias perturban el sueño de quienes duermen entre sus muros derruidos, y estas ruinas se han ganado la reputación de lugar sagrado.

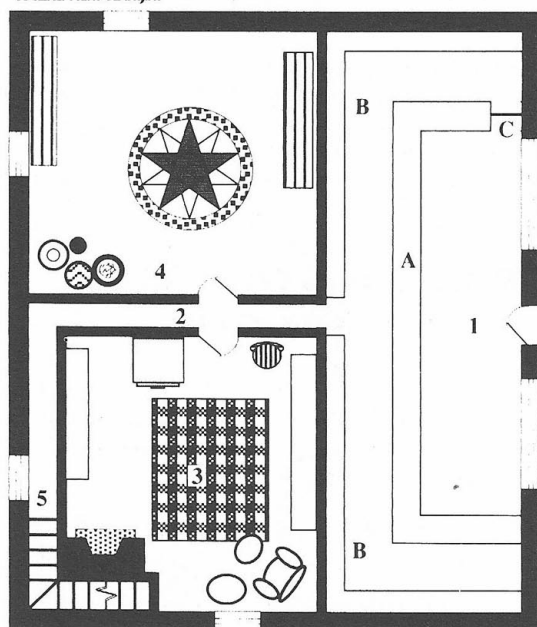
PLANTA BAJA.

1-6. **Habitaciones privadas.** Estas habitaciones son comedores o salas de reunión privadas. Sólo queda el techo de las habitaciones interiores.

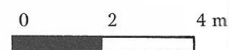
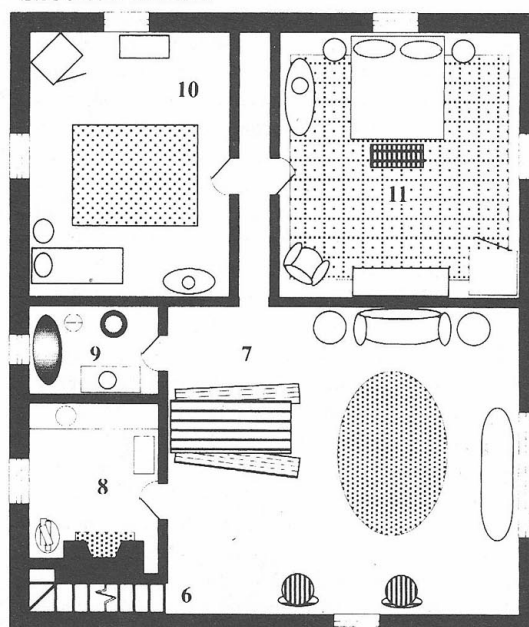
7. **Vestíbulo.** Lleva a la puerta trasera.

LAS AGUAS DE SAMAUB

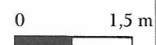
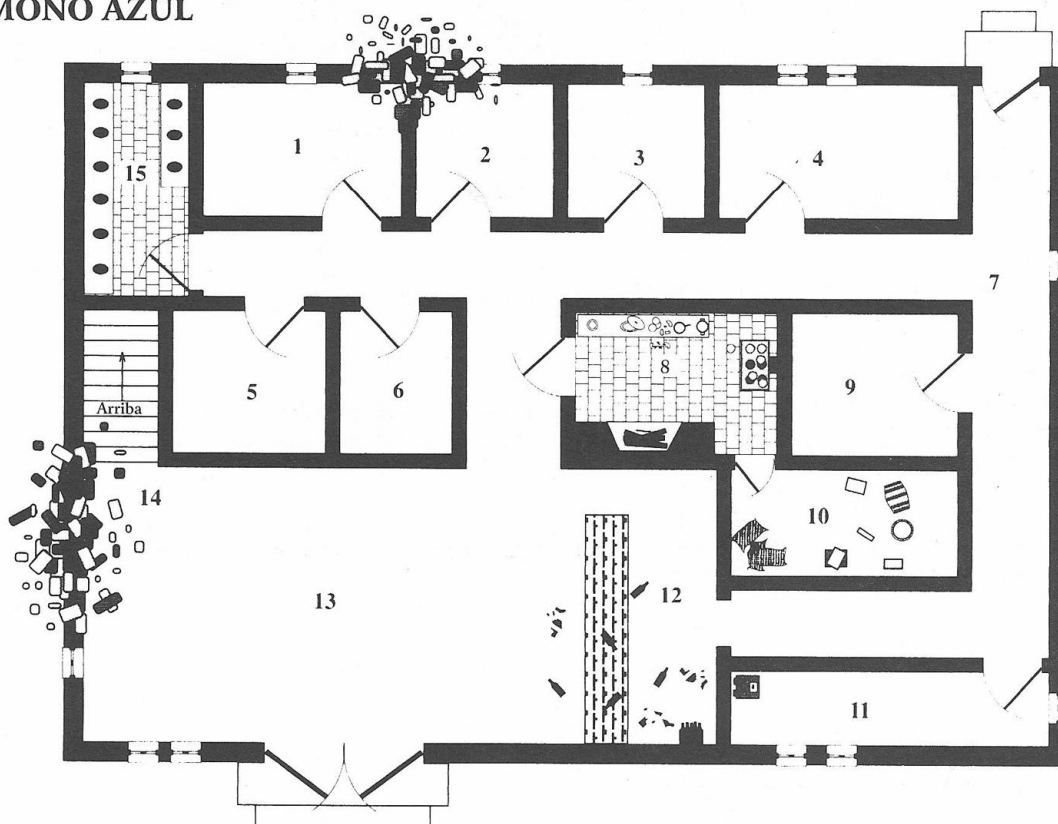
PLANTA BAJA



SEGUNDA PLANTA



EL MONO AZUL



EL PALACIO DE TÚL ISRA

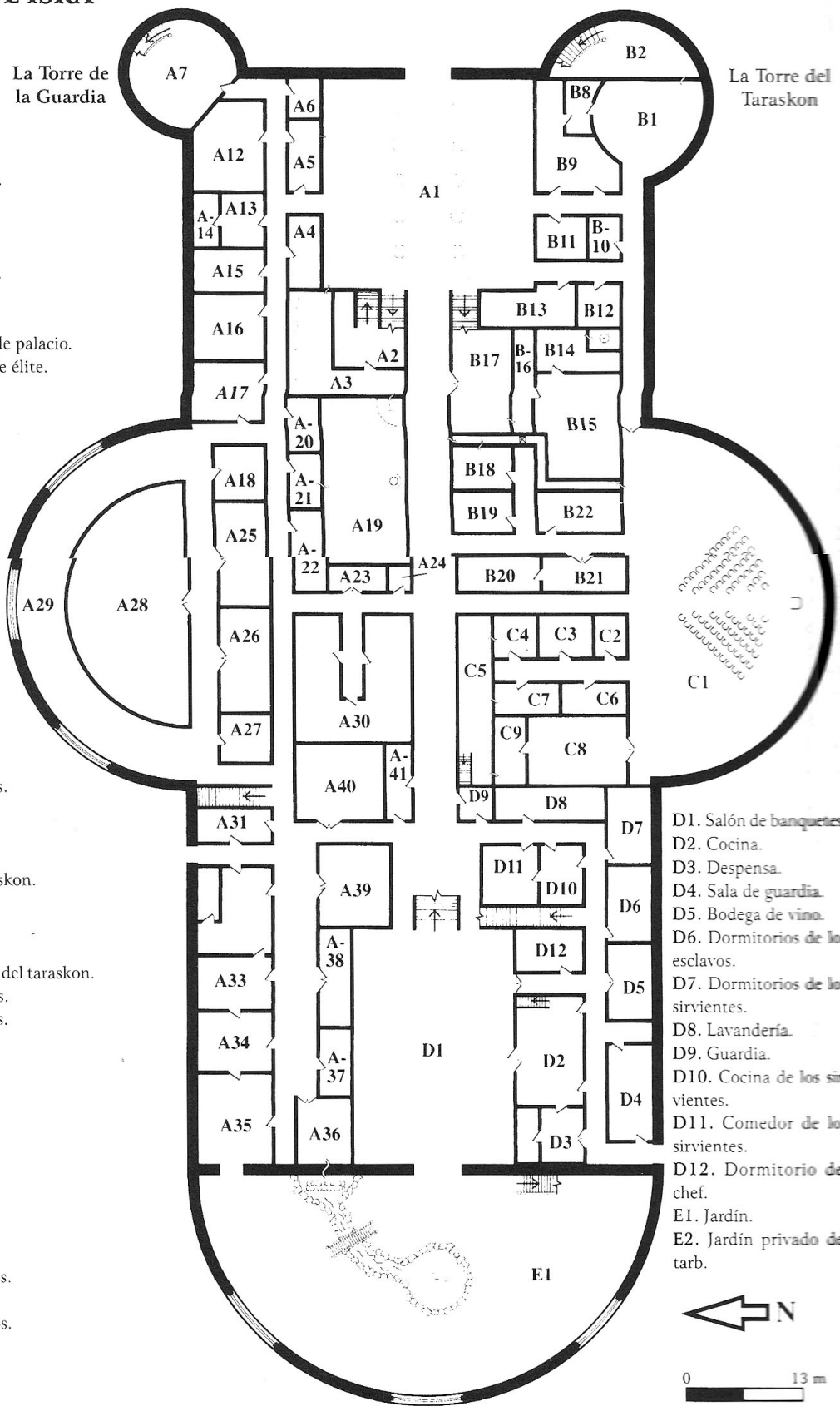
PISO PRINCIPAL

LEYENDA

- A1. Recibidor.
- A2. Sala de guardia.
- A3. Cámara secreta.
- A4. Dormitorios de los sirvientes.
- A5. Sala de guardia.
- A6. Almacén principal.
- A7. Barracones.
- A12. Dormitorios de los oficiales.
- A13-A14. Baños.
- A15. Almacén.
- A16. Comandante de la guardia de palacio.
- A17. Dormitorios de la guardia de élite.
- A18. Almacén.
- A19. Vieja sala de oración.
- A20. Baño.
- A21-A22. Almacenes.
- A23. Cámara de la guardia.
- A24. Almacén.
- A25-A26. Barracones.
- A27. Almacén.
- A28. Gran armería.
- A29. Sala de los murales.
- A30. Dormitorios de los esclavos.
- A31. Sala de guardia.
- A32. Despensa.
- A33. Cocina.
- A34. Comedor de la guardia.
- A35. Sala de guardia.
- A36. Baño.
- A37. Dormitorios de los esclavos.
- A38-A39. Cuartos de invitados.
- A40. Sala de estar de invitados.
- A41. Sala de guardia.
- B1. Salón de audiencias del taraskon.
- B2. Escaleras.
- B8. Sala de guardia.
- B9. Barracones.
- B10. Líder de la guardia personal del taraskon.
- B11. Dormitorios de los oficiales.
- B12. Dormitorios de los esclavos.
- B13. Cuartos de invitados.
- B14. Sala de guardia.
- B15. Cámara del concilio.
- B16. Vestíbulo.
- B17. Sala de espera.
- B18. Almacén.
- B19. Baño.
- B20-B21. Cámara del alaka.
- B22. Almacén.
- C1. Sala del consejo de guerra.
- C2-C4. Cuartos de los consejeros.
- C5. Sala secreta.
- C6-C7. Cuartos de los consejeros.
- C8. Biblioteca.
- C9. Estudio privado.
- D1. Salón de banquetes.
- D2. Cocina.
- D3. Despensa.
- D4. Sala de guardia.
- D5. Bodega de vino.
- D6. Dormitorios de los esclavos.
- D7. Dormitorios de los sirvientes.
- D8. Lavandería.
- D9. Guardia.
- D10. Cocina de los sirvientes.
- D11. Comedor de los sirvientes.
- D12. Dormitorio del chef.
- E1. Jardín.
- E2. Jardín privado del tarb.

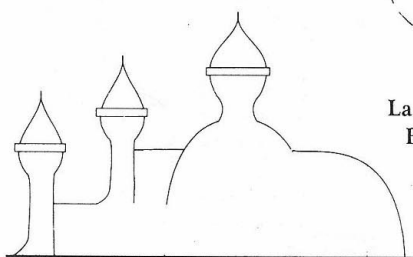
La Torre de la Guardia

La Torre del Taraskon



EL PALACIO DE TÛL ISRA

PISO DE LA REALEZA



CORTE TRANSVERSAL DEL PALACIO

LEYENDA

- E3. Almacén.
- E4. Concubinas del tarb.
- E5. Sala de estar y baño.
- E6. Sala de guardia.
- E7. Salón secreto y escaleras.
- E8. Dormitorios de los sirvientes.
- E9. Sala de guardia.
- F1. Salón del trono.
- G1. Recibidor.
- G2. Dormitorios de los sirvientes.
- G3. Líder de la guardia personal del Tarb.
- G4. Barracones.
- H1. Sala de trabajo del vidente.

La Torre del Batallón

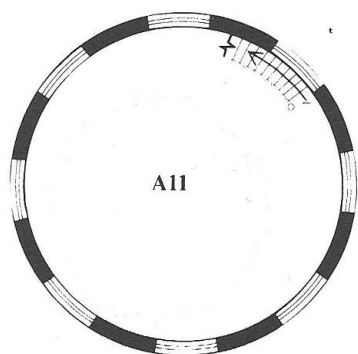
La Torre del Astrólogo

Piso principal

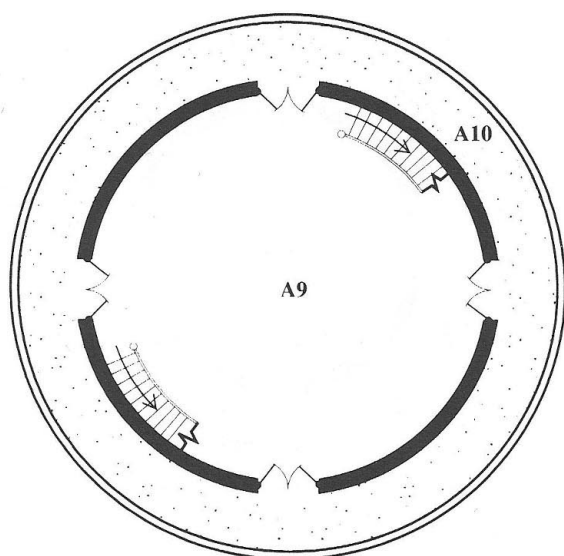


0 13 m

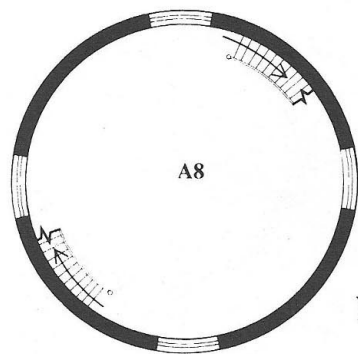
EL PALACIO DE TÛL ISRA LA TORRE DE LA GUARDIA



CUARTO PISO



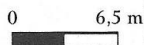
TERCER PISO



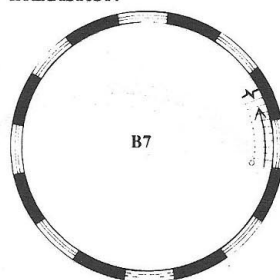
SEGUNDO PISO

LEYENDA

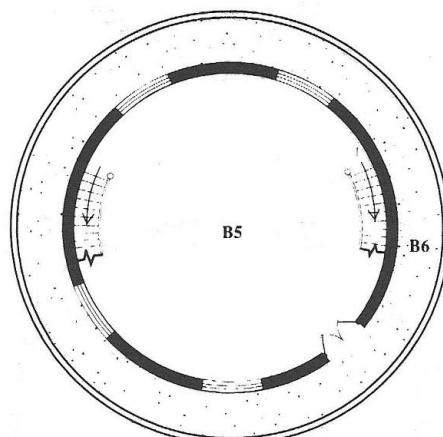
- A8. Barracones.
- A9. Armería.
- A10. Balcón.
- A11. Torre de vigilancia.



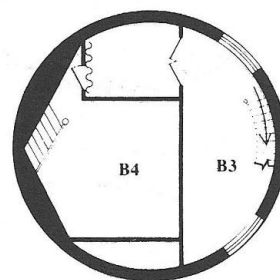
EL PALACIO DE TÛL ISRA LA TORRE DEL TARASKON



CUARTO PISO



TERCER PISO



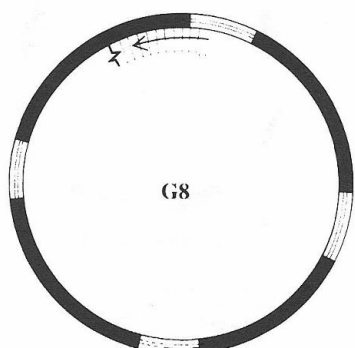
SEGUNDO PISO



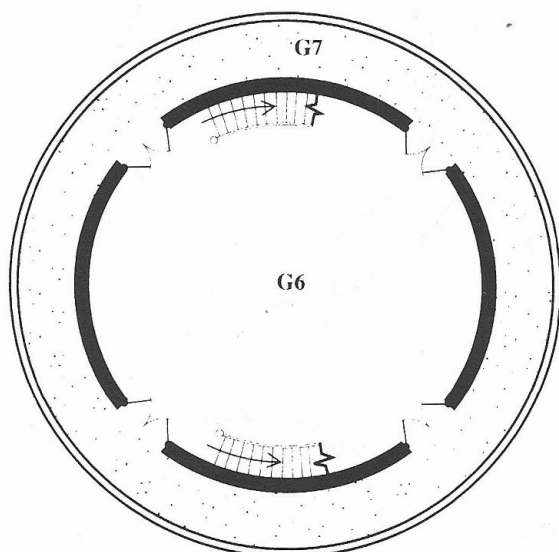
LEYENDA

- B3. Sala de guardia.
- B4. Dormitorio del taraskon.
- B5. Laboratorio del taraskon.
- B6. Balcón.
- B7. Torre de vigilancia.

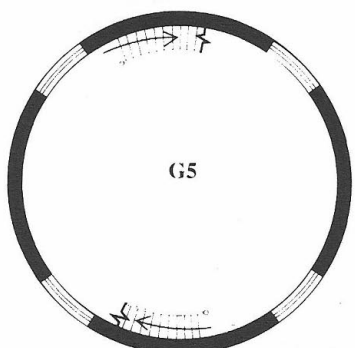
EL PALACIO DE TÛL ISRA **LA TORRE DEL BATALLÓN**



CUARTO PISO



TERCER PISO



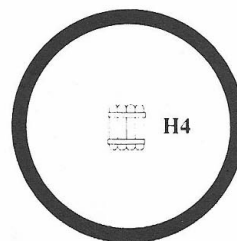
SEGUNDO PISO

LEYENDA

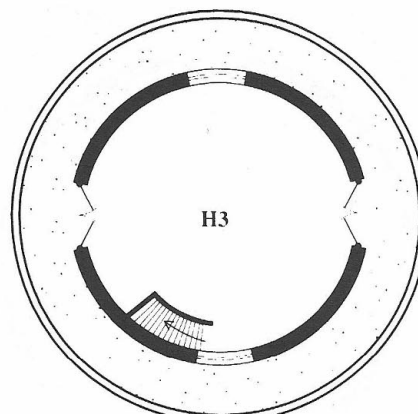
- G5. Barracones.
- G6. Armería.
- G7. Balcón.
- G8. Torre de vigilancia.

0 6,5 m

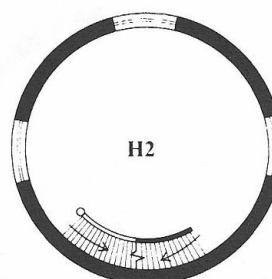
EL PALACIO DE TÛL ISRA **LA TORRE DEL ASTRÓLOGO**



CUARTO PISO



TERCER PISO



SEGUNDO PISO

LEYENDA

- H2. Dormitorios del vidente.
- H3. Observatorio.
- H4. Torre.

0 6,5 m

8. **Cocina.** Aún pueden usarse algunos cacharros en el horno, que sigue funcionando.

9. **Dormitorio del anterior propietario.**

10. **Despensa.** Hay almacenada algo de comida en buen estado.

11. **Despacho.** Puede hallarse una caja fuerte secreta en el suelo que contiene una pequeña cantidad de dinero.

12. **Barra.** Una barra con alguna que otra botella de vino potable aún escondida entre los escombros.

13. **Salón comunal.**

14. **Escaleras.** Subían al desaparecido segundo piso.

15. **Excusado.**

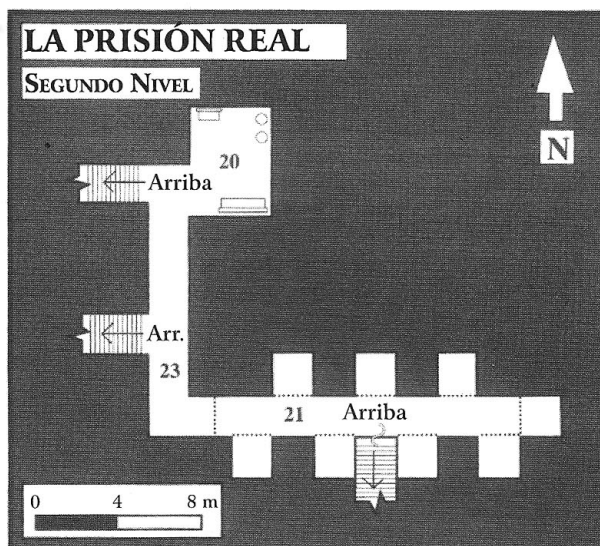
24.3 el palacio de tûl isra

El palacio del tarb fue construido durante el siglo XIV de la Tercera Edad cuando la cúpula *ulustir* estaba en la cima de su popularidad entre la nobleza de Tûl Isra. Los ciudadanos de épocas posteriores consideran la estructura una monstruosidad, pero su grandeza impresiona incluso a sus detractores más acérrimos. El interior está decorado con baldosas en el suelo, techos adornados con mosaicos y muros con tapices colgados, mientras que las cúpulas exteriores están cubiertas de resplandeciente oro. Dos torres gemelas se alzan de la planta baja del palacio, que cobijan a los guardias de palacio y al taraskon.

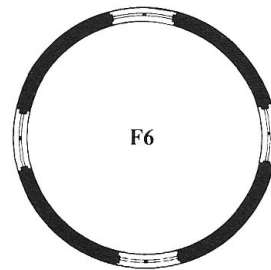
Hay otro par de torres que parten del piso de la realeza (el segundo piso) y sirven como alojamiento del Astrólogo de la Corte y de más guardias. Debido al carácter paranoico tanto del tarb como del taraskon, noche y día los puestos de guardia están guardados por un contingente de entre tres y diez guardias, y por las noches varios vigilantes patrullan los pasillos. Una enorme torre central se alza por encima del salón del trono del piso de la realeza. Esta protuberancia bulbosa, llamada a pesar de su fealdad la Torre de la Apoteosis, contiene las alcobas privadas del tarb.

24.4 la prisión real

La Prisión Real, situada bajo el Palacio de Tûl Isra, contiene habitaciones más siniestras que las que sirven como celda para los enemigos políticos del tarb y del estado. El Taraskon lleva a cabo abyectos experimentos en las entrañas del complejo y mantiene contacto con su amo, el Nazgûl.



EL PALACIO DE TÛL ISRA LA TORRE DEL APOTEOSIS



F6

LEYENDA

F2. Sala de guardia

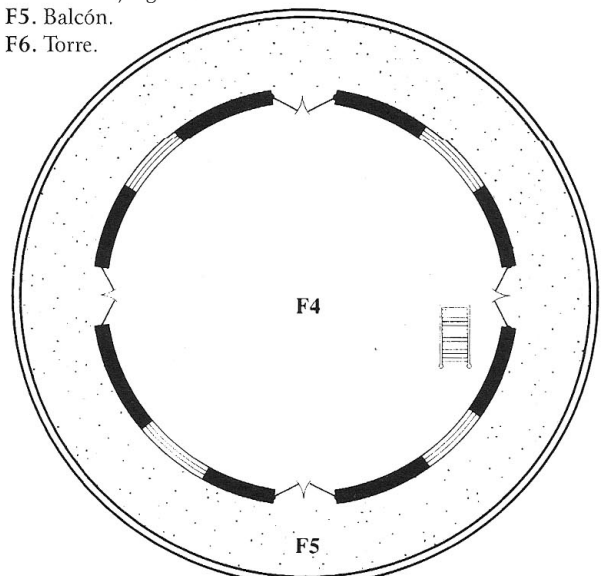
F3. Cuarto privado del tarb.

F4. Sala de juegos del tarb.

F5. Balcón.

F6. Torre.

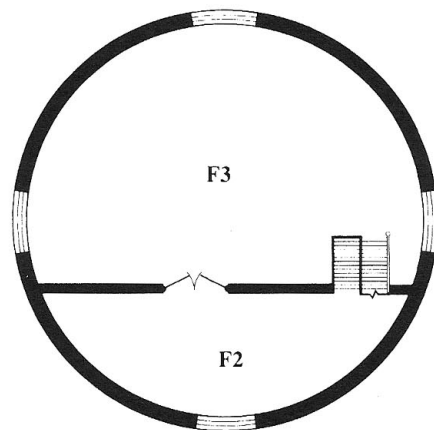
CUARTO PISO



F4

F5

TERCER PISO



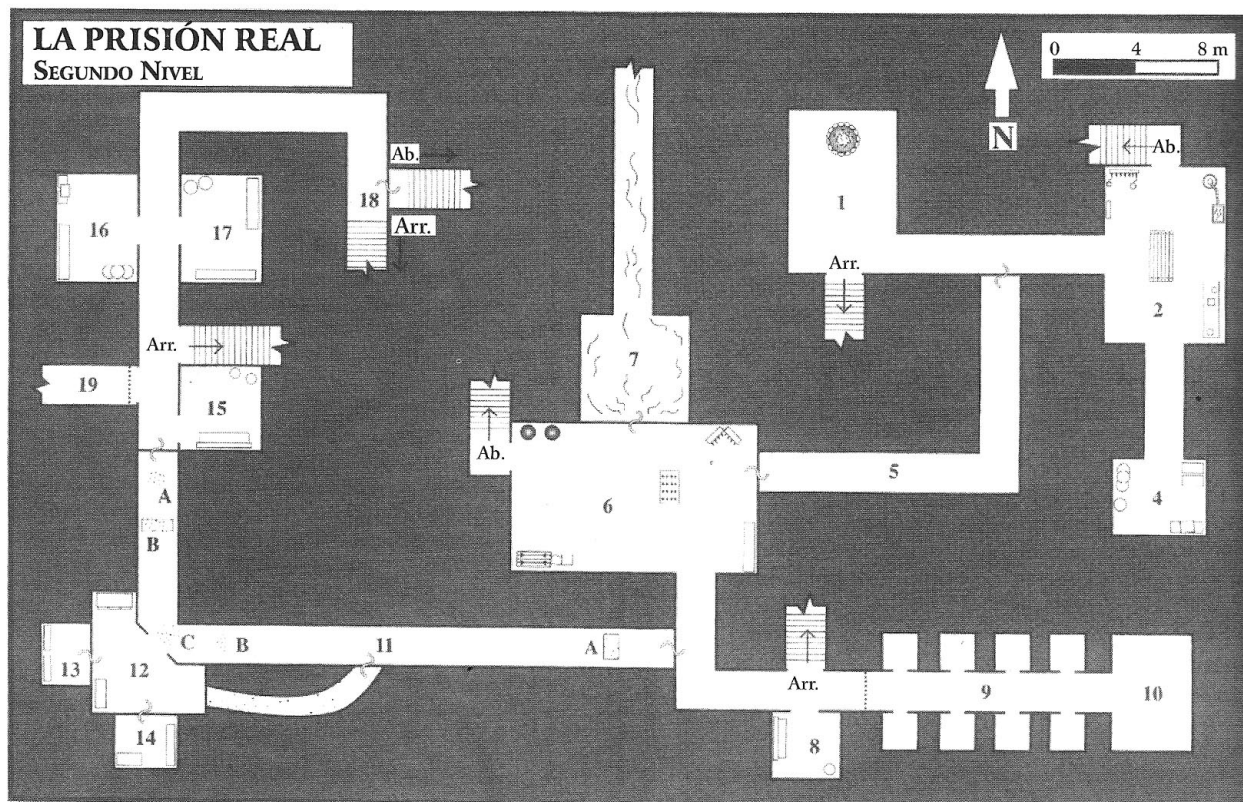
F3

F2

SEGUNDO PISO

0 6,5 13 m





PRIMER PISO SUBTERRÁNEO

1. **La sala de audiencias.** En el extremo más alejado de la puerta de esta sala hay un gran pozo iluminado por un fuego mágico. Si alguien mira en el pozo el tiempo suficiente entablará contacto con un sirviente de Akhórahil, que reside en Ny Chennacatt.

2. **Laboratorio secreto de Tartas Izain.** Aquí es donde lleva a cabo sus experimentos más horribles.

3. **Escaleras.** Llevan al piso inferior.

4. **Almacén.**

5. **Pasillo secreto.** Dos puertas Muy Difíciles (-20) de encontrar unen el laboratorio con la cámara de torturas.

6. **Cámara de torturas.**

7. **Alcantarillas.** Una puerta secreta de la cámara de torturas va a parar a las alcantarillas. Esta puerta es Casi Imposible de encontrar y abrir sin ayuda de alguien que conozca el secreto.

8. **Sala de guardia.** Siempre hay cuatro guardias en ella.

9. **Celdas.**

10. **Celda comunal.**

11. **Pasillo secreto.** Lleva a la cámara acorazada. Hay trampas en las posiciones que van de la A a la C. A: Una trampa Difícil de encontrar, consiste en un bloque que cae del techo. Quienes estén debajo recibirán 1-4 críticos E de aplastamiento. B: Trampa de foso. Si no se encuentra esta trampa (Muy Difícil) se caen 6 metros en una trampa llena de agua. El agua tiene una profundidad de 3 metros. C: Esta trampa Difícil de encontrar también es una trampa de foso (de 9 metros de profundidad), pero al contrario que la otra, esta está repleta de estacas en el fondo. Cualquiera que caiga sufrirá 1-6 ataques de lanza +100, además del daño normal por caída.

12. **Cámara acorazada.** Aquí se guardan los tesoros en metálico de Túl Isra.

13. **Cámara acorazada secreta de las gemas.** Aquí se guardan las joyas reales.

14. **Cámara acorazada.** Aquí se ponen a buen recaudo los objetos mágicos y los peculiares cuando no se están usando.

15. **Sala de guardia.** Cuatro guardias se encargan del puesto.

16-17. **Almacén.** Estas habitaciones se emplean para almacenar más armas.

18. **Escaleras.** Estas escaleras llevan arriba, al palacio. Una escalera secreta desciende a las celdas de la prisión.

19. **Túnel.** Este túnel conduce a la Prisión de la Ciudad.

SEGUNDO PISO SUBTERRÁNEO

20. **Sala de guardia.** En ella hay apostados seis guardias.

21. **Celdas inferiores.** Se rumorea que nadie a quien hayan encerrado en estas celdas ha salido de ellas vivo.

22. **Escalera secreta.** Sube al laboratorio.

23. **Escalera.** Sube a la cámara de torturas.

24.5 el campanario

El campanario, una de las más antiguas estructuras de Túl Isra, antes estaba rodeado por una plaza, y sus balcones se usaban como plataforma para dar discursos. Años después la torre ha sido relegada a servir como almacén para los archivos del tribunal de justicia.

PLANTA BAJA

1. **Recibidor.** El recibidor conduce a la escalera central. Fuera de él hay dos puertas que llevan a las habitaciones de la planta baja. La puerta de entrada está siempre cerrada, aunque cualquier ladrón de experiencia modesta podría forzarla.

2. **Escaleras.** Esta escalera de caracol sube a la torre.

3. **Habitación.** Esta sala antaño fue una sala de estar.

4. **Biblioteca.** Esta habitación es una biblioteca, y aún contiene varios libros interesantes sobre demonios.

5. **Comedor.**

6. **Cocina y despensa.**

7-9. **Almacenes.** Actualmente se usan estas habitaciones como almacén. Se desconoce su anterior uso.

SEGUNDA PLANTA

10. **Vestíbulo.**

11. **Escalera de caracol.**

12-15. **Habitaciones.** Estas habitaciones eran antaño dormitorios, y ahora se usan como almacén.

TERCERA PLANTA

17. Escalera de caracol.

18. Vestíbulo.

19-22. **Habitaciones.** Estas habitaciones eran antaño dormitorios, y ahora se usan como almacén.

23. Balcón.

CUARTA PLANTA

24. Escalera de caracol.

25. **Cuarto de las campanas.** Las cuerdas de las campanas de la torre cuelgan en esta habitación.

26. Balcón.

⊕ 24.6 el templo tayee ⊕

Coloridos frescos y mosaicos alegran el interior del Templo Tayee de Túl Isra, junto con música ligera que se desgrana lentamente. Varios bardos tocan continuamente la mandolina, el arpa y la flauta, mientras unos acólitos traen refrescos y palanganas para los pies a los viajeros recién llegados. Plantas en flor llenan el patio exterior, en donde una fuente salpica el aire.

EL PATIO EXTERIOR

1. **Escalones.** Cuatro grandes escalones de mármol conducen a la entrada del templo. Simbolizan las cuatro etapas de la divinidad: el principio de los tiempos y la creación de los Sagrados, la creación del mundo, la construcción del paraíso y el presente. Los jardines simbolizan el regreso al estado paradisíaco. Cuatro majestuosas columnas soportan el techo sobre el pórtico. Serenos frescos invitan a los viajeros a entrar en este tranquilo lugar.

2. **Fuente.** Una impresionante fuente llama rápidamente la atención de todos los que entran. Los jardines producen una sensación de calma y tranquilidad que hace relajarse al viajero más agotado o asustado.

3. **Cámaras.** Todo aquel que pide santuario aquí tiene permiso para dormir en una de las cámaras que flanquean esta sala. Aunque las habitaciones están amuebladas de forma espartana, son muy cómodas.

4. **Cámaras.** Los iniciados y sus profesores habitan en estas habitaciones.

5. **Pasillo.** Conduce al interior del templo. Sólo los sacerdotes del templo pueden acceder al santuario interior.

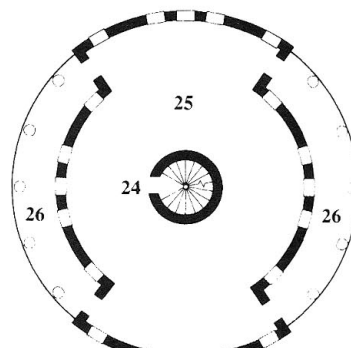
6. **Biblioteca.** La gran biblioteca de los tayee de Túl Isra ocupa esta habitación. Miles de libros sobre una amplia gama de temas llenan las estanterías. Los principales textos hablan de religión y de algunos asuntos arcanos. La biblioteca en sí está abierta a todos. La de la Ciudad Exterior contiene textos habituales sobre historia, geografía y arte.

7. **Cámaras.** Estas habitaciones se usan para instruir a los fieles, e incluso algunos individuos que no son tayee pueden recibir enseñanzas de los Maestros. Normalmente este tipo de instrucción es muy cara, una o dos monedas de oro por semana, aunque los fieles la reciben gratis. Sólo se enseñan aquí asignaturas sobre religión o lo arcano; para aprender a leer, escribir, historia y arte hay que recurrir a la escuela de la ciudad exterior.

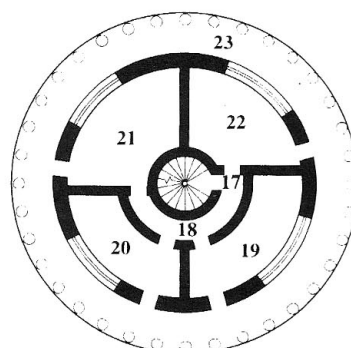
⊕ 24.7 el martillo ⊕ BORRACHO

El Martillo Borracho, situado en Túl Harar, alberga a un grupo de enanos muy unido. Sólo uno de los pisos de este establecimiento se alza sobre el nivel del suelo. Siendo fieles al carácter típico de

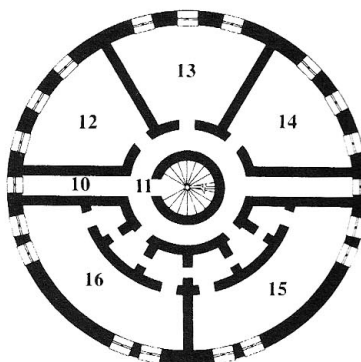
EL CAMPANARIO



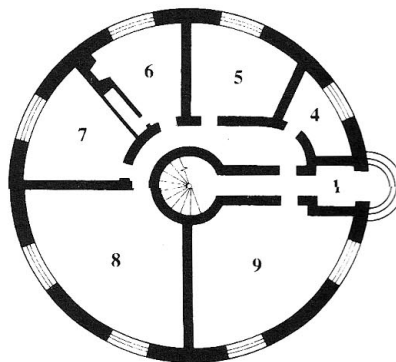
CUARTA PLANTA



TERCERA PLANTA



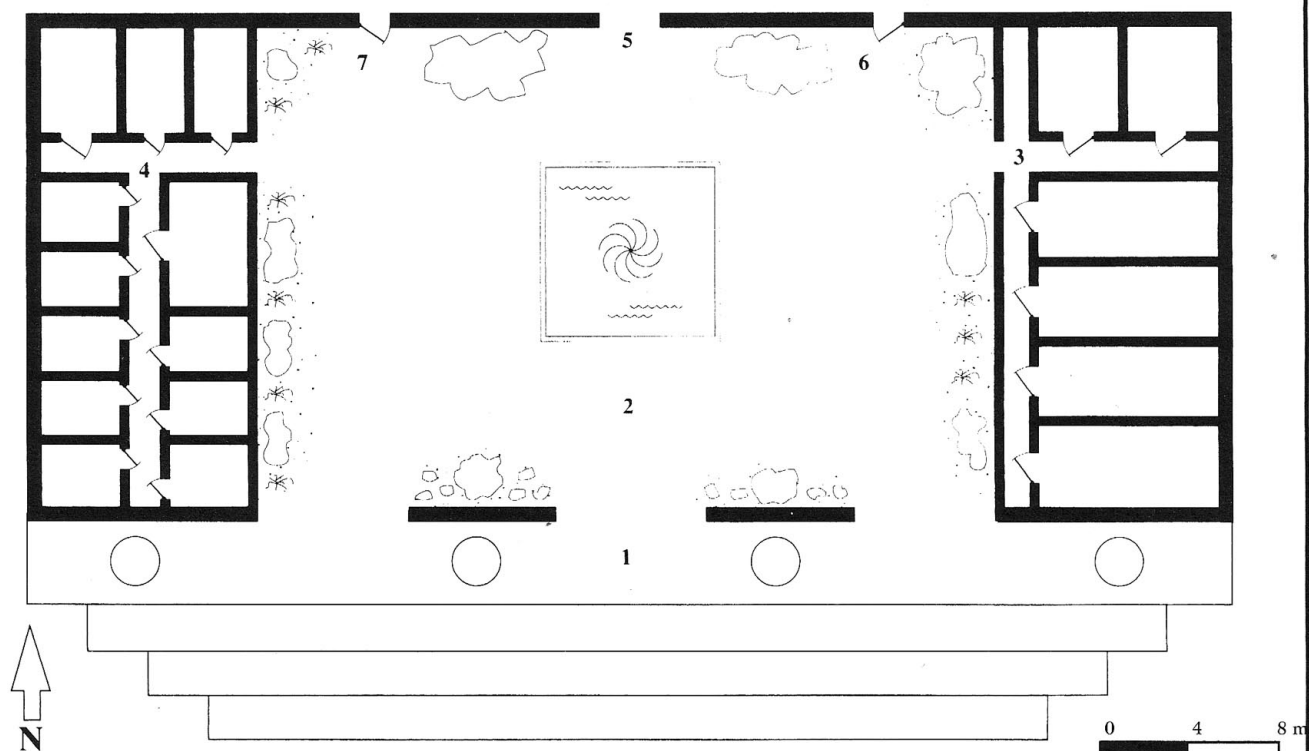
SEGUNDA PLANTA



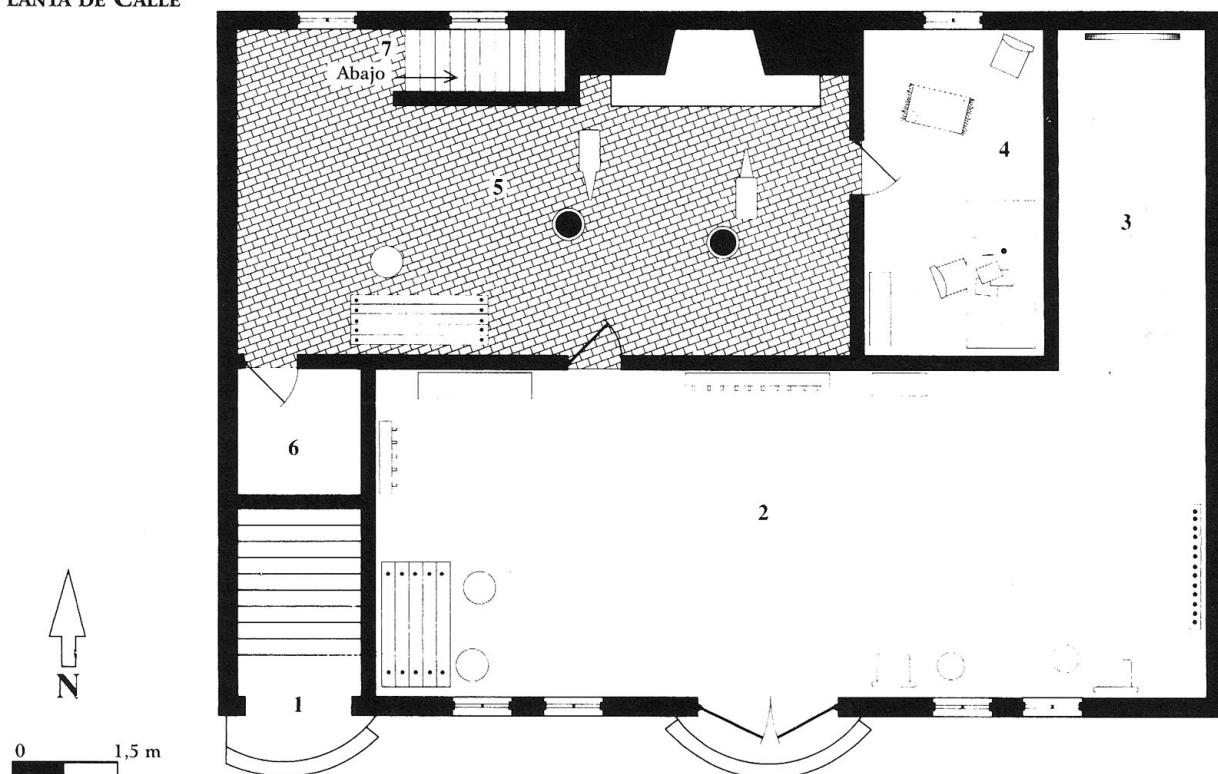
PLANTA BAJA



EL TEMPLO TAYEE **EL PATIO EXTERIOR**

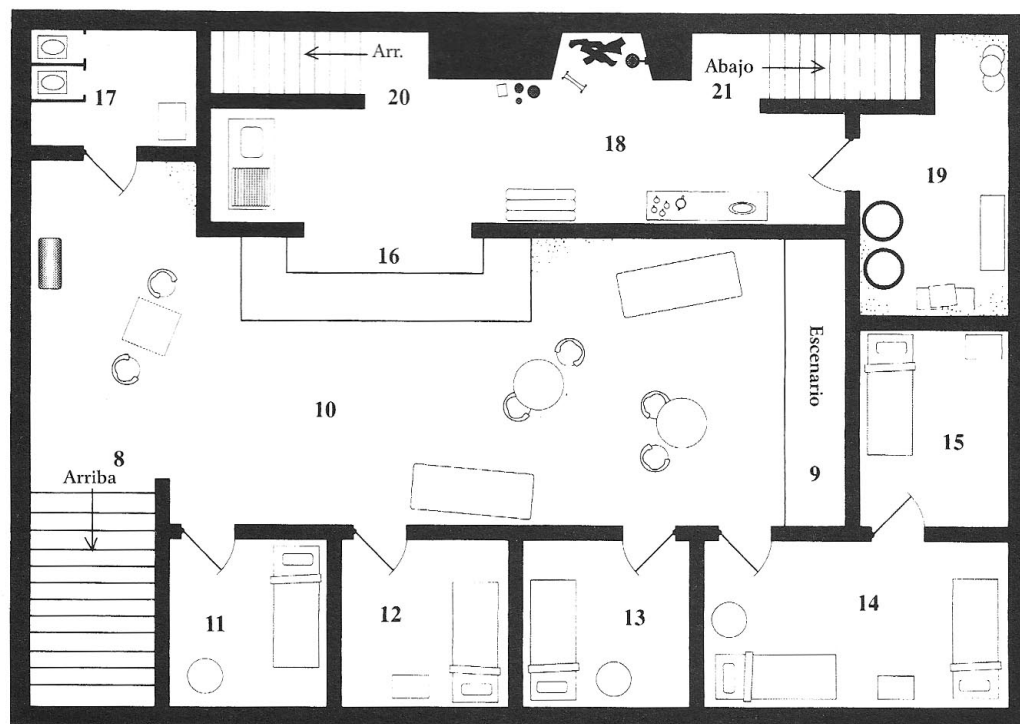


EL MARTILLO BORRACHO **PLANTA DE CALLE**



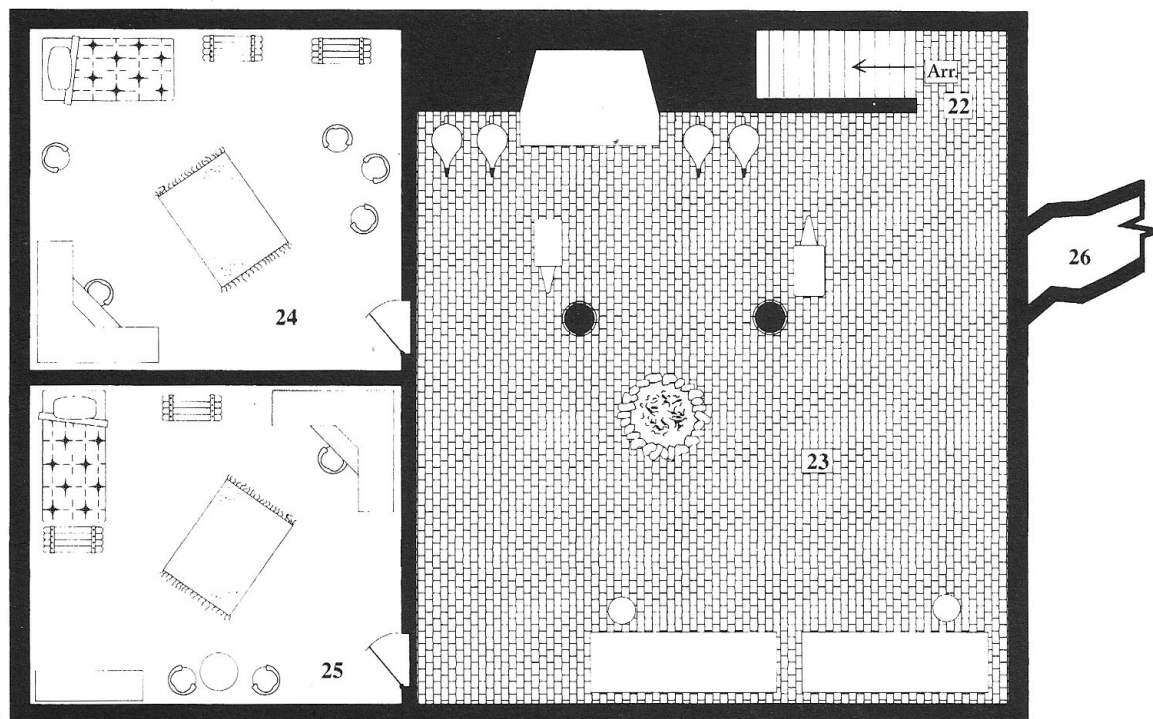
EL MARTILLO BORRACHO

SÓTANO SUPERIOR



EL MARTILLO BORRACHO

SÓTANO INFERIOR



los naugrim, la posada y la forja están bajo tierra. En momentos de emergencia, los propietarios pueden sellar los niveles inferiores dejando caer enormes bloques (que pesan toneladas) en las escaleras de arriba. Unos contrapesos permiten a los enanos alzar los bloques después de que la situación de crisis ha pasado.

PLANTA DE CALLE

1. Escaleras. Descienden a la posada. Sobre los escalones hay una trampilla con piedras que los propietarios pueden activar con un resorte. Los controles se hallan en la fragua. Unas puertas de doble hoja de roble (cerradas a primeras horas de la mañana) se abren a la calle.

2. Tienda. Lo primero que uno observa al entrar en la tienda es la variedad de armas colgadas por la habitación. Puede adquirirse cualquier cosa, desde cuchillos de bota hasta espadones. También hay armaduras a la venta.

3. Pasillo de la diana. Un lema de la tienda es "*Antes de comprar, lo puedes probar*". Esta zona se usa para practicar y probar las armas. Hay una diana en el extremo de la habitación para probar los arcos y las armas arrojadizas.

4. Despacho. Aquí guardan una pequeña caja de dinero.

5. Sala de trabajo. La usan los enanos y los aprendices para reparar y rematar las armas y armaduras. Tiene una pequeña forja y un juego completo de herramientas.

6. Almacén.

7. Escaleras. Descienden a la cocina de la posada. Al igual que en las escaleras del párrafo N° 1, hay en el techo una trampilla con piedras.

SÓTANO SUPERIOR

8. Escaleras. Suben a la calle.

9. Escenario. Los artistas usan este escenario para entretener a los invitados.

10. Sala comunal.

11-15. Dormitorios privados. Los clientes pueden reservarlos por una noche o más a cambio de 2 monedas de cobre por día por el privilegio.

16. Barra. La barra parece un pequeño castillo almenado.

17. Excusado.

18. Cocina y bodega de vino.

19. Despensa.

20. Escaleras. Suben a la tienda del taller.

21. Escaleras. Bajan a la forja y los dormitorios privados de los enanos.

SÓTANO INFERIOR

22. Escaleras. Suben a la cocina.

23. Fragua. Ésta es la fragua principal de los enanos. Sus mejores armas y armaduras se forjan todas aquí. Por el momento sólo cuentan con una forja caliente, pero planean cavar un tercer piso e instalar una forja fría.

24-25. Dormitorios de los propietarios.

26. Salida secreta. Este tosco túnel conduce a las alcantarillas, en donde puede encontrarse una puerta cuidadosamente escondida.

25.0 LUGARES DESTACADOS

Las ciudades de Sirayn no son los únicos lugares de interés en el Gran Harad. Varias aldeas, fortalezas subterráneas y ciudades solitarias también merecen ser mencionadas. A continuación, ofrecemos una breve descripción de algunos de los lugares más destacables.

25.1 Tarnett Bazain

El Tarnet Bazain (antiguamente se escribía Tarnett Barzain) es una de las pocas charcas de agua potable entre las ciudades del Gran Harad y Túl Poac, al norte. Este oasis, habitado desde hace siglos, es una antigua aldea amurallada que controla el bien más preciado del sur, el agua. Los muros del asentamiento fueron construidos a finales de la Segunda Edad y desde entonces han sufrido muy pocas modificaciones. Están contruidos con ladrillo elaborado en la zona y rodean por completo la aldea y el oasis. Una puerta interrumpe el muro occidental y en torno a su perímetro hay ocho torres. Los muros miden 6 metros de altura, tienen un grosor de 3 metros en la base y de 1 en lo alto, donde hay matacanes y almenas para proteger a los defensores de ataques desde abajo. Las torres miden 9 metros de alto y 8 de diámetro. Hay numerosos edificios, rediles, jardines y árboles dispersos por la aldea.

Los doscientos o trescientos habitantes incluyen mercaderes, posaderos, sacerdotes Tayee y trabajadores locales. Hay una guarnición de setenta y cinco soldados. Las gentes que viven en Tarnett Bazain son muy amistosas y no cobran excesivamente caros sus servicios, aunque si pretenden ganar algo de beneficio y no les gusta el regateo excesivo. La mayoría de los residentes fijos viven en hogares contruidos de ladrillo. El resto de la gente vive en tiendas.

El Yól Chennacatt une Tarnett Bazain al norte con Túl Póac y al sur con Tartaust. Junto a la carretera discurre un acueducto subterráneo, interrumpido por cisternas en donde los viajeros pueden extraer agua con bombas para beber y abreviar al ganado. El acueducto fue construido originalmente para irrigar las plantaciones de la ruta comercial.

Lo primero que se observa al entrar en Tarnett Bazain es la Posada Arenas Rojas. Famosa por sus viandas y vinos, es la parada favorita de los viajeros cansados. Una habitación en las Arenas cuesta una moneda de bronce por noche, y en cada una pueden dormir cuatro. El precio de las comidas va desde una moneda de cobre por un menú sencillo hasta una de bronce por un festín. Para los viajeros solitarios hay una oferta especial de una noche de estancia y una comida. Siete monedas de cobre garantizan al invitado una comida copiosa y una cama en uno de los grandes dormitorios comunales de la segunda planta. La otra posada en la aldea que merece la pena frecuentar es la Tormenta del Desierto. Ambos establecimientos ofrecen dormitorios limpios (pocas probabilidades de coger algo indeseable).

Nant Kamak el mercader tiene aquí su residencia permanente. Posee una casa con un anexo para los dormitorios de los sirvientes, una casa de invitados, una tienda y dos almacenes. También cuenta con datileras e higueras y un pequeño jardín de hortalizas y frutales. Nant procede de una larga estirpe de mercaderes que llevan décadas cuidando de estas propiedades.

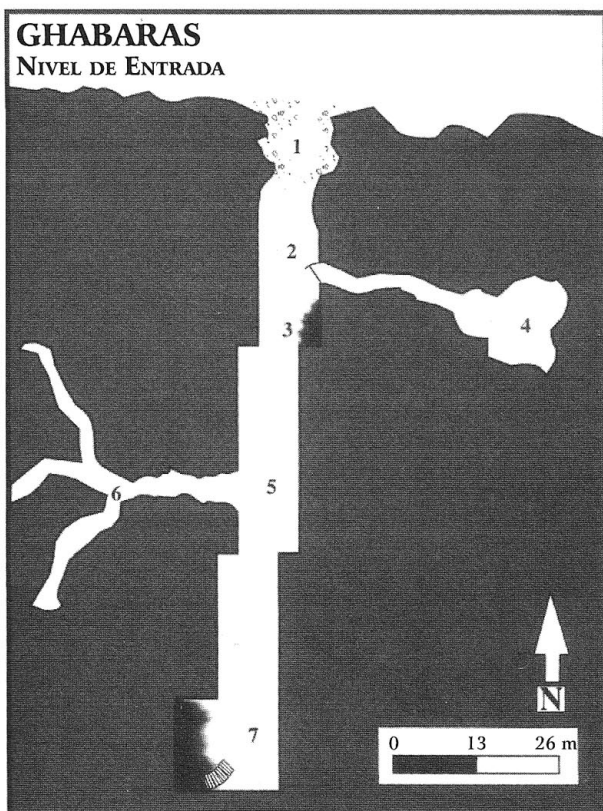
EDIFICIOS DE INTERÉS

El Templo Tayee: El templo ocupa un islote en el extremo occidental del oasis. Se llega por medio de un pequeño puente. Los edificios del templo se componen de una pequeña torre que cobija a los sacerdotes y el santuario. El templo en sí es un edificio de dos plantas en el que se halla la biblioteca y el altar.

Residencia de Nant Kamak: Cinco edificios, un pequeño redil y varios jardines comprenden las dependencias de Nant Kamak. Los edificios son dos almacenes, una tiendecilla, la casa y un establo, todos ellos contruidos con piedra, ladrillo y estuco.

La Posada Arenas Rojas: La posada cuenta con un gran dormitorio comunal y veinte dormitorios privados. Es uno de los mayores establecimientos entre las zonas deshabitadas de Sirayn y el norte, Túl Póac.

La Tormenta del Desierto: Es más pequeña que Arenas Rojas y sólo cuenta con doce dormitorios privados. Al contrario que Arenas Rojas, no posee servicio de establos, por lo que los viajeros deben llevar sus caballos a los rediles del lado norte del oasis. Los precios son menores que en las Arenas.



25.2 ghabaras

El risco más alto de la estribación norte de las Túr Betark es el Pico de Cabeza de Caballo. Su cima desnuda azotada por el viento, que se alza más de 4200 metros en el cielo del sur, resplandece con la luz del alba. En lo más profundo de la montaña se hallan algunas de las minas más abundantes de la zona. El Pueblo de Nár hace aquí sus prospecciones en busca de los minerales más inusuales para usarlos en sus forjas.

El rasgo más impresionante de Ghabaras es un enorme peñasco, de unos 600 metros de altura, que puede verse con claridad a varios kilómetros al sur de las Túr Betark. El juego de luces y sombras sobre la formación rocosa crea la forma de una cabeza de caballo, el origen del nombre que recibe el pico. A lo largo de los siglos este peñasco ha atraído a numerosos viajeros que vieron la montaña desde lejos. Mientras exploraban la zona, estas personas descubrieron abundantes recursos minerales, fundaron minas y comerciaron con sus menas por todo el sur. Ahora la mayoría de las minas bajo el Ghabaras se hallan inactivas, y sólo alguna que otra compañía minera enana o algún grupo de aventureros se sumergen en las entrañas del famoso risco. No sólo pueden descubrirse menas de mineral, sino también gemas de gran calidad: las más abundantes son cuarzo, amatista, mica, calcedonia y ágata, todas excelentes.

La mina más prolífica del Ghabaras también contiene la tumba de Obed I. Algunos de los mejores ópalos de fuego del sur han sido extraídos de la mismísima grieta que conduce a la cámara funeraria. La entrada a la mina se encuentra en lo alto de un talud de la base del peñasco. Una hendidura natural se sumerge en las profundidades de la montaña. Otros túneles naturales y artificiales se ramifican desde esta escabrosa grieta.

NIVEL DE ENTRADA

1. Hendidura. Esta hendidura natural sale a la montaña. Lo primero que se observa al entrar es lo peculiar de la alineación

entre el techo y el suelo. Mirando a la hendidura el techo está en ángulo en su parte más alta con la pared derecha y va trazando una curva hacia la izquierda hasta topar con el suelo; en otras palabras, el muro izquierdo es también el techo. Este techo "en suspensión" se formó durante un terremoto que fragmentó la roca. Hay piedras quebradas dispersas por el suelo de la entrada.

2. Túnel. El pasaje se va suavizando (los actuales ocupantes lo mantiene limpio de escombros). Puede encontrarse una puerta en el muro oriental que conduce a una cámara (Nº 4).

3. Foso. Este foso natural descende unos 60 metros casi en vertical. Si alguien cae y sobrevive tendrá que superar una maniobra Difícil (-10) para salir de nuevo.

4. Cámara. Los actuales ocupantes (unos orcos) normalmente dejan apostados aquí tres o cuatro guardias. Una mesa, sillas, un camastro y varias perchas con pertrechos adornan esta habitación por lo demás casi vacía.

5. Pasillo lateral. A medida que se avanza por la hendidura el techo se va volviendo más alto, pasando desde los 3 metros en la entrada a los 7 en este punto. Un túnel lateral parte desde aquí en dirección oeste.

6. Túneles. Este pasillo cuesta abajo lleva a unos pozos mineros agotados.

7. Escalera. Una escalera tallada en la roca descende hasta un pozo natural en la parte de atrás de la hendidura, que descende entre 120 y 150 metros en las entrañas de la montaña. Cada 6 o 9 metros puede encontrarse un rellano con túneles que conducen en direcciones aleatorias a venas de mineral. El rellano de las Minas de Ópalos (Nº 1) se halla en esta escalera.

LAS MINAS DE ÓPALOS

Veintidós metros por debajo del nivel de entrada un complejo compuesto de pasillos tanto toscos como cuidadosamente tallados se extiende por la roca de la montaña. Los túneles fueron antaño una de las minas más productivas de Ghabaras. Actualmente, una banda de unos cincuenta orcos emplea este nivel como base.

1. Rellano. En este rellano la escalera sigue descendiendo y un pequeño túnel se dirige en dirección norte a las minas.

2. Bifurcación. El pasillo parece bastante frecuentado, pues el suelo está cubierto de restos de comida o ropa desechada.

3. Caverna de almacenaje. Se emplea este espacio para almacenar comida y otros suministros.

4. Sala de estar. Piel para dormir llenas de piojos, ropa y otros efectos personales están esparcidos por el suelo de la cámara.

5. Caverna de almacenaje. Aquí se guardan herramientas de extracción y armas de repuesto.

6. Fachada de la mina. Entrada a una mina de ópalos agotada. Con suerte aún podrían descubrirse algunos.

7. Túnel. El pasillo conduce a otras secciones de la mina de este nivel.

8. Celda. Encierran a los prisioneros en esta habitación.

9. Cámara del tesoro. El botín de los orcos está guardado bajo llave en ella. La llave la tiene el caudillo orco. El tesoro se compone de algunas armas mágicas sencillas, alguna pieza de armadura y monedas.

10. Dormitorio del caudillo. El caudillo orco se aloja en esta habitación.

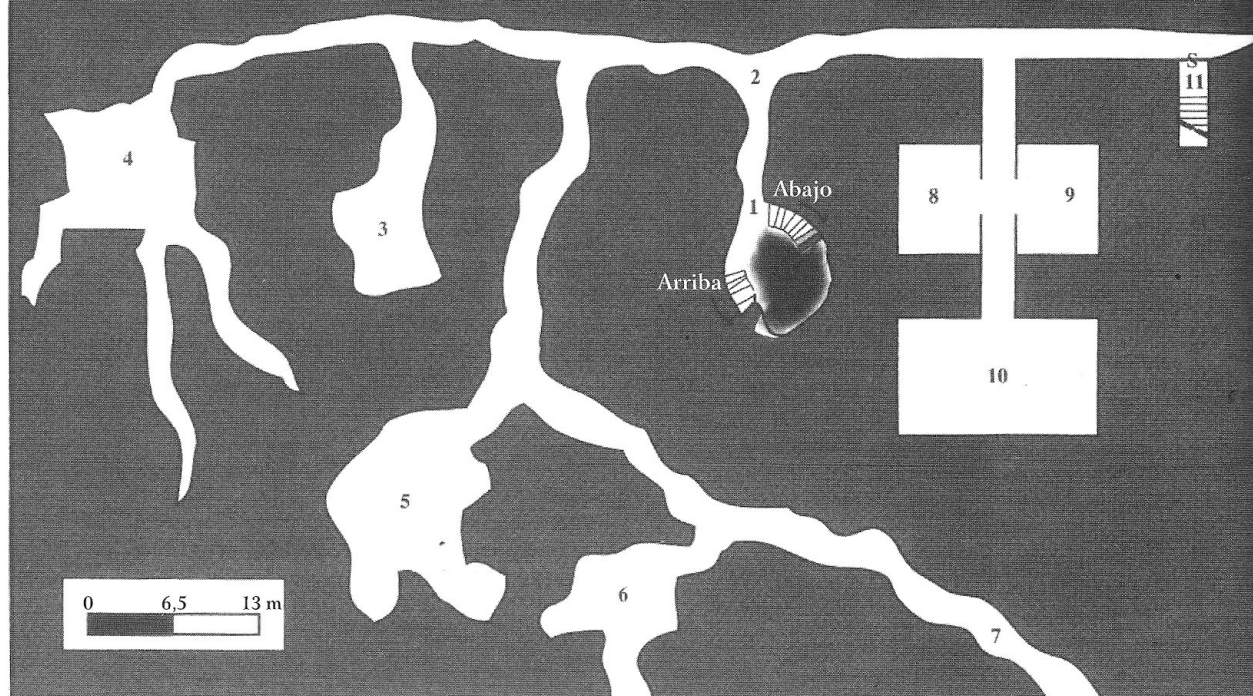
11. Escalera. Una escalera secreta (Extremadamente Difícil de encontrar, -30) asciende desde esta sala hasta el nº 1 de la Cámara Funeraria. Los orcos desconocen su existencia.

TUMBA DE OBED

Sesenta metros por encima del nivel de entrada se encuentra la cripta funeraria de Obed I. La escalera de este nivel asciende desde las Minas de Ópalos por pasillos naturales y tallados de roca.

1. Escalera. Sus numerosos escalones descienden a las minas inferiores (nº 11 de las Minas de Ópalos).

GHABARAS LAS MINAS DE ÓPALOS



2. Antecámara. Los muros de esta sala de entrada están cubiertos de murales que muestran escenas de la vida de Obed I. Puede encontrarse fácilmente (-5) una puerta oculta en el muro oeste. En el norte hay una puerta secreta (-20 para descubrirla).

3. Falsa cripta. La cámara fue saqueada en el pasado. Sigue habiendo muebles y otros objetos demasiado grandes o poco valiosos.

4. Falso tesoro. Construido para engañar a los ladrones. Detrás de la puerta, que tiene una trampa (-20 para encontrar la puerta, -10 para encontrar desarmar la trampa de caída de bloque), puede encontrarse un pequeño tesoro que asciende a la cantidad de 100 monedas de oro, todo en moneda pequeña. También hay una espada maldita que recuerda a la Hoja de Mástra.

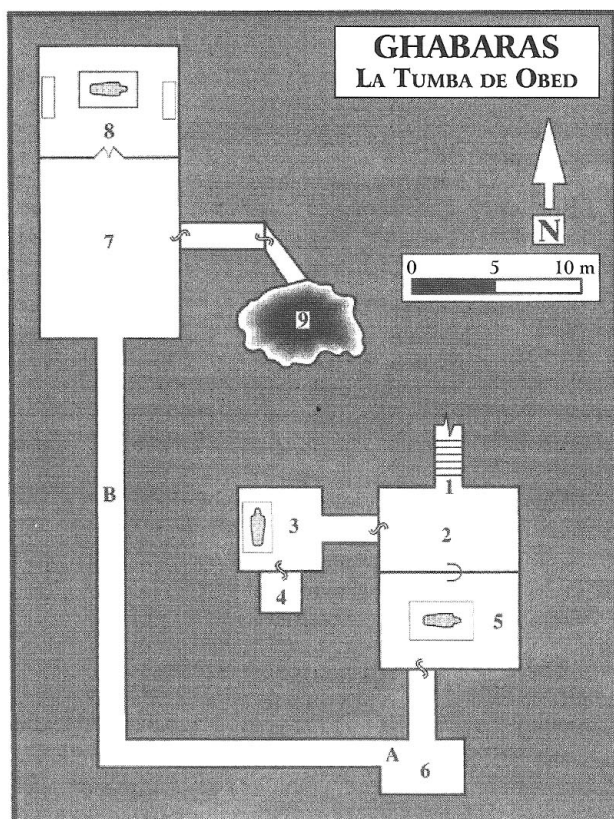
5. Cripta del guerrero. Una pequeña cámara funeraria contiene los restos del abanderado que murió defendiendo a Obed en batalla. En la cripta quedan algunos muebles, tapices y otras obras de arte. En el muro oeste hay una puerta secreta (-40 a encontrarla).

6. Entrada. Esta cámara es la entrada de la verdadera cámara funeraria. Una trampa (A) ayuda a vigilarla. Es Difícil (-10) encontrarla y una Locura Completa (-50) desactivarla. Se trata de un pozo de 6 metros con largas estacas en el fondo. Quien caiga en él sufrirá el daño normal por caída y 1-6 ataques de lanza +100. Aún si se emplea magia para aterrizar, se sufrirán 1-4 +50. Después de que salte la trampa, la trampilla se cierra, atrapando a los intrusos.

En la misma habitación (B), algo más adelante, hay una segunda trampa que si se activa hace que caigan piedras que sellan la cripta. La trampa en sí se compone de un solo bloque que pesa entre dos y tres toneladas. Quienes se vean atrapados bajo ella morirán al instante. Los que tan solo sean golpeados y derribados recibirán 1-4 críticos de aplastamiento E. La trampa no puede desactivarse, pero puede evitarse si se descubre. Para encontrarla, el grupo tendrá que buscar activamente trampas y deberá superar una tirada de percepción con -30. Si encuentran la trampa, todos deben superar una tirada de maniobra para evitarla.

7. Antecámara. Es la cámara exterior de la cripta funeraria y contiene todas las ofrendas de enterramiento de Obed. Si se sacase todo supondría una pequeña fortuna en los círculos correctos. Una puerta de doble hoja hecha de bronce (cerrada, Muy Difícil, -20 para forzarla) conduce a la cripta funeraria. Una puerta secreta (Locura Completa, -50 para encontrarla, Muy Difícil de abrir, -20) lleva a una ruta de salida.

8. Cámara funeraria. Es el lugar de reposo final de Obed I. Enterraron junto al poderoso guerrero un tesoro por valor de miles de monedas de oro. También están la Hoja de Mástra y la Visera de Siraz.



9. **Grieta.** Los aventureros atrapados por los orcos o el derrumbe (nº 6B) pueden escapar del complejo descendiendo por esta fisura hasta el nivel de entrada (nº 7). Descender por ella es una maniobra Muy Difícil, -20. Un pasillo secreto conecta la grieta con la cámara funeraria.

⊕ 25.3 murnett ⊕

Esta aldea fue fundada en la orilla nordeste del lago llamado Hayk Sarzain a finales de la Segunda Edad. Antes de que reconstruyesen Túl Isra, la mayoría de la población de la zona vivía en esta aldea o en torno a ella. La población de Murnett en 1632 T.E. es de aproximadamente 300 personas, que regentan las pocas tiendas (una posada, dos comercios, un establo y un herborista) y trabajan en los campos que rodean el lago. La aldea posee también varios almacenes y muelles. Los comerciantes pueden traer pequeñas galeras desde la bahía de Ormal hasta el Hayk Sarzain, y es lugar más lejano al que se puede llegar en barco en el Maudar: justo al sur del lago hay unos rápidos que bloquean el tráfico fluvial más adelante. Desde la reconstrucción de Túl Isra la importancia de Murnett ha entrado en declive.

⊕ 25.4 moghóly dask ⊕

La costa sur de la Mard Isauba se compone fundamentalmente de playas de arena que alternan con marjales. Sólo una sección está dominada por acantilados de caliza que recuerdan a los que se hallan al este de Túl Harar, formados durante la Primera Edad y repletos de cavernas, grietas y profundas fisuras. Las leyendas se concentran sobre todo en un conglomerado de cavernas, la Moghóly Dask (Ta. "Grieta Marina Plagada de Espíritus"), de la que se dice que es el cementerio de los indígenas que habitaban en las tierras de Sirayn antes de que las tribus de Chy, Lodenuily, Acaana, Gaathgykarkan y la lejana Ibav migrasen al oeste para ocupar el gran Harad. Los sirani temen la Raubades Garst (Ta. "Victoria de los que Regresaron"), el día en que los espíritus de los desposeídos se alcen para reclamar sus tierras natales.

FORTALEZA DEL SEÑOR DEL MAR

Ancantar, el Señor del Mar númenóreano negro, emplea el nivel inferior de la Moghóly Dask como base. La principal entrada a su fortaleza es un túnel, formado por una corriente subterránea que desemboca en el mar y discurre hacia el suroeste hasta llegar a un acantilado de caliza de la costa. Incluso en la marea baja hay suficiente agua para la circulación de pequeños botes dentro y fuera de la caverna. Actualmente el Señor del Mar desconoce las cavernas que hay por encima de aquellas de las que se ha apoderado, las inferiores.

1. **Puerto Subterráneo.** A unos 30 metros del mar, esta cámara tenuemente iluminada es la entrada a la fortaleza. Un sendero que recorre el muro noreste conduce a una pequeña playa bajo el acantilado. Esta senda fue tallada en el muro de la caverna para poder acceder a ella durante la marea baja, cuando las naves grandes no pueden entrar. Una pequeña playa arenosa sirve como embarcadero para pequeños botes que pueden arrastrarse a la arena. Las galeras de hasta 18 metros de eslora y otras embarcaciones de este tamaño pueden echar el ancla en la cala cubierta. Una cascada que se derrama desde el techo de la caverna cae en el fondeadero (1A), junto al muro oeste. Todas las paredes de la caverna son naturales a excepción de la que bordea el cuarto de guardia (Nº4), que está construida con roca cortada en bloques y posee aspilleras.

2. **Caverna.** La entrada a esta caverna natural está cavada hasta aproximadamente 18 metros pasillo abajo. En ella hay enterrado un cofre que contiene monedas de oro (un total aproximado de 1000 mo).

3. **Estancias del sacerdote.** La puerta a esta habitación se abre hacia adentro y normalmente está cerrada. El sacerdote del Señor del Mar se aloja en este cuarto. Está decorado con buen gusto, con pequeñas obras de arte y numerosos artefactos religiosos.

4. **Cuarto de guardia.** El cuarto de guardia mira hacia la caverna exterior (nº 1). Siempre hay cuatro guardias apostados aquí mientras los guerreros de Ancantar ocupan la fortaleza, y sólo dos si la flota principal está de viaje. En un potro de armas hay ballestas y otros útiles de guerra para uso inmediato.

5. **Almacén.** Esta habitación sin puerta contiene anclas, placas de acero, jarras de pez y brea, cuerda y otros materiales de reparación de barcos.

6A. **Cuarto de guardia.** Junto con el otro cuarto de función similar (nº 6B), esta cámara constituye el principal puesto defensivo de la fortaleza. Las puertas se abren hacia adentro y pueden atrancarse desde el interior. Una escalera en la porción sur de la habitación sube hasta una galería superior sobre la entrada principal, a la que también puede accederse desde el cuarto de guardia de enfrente. Hay varios agujeros en el suelo de la galería que permiten a los defensores disparar contra los intrusos. Una puerta forrada de hierro (A) es la primera defensa. Se abre hacia fuera y está atrancada por dentro. Si los atacantes pasan por este punto, caerá un rastrillo (B). Otra puerta (C) forma la barrera final.

6B. **Cuarto de guardia.**

7. **Armería.** La reserva de armas de la fortaleza se guarda aquí. La selección incluye hachetas, espadas, 4 ballestas de asedio y varias ballestas y saetas.

8. **Santuario.** Un mosaico de Azain, dios del mar, domina esta habitación.

9. **Estancias del Señor del Mar.** Los aposentos personales de Ancantar están decorados de manera chabacana con obras de arte de todo el sur de Endor. Cartas de navegación y tapices adornan los muros, suntuosas alfombras cubren el suelo, y diversos muebles exóticos están repartidos por la habitación para comodidad del señor y sus invitados.

10. **Comedor.** El centro de la habitación está lleno de mesas y sillas. Aquí suele haber guerreros fuera de servicio y marineros a cualquier hora del día comiendo, bebiendo y jugando. El extremo sur de la habitación está ocupado por una cocina.

11. **Despensa.** Contiene una excelente selección de alimentos, incluida fruta seca y fresca, hortalizas, cereales y algunas carnes exóticas.

12. **Cuarto de camastros.** La tripulación del Señor del Mar duerme en los varios camastros de esta habitación. Cada marinero tiene un jergón y un baúl con sus efectos personales.

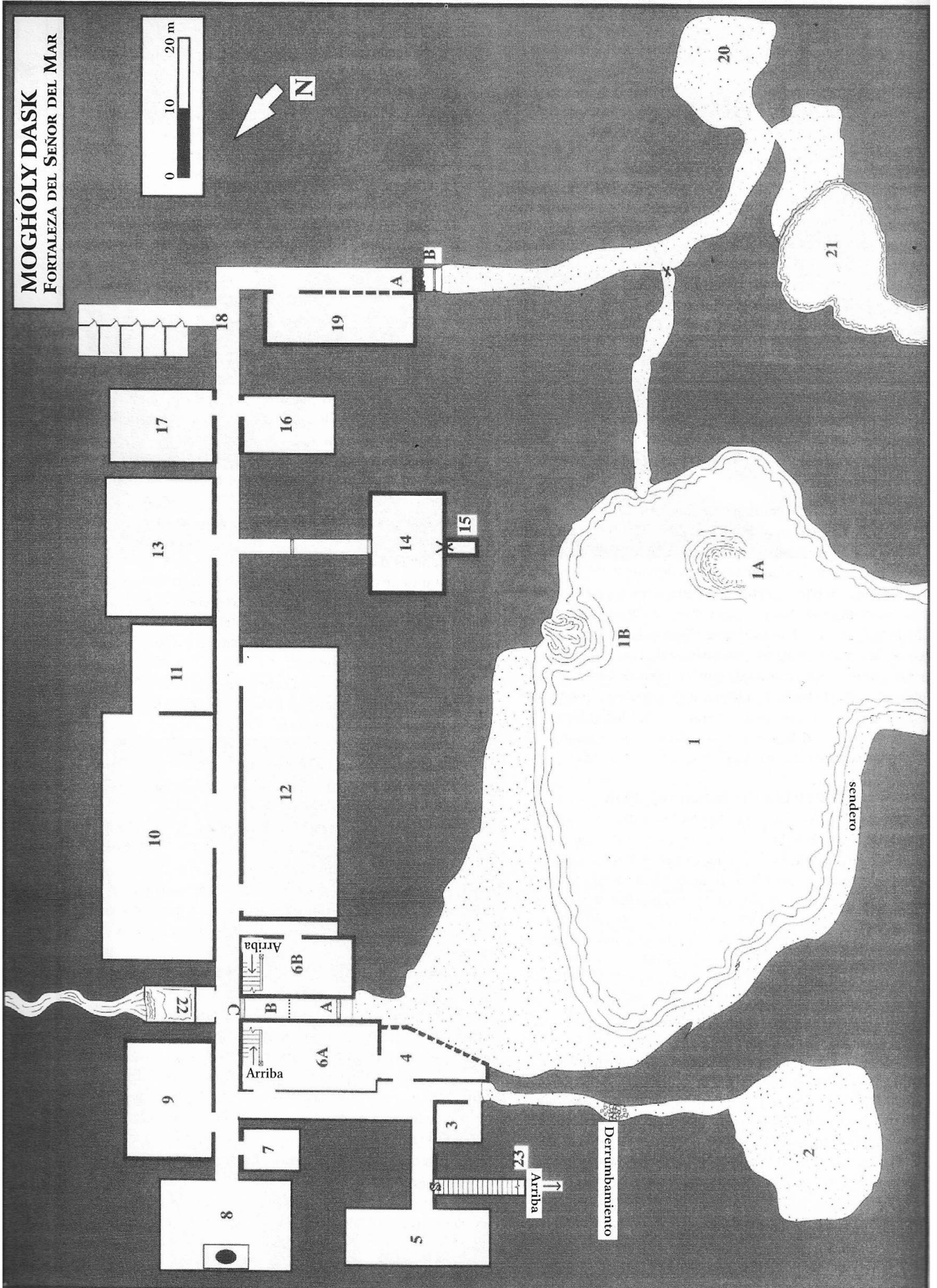
13. **Aposentos de los oficiales.** Los oficiales comparten las diez camas de esta habitación. Al igual que la tripulación, cada uno posee también un baúl personal, sólo que los suyos suelen tener cerradura.

14. **Tesoros.** El tesoro está guardado por dos puertas cerradas y con trampas (A y B). La llave la tiene siempre consigo el Señor del Mar. En la habitación del capitán hay escondida una copia (-75 para encontrarla, bajo la cama, debajo de una piedrecilla suelta). La A tiene una trampa (-30 para abrirla, -50 para encontrar y desactivar la trampa) que consiste en una piedra que cae del techo. Si no se desmonta, el bloque aplastará a quien esté a menos de metro y medio de la puerta. Cada persona impactada recibirá 1-6 críticos C de aplastamiento. Después de que caiga el bloque, lentamente volverá a colocarse en su sitio. La puerta B tiene la trampa en el propio cerrojo: si alguien intenta forzar la cerradura (-40) y fracasa, una aguja envenenada pinchará al ladrón: el veneno es de escorpión juthjuth. La habitación contiene tapices, obras de arte, muebles y algunos cofres de monedas (un tesoro total de entre diez y veinte mil monedas de plata).

15. **Cámara secreta.** Esta habitación secreta contiene todo el tesoro especial de la fortaleza. Guardada por una puerta secreta con trampa, es una Locura Completa (-50) encontrarla, sobre todo

MOGHÓLY DASK

FORTALEZA DEL SEÑOR DEL MAR



su los ladrones están más ocupados con el tesoro de la cámara exterior. Después de encontrar la puerta, cualquiera que intente abrirla hará saltar una trampa (-50 a detectarla, -25 a desactivarla). Es un pozo de 6 metros de profundidad que sumerge a la víctima en 4 metros de agua. Después de que alguien caiga en el pozo, la trampa vuelve a cerrarse. La puerta secreta se abre presionando dos pequeñas placas y levantándola.

16. Almacén. Sábanas, ropa y otros objetos llenan las estanterías.

17. Bodega de vinos. Contra los muros hay apilados barriles y toneles de buenos vinos y cervezas de todo Endor.

18. Celdas. Todos los prisioneros que haga Ancantar son encadenados en estas pequeñas celdas.

19. Cuarto de guardia. Es un antiguo cuarto de guardia que ahora usan como almacén. El pasillo que pasa por esta habitación ha sido tapiado (A). La puerta al otro lado de la tapia (B) está cerrada con llave (-20 para abrirla). El cuarto de guardia se usaba para vigilar la entrada trasera de la fortaleza.

20. Caverna. Una grieta del techo sube hasta el nivel superior. A medio camino por el pasillo entre esta pequeña caverna y la fortaleza del Señor del Mar puede encontrarse un estrecho túnel Difícil (-10) de encontrar que lleva al puerto subterráneo (nº 1) entrando en el pasillo cerca del techo (a dos metros de altura).

21. Entrada acuática. Una caverna inundada sirve como entrada alternativa al complejo. Hay que bucear en ella desde el mar que hay fuera del acantilado (una tarea hartamente peligrosa). El agua choca contra una pequeña cornisa que obliga al buceador a trepar a duras penas para salir del agua. Bajo ella merodea un gran pulpo.

22. Cisterna. Aquí se recoge el agua de un riachuelo. La sobranza se vierte en la caverna subterránea (1B).

23. Escaleras. Una escalera secreta sube a las cavernas superiores. La puerta es Extremadamente Difícil (-30) de encontrar desde el pasillo, aunque fácil por el lado de la escalera.

LA TUMBA DE KATHAUD IZAIN

Las cavernas que hay encima de la Fortaleza de Ancantar son el lugar de reposo eterno de Kathaud Izain, un malvado sacerdote del culto de Taimaraub. Fue enterrado aquí junto con cinco de sus seis vasallos más devotos. El sexto escapó a la muerte en la cripta sólo para ser devorado por un león durante su huida a Tûl Isra. Su tumba data de mediados de la Segunda Edad.

1. Cripta. Es la verdadera cámara funeraria de Kathaud Izain. Sus restos momificados reposan en un gran sarcófago profusamente adornado. Por toda la habitación hay repartidas diversas obras de arte, cajas de monedas y ofrendas funerarias.

2. Tesoro. Muebles, tapices, una pequeña barca, esculturas, estatuillas y jarrones llenos de monedas pueden hurtarse de esta habitación. También hay estatuas de los seis consejeros de Kathaud Izain.

3. Salón del poder. Hay un gran trono en medio de la habitación. Las habitaciones laterales, de la A a la D y la F, son los lugares de reposo final de los cinco leales consejeros de Kathaud Izain (ahora son no muertos). El consejero que debía ser enterrado en la habitación E escapó. La puerta de cada una de estas habitaciones está oculta, excepto la E que está abierta.

4. Antecámara. Los preparativos para los rituales funerarios de Kathaud Izain y sus acólitos tuvieron lugar aquí. La puerta secreta tiene una trampa de foso (-20 para descubrirla, -10 para desarmarla).

5. Foco de poder. Un Astrólogo dobla sus puntos de poder restantes mientras esté en esta habitación y hasta seis horas después.

6. Caverna. Esta caverna natural contiene una rampa (A) que desciende a una cueva (nº 20) en el perímetro de la fortaleza de Ancantar.

7. Formaciones rocosas.

8. Caverna de salida. Esta caverna se extiende varios kilómetros por el interior del acantilado, y acaba saliendo entre las raíces de un bosquecillo de árboles *muna* en el Sára Bask.

9. Pasillo. Este pasillo serpentea hasta llegar a una caverna (nº 3B) dentro de la fortaleza de los orcos.

10. Cuevas. Estas cuevas se unen a las que salen a las cavernas (nº 8). En ellas viven murciélagos.

11. Cámara del agua. Esta habitación va a parar a una corriente subterránea que discurre de izquierda a derecha por el extremo de la cámara para derramarse por una rampa hasta el puerto subterráneo (nº 1) de la Fortaleza del Señor del Mar.

12. Almacén. Aquí se guardaron herramientas para labrar la piedra. Un pasillo en la pared noreste conduce a la corriente que puede verse desde la cámara del agua (nº 11). Al cruzar la fuerte corriente la cámara de la estatua da la bienvenida al aventurero.

13. Almacén. Aquí se almacenaba comida en estanterías para los constructores originales de la cripta. El tonel de la pared noreste contiene una puerta secreta que conduce a una escalera. Los escalones de descenso emergen en la Fortaleza de Ancantar (nº 23), mientras que los de ascenso suben hasta la Fortaleza Orca (nº 17).

14. Gran vestíbulo. Sus muros están cubiertos por tapices que muestran ritos funerarios.

15. Vestíbulo. El pasillo lleva a una falsa cripta. Dos puertas pétreas dominan el muro noreste. La de la izquierda tiene una trampa con -30 para encontrarla, y no puede desactivarse. Si se activa la trampa, la puerta se saldrá de sus goznes cayendo sobre el individuo que la intentaba "abrir", y causándole un crítico C de aplastamiento. La puerta de la derecha es tan solo un bajorrelieve, y no se abre. Hay una puerta secreta que lleva a la verdadera cripta situada en el muro noroeste (-20 para descubrirla).

16. Cripta falsa. Saqueada hace tiempo.

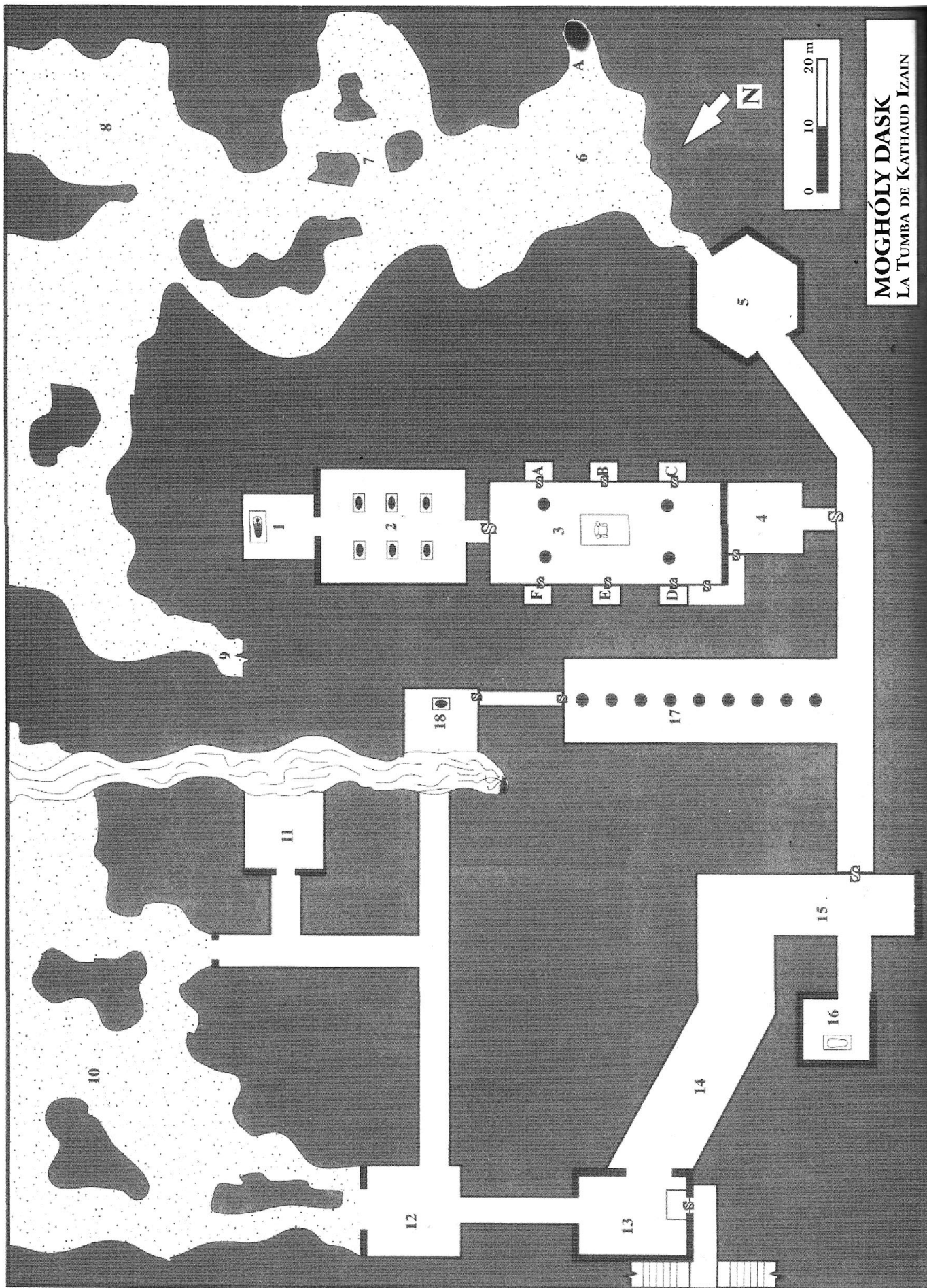
17. Salón de la muerte. Todo el que entre en esta cámara debe superar una TR contra un hechizo de *Miedo* de nivel 10 o huir. Los muros están cubiertos por bajorrelieves que representan demonios, espectros y esqueletos.

18. Cámara de la estatua. Contra el muro noroeste hay una estatua de un hombre con ropajes de sacerdote. Está muy dañada, por lo que es imposible determinar a que dios adoraba. Si se emplea magia el lanzador del hechizo podrá descubrir que la deidad era un dios de la tierra y la piedra. En torno a uno de los dedos de la estatua hay un anillo mágico, que puede sacarse con facilidad. En realidad está maldito: parece un anillo de fuerza, pero la verdad es que reduce la fuerza del portador en 25. Con el anillo puesto, el portador creerá que posee fuerza ilimitada. Después de llevarlo durante un mes, el portador comenzará a convertirse lentamente en piedra. Para quitarse el anillo hay que superar una TR con un -25 contra nivel 15.

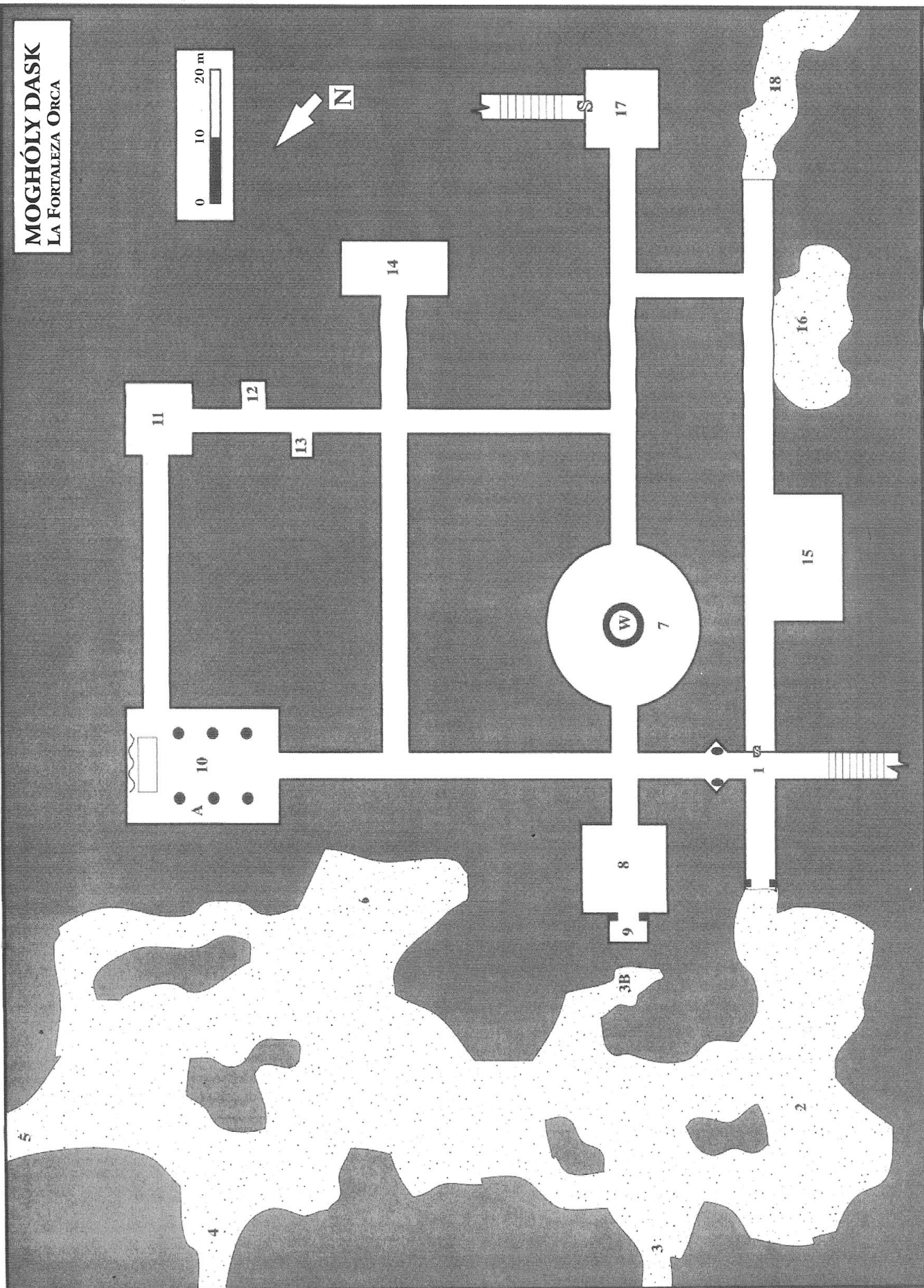
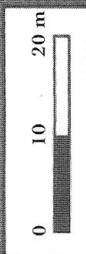
LA FORTALEZA ORCA

Las cavernas y cámaras superiores de la Moghóly Dask cobijan a una pequeña tribu de orcos, que no conocen las catacumbas de debajo, pero han observado cómo entran y salen los seguidores de Ancantar de los acantilados en el nivel del mar. Los orcos planean atacar a los bandidos marinos cuando su número crezca lo suficiente.

1. Vestíbulo de entrada. Unos portales de piedra empotrados en una ladera junto al Sára Bask penetran en un estrecho pasillo que avanza hasta la costa. Varios cientos de metros al este unos escalones de piedra descienden 15 metros hasta una intersección de pasillos, la entrada principal a la fortaleza de la que se han adueñado los orcos. Dos estatuas que representan a guerreros con armadura guardan el pasillo que hay delante, inmediatamente después de la intersección. Se pondrán en movimiento convertidos en combatientes de nivel 10 con coraza completa y atacarán con hachas de batalla (+125 BO) a quienes pasen por el pasillo y no pronuncien las palabras "*Gades bukarit taim*". La frase está en la antigua lengua Talatherin y significa "*Las olas de la paz llegan hasta los muertos*". Desde luego los orcos no han averiguado la clave, ni tan siquiera saben que exista, sino que evitan a los



MOGHÓLY DASK
LA FORTALEZA ORCA



guerreros mediante el pasadizo que hay detrás de la puerta secreta en la intersección.

2. **Caverna.** Los orcos se entrenan en el combate sin armas y maniobras de batalla en ella. En todo momento hay entre cuatro y seis guardias.

3. **Pasillo.** Lleva a la sala de estar de los orcos.

3B. **Pasadizo.** Baja serpenteando hasta una caverna en la periferia de la Tumba de Kathaud Izain (nº 9).

4. **Callejón sin salida.** Un arco da paso a un callejón cegado lleno de posesiones de los orcos.

5. **Pasillo.** Lleva a una salida en lo alto de la pared del acantilado.

6. **Puesto de guardia.** Entre tres y cuatro guardias que vigilan la entrada desde los acantilados (nº 5).

7. **Habitación del pozo.**

8. **Sala de guardia.** Aquí hay apostados entre tres y cuatro guardias.

9. **Armería.** Armas y armaduras cuelgan de ganchos en los muros.

10. **Templo.** En esta cámara abovedada los orcos ejecutan rituales de adoración al Señor Oscuro. Un mosaico (A) de un hombre apuesto a caballo ha sido mancillado con la pintada de un único ojo rojo en su frente. Originalmente, la habitación era el santuario de otra deidad.

11. **Antecámara.** El chamán orco emplea esta habitación cuadrada para los preparativos de la oración.

12. **Ropero.** En este nicho hay colgadas varias túnicas.

13. **Almacén.** En varios potros de esta esquina hay armas de repuesto.

14. **Almacén.** En varias estanterías de los muros hay velas, antorchas, cuerdas y otros útiles.

15. **Cámara.** Vacía, los orcos no la usan.

16. **Caverna.** Esta caverna tapiada contiene el esqueleto de un intruso enterrado vivo hace mucho tiempo.

17. **Cámara.** Una puerta secreta (-25 para encontrarla) en el muro noreste conduce a una escalera que desciende a las cámaras del interior de la Tumba de Kathaud Izain (nº 13).

18. **Caverna.** Esta cueva natural continúa avanzando por las entrañas del acantilado (2 o 3 kilómetros) y nunca sale a la superficie.

⊕ 25.5 Bar falin ⊕

Bar Falin (S. "Fortaleza de Falin"; Tà. "Evefalin" u "Hogarfalin") se encuentra en las faldas sur de las Tûr Betark, al sur de Tûl Isra. Fue construida por los seguidores de Nár en la Tercera Edad como nuevo hogar cuando se separaron del Pueblo de Bâvor. Sin embargo, poco después de fundar su nuevo hogar, hubo un cisma entre los seguidores de Nár y más de la mitad de ellos siguieron hacia el este por la cadena montañosa. Los enanos restantes no tenían fuerza suficiente para defender de forma eficaz Evefalin y en 1114 T.E. cayó ante los acólitos del ejército del Hechicero Ciego. Los actuales ocupantes, orcos y demonios, hacen incursiones en las tierras al sur de las Tûr Betark y también colaboran con el Ejército del Dragón del Sur, la fuerza de Akhōrahil en la región.

Bar Falin nunca llegó a estar finalizada del todo. Se compone de un nivel y siete grandes salones. También hay 21 salas menores y algunas otras cámaras para otros menesteres. Estas salas, diseñadas según el modelo de otras ciudades enanas (como en el módulo *Moria*), son grandes estructuras con numerosas habitaciones y cámaras a su alrededor. El sistema defensivo (trampas, puestos fortificados, rutas de huida) apenas había sido colocado, y resultó defectuoso cuando comenzó el asedio de Evefalin. El primer ataque tuvo lugar en la puerta este y fue allí donde el raug (Q. "Demonio") entró en el complejo. Los enanos combatieron en una guerra perdida de antemano durante dos años antes de que los últimos supervivientes se viesen obligados a huir por la puerta oeste.

Evefalin abarca unos 32 kilómetros en línea recta y posee 160 kilómetros de túneles que en varias de las cámaras llevan a minas. Los enanos extraían oro, plata, hierro y otros metales mientras ocuparon la fortaleza. También cortaron bloques de piedra para los ciudadanos del norte. En la fortaleza también hay una gran armería y sala del tesoro, ubicadas en el centro y en el extremo sur del complejo. Es en estas salas donde el raug almacena el vasto tesoro de los enanos (incluido el Martillo del Sur) y donde reside.

Actualmente los orcos usan sólo el salón sexto y el séptimo como base. Raras veces visitan los restantes. Suelen tener un puesto de vigilancia en una pequeña cámara al noreste del salón primero, y varios mensajeros y exploradores van de esta zona a los Salones que contienen la base de los orcos. El raug ocupa la sala del tesoro, al norte del salón cuarto. La armería que hay fuera de esta habitación ha sido transformada en un Templo al Señor Oscuro por los orcos. Si estos seres inmundos descubren intrusos en el complejo les dejarán llegar como mucho hasta el salón tercero antes de emboscarles, y sólo recurren a la ayuda del demonio en ocasiones excepcionales.

⊕ 25.6 aksarî ⊕

Aksari, situada encima del Boas Isra, un paso en las Tûr Betark por el que transcurre el Yól Isra, es una visión que los viajeros desprevenidos reciben con agrado. Jardines y hermosos edificios adornan este valle elevado, y todo parece indicar que es un lugar pacífico y seguro. Pero el viajero descubrirá, demasiado tarde, que está equivocado, puesto que esta es la Alta Ciudadela de los Tayb, los Vasallos del Silencioso.

La ciudadela y el palacio se encuentran en un cañón cerrado rodeado de barrancos. Altos muros bloquean las salidas y proporcionan una excelente defensa. Una torre se alza en un collado entre dos picos que hay al noreste del terreno, mientras que dentro de los muros crecen exóticos jardines. Varios trabajadores y esclavos que sirven a los Silenciosos cuidan del paisaje y los edificios. El Señor del Palacio responde ante el sumo sacerdote de los tayb.

Los pisos inferiores del palacio están dedicados a bibliotecas, comedores y dormitorios de los trabajadores y esclavos, y los superiores son el alojamiento de los tayb. El sumo sacerdote habita en la ciudadela en donde se ejecutan todos los ritos oscuros. Las habitaciones de invitados también están aquí para el disfrute de los visitantes a los que convoque el sumo sacerdote.

⊕ 25.7 fhûl ⊕

Fhûl, la fortaleza de Wyatan y base del Ejército del Dragón del Sur, se encuentra en las Tûr Betark, en el nacimiento del Sîresha. Es una pirámide escalonada tallada en la pared oeste de los barrancos, casi inexpugnable, y su enormidad impresiona a todo el que franquea las puertas oscuras. El Hechicero Ciego planea usar Fhûl como base para su reconquista del sur.

HISTORIA

Los antiguos habitantes de Chennacatt descubrieron promontorios de excelente mármol en las Tûr Betark junto al nacimiento del Sîresha. Construyeron canteras y usaron la piedra para construir Tartaust y Baud Selen. Cuando las ciudades estaban casi completas, descubrieron junto a la cantera yacimientos de oro, excavaron minas y se convirtieron en fuente de considerable riqueza. Sin embargo, en 1929 S.E. las abandonaron debido al ataque sobre Chennacatt de Wyatan.

Después de que el caudillo conquistase la zona, uno de sus exploradores descubrió las minas e informó al general. Wyatan visitó la zona y decidió que el paso sería un excelente emplazamiento para una fortaleza. En 1938 S.E., cuando Akhōrahil visitaba sus nuevos territorios, el Nazgûl ordenó a Wyatan que comenzase la construcción de una nueva capital, y éste escogió los precipicios del Boasiri

para erigirla. Debido al desgaste de la guerra y otras dificultades, el progreso de la construcción fue lento, y hasta el 1078 T.E. no pudieron completar la fortaleza, para gozo de Akhōrahil.

LAS MINAS

Las minas se encuentran en una serie de precipicios en el nacimiento del Siresha. Esta extensión de roca metamórfica contiene uno de los mejores mármoles del Gran Harad. En la piedra también hay entremezcladas vetas de oro, plata y platino. Algunos de los depósitos de oro contienen grandes trazas de plata. Los sirani lo llaman *sark gathal* (Ta. "Electro") y es muy apreciado por los joyeros de Chennacatt. Los mármoles van desde el blanco puro hasta el negro azabache. La piedra blanca se encuentra más cerca de la superficie, la negra en lo más profundo de las canteras, y entre ellas van desde el rojo oscuro hasta el melocotón pálido. Las mejores contienen trazas de oro y plata, y las usaron los ciudadanos acaudalados para construir sus hogares y edificios.

LAS SALAS SILENCIOSAS

Actualmente las minas se hallan bajo el control del Ejército del Dragón del Sur. Los chennacatti no han accedido a los minerales o piedras de los precipicios desde que los conquistaron en 1929 T.E. El único mármol que emplean en sus ciudades lo obtienen de las ruinas o lo importan del este. El material de construcción predominante en la arquitectura actual es el granito y el basalto. Los rumores y leyendas hablan de las riquezas de las viejas minas, y muchos jóvenes aventureros han desaparecido mientras buscaban los secretos de Fhûl.

La fortaleza es una pirámide escalonada compuesta por seis pisos con acceso a numerosos niveles secundarios y minas subterráneas. Las salas y cámaras de la pirámide alojan a Wyatan y al Ejército del Dragón del Sur: barracones, salones, almacenes, templos del Señor Oscuro y campos de entrenamiento para las tropas. Los niveles subterráneos están habitados por orcos, que suministran al ejército mineral procedente de las minas. Los herreros de Fhûl producen armas con estos metales de mayor calidad y más hermosas que las que hacen normalmente los orcos.

A principios de la Tercera Edad un terremoto dañó el valle que rodea la propiedad y provocó que toda una sección del terreno se deslizase verticalmente. La profunda depresión formada por este corrimiento se emplea ahora como campo de entrenamiento exterior. La cima de la pirámide, fortificada con catapultas y balistas de asedio, se alza unos 60 metros sobre el suelo del valle. Sus suaves muros, tallados en la empinada pared del escarpado, son virtualmente imposibles de escalar. El único acceso al fortín es mediante una carretera tallada en los precipicios que entre por el salón de guardia inferior. Proporciona acceso a los caballos y animales de tiro que emplea el Ejército.

26.0 ARTEFACTOS DE PODER

e

l Gran Harad está repleto de saber y magia. En todas las ciudades hay magos, videntes, astrólogos y otros maestros de las artes arcanas, aunque también proliferan los charlatanes que se aprovechan de los ingenuos. Tanto los individuos humildes como los poderosos buscan los objetos mágicos de las leyendas y el saber popular. Algunos son artefactos magníficos reales y otros puras invenciones.

EL CAYADO DE MEDRA

El Cayado de Medra es un artefacto sagrado de los tayee. Sus orígenes han sido olvidados, y hoy día nadie sabe quién lo fabri-

có. El cayado triplica los puntos de poder de un usuario de Canalización y puede almacenar en su interior tres hechizos de hasta décimo nivel. Permite al portador convocar o cancelar tormentas de arena tres veces al día. Está confeccionado con una madera negra oscura, el extremo superior de su metro ochenta de largo tiene una gran profusión de tallas con formas geométricas. La base posee una funda de electro y la cabeza tiene engastado un ópalo de fuego rojo.

LA HOJA DE MÁSRA

Se dice que la Hoja de Másra fue forjada por los Mal'alak, los Sagrados. Es una espada curva (faranj) que otorga al portador un +30 a su bonificación ofensiva y +10 a la defensiva. Es un arma exterminadora que destruye demonios y no muertos. La hoja de la espada es de acero extremadamente pulido con filo de eog. La empuñadura está acabada en oro, y el pomo tiene engastada una gran esmeralda. Cuando se usa en batalla, todos los guerreros aliados a 6 metros del portador tienen un +20 contra todos los ataques basados en el miedo.

EL MARTILLO DEL SUR

El Martillo del Sur fue forjado por Bávor durante la Primera Edad con ayuda de textos sagrados destruidos desde hace tiempo. El arma es el artefacto más sagrado para los naugrim del sur. Desapareció en la Tercera Edad cuando Bar Falin fue conquistada por el ejército de Wyatan. El Pueblo de Nár codicia el martillo y ofrecería una magnífica recompensa a quien lo recuperase.

LA VISERA DE SIRAYN

Un sacerdote alquimista forjó la Visera de Sirayn en la Segunda Edad, antes de que diese comienzo la campaña de Akhōrahil que le condujo a la victoria. El artefacto es un yelmo de acero chapado en electro con la visera modelada con la forma de un escorpión. La Visera es un multiplicador de puntos de poder x3 para usuarios de Canalización, que sana hasta 130 puntos de vida perdidos por contusión, repara tres huesos rotos u órganos por día y además restaura hasta tres características reducidas cada año. Sólo los clérigos que se opongan a Sauron poseen la capacidad de activar los poderes de la Visera.

EL OJO DE ZAYTON

Este artefacto, una enorme perla negra del tamaño de una fruta torbachenna, está diseñado para reemplazar el ojo de un humano o elfo. Es un multiplicador de puntos de poder x2 y confiere a los usuarios de esencia diversos poderes también. Otorga infravisión y visión nocturna, permite el uso de hechizos de Ley de la Luz hasta nivel 10 y confiere al usuario la capacidad de ver hasta 3 metros en la más absoluta oscuridad. Sin embargo, la persona que inserte este ojo en lugar del suyo irá volviéndose lentamente malvada. Después de entre seis meses y un año de uso, el portador debe hacer una TR con -20 contra nivel 15 cada mes, y si fracasa comenzará a volverse leal a Sauron poco a poco (entre uno y cinco años).

LA PIEDRA CERO

Todos los magos del sur han oído hablar de esta amatista esférica, pero lo que ninguno sabe es que se trata de una trampa creada por Wyatan para destruir a los usuarios de esencia de Sirayn. Los rumores hablan de que la piedra es un multiplicador de puntos de poder x5 y que confiere dominio total de todas las listas abiertas hasta nivel 50, pero la verdad es que cuando un usuario de Esencia "sintoniza" con este artefacto se ve teletransportado a una prisión en la fortaleza de Fhûl.

❑ 27.0 ESCENARIOS ❑ CORTOS

⊕ 27.1 La cripta de ⊕ kathaud izain

Escenario: Las cavernas del nivel intermedio de la Moghóly Dask.

Requisitos: Un poderoso grupo de aventureros familiarizados con el viaje subterráneo y con conocimiento sobre los no muertos.

Ayudas: La inscripción de Amenar Parn y un mapa parcial de la cripta.

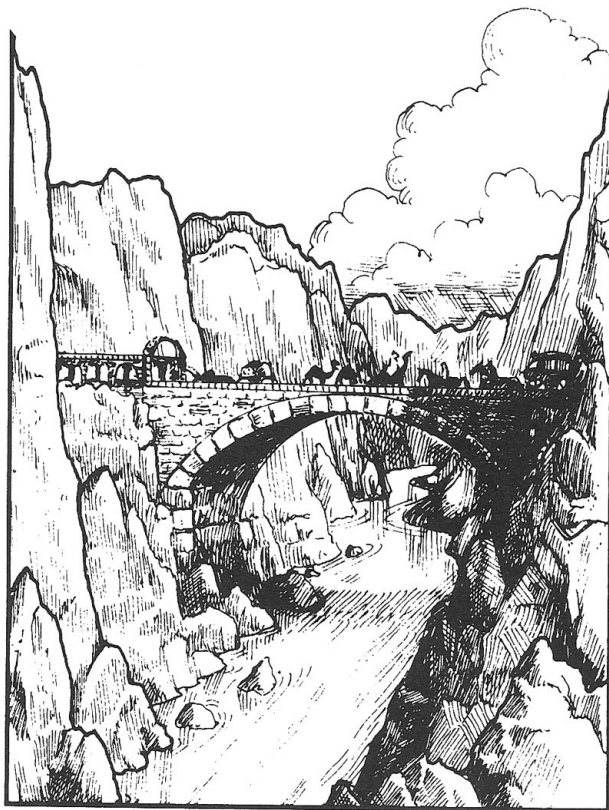
Recompensas: El tesoro de Karthaud Izain.

LA HISTORIA

A finales de la Segunda Edad, Kathaud Izain, sumo sacerdote de Taimeraub (un antiguo dios de los muertos) se preparó para morir. Como testamento de su fe construyó una gran tumba para sí mismo y sus seis consejeros, que debían beber veneno y cometer suicidio ritual. Uno de sus consejeros, Amenar Parn, se tomó un antídoto antes de la ceremonia y no murió tras el ritual. Deseaba ser el líder de los seguidores de Taimeraub cuando muriese su superior. Vivió lo suficiente para escapar de la tumba, sólo para ser devorado por un león de camino a Túl Isra.

LA MISIÓN

Mientras viajan por la maleza entre Túl Isra y Tyarett, los aventureros se encuentran un pequeño cofre, dentro de él hay amontonadas monedas sobre los restos de un diario. La caligrafía es casi ilegible y está escrita en una antigua lengua. Los PJ podrán percatarse de que en el pergamino hay diagramas y un mapa. Serán necesarios los servicios de un escriba o un historiador para descifrar la caligrafía y el mapa. Las palabras casi borradas hablan de la fuga de Amenar Parn de



Moghóly Dask y de su intención de regresar a las cavernas para llevarse las riquezas que enterraron allí junto a los muertos. El mapa está oscurecido a veces con garabatos posteriores (alguien usó el pergamino para calcular los impuestos de importación de Bulchyades), pero hay una línea (que indica una carretera, una costa o un río) dibujada cerca del diagrama de unas cavernas y cámaras subterráneas. Atraídos por la promesa de tesoros y saber ancestral, los aventureros tendrán que prepararse para un viaje al interior de la tumba.

Dependiendo de la ruta que tomen para llegar al Moghóly Dask el trayecto será apacible o problemático. Si se percatan de que el lugar se halla cerca de la costa puede que tomen las rutas principales y luego sigan el Kek Sauba a lo largo de la costa, pero si toman una ruta directa desde su punto de partida tendrán que enfrentarse a los peligros de la naturaleza de Isra y el Sára Bask. Al llegar a la tumba el grupo deberá hacer frente a tres retos antes de apoderarse del tesoro. El primer encuentro será con los orcos que residen en los niveles superiores del complejo. Si son capaces de derrotar a los orcos tendrán después que encontrar la tumba en sí. Dado que los mapas son esbozos bastante esquemáticos y no muestran las áreas superiores de las cavernas será una tarea dura. El último desafío será derrotar a los no muertos que custodian la cripta, y después de lograrlo, los aventureros podrán llevarse lo que puedan y partir a la seguridad de su hogar.

⊕ 27.2 el camino de ⊕ narad-dûm.

Escenario: Isra y los territorios circundantes.

Requisitos: Un grupo diestro en las artes del comercio y el regateo.

Ayudas: Maestros de caravana y mercaderes de Túl Isra, Túl Harar y Tyarett.

Recompensas: La prosperidad del comercio en Sirayn.

LA HISTORIA

Los enanos de Narad-dûm buscan nuevos proveedores que les suministren alimentos y otras mercancías. Descubrieron que su anterior proveedor les estaba engañando, y ya no se le cuenta entre los vivos. Abundan las leyendas en los territorios cercanos a la fortaleza enana sobre la frialdad de los naugrim y su manera de comerciar.

LA MISIÓN

Los aventureros deben formar una caravana o unirse a ella y viajar a la ciudad enana. Si poseen capital suficiente para formar su propia caravana deben escoger cuidadosamente las mercancías que llevarán con ellos para vender. Los enanos sólo aceptarán los productos de mejor calidad y es imposible engañarles. Si simplemente actúan como trabajadores de la caravana, les contratarán sobre todo como vigilantes, a menos que alguien del grupo pueda servir como escriba. El tipo de encuentros y sucesos que acontecerán en una expedición de este tipo pueden incluir asaltos de bandidos, riadas, juego sucio entre los miembros de la caravana o la traición de un espía local del Rey de las Tormentas.

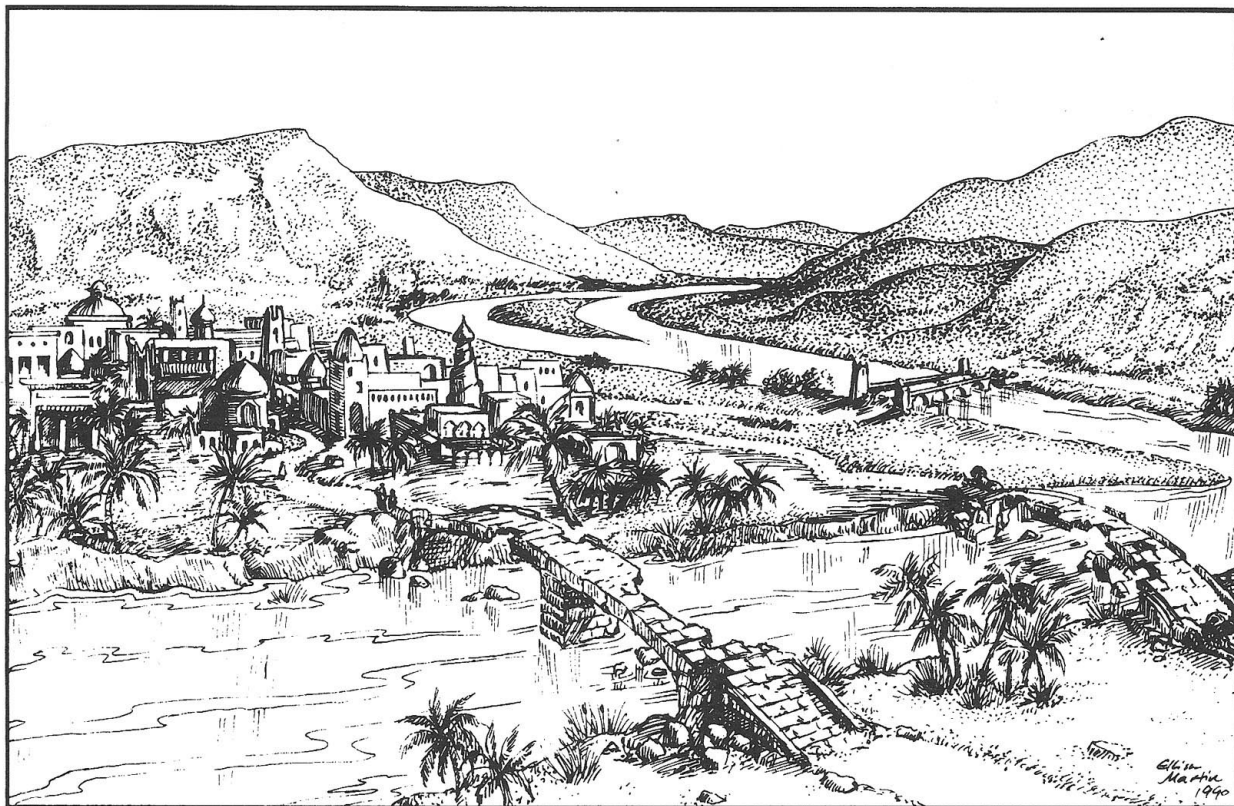
⊕ 27.3 ¿espíar o morir? ⊕

Escenario: La zona de las Túr Betark cercana a Aksari y Fhúl.

Requisitos: Un grupo poderoso de aventureros con experiencia en exploración y viaje por las montañas. También podría resultar ventajoso cierto conocimiento sobre orcos, demonios y magia.

Ayudas: En este lance los aventureros se las tendrán que arreglar solos...

Recompensas: Conservar la cabeza sobre los hombros y una pequeña bolsa de monedas de plata (15) de los balabett de Tartaust.



LA HISTORIA

Desde hace años, las gentes que habitan en la zona de Chennacatt han percibido cierta actividad inusual en las Túr Betark, junto al nacimiento del Siresha. Todos los grupos de exploradores han desaparecido y no se ha logrado recabar información sobre estos movimientos. Las historias sobre extrañas luces en las antiguas minas y el posible desplazamiento de grandes grupos de gente preocupan a los balabett y balazain de la provincia.

LA MISIÓN

Los balabett de Tartaust buscan a un pequeño grupo de exploradores que descubran qué está ocurriendo en las Túr Betark. Equiparán al grupo con impedimenta de viaje, y quieren que se le entregue un informe en un plazo de dos meses. Debido a los actuales problemas con los ayten, es vital que descubran si hay alguna otra amenaza para el poder que ejercen en el territorio.

Existen varias fortalezas en las montañas del sur de Chennacatt. Pueden ir a espiar a Fhûl, Aksari e incluso a Evefalin. Siempre hay tropas saliendo y entrando de Fhûl, y puede que el Ejército del Dragón del Sur esté preparándose para entrar en liza. En torno a Aksari no se observará demasiada actividad: sólo pequeños grupos y algún que otro individuo solitario saldrá o entrará de la ciudadela de los sacerdotes. En Evefalin los exploradores descubrirán enseguida los desplazamientos de los jinetes de Savgak. Los viajes de los aventureros se verán amenizados con encuentros con los Tayb, guerreros fieles al Nazgûl y orcos.

Edad de Oro de la civilización en el Gran Harad. La prosperidad tocó a su fin cuando el Hechicero Ciego conquistó Sirayn con las fuerzas comandadas por su caudillo, Wyatan. Las aventuras durante la época del conflicto serán emocionantes y desafiantes. Sirayn es aún relativamente salvaje y existen grandes peligros en el campo abierto. Ejércitos en movimiento, habitantes del desierto y los ayten, de sangre caliente y corazón frío, dificultan los viajes. Entre las posibles aventuras puede estar la fundación del Reino Enano de Mabladûm, unirse a la resistencia a los planes de ocupación del Hechicero Ciego o fundar una dinastía en alguna ciudad junto al Siresha.

1400 T.E.

Durante este siglo, los pueblos y gobiernos del Gran Harad fluctúan constantemente. A principios de siglo, el clan Bulgan se expande y su poder crece, mientras que las fuerzas combinadas de Tûl Isra y Charnesra han conquistado las ciudades de Tyarett y Rask, y extrañas religiones nuevas se asientan firmemente en toda la región. Esta azarosa época llega a su cúspide en 1436 T.E., año en que el clan Másra recupera el control y finalmente reina la paz.

Los extranjeros no deberían dejarse ver demasiado en esta época, porque el miedo está a flor de piel en este siglo, y la desconfianza es endémica. A pesar de todo los Pueblos Libres y las oprimidas gentes de Sirayn aceptarán auxilio en la crisis que están sufriendo. No rechazarán cualquier tipo de ayuda militar, magia poderosa o la recuperación de artefactos perdidos.

LA CUARTA EDAD

Tras la Caída del Señor Oscuro y sus lacayos, las religiones malvadas del Gran Harad entran brevemente en declive. El comercio se expande y la paz reina en el sur. Las ciudades se convierten de nuevo en estados individuales y el comercio ayuda a crear una precaria tregua entre ellas. Un siglo después, los Reinos de Sirayn se unifican y se deshacen del dominio de Sar en la ciudad portuaria de Tûl Harar.

En esta época se buscan aventureros para rastrear grupos de orcos, reabrir minas en las Túr Betark y librar a la tierra del mal.

28.0 EL GRAN HARAD EN OTRAS ÉPOCAS

LA SEGUNDA EDAD

Durante la Segunda Edad Sirayn experimentó grandes cambios. Se fundaron dinastías, algunas culturas estaban en pleno desarrollo y el florecimiento de las artes hizo que sus primeros años fueran la

29.1 TABLA MAESTRA DE PNJ

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO C. a C.	BO Proy/Sec.	MM	Notas
PRINCIPALES PNJ DE RAJ										
Carnen Mek	19	70	No/2	35	N	N	40po	10da	15	Mago / Hechicero haradan.
Un Consejero Regente belicoso y poco popular. AGI 72, CON94, ADI76, MEM90, RAZ92, FUE46, RP85, PRE11, EMP100, INT100. Conoce 5 listas básicas de Mago / Hechicero y 10 abiertas y cerradas de Esencia hasta nivel 20 y 3 cerradas de Esencia hasta nivel 10. 57PP. Su cetro actúa como multiplicador x3PP y drena un nivel de experiencia cuando causa un crítico. Su <i>brazal de defensa</i> +30 le resulta muy útil.										
Del Imat	20	136	CO/18	30	N	P	180ci	155ja	10	Guerrero / Luchador haradan.
Un Consejero Regente conservador. AGI100, CON90, ADI67, MEM86, RAZ89, FUE96, RP100, PRE57, EM54, INT92. Conoce una lista de Animista hasta nivel 5. 20PP.										
Klú Relortin	20	117	CO/18	10	N	N	170hb	120ar	5	Guerrero / Luchador haradan.
Acaudalado mercader marítimo y Consejero Regente, rival comercial de Imat. Lleva una excepcional hacha de batalla +20 de elaboración enana (Mablád). AGI93, CON92, ADI54, MEM92, RAZ93, FUE94, RP86, PRE62, EM86, INT79. Conoce una lista de Bardo hasta nivel 5. 10 PP.										
Ordun Halbor	21	91	No/2	-25	N	N	30ci	40ar	-25	Guerrero / Luchador haradan.
Líder del Régimen de Tresti y emisario en el Dar. De edad avanzada, sufre varias enfermedades. AGI09, CON11, ADI83, MEM 62, RAZ95, FUE94, RP86, PRE87, EM97, INT92. Conoce 2 listas de Bardo hasta nivel 5. 42 PP.										
Orf Tello	16	73	CE/9	10	N	N	75ci	65la	10	Bardo haradan.
Tello, el mercader de telas. Una figura destacada entre los sloga del Dar. AGI93, CON94, ADI43, MEM91, RAZ80, FUE94, RP98, PRE100, EM100, INT40. Conoce 5 listas básicas de de Bardo y 8 abiertas y cerradas de Esencia hasta nivel 20. 48 PP.										
Padua Par	18	163	CO/18	30	S10	P	195ci	180ar	0	Luchador / Guerrero haradan.
Comandante de los Visi. AGI100, CON96, ADI81, MEM50, RAZ87, FUE98, R99, PRE84, EM49, INT92. Conoce una lista básica de Montaraz hasta nivel 5. 18 PP.										
Pon Olarti	18	120	CM/16	0	N	B/P	100ci	80ar	0	Luchador / Guerrero haradan.
Consejero Regente y aliado de Imat. AGI83, CON95, ADI83, MEM58, RAZ91, FUE90, RP85, PRE45, EM100, INT80. Lleva una cimitarra +10. Conoce 2 listas básicas de Bardo hasta nivel 20. 54 PP.										
Sen Jerrek	17	118	CE/5	20	N	N	150et	145ac	20	Explorador / Pícaro haradan.
Figura destacada entre los bandidos y ladrones de Raj. AGI100, CON93, ADI93, MEM70, RAZ75, FUE99, RP96, PRE65, EM78, INT75. Conoce 4 listas abiertas de canalización hasta nivel 5. 15 PP. 10 niveles en la habilidad de emboscar. Tiene un estoque +10 escondido en su bastón.										
Slú Carlon	20	148	CO/17	30	S10	N	190ci	150ar	0	Luchador / Guerrero haradan.
El Consejero Regente más poderoso. AGI97, CON92, ADI86, MEM77, RAZ79, FUE98, RP87, PRE99, EM42, INT82. Lleva una cimitarra +20. Su cota tiene una filigrana con el símbolo de una cimitarra de plata. Conoce una lista de Montaraz hasta nivel 5. 20 PP.										
Tennith Borbul	19	158	CO/17	25	S5	N	175ha	180ar	0	Luchador / Guerrero haradan.
Acaudalado Consejero Regente y Ministro del Agua del Dar. AGI96, CON92, ADI93, MEM84, RAZ75, FUE96, RP89, ORE52, EM90, INT88. Conoce una lista abierta de Esencia hasta nivel 5. 19PP.										
Tor Mitari	19	139	CM/13	15	S	N	155af	165la	-10	Luchador / Guerrero haradan.
Joven Consejero regente relativamente pobre, aliado de Imat. AGI97, CON92, ADI82, MEM72, RAZ67, FUE98, RP92, PRE92, EM55, INT68.										
PRINCIPALES PNJ DEL GRAN HARAD										
Aldor	19	155	CO/16	40	S	S	150hb	120ac	5	Guerrero enano.
Ancantar	23	120	CM/13	40	N	S	90ea	75ac	10	Guerrera númenóreana negra.
Dár	21	127	CO/16	58	S	S	189ha	175ac	10	Guerrero / Alquimista enano.
Dolin	20	165	CO/16	36	S	S	210mb	159ac	15	Guerrero / Luchador enano.
Eárantar	18	120	CE/8	40	N	S	75ea	-	30	Guerrero númenóreano negro.
Falmar	16	105	CE/8	20	N	S	50da	75ac	5	Guerrero númenóreano negro.
Garlan Det	18	120	CM/13	50	S	S	120ci	105ac	5	Luchador / Guerrero haradan.
Gimthor	14	155	CO/16	63	S	S	174mb	110ca	20	Guerrero / Luchador enano.
Kalatar	10	100	CE/8	20	S	S	75ci	-	15	Guerrero / Luchador haradan.
Moraiza Satark	14	72	CM/13	30	S	B/P	90ci	70da	10	Clérigo haradan.
Pathan	5	45	No/1	0	N	N	20da	-	0	Explorador / Ladrón haradan.
Peshtin	7	53	No/1	10	N	N	50ci	-	15	Guerrero / Luchador haradan.
Samaub Narett	23	92	No/1	10	N	N	35ca		15	Animista haradan.
Sazar Parn	9	98	CM/13	20	S	S	140ci	80ha	20	Guerrero / Luchador haradan.
Selen Haskas	17	155	CM/13	75	N	N	160ci	160ac	35	Mago / Astrólogo maia.
Tabaya Kas	18	142	CO/18	60	S	S	190ci	150al	25	Caudillo haradan.



29.1 TABLA MAESTRA DE PNJ

121

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO C. a C.	BO Proy/Sec.	MM	Notas
Tartas Izain	30	10	No/2	75	N	N	60ci	50da	20	Mago / Hechicero haradan.
Terelorn	18	130	No/1	50	N	N	155da	11da	35	Explorador / Ladrón noldo.

PNJ DEL DESIERTO

El Gusar 18 160 CO/19 30 S5 N 175la 160ac -5 Luchador / Guerrero haradan.

Príncipe y caudillo del clan guerrero Gusar. AGI99, CON94, ADI76, MEM80, RAZ86, FUE98, RP97, PRE73, EM53, IN98. Conoce 2 listas básicas de Montaraz hasta nivel 5. 36 PP.

Pon Opar 11 113 CE/9 45 S N 85ha 65la 10 Montaraz haradan.

Ambicioso caudillo Gusar. AGI91, CON99, ADI95, MEM76, RAZ79, FUE94, RP90, PRE74, EM55, INT97. Conoce 6 listas básicas de Montaraz hasta nivel 10. 22 PP. Lleva una *Lanza exterminadora de caballos*. Posee siete niveles en la habilidad de Emboscar.

El Póa 20 159 CO/19 35 S10 N 185af 160ac 0 Luchador / Guerrero haradan.

Príncipe y caudillo del clan guerrero Póa. AGI99, CON86, ADI91, MEM73, RAZ73, FUE93, RP92, PRE99, EM90, INT64. Lleva unas *Botas de correr por la arena* que le permiten correr sobre ese terreno sin penalizaciones ni dejar huella, y sobre el propio viento durante las tormentas de arena. Conoce 3 listas de Mentalista / Esencia hasta nivel 5. 40 PP.

El Pust 19 153 CO/18 30 N P 160ha 170ac 0 Luchador / Guerrero haradan.

Príncipe y caudillo del clan guerrero Lushek-Pust. AGI98, CON100, ADI 90, MEM69, RAZ55, FUE97, RP95, PRE30, EM34, INT76. Conoce una lista abierta de Canalización hasta nivel 5. 19 PP.

EJÉRCITO DEL DRAGÓN DEL SUR

Akhôrahil 36 155 CM/15 85 N N 125ma 75ec 40 Mago/Hech. númenóreano negro.

Uno de los Nazgûl. AGI77, CON51, ADI54, MEM94, RAZ92, FUE96, R86, PRE64, EM100, INT100. Conoce todas las listas básicas de Mago, abiertas de Esencia, abiertas de Canalización y básicas de Animista hasta nivel 10 (*Sdla*), además de las básicas de Hechicero hasta nivel 30, todas las básicas de Mentalista hasta nivel 50 y todas las cerradas de Esencia y canalización hasta nivel 5 (*RMF*). 99PP. Consulta el capítulo del Gran Harad, apartado 21.1.

Sangarunya 27 165 CO/20 50 S B/P 195af 175ac 15 Guerrero de Umbar (núm. negro).

Caudillo del Ejército del Dragón del Sur. AGI99, CON98, ADI76, MEM72, RAZ94, FUE99, RP98, PRE96, EM21, INT91. Conoce dos listas abiertas de Canalización hasta nivel 5. 27 PP. Lleva una *Espada exterminadora de hombres*.

Savgak 16 181 CO/18 60 S S 190ma 110ar 25 Guerrero / Luchador uruk.

Códigos y comentarios: estas cifras describen a cada PNJ, aunque puede obtenerse una descripción más detallada de los más importantes en las secciones correspondientes del libro. Algunos de los códigos son autoexplicativos: Nivel, PV (Puntos de vida), Es (Escudo) y MM (movimiento y Maniobra). Los más complejos aparecen descritos a continuación.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras indica el tipo de armadura de la criatura según el sistema *Sdla* (No: sin armadura; CE: Cuero endurecido; CM: Cota de mallas; CO: Coraza; Cu: Cuero), y el número es el equivalente en *Rolemaster*.

BD: Bonificación defensiva del PNJ, que incluye escudo si lo lleva. La BD de un escudo normal es +25. Las referencias para los escudos suelen incluir su bonificación por calidad (ej: "S5" significa que si lo lleva y es +5).

Gr (grebas): "B" y "P" se usan para indicar respectivamente Brazal o Grebas, si solo hay una de las dos

BO (Bonificaciones Ofensivas): Las abreviaturas de las armas aparecen a continuación de la BO: ac = arco compuesto; af = alfanje; al = alabarda; ar = arco corto; arl = arco largo; ba = ballesta; bo = boleadoras; ca = cayado; ci = cimitarra; da = daga; ea = espada ancha; ec = espada corta; es = estrella arrojadiza; et = estoque; ga = garrote; ha = hacha; hb = hacha de batalla; ho = honda; ja = jabalina; ks = kragashard; kn = kragnif; la = lanza; lc = lanza de caballería; lt = látigo; ma = maza; mg = main gauche; mb = martillo de batalla; mn = mandoble; my = mayal; re = red; ro = roca (como una porra pero con alcance 15) za = zapapico de guerra. Los ataques de animales y sin armas se abrevian empleando el código de la Tabla Maestra de Bestias. Los luchadores que no estén entrenados en algún tipo de armas (por ejemplo, los orcos sin entrenamiento en proyectiles) sufren una penalización de -25 al atacar. Las BO de combate cuerpo a cuerpo y proyectiles incluyen las bonificaciones para la mejor arma del luchador en dicha categoría.

Nota: Se considera que todos los honnin tienen un +40 a Acechar / Escondarse. También llevan pinturas de camuflaje, lo que les confiere otro +20 adicional.

* Las espadas cortas honnin tienen un -5 debido a que están hechas de cobre blyo, lo que ya se ha tenido en cuenta en las BO de los PNJ.



Nombre/Tipo	Nivel	Nº Ap	Tam	Veloc.	PV	CA	BD.	Ataque(s)	Notas
Aparecidos	5	1-5	G	MR/MR	200	No/1	100	+40 Rayo de descarga	Sólo le afectan los golpes contundentes.
Babuino	3	4-20	P-M	MD/RA	50	No/3	35	40Pmo/45PPr	Agresivo.
Caballo, Salvaje	4	1-20	G	RA/RA	120	No/3	40	30Mgo/30MPs	Resistente. Capacidad de carga: 150 kilos.
Cabra	3	1-2	M	RA/RA	70	No/1	20	50MCu/50MGo/30MPs	Sólo los machos tienen cuernos.
Caja	2	1	P	RA/MR	20	No/1	40	30PPc/veneno	Serpiente.
Cavi	1	1-20	P	MD/MD	20	No/3	15	10Pmo/15Pga	Gran roedor del bosque, que suelen criar los honnin. Tímidos.
Cocodrilos									
Pequeño	1	1-10	M	MD/MD	85	No/7	20	50MMo/30PPr	Más lento sobre tierra firme.
Grande	3	1-3	G	MD/MD	120	No/7	10	80MMo/80MPr	Más lento sobre tierra firme.
Demonio de las arenas	3	1	G	RA/RA	75	No/1	10	Especial	Espíritu humano atormentado. Remolino que ataca como una tormenta de arena, cegando y asfixiando a la víctima: 1 ^{er} asalto ceguera, 1pv; 2 ^o sordera, 1pv; 3 ^o asfixia, 2pv; 4 ^o daño cada asaltox2 cada dos asaltos.
Demonio mayor	13	1	G	CR/RA	120	No/4	60	70MGo/90Ar	Posee hechizos.
Demonio menor	4	1	M	RA/RA	60	No/3	30	50MGo/70Ar	Espíritus caídos del Fuego, la Tierra, el Viento y el Agua.
Devevi	3	1-10	G	MD/MD	110	No/3	10	30MGo/50MPs	Camello. Capacidad de carga 200 kilos.
Dragón de las arenas									
Joven	4	1-2	G	MR/R	125	No/4	40	90GMo/50GGa/80EGo	Emplea los Críticos para criaturas grandes. A las variedades sin alas se les apoda en ocasiones Hombres Gusano.
Maduro	8	1	G	R/R	150	No/4	25	100HMo/70HGa/90EGo	Emplea los Críticos para criaturas enormes. A las variedades sin alas se les apoda en ocasiones Hombres Gusano.
Viejo	20	1	E	R/MD	175	CE/12	20	110HMo/90HGa/90EGo	Emplea los Críticos para criaturas enormes. A las variedades sin alas se les apoda en ocasiones Hombres Gusano.
Espectro	20	1	G	L/MR	150	CM/18	75	70Ar/hechizos	Muy astuto e inteligente.
Espíritu									
Menor	15	1	G	MD/MD	120	CM/16	30	110Ar/80GBa	Lanza Miedo. Al tocar produce parálisis y sueño.
Mayor	25	1	G	MD/MD	170	CM/19	30	150Ar/80GBa	Como en el caso anterior.
Esqueletos	5	1-5	M	RA/RA	100	No/1	30	50Ar	Atacarán hasta ser destruidos.
Fantasma	10	1	M	RA/MR	130	No/1	35	80Ar/70GGGo	Drena 3 CON/asalto.
Gusano de las cavernas	10	1	E	MD/R	160	Cu/12	30	90EP/110ECu	Primero apresaa al enemigo, y luego emplea otros ataques.
Halcón	2	1-2	P	MR/CR	25	No/1	50	40Mga/25PPi	Comportamiento de caza agresivo.
Halcón del bosque	4	1-2	G	RA/MR	70	No/1	40	60GPi/50GGa/35MMo	Halcón gigante.
Hanajaib	4	1-6	M	MR/RA	65	No/3	40	45MMo	Animal solitario parecido al chacal.
Izhta	1	1	P	MR/MR	25	No/2	50	50PPc/veneno	Lagarto.
Juthjuth	1	1-2	MP	MR/MR	1	No/3	20	25PPc/veneno	Escorpión.
Kastaba	1	1-5	D	L/L	10	No/1	30	0DGo/50DPc/veneno	Sapo.
Lagarto	1	1-2	P	MD/RA	25	No/1	40	30PGa	Inofensivo.
Latava	5	1-10	G	RA/MR	160	No/4	35	75GGa/100GMo	Caza en manada.
Lautan	1	1-5	P	MD/MD	15	No/1	20	10PMo	Marmota.
Lesinavi	2	1-10	M	MD/MD	50	No/1	20	80MGo/30PMo	Estúpidas criaturas no-muertas (necrófagos). Furia asesina.
Lisica	3	1-5	P	RA/MR	45	No/3	50	50PMo	Zorro de hábitos nocturnos. Caza en manada.
Magurgoth	28	1	E	CR/RA	325	Co/20	50	225Go/110Esp/150EGo	Guerrero / Luchador maia caído.
Majmun	1	2-200	P	RA/MR	25	No/3	40	30PMo	Mono.

Nombre/Tipo	Nivel	Nº Ap	Tam	Veloc.	PV	CA	BD.	Ataque(s)	Notas
Marnetta	2	1-2	M	MD/MR	50	No/3	40	40PMo/40PGa	Juguetonas criaturas similares a nutrias.
Mosquito	0	3-300	D	RA/MD	1	No/1	45	10DMo/enfermedad	Nocturno. Transmite la Fiebre Plañidera.
Necrófago	3	cualquiera	M	MD/RA	50	No/1	20	45Ar/50PGa/40MGo	Infecta las heridas, lanza el hechizo de Miedo.
Orao	6	1-4	G	RA/MR	90	No/1	30	80GPi/60GGa/40MMo	Águila del desierto.
Otravati	1	1	P	MR/MR	30	No/1	30	35Cu	Serpiente.
Petla	4	1	G	RA/RA	120	No/3	10	85GPt/80GAp/40MMo	Constrictora de 10 metros de largo. Usa los Críticos para criaturas grandes.
Prelaz Bic									
<i>Joven</i>	3	1-2	G	MR/RA	110	CE/12	30	100GMo/50GGa/50GGa	Emplea los Críticos para criaturas grandes.
<i>Maduro</i>	7	1	G	RA/RA	135	CE/12	20	110GMo/70GGa/70GGa	Emplea los Críticos para criaturas grandes.
<i>Viejo</i>	18	1	G	RA/MD	160	CM/16	15	120GMo/90GGa/90GGa	Emplea los Críticos para criaturas grandes.
Púshel Nin de los Tori-Ji	3	2	M	MD/MD	70	CM/16	15	80Ar/45GPi	Unidos telepáticamente.
Rata	0	2-20	P	MD/MD	10	No/1	20	20DMo/20PMo	Las ratas de ciudad son más grandes que las del desierto.
Razarac, El	20	1	G	CR/CR	250	CE/12	40	80EGa/120GGo	Demonio del desierto. Golpea 3xasalto. Emplea los Críticos para criaturas grandes.
Stetan	2	1	M	MR/MR	50	No/3	40	40MMo	Criatura similar a una nutria.
Trusa	1	1-5	D	I/L	10	No/1	30	0DGo/50DPc/veneno	Si su picotazo causa un crítico, inyecta un veneno de nivel 4.
Tsidii	15	1-2	E	MR/MR	150	No/4	60	95GGa/70MPi	Se usan como montura.
Unca	3	1-2	M	RA/MR	100	No/3	35	80MMo/50MGa	Gran felino. Activo por la mañana y por la tarde.
Vuk	3	5-30	M	RA/RA	110	No/3	30	70MMo	Perro salvaje.
Zamka	1	1	M	MR/CR	30	No/1	30	60MPt/45MAp/30MMo	"Serpiente cepo". Mide 2 metros.

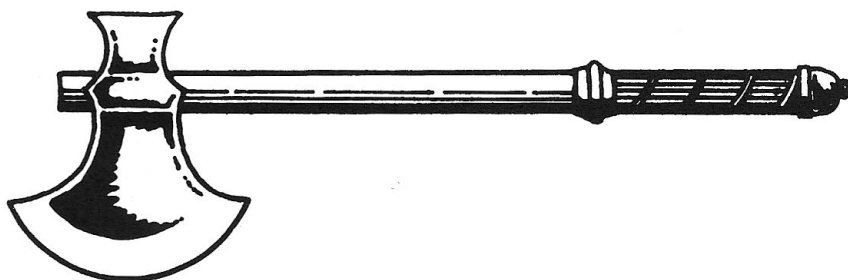
Nota: Para una descripción completa de todas las criaturas descritas, consulta el libro *Criaturas de la Tierra Media*.

Códigos: Las cifras indicadas describen un ejemplar típico de la criatura. La mayoría de los códigos son autoexplicativos: **Nivel** (Nivel), **Nº Enc** (número que se encuentra), **Tam** (Tamaño: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande o Enorme), **PV** (Puntos de vida) y **BD** (Bonificación defensiva). Las más complejas se describen a continuación.

Velocidad: La velocidad de la criatura se describe en términos de "Velocidad de movimiento / de Ataque" - AR = Arrastrarse, ML = Muy Lento, L = Lento, M = Velocidad media, MD = Moderadamente rápido, RA = Rápido, MR = Muy rápido, RS = Rápidísimo.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras indica el tipo de armadura de la criatura según el sistema *SdIA* (No: sin armadura; CE: Cuero endurecido; CM: Cota de mallas; CO: Coraza; Cu: Cuero), y el número es el equivalente en *Rolemaster*.

Ataque: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. 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: Ap = Aplastamiento, Ar = Arma, Cu = Cuerno, Di = Diminuto, Ga = Garra, Go = Golpe, Mo = Mordisco, Pc = Picotazo, Pi = Pinza / Pico, Pr = Presa y Ps = Pisetón. Cada criatura suele comenzar el combate usando su ataque "primario", que es el primero que aparece, y dependiendo de la situación o el éxito de éste, puede que más tarde emplee el "secundario" o el "terciario" (los dos que aparecen a continuación), quizá todos en el mismo asalto si los ataques anteriores tuvieron mucho éxito.



Nombre	Raza	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO	C. a C.	BO	Proy.Sex	MM	Notas
--------	------	-------	----	----	----	-----	----	----	---------	----	----------	----	-------

LOS VISI (GUARDIA HARADAN)

Los Visi forman la Guardia Haradan. Son soldados de élite al servicio del Concilio de Regentes, aunque debería llamárseles más exactamente Guardia del Rey o Guardia Real haradan. Llevan armadura de plata y un chaleco corto blanco con el blasón de un círculo naranja que contiene la imagen plateada de la Luna, símbolo del Rey y tributo a la diosa Ladnoca. Sus escudos blancos forrados de cuero también están adornados con el mismo símbolo naranja y plata.

Adalid	Haradan	20	155	CO/19	45	S15	(B/G)	185af	165ar	10	Guerrero / Luchador.
---------------	---------	----	-----	-------	----	-----	-------	-------	-------	----	----------------------

El Adalid, uno de los Consejeros Regentes, es el Señor de los Visi, aunque es el Comandante (Primer Oficial) quién supervisa realmente la Guardia. Tiene a su mando un total de 600 soldados. Conoce tres listas básicas de Montaraz a nivel 5, posee 40 PP y lleva un anillo sumando de hechizos +4. La armadura de láminas +5 con incrustaciones de ámbar del Adalid almacena mágicamente la luz solar (hasta 20 horas) y brilla cuando se le ordena cegando a todos los que estén en un radio de 6 metros que fallen una TR contra un ataque de nivel 1 (las víctimas añaden su bonificación por ADI).

Comandante	Haradan	15	147	CO/17	40	S10	N	165af	150ar	10	Guerrero / Luchador.
-------------------	---------	----	-----	-------	----	-----	---	-------	-------	----	----------------------

Llamado también Primer Oficial, el Comandante es el jefe de los Visi. Responde ante el Adalid, aunque en la práctica su señor ejerce poco control sobre la Guardia (si quieres más información, consulta a continuación el párrafo sobre los Oficiales).

Oficiales	Haradan	13	141	CO/17	35	S5	N	160ci	140ar	5	Guerreros / Luchadores.
------------------	---------	----	-----	-------	----	----	---	-------	-------	---	-------------------------

Estos cinco oficiales sirven al Comandante (Primer Oficial) y en última instancia al Adalid. Tienen el mando sobre compañías compuestas de 4 tropas de unos 30 hombres. Cada uno conoce dos listas básicas de Montaraz hasta nivel 5, 13 PP y lleva un anillo sumando de hechizos +3. También llevan armaduras completas de láminas de plata +10, escudos redondos +5, cimitarras +15, hachas de mano +15 y lanzas /lanzas de caballería +10. Todos poseen dos leales caballos de guerra (uno de los cuales le acompaña siempre). La mayoría conocen tres idiomas: apysaico, haradaico y o bien adúnaico, bethteur, sindarin, o probablemente oestrón.

(Cab. guerra)	Caballo mediano	3	131	Cu/3	15	-	-	50GPs	-	10	Caballo de tamaño mediano.
----------------------	-----------------	---	-----	------	----	---	---	-------	---	----	----------------------------

Robustos y moderadamente veloces, se desenvuelven muy bien en diversos entornos.

Jefes de banda	Haradan	7	116	CM/15	30	S	(B/G)	90ci	80ar	0	Guerreros / Luchadores.
-----------------------	---------	---	-----	-------	----	---	-------	------	------	---	-------------------------

La mayoría es haradrim, aunque algunos son mestizos (burgueses). Estos jefes de banda blanden cimitarras +10 como arma básica.

(Caballos)	Caballo ligero	3	121	Cu/3	25	-	-	50MPs	-	25	Caballo ligero.
-------------------	----------------	---	-----	------	----	---	---	-------	---	----	-----------------

Robusto, resistente y extremadamente veloz, se desenvuelven muy bien en diversos entornos.

Guerreros	Haradan	3	44	CM/13	20	S	N	60ci	45ar	0	Guerreros / Luchadores.
------------------	---------	---	----	-------	----	---	---	------	------	---	-------------------------

Extremadamente disciplinados, blanden un par de hachas +5 como armas secundarias.

(Perros)	Sabuesos	3	74	No/3	30	-	-	35MMo	30MGa	30	Excelentes rastreadores. RA/MR.
-----------------	----------	---	----	------	----	---	---	-------	-------	----	---------------------------------

GUARDIA DE JUNAST

Estos 4000 soldados fanáticos, con base en Tresti, protegen la tumba de Junast. Llevan armadura de mallas plateada y un chaleco corto de color rojo oscuro con el blasón de una flor blanca, símbolo del Jardín del Pozo de Junast. Sus estandartes también están adornados con el mismo símbolo rojo y blanco.

Maestres	Haradan	13	160	CO/18	45	S10	B/G	160af	150ac	10	Guerreros/ Luchadores.
-----------------	---------	----	-----	-------	----	-----	-----	-------	-------	----	------------------------

Todos conocen dos listas básicas de hechizos (una de Animista y otra de Montaraz) hasta nivel 5, poseen 13 PP y visten un Brazal de Comandante (sumando de hechizos +2). Su coraza de plata +10 pesa como si fuese CA10. La mayoría sabe cuatro idiomas: apysaico, haradaico, oestrón y o bien varadja, adúnaico, sederi, adena o sindarin.

(Perros)	Sabuesos	3	71	No/3	30	-	-	35MPi	30MGa	30	Excelentes rastreadores. RA/MR.
-----------------	----------	---	----	------	----	---	---	-------	-------	----	---------------------------------

(Cab. de guerra)	Gran caballo	4	149	Cu/3	15	-	-	65GPs	-	15	Caballo pesado.
-------------------------	--------------	---	-----	------	----	---	---	-------	---	----	-----------------

Capitanes	Haradan	9	116	CO/17	40	S10	N	115ci	110ac	5	Guerreros / Luchadores.
------------------	---------	---	-----	-------	----	-----	---	-------	-------	---	-------------------------

Todos conocen una lista básica de Animista (hasta nivel 5) y poseen 9 PP. Sus corazas +10 tienen incrustaciones de plata.

Espadachines	Haradan	5	76	CM/15	30	S5	B	95ea	75ha	0	Guerreros / luchadores.
---------------------	---------	---	----	-------	----	----	---	------	------	---	-------------------------

Blanden espadas anchas +10 como arma básica, y también llevan un par de hachas arrojadas +5.

Arqueros	Haradan	4	59	CM/13	10	N	N	70ec	95ac	5	Guerreros / Luchadores.
-----------------	---------	---	----	-------	----	---	---	------	------	---	-------------------------

Usan los arcos compuestos +5 tan apreciados por los haradrim.

(Caballos)	Caballo mediano	3	129	Cu/3	20	-	-	40GPs	-	20	Caballo de tamaño medio.
-------------------	-----------------	---	-----	------	----	---	---	-------	---	----	--------------------------

Robustos y extremadamente veloces, se desenvuelven muy bien en climas áridos.

GUARDIA DE LA CIUDAD DEL DAR

Estos guerreros, con base en Bozisha-Dar, forman la guardia de la ciudad. Están ligeramente armados, llevan cotas de malla plateadas y largos tabardos ligeros de algodón y cuero. Sus capas de lino púrpuras con capucha tienen el blasón de una seta dorada (una especie de nutria), el símbolo del Raj. Sus estandartes y escudos forrados de cuero también están adornados con el mismo símbolo púrpura y dorado.

Maestre	Haradan	12	122	CO/17	40	S5	N	140ci	150la	5	Guerreros / Luchadores.
----------------	---------	----	-----	-------	----	----	---	-------	-------	---	-------------------------

Todos conocen una lista básica de Montaraz (hasta nivel 5) y poseen 12 PP. Sus cotas +10 tienen incrustaciones de oro.

Capitanes	Haradan	8	116	CM/15	35	S5	N	105ci	120la	5	Guerreros / luchadores.
------------------	---------	---	-----	-------	----	----	---	-------	-------	---	-------------------------

Todos conocen una lista básica de Montaraz (hasta nivel 5) y poseen 8 PP.

Nombre	Raza	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO C. a C.	BO	Proy.Sex	MM	Notas
Espadachines	Haradan	4	61	CM/14	30	S5	B	85ci	70la	0		Guerreros / Luchadores. La mayoría usa cimitarras +10 como arma básica, aunque algunos confían en sus hachas de doble hoja.
Arqueros	Haradan	4	59	CM/13	5	N	N	70ec	95ac	5		Guerreros / Luchadores. Usan los arcos compuestos +5 tan apreciados por los haradrim.
(Caballos)	Caballo medio	3	134	Cu/3	20	-	-	45GPs	-	20		Caballo de tamaño medio. Robustos y extremadamente veloces, se desenvuelven muy bien en climas áridos.

TRIBU DE PÓA

Aunque son un ejemplo típico de tribu del Lejano Harad, los Póa son sin duda los más poderosos de los clanes guerreros. Su capacidad militar es legendaria, lo que explica que Túl Póac lleve tanto tiempo siendo independiente. Los guerreros llevan armaduras de cuero endurecido de color blanco o gris claro y un tres cuartos blanco con el blasón de la imagen en índigo de un camello póa. Sus escudos blancos forrados de cuero están adornados con una amplia variedad de símbolos, aunque casi todos cuentan con un pomo con un pincho en el centro. A pesar de la creciente presión del sur, los póa controlan la porción sureste del Espejo de Fuego con la suficiente eficacia como para mantener abierto el camino de los Camellos. Dominan todo el campo abierto cercano del este de Raj.

Caudillo	Haradan	12	132	CO/19	40	S10	B/G	125af	100la	5		Guerrero / Luchador. El Caudillo, un señor de la guerra adinerado, lleva una armadura de láminas +5 con incrustaciones de oro y un tabardo de escamas de excelente manufactura. Cuando monta lleva pesadas polainas de cuero. El caudillo conoce una lista básica de Bardo hasta nivel 5, posee 12 PP y un sumando de hechizos +2 (un pendiente). Sus armas incluyen lanzas +10, un alfanje +10 y un hacha de mano +5.
(Caballos de guerra)	Gran caballo	4	149	Cu/3	20	-	-	65GPs	-	20		Caballo pesado, pero muy rápido. Cuando lleva armadura, sólo es rápido y posee un +10 al MM, pero se defiende como si tuviese CA 8 (-15).
(Camellos)	Póa	4	151	Cu/3	15	-	-	70MMo	35MPs	15		Resistente, pero muy rápido. Lo usan el Caudillo y los rastreadores cuando están en tierras lejanas.
Rastreadores	Haradan	5	49	Cu/9	40	S	N	45ci	65ac	10		Montaraces. Diestros jinetes tanto sobre caballos como sobre camellos, conocen 3 listas básicas de Montaraz hasta nivel 10. Llevan brazales de rastreador (sumando de hechizos +1). Sus petos +5 pesan como CA Cu/5. Llevan escudos +5, cimitarras +10 y arcos compuestos +10. A todos se les proporciona un camello y un caballo. La mayoría conocen tres idiomas: apysaico y haradaico, además de chy, sindarin, oestrón o adúnaico.
Guerreros	Haradan	4	66	Cu/10	30	S	B/G	80ci	80la	5		Guerreros / Luchadores. Escogen a estos soldados de élite de entre las filas de las familias ricas y de clase media.
(Caballos)	Caballo medio	3	130	Cu/3	15	-	-	45GPs	-	10		Caballo tamaño mediano. Robustos y moderadamente veloces, se desenvuelven muy bien en diversos entornos. Los usan tanto los rastreadores como los guerreros.
(Camellos)	Póa	3	146	Cu/3	15	-	-	55MMo	30MPs	15		Resistentes, pero no muy rápidos. Los usan los guerreros cuando están en tierras lejanas.
Milicia	Haradan	3	48	Cu/5	N	N	70la	75ar		5		Guerreros / Luchadores. Son la única fuerza militar a pie, sobre todo arqueros y lanceros asignados para proteger Túl Póac.

TRIBU DE LUSHEK-PUST

Los Lushkek-Pust, en realidad una coalición informal de clanes semi independientes, controlan una gran porción del campo abierto al norte de Raj. Su influencia alcanza el extremo sur del larg camino de Harmal. Llevan yelmos de hierro con el rostro descubierto y cotas de láminas de cuero. Sus tabardos largos de dos piezas color pardo y verde están adornados con pequeñas filigranas que representan sus victorias o logros (es decir, "llevar puestas sus historias"). Sus escudos de color gris y pardo forrados de cuero están dotados de pomos en forma de grandes cebollas. Estos guerreros usan estandartes y bufandas verdes para señalar su afiliación informal.

Caudillos	Haradan	11	160	CO/19	45	S10	(B/G)	120la	130ac	10		Guerreros / Luchadores. Estos soldados de élite tienen bajo su mando compañías de unos 15-30 hombres. Todos conocen una lista de hechizos básica de Animista hasta nivel 5, poseen 28 PP y llevan un Brazal encantado (multiplicador x2 PP). La mayoría lleva cotas de láminas de acero y tabardos de malla ligeros, además de escudos redondos +15, lanzas +15 y arcos compuestos +10. A todos se les proporciona un camello y dos leales caballos de guerra (de los cuales sólo uno va con él). La mayoría conoce tres idiomas: apysaico y haradaico, además de varadja, chy, oestrón, sindarin o adúnaico.
(Cab. guerra)	Caballo mediano	4	139	Cu/3	20	-	-	55GPs	-	20		Caballo mediano, pero muy rápido. Aunque nunca llevan armadura, algunos sí que visten bardas de tela pardas que les protegen contra las tormentas de arena.
Incursores	Haradan	5	81	CE/8	30	S	N	70ha	90ar	5		Guerreros / Luchadores. Como suele ocurrir con los bandidos que acosan a los comerciantes del Lejano Harad, estos soldados se encargan de asaltar a otros clanes.
Guerreros	Haradan	3	46	CE/9	5	N	N	60la	70ar	0		Guerreros / Luchadores. Aunque están entrenados en las artes de la guerra, estos luchadores se dedican en su vida diaria al pastoreo.
(Caballos)	Caballo ligero	3	121	Cu/3	25	-	-	40GPs	-	25		Caballo ligero. Moderadamente resistentes y extremadamente rápidos, se desenvuelven con facilidad en campo abierto.
(Camellos)	Variag	3	146	Cu/3	20	-	-	55MMo	30MPs	20		Camello Excepcionalmente resistentes pero algo lentos, el camello de una sola joroba variag es la base de las tropas tierra adentro.

Nombre	Raza	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO	C. a C.	BO	Proy.Sex	MM	Notas
JINETES GUSAR													
Estos guerreros, famosos como arqueros a caballo, han heredado tradiciones que se atribuyen a la era de Pon Agar (2606-2648 S.E.). Aún dominan las zonas que quedan al sur del Mar de Dunas y llegan en sus asaltos a zonas tan al sur como la costa cercana a Esmer, por lo que en ocasiones perturban el tráfico por el Men Falas (Camino de la Costa). Llevan cotas de malla grises sin mangas sobre armadura de láminas de cuero también carentes de mangas. Sus estandartes y sus por lo general largos tabardos de color gris claro tienen el blasón de una cabeza de caballo negra, símbolo de los descendientes de Pon Agar.													
Caudillos	Dúnadan	11	120	CE/11	50	S10	(B/G)	105af	130ac	5			Guerreros / Luchadores.
Todos conocen una lista básica de Montaraz (hasta nivel 5), poseen 22 PP y llevan anillos encantados (sumando de hechizos +2).													
Veteranos	Haradan	6	92	CE/8	10	N	(B/G)	80ci	110ac	5			Guerreros / Luchadores.
Excepcionalmente experimentados, estos luchadores combaten hasta la muerte si algún rival les arrinconan.													
Guerreros	Haradan	4	50	CE/8	15	N	(B/G)	60ha	95ar	10			Guerreros / Luchadores.
Confían en sus hachas de mano de doble hoja +5 en las distancias cortas.													
(Cab. guerra)	Caballo mediano	4	142	Cu/3	20	-	-	65GPs	-	20			Caballo
De tamaño mediano, pero muy rápido. Estos caballos se cuentan entre los mejores de todo Endor. Aunque nunca llevan armadura, algunos sí que visten bardas de tela que les protegen contra las tormentas de arena.													
AYTEN													
Prefieren usar faranj y arcos compuestos													
Lord	Haradan	30	150	CM/13	60	S	N	180	180	25			Montaraz.
Capitán	Haradan	20	150	CM/13	55	S	N	160	160	20			Montaraz.
Soldado de élite	Haradan	10	120	CM/13	35	S	N	120	120	15			Guerrero.
Soldado	Haradan	5	65	CE/10	30	S	N	80	80	10			Guerrero.
JINETES DE ELEFANTES													
Prefieren usar lanzas y arcos compuestos													
Lord	Haradan	20	150	CM/13	50	N	S	150	160	20			Guerrero.
Comandante	Haradan	10	115	CM/13	30	N	S	115	115	15			Guerrero.
Soldado	Haradan	5	60	CM/13	25	N	S	75	80	10			Guerrero.
JINETES DE CAMELLOS													
Prefieren usar faranj y arcos compuestos													
Comandante	Haradan	10	115	CM/13	30	S	S	110	115	15			Montaraz.
Soldado	Haradan	4	50	CM/13	25	S	S	70	60	10			Guerrero.
JINETES DE CABALLOS													
Prefieren usar faranj y arcos compuestos													
Comandante	Haradan	10	115	CM/13	30	S	S	110	115	15			Guerrero.
Guerrero	Haradan	4	50	CM/13	25	S	S	70	60	10			Guerrero.
INFANTERÍA													
Prefieren las espadas y las lanzas													
Lord	Haradan	20	150	CM/13	50	S	S	165	145	15			Guerrero.
Soldado de élite	Haradan	10	125	CM/13	30	S	S	125	115	10			Guerrero.
Soldado	Haradan	5	70	CM/13	30	S	S	85	70	5			Guerrero.
Novicio	Haradan	2	40	CE/10	30	S	S	50	40	0			Guerrero.
GUARDIA DE LA CIUDAD GENÉRICA													
Prefieren usar espadas y arcos cortos													
G. de la ciudad	Haradan	3	45	CE/10	30	S	S	65	65	5			Guerrero.
EJÉRCITO DEL DRAGÓN DEL SUR (HUESTE DE AKHÔRAHIL)													
El Ejército del Dragón del Sur es la principal hueste de Sauron en Harad, y es también la legión privada del Espectro del Anillo Akhôrahil, Rey de las Tormentas. Su cuartel general está en Ny Chennacatt, al sur de la ciudad oasis de Tûl Póac, donde domina ambos lados de las Montañas Amarillas.													
Los caudillos y los oficiales de alto rango (príncipes, capitanes y sargentos) llevan armadura dorada y tabardos rojos con el blasón del Dragón Negro, símbolo de Akhôrahil (el Dragón del Sur es un dragón de las arenas u "hombre gusano"). Sus escudos rojos con forro de cuero también están adornados con el mismo símbolo. Los soldados llevan escudos idénticos pero visten tabardos rojos sin adornos y armaduras de peor calidad. El rango lo determina el color de la capa y el penacho.													
Capitanes	Haradan	15	160	CO/19	50	S15	(B/G)	155af	150ac	10			Guerreros / Luchadores.
Todos conocen una lista básica de Montaraz hasta nivel 5, poseen 15 PP y llevan un Anillo del Capitán (sumando de hechizos +1). Su coraza completa dorada +10 pesa como si fuese CA 10. Llevan escudos redondos +10, alfanjes +10, espadas cortas +5 y arcos compuestos +5. La mayoría conoce tres idiomas: haradaico y sindarin, además de sederi, adûnaico, úsakani o lengua negra.													

Nombre	Raza	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO	C. a C.	BO	Proy.	Sex	MM	Notas
(Cab. de guerra)	Caballo grande	4	155	Cu/3	25	-	-	65GPs	-	-	-	-	25	Caballo
Caballo pesado, pero muy rápido. Cuando llevan armadura, son sólo rápidos y poseen una bonificación de +10 MM, pero se defienden como si tuviesen CA 15 (-5).														
Guardia	Haradan	10	105	CM/15	45	S10	(B/G)	120af	93ac	10	-	-	10	Guerreros / Luchadores.
Son los guerreros haradan o con sangre de númenóreano negro más experimentados o condecorados del ejército. Excepcionalmente entrenados, son excelentes jinetes y diestros arqueros. Suelen cargar a caballo, pero luchas a pie. Emplean un alfanje +10 como arma básica. Llevan además dos dagas, una lanza +10 y un anket +5 (una espada larga).														
Caballería	Haradan	6	91	CM/14	40	S5	(B/G)	85af	100la	10	-	-	10	Guerreros / Luchadores.
Montan en caballos medianos y emplean lanzas o lanzas de caballería +10 como arma básica, además de alfanjes +5 en combate cerrado.														
(Caballos)	Caballo mediano	3	130	Cu/3	20	-	-	45GPs	-	-	-	-	15	Caballo de tamaño mediano.
Resistentes y moderadamente rápidos, se desenvuelven con facilidad en diversos entornos. Los sargentos los emplean para acudir a la batalla.														
Soldados	Haradan	3	52	CM/13	35	S	N	75la	65ja	10	-	-	10	Guerreros / Luchadores.
De linaje apysaico (es decir, hyarnan) o haradan (burgués). Blanden cimitarras como arma secundaria, pero sólo las emplean en combate cerrado.														

OTRAS FACCIÓNES AL SERVICIO DE LA SOMBRA

Asesinos	Variable	5	55	CE/10	55	S10	(B/G)	85af	100la	20	-	-	20	Montaraces. Asesinos.
Excelentes rastreadores. Conocen 3 listas básicas de Montaraz hasta nivel 10. 10 PP.														
Sectarios	Variable	6	43	No/1	10	N	N	45ci	20da	5	-	-	5	Animistas / Clérigos.
Seguidores de la infame Secta del Supremo Jefe Oscuro, una secta de Sauron. Conocen 4 listas básicas de Animista / Clérigo y 5 abiertas de Canalización hasta nivel 10. 12 PP.														
Garks	Variable	9	120	CE/11	70	S20	(B/G)	96af	75ac	25	-	-	25	Montaraces. Asesinos.
Aulladores del Desierto. Excelentes rastreadores, frecuentemente al servicio de Mordor. Llevan <i>Capas de cambio</i> (+50 a Acechar / Escondarse), <i>Yelmos de visión en la oscuridad</i> , y <i>Botas de salto</i> con suelas de <i>Caminar sin dejar rastro</i> . Conocen 5 listas básicas de Montaraz hasta nivel 10. 18 PP.														

ORCOS DEL DESIERTO

Prefieren las cimitarras y los arcos cortos

Caudillo	Uruk	10	100	CM/14	30	S	S	80	25	15	-	-	15	Guerrero.
Soldado de élite	Uruk	6	70	CM/13	30	S	S	50	10	5	-	-	5	Guerrero.
Soldado	Orco	3	40	CE/10	25	S	S	25	5	5	-	-	5	Guerrero.
Novato	Orco	1	15	Cu/5	15	S	S	15	5	0	-	-	0	Guerrero.

OTRAS GENTES

Artesanos	Burgués	3	38	No/1	10	N	N	45da	30da	10	-	-	10	(Guerreros / Luchadores).
Bandidos	Burgués	3	44	CE/9	10	N	N	75ci	60ho	10	-	-	10	(Exploradores / Pícaros).
Burgueses de linaje haradan o mestizo.														
Herreros	Burgués	4	52	Cu/5	5	N	B	70hb	55la	5	-	-	5	(Guerreros / Luchadores).
Ladrones	Variable	3	43	No/1	10	N	N	65ci	53ar	10	-	-	10	(Exploradores / Pícaros).
Mercaderes	Burgués	3	39	No/1	0	N	N	45da	35la	0	-	-	0	(Guerreros / Luchadores).
Milicianos	Burgués	3	50	Cu/5	25	S	N	75la	55ar	0	-	-	0	(Guerreros / Luchadores).
Obreros	Burgués	3	40	No/1	5	N	N	50ha	30da	5	-	-	5	(Guerreros / Luchadores).
Sirvientes	Burgués	2	21	No/1	0	N	N	30da	10da	0	-	-	0	(Guerreros / Luchadores).
Soldados	Variable	4	64	Cu/6	30	S	G	70ha	75la	5	-	-	5	(Guerreros / Luchadores).
Viajeros	Variable	2	20	No/1	0	N	N	35la	10la	0	-	-	0	(Guerreros / Luchadores).

Códigos y comentarios: estas cifras describen a cada PNJ, aunque puede obtenerse una descripción más detallada de los más importantes en las secciones correspondientes del libro. Algunos de los códigos son autoexplicativos: Nivel, PV (Puntos de vida), Es (Escudo) y Mov y M (movimiento y Maniobra). Los más complejos aparecen descritos a continuación.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras indica el tipo de armadura de la criatura según el sistema *SdLA* (No: sin armadura; CE: Cuero endurecido; CM: Cota de mltodas lasa; CO: Coraza; Cu: Cuero), y el número es el equivalente en *Rolemaster*.

BD: Bonificación defensiva del PNJ, que incluye escudo si lo lleva. La BD de un escudo normal es +25. Las referencias para los escudos incluyen su bonificación por calidad (ej: "Y5" significa que si lo lleva e es +5).

Gr (grebas): "B" y "G" se usan para indicar respectivamente Brazal o Grebas

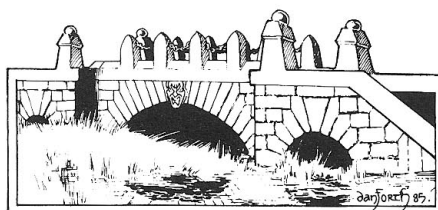
BO (Bonificaciones Ofensivas): Las abreviaturas de las armas aparecen a continuación de la BO: ac = arco compuesto; af = alfanje; al = alabarda; ar = arco corto; arl = arco largo; ba = ballesta; bo = boleadoras; ca = cayado; ci = cimitarra; da = daga; ea = espada ancha; ec = espada corta; es = estrella arrojadiza; et = estoque; ga = garrote; ha = hacha; hb = hacha de batalla; ho = honda; ja = jabalina; ks = kragashard; kn = kragñif; la = lanza; lc = lanza de caballería; lt = látigo; ma = maza; mg = main gauche; mb = martillo de batalla; mn = mandoble; my = mayal; re = red; ro = roca (como una porra pero con alcance 15) za = zapapico de guerra. Los ataques de animales y sin armas se abrevian empleando el código de la Tabla Maestra de Bestias. Los luchadores que no estén entrenados en algún tipo de armas (por ejemplo, los orcos sin entrenamiento en proyectiles) sufren una penalización de -25 al atacar. Las BO de combate cuerpo a cuerpo y proyectiles incluyen las bonificaciones para la mejor arma del luchador en dicha categoría.

29.4.1 TABLA DE ENCUENTROS EN EL LEJANO HARAD

Encuentro	Agua	Llanura	Colina	Bosque	Oasis	Área civilizada
Probabilidad (%)	5%	15%	10%	15%	10%	
Distancia (km) 16	32	12	8	2	3	
Tiempo (horas)	5	8	4	4	4	4
Peligros inanimados						
Trampas	01	01	01-02	01	01	01
Desastre natural	02	02-03	03	02	02	02
Lugares / Cosas						
Guarida	-	04	04-06	03	03-04	-
Tumba	-	05	07-08	04	05-06	03
Ruinas	-	06-07	09-10	05	07-08	-
Animales						
Petla	-	08	11-12	06-07	09-11	-
Mamjun	-	09	13	08-11	12	04
Camello (salvaje)	-	10-11	14-15	-	-	-
Stetan	03-07	-	-	-	13-16	-
Otravati	-	-	16-18	12-15	-	-
Orao	-	12-13	19	16	-	-
Cabras	-	-	20-21	17	-	-
Halcones	08	14-15	22	18	-	-
Caballos (salvajes)	-	16-18	23-24	19	-	-
Unca	-	-	25-26	20	-	-
Lisica	-	19-21	27	21	-	-
Zamka	-	-	-	22-23	17-20	-
Trusa	-	-	-	24	21-23	-
Tortugas, marinas	09-11	-	-	-	24-25	-
Tortugas, feroces	12	-	-	-	-	-
Vuk	-	22-24	28-30	25	26	05
Otros animales	13-35	25-43	31-46	26-49	27-41	06-22
Enemigos						
Haradrim	36-38	44-46	47-48	50-52	42-45	23
Otros	-	47	49-52	53-54	46-47	-
Gentes						
Númeóreanos Negros	39-40	48	53	55-56	48-49	24-25
Variags	-	49	54	-	50-51	26
Haradrim N.	41-44	50-57	55-57	57-59	52-54	27
Haradrim S.	45-55	58-59	58-59	60-65	55-59	28-29
Soldados	56-65	60-65	60-61	66-67	60-63	30-52
Pastores	66-73	66-70	62-70	68-70	64-70	53-60
Ladrones/Bandidos	74-77	71-73	71-73	69-74	71-76	65-67
Mercaderes	78-80	74-76	74-75	75-79	77-78	64-70
Viajeros *	81-88	77-88	76-82	80-89	79-83	71-90
Criaturas						
Dragones de arena	-	89-90	-	-	84-85	-
Razarac	-	91-92	-	-	86	-
Demonio de la arena	-	93-94	83-84	-	87-88	-
Lesinavi	-	95-96	85-86	90	89-90	91
Kraken	89-90	-	-	-	-	-
Especial †	91-00	97-00	87-00	91-00	91-00	92-00

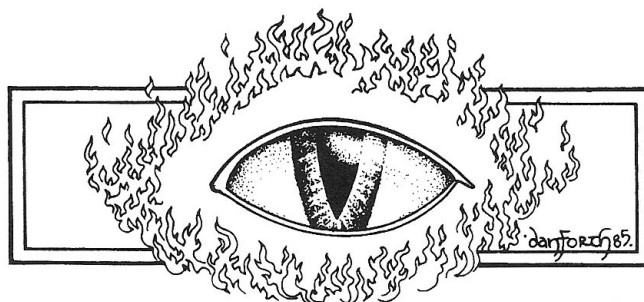
29.4.2 TABLA DE ENCUENTROS EN EL GRAN HARAD

Encuentro	Costa	Isra	Kirmlesra	Chennacatt	Tûr Betark	Sára Bask
Probabilidad (%)	15%	15%	5%	10%	20%	20%
Distancia (km)	5	8	20	10	2	10
Tiempo (horas)	1	2	4	2	2	3
Peligros inanimados						
Trampas	1	1/1-5	1	1/1	1-2	1-5
Desastre natural	2-3	2/6	2-5	2-5/2	3-10	6-15
Ruinas	4-5	3-5/7	6	6-10/3-10	11-12	16
Tumba	6-7	6-8/8	7-8	11-12/11-15	13-15	17
Hombres						
Haradrim del N.	8-9	9-10/9-15	9-10	13-20/16-25	-	-
Lugareños	10-19	11-15/16-30	11-15	21-25/26-40	16-20	18-21
Mercaderes	20-26	16-20/31-40	16	26-27/41-45	21	22
Ladrones / Piratas	27-30	21-22/41-45	17-19	28/46-50	22	23-25
Soldados	-	23/46-60	20	29/51-55	-	26-35
Enanos	-	24-25/61-65	-	30/5	23-25	-
Númenóreanos	31-34	26/66-69	-	31/57	-	36
Viajeros	35	27-30/70-74	21-25	32-35/58-65	26-30	37-40
Danak	-	31/-	-	-	31-45	-
Orcos						
Orcos del desierto (N)	36-37	32-33/-	26-35	36/-	-	-
Orcos (N)	38-40	34-35/-	-	37-45	46-60	41-45
Animales						
Camello	-	36-37/73	-	-/66-70	-	-
Vaca	41	37-38/74	-	46-50/71-7261-63	46	-
Caballos salvajes	42	39/-	-	51-55/73-74	-	-
Cocodrilos	-	40-41/-	-	56/-	-	47-48
Juthjuth	-	-	36-45	-	-	-
Izhta	-	42/-	46-60	-	-	-
Lisica	-	43-45/-	-	-	-	-
Latava	-	46-50/-	61	57-58/-	-	-
Babuinos	43-44	51/-	-	-	-	49-65
Cabras	-	52-53/-	-	59-65/75	64-75	-
Caja	-	-	-	66-70/-	-	-
Hanajaib	-	-	-	71-78/-	-	-
Otras bestias	45-89	54-85/75-89	62-84	75-89/76-89	76-88	66-88
Demonios						
Menor	90-91	86-90/-	85-88	90/90	89-90	89
Mayor	-	91/-	-	91/-	91	90
No-muertos‡(N)	-	92/90	89-90	92/91	92	91-92
Especial †	92-00	93-00/91-00	91-00	93-00/92-00	93-00	93-00



29.4.3 TABLA DE ENCUENTROS EN EL SUZA SUMAR

Encuentro	Bosque: de día	De noche	Santuario honnin	Ciudad honnin	Pred	Lago	Ruinas
Probabilidad (%)	10%	20%	20%	20%	20%	20%	10%
Distancia (km)	6	6	-	-	0,30	-	-
Tiempo (horas)	3	3	0,25	0,25	0,5	1	1
Peligros inanimados							
Trampa	01-03	01-03	01	-	-	01-03	01
Peligro natural	04-09	04-09	02-07	01-06	01-06	04-09	02-07
Lugares							
Guarida	10-14	10-14	-	-	-	-	-
Lago	15-20	15-20	-	-	-	-	-
Refugio	21-25	21-25	-	-	-	-	-
Santuario	26-27	26-27	-	-	-	-	-
Ruinas	28-30	28-30	-	-	-	-	-
Animales							
Mosquitos*	31-33	especial	especial	especial	especial	especial	especial
Gran halcón del bosque	34-35	31	-	-	07	10	08
Halcón	36-37	32	-	-	08-09	11-12	09-10
Iu-Tori (Loro)	38-40	33-34	08-12	07-14	10-18	13-18	11-19
Lagarto	41	35	13-14	15-16	19	19-21	20-28
Petla	42-43	36-38	15	17	20	22-27	29-32
Rata	44	39-41	16-26	18-27	21-25	28-32	33-38
Stetan	45-47	42-45	27-33	28-33	26-28	33-41	39-40
Trusa	48	46-47	34-35	34-35	29-30	42-44	41-44
Unca	49-50	48-50	-	-	-	45-50	45-50
Honnin							
Cazadores (1-5)	51-61	51-68	36-44	36-40	31-46	51-62	51-63
Chamanes (1-10)	62-67	69-76	45-65	41-55	47-61	63-74	64-75
No luchadores (1-20)	68-69	77-78	66-80	56-85	62-76	75-80	76-77
Recolectores (1-5)	70-79	79-85	81-89	86-92	77-91	81-92	78-88
Otras gentes							
Recolectores haradan (1-10)	80-86	86-88	-	-	-	-	-
Criaturas							
Púshel Nín	87	89	90-95	93	92	93	89-91
Dragones de arena	88	90	-	-	-	-	92
No-muertos‡	89-90	91-94	-	94	93	94-95	93-95
Especial†	91-00	95-00	96-00	95-00	94-00	96-00	96-00



USO DE LA TABLA DE ENCUENTROS Y LOS CÓDIGOS

El DJ debe determinar la localización del grupo y la columna adecuada y luego tirar para ver si hay un encuentro. La frecuencia con la que se hace la tirada para ver si hay encuentro es o bien el **Tiempo** indicado en la tabla o el tiempo que le lleve al grupo cubrir la **Distancia** indicada en la tabla, lo que sea menor. Si la tirada de encuentro es menor o igual que la **Probabilidad** de Encuentro indicada se hará una segunda tirada percentil para ver de qué clase de encuentro se trata.

Los encuentros no siempre suponen automáticamente un combate o similar: el grupo puede evitar o apaciguar a los peligros / encuentros de la tabla con el comportamiento adecuado o una buena tirada de maniobra. Esta tabla solo proporciona al DJ una orientación para los encuentros con lugares o criaturas inusual o potencialmente peligrosos.

Nota: En el caso de Isra y Chennacatt, los porcentajes separados por una barra indican las diferencias entre las áreas rurales y las urbanas. Los animales de las cavernas pueden ser cualquier tipo de animal que se encuentre en el exterior: tira en la tabla pertinente.

†: El DJ puede volver a tirar, o aún mejor, diseñar un encuentro con un grupo o individuo único. Suelen estar solos, y ser poderosos, pero no tienen por qué ser malvados. Podrían ser magos, nobles, monstruos, tortugas feroces, drakes etc.

N: Estas criaturas son completa o principalmente nocturnas. Si son principalmente nocturnas (como los orcos o los murciélagos) sólo aparecerán un 50% de las ocasiones a la luz del día, y nunca si son completamente nocturnas. Por supuesto, si los PJs están bajo tierra, estas restricciones no se aplican.

•: Es la oportunidad para que el DJ añada algo de sabor o tensión a la partida. Puede diseñar algo que resulte inofensivo o peligroso, pero suficiente para darles un buen susto a los PJs (¿Era sólo el viento?)

*: Consulta el capítulo de *El Lejano Harad*. Los mosquitos está por todas partes de noche, pero se quedan en sus colmenas por el día. Un encuentro diurno significa que han perturbado una de estas colmenas, bajo una pila de hojas húmedas, en un viejo tocón, etc.

‡: Como en otras regiones, los no-muertos van del nivel 1 al 10. el DJ debería escoger el adecuado.

29.5 TABLA DE REMEDIOS MEDICINALES Y VENENOS

Nombre	Forma / prep.	Precio	Efectos
Acaana	flor/pasta	600mo	Pasta negra que destruye el sistema nervioso y mata instantáneamente.
Cashdir	flor/ingerir	32mo	Antídoto de nivel 4 para venenos musculares.
Culkas	hoja/aplicar	30mo	Cura 0'30 metros cúbicos de cualquier clase de quemadura.
Gariig	cactus/ingerir	45mo	Cura 30 PV.
Juthjuth	escorpión/beber	33mo	Causa locura gradual.
Megillos	hoja/ingerir	11mp	Incrementa la percepción visual (x2) durante 10 minutos.
Mireenna	baya/ingerir	8mo	Cura 10 PV instantáneamente.
Mook	baya/ingerir	24mo	Antídoto nivel 3 para venenos respiratorios.
Mur	resina/aplicar	102mo	Mantiene la vida durante 30 días.
Klagul	yema/infusión	23mo	Infravisión durante 6 horas.
Kaktu	flor/beber	27mo	Pérdida de Agilidad (1-100) en 1-4 extremidades.
Kasia	nuez/ingerir	3mb	Produce una ligera euforia si se abusa.
Eddij	zumo de bayas/beber	900mo	Devuelve la vida si han transcurrido menos de 30 días desde la muerte, aplicar.
Rud-Tekma	fruta/ingerir	23mo	+20 a los hechizos, -20 a combate cuerpo a cuerpo y las maniobras durante una hora.
Kastaba	sapo/pasta	27mo	Si se fracasa por 21 o más, mata; 11-20, coma; 1-10, ceguera.





Bozisha-Dar

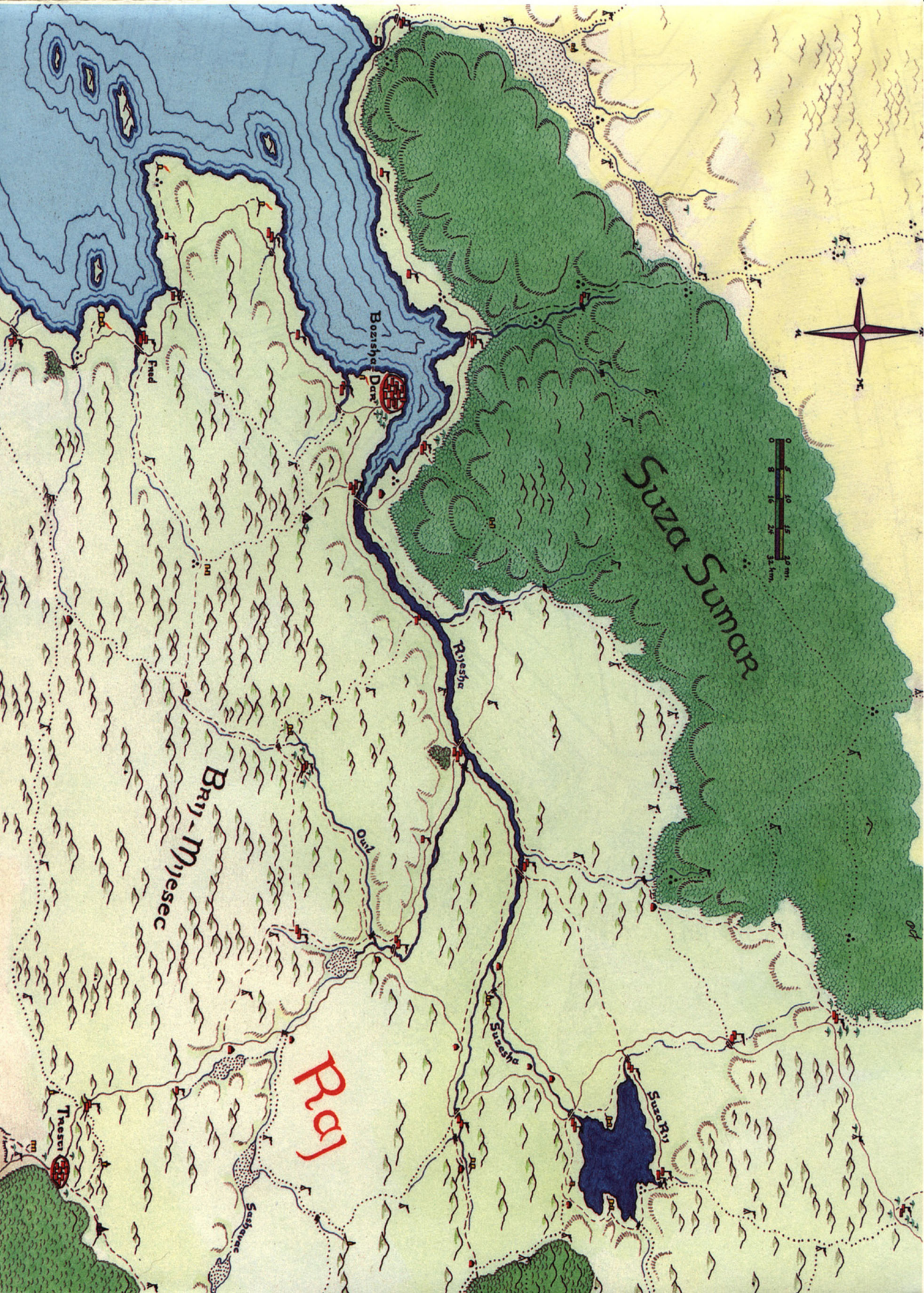
Almacenes	Tiendas
Salón gremial	Adm./Templo
Residencia	Artesano
Herrero/Establo	Posada/Taberna
Gremio/Salón gremial	Entretenimiento
Pozo	

Leyenda



- 1 Casa de la Brisa del Río
- 2 Mansión de la Luna
- 3 Palacio del Agua
- 4 Casa de la Guerra
- 5 Casa del Nómada
- 6 Palacio del Bosque
- 7 Alma del Desierto
- 8 Gran Teatro
- 9 Puerta Principal

- 10 Salón del Concilio de Regentes
- 11 Salón de los Visi
- 12 Tesorería
- 13 Puerta de la Bahía
- 14 Puerta del Puerto
- 15 Puerta de la Tormenta











TÚL PÓAC

Espejo de Fuego

Al camino
de los Camello

Salto Silbante

Escala
1 CM = 25 MTS

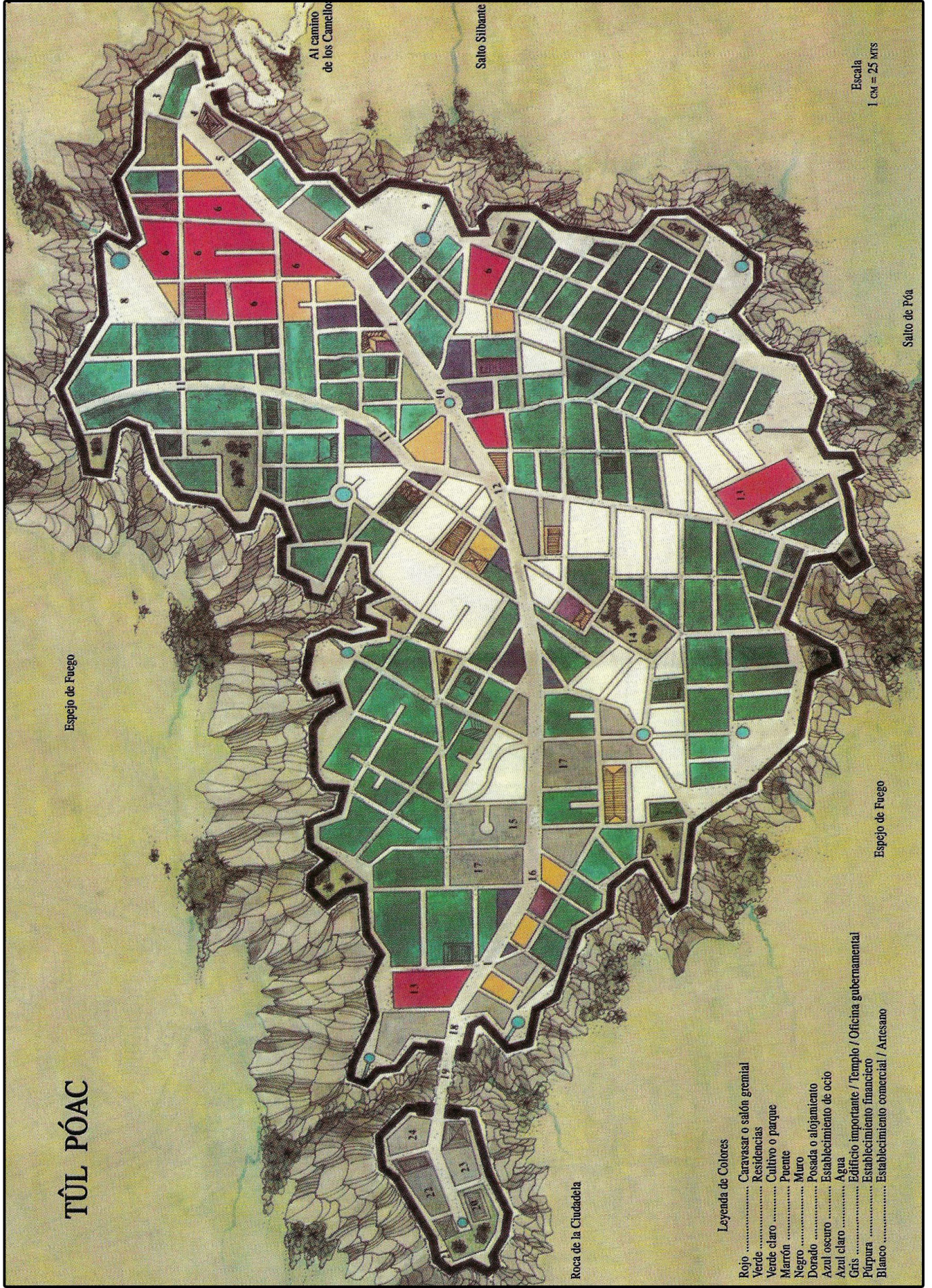
Salto de Póa

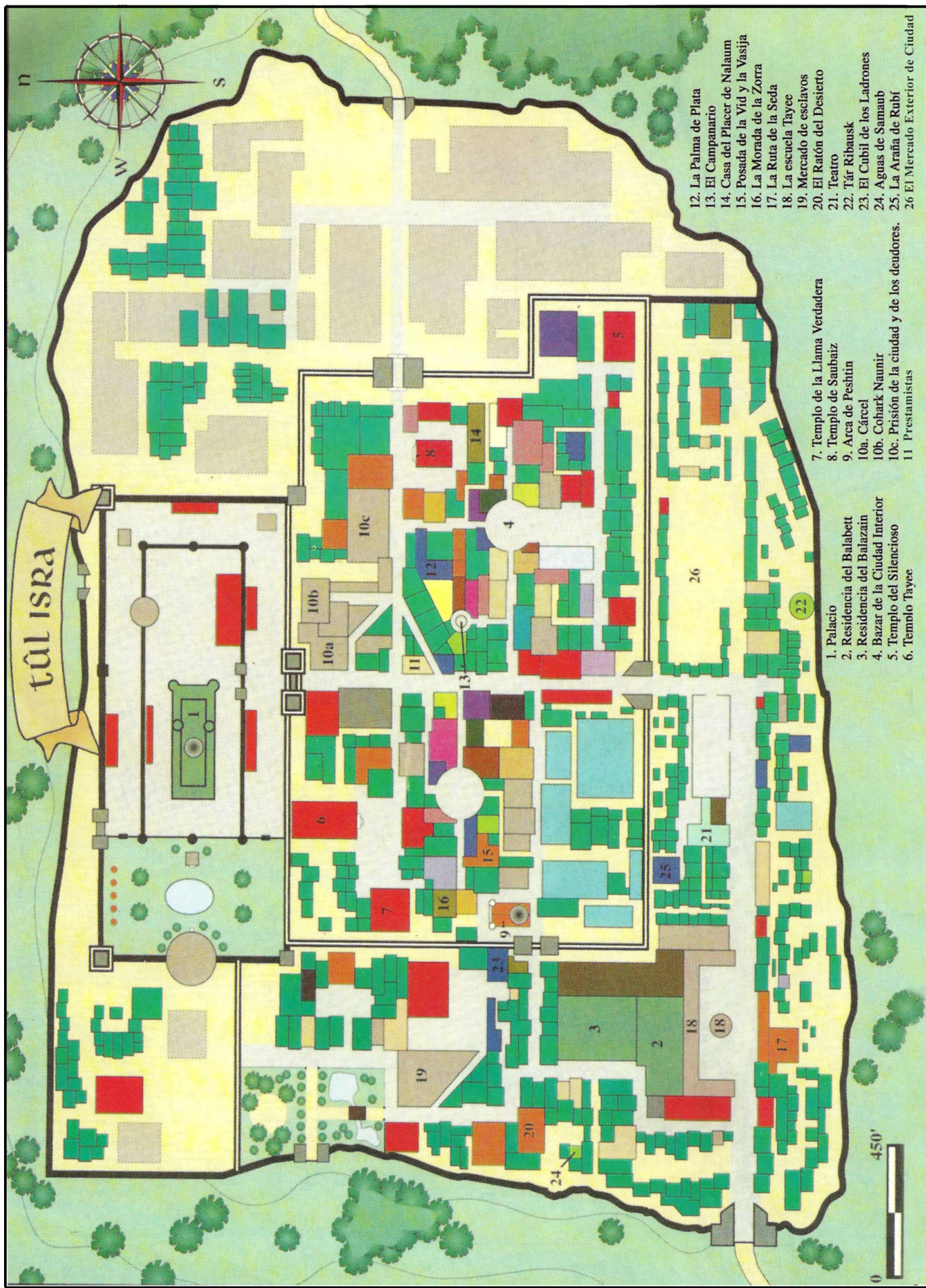
Roca de la Ciudadela

Espejo de Fuego

Leyenda de Colores

- Rojo Caravasar o salón gremial
- Verde Residencias
- Verde claro Cultivo o parque
- Marrón Puente
- Negro Muro
- Dorado Posada o alojamiento
- Azul oscuro Establecimiento de ocio
- Azul claro Agua
- Gris Edificio importante / Templo / Oficina gubernamental
- Púrpura Establecimiento financiero
- Blanco Establecimiento comercial / Artesano





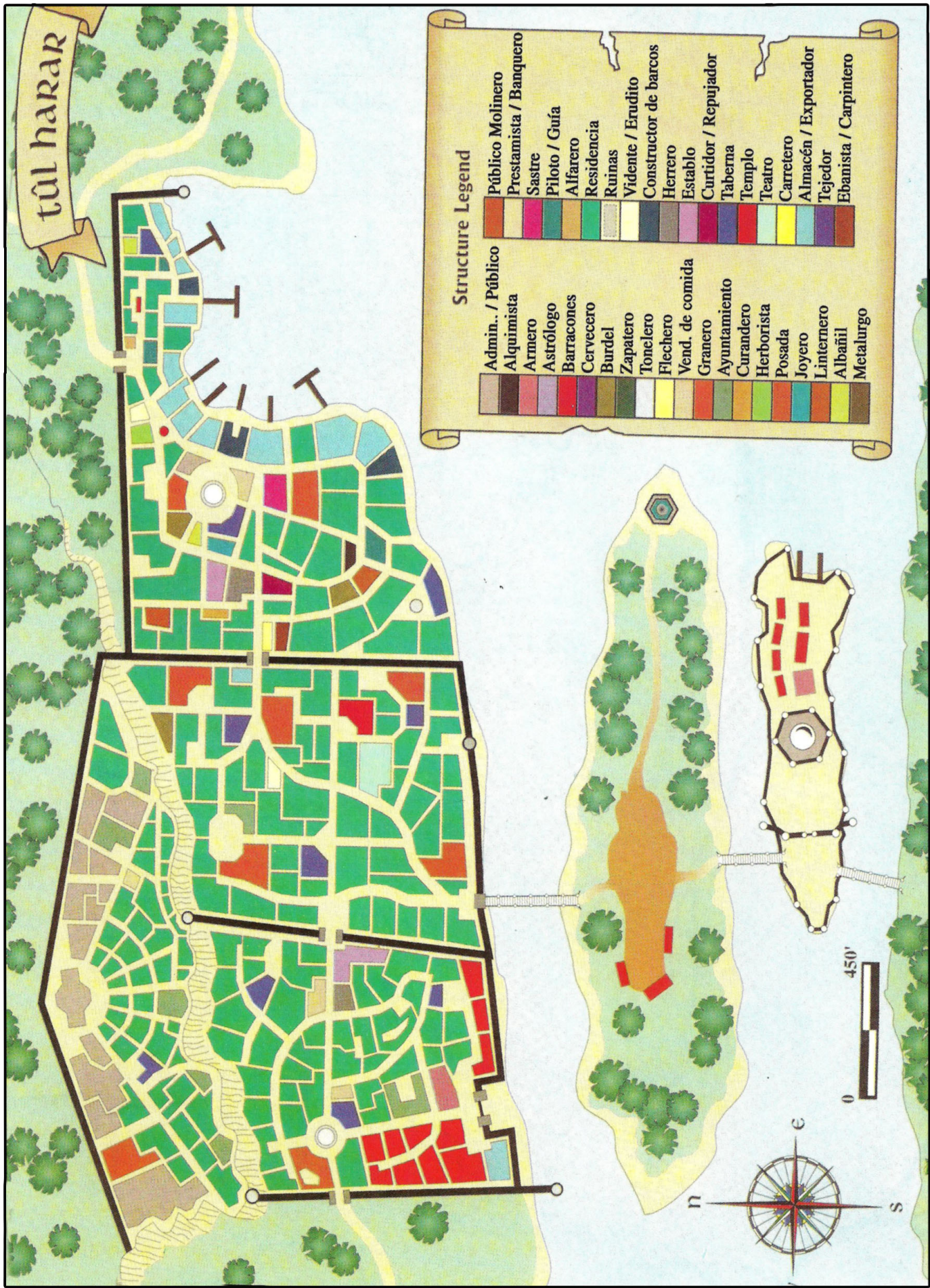
tûl isra

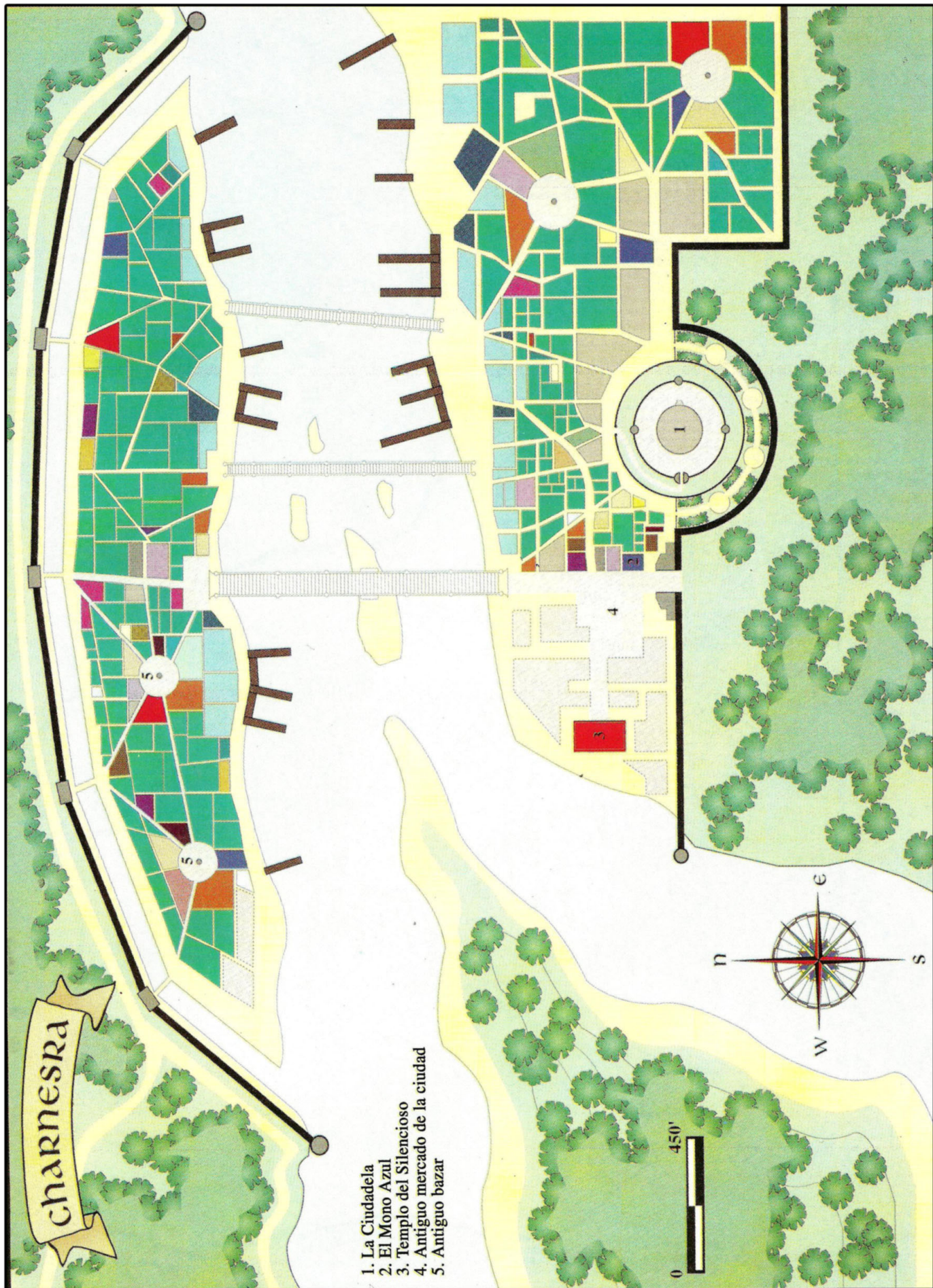


- 12. La Palma de Plata
- 13. El Campanario
- 14. Casa del Placer de Nalaum
- 15. Posada de la Vid y la Vasija
- 16. La Morada de la Zorra
- 17. La Ruta de la Seda
- 18. La escuela Tayee
- 19. Mercado de esclavos
- 20. El Ratón del Destierro
- 21. Teatro
- 22. Târ Ribausk
- 23. El Cubil de los Ladrones
- 24. Aguas de Sanaub
- 25. La Araña de Rubí
- 26. El Mercado Exterior de Ciudad

- 7. Templo de la Llama Verdadera
- 8. Templo de Saubaiz
- 9. Arca de Peshitin
- 10a. Cárcel
- 10b. Cohark Naumir
- 10c. Prisión de la ciudad y de los deudores.
- 11. Prestamistas

- 1. Palacio
- 2. Residencia del Balabett
- 3. Residencia del Balazain
- 4. Bazar de la Ciudad Interior
- 5. Templo del Silencioso
- 6. Templo Tayee





La tierra de harad



Edición 2ª por Vecino398 & FueraJuego Mayo 2011
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores módulos 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 módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net
y
cavernaderol.blogspot.com

