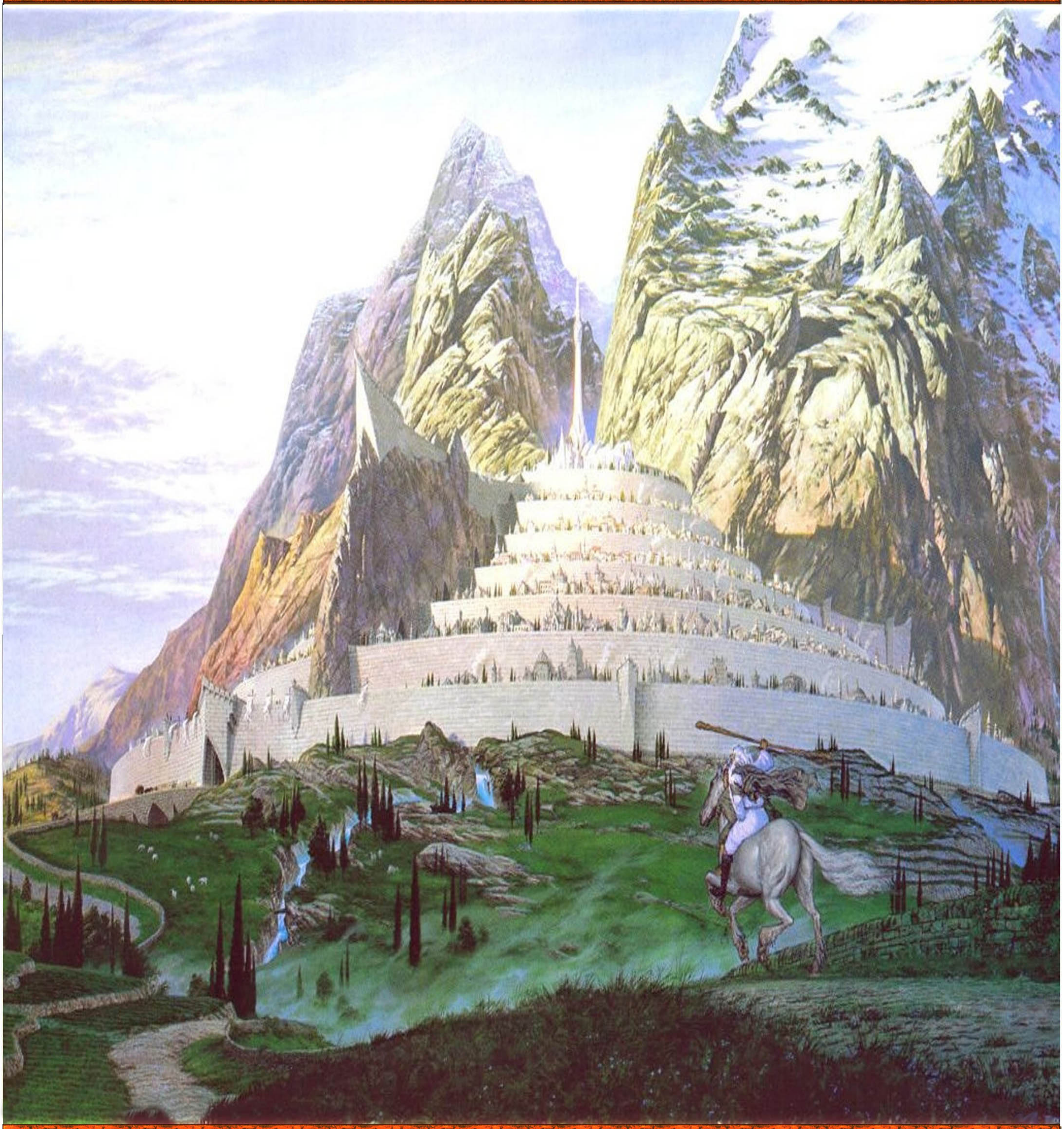
Lucha entre Parientes



I.C.E.

LA COMPAÑÍA

Lucha entre Parientes

CONTENIDO

NOTA DEL AUTOR 5

1. INTRODUCCIÓN 7

2. LA LUCHA ENTRE PARIENTES Y EL REINADO DEL USURPADOR 7
- 2.1 La Guerra Civil de Gondor 9
- 2.2 El Reinado del Usurpador 16
- 2.3 El Rey Pasado y Futuro 30
- 2.4 El Enemigo 32

3. PELARGIR 40
- 3.1 Panorámica Regional 40
- 3.2 Planos de la ciudad 42
- 3.3 Autoridades de la ciudad 42
- 3.4 Los habitantes 45
- 3.5 Grupos clandestinos 49
- 3.6 Aventura: Vela Ardiendo, Llama Brillante 52
- 3.7 Aventura: Los Mapas Quemados 56
- 3.8 Aventura: Guardias, Cuervos y Escoria Horrenda 59

4. UMBAR 62
- 4.1 Panorámica Regional 63
- 4.2 Planos de la ciudad 65
- 4.3 Autoridades de la ciudad 68
- 4.4 Los habitantes 69
- 4.5 Grupos clandestinos 71
- 4.6 Aventura: Entre Tierra y Mar 72
- 4.7 Aventura: Una Palabra Perdida 77
- 4.8 Aventura: La Sombra de la Oscuridad 80

5. DOR-EN-ERNIL 86
- 5.1 Panorámica Regional 87
- 5.2 Lond Ernil 90
- 5.3 Los sirvientes del príncipe 97
- 5.4 Los habitantes 98
- 5.5 Grupos clandestinos 100
- 5.6 Aventura: Una Muerte en la Familia 101
- 5.7 Aventura: La Revuelta de los Caballeros .. 109
- 5.8 Aventura: La Caza de Iriel 117

6. OSGILIATH 119
- 6.1 Panorámica Regional 120
- 6.2 Planos de la ciudad 120
- 6.3 Autoridades de la ciudad 122
- 6.4 Los habitantes 124
- 6.5 Grupos clandestinos 126
- 6.6 Aventura: Curanderos y Negociantes 126
- 6.7 Aventura: Los Cazados 133
- 6.8 Aventura: El Recuerdo del Mal 138

7. MINAS ANOR 142
- 7.1 Panorámica Regional 142
- 7.2 Planos de la ciudad 144
- 7.3 Autoridades de la ciudad 147
- 7.4 Los habitantes 151
- 7.5 Grupos clandestinos 155
- 7.6 Aventura: ¿Leales a Quién? 156
- 7.7 Aventura: El Concilio de Gondor 161
- 7.8 Aventura: Los Ladrones de Tumbas 167

8. MINAS ITHIL 170
- 8.1 Panorámica Regional 171
- 8.2 Planos de la ciudad 173
- 8.3 Autoridades de la ciudad 174
- 8.4 Los habitantes 174
- 8.5 Grupos clandestinos 176
- 8.6 Aventura: Espías en la Torre de la Luna 177
- 8.7 Aventura: Los Cachorros del Lobo 182
- 8.8 Aventura: El Marido Desolado 186

9. AVENTURAS ADICIONALES 189
- 9.1 Aventura: La Odisea de Bergil 189
- 9.2 Aventura: Ratonera 196
- 9.3 Aventura: Los Jinetes Pálidos 203

10. CONSEJOS AL DIRECTOR DE JUEGO 207
- 10.1 Cómo desarrollar una campaña basada en ciudades 207
- 10.2 Cómo servir a la Corona 210
- 10.3 Cómo transmitir miedo 212
- 10.4 Criptología 212
- 10.5 Cómo desarrollar batallas en masa en tierra 213
- 10.6 Batallas navales 217
- 10.7 Lecturas seleccionadas 218

11. TABLAS 221
- 11.1 Tabla de PNJs para SA/RM 221
- 11.2 Tabla Militar para SA/RM 224
- 11.3 Buques de guerra 226
- 11.4 Tabla de PNJs para SA Básico 228
- 11.5 Tablas Militares 232

NOTA DEL AUTOR

Este es un módulo de la Tierra Media muy poco usual, tanto en origen como en contenido. La idea de escribir un módulo de campaña basado en la Lucha entre Parientes se remonta al otoño de 1990, cuando participé en una emocionante aventura de la campaña de Chris Seeman, ambientada en un periodo posterior a la Lucha entre Parientes, y en la cual Gondor se enfrentaba a una difícil reconstrucción tras la guerra civil. Rápidamente me di cuenta del gran potencial de aquella época; y en la primavera de 1992, envié una breve descripción de un módulo de ese tipo a Jessica Ney, a quien le gustó la idea. Durante el verano de ese año, reuní a un grupo de amigos escritores suecos y norteamericanos, e inicié el proyecto.

Los módulos anteriores ambientados en la Tierra Media se centraban en las descripciones regionales, limitándose a la topografía, la fauna, la flora y los habitantes de cada zona. Normalmente estaban ambientados en el año 1640, pero en la práctica la mayoría de información podía aplicarse a cualquier periodo de la Tercera Edad. Como contraste, la Lucha entre Parientes presupone un escenario temporal muy específico. Durante el reinado del Usurpador, las seis ciudades más importantes de Gondor –Pelargir, Umbar, Lond Ernil, Osgiliath, Minas Anor y Minas Ithil– son el centro de actividades políticas y militares; en consecuencia, la mayoría del módulo describe el papel que juegan dichas ciudades bajo el represivo gobierno de Castamir el Usurpador (1437-1447). Por lo tanto, también se describen las estructuras políticas y administrativas, las organizaciones militares y el sistema legal (elementos básicos para cualquier campaña ambientada en Gondor durante la Tercera Edad).

Incluida en este módulo hay una sección sobre cómo resistir a un tirano, con algunos consejos sobre cómo los personajes jugadores podrían participar en diversas actividades subversivas en contra de Castamir. Muchos de los escenarios incluidos se basan en la experiencia europea de los grupos de la resistencia holandesa, danesa y francesa durante la ocupación germana entre los años 1940-1945 (cuyos principios básicos se pueden trasladar de forma más o menos íntegra al contexto de la Tercera Edad, a pesar de los diferentes niveles de tecnología). El principal oponente de la resistencia, el Côr Aran, está basado en die Hofpolizei (la organización de policía secreta utilizada por los emperadores de los Habsburgo durante el Renacimiento).

Varias aventuras centradas en ciudades sumergen a los personajes en las complejas intrigas y conflictos de la Lucha entre Parientes, un conflicto que no se libra únicamente entre Eldacar y Castamir, sino también entre los criminales más comunes, los espías sureños y los servidores del Enemigo que intentan cumplir los planes de sus señores. Existen muchas conspiraciones extrañas y redes de engaño, y los personajes deben tener mucho cuidado, pues de lo contrario podrían quedar enganchados en ellas, y perecer en los tumultuosos acontecimientos que tuvieron lugar durante el reinado del Usurpador.

Anders Blixt
Estocolmo, Mayo de 1994

"¡Pueblo de Osgiliath!" dijo Orodreth de Morthond, dirigiéndose a la multitud reunida ante la Bóveda de las Estrellas. "Vuestra defensa de esta ciudad ha sido valiente; y sin embargo, al rendiros pacíficamente, no habéis mostrado defecto alguno en vuestro honor, sino más bien una gran sabiduría en tiempos difíciles. Eldacar, que antaño fue rey, ha huido, y ha abandonando su reclamación. Los capitanes eligirán a un legítimo sucesor para gobernaros en su lugar. ¡No somos vuestros enemigos! Ved a Ornendil, a quienes vosotros amabais, y a quien yo he derrotado en combate; recibirá mi misericordia y vivirá sin vergüenza. Juradnos lealtad, y vosotros podréis vivir igual."

La multitud le escuchaba con agrado, pensando que podrían salvar sus vidas si se sometían a los victoriosos rebeldes. Orodreth también sintió cierto alivio ante su respuesta, pues deseaba impedir a los rebeldes que se cobraran venganza sobre los ciudadanos de Osgiliath, que había apoyado al ahora exiliado rey durante el asedio en los meses anteriores. Él personalmente había capitaneado el ataque final contra el Gran Puente, y había capturado tanto a Ornendil como a su propia prima Mórdulin, la prometida de Ornendil.

Al principio había pensado en dejarles escapar, pues habían sido grandes amigos antes del estallido de la guerra hacía años; pero los compañeros de mayor confianza de Orodreth, procedentes de Linhir, le obligaron a llevarlos ante los capitanes para que fuesen juzgados. Castamir, le aseguraron, pensaba perdonarle la vida al hijo del rey para ganarse la confianza del pueblo. Sólo así, decían, podría Orodreth esperar salvar Osgiliath de la vengativa cólera de los capitanes de Pelargir.

Pero todo era mentira.

Mientras los miembros de la multitud debatían entre ellos respecto a cuál sería su respuesta, una voz se elevó entre los capitanes. Era Calimon de Lebennin, el primo de Castamir, que tenía una vieja rencilla contra Orodreth. Había sobornado a los compañeros de Orodreth para persuadir a su líder para que llevara a Ornendil ante ellos, y ahora su rival de Morthond había caído en la trampa de Castamir.

"Orodreth", dijo, "los capitanes aplaudimos tus infatigables esfuerzos por evitar un derramamiento de sangre innecesario en esta desgraciada lucha entre parientes; pero nos parece que al intentar salvar la vida de Ornendil has sobrepasado ciertos límites. Pues aunque Eldacar ha huido, como has dicho, en realidad no ha abandonado su reclamación del trono. Tú, Orodreth, has perdonado la vida de su hijo y heredero, cuya sangre es una amenaza para nuestra legítima causa; y hay quienes nos han comunicado que pretendías liberar a Ornendil en lugar de matarle al instante, como deberías haber hecho.

"¿Qué pruebas tenemos de que no tienes planes ocultos contra nosotros? ¿Quién nos asegura que tu traición no es una trama de Belfalas contra nuestra confederación? De hecho, ¿qué prueba tenemos respecto a tu lealtad, que pudiera disuadirnos de llamarte traidor?" Ante tales palabras, Orodreth permaneció silencioso, sabiendo que había sido traicionado. Sus traicioneros compañeros sonrieron ante el éxito del plan de Castamir. Mórdulin agarró a Ornendil, temiendo por la vida de su amado. El destino de Osgiliath colgaba de un hilo.

Pero Calimon rió, burlándose de su rival derrotado. "¡Ven ahora, Capitán de Morthond! ¿Qué mejor forma de eliminar cualquier sospecha que sesgar con tu espada lo que tú mismo has iniciado? ¡Mata a Ornendil, o declárate nuestro enemigo!"

Orodreth sintió que su corazón se partía como si lo hubiera atravesado una espada; y desenvainó su Hoja, consciente del mal que estaba a punto de cometer por la salvación de Belfalas. Pues sabía que, en el caso de que no actuara rápidamente, Castamir utilizaría su desobediencia como una excusa para invadir el feudo de su tío en Dor-en-Ernil, que había permanecido neutral durante la guerra contra Eldacar. Mórdulin fue arrancada a gritos del lado de Ornendil por los hombres de Castamir, maldiciendo con muerte y oscuridad a su primo por la destrucción que había sembrado; pero Ornendil se mantuvo firme frente a su muerte.

"¿No te avisé de que los rebeldes significarían tu perdición?" dijo a Orodreth, cuya hoja temblaba. "Ahora ambos estamos atrapados por los planes del Usurpador." Pero Orodreth, cegado por la desesperación, levantó la espada y gritó "¡Perdóname, Ornendil, y maldice mi destino!" Y así es como, delante de todo su pueblo, mató al heredero del rey. Después, dejó caer su hoja y, arrodillándose, levantó sus ojos hacia el cielo y susurró: "Neithan ni gerino".

Tras contemplar el asesinato de Ornendil, el pueblo de Osgiliath no fue capaz de contener su cólera y comenzó a atacar a los rebeldes en un frenesí enloquecido, sólo para ser masacrados a docenas en las escaleras de la Bóveda de las Estrellas. Castamir dio órdenes al momento de quemar la ciudad y no mostrar ninguna piedad con quienes se habían resistido. El reinado del Usurpador había comenzado, y el recuerdo de sus maldades no sería olvidado con rapidez...



1. INTRODUCCIÓN

Gondor fue el rico y floreciente legado de la isla perdida de Númenor, y nunca tuvo ningún rival externo. Pero era un reino, y como tal dependía del linaje de Anárion, su primer rey absoluto, para mantener su estabilidad. Cuando el linaje se vio enturbiado por un heredero de ascendencia nórdica, el orgullo de los dúnedain volvió a arrebatarles tesoros irreemplazables. Desde las cataratas del Rauros hasta los Puertos de Umbar, la intriga y los derramamientos de sangre se convirtieron en la norma. Un usurpador reclamó el trono, y Gondor comenzó a centrarse en sí misma. A continuación siguió una sangrienta lucha entre parientes, una guerra civil que no tuvo ganadores, sólo vencedores. Pero un tirano no podría gobernar por mucho tiempo a un pueblo que había sido y deseaba volver a ser libre.

Juegos de Aventuras

La Lucha entre Parientes forma parte de la serie de módulos de aventuras para la Tierra Media de ICE. Esta colección describe periodos temporales concretos, así como pueblos, reinos y fortalezas de la Tierra Media de Tolkien. Cada uno de estos volúmenes describe los acontecimientos, lugares y personajes más importantes de algunas de las regiones más relevantes de Endor. Este manual describe los años durante los cuales se desarrolló la guerra civil en Gondor, centrándose en particular en las ciudades más grandes de la Tierra de Piedra, y en los espías, informadores y tradicionalistas que luchan entre sí en un entorno urbano. Además de cubrir todo este periodo temporal, ***La Lucha entre Parientes*** también contiene numerosas aventuras y datos estadísticos, de forma que puedas dar vida a este emocionante entorno dentro de tu juego de fantasía concreto.

Como ya sabrás, los juegos de aventuras incluyen los juegos de rol de fantasía y algunos otros juegos narrativos menores. Tales juegos son semejantes a obras de teatro o novelas interactivas. El árbitro, o director de juego, cumple la función de una especie de actor/director, mientras que los jugadores representan a los personajes principales. Todos combinan su talento imaginativo para concebir una historia espontánea a la que nunca le falta acción, intriga y aventura. Con el paso de los años, los directores de juego han elegido Endor, la Tierra Media, como escenario para sus juegos de aventuras. Ningún mundo de fantasía supera a la creación de Tolkien en cuestión de profundidad, ambientación y consistencia, ni tampoco como escenario ideal para desarrollar aventuras.

La Lucha entre Parientes es una útil herramienta para directores de juego y jugadores que quieran saber más cosas sobre la historia de los dúnedain en los Reinos en Exilio. Es una obra de referencia ideal para cualquiera que acostumbre a jugar a juegos de rol de fantasía, en particular la serie de la Tierra Media de ICE. Quienes deseen conocer los años del reinado de Castamir el Usurpador en el contexto de un juego de aventuras encontrará este manual inapreciable.

Cómo utilizar este módulo

La Lucha entre Parientes comienza con un exhaustivo resumen de la guerra civil de Gondor. Esa sección (la 2) cubre los orígenes del conflicto e incluye una amplia cronología. A continuación nos adentraremos en el teatro en el que se desarrolló la guerra: las ciudades de la Tierra de Piedra (ver las secciones 3 hasta la 8). Cada una de estas secciones presenta una panorámica general de las metrópolis, las fuerzas políticas y militares que hay activas allí, y diversas aventuras que podrían tener lugar en la zona; la sección 9 contiene tres aventuras adicionales que trasladan a los jugadores hasta las fronteras de Gondor, pero que están directamente relacionadas con acontecimientos de la Lucha entre Parientes. La sección 10 describe las técnicas que necesitará el director de juego para desenvolverse con fluidez en el entorno de una guerra civil. El módulo finaliza con una serie de tablas de estadísticas para ***El Señor de los Anillos, Juego de Rol de la Tierra Media, Rolemaster*** y ***El Señor de los Anillos Básico***.

Las Fuentes

Esta es una obra secundaria autorizada. Está basada específicamente en ***El Hobbit*** y ***El Señor de los Anillos***, y ha sido desarrollada de forma que no entre en conflicto con ninguna otra de las demás publicaciones primarias. Naturalmente, se debe tener siempre en cuenta que las fuentes de información definitivas son las obras del profesor J.R.R. Tolkien. Las publicaciones póstumas editadas por su hijo Christopher proporcionan una luz adicional al mundo de la Tierra Media.

La Lucha entre Parientes está basada en una exhaustiva investigación. Intentamos mantener el elevado listón asociado al legado de J.R.R. Tolkien. Mezclando material de las publicaciones primarias y secundarias con datos racionales lingüísticos, culturales y geológicos, nos hemos asegurado de que cualquier material interpretado se ciña a los patrones y esquemas ideados por el profesor Tolkien. Sin embargo, se debe tener en cuenta que esta no es, ni mucho menos, la "panorámica oficial".

Como hemos trasladado material hasta ***La Lucha entre Parientes*** procedente de fuentes autorizadas, hemos incluido las citas a las secciones concretas de ***El Hobbit***, ***El Señor de los Anillos*** y otras obras mayores de J.R.R. Tolkien. En los casos en que hemos extrapolado información, hemos omitido las citas o hacemos referencia a las publicaciones aparecidas en la serie de juegos para la Tierra Media de ICE.

2. LA LUCHA ENTRE PARIENTES Y EL REINADO DEL USURPADOR

Entre los años 1432 y 1437 de la Tercera Edad, la guerra civil consumió el reino dúnadan de Gondor. El heredero de la corona alada de Anárion fue suplantado por unos rebeldes rivales, y durante diez años Gondor sufrió el gobierno de un usurpador. Cuando el rey exiliado vio que había llegado su hora, regresó para reclamar su herencia y derrotó a su oponente en una gran batalla.


Angrenost
Ostiras
Isen
Adorn
ROHAN
Anduin
Emyn Muil
Dagorlad
Nindalf
Onodlo
ERED NIMRAIS
Erech
ANÓRIEN
LAMEDON
ITHILIEN
Osgiliath
Minas Tirith
Lossarnach
Emyn Arnen
GONDOR
Pinnath Gelin
Morthond
Ciril
Sirith
Ringlo
Erui
ANFALAS
Edhellond
DOR-EN-ERNIL
Gilrain
Serni
LEBENNIN
Dol Amroth
Linhir
Pelargir
BELFALAS
Ethir Anduin
Poros
Nen Belfalas
Metrast
HARONDOR

2.1 LA GUERRA CIVIL DE GONDOR

La historia del reino sur es nada más y nada menos que la historia del declive y la desaparición final del linaje de Anárion. La casa real de Gondor persistió durante dos mil quinientos años de la Tercera Edad, transcurridos los cuales el reino quedó en manos del gobierno de una dinastía de senescales. La guerra civil conocida como la Lucha entre Parientes marcó el inicio de este declive, y fue el primer mal presagio que acabaría con la desaparición definitiva de los descendientes de Anárion.

El reino de Gondor nació como un reino en el exilio. Los dúnedain que se llamaban a sí mismos los Fieles huyeron hasta las costas de la Tierra Media para escapar de la perdición de Númenor y del mal en el que se había visto sumida su tierra natal. Aquellos exiliados buscaron refugio de sus enemigos y protección ante la destrucción traída al mundo por la mano de Eru. Sus vidas fueron salvadas, pero la abundancia con la que habían sido bendecidos sus padres se perdió para siempre. Sin embargo, con el tiempo, el poder del reino de Gondor comenzó a aumentar, hasta que los dúnedain hubieron recuperado algo del poder y el esplendor de la antigua Oesternese; y, contemplando la grandeza de sus logros, se dieron cuenta de que la época de su exilio había llegado a su fin.

Sin embargo, los acontecimientos demostraron lo contrario; pues, en medio de su regocijo, los herederos de Anárion se olvidaron de mantener el poder que habían heredado, y los enemigos del Oeste comenzaron a actuar. Sin embargo, el declive de Gondor no resultó aparente hasta que el peligro ya se encontraba sobre los dúnedain. Por entonces, la casa de los reyes ya estaba dividida y en conflicto consigo misma, discutiendo respecto a cuál era la mejor manera de preservar el poder de Gondor. El principal asunto de debate era el vínculo entre Gondor y los nórdicos.

Algunos pensaban que el destino de Gondor dependía de la alianza y la amistad con los hombres libres del norte. Para quienes pensaban lo mismo, ni siquiera la unión entre el linaje de Anárion y los príncipes de Rhovanion era un precio demasiado alto a pagar por su paz y su seguridad. Sin embargo, muchos consideraban que la casa de los reyes se vería comprometida mediante tal unión, y la gracia de su longevidad estaría amenazada, pues la salvación del reino dependía de la integridad del linaje dúnadan (según ellos afirmaban). Pero el recuerdo de la Lucha entre Parientes no hace sino atestiguar el inevitable declive de un mundo oscuro al que, mediante la fuerza de las armas y los derramamientos de sangre, los Nacidos Después pueden tardar más o menos en caer, pero nunca evitar.

2.1.1 LOS ORÍGENES DEL CONFLICTO

La Lucha entre Parientes nació tras el matrimonio entre Valacar –el vigésimo rey de Gondor– y Vidumavi, la hija del más poderoso de los príncipes nórdicos. Eldacar fue el fruto de aquella unión. Muchos de los gondorianos que descendían en parte de la casa de los reyes rechazaron la reclamación por parte de Eldacar del trono de su padre, principalmente por motivo de su ascendencia mixta. Cuando su padre murió, la guerra explotó en el reino del sur; pero las raíces del conflicto, y los factores que lo hicieron explotar, son mucho más profundos de lo que podría parecer a primera vista.

Dos factores decidieron el resultado de la Lucha entre Parientes: el mando de las flotas y el apoyo de los habitantes de las costas y de los grandes puertos de Pelargir y Umbar. Castamir el Usurpador gozaba del control de ambos. Para poder apreciar la importancia de este hecho, primero se debe comprender la historia de la supremacía naval de la Bahía de Belfalas dentro del reino de Gondor.

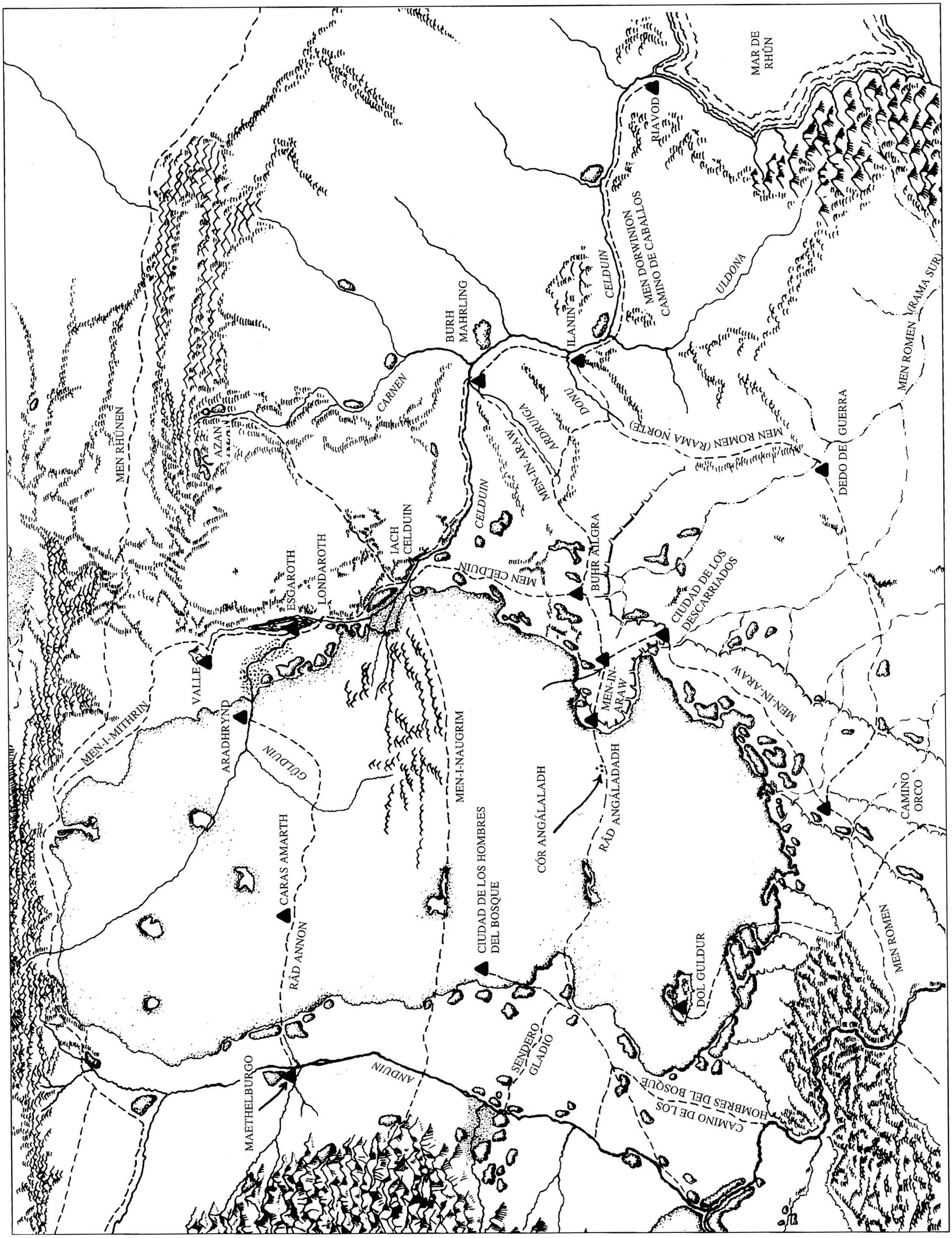
LOS REYES DE LOS BARCOS Y LA EXPANSIÓN DE GONDOR

En la época de la fundación de Gondor en el año 3320 S.E., los Fieles que moraban en las tierras desde las que se puede contemplar la Bahía de Belfalas se organizaron en una alianza defensiva de comunidades supervisada por Pelargir. La Liga de Pelargir conservó su independencia bajo el gobierno de los hijos de Elendil, enviando ayuda en tiempos de guerra y dejando las disputas inter-comunitarias al arbitrio de los reyes. Sin embargo, allá por el octavo siglo de la Tercera Edad, los recursos militares de la Liga demostraron ser inadecuados para mantener la armonía entre los civiles que había dentro y entre sus comunidades, y el Concilio de Pelargir llamó a los reyes para restaurar el orden mediante una intervención militar directa.

Las considerables pérdidas sufridas por los dúnedain durante la Guerra de la Última Alianza provocaron un ascenso en la cantidad de matrimonios con la población nativa daen durante los siguientes setecientos años. Como la pureza de sangre era el principal criterio a la hora de establecer la ciudadanía de un individuo, esta extendida disolución de las líneas de sangre precipitó una crisis política dentro de las federaciones de la liga. La extensión del título de ciudadanía y de todos los privilegios que suponía a un grupo de habitantes cada vez más amplio amenazaba la exclusividad de la élite de los dúnedain. Al mismo tiempo, los intentos realizados para limitar y restringir el estatus de ciudadano del reino no hicieron sino amenazar a la mayoría de sangre mixta con una posición servil y una pérdida de sus poderes políticos.

Fracturada internamente por estas divisiones, e incapaz de evitar la amenaza de una revuelta, estimulada por las facciones tanto elitistas como más populares, la liga y sus líderes acabaron dándose cuenta de que sólo el rey de Gondor sería capaz de reunir una hueste lo suficientemente grande como para imponer un orden duradero entre sus comunidades. Tales circunstancias provocaron la consolidación del dominio real al oeste y al sur de las Bocas del Anduin, y que comenzó durante el reinado de Siriondil, el undécimo rey (748-830 T.E.). Siriondil delegó en su hijo Tarannon el poder para reunir a las milicias reales y a los aliados de Gondor para la defensa de los ciudadanos dúnedain antiguamente aliados a Pelargir, nombrándole "Capitán de las Huestes".

A partir del sobrino y sucesor de Tarannon, Eärnil, el título de Capitán de las Huestes fue otorgado por el rey a su primogénito, y el puerto de Pelargir se convirtió en la residencia tradicional del heredero de Anárion hasta que llegara el momento de ascender al trono de su padre. Tanto el hijo de Eärnil, Ciryandil, como su nieto, Ciryaher, continuaron con la construcción de barcos en Pelargir y la guerra en Harad, hasta que todas las tierras entre Umbar y el Ethir fueron sometidas al control de Gondor en el año 1050. Atanatar II y Narmacil, su hijo, se mantuvieron en el cargo tal y como habían hecho sus padres. Harondor, la costa de Harad y Umbar fueron gobernadas por capitanes directamente nombrados y controlados por el Capitán de las Huestes



Rhovanion

en Pelargir. Este armamento en el poder naval, iniciado por Eärnil en el año 831, se mantuvo durante los siguientes cuatrocientos nueve años de la Tercera Edad.

Narmacil asumió la corona en el año 1226 y estableció un cambio en la tradición que tendría profundas consecuencias para el reino de Gondor. No tenía hijos, de forma que dejó Pelargir en las manos de uno de sus lugartenientes hasta que se escogiera a un heredero. En el año 1240, Nar-

macil ungió a su hermano Calmacil; pero Calmacil no era de costumbres militares, y no estaba dotado para comandar las flotas navales. El hijo mayor de Calmacil, Minalcar, suponía una mejor elección, y probablemente habría sido nombrado heredero de Narmacil si no hubiera sido por las amenazas que comenzaron a llegar a Gondor procedentes del norte.

En el mismo año en que Calmacil recibió la bendición de su hermano, hombres salvajes procedentes del este se desplazaron hacia el oeste desde las llanuras situadas más allá del Mar Interior. Comenzaron a atacar las fronteras septentrionales de Gondor y, como respuesta, Narmacil creó el cargo de Regente del Reino, y depositó la responsabilidad de ese título sobre las espaldas de Minalcar. Como las huestes de Gondor estaban divididas en dos frentes, se anuló el cargo de Capitán de las Huestes. El rey creó una nueva posición, "Capitán de los Barcos", concediendo el título al señor de las flotas gondorianas. El Regente asumió el control exclusivo de las fuerzas terrestres, así como la autoridad para actuar en el nombre del rey en cuestión de asuntos gubernamentales.

Tradicionalmente, el primogénito del rey había gobernado Pelargir, pero dicha práctica hubo de ser abandonada. Por el contrario, Narmacil nombró a Calimehtar, el hijo menor del Regente, como nuevo capitán. El nombramiento provocaría unos acontecimientos trágicos. Al cortar el vínculo que unía el gobierno del puerto con la sucesión real, el rey proporcionó sin saberlo un motivo y un medio para establecer futuros desafíos a los sucesores de Anárion procedentes del linaje que residía en Pelargir. Calimehtar y sus descendientes no desaprovecharon aquella nueva oportunidad para contestar a la legítima reclamación del trono por parte de su primo.

Rhovanion y los Nórdicos

En el año 541, Turambar –quinto rey de Gondor– derrotó a los hombres del este y aseguró todas las tierras entre el Anduin y el Mar Interior de Rhûn. Entregó aquellas tierras a perpetuidad a los nórdicos de Rhovanion, rápidos aliados que las ocuparon en nombre de los reyes de Gondor. Durante los años de paz que siguieron, los nórdicos crecieron en número y se convirtieron en un gran pueblo; pero con el tiempo, las tierras que les habían sido entregadas se les quedaron pequeñas, y sus príncipes comenzaron a discutir entre ellos.

En 1240, orientales procedentes de regiones más allá del Mar Interior volvieron a emigrar hacia Rhovanion y comenzaron a amenazar Gondor. Desunidos, los príncipes nórdicos hicieron poco por detener su avance. Por el contrario, muchos intentaron aliarse con los recién llegados en contra de sus propios enemigos, o incluso unirse en el ataque sobre Gondor aunque sólo fuera por provecho personal. Vidugavia, que era el más poderoso de aquellos príncipes y aspiraba a la supremacía sobre todos ellos, envió mensajes describiendo la situación a Minalcar en Gondor. Ofreció al joven regente su ayuda militar. Minalcar aceptó y, juntos, sus huestes expulsaron a los orientales de Rhovanion, destruyendo todos sus asentamientos al este del Mar en el año 1248.

A cambio de sus servicios, Minalcar reconoció la reclamación de Vidugavia como señor de todos los príncipes nórdicos. El Regente tomó esa decisión en parte por necesidad, pues necesitaba a alguien que mantuviera el orden más allá del Anduin. La existencia de ese alguien era especialmente importante si se tenía en cuenta la amenaza que suponía el propio hermano de Minalcar, Calimehtar. Al reconocer las aspiraciones reales de Vidugavia, Minalcar contrarrestaba el poder de Calimehtar y se aseguraba el apoyo continuo de Rhovanion tanto para él como para sus descendientes. Aquel vínculo se vería fortalecido todavía más mediante el compromiso entre la hija de Vidugavia, Vidumavi, con el hijo del Regente, Valacar. Aunque a Minalcar al principio no le agradaba nada aquella unión –principalmente por lo que supondría para la oposición gondoriana–, el matrimonio parecía sensato e hizo mucho por fomentar la amistad entre los dos aliados.

Tras imponer el orden en Rhovanion, Minalcar centró sus preocupaciones en la estabilidad interna de su propio reino. Atanatar, su abuelo, había dejado de lado una buena parte de los asuntos administrativos y territoriales de las provincias, dejando el poder en manos de la élite dúnedain que antaño había formado la Liga de Pelargir. Minalcar creía que dicho acto era un grave error político, pues dejaba demasiado poder y demasiados recursos en manos de grupos que ya habían ocupado cargos importantes dentro de sus propias comunidades, lo que había provocado la intervención real para restablecer el orden. El resurgir de los poderes locales agravó la crisis militar que provocó la división de las huestes en el año 1240.

Igualmente, Minalcar decidió, en el año 1250, reclutar a una nueva burocracia real entre los nórdicos que habían entrado a su servicio tras la guerra en Rhovanion. Gracias a su autoridad como Regente gobernante, Minalcar restauró el control administrativo real en Anfalas, Linhir, Ithilien del Sur y Harondor, desplazando una vez más a los resentidos aristócratas oligárquicos de la zona. Aquella orgullosa élite dúnedain decidió centrar sus lealtades en el Capitán de los Barcos de Pelargir, el principal representante del "viejo orden". Al igual que el resto de sus congéneres menos radicales de las provincias del sur, los señores locales consideraban aquellos reajustes políticos como intrusiones injustas y opresivas en sus asuntos locales. Y la perspectiva de que Valacar tuviera como heredero a un medio-nórdico no hacía más que empeorar el futuro más cercano.

2.1.2 LA LUCHA POR LA CORONA

Minalcar asumió la corona con el nombre de Rómendacil II y a su vez fue sucedido por Valacar. Valacar tuvo un hijo de Vidumavi al que llamó Eldacar. Cuando el rey declaró a Eldacar como su heredero escogido, hubo mucho descontento en Gondor. La oposición se agrupó en la llamada "Confederación Tradicionalista", en recuerdo de las antiguas comunidades federadas de la Liga de Pelargir.

La Confederación Tradicionalista

Aquellos descendientes del linaje real que luchaban por deponer a Eldacar durante la Lucha entre Parientes se llamaron a sí mismos los "tradicionalistas", justificando su rebelión como una medida defensiva en favor del linaje de Anárion. Cada uno de los líderes confederados capitaneaba a los seguidores de cada zona. Castamir, el Capitán de los Barcos y señor de Pelargir, acabó elevándose por encima de todos los demás confederados porque tenía el mayor apoyo; pero las divisiones entre los tradicionalistas persistieron. Era necesario que los descendientes de Calimehtar trabajaran incesantemente para conservar la frágil coalición sobre la que reposaba todo el poder de Castamir.

Todos los habitantes del Reino del Sur respetaban la lí-

nea de Anárion, pero la mayoría cuestionaron la sensatez de la elección por parte de Valacar de nombrar a Eldacar su heredero. Aun así, sus recelos no eran motivo suficiente para precipitar una rebelión abierta contra un rey reconocido legítimamente. Las verdaderas raíces de la confederación tradicionalista se encontraban en una nueva visión de Gondor, ya no como un reino en exilio sino como una Númenor renacida. Era esa creencia la que unía a quienes se oponían a la sucesión de Eldacar.

Esta visión de un final del exilio llegó a realizarse por completo bajo el gobierno de Hyarmendacil, cuya victoria sobre los señores de Umbar supuso para muchos la victoria final de los Fieles sobre el legado de la Negra Númenor. El egoísmo que había provocado la destrucción de su tierra natal había sido desterrado al fin hasta el otro lado del los Círculos del Mundo, y pronto volvería a nacer un nuevo amanecer para Oesternese. La guerra había terminado.

Aquella euforia servía de forma muy adecuada a los intereses de Calimehtar y sus capitanes, cuyos cofres se vieron llenados por las nuevas recaudaciones y peajes ejercidos sobre los habitantes de las costas, así como por los tributos que llegaban hasta Gondor desde los recién controlados y sometidos reinos de Harad. Codiciosos mercaderes buscaban el patronazgo de Pelargir para ganar privilegios comerciales, mientras que los potentados locales competían entre sí para adquirir los derechos de los impuestos de sus súbditos. Pero gran parte de la inmensa riqueza que salió de las manos de los más pobres nunca llegó a alcanzar la corte de Osgiliath, sino que fue desviada mediante un astuto sistema burocrático de forma que acabara en las manos del Capitán de los Barcos.

En el año 1366, el rey Valacar tenía pocos motivos para estar contento. Se daba cuenta de las constantes amenazas procedentes del este y reconocía el creciente poder de los descendientes de Calimehtar. Valacar sabía que el exilio todavía no había finalizado. La alianza con los nórdicos de Rhovanion era el mejor seguro para los dúnedain. Para el rey en Osgiliath, la sucesión de Eldacar era más que imperiosa. Desgraciadamente, para quienes permanecían engañados por el poder del Reino del Sur –en particular quienes vivían en los resguardados confines de la Bahía de Belfalas–, la decisión de Valacar era considerada como un ataque directo sobre el destino de Gondor. El miedo y el descontento obnubilaba su percepción. La rebelión estaba a punto de estallar, y sólo necesitaba un catalizador final: el ambicioso Castamir. Cuando llegaron hasta Pelargir las noticias de la muerte de Valacar, el Capitán de los Barcos se dio cuenta de que había llegado su momento, y convirtió el descontento reinante en una guerra abierta.

La Neutralidad de Belfalas

El Príncipe de Belfalas, Señor de Dor-en-Ernil (S. "Tierra del Príncipe"), había sido tradicionalmente un gran amigo y consejero de la casa de los reyes desde los tiempos de Elendil. Los descendientes del príncipe Edhelion gozaban de una posición muy especial, pues su hogar en Lond Ernil tenía un origen anterior al del Reino del Sur. Leales, agradecidos, acomodados y pragmáticos, siempre intentaban evitar cualquier posibilidad de guerra civil en Gondor. Por ese motivo, tanto el príncipe Adrazôr como su abuelo realizaron alianzas matrimoniales defensivas con los descendientes de Calimehtar para situar la Casa de Edhelion como fuerza mediadora entre Pelargir y Osgiliath, así como para mantener controlado el poder que se acumulaba en la Bahía de Belfalas.

A pesar de la extrema pureza de su linaje y de su considerable influencia sobre ambas facciones, los esfuerzos del príncipe fueron en vano. La guerra explotó de todos modos, llegando a alcanzar incluso algunos de los territorios gobernados por Lond Ernil. El subsiguiente sufrimiento se

Eldacar entra en combate con Castamir



vio agravado todavía más por la política de mediación y conciliación de Adrazôr, que llevó a Dor-en-Ernil al borde de la destrucción. Como había dado a su hija Lóthriel en matrimonio al hijo de Castamir, el príncipe se encontró incapaz de tomar ninguna acción contra el Capitán de los Barcos en el conflicto bélico; tampoco podía aliar Dor-en-Ernil con la causa tradicionalista, debido a sus juramentos de fe hechos a Valacar. La no involucración demostró ser la única vía posible, aunque eso significara ganarse el odio de ambas facciones sobre Belfalas. La no actuación también sembró el descontento entre los habitantes de Dor-en-Ernil y, en el año 1432, las fuerzas de Linhir desobedecieron las órdenes del príncipe y se unieron a la confederación tradicionalista.

Sin embargo, la neutralidad de Belfalas sirvió como obstáculo para el progreso de la rebelión. Después de todo, el príncipe era capaz de reunir el único contingente de caballería dúnadan de cierto tamaño dentro del Reino del Sur. Los caballeros de Edhelion no tenían rival en ninguna otra compañía de todo Gondor. Castamir necesitaba desesperadamente sus servicios, pues los Requain del príncipe eran lo único que el Usurpador podía utilizar para contrarrestar la caballería nórdica de Eldacar. Sin embargo, los caballeros impidieron que los líderes confederados se enfrentaran abiertamente a la resolución de Adrazôr de retirarse de la Lucha entre Parientes.

El Curso de la Guerra

Tras la muerte de Valacar en 1432 T.E., los líderes confederados exigieron la abdicación inmediata de Eldacar, dispuestos a nombrar un sucesor legítimo gracias a la autoridad que les confería el Concilio de Gondor. Después de que Eldacar rechazara tal oferta, los tradicionalistas reunieron a sus aliados y se prepararon para marchar sobre Osgiliath para deponer al nuevo rey por la fuerza. Eldacar intentó preparar una ofensiva contra los confederados, pero la neutralidad de Belfalas y Minas Anor, así como el reducido número de tropas llegadas desde Anórien, Calenardhon y Rhovanion, obligó al rey a establecer una línea defensiva a lo largo del Erui y a fortificar ambas riberas del Anduin. Aunque Minas Ithil fue tomada por los rebeldes que había en su interior, el avance hacia el norte de los confederados fue frenado durante un tiempo.

Las fuerzas rebeldes rompieron las defensas de Erui en la primavera del siguiente año, y los confederados situaron sus fuerzas por detrás de las líneas del rey en Anórien e Ithilien. Como respuesta, el príncipe-presidente de Minas Anor impidió el paso al Pelennor por la ribera occidental, mientras que los fuertes en las colinas Emyn Arnen mantuvieron a los rebeldes lejos del norte de Ithilien. Sus rápidos movimientos obligaron a ambos bandos a prepararse para un conflicto más prolongado.

Los hombres de Eldacar mantuvieron el control de las Emyn Arnen contra los rebeldes durante cuatro años. Sin embargo, al final los confederados tomaron las estratégicas colinas tras sufrir grandes pérdidas. Enfrentándose a una derrota total, el Cónclave de Minas Anor decidió apoyar a los tradicionalistas, entregándoles la franja de terreno occidental que permitía atacar Osgiliath en otoño de 1437.

El asedio y la quema de Osgiliath

La sede real del Reino del Sur no había sido construida para resistir un asedio prolongado. Eran Minas Anor y Minas Ithil las que habían cumplido dicha función tradicionalmente. Por lo tanto, cuando la ribera occidental del Anduin quedó libre para dejar paso a los confederados, el destino del nuevo rey quedó sellado. Eldacar no contaba ni con las tropas ni con las provisiones necesarias para aguantar indefinidamente ante los rebeldes. Resistió lo justo para organizar la evacuación de sus seguidores. En pocos meses, sus enemigos derribaron las defensas de la ciudad occidental. El 12 de Narbeleth, comenzó la retirada.

El hijo mayor de Eldacar, Ornendil, capitaneaba el contingente que protegió el Gran Puente frente a sus enemigos, mientras el rey y quienes estaban dispuestos a seguirle huían hacia Ithilien del Norte. Mientras huían, Orodreth de Morthond se abrió paso hasta el otro lado del río y capturó con vida a Ornendil, pues sabía que el hijo del rey era muy amado por el pueblo de Osgiliath y que, si se le perdonaba la vida y mostraba clemencia, la sede real se rendiría a los confederados sin más derramamientos de sangre.

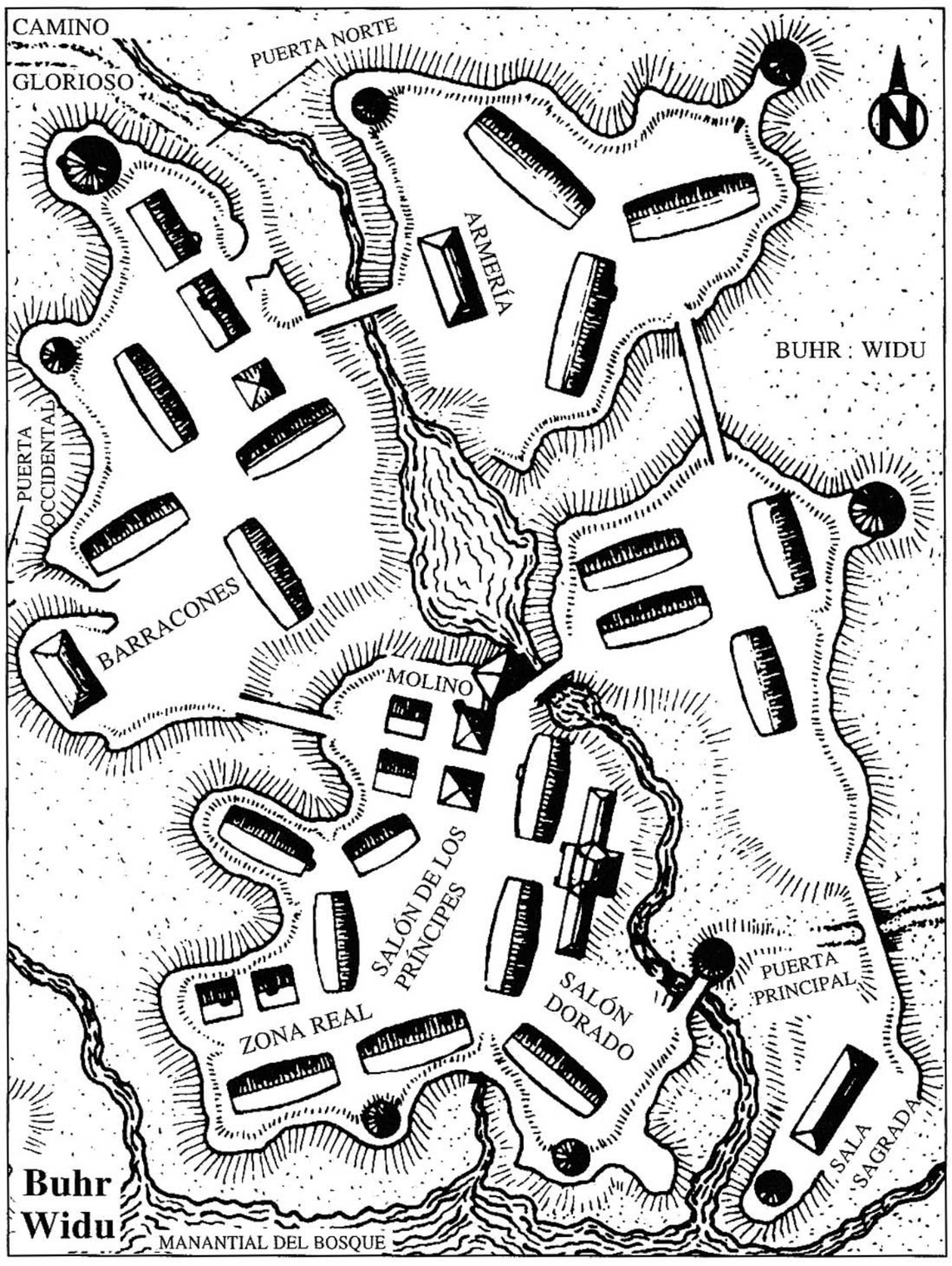
A continuación, algunos de los capitanes rebeldes, encabezados por uno de los primos de Castamir, conspiraron para manchar el nombre de Orodreth, y para convertirle en el chivo expiatorio de todos los actos maléficos que iban a cometerse a continuación. Cuando Ornendil fue llevado ante los capitanes para ser juzgado, Orodreth se vio acusado de una posible traición y se le ordenó ejecutar al hijo del rey o de lo contrario sería declarado su enemigo. Por su propio bien y por la preservación de su casa, Orodreth se vio obligado a matar a Ornendil. Tras contemplar el asesinato de su amado capitán, los habitantes de Osgiliath se levantaron indignados contra los rebeldes, y Castamir ordenó exterminarles y pasar la ciudad por la antorcha allá donde sus hombres encontraran resistencia. Aquella fechoría sería recordada en Minas Anor y en Ithilien, y entre los supervivientes nació un odio eterno hacia el Capitán de los Barcos.

El Concilio de Gondor proclamó a Castamir su vigésimo segundo rey el sexto día del mes de Hithui del año 1437. Eldacar, sus seguidores exiliados y los miembros de su familia que habían sobrevivido se enteraron del hecho en su refugio de Rhovanion. Allí, un pariente de la madre de Eldacar, el rey Vidurafin, les proporcionó un refugio seguro. Resguardándose en Buhr Widu, Eldacar juró vengarse del usurpador y comenzó a planear su regreso.

2.1.3 LA CAÍDA DE CASTAMIR

Aunque podía ordenar a su antojo a las flotas, Castamir demostró ser un gobernante altivo y poco generoso. Negándose a reparar la ruina que había traído sobre Osgiliath, el Usurpador propuso trasladar la sede real hasta su propio puerto en Pelargir, dejando la antigua capital convertida en una inmensa chabola dedicada a acoger a sus numerosos enemigos. Por el cuarto año de su reinado, el exclusivo patronazgo por parte del rey respecto a las provincias costeras había provocado un descontento generalizado en todos los demás puntos del reino, mientras que su insensata política fiscal y monetaria sumió a muchos de sus súbditos en la pobreza.

El aumento del descontento popular y de la resistencia realista provocó un mayor desdén por parte del Usurpador a partir del año 1441. El descontento civil alcanzó incluso Lebennin, donde la élite administrativa había conseguido ocultar al rey los sufrimientos de su propio pueblo. Entre los años 1443 y 1444, el creciente declive en el reclutamiento militar obligó a los capitanes de Castamir a depender más y más de elementos mercenarios, cuyo trato



hacia el reino como "territorio conquistado" no hacía sino confirmar y fortalecer la resistencia contra el gobierno del Usurpador.

En otoño de 1446 comenzaron a circular rumores respecto al exiliado Eldacar, que supuestamente estaría reclutando una inmensa hueste en Rhovanion para liberar Gondor de las garras de su rival. Para contrarrestar la amenaza de esa posible invasión, Castamir ordenó el traslado de parte de las guarniciones de Minas Anor y Minas Ithil hacia el Morannon a mediados de Girithron; sin embargo, fueron enviadas de nuevo a Minas Ithil una semana después, cuando la rebelión estalló en la ciudad.

La tensión entre los habitantes de esa ciudad y sus mercenarios residentes acabó provocando serios disturbios. La población estaba apoyada por la mayoría de la guarnición regular. Aniquilaron al resto de tropas en una violenta refriega que duró tres días. Las compañías que regresaban desde el Morannon para suprimir el alzamiento se vieron atacadas durante todo el viaje a través de Forithilien y las Emyn Arnen, pero pasaron por fuego y espada todo aquello con lo que se cruzaron. Muchos otros descontentos con el reinado del Usurpador consideraron aquella matanza como la evidencia de la brutalidad nada contenida de Castamir, y se unieron a la rebelión general que se estaba extendiendo por todo Calenardhon y Anórien. A principios del año 1447 T.E., todo el norte de Gondor estaba sumido en otra revuelta.

Eldacar se dio cuenta de que aquel era su momento y descendió con su hueste desde Rhovanion. Dejó un destacamento para asediar el Morannon y así evitar cualquier interferencia por parte de la guarnición que había estacionada allí, mientras que el grueso de su hueste marchó hacia el sur en dirección a Ithilien, cruzando el Anduin por Cair Andros y encontrando un gran apoyo entre los habitantes de Anórien. El ejército de Eldacar llegó al Noeg Echor de Minas Anor a finales de Gwirith.

El Cónclave intentó repetir su estrategia de neutralidad, pero la guarnición del Usurpador frustró aquella decisión deponiendo a sus miembros, que fueron asesinados o encarcelados. El pueblo de Minas Anor se levantó en defensa del Cónclave y atacó a la guarnición, mientras los realistas de Coratar tomaron el control de la Gran Puerta, enviando un mensaje a Eldacar pidiendo ayuda. El rey respondió enviando una gran fuerza desde Anórien que derrotó a la guarnición de Castamir y tomó el control de la ciudad. Tras saber de la toma de Minas Anor, Dor-en-Ernil declaró su lealtad hacia Eldacar y el pequeño pero capaz ejército de Edhelion pronto aplastó a todas las fuerzas leales al Usurpador al oeste de Lebennin.

Ansioso por reunir una hueste capaz de rechazar el avance hacia el sur de Eldacar, Castamir recurrió a sus enormes reservas de mercenarios en Enedhwaith y Harad, fuerzas pagadas con la ayuda de unos préstamos obligatorios ejercidos sobre los más ricos terratenientes de Lebennin. Preparó aquella fuerza rápidamente reunida en el mes de Nórui. Dejando tras de sí una pequeña compañía que protegiera Linhir y los vados del Gilrain contra los requain de Edhelion, el Usurpador avanzó con sus fuerzas hacia los Cruces del Erui. Allí, Castamir se enfrentó a Eldacar; el rey contaba con la fuerza superior, mientras que el Usurpador gozaba de la ventaja estratégica.

La victoria llegó más tarde en ese mismo día, cuando Eldacar capitaneó una carga de los éothraim que rompió el flanco izquierdo de su oponente. El Usurpador, acompañado de su guardia, intentó detener la carga, enfrentándose a su enemigo cuerpo a cuerpo y cayendo bajo la hoja de Eldacar. Dándose cuenta de la muerte de su señor, la hueste de Castamir se desintegró y abandonó el campo de batalla. Así es como Eldacar vengó la muerte de Ornendil y la usurpación de su trono.

Castamir había gobernado el Reino del Sur durante casi diez años, y con su caída se derramó una buena parte de la mejor sangre de Gondor. Los dúnedain del sur nunca se recuperarían de la destrucción provocada en aquellos quince años de guerra civil y opresión, el primero de los tres Grandes Males que asolarían a los Fieles en su exilio. El de Castamir fue un horrendo legado pues, aunque el Usurpador había muerto, la confederación tradicionalista que le había llevado hasta la corona alada de Anárion todavía existía, y huyó del asedio de Pelargir junto con todas las flotas, refugiándose en Umbar... Pero eso, como dicen, es otra historia.

2.1.4 LA CUENTA DE LOS AÑOS

El curso de la Lucha entre Parientes y el reinado del Usurpador queda resumido en la siguiente línea cronológica, que incluye la descripción de los acontecimientos que precipitaron el estallido de la guerra civil. Los acontecimientos sucedidos después de que Eldacar recuperara la corona en el año 1447 serán descritos en los módulos que cubren Umbar y el Sur de Gondor, de próxima aparición.

748-830 Tarannon es nombrado Capitán de las Huestes por su padre Siriondil, y extiende el dominio de Gondor a lo largo de las costas, al oeste y al sur de las Bocas del Anduin.

830-913 Tarannon asume la corona bajo el nombre de Falastur, y pasa el cargo de Capitán a su sobrino y heredero, Eärnil, que continúa consolidando los territorios provinciales.

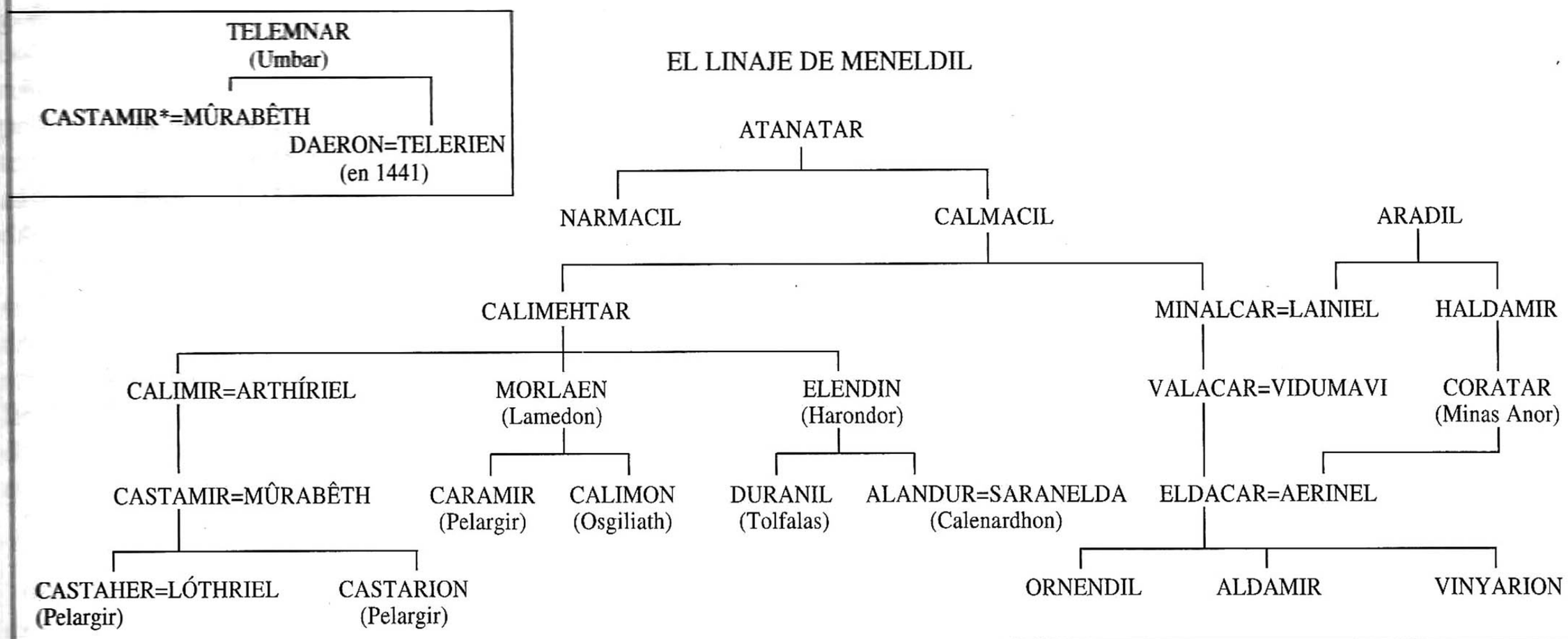
Genealogía de la Lucha entre Parientes

TELEMNAR
(Umbar)

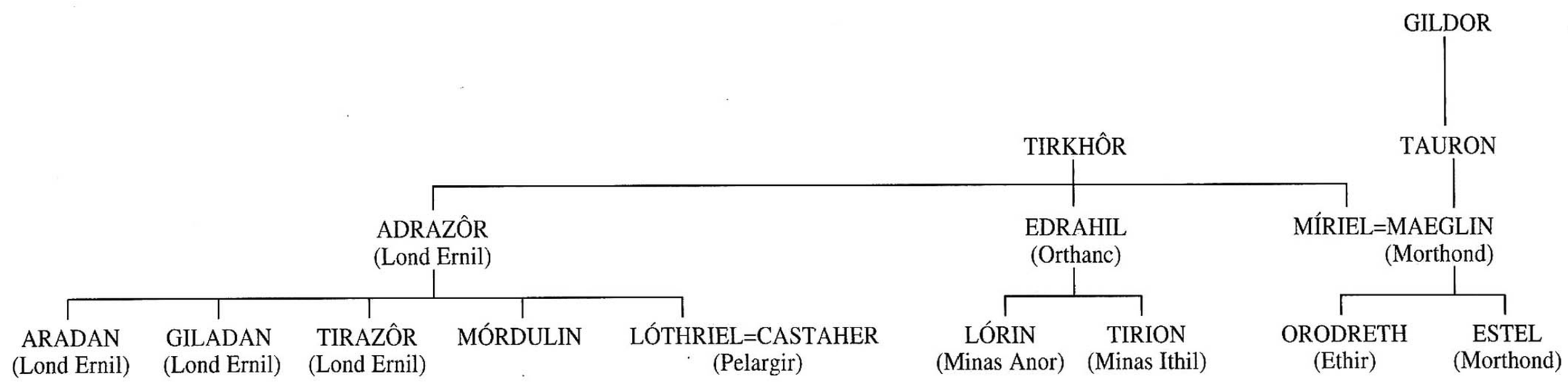
CASTAMIR*=MÛRABÊTH

DAERON=TELERIEN
(en 1441)

EL LINAJE DE MENELDIL



LOS LINAJES DE BELFALAS Y MORTHOND



913-933 Eärnil sucede a Tarannon, reconstruye el puerto de Pelargir y construye una gran armada.

933 Eärnil convierte Umbar en una nueva fortaleza de Gondor.

1050 Ciryaher Hyarmendacil somete la zona costera situada entre Umbar y el Ethir, acabando con la hegemonía de los númenóreanos negros sobre Harad. Gondor es declarada la Imagen de Númenor recuperada.

1240 El gobierno del Reino del Sur es confiado a Minalcar como Regente, mientras que el cargo de Capitán de las Huestes se convierte en el de Capitán de los Barcos. El hermano de Minalcar, Calimehtar, recibe el cargo. A partir de ese momento, el señorío de Pelargir queda separado de la línea de sucesión real.

1248 Minalcar une fuerzas con el príncipe nórdico Vidugavia y expulsa a los orientales fuera de Rhovanion.

1250 Vidugavia reclama su señorío sobre todo Rhovanion y es reconocido por la embajada del hijo de Minalcar, Valacar.

1264 Valacar se casa con la hija de Vidugavia.

1274 Nacen Castamir y Eldacar.

1366 Valacar asciende al trono.

1370 Calimir se convierte en el nuevo Capitán de los Barcos.

1384 Calimir muere y es sucedido por Castamir.

1432 Muere Valacar y Eldacar reclama el trono. Los tradicionalistas exigen su abdicación pero él se niega. Comienza la Lucha entre Parientes.

1433-1436 Los confederados rompen las defensas de Erui y desembarcan fuerzas de infantería por detrás de las líneas de Eldacar en Anórien e Ithilien, pero son retenidos por el Cónclave de Minas Anor y los fuertes en las colinas de las Emyn Arnen. Se libran otras campañas menores por el control de las regiones más periféricas de Gondor (con la excepción de Belfalas). Ambos bandos intentan conseguir el apoyo de Minas Anor.

1437 El Cónclave declara su lealtad hacia los confederados, abriendo la ribera occidental del Anduin a las fuerzas rebeldes. Osgiliath es sitiada y tomada, mientras Eldacar huye a refugiarse con sus parientes de Rhovanion. El Concilio de Gondor proclama a Castamir como vigésimo segundo rey de Gondor.

1438-1439 El rey exiliado obtiene refugio en Buhr Widu (Rhovanion) y comienza a reunir a sus seguidores procedentes de Gondor; la mayor parte del Reino del Sur ha sido sometido por las fuerzas del Usurpador.

1441 Castamir comienza a urdir planes para trasladar formalmente la sede real hasta Pelargir. Desde el final de la guerra el índice de inflación se ha doblado, y el favor del rey respecto a las provincias costeras ha sembrado el descontento en todos los demás puntos del reino. (Las aventuras incluidas en este módulo están ambientadas en su mayor parte en este año.)

1443-1444 El profundo descontento hacia Castamir obliga al Usurpador a depender cada vez más de sus reservas de mercenarios para respaldar sus órdenes. El sentimiento realista crece como resultado de la tensión, cada vez mayor, que existe entre la población y el elemento mercenario extranjero.

1446 Los rumores respecto al posible regreso de Eldacar desde Rhovanion son la chispa que enciende la rebelión abierta contra Castamir en Ithilien, Anórien y Calenardhon.

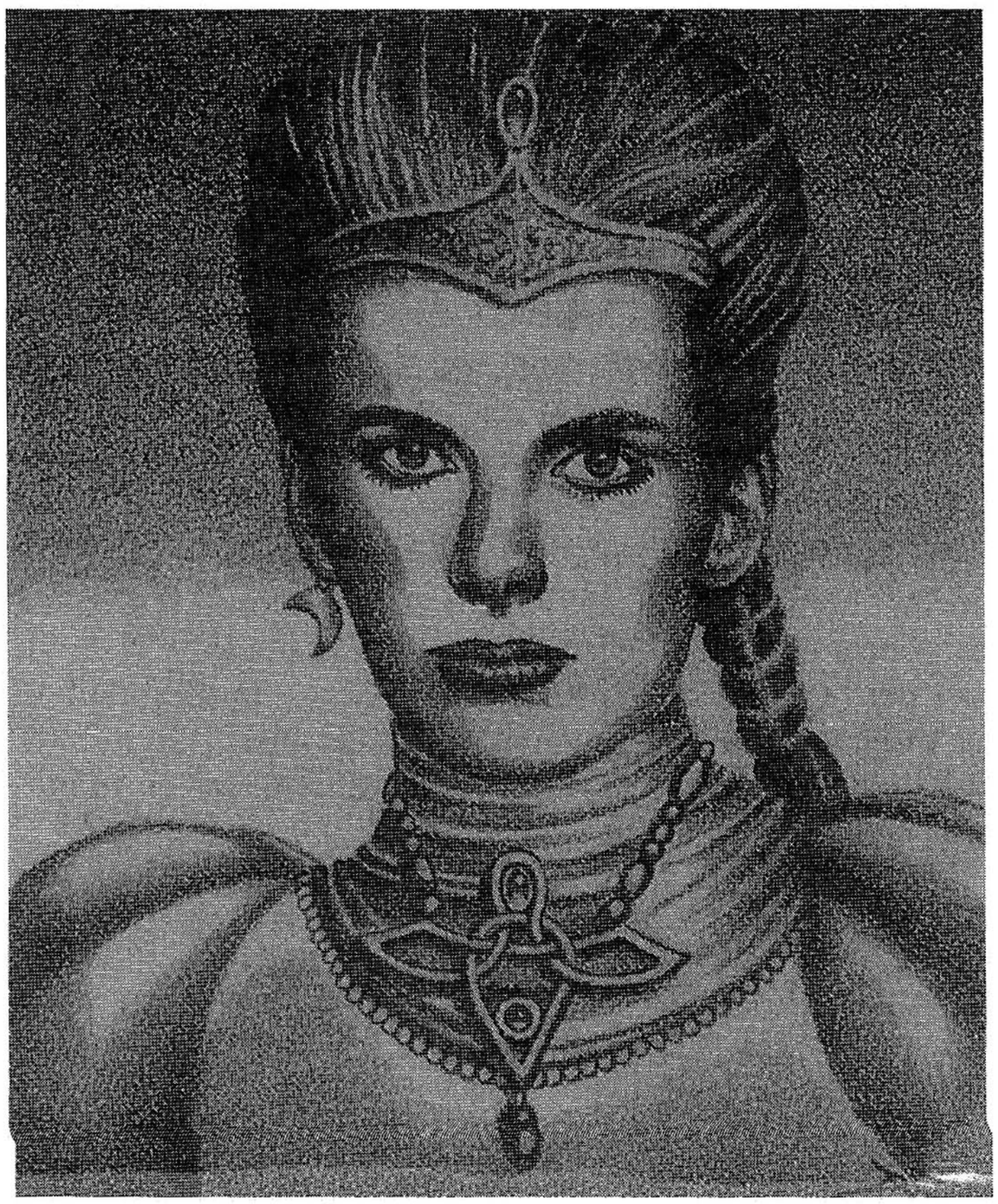
1447 Eldacar moviliza a sus aliados y marcha hacia Gondor. Es apoyado por el alzamiento de Minas Anor, que le abre el camino hacia Lebennin. El Usurpador se enfrenta con su hueste en los Cruces del Erui, pero muere bajo la espada del rey legítimo. Los seguidores de Castamir abandonan el campo de batalla y son asediados en Pelargir. Eldacar es proclamado rey de nuevo.

2.2 EL REINADO DEL USURPADOR

Castamir no consiguió la corona del Reino del Sur por pura suerte, ni tampoco gobernó el reino en medio del consenso general de sus súbditos. El reinado del Usurpador subió y bajó según el estado de una serie de factores interconectados: las redes de parentesco y patronazgo, las estructuras administrativas y legales, el control militar y las relaciones políticas y económicas con otros reinos. La comprensión de tales factores supone la clave para considerar legítima la posición de Castamir sobre el trono, pero también para observarle como un tirano derrocado.

2.2.1 EL LINAJE DE CALIMEHTAR

El resultado de la Lucha entre Parientes no puede ser explicado de forma precisa a menos que se entienda a Castamir como el representante o la avanzadilla de los intereses en el poder por parte de los descendientes de Calimehtar. Cuando Calimehtar fue nombrado Capitán de los Barcos en Pelargir en el año 1240, su principal deseo era conservar y extender su linaje real. De esa forma, esperaba que sus propios descendientes estuvieran algún día en la posición ideal para reclamar el trono para sí mismos. Calimehtar consiguió su objetivo de dos maneras: con alianzas matrimoniales y con el nombramiento de sus parientes como altos mandos navales.



La Reina Mûrabêth

En el momento de la muerte de Valacar, el linaje de Calimehtar controlaba tanto Lebennin como Lamedon, así como todas las tierras costeras al sur del Ethir Anduin hasta Umbar. El principal objetivo de Castamir como monarca gondoriano era completar la consolidación del reino bajo el control de su casa y sus parientes menores. Si se tiene en cuenta ese objetivo prioritario, está claro que consideraba su mayor amenaza la línea de príncipes de Belfalas, cuyo poder debía mantener a raya continuamente mediante el débil matrimonio de su primogénito. Como el parentesco era un arma de doble filo, limitando las aspiraciones de ambas casas, el Usurpador intentó romper las relaciones que protegían Belfalas con diversas maniobras bastante oscuras.

Castamir no sobrevivió al legado de la Lucha entre Parientes, pero sus propios descendientes, liderados por sus dos hijos, acabaron estableciéndose en Umbar como señores independientes y convirtiendo el puerto en un refugio para todos los enemigos del rey, hasta su destrucción definitiva a manos de Telumehtar trescientos sesenta y dos años más tarde. Entre el final del reinado del Usurpador y la aniquilación de los últimos descendientes de Castamir vivieron dos generaciones del linaje de Calimehtar; Castamaitë hijo de Castaher, y sus dos hijos, Angamaitë y Sangahyando. Por lo tanto, el linaje de Calimehtar pervivió durante quinientos setenta años, extendiéndose a través de un total de seis generaciones.

REY CASTAMIR (1274-1447)

Aunque era conocido entre sus enemigos como "el Usurpador", Castamir fue reconocido como el legítimo vigésimo segundo rey de Gondor. Era Castamir, hijo de Calimir, quien a su vez fue el primogénito y heredero de Calimehtar. Calimir murió en el año 1384, dejando a su hijo la herencia de su cargo y rango en Pelargir y, cuarenta y ocho años más tarde, Castamir convocó a las flotas para que le apoyaran en su reclamación del trono.

Para garantizar la unidad dentro de su casa, Calimir, tras suceder a su padre en el año 1370, transfirió la División Meridional de las flotas desde el control de Morlaen, su hermano, al mando de su propio hijo Castamir, que sirvió a su padre en Umbar durante catorce años. A través de todo ese tiempo, el joven Castamir despuntó por ser un capitán hábil, forjando grandes alianzas personales con los señores de las flotas.

Una de tales alianzas provocó su matrimonio con la Dama Mûrabêth en el año 1376. Como hija de Telemnar, uno de los lugartenientes de Calimir, la unión de Mûrabêth con el futuro rey le hizo ganar a su padre el control de la División Meridional cuando Castamir regresó a Pelargir sólo ocho años después. Esta unión entre el linaje de Calimehtar y la casa de Telemnar aseguró para Castamir el apoyo de Umbar y la costa en la lucha por el trono.

Como Señor-Capitán de Umbar, la intervención de Castamir también fue vital a la hora de forjar la alianza de los Reyes Sureños que gobernarían Harad durante su reinado. Mediante dicha intervención, renovó la tradicional hegemonía de Gondor sobre el sur mediante su patronazgo y apoyo hacia las dinastías locales, asegurando así Umbar y Harondor como nuevos puntos de visita para el comercio por tierra, y estableciendo una reserva de apoyo militar en el caso de sufrir una guerra civil.

Castamir se veía impulsado e inspirado por el legado

de los Reyes de los Barcos, y pretendía redimir a Gondor de la amenaza que suponía el declive que sufriría bajo el gobierno de Valacar. Aquella ambición le consumía, y le convirtió en un gobernante altivo y poco generoso con respecto a muchos de sus súbditos. Sus convicciones respecto a lo legítimo de su causa también le llevaron a cometer excesos poco adecuados para un heredero de Anárion, aunque Castamir estaba dispuesto a sacrificar tierras y vidas para conseguir su objetivo.

Los ojos de Castamir, de un color gris como el mar, y su cabello oscuro reflejan el linaje de la familia de su madre en Belfalas. Es alto y orgulloso, pero la nobleza de su sangre no ha conseguido ocultar su naturaleza cruel. Castamir lleva la corona alada de Anárion en todo momento cuando está en público, aunque conserva la librea de Pelargir en su sobrecapa.

Reina Mûrabêth (1311-1546)

La esposa de Castamir es una hermosa y noble dama en todos los aspectos. Su matrimonio fue dispuesto por Calimir a petición de su padre. Desde ese momento, ha dado a su marido dos hijos: Castaher y Castarion. Mûrabêth permaneció en Pelargir durante la Lucha entre Parientes, y ahora está ansiosa por que llegue el día en que el Concilio de Gondor reconozca su hogar como la nueva sede real. Hasta ese día, la Reina continuará residiendo en la casa del Capitán de los Barcos.

Aunque es fiel a su marido, Mûrabêth es leal a la casa de su padre antes que todo. Aunque su posición social ha mejorado considerablemente, la Reina intenta aumentar el prestigio y el bienestar de su familia, sin que le importe en absoluto cualquier obstáculo que pueda encontrarse. Nunca duda en utilizar su influencia para destruir a cualquier individuo que suponga una amenaza para Telemnar o cualquiera de sus parientes.

Mûrabêth tiene el cabello negro y los ojos oscuros, al igual que su padre, Telemnar, pues comparte con él el antiguo linaje de los Fieles de Pelargir. Oculta su favoritismo potencialmente amoral hacia su familia bajo una fachada de sofisticación y protocolo, que disfruta mostrando en todas las conversaciones y reuniones sociales en las que participa. Para quienes no la conozcan, la reina parecerá una persona rebosante de virtudes.

Príncipe Castaher (1409-1450)

Como primogénito y heredero de su padre, Castaher ostenta el título de Príncipe y el rango de Señor Capitán y Escudero de Pelargir. A los veinte años, el Príncipe quedó prometido y se casó con la Dama Lóthriel, de Belfalas, una de las hijas del envejecido Príncipe Adrazôr. Castaher y Lóthriel todavía no han tenido ningún hijo, pues es costumbre general entre los dúnedain comenzar a tener hijos durante la última época de la vida.

Como es lógico en el hijo del Capitán de los Barcos, Castaher es un marinero de considerable habilidad y un líder entre los hombres, aunque todavía no ha conseguido alcanzar la grandeza de su padre. La inteligencia del Príncipe le han distinguido como un gobernante competente, aunque siente desdén por sus obligaciones como Escudero y ansía regresar a la libertad del mar.

El matrimonio, inusualmente temprano, del primogénito de Castamir, fue una consecuencia de las presiones políticas, y fue arreglado debido a la imperiosa necesidad que sentía Adrazôr por proteger Belfalas contra las ambiciones del Usurpador. Dicha circunstancia no ha provocado un matrimonio feliz, y la continua tensión entre Lebennin y Dor-en-Ernil ha colocado una pesada carga sobre la joven pareja. El Usurpador necesita el matrimonio de su hijo para legitimar su ascenso a la corona, al conseguir unir el linaje de Calimehtar con el segundo linaje más importante de Gondor.

La unión también dejó a la joven novia convertida en un rehén potencial que aseguraba la lealtad de su familia hacia Pelargir. Castaher ama a su mujer, y le pesa el mal trato que recibe de los miembros de su propia casa. Tal circunstancia ha hecho distanciarse al Príncipe de muchos de sus parientes, y ha sembrado en él cierto resentimiento hacia su padre. Castaher ha jurado a Lóthriel que un día existirá la paz entre sus dos familias, pero en la intimidad teme que el Rey tenga otras intenciones con respecto a Belfalas. El Príncipe obedece en todo a su padre, y siempre cumple al pie de la letra sus órdenes, aunque éstas puedan provocar la destrucción de su matrimonio.

Castaher tiene un sorprendente parecido con su padre, tanto en aspecto como en conducta. Lleva una diadema de mithril como símbolo de su título y rango, a pesar de sus deberes administrativos, que son de un calibre mucho menor.

Princesa Lóthriel (1406-1659)

Lóthriel, una de los cinco hijos del Príncipe Adrazôr de Belfalas, se casó con el hijo del futuro Rey a los veintitrés años. Lóthriel ama a su marido, pero la paz que existe entre ellos nunca ha conseguido llevar la paz a sus respectivas familias. En lugar de seguridad, lo único que ha proporcionado a su casa el matrimonio con el hijo del Rey ha sido una mayor vulnerabilidad ante los actos de Castamir, y ella ha quedado convertida en poco más que un rehén palaciego, para ser manipulada como un peón más en los esfuerzos por parte del Usurpador para forzar la sumisión de su familia en Pelargir.

Pero Lóthriel no es ni mucho menos un mueble más, aunque debido a su situación se vea obligada a depender de su inteligencia para retrasar los planes que tiene en mente el Rey con respecto a Belfalas. En Pelargir se muestra como una princesa inocente, basándose en la pretensión de que no es consciente de la lucha por el poder que se desarrolla en torno a ella. De esta forma ha evitado que nadie sospeche de ella, aunque no se ha librado de la envidia y el odio inevitables que sienten los habitantes de la corte hacia cualquiera que venga de fuera. Su marido ha compartido la misma experiencia de marginalidad dentro de los círculos cortesanos, y ese rasgo compartido ha permitido el desarrollo de una comprensión y confianza mutuas entre ellos, aunque la Princesa sabe que tanto ella como Castaher sienten una fiel lealtad hacia sus respectivas familias. El reconocimiento de este hecho suele ser motivo de una tensión entre ellos que en ocasiones puede llegar a ser irreconciliable.

El largo y ondulante cabello rubio de Lóthriel la diferencia de la mayoría de gente de Belfalas. Es esbelta y de piel clara, aunque de constitución más liviana que su hermana gemela Mórdulin. Siempre se ve rodeada por un aura de luz que muchos atribuyen al tiempo que pasó entre los eldar de Edhellond cuando era pequeña. Su voz es como música para los oídos de los mortales.

Castarion (1413-1634)

Como hijo menor de su padre, Castarion no está destinado a asumir el título de Príncipe a menos que su hermano

muera antes que él. Su padre le ha otorgado el título de Guardián del Puerto, un cargo que le proporcionará cierta relevancia cuando Pelargir se convierta oficialmente en la nueva capital real. Castarion está prometido, aunque todavía no se ha casado, con una doncella de la Casa Lintoron, una poderosa familia de Lebennin.

Castarion tiene el mismo aspecto que su padre, aunque es menos imponente que su hermano y no muestra en absoluto la rigidez de porte que muestra Castamir. Una cierta delgadez contribuye a que sus rasgos faciales sean algo más definidos que los de Castaher.

Señor Morlaen (1225-1478)

Morlaen es el más viejo de los dos tíos paternos de Castamir. Como miembro vivo más anciano del linaje de Calimehtar (y como arquitecto clave en su ascenso al poder), Morlaen es, en muchos aspectos, más respetado que el rey. Aunque se contenta con gozar del señorío sobre la recién constituida provincia de Lamedon, a menudo es convocado para ejercer su influencia como patriarca de la casa real para mediar en disputas entre la familia y sus amistades. Por ese motivo, visita con frecuencia Pelargir, Umbar y (durante el verano) Minas Anor.

La tradición establecida por Calimehtar era que el primogénito y heredero de la casa debería gobernar en Umbar hasta que llegara el momento de asumir las prerrogativas de su padre sobre Pelargir. Cuando su hermano mayor Calimir sucedió al padre de Morlaen, Calimehtar, el primero pasó a ocupar el cargo de Calimir como Señor Capitán sobre Umbar hasta que Castamir fuera lo bastante mayor como para ocupar el cargo. Fue Morlaen quien construyó la red política que permitió al futuro Usurpador ganarse los corazones de los capitanes de Umbar y forjar la confederación del sur; fue él quien dispuso el matrimonio de Castamir con la hija de Telemnar.

El Usurpador no ha olvidado las numerosas deudas que tiene con su tío, y valora su consejo más que el de cualquier otro, con la excepción de su mujer. Esta circunstancia desagrada a Morlaen. Desde que su sobrino se convirtió en Rey, se ha ido dando cuenta de cómo la lealtad de Mûrabêth hacia su propia familia a menudo se encontraba por encima de la que sentía hacia la línea de Calimehtar. Muchos capitanes de las flotas tienen sentimientos similares hacia la Reina, pero no se atreven a criticarla delante de Castamir. Por ese motivo, Morlaen se ha convertido en el individuo clave para muchas facciones que consideran a Mûrabêth una potencial rival futura para el trono del reino.

Morlaen ha conservado la figura alta e imponente a pesar de su edad. El poder oculto que puede llegar a manejar le acompaña allá donde va casi como si fuera una presencia tangible, aunque raramente utiliza abiertamente su influencia política. Todos saben quién es, y le tratan con el respeto debido. Siempre mantiene una mirada tranquila cuando está conversando, y nunca apartará sus ojos de la persona con la que está hablando. Pocos se atreverían a mentirle hablando, pues en su presencia uno se siente como si sus penetrantes ojos le estuvieran mirando directamente al corazón.

Caramir (1350-1565)

Caramir es el mayor de los dos hijos de Morlaen. El Usurpador nombró a Caramir, un hombre muy cuidadoso que intenta mantener controlados a sus subordinados mediante su mano dura, como jefe del Côr Aran para asegurarse de la lealtad de esta crucial organización (ver la sección 2.2.7). Caramir es un individuo severo y altivo en su cargo, nunca considera a nadie libre de cualquier sospecha y jamás ofrece a ninguna persona el beneficio de la duda.

En ocasiones, ni siquiera el mismo Rey es consciente de todos los detalles de sus operaciones, lo que le permite mantener una seguridad absoluta. Caramir se ha ganado intencionadamente una reputación de crueldad, y pretende mostrarse como una persona menos sutil de lo que en realidad es, para así engañar a cualquier intrigante y hacerle creer que se está enfrentando a un simple matón sin cerebro. Dichas tácticas permiten a Caramir supervisar con tranquilidad los movimientos de sus oponentes sin atraer demasiada atención sobre sí mismo.

Caramir comparte la presencia imponente de su padre, pero parece estar en plena juventud. Es alto y serio, con unos rasgos torvos muy adecuados para su cargo.

Señor Calimon (1410-1634)

Calimon es el menor de los hijos del Señor Morlaen, y es el "Senescal" del Rey, residiendo en la capital en ruinas de Osgiliath. La mayoría de los cortesanos del Usurpador consideran a Calimon como un joven impetuoso con poco talento para nada salvo para crearse enemigos. En general tienen mucha razón, pero también es ese carácter el que llevó a Castamir a escoger a alguien tan inepto como Senescal en Osgiliath. Calimon es un niño al que le han dado unos juguetes muy peligrosos para jugar.

Morlaen encargó a su sobrino Castamir la seguridad de su hijo descarriado unos pocos años antes del estallido de la guerra civil, enviando a Calimon a Pelargir para que recibiera la disciplina y el entrenamiento militar adecuados. Sin embargo, una vez se encontró entre sus parientes, Calimon demostró ser intratable. Calimon pensaba que debía ser tratado con el mismo respeto que se mostraba a su padre Morlaen, y trataba a quienes no lo hacían con desdén y desprecio.

Calimon se alegró del estallido de la guerra, pues esperaba que ésta le ofrecería oportunidades para demostrar su capacidad y poder. Castamir le dio una oportunidad para demostrar su utilidad al nombrarle jefe de los rebeldes en Linhir, pero Calimon perdió dicho cargo al verse suplantado por Orodreth de Morthond, viéndose avergonzado ante los capitanes por ese motivo. Desde ese momento, el progreso de la guerra perdió toda relevancia para Calimon, a quien sólo le interesaba vengarse de su rival. Su eventual éxito en dicho propósito hizo aumentar su valía a los ojos de Castamir. El Usurpador le consideró lo bastante astuto como para vérselas con los maleantes de Osgiliath durante los días inmediatamente posteriores a la quema de la orgullosa capital junto al río. (Después de todo, al menos ahora nadie se quejaría de la conducta de su joven primo.)

Calimon siempre se viste ceremonialmente, como si su mera presencia supusiera una celebración formal. Su espada destaca llamativamente, colgando a un lado de su cinturón, y frecuentemente la desenvaina cuando se enfrasca en una discusión, agitándola amenazadoramente a la más mínima provocación. Sus movimientos son tensos y rígidos, como si estuviera impaciente por algo (incluso cuando no hay ningún motivo aparente).

Gobernador Elendin (1268-1447)

Elendin es el tercero (y menor) hijo de Calimehtar, el hermano de Morlaen y el segundo tío del Usurpador. Elendin también es respetado por la generación de Calimir,

pero nunca ha jugado ningún papel importante en los asuntos de la familia, como ha hecho Morlaen. Su nombramiento como señor de Harondor fue idea de Morlaen, aunque fue apoyada de forma independiente por el rey, quien reconoció su competencia militar y administrativa.

De hecho, Elendin había sido el mentor de Castamir en Pelargir cuando éste no era más que un niño. Enseñó al futuro Usurpador cómo utilizar las armas y los argumentos políticos, como preparación para su inminente nombramiento en Umbar. Las lecciones de Elendin sirvieron bien al joven Castamir en su ascenso al poder, e incluso una vez se hubo convertido en Rey, trató a Elendin como un superior en honor. Elendin siempre está dispuesto a escuchar a su sobrino, pero prefiere dejar los consejos en manos de Morlaen.

Elendin es el modelo del oficial militar de Pelargir: atractivo, impecablemente vestido, con buenos modales y muy imponente. Sin embargo, a diferencia de su hermano, mantiene una conducta más jovial y abierta que Morlaen. Le gusta mostrarse como un viejo y mundano soldado, y en todo momento lleva consigo su espada para demostrarlo.

Señor Duranil (1326-1448)

Duranil es el primogénito de Elendin y el Guardián de Tolfalas. Es idéntico a su padre, y disfruta con el ejercicio de las armas y las tácticas militares. Sin embargo, a diferencia de su testarudo primo Calimon, Duranil tiene un carácter más comedido y pensativo, prefiriendo examinar la mente de un oponente antes de enfrentarse a él. Al igual que Elendin, Duranil está menos preocupado por la política familiar que por el cumplimiento eficaz de sus deberes como Guardián. Eso lo hace más agradable para algunos; sin embargo, elige cuidadosamente a sus amigos, y raramente se relaciona con individuos insensatos (ni siquiera "entretenidos"). Es claro, y siempre expresa lo que siente. Muchos le consideran impetuoso, pero Duranil raramente se preocupa por la opinión que tengan los demás sobre él.

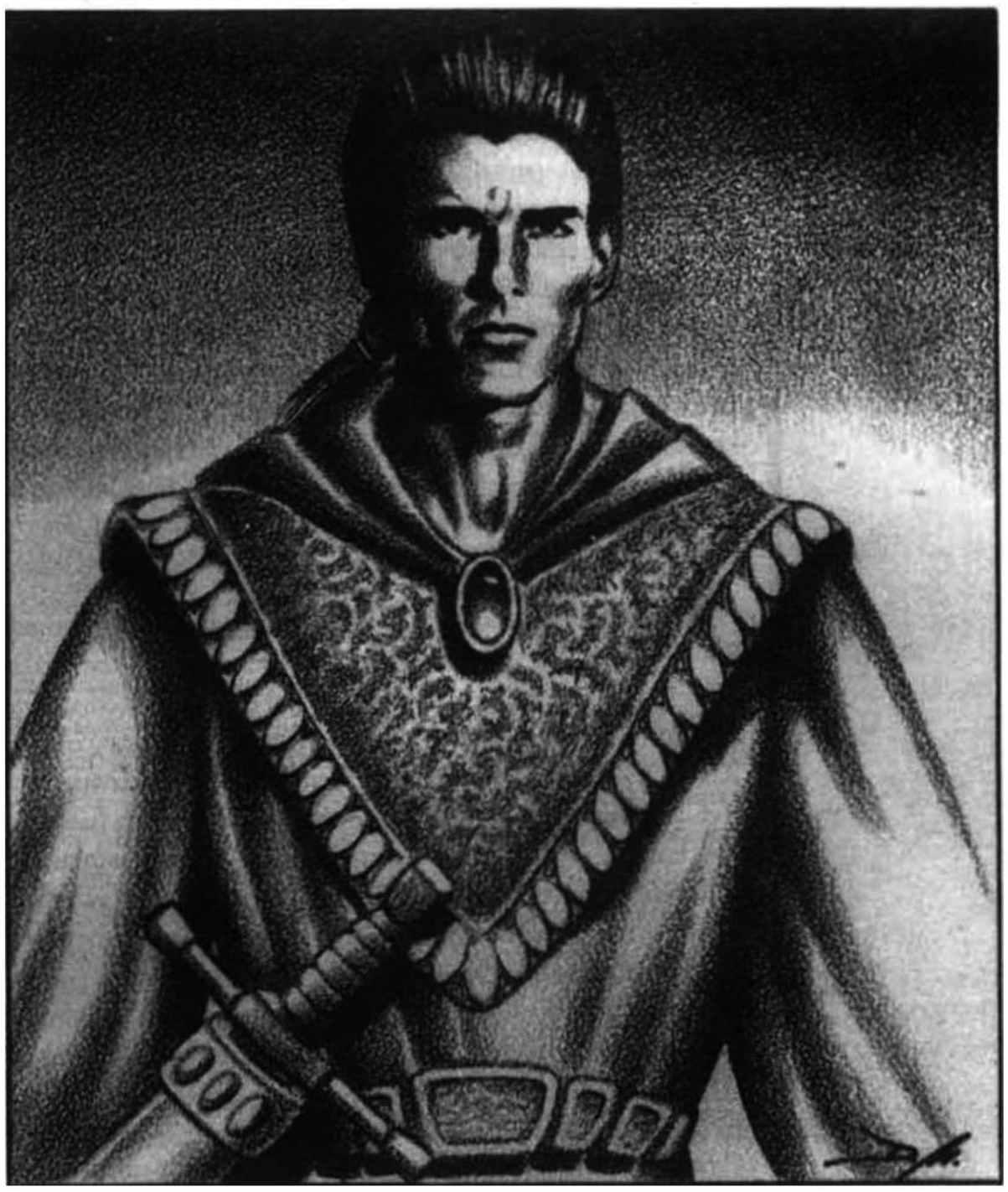
Posiblemente, Duranil tiene la mente más tranquila que cualquier otro miembro de su familia, ya que no tiene grandes preocupaciones como guardián de una pequeña isla. Después de todo, Tolfalas no contiene facciones realistas, ningún populacho descontento y ningún rival en el poder. Eso también hace que la vida de Duranil sea algo aburrida, y por ese motivo siempre anda buscando algún compañero que le pueda proporcionar una conversación interesante. Une sus dos grandes amores al discutir sobre temas filosóficos mientras practica en combate.

Duranil es más bajo y más robusto que su padre y su hermano, pero mantiene su porte altivo. Se viste de forma más casual que sus parientes (salvo cuando asiste a celebraciones oficiales), y generalmente suele ir bastante desaseado. Siempre lleva el cabello, oscuro y untado con aceite, recogido en una coleta.

Gobernador Alandur (1343-1447)

Alandur es el hijo menor de Elendin y el Gobernador de Calenardhon. Se unió al joven Castamir en Umbar en el año 1370, acompañándole en tres expediciones en las costas del Lejano Harad. Regresó a Pelargir cuando Castamir sucedió a su padre. Actuó como Escudero del puerto hasta que el hijo de Castamir tuvo la edad suficiente para ostentar el cargo, y fue nombrado Señor Capitán de la División Occidental de la flota de Linhir.

El Señor Calimon



Alandur jugó un papel importante en los alzamientos de Linhir anteriores a la muerte de Valacar, pero fue llamado a Pelargir cuando la confederación tradicionalista declaró la guerra civil. Luchó valientemente en favor del Capitán de los Barcos durante la Lucha entre Parientes, liderando (junto a Orodreth) el asalto final para derribar las puertas occidentales de Osgiliath. A cambio de esta y otras demostraciones de lealtad realizadas durante varios años, Castamir entregó a Alandur el señorío de Calenardhon.

Alandur destaca por su cabello rubio, aunque en todos los demás aspectos parece el ideal dúnadan. Parece enfatizar su ascendencia noble al cuidar su apariencia y sus movimientos hasta en los detalles más exactos, aunque supone una figura mucho más relajada que sus primos (a pesar –o quizás debido a ello– de la necesidad de ocultar su delicada situación política en Calenardhon). A diferencia de su hermano, la conducta cautelosa y educada de Alandur raramente revela sus verdaderos propósitos.

2.2.2 EL REINO DE GONDOR

Durante el reinado de Castamir, el Reino del Sur llegó a alcanzar una extensión semejante a la lograda durante su cúspide de poder bajo el gobierno de Ciryaher Hyarmendacil en el año 1050, con la excepción de que, desde 1250, Rhovanion ha sido reconocido como reino independiente. Las cinco regiones geopolíticas en las que se puede dividir el reino de Gondor se definen a continuación según su importancia estratégica o económica dentro de la Lucha entre Parientes.

Los Valles del Anduin

Los habitantes de Gondor son los más numerosos en la zona de los Valles del Anduin que comprende las regiones de Ithilien, Anórien y Lebennin. Esta parte del río contiene las cuatro ciudades principales del reino: Minas Ithil, Minas Anor, Osgiliath y Pelargir. Sin los beneficios

conseguidos por el control del corazón del reino, el gobierno de Castamir se desintegraría rápidamente.

Las Costas Occidentales

Las regiones costeras situadas al oeste del Ethir Anduin comprenden el interior más antiguo de Gondor: Lamedon, Morthond, Belfalas y Anfalas. La provincia de Lamedon contiene unos doscientos mil habitantes, mientras que Anfalas sigue siendo un territorio fronterizo escasamente poblado. Junto con Anfalas, los feudos de Belfalas y Morthond contienen una población de unos dos millones de personas. La autonomía de Dor-en-Ernil (Belfalas) y Morthond se debe principalmente a la presencia de una gran compañía de caballeros montados, vital para la defensa del reino y ansiada por el Usurpador. El Príncipe de Belfalas es el responsable de equipar y reunir a esta compañía en tiempos de guerra.

Las Costas del Sur

Histórica y geográficamente, la provincia de Harondor ha sido siempre una parte de Harad. Se diferencia del resto de regiones que la rodean en que goza de dos fértiles valles fluviales que llegan a contener, junto con la población que vive en las costas, más de medio millón de personas. Las costas situadas al sur del río Harnen pertenecen al territorio de Umbar, y cuentan con una población de setecientas mil personas, el legado de cuatro milenios de intensa agricultura. El puerto de Umbar funciona principalmente como fortaleza militar y centro subordinado a Pelargir, aunque también supone un ancla que permite reafirmar la reclamación por parte de Gondor de las costas con respecto a los pueblos del interior.

Calenardhon

El territorio septentrional de Calenardhon es una de las mayores preocupaciones de Castamir, pues es un potencial caldo de cultivo de rebeliones. Esperando suprimir cualquier riesgo, el Usurpador inició una estrategia de trasladar forzosamente a todos los individuos y grupos sospechosos a la antigua capital de Osgiliath. Allí, el Rey podrá vigilarles hasta que perezcan entre la trágica miseria de las ruinas de la ciudad. Sus antiguas tierras han sido colonizadas de nuevo por gente de más confianza, procedente de las costas, o por oficiales militares leales a Castamir. Por lo tanto, el carácter general del territorio varía enormemente. El control del Desfiladero de Calenardhon por parte de las fortalezas de Angrenost y Aglarond es la razón más apremiante que obliga al Usurpador a mantener el control militar de esta región.

Enedhwaith

Las tierras situadas más allá del Desfiladero de Calenardhon son reclamadas por Gondor, pero sólo están bajo su control nominalmente. Gran parte de la región está escasamente poblada por daen, muchos de los cuales no reconocen en la práctica la autoridad de los reyes. Aunque hay numerosos exploradores y soldados ligeros daen en el ejército de Castamir, sus parientes en Enedhwaith no sienten ninguna simpatía especial por Eldacar, ni tampoco por el Usurpador.

Gondor reclama gran parte de las tierras situadas al sur del Gwathló como territorio de Enedhwaith, pero los daen le prestan muy poca atención, ya que la autoridad del Rey no se ha extendido hasta su agreste tierra natal desde hace mucho tiempo. (La frontera entre Enedhwaith y Dunfearan nunca ha sido delimitada de forma exacta.) Muchos ni siquiera han oído hablar de la Lucha entre Parientes, y a quienes saben lo que es les importa muy poco su resultado. El ejército de Castamir ha conseguido reclutar algunos mercenarios daen para luchar en Ithilien, pero sólo gracias a la generosa paga en plata que les han ofrecido.

Castamir tiene muy poco interés en el destino de Enedhwaith, pues es una región pobre y escasamente poblada, aunque desea mantener el control sobre el camino que conduce hacia Tharbad. Ha desplazado la mayoría de guarniciones del territorio hasta Calenardhon. El recién nombrado gobernador de Enedhwaith, Ecthelion, reside en el pueblo fortificado de Lond Angren, en la desembocadura del Angren. Él y su pequeña guarnición no tienen absolutamente ninguna capacidad para influir en los acontecimientos que tienen lugar en la lejana Dunfearan.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA DE GONDOR BAJO EL REINADO DEL USURPADOR

Región	Jurisdicción	Centro Político	Oficial Administrativo
Osgiliath	Sede Real*	Osgiliath	Calimon (Senescal)
Anórien	Heredad Real	Minas Anor	Ciryang (Príncipe-Presidente)**
Ithilien	Heredad Real	Minas Ithil	Heruvorn (Senescal)
Tolfalas	Heredad Real	Caras Tolfalas	Duranil (Guardián)
Lebennin	Provincia	Pelargir	Castamir (Rey)
Harondor	Provincia	Caras Mirilond	Elendin (Señor)
Lamedon	Provincia	Calembel	Morlaen (Señor)
Calenardhon	Territorio	Calmirië	Alandur (Gobernador)
Enedhwaith	Territorio	*Lond Angren*	*Ecthelion (Gobernador)*
Anfalas	Territorio	Lond Galen	Caranthir (Gobernador)
Umbar	Territorio	Umbar	Telemnar (Gobernador)
Morthond	Feudo	Sarn Erech	Maeglin (Príncipe)
Belfalas	Feudo	Lond Ernil	Adrazôr (Príncipe)

* Aunque Osgiliath sigue siendo la sede real oficial del reino, es Pelargir la que cumple ese papel en la práctica.
** Esta forma de senescalía refleja la estructura política única de Minas Anor (ver la sección 7.3).

2.2.3 EL GOBIERNO DE CASTAMIR (1437-1447)

Durante sus años como Capitán de los Barcos, Castamir construyó una heterogénea confederación de grupos con pocas cosas en común salvo su odio *hacia Eldacar: desde* ambiciosos mercaderes en Pelargir hasta órdenes secretas plebeyas de tipo chauvinista y reaccionario. El Usurpador ha ido explotando astutamente tales diferencias para identificar al linaje de Calimehtar con la salvación de Gondor. Sin embargo, dichos grupos continúan desconfiando los unos de los otros: los chauvinistas acu-

san a los mercaderes más liberalistas de estar dispuestos a vender cualquier ideal por un precio, los mercaderes acusan a los chauvinistas de rigidez ideológica por negarse a firmar compromisos sensatos, etc. La insensata política del Rey no hace más que empeorar las cosas en algunas ocasiones, y él mismo raramente está preparado para cumplir los compromisos necesarios que satisfagan a sus aliados más importantes.

Durante el reinado del Usurpador, Gondor contiene varias formas diferentes de arrendamiento de tierras y de administración de las mismas (ver la sección 10.2.1). El reino está formado por:

(1) tres **Heredades o Distritos Reales**: Anórien, Ithilien y Tolfalas, que tradicionalmente han sido gobernadas por senescales escogidos entre la propia familia del rey o alguna otra casa de venerable linaje;
(2) tres **Provincias**: Lebennin, Harondor y Lamedon, administradas por un Hîr (S. "Señor") nombrado especialmente, que mantiene el cargo durante un periodo (que suele ser toda la vida);
(3) cuatro **Territorios Militares**: Calenardhon, Enedhwaith, Umbar y Anfalas, controlados por un Dorgon (S. "Gobernador"), que suele ostentar el cargo durante mucho menos tiempo que un señor provincial; y
(4) dos **Feudos** genuinos: Belfalas (Dor-en-Ernil) y Morthond, gobernados por príncipes hereditarios.

Un noble gondoriano no necesita ser un guerrero; puede ganar fácilmente todos sus honores mediante la excelencia administrativa o académica. Recibirá un respeto social proporcional a su competencia y dedicación al reino y sus ideales tradicionales. Su categoría también dependerá en parte de su linaje, y ciertamente tener un ancestro que viniera hasta la Tierra Media acompañando a Elendil abre muchas puertas.

2.2.4 LEYES GONDORIANAS

Las leyes de Gondor deberían reflejar la Voluntad de los Valar, y ya que los Valar son considerados eternos, benévolos e infalibles, su voluntad no puede cambiar. Por lo tanto, sólo es necesaria la promulgación de nuevas leyes cuando los jueces descubren que una ley existente no puede aplicarse a un problema determinado, o cuando se cree que un juez o legislador ha errado y existe otra solución para un problema legal que esté más en consonancia con la Voluntad de los Valar.

En las cortes locales se suelen desarrollar la mayoría de casos sin ningún problema, pues los jueces suelen interpretar un texto legal basándose en un código o en un caso anterior. Si el juez descubre que no hay ninguna ley local que solucione un caso, creará una nueva ley utilizando los casos similares del pasado o de otras cortes, o interpretando algún código en los lugares en que se utilicen las leyes codificadas. Un juez también puede cambiar una ley, pero raramente suelen llegar a cambiarla, y en todos los casos lo hacen a regañadientes. En la mayoría de casos es el mismo juez quien realiza el cambio, cuando encuentra hechos que hacen que el caso actual sea diferente al precedente. Por lo tanto, se considera válida la nueva interpretación.

El Rey también puede promulgar nuevas leyes, pero todas ellas deben ser antes discutidas y confirmadas por el Concilio de la Corona (ver la sección 7.3.4). Tales leyes siempre son codificadas y sometidas a la jurisdicción de las Cortes Reales. Como el rey también es el juez supremo del reino, puede promulgar nuevas leyes desde ese cargo. Sin embargo, su posición no es diferente a la de un juez local, y sus métodos para cambiar leyes son similares. En realidad, la mayoría de veredictos del Rey son decididos después de una larga discusión con el Concilio de la Corona.

LEY RURAL

La ley gondoriana en las zonas más rurales se basa en las tradiciones locales que, con la excepción de Anórien, son sistemas de leyes comunes (ver la sección 10.1.1). En 1227 se formó una comisión no oficial entre la mayoría de jueces de Anórien. Para simplificar su trabajo, comenzaron a poner por escrito sus decisiones legales en sentencias cortas. Durante el reinado del Usurpador, dicho tomo sirve como código oficial de toda la heredad. Aunque ninguna otra provincia ha seguido el ejemplo del código de Anórien, éste es utilizado de forma no oficial en Ithilien y Lebennin, siendo modificado para adaptarse a las tradiciones locales.

Cada distrito tiene su propia corte local. Su composición varía según el lugar, pero en general hay un juez apoyado por un grupo de juristas o jueces secundarios. Los jueces son nombrados por el Rey, Príncipe, Señor o Gobernador de la región. Puede haber cierta influencia popular sobre el nombramiento, ya que el rey tiene que elegir de entre un grupo formado por 3-5 personajes elegidos por la población. En algunos casos, es un concilio local o un grupo de ancianos el que realiza las propuestas al Rey. Los jueces son nombrados para periodos limitados, normalmente entre cinco y nueve años, o incluso durante toda la vida, según la tradición local. Una corte local puede decidir un veredicto sobre casi cualquier tópico que sea llevado ante ella.

En Anórien, Ithilien, Lebennin y Dor-en-Ernil, un jurado participa en el veredicto. Suelen ser elegidos para cada caso particular de entre los granjeros libres de cada heredad. Normalmente cada jurado tiene entre doce y dieciséis miembros. Las zonas más periféricas de Anfalas, Calenardhon y Harondor suelen estar regidas por jueces laicos, elegidos por los campesinos de cada distrito para un periodo de entre uno y tres años. Normalmente suele haber entre doce y catorce jueces laicos en cada distrito.

La zona situada al norte de las Ered Nimrais y al oeste de las Hithaeglir está menos sometida a la influencia real, y la mayoría de sus habitantes están organizados en clanes. En esa zona, el juez es un jefe o noble local, que es ayudado por los ancianos o por un grupo de jueces laicos elegidos por el clan. Este sistema también existe en Dor Rhúnen y en ciertas partes del sudeste de Harondor.

En ciertas regiones de Anfalas, Dor-en-Ernil, Lebennin, Harondor e Ithilien del Sur (Harithilien), existen cortes en mansiones que están presididas por los nobles locales, que a su vez se ven apoyados por entre seis y diez jueces laicos elegidos por los campesinos. Generalmente, una corte en una mansión sólo soluciona casos relacionados con bienes y propiedades, pero en Anfalas y Harondor también puede decidir veredictos relacionados con crímenes menores y asuntos civiles. El poder exacto de una corte de mansión depende de los privilegios del noble que la presida.

Una parte descontenta puede apelar al veredicto de la corte local acudiendo a una Corte Real de Apelación provincial o territorial. Dicha corte contiene cinco jueces nombrados por el Rey para un periodo de doce años. En

zonas en las que la influencia real es escasa o no existe –como en Enedhwaith, Dor Rhúnen o el interior de Harondor–, no es posible apelar a ningún sitio que no sea la corte tribal. La Corte de Apelación de Dor-en-Ernil está regida por el Príncipe. Como última solución, una parte siempre puede apelar directamente al Rey. Generalmente, se suele intentar apelar al veredicto del caso pidiendo la Gracia Real.

Ley Urbana

Casi todos los asentamientos urbanos de Gondor cuentan con una ley codificada, una tradición iniciada en Pelargir a finales de la Segunda Edad. Desde entonces, su código se ha ido promulgando en la mayoría de las demás ciudades, y ha sido utilizado como prototipo para los códigos locales. Los jueces de Pelargir son conocidos por sus sabios veredictos en cuestiones de comercio y leyes mercantiles; dichas sentencias son utilizadas en otros puntos como guías para interpretar las leyes locales.

En Pelargir –como en todos sitios–, dichas cortes tienen un juez principal y cuatro jueces ordinarios. El juez principal puede haber sido elegido por los habitantes del burgo (es decir, aquellos ciudadanos que llegan a participar activamente en el gobierno de la ciudad) o nombrados por el Rey, según qué privilegios haya otorgado el monarca a cada ciudad. Los demás jueces son elegidos en todos los casos, bien directamente por los habitantes del burgo, bien por los gremios. El método exacto depende de las tradiciones y privilegios locales. Tanto los nombramientos como las elecciones pueden ser para un periodo limitado o para toda la vida. Es posible apelar un veredicto de una corte de una ciudad ante la Corte Real de Apelación.



Llega un correo

En Pelargir y algunas otras ciudades se forma, durante los días de mercado, una corte de mercado especial formada por uno de los jueces ordinarios y dos jueces laicos. La corte del mercado sólo puede emitir juicios sobre asuntos menores de la ley mercantil o criminal, y se supone que debe decidir dichos veredictos con bastante rapidez. Si no se pueden emitir antes del final del día de mercado, el caso es trasladado a la corte ordinaria de la ciudad. También se puede apelar un veredicto de una corte de mercado ante la corte ordinaria de la ciudad.

La mayoría de ciudades cuentan también con una Corte Real. Tiene jurisdicción sobre la ciudad y la zona rural cercana para ciertos asuntos, como por ejemplo todos los casos que tengan que ver con la "persona del Rey". Eso significa que puede intervenir en todos los casos relacionados con asuntos gubernamentales como los impuestos, pero también en algunos crímenes como la alta traición. Además, si una de las partes de cualquier caso está formada por un oficial real, éste tiene derecho a hacer que su caso sea juzgado por la Corte Real. Sólo se puede apelar el veredicto de una Corte Real ante la Corte Real de Apelación de Osgiliath. Una Corte Real está formada por tres jueces nombrados por el Rey para un periodo de siete años. No hay ninguna Corte Real en Enedhwaith, Dor Rhúnen ni el interior de Harondor.

Reformas de Castamir

Una de las primeras medidas tomadas por Castamir fue despedir a todos los jueces que habían sido elegidos por Eldacar o que le habían apoyado. El término "apoyar" fue interpretado en un sentido muy amplio, y llegado un momento acabó incluyendo a todos los jueces que habían tomado un veredicto en el nombre de Eldacar. La supuesta razón por la que fueron despedidos es que habían actuado de forma traicionera al apoyar a Eldacar en lugar de al Rey legítimo.

El siguiente paso de Castamir fue cambiar las leyes de mantenimiento en el cargo a la frase "durante el término que plazca al Rey". En la práctica, se reservó el derecho a eliminar un juez siempre que lo deseara. Como se ha indicado, los jueces siempre habían sido nombrados durante un periodo determinado o de por vida, pero un juez podía ser despedido inmediatamente si actuaba de forma criminal. Al crear una ley todavía más vaga, Castamir abusó de los privilegios de su cargo, pero disfrazó sus motivos bajo un velo de legalidad.

Recientemente, Castamir también ha anunciado un programa de reformas doble para el sistema legal de Gondor. En la primera parte, Castamir declaró su intención de formar una nueva corte para los asuntos relacionados con la "persona del Rey". Siempre que el Rey lo considerara necesario para la seguridad del reino o el mantenimiento de las tradiciones dúnedain, podía trasladar un caso a esta corte. Sus deliberaciones podían realizarse en un cónclave secreto.

La segunda parte suponía la formación de una serie de Cortes de Inquisición Itinerantes. Estarían formadas por tres jueces que tendrían la autoridad para visitar todas las cortes locales y revisar todos sus veredictos. Si se decidía que un veredicto era "inadecuado para las costumbres y tradiciones de los dúnedain", la Corte de Inquisición Itinerante tenía la autoridad para cambiarlo sin tener que consultar a ninguna de las partes.

2.2.5 COMUNICACIÓN

Un sistema de excelentes caminos permite el desplazamiento rápido de fuerzas armadas y proporciona la base para una comunicación fácil entre las principales ciudades del reino, lo que facilita mucho las cosas para que el aparato administrativo funcione de forma efectiva. Esta situación se ve complementada y reforzada por una cadena de refugios seguros y puntos fortificados que salpican toda la Bahía de Belfalas, y que llegan desde Anfalas hasta la península de Umbar. El curso del río Anduin une todas esas tierras, convirtiéndolas en una enorme red cuyo centro es la ciudad de Pelargir.

El Correo del Rey transporta el correo mediante mensajeros montados. Las estaciones de correo están situadas a intervalos de cuarenta y cinco kilómetros a lo largo de los caminos más importantes para hacer más cómodos los viajes de los correos. Un correo cabalga desde una estación hasta la siguiente, donde su bolsa de cartas pasa a las manos de un nuevo correo montado en un caballo fresco. De esta forma, un mensaje puede viajar desde cualquier lugar de un distrito hasta otro, llegando a recorrer setenta y cinco kilómetros en un día si el tiempo acompaña, aunque el precio de seis monedas de plata por kilómetro limita en gran parte el uso del Servicio de Correos a los pocos que se pueden permitir cifras tan exorbitantes. Todo el correo enviado mediante este servicio es controlado por el Côr Aran, que puede leer libremente las cartas que consideran interesantes (2.2.7).

La administración del Rey también tiene un servicio de palomas mensajeras que puede ser utilizado por los oficiales de alto rango. Muchos señores y gobernadores tienen palomas en sus residencias. Hay estaciones de recepción de palomas situadas en Minas Anor, Pelargir, Lond Ernil y Aglarond. Para convertirse en un mensajero eficiente, una paloma mensajera debe familiarizarse con el terreno de los alrededores de su nido, un proceso que suele llevar en torno a tres años. Una paloma bien entrenada puede regresar a su nido desde una distancia de hasta seiscientos kilómetros si vuela sobre territorio conocido, o hasta noventa kilómetros si vuela sobre territorio desconocido (tienen una velocidad media de cuarenta y cinco kilómetros por hora). Si es enviada a un punto más alejado del nido, es probable que la paloma se pierda. Las palomas mensajeras son muy caras de entrenar y mantener. Por ese motivo, se las considera una propiedad muy valiosa. Matar intencionadamente a una paloma puede ser motivo de multas muy serias.

El tráfico en el Mar y a lo largo del Anduin supone el medio más rápido, barato y cómodo de transporte para la gente y las mercancías. Cinco de las ciudades más importantes de Gondor cuentan con un puerto mientras que la sexta, Minas Ithil, está situada lo bastante cerca de Osgiliath y Minas Anor como para beneficiarse de todas las ventajas del Gran Río. Aunque existen rutas terrestres a lo largo de la costa de Harad, la gran mayoría de los intercambios entre Umbar y Gondor son realizados mediante barcos. Con un viento favorable, un barco normal de Gondor puede avanzar entre doscientos veinticinco y doscientos cincuenta kilómetros en un día.

Las Palantíri

Con la quema de Osgiliath en el año 1437, Castamir consiguió uno de sus principales objetivos: un pretexto para trasladar la capital real hasta Pelargir. Aun así, el Usurpador pagó un precio muy alto: con la matanza que siguió al abandono de la ciudad por parte de Eldacar llegó la destrucción de la Torre de la Bóveda, donde los herederos de Anárion habían guardado tradicionalmente la palantir, la Piedra Maestra del Reino del Sur. Con su pérdida, los Reyes de Gondor dejaron de tener el poder para comunicarse directamente con Arthedain en el norte.

Por lo tanto, las Siete Piedras de Elendil han pasado a ser únicamente seis. El Rey Araphor de Arthedain tiene las dos Piedras, que antiguamente estaban en Annúminas y Amon Sûl, protegidas en su capital de Fornost, mientras que los Eldar de Lindon guardan la Piedra de Emyn Beraid. En Gondor, las Piedras menores restantes residen en Minas Anor, Minas Ithil y Orthanc.

Las tres Piedras restantes que se encuentran en Gondor tienen un radio de visión efectivo de unos setecientos cincuenta kilómetros, lo que permite a la piedra de Orthanc comunicarse con la Piedra de Anor, pero no con la Piedra de Ithil. La Piedra de Anor está alineada con ambas. La existencia de las Piedras es un secreto celosamente guardado por los herederos de Anárion, y son prácticamente desconocidas para la inmensa mayoría del reino, con la excepción de contadas leyendas populares (si no fuera así, la Torre de la Bóveda nunca habría sido destruida).

El uso de las palantíri es un derecho inalienable otorgado a Elendil y sus herederos reconocidos, pero la autoridad para hacer uso de una de las Piedras también puede ser otorgada a otros individuos nombrados por el Rey. Debido a su alianza con la Dama de las Aguas (ver la sección 5.4.1), el linaje de Edhelion ha dado tradicionalmente descendientes dotados de la visión verdadera de Oesternese. Los hijos de Elendil, al reconocer dicho don, confiaron a su casa el conocimiento de las Piedras y la transmisión del arte de cómo utilizarlas a quienes los Reyes consideraran dignos de ese poder.

Esta circunstancia ha supuesto un gran obstáculo para las ambiciones de Castamir. Aunque el linaje de Calimehtar conoce la existencia de las Piedras y de su uso, no cuenta con la habilidad necesaria para poder usarlas de forma efectiva para sus propios propósitos. La razón es que el conocimiento y el uso de las Piedras ha sido una prerrogativa exclusiva de los Reyes y sus herederos directos. La familia de Castamir ha quedado apartada de esta tradición durante tres generaciones.

Esta situación es problemática debido a la tensión que existe actualmente entre el Usurpador y la casa del Príncipe en Belfalas (ver la sección 2.1.1). En el caso de que Castamir se mostrara abiertamente hostil con Adrazôr o cualquiera de su familia, los parientes del Príncipe que actúan como guardianes de las Piedras podrían negar al Rey la información vital que sólo las Piedras pueden proporcionar. Por el contrario, la lealtad de los Guardianes hacia el gobierno del Usurpador siempre ha sido motivo de sospecha; por lo tanto, existe el riesgo constante de que pudieran utilizar las Piedras para mentir o desinformar al Rey o, peor aún, utilizar las palantíri en favor de sus enemigos. Debido a ese peligro, Castamir ha ordenado al Côr Aran que mantengan vigilados muy de cerca a todos los que utilicen las Piedras.

Las tres piedras menores de Gondor están al cargo del hermano del Príncipe, Edrahil, y sus dos hijos. Antes de la quema de Osgiliath, los Reyes mismos habían asumido el papel de guardianes de la Piedra Maestra, mientras que el linaje de Edhelion se encargaba de la Piedra de Anor; pero Castamir ordenó a Edrahil vigilar la Piedra de Orthanc, aislándole de esta forma del centro de poder y de las Pie-

dras que más cerca se encontraban de Rhovanion. El Usurpador ha dejado a los hijos menos peligrosos de Edrahil –Lórin y Tirion– al cargo de las Piedras de Anor y de Ithil. Los tres han recibido órdenes de instruir a los nuevos oficiales del Rey respecto a los conocimientos de las palantíri, y se espera que ayuden a dichos oficiales a cumplir cualquier orden que les envíe el Usurpador.

Las palantíri de Gondor tienen dos usos principales. Permiten al observador ver, como a través de un telescopio, cualquier zona que se encuentre dentro de su alcance de visión. Dicha visión no permite oír nada de lo que sucede, y no permite acceder a los pensamientos de quienes son observados. Un observador de gran voluntad y habilidad podría conseguir centrarlo en cierto objeto o aspecto dentro de su alcance, pero en todos los casos la localización observada deberá estar iluminada (por ejemplo, por el sol) para que pueda ser visible. La Piedra puede ver "a través" de obstáculos que bloqueen la línea de visión (por ejemplo montañas, muros, etc.), pero no permite ver en la oscuridad. Este poder de visión también puede extenderse hasta abarcar escenas o acontecimientos que tuvieron lugar en otras épocas, pero siempre deben encontrarse dentro de los límites de distancia de las Piedras.

Las Piedras que están alineadas entre sí (como ocurre con la Piedra de Anor) pueden ser utilizadas para transferir los pensamientos de un usuario a otro. De esta forma, se pueden intercambiar noticias, consejos y comentarios entre dos extremos opuestos del reino. Es esta habilidad lo que hace tan valiosas las palantíri para los Reyes –y para Castamir en particular–, pues las Piedras dificultan el ocultamiento de información al Usurpador. Cualquier aviso de rebelión puede llegar rápidamente hasta Pelargir. Sin embargo, esta habilidad de comunicación se ha visto seriamente limitada tras la pérdida de la Piedra Maestra. Cuando se intercambian pensamientos a través de dos Piedras menores, resulta imposible que una tercera Piedra –con la excepción de la Piedra Maestra– establezca contacto o "escuche" de alguna otra forma la conversación. Como consecuencia, el Rey no es capaz de observar cómo están siendo utilizadas las otras Piedras, o ni siquiera quién las está utilizando. Esta circunstancia no hace sino aumentar el peligro potencial que supondría el uso de las Piedras en contra del Usurpador.

2.2.6 LAS HUESTES DE GONDOR

La guerra ha sido una realidad omnipresente para los dúnedain de la Tierra Media; y aunque Gondor ha crecido en poder y esplendor durante sus más de mil años de edad, la defensa por la fuerza de las armas sigue siendo el factor más importante que guía la vida de los gondorianos. Las huestes de Gondor son equipadas, mantenidas y capitaneadas por los herederos de Anárion. Con la creación del cargo de Capitán de los Barcos en el año 1240 (ver la sección 2.1.1), el poder naval del reino comenzó a desarrollar una organización independiente de los Reyes, lo que en última instancia permitiría a Castamir reclamar la corona para sí.

LA ARMADA

La zona costera de Gondor fue creciendo junto al poder de su armada, desde una pequeña fuerza defensiva situada en el Ethir hasta una armada oceánica capitaneada por los Reyes de los Barcos, durante una época en la cual Gondor reinó como autoridad suprema sin discusión sobre todas las costas entre el río Gwathló y el cabo de Umbar hasta el sur de Andrast. La armada de Gondor alcanzó la cúspide de su poder al final del reinado de Hyarmendacil, pero la ausencia de competidores dejó a los reyes posteriores sin ningún motivo para invertir más que el dinero imprescindible para el mantenimiento de la armada.

Esta actitud cambió en cierta manera al finalizar el siglo XIII. Con la creación del cargo de "Capitán de los Barcos" –y (más tarde) en Calimir–, la armada encontró un comandante íntimamente relacionado con su causa. Castamir trabajó todavía más duro para fortalecer la Flota Real cuando sucedió a su padre en el año 1384. Ambos se oponían a la política del Rey, abogando por una extensión de la influencia de Gondor hacia el sur, con la esperanza de someter a los Raj y fomentar una campaña contra la creciente amenaza del Rey de las Tormentas.

Aunque sus esfuerzos no tuvieron éxito a la hora de aumentar los fondos dedicados a la flota, Calimir y Castamir sí que consiguieron eliminar gran parte de la burocracia responsable del uso poco eficaz de los fondos existentes. Instaurando una nueva moral y orgullo en los marineros, comenzaron a sacar a la armada de su letargo y restablecieron gran parte del antiguo esplendor de que había gozado durante los días de los Reyes de los Barcos, aunque la flota era más pequeña que en aquellos días.

Sus oficiales navales iniciaron un programa para extender el periodo de actividad anual de los barcos que no habían salido de puerto durante décadas, y varios cascos viejos que sólo se habían mantenido en las listas para mantener las apariencias fueron reemplazados por nuevos barcos. Todos esos actos garantizaron un indudable apoyo naval cuando Castamir alzó su estandarte contra Eldacar. Los fondos navales y el programa de construcción de barcos facilitaron en gran medida la ascensión de Castamir.

LA COMPOSICIÓN DE LA FLOTA REAL

Pocos barcos de remos (es decir, galeras, drómonas y otros barcos diseñados para luchar cerca de las costas) han sido construidos desde el reinado de Falastur, cuyas conquistas más allá del Ethir les evidenciaron como inferiores a otros bajeles de guerra. Todavía se utilizan algunos de ellos para patrullar el Ethir Anduin y Nen Umbar, pero durante los últimos años se han construido algunos botes de remos de menor tamaño para patrullar el Anduin.

Los barcos construidos durante los siglos XIV y XV reflejan el principal propósito de la actual Flota Real: patrullar y combatir la piratería en la Bahía de Belfalas. La mayoría de ellos son embarcaciones pequeñas y rápidas con una gran resistencia, diseñadas para transportar un pequeño destacamento de marineros. Los bajeles construidos para resistir viajes más largos y para trasladar un contingente militar superior fueron construidos durante la época de los Reyes de los Barcos, y se mantuvieron registrados en las listas durante el máximo tiempo posible (incluso en los casos en que no estaban demasiado bien conservados y eran inutilizables), pero antes de que Calimir se convirtiera en el nuevo Capitán de los Barcos se construyeron pocos más. El programa de construcción de barcos iniciado por Calimir y Castamir eliminó aquellos viejos cascos y los reemplazó por buques de tipo similar. La mayoría de los barcos participan en grandes maniobras anuales de entrenamiento, y suelen encontrarse patrullando en el mar durante el resto del tiempo.

La flota de Gondor está formada por una fuerza naval permanente, que en tiempos de guerra se ve reforzada por

tropas militares, naves mercantes y población civil procedente de las costas. La sección naval está apoyada por un contingente de soldados de marina que sirven en los barcos o como miembros de la guarnición en las fortificaciones costeras. En tiempos de paz, los reclutas regulares se alistan para un periodo de siete o catorce años. Según su rango, un marino puede retirarse después de veintiún o veintiocho años, momento en el cual recibirá una parcela de terreno como pensión. Los elementos civiles y mercantes sólo sirven durante breves periodos (y nunca durante más tiempo del que dura una guerra). Durante la Lucha entre Parientes se reclutó un grupo de estos últimos, aunque no entraron demasiado en acción, pues la mayoría de conflictos se resolvieron en tierra.

Organización Naval

La armada de Castamir está organizada en cuatro divisiones:

(1) la Flota Principal, con base en Pelargir y formada por tres alas,
(2) la División Meridional, con base en Umbar y formada por dos alas,
(3) la División Occidental, con base en Linhir, y
(4) la Flota Fluvial, con base en el Anduin, un poco por encima del Rauros.

Cada división o ala está dividida en escuadrones capitaneados por comandantes, que a su vez están subordinados a un Señor Capitán. Cada escuadrón está formado por capitanes de barcos concretos. Aunque por tradición debería haber nombrado a su primogénito para que le sucediera en el cargo, la continua preocupación de Castamir con respecto a los asuntos navales le ha llevado a conservar el título de "Capitán de los Barcos", lo que le convierte en el comandante de la Flota Real.

La Flota Principal constituye la más grande de las cuatro divisiones, y contiene la mayoría de los grandes barcos, construidos para entrar en combate y transportar tropas. También en la Flota Principal se incluyen algunos barcos más pequeños, que protegen y patrullan las costas de Nen Belfalas. Mientras que las demás divisiones únicamente están concebidas para realizar tareas rutinarias en tiempos de paz o para defender ciertas localidades en tiempos de guerra, la Flota Principal está diseñada para soportar el grueso de los combates en el caso de que Gondor se viera involucrada en una guerra naval a gran escala.

La División Meridional es la segunda división más grande de toda la Flota Real, y es la responsable de proteger las aguas y las costas del sur de Harondor. Aunque no suponen una gran amenaza para el comercio, una de las tareas más importantes de la División Meridional es enfrentarse a los piratas que infestan las aguas al sur de Umbar. El núcleo de esta división está formada por un gran número de barcos de pequeño o mediano tamaño; sin embargo, también incluye algunos barcos más grandes, que patrullan la costa de Harad y atacan las guaridas de piratas.

La División Occidental es la más pequeña de las cuatro divisiones, y protege la costa de Anfalas y las rutas comerciales hacia Eriador. En ocasiones hay algunos casos de piratería entre el Angren y el Baranduin, pero en general es una zona bastante pacífica. La División Occidental está únicamente compuesta por pequeñas embarcaciones de patrulla.

Gondor siempre ha mantenido una pequeña fuerza fluvial de botes cuya base se encuentra en el Anduin, un poco por encima del Rauros. Con ella pretende controlar la principal arteria que atraviesa el reino. Esta cuarta división de la armada, la Flota Fluvial, fue aumentada por Minalcar tras su victoria sobre los orientales en el año 1248. Los mandos del ejército deseaban hacerse con su control debido a su importancia a la hora de defender Calenardhon, pero la armada se resistió a las órdenes. Tanto Minalcar como Valacar evitaron tomar cualquier decisión trascendente al respecto, y la Flota Fluvial siguió estando bajo el control general de la armada. (La cuestión se decidió finalmente en favor de la armada gracias a la intervención de Castamir inmediatamente después de su ascensión al trono.)

Una sección de la Flota Fluvial, que había apoyado a Eldacar durante la Lucha entre Parientes, se retiró río arriba y estableció una base temporal en algún lugar cercano a los Campos Gladios, rebautizándose a sí mismos como el "Escuadrón del Anduin". Los ocasionales enfrentamientos navales en el Anduin al norte del Rauros han llevado a Eldacar a fortalecer dicho escuadrón reduciendo el tamaño de otro escuadrón realista, que Minalcar había establecido en el Mar de Rhûn. Como dicho escuadrón estaba formado principalmente por nórdicos, todos ellos se pusieron del lado de Eldacar durante la guerra.

EL EJÉRCITO

El núcleo del ejército de Gondor es reclutado en la zona inferior del valle del Anduin, y está formado por una gran mayoría de soldados de infantería, equipados y meticulosamente entrenados para enfrentarse a las huestes menos sofisticadas de los potenciales enemigos que habitan junto a las marcas fronterizas del Reino del Sur. La mayor parte de tropas auxiliares, como las de proyectiles o las de reconocimiento, suelen ser reclutadas en dichas regiones fronterizas. Un contingente de caballería pesada, encabezado por los caballeros de Belfalas, proporciona una fuerza de choque para los soldados de infantería, y generalmente suele verse secundada por otro escuadrón de caballería ligera nórdica.

No es sorprendente que esta disposición tradicional del ejército se viera alterada durante la Lucha entre Parientes, durante la cual todos los nórdicos lucharon en el bando de Eldacar. Los rebeldes se vieron privados de sus tropas de caballería por causa de la no involucración de los caballeros de Edhelion en el conflicto, lo que les obligó a intentar conseguir el apoyo de los reyes de Harad y de buscar la ayuda de los daen lintis de Dunfearan en Enedhwaith.

La presencia de mercenarios extranjeros en Gondor siempre ha sido motivo de controversia. La caballería sureña se había ganado una reputación especialmente mala debida a su arrogancia, mientras que los daen, principalmente asignados para luchar contra las guerrillas realistas, se habían vuelto infames muy pronto debido a su crueldad, y eran odiados por los habitantes de las zonas en las que actuaban. Tales conflictos entre los civiles y aquellos grupos militares provocaron un inevitable bajón en la popularidad de Castamir, y las disputas en las tabernas entre jóvenes y soldados se convirtieron en escenas urbanas demasiado comunes durante el reinado del Usurpador. Por otro lado, la moral de sus propias tropas había dado un bajón debido al retiro del servicio, ordenado por el Rey, de ciertos oficiales cuyos sustitutos habían sido elegidos, obviamente, por su lealtad hacia el Usurpador, y no precisamente por su competencia militar.

La vigilancia sobre Mordor

Tras la desaparición del reino de Sauron, los hombres de Gondor construyeron poderosas torres para proteger los pasos de Mordor como precaución por si el Mal volvía a aparecer. Los fuertes gemelos de Carchost y Narchost vigilaban el Morannon, mientras que las barreras de Morgai se convirtieron en una frontera bajo la vigilancia de las torres de Durthang y Cirith Dúath. La Vigilancia sobre Mordor no fue abandonada hasta los días del rey Telemnar (1634-136), cuando el reino fue arrasado por la Gran Plaga. Sin embargo, el declive en la vigilancia por parte de Gondor había comenzado mucho tiempo antes de la Lucha entre Parientes, durante la cual su intensidad quedó reducida todavía más debido a las acciones militares que tuvieron lugar durante el asedio de Osgiliath.

Las nuevas guarniciones de Castamir estaban formadas casi exclusivamente por milicianos dúnedain (pues cualquier otro soldado apenas habría comprendido la importancia de vigilar aquella tierra, aparentemente vacía y estéril). En contraste con las torres de Durthang y Cirith Dúath, los fuertes del Morannon aumentaron en importancia estratégica debido a la nueva amenaza que representaba Rhovanion, y sus compañías se vieron reforzadas con tropas reclutadas principalmente en Lebennin (ver la sección 8.1.1).

2.2.7 EL CÔR ARAN

Además de los métodos normales de respaldo militar, el Usurpador se aseguró del bienestar de su reinado gracias a una red de policía secreta conocida como el Côr Aran (S. "Círculo del Rey"). Esta organización está liderada por Caramir (ver la sección 2.2.1), y tiene su cuartel general en Pelargir. Poco después de hacerse con la corona alada en el año 1437, el nuevo Rey dio a su primo el permiso para supervisar la conversión del Salón de los Fieles en un archivo central y una base de operaciones para el Côr Aran. Naturalmente, ello supuso el despido de todos los sabios y guardianes que residían el Salón, un acto impío a los ojos de quienes respetaban el legado de Imrazôr como algo sagrado dentro de la herencia de Gondor (ver la sección 5.4.1). Con amarga ironía, los afectados se refieren en la actualidad a ese lugar como *"el nido de los Crebain Aran"* (los "Cuervos del Rey"), y a Caramir como el "Cuervo Jefe".

El Côr Aran está organizado siguiendo un sistema de células interconectadas. El líder de una célula informa directamente a Pelargir o bien a un oficial situado en la localidad, que es el responsable de un grupo de células y a su vez es supervisado personalmente por Caramir. Debido a la relativa lentitud de la comunicación clandestina dentro del reino, el líder de una célula tiene mucha libertad a la hora de realizar las tareas que le han sido encomendadas. El número de operativos que tiene a su servicio un líder de celda y la diversidad de habilidades especializadas que posee dicho equipo (por ejemplo, habilidades de idiomas, de ladrón, de seducción, etc.) depende de las características del objetivo de cada célula concreta, que puede variar desde un individuo concreto hasta una organización o una ciudad entera.

Los informadores, la intercepción de cartas, el allanamiento de morada y la infiltración son los cuatro métodos utilizados generalmente por el Côr Aran en su interminable lucha por descubrir a los potenciales enemigos del Usurpador. Aunque son bastante competentes en lo que hacen, dichos métodos contienen ciertas limitaciones inherentes que no hacen sino retrasar el cumplimiento de sus objetivos. A partir del momento en que resultó obvio que las cartas confiadas al Correo Real eran abiertas y leídas, la correspondencia dejó de expresar abiertamente cualquier tipo de descontento con respecto al Rey o sus sirvientes. Por lo tanto, se hicieron necesarias formas más directas de infiltración, aunque eso hizo que la tarea del Côr Aran llevara mucho más tiempo y fuera más dificultosa.

Los informadores son gente normal que proporciona al Côr Aran información sobre sus jefes, amigos y parientes. Algunos lo hacen de forma voluntaria, mientras que otros deben ser sobornados, persuadidos, coaccionados o incluso engañados para que hablen. Muchos denuncian falsamente a antiguos amantes, competidores comerciales y otros enemigos estrictamente por razones personales. Por lo tanto, el Côr Aran debe vérselas con una buena cantidad de informes falsos y chivos expiatorios. Es eso lo que hace que su tarea resulte obvia para la gente normal y que provoque tanto descontento como el que pretende suprimir. Dichos informadores son despreciados por la población, que les llama los "cucos de los cuervos del Rey".

La política del Côr Aran de realizar allanamientos de morada tanto en edificios privados como públicos con la intención de obtener pruebas incriminatorias también provoca la hostilidad de la población. Para asegurarse de la culpabilidad de los acusados, quienes perpetran tales asaltos no anunciados a me-

Una espía del Côr Aran



modo colocan productos robados en dichas viviendas. O pero aún, muchos intentan obtener evidencias de forma encubierta disfrazándolas como robos comunes. Este último método requiere del robo real de alguna propiedad privada. Aunque algunos de los bienes robados son utilizados en otras operaciones (como en la búsqueda de sospechosos), los agentes del Côr Aran a menudo caen víctimas de la tentación. Muchos se "olvidan" de informar a sus superiores de la incautación de dichos objetos menores. Los bienes hurtados se convierten, de hecho, en una forma informal de "pago" para los servicios de los agentes con respecto a la Corona. Las víctimas y sus simpatizantes sospechan, con toda la razón del mundo, que el Côr Aran es tanto una parte del problema como un vehículo para mantener la paz y el orden.

El Archivo

Existe un archivo de cada súbdito cuyo nombre aparezca en las listas de impuestos, que son recopiladas regularmente en todos los puntos del reino. Los archivos contienen todos los registros oficiales relacionados con esa persona, además de cualquier conocimiento obtenido por el Côr Aran durante el curso de sus actividades. La meticulosidad del proyecto es a la vez la principal virtud y la principal debilidad de la red de inteligencia de Caramir.

Pocos escapan a la vigilancia del Côr Aran; sin embargo, en la práctica, la abrumadora magnitud de la información que debe ser escrita y analizada imposibilita por completo su realización administrativa. El tiempo y el trabajo necesarios para actualizar los archivos deja poco o ningún tiempo para examinar la nueva información (por no hablar de la que ya existe). Por lo tanto, la información contenida en cada uno de dichos archivos puede incluir graves errores, o incluso alguna información desplazada que pertenece a otra persona de nombre parecido. Esta pesadilla logística ha provocado con frecuencia escándalos y situaciones embarazosas durante los procedimientos legales en los que se ha permitido el acceso a los archivos del Côr Aran.

La incapacidad para comprobar la veracidad del contenido de cada archivo también ha provocado una manipulación deliberada del sistema. Muchas personas inocentes han sido acusadas gracias a alguna información falsa introducida (por un precio) en su archivo, lo que ha ofrecido una excusa a los jueces del rey para establecer la culpabilidad del sujeto. Los jueces no suelen cuestionar o desafiar la fiabilidad de los registros del Côr Aran, pues dicha conducta podría ser interpretada como una crítica hacia el gobierno del Usurpador. En cuanto a los acusados, es difícil defenderse contra unos cargos cuyas fuentes (reales o inventadas) no son reveladas "por motivos de seguridad". Esta situación convierte el archivo del Côr Aran en un arma muy efectiva a la hora de realizar chantajes u otros medios de coacción explícita.

2.2.8 RELACIONES EXTERIORES

La Lucha entre Parientes ha tenido un impacto en el resto de la Tierra Media, y los reinos vecinos consideran al nuevo Rey como una promesa o como un peligro para su bienestar. En consecuencia, existen muchas personas fuera del reino de Gondor que tienen cierto interés en que Castamir se mantenga en el trono o que, por el contrario, muera cuanto antes. De hecho, gran parte de la seguridad del Rey depende parcialmente de su relación con estos poderes extranjeros.

El Reino del Norte

La Lucha entre Parientes tuvo profundas implicaciones en el reino de Arthedain en el norte. La victoria de Pelargir ha asegurado una provisión regular de un grano que necesitaban con urgencia en el sur, para alimentar a quienes perdieron su medio de subsistencia en el conflicto del año 1409. A cambio, el rey Araphor envía madera y otras materias primas a la Bahía de Belfalas para contribuir en los programas de construcción de barcos de Castamir. El antiguo puerto de Tharbad es un nexo vital en este tráfico de mercancías de norte a sur.

Araphor no intervino en el conflicto por la sucesión de Gondor –ni tampoco podría haberlo hecho, dado su conflicto con Angmar–, pero estaba claro que prefería al Capitán de los Barcos antes que a Eldacar. Debido a la renovada importancia del puerto, el Usurpador ha ordenado el desplazamiento de una compañía de barcos hasta Tharbad, y los ha colocado al servicio de los capitanes de Araphor, con el objetivo de proteger el Gwathló contra la pseudo-anarquía que en la actualidad reina en lo que antaño fue Cardolan. En la práctica, el contingente naval de Castamir y la guarnición de Araphor mantienen el puerto como si fuera una jurisdicción compartida.

Los Reinos de Harad

Los hombres de Harad son gobernados por reyes cuyo patrimonio representa el legado de tres mil años de hegemonía dúnadan sobre la Tierra Media. Estos dominios son reinos súbditos, cuya existencia continuada depende del patronazgo de un poder extranjero, necesidad que en parte queda satisfecha al enviar a sus hijos como "rehenes" a la corte del Rey de Gondor. Esta práctica garantiza la continuidad de sus casas gobernantes, pues uno de los deberes de un Rey dúnadan es asegurarse de la sucesión de un heredero escogido con respecto a su reino. A cambio del cumplimiento de su voluntad mediante el poder militar de Gondor, los gobernantes de Harad aceptan juramentos de amistad y no interferencia con el Reino del Sur.

A medida que el conflicto entre Pelargir y Osgiliath se iba haciendo más y más evidente, los príncipes sureños más ambiciosos comenzaron a ofrecer sus servicios al Capitán de los Barcos con la esperanza de ganarse su favor en el futuro. Castamir utilizó con precisión dichas ofrendas, para asegurarse un gran contingente de fuerzas terrestres para el futuro conflicto contra Eldacar. Quienes habían sido lo suficientemente inteligentes como para responder a la necesidad de poder del Usurpador fueron recompensados con creces cuando el nuevo Rey ascendió al trono, y han continuado jugando un papel militar importante, apoyando siempre al Usurpador.

En el año 1372, los reinos sureños que se encontraban dentro de la esfera de influencia de Gondor se agruparon para formar una alianza con intereses comunes. Dicha confederación fue establecida principalmente por Zimrakhil, un profeta de ascendencia mixta númenóreana y sureña que abogaba por un apoyo colectivo hacia el Usurpador. La alianza está formada por unos veinte señores de la guerra que intentan proteger las rutas de las caravanas que cruzan Harondor, Umbar y puntos más al sur, para beneficio de sus patrones gondorianos. Zimrakhil y su hermano, Belphegor, son los portavoces y representantes escogidos de la alianza, y ambos son recibidos en Umbar como embajadores de los haradrim (ver la sección 2.3.2).

Como contraste, los gobernantes de los Raj y los reinos que se encontraban por debajo de las Montañas Ama-

rillas en el lejano sur experimentaron la Lucha entre Parientes como una gran pérdida económica. Las necesidades de la guerra en el norte durante la lucha por la corona interrumpieron el comercio de productos de lujo del que dependían los reinos del sur. La inestabilidad monetaria provocada por la política poco inteligente del nuevo Rey, combinada con la desconfianza popular hacia los extranjeros que comenzaba a abundar por todo Gondor, ha hecho que dichos reinos no se muestren particularmente amistosos hacia el Usurpador. Pero aunque la mayoría de magnates de los Raj preferirían un gobernante más sensato en el norte, su ignorancia respecto a la situación actual en la lejana Gondor les impide aferrarse a cualquier alternativa. El principal objetivo de los mercaderes que gobiernan en el lejano sur es, por lo tanto, recuperar los niveles de comercio anteriores a la guerra, y evitar el conflicto con la invencible flota del Usurpador. Los sureños intentan conseguir información fiable respecto a los acontecimientos políticos en Gondor, así como algo que les permita asegurar sus barcos y su carga.

Los ejércitos del Rey de las Tormentas, situados en las laderas septentrionales de las Montañas Amarillas, han tenido cierta influencia sobre el comercio en el sur, pero por lo demás no son una gran preocupación. Estos debates causan bastante preocupación entre los Regentes de Bozisha-Dar, pues su ciudad podría ser considerada como una piedra en el camino de la armada de Castamir. Por lo tanto, están extremadamente interesados en saber si hay alguna decisión definitiva respecto a una hipotética campaña militar.

Khazad-dûm y Lórien

El Pueblo de Durin se ha aprovechado de la Lucha entre Parientes gracias a su habilidad como fabricantes de armas, aunque la retirada de Eldacar hacia Rhovanion ha provocado que el tráfico a lo largo del Anduin sea menos seguro. Por lo tanto, Tharbad se ha convertido en el principal mercado para sus productos, que venden indiscriminadamente a cualquiera que ofrezca el oro y la plata necesarios.

El pueblo de Amroth y Nimrodel, por el contrario, ha decidido no verse involucrado en los asuntos de los mortales. Están preocupados por los acontecimientos que tienen lugar en el Reino Sur únicamente en el sentido de que tras de sí pueden ocultar la mano de Dol Guldur (algo que, si los esfuerzos de Sauron tienen un mínimo éxito, no ocurrirá). Sin embargo, Amroth puede intentar comunicarse con algún dúnadan para conocer las noticias del Reino del Sur, e incluso podría contratarles para que reunieran información para él. Ni el Rey de Lórien ni ninguno de sus súbditos pondrán el pie dentro del reino del Usurpador, salvo con el propósito de partir hacia el otro lado del mar desde Edhellond, en Belfalas.

La Tierra de Rhovanion

Las extensas tierras situadas más allá del Anduin han sido un reino independiente desde el año 1250. Durante los casi doscientos años transcurridos desde que Minalcar reconociera al príncipe nórdico Vidugavia como rey de Rhovanion, los descendientes de Vidugavia han gobernado el reino como un linaje ininterrumpido. Gran parte de su éxito ha dependido de su continua alianza con los herederos de Anárion, comenzando con el matrimonio de Valacar con Vidumavi, y los nórdicos harán todo lo posible por mantener las cosas como eran hasta ahora. Por lo tanto, no debe sorprender a nadie que el exiliado Eldacar haya encontrado refugio en los parientes de su madre en Rhovanion.

El reino de Rhovanion está gobernado por Vidurafin, bisnieto de Vidugavia. Para él, la Lucha entre Parientes comenzó cuando el primo de su padre fue expulsado de los rescoldos ardientes de Osgiliath, y ha declarado una deuda de sangre contra el Usurpador. Enfurecido por verse tratado así por alguien de una raza menor, el Rey Castamir ha enviado emisarios a Rhovanion, exigiendo la rendición de Eldacar y la sumisión de Vidurafin ante su verdadero señor. En público, Castamir habla abierta y altivamente de una posible guerra contra Rhovanion, pero en privado sabe que el creciente descontento interno entre sus propios súbditos es el tema más acuciante; además, el Rey está más preocupado por el poder de sus flotas que por la subyugación de las tierras del norte, que no pueden ser aprovechadas para nada. Aunque reconoce la amenaza potencial que supone la supervivencia de Eldacar y sus aliados, el Usurpador considera que por ahora no tienen ningún peligro.

Los Istari

Durante la invasión de Arthedain y Cardolan por parte del Rey Brujo en el año 1409, el mago Curunír se planteó seriamente y por primera vez el verdadero potencial de las palantíri, y comenzó a interesarse por el legado viviente de la caída Númenor. Durante muchos años recibió la hospitalidad del rey Araphor de Arthedain, y estudió los conocimientos relacionados con el carácter y el uso de las Siete Piedras de Eldamar. Cuando llegaron hasta el norte las noticias de la guerra civil en Gondor y de la pérdida de la Piedra de Osgiliath, Curunír decidió viajar hasta el Reino Sur para ver qué conocimientos podía recuperar entre la destrucción provocada por la Lucha entre Parientes.

El Mago fue recibido con todos los honores en Gondor y tratado como un amigo de confianza del rey Araphor, y Castamir le dio permiso para acceder a todos los lugares de conocimiento del reino. Tras inspeccionar las ruinas de Osgiliath, y al no conseguir recuperar la Piedra perdida de su destino en el fondo del río, Curunír decidió explorar la Antiguas Casas de los Libros de Minas Anor. El Mago no juega ningún papel en el actual conflicto entre realistas y tradicionalistas, pero respeta las leyes de Gondor y la autoridad de su Rey reconocido.

2.2.9 OPOSICIÓN REALISTA

Todos los dúnedain que respetan las leyes de Númenor se someterán a un "Rey legítimo" (sea mediante una sucesión legítima o mediante el reconocimiento unánime del Concilio de Gondor). Si Eldacar hubiera perecido en el asedio de Osgiliath, su usurpador habría sido reconocido de forma unánime. Sin embargo, Eldacar no está muerto. Sigue intentando reclutar a tantos seguidores como pueda. Para quienes se opondrían a Castamir (por cualquier motivo), la existencia de Eldacar legitima su continua rebelión como un acto de fidelidad; por lo tanto, se llaman a sí mismos "realistas". Pero aunque todos los realistas intentan provocar la caída de Castamir, no todos quieren ver a Eldacar sobre el trono. Muchos siguen pensando que la decisión de Valacar fue errónea, y que debería ser rectificada eligiendo a un heredero más digno.

Debido a la gran distancia que le separa de Gondor en su exilio, Eldacar es incapaz de organizar y coordinar la resistencia realista dentro del dominio del Usurpador; por

lo tanto, dicha resistencia debe nacer y sobrevivir por méritos propios. No obstante, Eldacar envía numerosos agentes a Gondor, encargándoles misiones muy definidas y de poca importancia, como determinar la fuerza y la situación de los contingentes militares de Castamir. Tales individuos deben evitar las guarniciones fronterizas del Usurpador, y a continuación conseguir llegar hasta el corazón de Gondor. Desde el refugio del Rey exiliado en Buhr Widu, bajo las lindes de Bosqueverde, hasta Minas Anor, hay un viaje de veinticinco días, y un mensajero solitario puede llegar a tardar hasta treinta días en llegar a Aglarond.

Organización

Aunque cada grupo realista es independiente y tiene sus propios métodos para oponerse al Usurpador, actuar a la sombra de un tirano supone una serie de obstáculos comunes a todas las formas de resistencia. La falta de coordinación entre grupos supone una serie de ventajas y desventajas. En el caso de que el Côr Aran destruyera uno de los grupos realistas, los otros no estarían en peligro (ya que un hombre o una mujer no pueden revelar lo que desconocen). Por otro lado, como en su mayor parte los realistas desconocen los objetivos de los demás grupos, pueden llegar a entrar en conflicto de forma involuntaria, lo que podría provocar confusiones y el fallo potencial de alguna misión.

Cada grupo debe contar con un liderazgo y una organización, siguiendo una clara cadena de mando para poder sobrevivir. Sus miembros deben tener encargadas unas tareas definidas y un plan de acción acordado de antemano por si se diera el caso de que el Côr Aran descubriera al grupo. Los grupos realistas también deben incorporar o tener acceso a especialistas capaces de cumplir las siguientes funciones vitales: curar a los heridos, obtener provisiones (legal o ilegalmente), almacenar las posesiones del grupo, adquirir la información necesaria y ocultar a los individuos perseguidos. La información respecto a las actividades de un grupo sólo debe ser revelada a medida que sea necesario hacerlo. Si un fragmento de información vital acaba en las manos equivocadas, eso podría suponer el fin de las actividades de un grupo, y sus miembros serían condenados a la horca.

Igualmente, las eficaces líneas de comunicación de Castamir dejan a los grupos realistas en desventaja, ya que sus oponentes son capaces de obtener información de forma mucho más rápida que ellos (es difícil avisar a los grupos de la resistencia de que hay cierta información incriminatoria de camino a la célula correspondiente del Côr Aran situada en una ciudad cercana). Interceptar a un correo del Rey puede ser castigado con la muerte, pero a menudo es necesario correr tales riesgos para frustrar los planes del enemigo y salvar algunas vidas.

Reclutamiento

Es inevitable que algunos realistas perezcan en la lucha, y para que un grupo de la resistencia continúe alcanzando sus objetivos, se deben sustituir las bajas sufridas. La búsqueda de nuevos miembros es de por sí un constante peligro, ya que no hay ninguna señal externa que diferencie a una persona de confianza de un traidor. Por lo tanto, es vital para los líderes de un grupo juzgar las virtudes y los defectos de un miembro potencial. Limitar el reclutamiento a los amigos personales no es ninguna garantía, ya que incluso las personas más fieles pueden fallar en las circunstancias más extraordinarias y convertirse en traidores.

Relaciones con la Población

En su mayor parte, los grupos realistas son islas de resistencia envueltas por un mar de complacencia. Aunque muchos de los habitantes de Gondor aman muy poco a Castamir, pocos están dispuestos a arriesgar sus vidas y sus familias por la causa realista. El Usurpador tiene ojos y oídos en todas partes, y quienes son descubiertos suelen acabar en la cárcel, colgando de la horca, o simplemente desaparecen sin dejar rastro. Por lo tanto, la oposición realista no cuenta generalmente con el apoyo activo de la población. Es más, muchos de los plebeyos suelen verse tentados de aliviar sus problemas personales a expensas de los demás proporcionando cierta información al Côr Aran, que ofrece atractivas recompensas por tales cooperaciones.

Propaganda

Convencer a la población de que existen serias alternativas al reinado del Usurpador es uno de los principales objetivos de los realistas, y sus argumentos deben ser presentados de forma que la posición realista parezca atractiva, a la vez que Castamir quede situado en un lugar muy poco ventajoso. Aunque un falsificador habilidoso podría crear documentos "oficiales" para diseminar "propaganda negra" contra el Rey, las mentiras flagrantes no favorecen en absoluto a la causa realista, pues una vez se ha descubierto un montaje, ya no llama la atención en absoluto.

A falta de una tecnología que permita una impresión efectiva, los carteles y panfletos suelen ser menos valiosos que la palabra a la hora de captar la atención de la gente. La creación de rumores, respaldados por ocasionales discursos espontáneos en lugares públicos, es el método más efectivo para hacer publicidad de la causa. Sin embargo, también es un método muy peligroso, ya que el orador debe escapar antes de que el Côr Aran aparezca en escena.

Naturalmente, el Côr Aran también sabe utilizar la propaganda. Utilizan todos los métodos posibles para glorificar al Rey. Sin embargo, tales esfuerzos suelen ser en vano, pues el pueblo es muy capaz de reconocer las diferencias entre la realidad del gobierno del Usurpador y las afirmaciones de sus seguidores. Por ese motivo, el Côr Aran prefiere ennegrecer el nombre de los realistas, representándoles como implacables terroristas basándose en las escasas ocasiones en que grupos realistas han utilizado la violencia contra la población. Son conscientes del carácter fragmentado de la resistencia realista, y explotan la ignorancia entre los diversos grupos para atribuirles incidentes que no han sido realizados por ellos, o para extender "propaganda" que perjudique a su propia causa para así hacerles perder crédito ante los ojos de la gente.

Guerrillas

Los grupos armados realistas, cuyo principal objetivo es acosar y mantener ocupados a los hombres del Rey, infestan los confines septentrionales del reino de Castamir: se les puede encontrar en Ithilien, Anórien, Calenardhon, Enedhwaith e incluso Osgiliath. Dichos grupos están formados por bandas de exploradores y bribones dotados de armas ligeras, que generalmente viven de la tierra. Se mueven rápido y se enfrentan a todos los enemigos con que se encuentran, aunque desaparecen rápidamente siempre que se topan con una oposición fuerte y bien organizada (ya que no tienen ninguna esperanza de victoria en una batalla a gran escala). El Rey gasta una cantidad despropor-

cionada de tiempo y recursos en perseguirles –principalmente mediante el envío de tropas auxiliares de daen o sureños–, pero dichas tropas de mercenarios a menudo acaban atacando a los lugareños, lo que no hace aumentar precisamente el amor que sienten por Castamir en las provincias rurales.

Desplazamientos hacia Rhovanion

No es fácil viajar desde el centro de Gondor hacia Rhovanion. Existen patrullas de caballería sureña en el este de Anórien (ver la sección 7.3.2) y en el exterior de Morannon (ver la sección 8.1.1) que buscan constantemente a infiltrados y otros individuos sospechosos procedentes del norte. La mejor ruta para un viajero que parta desde una de las ciudades más grandes de Gondor es seguir el Gran Camino del Oeste (haciéndose pasar por un vendedor ambulante, un trovador, un malabarista o algún vagabundo) y a continuación seguir hacia el norte a través de las llanuras de Calenardhon, cruzando el Anduin por los Vados del Sur.

La ruta que cruza el norte de Ithilien no es muy recomendable. En la actualidad es una zona de guerra, más allá de la cual se encuentran unas estériles y deshabitadas tierras patrulladas por la guarnición de sureños de Morannon. Es muy difícil convencer a nadie de los motivos que han llevado a un viajero a desplazarse hasta allí.

El Talath Harroch de Rhovanion –la "Llanura de los Caballos" que se encuentra entre las Montañas de la Ceniza, Bosqueverde y el Mar Interior– es una llana pradera cubierta de hierba alta y con muy pocos rasgos topográficos. Aunque algunos caminos estratégicos cruzan este inmenso llano azotado por el viento, contiene muy pocos asentamientos.

El Men Rómen (S. "Vía del Este") avanza hacia el este desde los Vados del Sur, cruzando los asentamientos gondorianos de Romenost, Thorontir y Dedo de Guerra. En este último, el camino gira hacia el norte y continúa avanzando hasta llegar al pueblo de Ilanin en el río Celduin. Romenost era la residencia del gobernador del territorio de Dor Rhúnen. Denethor, el gobernador actual, apoyó a Eldacar desde el principio de la Lucha entre Parientes, y por ese motivo se ganó el gobierno de este territorio.

El Men-in-Araw (S. "Camino de Oromë"; lit. "Vía de Oromë") comienza en Buhr Widu. Se divide en dos en Buhr Waldmarh, y la rama sur avanza a lo largo del linde de Bosqueverde, pasando a través de la Ciudad de los Descarriados y acabando en Romenost. La rama norte sigue una dirección aproximada este-nordeste, cruzando Buhr Ailgra y finalizando en Buhr Mahrling, en la confluencia de los ríos Carnen y Celduin.

Los tres asentamientos gondorianos están en manos de los realistas, y sus habitantes –tanto gondorianos como nórdicos– son firmes seguidores de Eldacar. Los nórdicos de la región también apoyan a Eldacar, aunque con menos fervor, ya que tienen muy poco interés por la política interna de Gondor. Únicamente le apoyan porque es un descendiente de un príncipe nórdico.

2.3 EL REY PASADO Y FUTURO

Eldacar ansía recuperar su trono, y trabaja con todas sus fuerzas para alcanzar ese objetivo, aguardando con paciencia el momento adecuado para su regreso. El Rey depuesto se ha refugiado con el pueblo de su madre de Buhr Widu, en Rhovanion, lejos del alcance de Castamir. El paradero exacto de Eldacar únicamente es conocido por unos pocos individuos dentro de Gondor (la mayoría de los cuales son realistas de confianza).

Haciéndose pasar por un primo de Vidurafin, Eldacar trabaja con un círculo de parientes y confidentes de total confianza para preparar su retorno a Gondor. La mayoría de los habitantes de Buhr Widu son conscientes de su verdadera identidad, pero fingirán lo contrario para proteger a su pariente. La mayoría de los habitantes de Gondor sólo tienen una vaga noción de lo que es Rhovanion, y nunca han oído hablar de Buhr Widu.

Mientras haya gente en Gondor que tenga fe en él, Eldacar tendrá esperanzas de ser bienvenido como Rey algún día. Sin embargo, es incapaz de coordinar los esfuerzos realistas desde su lejano refugio, y por lo tanto el Rey exiliado debe limitarse a centrar todas sus energías en reunir información. Por experiencia propia y por los informes que le proporcionan sus espías, está familiarizado con la política opresora de Castamir, y está convencido de que la propia conducta del Usurpador provocará un precipitado final de su reinado.

Los dos objetivos más inmediatos de Eldacar son juzgar la fuerza y las debilidades de su oposición y asegurar a los grupos realistas de Gondor que su verdadero Rey no se ha olvidado de su lucha. Con ese fin, Eldacar envía emisarios secretos para inspirar a los seguidores que siguen en su país natal. Dichos emisarios consiguen en ocasiones proporcionar a los realistas alguna información valiosa que pueden utilizar contra Castamir. Para evitar llamar la atención, el Rey exiliado prefiere utilizar nativos gondorianos que tengan algún conocimiento previo de la región que van a visitar. Son emisarios más fiables que sus seguidores nórdicos; sin embargo, muchos necesitan ayuda mientras se desplazan fuera de las zonas más civilizadas.

El Rey exiliado es consciente de los peligros que supone el envío de espías hacia Gondor, y sólo se arriesgará a hacerlo cuando necesite alguna información específica. En otros casos, Eldacar se contentará con las noticias obtenidas de los mercaderes ambulantes y los refugiados. El Rey está preocupado principalmente por el hecho de que su lucha contra Castamir no se desarrolle de una forma que pudiera poner en peligro o traicionar los ideales de la causa realista.

Por ejemplo, Eldacar nunca ordenaría o consentiría un intento de asesinato sobre uno de los hombres del Usurpador. Tal acto no debilitaría el gobierno de Castamir, y tampoco aliviaría el sufrimiento de la población, pues provocaría represalias contra los inocentes y probablemente sólo conseguiría el reemplazo de la víctima por parte de otro oficial de igual crueldad. Tales ideales no son compartidos por el Usurpador, quien ordenaría sin dudarlo el asesinato de seguidores de su rival, si eso le permitiera averiguar su paradero.

Rey Vidurafin (1382-1450)

Vidurafin, el bisnieto de Vidugavia, ha sido Rey de Rhovanion desde la muerte de su padre en el año 1422. Aunque los años comienzan a hacer mella en él, como suele ser el destino de los hombres comunes, es la personificación del espíritu indomable de los nórdicos. Vidurafin es considerado como un individuo muy poderoso entre los Waildungs. Los éothraim de Rhovanion se han unido

bajo su estandarte en la defensa de Eldacar, y la influencia de Vidurafin sobre los acontecimientos que tienen lugar en el norte ha aumentado en gran medida desde que dio refugio a su pariente. La identificación de Vidurafin con el primo de su padre está respaldada por su parentesco, y en su creencia de que sólo la restauración de "Vinitharya" (Eldacar) sobre el trono del Reino del Sur garantizará la seguridad de sus propios dominios más allá del Anduin.

Vidurafin es un hombre alto y robusto con el cabello gris (que empieza a caérsele) y los ojos del mismo color. Tiene una voluntad fuerte, y nunca cede ante nadie (salvo Eldacar). Incluso en tales casos, suele hacerlo por causa de la costumbre, la lealtad y el respeto que siente hacia él.

Príncipe Vidustain (1412-1487)

Vidustain, el primogénito de Vidurafin, es un valiente guerrero y un sobresaliente jinete y espadachín. El joven príncipe es obstinado y de carácter fuerte, y casi nunca consiente en escuchar los consejos de los demás (con la excepción de Vinitharya, a quien estima enormemente). El pasatiempo favorito de Vidustain es cazar en las llanuras, aunque su sueño es cruzar las grandes puertas de Osgiliath detrás del Rey legítimo, en un futuro no muy lejano.

Aunque tiene el cabello largo y rubio, Vidustain es muy parecido a su padre.

Eldacar Vinitharya (1274-1490)

Vinitharya, el Rey exiliado, ha prohibido a todos utilizar su verdadero nombre mientras resida en Rhovanion. Por el contrario, prefiere que quienes le rodean utilicen el nombre de "Vulfila". Eldacar es una persona vigorosa y extrovertida, y mantiene una conducta jovial semejante a la típica de los nativos de Rhovanion; disfruta cantando, cazando y contando historias. Aunque Eldacar desea con todo su corazón vengarse de su exilio y de la muerte de su primogénito, Ornendil, nunca ha permitido que su odio le consuma.

Eldacar no muestra ningún signo de envejecer más rápidamente que su padre, y tiene la apariencia de un poderoso señor dúnadan. La ascendencia nórdica de Vinitharya sólo queda revelada en su pelo rubio y en sus ojos azules. Mientras reside en Buhr Widu, siempre va ataviado con las prendas de vestir típicas de sus parientes éothraim.

Aerinel (1245-1512)

La esposa de Eldacar es también su prima segunda, pues es la hija de Coratar de Minas Anor. El matrimonio de Aerinel con el futuro Rey fue dispuesto por Valacar muchos años antes de su muerte, con la esperanza de reforzar la lealtad de Anórien (esperanza que en último extremo demostró ser inútil). Aerinel acompañó a su marido en su exilio, y desprecia profundamente la rendición de Minas Anor por parte de su padre, que en última instancia provocaría la muerte de Ornendil.

Aerinel es una mujer pequeña y esbelta, con el pelo corto de color castaño y unos penetrantes ojos grises. Sin embargo, es una persona un tanto retraída y prefiere mantenerse en silencio durante las reuniones oficiales. En la actualidad viste como una mujer nórdica de alta alcurnia, aunque su ascendencia dúnadan resultará obvia a cualquiera que la mire, aunque sea de forma rápida.

Aldamir (1327-1540)

Aldamir es el mayor de los hijos de Eldacar que todavía siguen con vida, y por lo tanto es su heredero. Acompañó a su padre al exilio tras el sitio de Osgiliath, y desde entonces ha adoptado un papel vital en la organización de los exiliados de Rhovanion. Eldacar ha instruido a Aldamir en el arte del gobierno, ya que está destinado a sucederle algún día, y es Aldamir en persona quien se encarga de la mayoría de obligaciones diarias de su padre en Buhr Widu y las cercanías. También es el responsable del reclutamiento y entrenamiento del creciente ejército de su padre.

Aldamir ha recibido más de la ascendencia dúnadan de su madre que de la sangre nórdica de su padre, pero claramente se ha adaptado a las costumbres de Rhovanion en lo que refiere a atuendo y conducta.

Vinyarion (1438-1621)

Tras un año de luto por Ornendil, Aerinel dio a Eldacar un tercer hijo en Rhovanion. En el año 1441, Vinyarion es poco más que un niño de tres años. Vinyarion es celosamente protegido por sus padres, y raramente es visto por ninguno de los habitantes de Buhr Widu salvo los parientes de Eldacar y sus amigos de mayor confianza.

El niño de tres años ya se parece un poco a su padre. Sin embargo, es vestido como cualquier otro niño nórdico, así que cualquiera que lo vea y no sepa su linaje no sería capaz de adivinar que es un noble dúnadan.

Príncipe Harith (1385-1473)

Harith, hijo y heredero del Rey Kóashûn de Kóanoz (en el norte del Lejano Harad), fue enviado como rehén a la corte de Valacar durante los últimos días de su reinado. Kóashûn desconfiaba del profeta Zimrakhil, y se negó a unirse a la liga en favor de Castamir que habían formado algunos señores de la guerra (ver la sección 2.2.8). Aun así, temiendo que la nueva confederación se pusiera en contra suyo, el Rey sureño decidió buscar el favor de Osgiliath enviando allí a su único hijo.

Harith rindió homenaje al Rey dúnadan a la edad de ocho años, prestando servicios a Valacar y su casa hasta que le llegara la hora de suceder a su padre. Eldacar hizo buenas migas con el Príncipe sureño, quien salvó su vida durante el sitio de Osgiliath (antes de que los dos huyeran hacia Rhovanion). Después de Vidurafin, Harith es el aliado de mayor confianza de Eldacar. El Rey exiliado acostumbra a buscar el consejo de Harith en cuestiones estratégicas, y a menudo le confía el mando de las operaciones militares en Rhovanion. Cuando no está embarcado en alguna misión, Harith actúa como guardaespaldas personal de Eldacar.

La lealtad del sureño hacia el Rey exiliado es absoluta, aunque desea ansiosamente regresar al reino de su padre. Pocas noticias respecto al destino de su tierra natal consiguen llegar hasta Rhovanion; pero, como mínimo, Harith sabe que mientras los Reyes de Harad buscan el favor de Pelargir, la única esperanza de sobrevivir de Kóanoz depende de que Eldacar derroque al Usurpador. Y él luchará por esa causa.

Harith tiene la piel oscura y los ojos negros, lo que le convierte en una personalidad única dentro de los habitantes de piel clara y pelo rubio de Rhovanion; por lo tanto, no intenta en absoluto ocultar su personalidad, y prefiere llevar el tradicional atuendo dorado y escarlata típico de su tierra natal. Es un hombre alto para su pueblo, pues iguala en estatura a un nórdico y supera a casi todos los dúnedain. Su sobrecapa carmesí ostenta con orgullo el blasón de la casa de su padre: la luna en forma de hoz sobre la palabra Kóanoz escrita en apysaico con caracteres dorados.

MAGOR (1386-1542)

Magor es un sirviente de confianza de Eldacar que fue puesto al cargo de ciertas actividades de espionaje en territorio confederado cuando estalló la guerra. Aquel asignamiento era perfecto para las habilidades y el temperamento de Magor –sus métodos sólo son inferiores en crueldad a los del Côr Aran, y a menudo mucho más sutiles–, de forma que ha continuado sirviendo a su Rey con total lealtad como jefe espía itinerante para la causa realista.

Magor tiene el cabello oscuro y los ojos grises típicos de los dúnedain, pero es inusualmente bajo y gordo para su raza. Tiene grandes conocimientos sobre una variedad de temas, y a menudo asume el disfraz de un aficionado o erudito inofensivo.

2.4 EL ENEMIGO

Estuviera o no presente la mano de Sauron en la Lucha entre Parientes, está claro que la guerra civil de Gondor y el estado en que ha quedado el reino tras su finalización son grandes noticias para los oídos de Dol Guldur. Los dúnedain del Reino del Sur son los enemigos más implacables de Sauron, y su reino le barra el paso hacia su antigua fortaleza de Mordor. No descansará hasta que sean destruidos o completamente sometidos a su voluntad.

2.4.1 SAURON Y LA LUCHA ENTRE PARIENTES

Cuando Sauron asumió forma de nuevo en torno al año 1000 de la Tercera Edad, Gondor estaba casi en la cúspide de su poder. Sin la ayuda del Anillo Único, su fuerza no era lo bastante grande como para desafiar abiertamente el poder del Reino del Sur. Por el contrario, debería trabajar en secreto para sembrar la división del poder militar de Gondor.

Pero el reinado del Usurpador se presenta como un arma de doble filo. Aunque los dúnedain están en la actualidad divididos en dos facciones opuestas, la victoria de cualquier bando no sería del todo ventajosa para Sauron. El dilema es bastante simple. Si Castamir prevalece sobre Eldacar definitivamente, el desdén del Usurpador hacia las provincias de tierra y la eliminación de todo vínculo con los nórdicos abriría el camino hacia Mordor. Sin embargo, por ese mismo motivo, el puntal básico del ejército de Gondor –la flota– permanecería intacto bajo el gobierno de Pelargir. Por otro lado, si Eldacar consiguiera recuperar su reino, el poder de las flotas descendería. De nuevo Gondor volvería a centrarse en el norte, donde los fuertes vínculos de Eldacar con Rhovanion continuarían actuando como obstáculos entre Dol Guldur y Mordor.

Desde el punto de vista de un maia como Sauron, cuyo espíritu es inmortal, su regreso a Mordor puede esperar –de hecho, debe esperar– hasta que las flotas se hayan disuelto. Y sabe que el retorno de Eldacar provocará dicha desaparición, al igual que las discusiones entre los hijos de Eärendur provocaron la fragmentación de Arnor hace seiscientos años. Por lo tanto, y aunque quizás resulte irónico, el principal interés de Sauron en la Lucha entre Parientes radica en la supervivencia del exiliado Eldacar hasta que regrese a Gondor y recupere el poder.

Pero el Señor de los Anillos no pretende dejar que los dúnedain hagan sus propios planes para cumplir ese propósito, ni tampoco está de acuerdo con la anticipada separación entre Umbar y Gondor. De hecho, Sauron pretende utilizar tanto la futura como la actual confusión en Gondor para establecer una influencia directa sobre sus antiguos enemigos, si es posible para someterlos de una vez por todas.

El Señor Oscuro cuenta con la lealtad de dos poderes muy distintos para cumplir su objetivo. El primero de dichos poderes es Adûnaphel la Nazgûl, que capitanea a sus sirvientes en Harondor y en el Sur. El segundo es un espíritu maia independiente, cuyos servidores están extendidos en la actualidad por gran parte de Gondor.

2.4.2. LA INFLUENCIA DE ADÛNAPHEL

Adûnaphel asumió forma de nuevo en torno al año 1050, y comenzó a reconstruir su fortaleza en ruinas de Lugarlûr unos pocos años después. Sin embargo, salvo en las cercanías más inmediatas, Adûnaphel no se presentó como un gobernante mundano, pues prefirió los métodos más sutiles e indirectos para cumplir la voluntad de su señor. Ahora, casi cuatro siglos después de reconstruir su antiguo reino, ha conseguido extender su influencia hasta casi todos los reinos de Harad. Su influencia entre algunas de las tribus de Harondor y otras zonas controladas por Gondor es escasa, pero crece a cada día que pasa.

Aunque las autoridades gondorianas son conscientes de un creciente mal entre las tribus sureñas que se ha ido desarrollando durante las últimas décadas, sigue habiendo sirvientes ancianos en los valles del Anduin que consideran esa presencia oscura como poco más que cuentos de hadas. Cada vez hay más seguidores de las diversas formas del culto a la Oscuridad, que pese a estar prohibido es cada vez más popular debido al odio que empieza a despertar Gondor en el sur. Pero su verdadera fuente permanece oculta incluso para quienes especulan con su causa, ya que no son conscientes de la presencia de Adûnaphel en Lugarlûr. Algunos culpan al Rey de las Tormentas, pero la mayoría coinciden en que se encuentra demasiado lejos para tener influencia en el Lejano Harad.

Los líderes de Umbar y las costas han comenzado a contrarrestar la influencia de la Oscuridad, y por el momento han logrado detener su progreso. Pero la Lucha entre Parientes ha obligado a las autoridades locales a preocuparse por otras cosas. Los fondos para regalos, sobornos e informadores se han acabado, mientras que las tropas, los diplomáticos y los administradores más competentes han sido trasladados a otros lugares. Sin embargo, a pesar de eso, algunos –especialmente oficiales navales– abogan por la creación de una expedición de gran tamaño hacia el sur para combatir las legiones del Rey de las Tormentas.

Un acción militar por parte de Gondor podría ser muy peligrosa para Adûnaphel, así que uno de sus principales objetivos será mantener su presencia y su identidad verdadera en el más absoluto secreto. Otro de sus objetivos es vigilar las actividades militares gondorianas y el conocimiento que tienen los dúnedain del sur sobre ella. Ha enviado a algunos de sus emisarios de mayor confianza para infiltrarse en las ciudades del sur de Gondor. Sin embargo, los espías deben ser muy escasos, para evitar ser descubiertos por los cuervos del Rey. Las tribus del desierto que están a su servicio asaltan caravanas en algunas ocasiones, pero se trata de actividades que por lo general no se pueden distinguir de cualquier otro acto realizado por bandidos convencionales.

ADÛNAPHEL

La Dama Oscura de Lugarlûr es una de los Nazgûl, los más terribles sirvientes de Sauron, que ha regresado

junto a su señor para sembrar el mal en el mundo durante otra edad. De los nueve hombres mortales condenados a morir, Adûnaphel era una de los tres que tenían origen númenóreano; también es la única mujer de todo el grupo.

Adûnaphel comenzó su carrera como miembro de los Hombres del Rey que llegaron a la Tierra Media buscando el dominio sobre los Hombres Menores. Tras haber llegado al Cabo de Umbar en el año 1914 S.E., situó su residencia en Vamag y consiguió someter regiones costeras tan septentrionales como Harnen. Durante su estancia en Vamag, Adûnaphel descubrió el por entonces abandonado Kuilëondo y los espíritus atados en él (ver la sección 2.4.3 más adelante). Aquella gema mágica despertó de nuevo en ella el deseo por la inmortalidad, pero no era lo bastante estúpida como para confiar en sus falsas promesas, y evitó utilizar sus poderes. Sin embargo, su hallazgo y estudio del artefacto malvado dejó a Adûnaphel más susceptible de ser manipulada por las grandes mentiras de Sauron cuando se le acercó con la oferta de un Anillo de Poder.

Un intento fallido de capturar la ciudad y el puerto de Umbar en el año 2280 S.E. obligó a Adûnaphel a retirarse de las costas, donde el poder de Númenor era mayor. El Kuilëondo fue abandonado sin dueño en la fortaleza de Vamag; pero Adûnaphel lo recordaba, y encargó a sus servidores vigilar en qué manos caía. Mientras tanto, Adûnaphel había establecido su nueva fortaleza de Lugarlûr y rápidamente se hizo con el control de los reinos del Cercano Harad.

Adûnaphel huyó de Lugarlûr tras la rendición de su amo ante Ar-Pharazôn, negándose a refugiarse en la Tierra Oscura hasta el regreso de Sauron a la Tierra Media después del Akallabêth. Durante el resto de la Segunda Edad, capitaneó a los aliados meridionales de Mordor contra el recién fundado reino dúnadan de Gondor, y llegó a invadir Ithilien del Sur en el año 3429. Le fue arrebatado su "fana" (forma) tras la caída de su amo, y se vio obligada a vagar por aquellas tierras sin casa como un espíritu malicioso hasta que Sauron consiguiera asumir nuevamente una forma, algo que no ocurrió hasta más de mil años después.

La Nazgûl regresó a su antigua residencia en Lugarlûr en torno al año 1050 de la Tercera Edad, justo después de que Hyarmendacil hubiera conseguido someter Harondor y las costas de Harad bajo el gobierno dúnadan. La eliminación o el hundimiento de la hegemonía gondoriana ha sido la principal preocupación de Adûnaphel durante los últimos cuatrocientos años. Tras el ascenso al poder de Calimehtar y sus descendientes, la Dama Oscura de Lugarlûr vio la oportunidad para cumplir la voluntad de su señor contra los dúnedain, a la vez que recuperaba su influencia sobre los haradrim.

Pero Adûnaphel no estaba dispuesta a arriesgarse a ser detectada por la vigilancia de los hombres de Gondor, de forma que confió a dos de sus sirvientes númenóreanos negros, Zimrakhil y Belphegor, la tarea de someter a los reinos de Harad bajo su sombra (ver la sección 2.2.8). Al estimular la creación de una liga en favor de Pelargir, Adûnaphel contribuyó a la explosión de la Lucha entre Parientes y, en última instancia, al debilitamiento del Reino del Sur. Al mismo tiempo, las muestras de lealtad de los sureños hacia el Usurpador han provocado una reducción en la presencia gondoriana dentro de los límites del Cercano Harad, lo que ha facilitado a Adûnaphel la reconstrucción de sus antiguos dominios.

El destino del Kuilëondo permaneció oculto a Adûnaphel durante su exilio de un millar de años tras la caída de Sauron, pero como el inicio de la Lucha entre Parientes permitió a la Nazgûl introducir un número superior de espías en Gondor, pronto supo que la gema se encontraba en Benish Armon (ver la sección 2.4.3). Cuando las circunstancias que habían llevado la gema hasta allí fueron reveladas a Adûnaphel, comenzó a planear cómo podía manipular sus poderes para que sirvieran a su amo.

Adûnaphel ha sido contemplada por ojos humanos en muy pocas ocasiones después de que se convirtiera en un Espectro del Anillo, y pocos pueden soportar el terror que inspira su presencia. Como todos los Nazgûl, su forma es invisible para el ojo normal, y debe vestirse para dar forma a su vacío. En el interior de Lugarlûr, la Dama Oscura recibe en audiencia a sus servidores de mayor confianza vestida con una cota de malla. Su cara permanece oculta tras un yelmo con visor tallado con la forma de una tortuga maligna. Dentro de la vaina que cuelga en su cintura hay una espada ancha con damasquinado en oro.

Zimrakhil (1367-1452)

El sirviente más importante de Adûnaphel es Zimrakhil, un brujo de ascendencia númenóreana negra que ha sido básico para la creación de la confederación sureña del Cercano Harad. Zimrakhil consiguió ganarse la confianza de los reyes haradrim en parte porque compartía su ascendencia, pues tiene sangre mixta. En la actualidad, tanto él como su hermano actúan como representantes de la confederación, y son reconocidos como embajadores por Castamir. Aunque su residencia oficial se encuentra en Umbar (ver la sección 4.2.3), Zimrakhil pasa gran parte del tiempo en Harad entre su propio pueblo, o en algún otro punto de Gondor cumpliendo alguna misión diplomática. Debido a su importancia, el Usurpador le ha permitido asistir al Concilio de Gondor en Minas Anor (ver la sección 7.7).

Zimrakhil no recuerda su nombre verdadero, pero se considera la encarnación resucitada del último profeta del culto a Melkor en Umbar, que fue muerto por el Rey Eärnil en el año 933 (ver la sección 4.8.1). Fue instruido en las vías de la brujería más oscura por la misma Adûnaphel, y considera a la Dama Oscura como una prueba más de la promesa de vida eterna por parte de Melkor hacia quienes le sirvan.

Las repulsivas artes de Zimrakhil se han cobrado su precio en la cordura y en el cuerpo del brujo. Durante su iniciación en Lugarlûr, las pruebas de hechicería a las que se vio sometido arrebataron a Zimrakhil la carne de su antebrazo derecho, dejándole una mano esquelética cargada de energía antinatural. El hechicero loco también considera ese prodigio como un signo del favor de Melkor, pero mantiene la mano cuidadosamente oculta bajo un guante y una manga cuando trata con los dúnedain.

El brujo se comporta de forma extremadamente diplomática, presentando una fachada de total neutralidad e imparcialidad empresarial a la hora de desempeñar su cargo público. Cuando trata con Castamir o sus seguidores tradicionalistas, Zimrakhil explota su chauvinismo, reconociendo libremente su propia inferioridad racial y la justicia que guía todos los actos de los dúnedain. Es muy respetado por muchos de los oficiales del Usurpador, quienes le consideran como uno de los pocos hombres de sangre casi pura que "saben dónde están". El brujo se recrea en sus fingidas adulaciones, disfrutando al contemplar cómo el orgullo dúnadan puede acabar provocando su hundimiento.

Zimrakhil es un hombre alto y enjuto, con una nariz de halcón y unos ojos oscuros. Su apariencia de "depredador" le hace muy fácil de comparar con un buitre del desierto. Viste con una larga túnica negra y ondulante y un guante a juego que cubre su mano derecha. Aunque su piel oscura revela su sangre haradan, los rasgos faciales de Zimrakhil son claramente dúnedain.

BELPHEGOR (1394-1450)

El hermano menor de Zimrakhil goza de menos conocimientos mágicos, pero este obstáculo no impide a Belphegor ser un guardaespaldas eficiente. Belphegor es un seguidor, y obedece a su hermano en todo lo que le dice. Habla o asume un papel activo en las funciones diplomáticas de Zimrakhil en muy pocas ocasiones, pues prefiere permanecer en el anonimato.

Belphegor tiene el aspecto típico de un guardaespaldas, pues está dotado de un cuerpo imponente y unos brazos poderosos. Su atuendo suele ser negro, y no lleva túnicas como su hermano. Una barba meticulosamente afeitada le hace parecer menos dúnadan que Zimrakhil, y su conducta impasible a menudo provoca que la gente no lo reconozca como pariente de su hermano. Belphegor no lleva ningún arma; él es un arma.

2.4.3 EL CULTO DE BENISH ARMON

En el año 1441, el plan a largo plazo de Sauron contra el Reino del Sur consiste en la creación de una nueva especie de Usurpador, uno que, en este caso, y a diferencia de Castamir, le llame "amo". Es un objetivo difícil, y Sauron lo sabe; pero, incluso con el poder dúnadan tan dividido como parece encontrarse en este momento, Sauron no puede pronosticar una victoria segura en un conflicto abierto contra los hombres de Gondor. Por el contrario, está buscando entre los dúnedain a alguien que fuera reconocido como Rey, y a la vez estuviera sometido a su voluntad. Ese hombre existe, pero sólo puede ser sometido a la influencia del Señor Oscuro con la ayuda del culto de Benish Armon.

EL PRÍNCIPE DE LOS GATOS

Benish Armon es una antigua ruina situada en medio del delta del Anduin, y que en la actualidad se ha convertido en la guarida de un espíritu maia malvado: Tevildo, Príncipe de los Gatos. Tevildo y sus nueve "thain" felinos son objeto de miedo y adoración por muchos de los habitantes del Ethir, que les obedecen como si fueran dioses. Los espíritus felinos de Benish Armon nunca han servido a un ser superior de forma voluntaria, pero ha menudo se han visto obligados a hacerlo mediante ataduras mágicas.

Aunque en la actualidad no están sometidos a la voluntad del Señor Oscuro, el Príncipe de los Gatos y sus thain están atados por un antiguo artefacto –el Kuilëondo– que limita su capacidad de movimiento a los confines de Bemish Armon. Los gatos intentan librarse de este vínculo. A cambio de la cooperación de Tevildo y su culto, Sauron ha prometido a los gatos una solución para huir de su prisión.

Los gatos de Benish Armon sólo pueden ser liberados del poder del Kuilëondo por quien les ató, o bien por alguien que pertenezca a su linaje sanguíneo. Casualmente, la única persona que tiene ese poder es la misma persona que busca el Señor Oscuro: Orodreth de Morthond, en la actualidad conocido como "Neithan".

Tevildo y sus thain son, de hecho, los mismos gatos que la nefanda Reina Berúthiel esclavizó para que cumplieran todos sus deseos durante el reinado de Tarannon Falastur (830-913 T.E.). Berúthiel lo consiguió gracias al Kuilëondo, durante los días en que vivía en el Ethir.

Aunque Tarannon es reconocido como el primer Rey sin hijos de la historia de Gondor, engendró un hijo de Berúthiel, cuya existencia se mantuvo en secreto y cuyo nombre no se ha registrado en el Libro de los Reyes. El niño fue adoptado por el primer Príncipe de Morthond, que tampoco tenía hijos, y se convirtió en el heredero de la casa. Eso significa que el actual hijo del príncipe de Morthond es descendiente de Berúthiel y pertenece al linaje de los Reyes, aunque ni él mismo lo sepa. Además, Berúthiel tenía sangre real perteneciente a los númenóreanos negros, lo que convierte a Orodreth en un candidato perfecto para los planes de Sauron.

ORIGEN E HISTORIA DEL CULTO

Tras el exilio de Berúthiel ordenado por su marido, los espíritus de Tevildo y sus thain se vieron obligados a regresar al lugar al que estaban atados. Anteriormente, antes de que Berúthiel se hubiera retirado a la Casa Real de Osgiliath con los gatos, había confiado el Kuilëondo a una de sus doncellas que había sido recogida en uno de los pueblos del Ethir. Tras el exilio de Berúthiel, el Príncipe de los Gatos convenció a la doncella de que les sirviera a cambio de que ellos le proporcionaran poder y dominio sobre sus congéneres. La chica accedió. Desde ese momento, los habitantes del Ethir que sirven en Benish Armon (sea voluntariamente o por miedo) han estado encabezados por los descendientes femeninos de la doncella de la Reina Berúthiel.

Aunque los gatos eran conscientes de la existencia del hijo de Berúthiel, su expulsión temporal de Gondor les impidió conocer el destino del niño. Uno de los principales objetivos del culto ha sido descubrir toda la verdad sobre este asunto, y (si es posible) localizar cualquier descendiente vivo en la actualidad que pudiera ser persuadido para liberar a los gatos de su vínculo con el Kuilëondo. Cuando los espías de Adûnaphel se tropezaron con una inscripción en las ruinas de Osgiliath que revelaba la existencia de un niño y su apadrinamiento secreto por parte del Príncipe de Morthond (ver la sección 2.4.2), el Señor Oscuro envió emisarios a la señora de Benish Armon con una oferta.

LA ALIANZA DE SAURON CON EL CULTO

Los emisarios de Sauron afirmaron conocer la identidad del descendiente de Berúthiel. También afirmaron que la ceremonia necesaria para liberar a los gatos de la influencia del Kuilëondo sólo podía realizarse sobre terreno santificado a Melkor. Los cimientos del Templo en Umbar servirían para ese propósito; pero los sirvientes del Señor Oscuro negarían la entrada al culto a menos que Tevildo cumpliera su parte del trato: obligar a Neithan a servir a la Oscuridad.

La segunda condición de la oferta de Sauron era que el culto debería trabajar para preparar el camino para la futura ascensión al poder de Gondor por parte de Neithan. Aunque su linaje real doble sería un factor necesario para convencer al mismo Neithan de su destino "verdadero", revelar públicamente su conexión con Tarannon (y, por lo tanto, con la númenóreana negra Berúthiel) no le haría

ganarse la simpatía de los hombres de Gondor. Por lo tanto, para que su reclamación del trono tuviera posibilidades de fructificar, Neithan debería mostrarse como el candidato más atractivo según otros criterios. Para empezar, eso significaba que todos los demás pretendientes potencialmente legítimos debían ser eliminados. Pero un plan así podría llevar años en cumplirse, aunque la confusión y el desorden provocado por el reinado del Usurpador suponen un buen comienzo. Esa es la misión de Benish Armon.

LOS GATOS Y EL KUILËONDO

El Kuilëondo es un rubí esférico de un color negro rojizo. Fue una de las grandes gemas talladas por los noldor en Aman que fue consumida y más tarde vomitada por Ungoliant. Mediante el veneno de la araña y las artes de Morgoth, las virtudes de la gema fueron transformadas en algo completamente opuesto. En lugar de crear luz, el Kuilëondo devoraba la luz y la vida en un manantial de oscuridad. En lugar de reconfortar el corazón, dominaba el espíritu. En lugar de restaurar el vigor, prolongaba artificialmente la vida del cuerpo, a expensas de la vida de los demás.

Morgoth entregó esta joya a uno de sus sirvientes mortales, que utilizó sus poderes corruptos para esclavizar a Tevildo y sus thain para que cumplieran todas sus órdenes. Aquel sirviente escapó a la destrucción de Beleriand durante la Guerra de la Cólera, y encontró refugio en las costas de Umbar. A medida que los años de su vida iban pasando, ordenó a los gatos que le fueran trayendo víctimas para ser sacrificadas en favor de su propia supervivencia. Pues el Kuilëondo absorbía el thúle –la fuerza vital activa de un espíritu mortal– a través de la sangre de su víctima, transfiriendo su energía al portador de la gema. Por lo tanto, el lugar de residencia de los gatos y su amo acabó siendo conocido como "Vamag" ("Páramo de Sangre").

Aunque la gema en sí fue cambiando de manos, la esencia espiritual de los gatos –su óre– se mantuvo atrapada dentro del Kuilëondo durante la mayor parte de la Segunda Edad. Aquel vínculo impedía a Tevildo o sus thain asumir fanar (Q. "formas"; lit. "velos") permanentes fuera de los confines de la gema, dentro de la cual podían proyectar su propio thúle. Sin embargo, todo esto cambió cuando los gatos engañaron al propietario más reciente del Kuilëondo para que les liberara.

Este acontecimiento tuvo lugar en algún momento de los últimos años de la Segunda Edad, cuando Sauron había manipulado a los númenóreanos para que volvieran a adorar a Melkor. Libres al fin, los gatos permanecieron en Vamag, llenándola de horror; pero con el Akallabëth, las costas de la Tierra Media cambiaron y gran parte de Vamag fue destruido. El Príncipe de los Gatos abandonó su lugar de residencia en busca de una región mejor en la que cazar, y así es como los gatos acabaron habitando en el Ethir.

Antes del hundimiento de Númenor, las bocas del Anduin no se extendían tanto río arriba. El cambio tuvo lugar durante la apertura de la Gran Grieta y el curvamiento de los mares. En ese momento, poderosos torrentes de agua inundaron las tierras bajas que rodeaban su caudal, convirtiéndolas en un amplio delta. Aquellas tierras habían estado habitadas originalmente por pueblos daen procedentes de las Montañas Blancas, pero los daen ahora se veían obligados a abandonar sus hogares inundados y re-

Doncella de la Reina Berúthiel



tirarse a lugares más elevados. En su lugar llegaron muchos falathrim, pueblos costeros procedentes del sur cuyos hogares también habían quedado destruidos por causa del Cambio en el Mundo. Ellos fueron los ancestros de los habitantes del Ethir.

Los nuevos habitantes trajeron consigo relatos de las tierras en las que habían vivido. Muchos de ellos recordaban el horror de Vamag, aunque creían o esperaban que el mar destructor hubiera limpiado la tierra de aquel mal. Hubo grandes lamentos cuando se supo que era ese mismo horror el que habitaba entonces en el Ethir. Los gatos volvieron a asumir fanar, y se dedicaron a cazar a los habitantes del Ethir.

No se conoce el destino del Kuilëondo después de la liberación de Tevildo, pero acabó en manos de la Reina Berúthiel, quien lo utilizó para someter los gatos a su voluntad. Los habitantes del Ethir la adoraron como la liberadora del horror de Benish Armon. Berúthiel utilizó a Tevildo y sus thain para sus propios asuntos privados. Sin embargo, ahora ha ella ya no está, y los fanar que les proporcionó han vuelto a desaparecer.

Las peculiares circunstancias bajo las cuales Berúthiel ató a los gatos han limitado todavía más su libertad. Así como su antigua servidumbre sólo estaba unida a la gema en sí, su actual sumisión también les ata a una localización específica. Hasta que no consigan recuperar su forma física, los espíritus de los thain de Tevildo estarán completamente ciegos fuera de los límites de Benish Armon.

Sólo el Príncipe de los Gatos no se ve afectado por esta limitación. Tevildo es capaz de ir allá donde vaya el Kuilëondo sin perder ninguna de sus capacidades perceptivas, y también puede (dentro de unos límites) proyectar su thúle fuera de la gema. Debido a su naturaleza maia, el gato también puede transferir ciertos poderes al portador del Kuilëondo.

LOS PODERES DEL KUILËONDO

Desde su transformación a manos de Morgoth y Ungoliant, las características básicas del Kuilëondo han sido la absorción y retención del thúle o "espíritu", uno de los tres elementos que conforman todos los seres racionales encarnados (por ejemplo los elfos, los hombres o los maiar). El thúle es la energía vital que mantiene unidos cuerpo y alma, aunque no es lo mismo que el alma (Q. "Óre"). La principal diferencia entre el thúle y el óre es que el primero puede ser transferido, utilizado o "gastado" como una especie de energía, mientras el segundo no puede ser cuantificado, sino que es el núcleo esencial del ser de una persona, imposible de ser destruido, ni siquiera por Eru. El aspecto activo del thúle es la voluntad.

El thúle reside en la sangre, y el Kuilëondo absorbe el thúle absorbiendo sangre. La gema puede realizar dicho proceso mediante el contacto con una persona herida o a través de un grotesco ritual que incluye un sacrificio de sangre.

Nota: *Una vez absorbido, el thúle puede ser absorbido por el portador desde la gema para ser utilizado con la magia (los PPs adicionales equivalen a las características de (Pr+In+Em/20) de la víctima) o para prolongar artificialmente la vida del portador).*

La capacidad del Kuilëondo para absorber thúle varía según la naturaleza biológica y espiritual de su víctima. Su poder sólo es totalmente efectivo con los hombres, ya que su destino único es que su óre salga de los Círculos del Mundo para toda la eternidad en cuanto el vínculo que une su cuerpo y su alma sea eliminado (a menos que Eru o los Valar intervengan directamente). Eso significa que la gema puede contener thúle de una fuente mortal de forma indefinida.

El Kuilëondo es menos efectivo con los elfos, ya que por naturaleza éstos se reencarnan en Aman cuando mueren en la Tierra Media antes del Final. El acto de reencarnación une su thúle con su óre, lo que significa que el portador del Kuilëondo puede conservar o utilizar thúle élfico durante un breve intervalo de tiempo. Por lo tanto, aunque el thúle de este tipo podría ser cooptado para aumentar el poder mágico del portador durante un tiempo, cualquier beneficio recibido desde la gema que tenga que ver con la prolongación de la vida del portador se perdería en cuanto el thúle de la víctima se reencarnara en un nuevo cuerpo.

Nota: *El thúle élfico sólo puede ser mantenido dentro del Kuilëondo durante un número de horas igual a la Autodisciplina de la víctima dividida por 10.*

Como los maiar no tienen encarnaciones por naturaleza, su thúle no puede ser separado de su óre. En lugar de "absorber" la energía de tales criaturas, el Kuilëondo simplemente ata a la entidad al completo en su interior. Si el portador de la gema cuenta con una voluntad lo bastante fuerte, puede llegar a dar órdenes a los espíritus aprisionados, así como absorber su energía para utilizarla mágicamente. Igualmente, sin embargo, la imposibilidad de separar el thúle de un maia impide al portador utilizar ese thúle para prolongar su vida de forma permanente.

Nota: *Para atar o absorber thúle, el portador debe superar el nivel de resistencia de la víctima. Si una persona se acerca a la gema (sin que la tenga cogida nadie) con heridas abiertas o alguna enfermedad debilitadora, deberá resistir un ataque de nivel 50 por parte del Kuilëondo. Los efectos de la situación resultante dependen del tipo de ser afectado, como se ha explicado más arriba.*

El uso ritual del Kuilëondo para alargar la vida requiere la extracción del corazón del cuerpo de la víctima, órgano que deberá ser reemplazado por la joya antes de que la víctima muera. El portador debe murmurar la secuencia correcta de palabras de poder para que el thúle absorbido de la sangre de la víctima sea transferido a su propio thúle.

Nota: *El portador de la gema también debe superar el nivel de resistencia del óre de la víctima.*

En caso de fallar esta operación, el thúle de la víctima permanecería atrapado dentro de la gema como energía mágica, y el Kuilëondo redirigiría su poder de absorción hacia el portador.

Nota: *Si el portador consigue superar el óre de la víctima, cesará de envejecer durante un número de meses igual a la Co de la víctima dividida entre cinco más el número total de víctimas sacrificadas previamente (Co/(5+n° de víctimas).*

Sólo se pueden realizar sacrificios ocasionales después de que el efecto del sacrificio inicial haya finalizado. En caso de no repetir el ritual en el momento adecuado, el cuerpo del portador sufrirá el envejecimiento acelerado acumulado, y perderá para siempre la habilidad necesaria para iniciar de nuevo el proceso.

LOS PODERES DE TEVILDO

Como se ha indicado anteriormente, el Príncipe de los Gatos ha desarrollado una capacidad para proyectar su thule a través del Kuilëondo, aunque sigue constituyendo una limitación para el uso de sus poderes. A través de la gema, Tevildo puede realizar una de estas tres acciones: (1) convocar a sus thain; (2) transferir algunos poderes al portador del Kuilëondo si Tevildo así lo desea; o (3) proyectar visiblemente su presencia desde la gema durante un breve periodo de tiempo. Cada una de estas actividades está sujeta a diversas condiciones.

Invocación

Los thain de Tevildo pierden su capacidad perceptiva cuando se encuentran fuera de Benish Armon; pero su dominio sobre los espíritus menores permite al Príncipe de los Gatos convocarles individualmente, a través del Kuilëondo, hasta su situación actual. Sin embargo, sólo puede intentar esa invocación durante una noche de luna nueva (el día del mes en el que fueron atados por Berúthiel). Además, la invocación de Tevildo debe ir acompañada de un sacrificio de sangre, cuyo aroma atraerá a los sensibles felinos hasta la localización de Tevildo. El sacrificio se debe realizar con una daga ritual que sólo los miembros del culto poseen.

Para permanecer en el exterior de Benish Armon sin fanar, los thain de Tevildo deben alimentarse de thúle mortal. Los gatos se alimentan "infectando" el cuerpo vivo de una víctima (son incorpóreos). El efecto de esta infección es la gradual corrupción del cuerpo "huésped" desde el interior. Finalmente, el alma de la víctima se separa del cuerpo y desaparece, mientras que el cadáver queda convertido en un cuerpo vacío, petrificado como la efigie atormentada de una persona.

Nota: *El proceso de infección reduce las características de la víctima en 5 puntos cada día, y sólo puede verse revertida mediante la magia curativa más poderosa.*

Transferencia de Poder

Como el Kuilëondo permite transferir el thúle como energía mágica, Tevildo puede incluir alguno de sus propios poderes como maia en ese intercambio. De esa manera, el Príncipe de los Gatos puede prestar su ayuda al portador de la gema aparte de proporcionarle una buena cantidad de Puntos de Poder. La naturaleza de esa ayuda depende en parte del portador y en parte de la naturaleza del objetivo a cumplir.

Como signo del poder de los gatos y como prueba de su alianza con los habitantes del Ethir que les sirven, Tevildo ha conferido el poder de la transformación a la señora del culto, lo que le permite asumir a voluntad la forma de un gran gato de caza (sin que le cueste ningún PP). Esa transformación (que lleva un asalto) afecta únicamente al cuerpo, y todo lo que lleve consigo la mujer en forma humana desaparecerá al transformarse. Además de las habilidades felinas que acompañan a la transformación, todos los conocimientos y habilidades humanas son conservadas en



Tirazôr habla con Iriel

forma de gato (aunque algunas de ellas pueden ser imposibles de utilizar).

La capacidad de Tevildo para canalizar poder a través de la gema incluye su habilidad innata como maia para adaptar el fana a su entorno. Eso significa que el Príncipe de los Gatos puede proporcionar una maniobrabilidad mejorada al portador de la gema (hasta una bonificación +100 a todas las maniobras relacionadas con trepar, saltar, esconderse y acechar), así como una velocidad aumentada a la hora de realizar tales maniobras.

La Cara Blanca

Sin su hermoso fana, el aspecto puro del Príncipe de los Gatos es una visión horrenda de contemplar que puede volver loco a cualquier hombre. Si el portador del Kuilëondo está en apuros, Tevildo puede gastar suficiente energía propia para proyectar un contorno luminoso de su cara en torno a la gema. Si no se encuentra en el interior de Benish Armon, este procedimiento consume una gran parte del poder del gato (no podría llegar a hacerlo más de cuatro veces al día). El resultado es un fogonazo de luz verde (ataque de nivel 20). Quienes fallen su TR quedarán confundidos por horribles visiones de demonios felinos que durarán un número de días igual al número por el que se falló la TR (es decir, si un personaje falló la TR por 32, la locura durará 32 días). Si se falla la TR por más 50, la víctima sufrirá una locura permanente.

IRIEL (1410-1450)

La actual señora de Benish Armon es Iriel. Heredó el liderazgo del culto del Ethir de su madre, y sirve a los ga-

tos como la novena señora de una generación que se ha prolongado durante casi seiscientos años desde los días de la doncella de la Reina Berúthiel. Comparte con sus antepasadas el don de la transformación, y su forma preferida es la de una pantera negra.

En realidad, Iriel es medio-dúnadan. Sin embargo, el primer marido de su madre había sido uno de los habitantes de la región del Ethir, pero fue muerto por una compañía de soldados de Pelargir, a los que Valacar había enviado para eliminar el supuesto culto sangriento. La madre de Iriel buscó al asesino de su marido y le sedujo, convirtiéndose en su amante y más adelante en su mujer. Una vez hubo concebido una hija de él, la madre de Iriel asumió forma felina y golpeó a su marido en su propia cama hasta matarlo.

La madre de Iriel permaneció en Pelargir hasta que Iriel y su hermano gemelo Colfen hubieron crecido. Los dos hijos tenían también un hermanastro, Ulbar, fruto de la unión de su madre con su primer marido. Iriel abandonó Pelargir junto a su madre cuando llegaron noticias de que algunos piratas procedentes de Eriador habían convertido el Ethir en su escondrijo. Los recién llegados maltrataban a los habitantes del Ethir, y el culto tuvo que tomar medidas para expulsarles o eliminarles.

La madre de Iriel le traspasó el liderazgo del culto antes de morir a causa de una herida envenenada causada por los forajidos en una emboscada, e Iriel juró vengarse de los asesinos de su madre. Tras haber contemplado el poder del Capitán de los Barcos en Pelargir, Iriel envió un mensaje a Colfen, su hermano, indicándole que informara a Castamir de la presencia de los piratas, y ofreciendo la ayuda de los habitantes del Ethir para solucionar el problema si Pelargir enviaba tropas para pacificar la zona.

A Castamir le vino muy bien la información, pero tenía otros planes. En lugar de aplastar a los forajidos, llegó a un acuerdo con ellos (bajo amenaza de acabar con ellos): se les permitiría seguir con sus negocios en el refugio del Ethir con la condición de que estuvieran "disponibles" ocasionalmente para hacer cumplir de forma violenta (y no oficial) la voluntad de Castamir en la Bahía de Belfalas (ver la sección 3.5.4). Los responsables de la muerte de la madre de Iriel fueron exterminados para dar ejemplo de la alternativa a la aceptación de la oferta de Castamir, y Colfen fue nombrado capitán de un escuadrón fluvial enviado al Ethir para asegurarse de que los forajidos no se extralimitaban en su trabajo.

El inesperado patronazgo por parte de Pelargir permitió al culto renovar su búsqueda de los descendientes de Berúthiel. Tanto Iriel como Ulbar fueron admitidos en el Salón de los Fieles por orden de Castamir, y se les permitió el acceso a los documentos genealógicos. Sin embargo, como ninguno de los dos era demasiado culto, tanto Iriel como Ulbar se vieron obligados a ponerse bajo la tutela de los sabios del Salón. Persuadieron a Parmandil el guardián para que les aceptara bajo el pretexto de que pretendían contribuir a los archivos del Salón con una historia de su pueblo.

Durante su periodo de aprendizaje bajo Parmandil, Iriel conoció a Tirazôr de Belfalas (ver la sección 5.4.4). Acababa de llegar desde Lond Ernil y había sido puesto al cuidado de Parmandil. Como sus conocimientos eran superiores a los de Tirazôr, Iriel fue nombrada su tutora. Iriel se fue dando cuenta de que (además de estar enamorado de ella) el joven príncipe podía ser manipulado fácilmente por su influencia, y podría ser utilizado sin que él lo supiera para servir a los intereses del culto. De dicha observación nació una amistad muy peligrosa.

La búsqueda de la descendencia de Berúthiel no tuvo ningún éxito a pesar de los esfuerzos de Iriel y Ulbar (ver la sección 4.8). Sin embargo, todo cambió cuando los emisarios de Sauron, Zimrakhil y Belphegor (ver la sección 2.4.2), llegaron a Benish Armon con una oferta. El Príncipe de los Gatos aceptó los términos, e Iriel se encontró en la posición perfecta para iniciar la nueva misión del culto: la destrucción de todos los potenciales pretendientes al trono de Gondor que se encontraran por encima de Orodreth de Morthond.

Si el Príncipe de Belfalas y todos sus herederos perecieran, Neithan estaría en la posición idónea para reclamar el trono a través de su madre en nombre del más importante linaje de Gondor después de la propia casa del Rey, e Iriel gozaría del favor del joven hijo del Príncipe. Así, cuando los sabios fueron expulsados del Salón de los Fieles por Castamir, Iriel decidió regresar con Tirazôr a Belfalas, a la espera de la orden de asesinato enviada por Tevildo (ver la sección 5.6).

Aunque es de ascendencia mixta, a Iriel no le cuesta mucho hacerse pasar por una dúnadan. Como lleva el Kuilëondo, el Príncipe de los Gatos puede utilizar su control del fana para alterar su aspecto natural hasta llegar a engañar incluso a miembros de su propia familia. Iriel es alta si se la compara con el pueblo de su madre, y extremadamente atractiva a los ojos de un dúnadan. Su único rasgo claramente "no dúnadan" son sus ojos verdes y su cabello castaño.

COLFEN (1410-1450)

El hermano gemelo de Iriel actúa como guardaespaldas del culto. Sirvió en el Escuadrón Fluvial de Pelargir durante siete años antes de verse subordinado a Neithan (que se convirtió en capitán del Ethir tras la quema de Osgiliath). Colfen es uno de los pocos oficiales no dúnedain en los que confía el Usurpador, y algún día eso puede convertirse en un problema para Castamir.

Además de actuar como lugarteniente de Neithan en el Ethir, Colfen preside todas las ceremonias espirituales celebradas en Benish Armon cuando su hermana no está presente. Cada mes, en las noches de luna nueva, se realizan sacrificios de sangre en honor de los gatos, y las víctimas suelen ser algunos de los bandidos eriadorianos más violentos o bien algunos de los habitantes del Ethir que se resisten a la autoridad del culto. El papel dual de Colfen como oficial marino y miembro del culto le convierte en el hombre más poderoso de todo el Ethir, y pocos se atreven a llevarle la contraria por miedo a "desaparecer" un día sin dejar rastro. A pesar de su proximidad con Benish Armon, ni los forajidos ni los hombres del Usurpador sospechan su conexión con la supuesta existencia del culto. Los habitantes del Ethir sí que conocen dicha conexión, pero no hablan de su secreto públicamente.

Las numerosas obligaciones espirituales de Colfen le llevan a menudo lejos del Ethir Anduin, hasta Osgiliath o en ocasiones hasta Umbar, lugares ambos que contienen grupos de cierto tamaño procedentes del Ethir. También se le puede encontrar con frecuencia en Pelargir, en el consejo del Usurpador. Suele pasar el resto del tiempo en la villa de Tarannon en el Ethir, donde tiene su cuartel general el Escuadrón Fluvial (ver la sección 3.3.1).

En su cargo de lugarteniente del Ethir, Colfen es com-

pletamente leal a su capitán, por el que siente una gran admiración y amistad personal. Él y Neithan han sido camaradas desde que el último llegó por primera vez al Ethir. Colfen aguarda ansiosamente el día en que Orodreth pueda ser iniciado en el conocimiento de su verdadera identidad y destino. Su amistad puede ser uno de los principales factores del éxito o el fracaso del plan de Sauron.

A diferencia de su hermana, Colfen tiene la piel rojiza y el pelo negro típicos de los habitantes del Ethir. Sin embargo, como Iriel, es más alto que la mayoría de su gente. Tiene un cuerpo musculoso y grande, como suele ser habitual en un guardaespaldas, y supone una presencia imponente incluso en presencia del mismo Usurpador. Su mirada, un tanto perturbadora, hace sentir incómoda a la mayoría de gente.

NEITHAN (1387-1450)

Nacido hijo del Príncipe Maeglin de Morthond, Orodreth asumió el nombre de "Neithan" (S. "El que se ha Causado Deshonra") tras asesinar al primogénito de Eldacar, acontecimiento que precipitó la quema de Osgiliath por parte de los hombres de Castamir. Durante el reinado del Usurpador, Neithan lleva una vida de exilio autoimpuesto en el Ethir, buscando solaz para las numerosas maldades que ha provocado sin desearlo dentro de su tierra natal. La extrema alienación sufrida con respecto a los ideales que antaño tuvo, unida a su creencia de que una inevitable perdición acompaña a todas sus acciones, es la mejor esperanza de Sauron de que algún día conseguirá someter a Neithan bajo su voluntad.

Orodreth abandonó el aislamiento del Valle de Morthond para residir en Osgiliath durante los últimos años del reinado de Valacar. Allí se hizo gran amigo de Ornendil, que había sido prometido a Mórdulin, su prima de Belfalas. A medida que la elección de Eldacar como heredero real iba creando disensión entre la sociedad, Orodreth comenzó a compartir la opinión del Príncipe Adrazôr de que se podría encontrar algún candidato más adecuado entre las familias de parentesco más cercano con la casa real, y en ese aspecto Orodreth estaba en desacuerdo con la mayoría de habitantes de la capital (incluyendo a Ornendil).

Pero a Orodreth le impacientaba la neutralidad de Adrazôr, y se dio cuenta de que si su tío el Príncipe no tomaba ninguna decisión inmediata y decisiva para presentar a uno de sus propios hijos como candidato, el Capitán de los Barcos en Pelargir conseguiría el apoyo del pueblo contra Valacar, y la guerra civil estallaría irremediablemente. Los miedos de Orodreth se confirmaron cuando le llegaron las noticias de la rebelión en Linhir. Si el Príncipe no podía evitar que los habitantes de su propio feudo se unieran a la confederación tradicionalista –y aun así se negaba a convertirse en su líder–, estaba claro que acabarían cayendo bajo el dominio de Pelargir. La disensión en Linhir podía provocar fácilmente el final de la autonomía práctica del feudo con respecto al Capitán de los Barcos, a menos que el mismo Orodreth se atreviera a desafiar a su tío y encabezara la rebelión.

Ornendil le recomendó que no siguiera por ese camino, instando a su amigo a que esperara hasta que los rebeldes se dieran cuenta de su error. Pero Orodreth no prestó atención a sus avisos, separándose enfurecido de Ornendil y saliendo de Osgiliath inmediatamente en dirección a Linhir antes de que los hombres de Castamir llegaran allí. Orodreth consiguió persuadir a los rebeldes de Linhir de que le eligieran como líder de la confederación, y de esa forma frustró los planes de dominio de Calimon (ver la sección 2.2.1). Aquel acto le haría ganarse un rival mortal.

Orodreth marchó hacia Osgiliath junto a Castamir y los demás líderes de la confederación, y él en persona capitaneó el ataque que acabaría rompiendo las defensas de la ciudad en su zona occidental. Orodreth temía que los capitanes rebeldes se cobraran una venganza innecesaria en el pueblo de Osgiliath por su apoyo a Eldacar, y por lo tanto deseaba situarse en primera línea de ataque con la esperanza de eliminar cualquier tipo de violencia innecesaria. La masacre y el incendio posteriores supusieron una penitencia terrible para la tardía sorpresa de Orodreth al darse cuenta de lo fácilmente que sus enemigos habían manipulado su inocente deseo de mantener la paz.

Como compensación por ser utilizado como chivo expiatorio en Osgiliath, Castamir recompensó a Neithan con el "innoble" cargo de capitán del Ethir. Neithan lo aceptó, en un momento en que lo único que deseaba era esconderse de la mirada de sus compatriotas traicionados. En los acuáticos claros del Ethir Anduin, Neithan encontró un pequeño respiro para su angustia ente los demás proscritos procedentes de Gondor. Pero aunque se ve consumido por

Neithan



el dolor de sus infamias, Neithan no ha olvidado a los responsables de su traición. Los rescoldos de la venganza aguardan en su corazón, listos para ser encendidos.

Aunque todavía es joven para lo habitual en los dúnedain, Neithan parece cansado y fatigado como si llevara sobre sí una tremenda carga. Su pelo negro ya comienza a encanecer, pero sus ojos son agudos y su mirada penetrante. Evita cualquier decoración en su atuendo, como si estuviera guardando luto. Sin embargo, siempre lleva en su cintura una espada envainada.

3. PELARGIR

La antigua y bulliciosa ciudad de Pelargir juega un papel especial durante los días de la Lucha entre Parientes. Fue aquí donde los hijos de Elendil desembarcaron después del Akallabêth y fundaron el Reino del Sur. Pelargir continuó siendo un puerto importante hasta la Guerra de la Última Alianza, cuando fue atacado y seriamente dañado por las fuerzas de Sauron. La ciudad entró en un largo periodo de estancamiento del que no saldría hasta finales del primer milenio de la Tercera Edad. Con la ascensión de los Reyes de los Barcos, principalmente durante el breve reinado expansionista del Rey Eärnil, Pelargir fue reconstruida y fortificada, convirtiéndose en el poderoso puerto que ha sido desde entonces.

Ahora que Osgiliath se ha convertido en un montón de ruinas, Pelargir se ha convertido en el principal puerto de todo Gondor. Además, si el Usurpador acaba saliéndose con la suya, también se convertirá en la sede real. En la actualidad, Pelargir es la ciudad más floreciente de todo el reino. Aparte de ser el centro político de una de las regiones más prósperas de Gondor, la presencia del Rey le otorga numerosos privilegios. Los fuertes impuestos ejercidos sobre otras provincias no la afectan –por el contrario, es a Pelargir a donde van a parar todos esos impuestos–, y la opresión política desaparece aquí por completo debido a la ausencia de cualquier disidente. Es ciertamente irónico que los súbditos que desaprueban el gobierno de Castamir sean una minoría casi insignificante dentro de la que es conocida como la Ciudad de los Fieles.

3.1 PANORÁMICA REGIONAL

Lebennin es una provincia rica, que se extiende entre las Montañas Blancas y el Mar. Sus fértiles llanuras están salpicadas de numerosos ríos y arroyos, los mayores de los cuales –el Gilrain, Serni, Celos, Sirith y Erui– han dado a Lebennin su nombre (S. "Tierra de los Cinco Ríos"). Esta es una de las regiones más densamente pobladas de todo el reino, y cuenta con un gran número de asentamientos y pueblos. También es una de las zonas más civilizadas de todo Gondor, pues ha estado colonizada por dúnedain desde la Segunda Edad. Como contraste, los valles montañosos de los confines más septentrionales de la provincia cuentan con laderas cubiertas de bosques que rodean unas praderas florecientes. Los habitantes de estos valles sobreviven gracias a la ganadería.

Las guarniciones de las fortificaciones situadas en Lebennin están ocupadas por tres mil soldados, la mayor parte de los cuales son de infantería (la ausencia de caballería regular en Lebennin es una de sus principales debilidades estratégicas). Con la excepción de los forajidos del Ethir, el Usurpador prefiere mantener a los mercenarios lejos de Lebennin para evitar que espíen sus defensas.

3.1.1 EL GRAN RÍO

El Anduin es el río más grande e importante del noroeste de la Tierra Media, y contribuye de forma significativa a mejorar la economía de las tierras que constituyen el corazón de Gondor, al proporcionarles una abundante provisión de peces y un medio cómodo para transportar mercancías y gentes. Sus riberas están salpicadas de pequeños pueblos pesqueros, y numerosos transbordadores permiten cruzar su caudal. Esas mismas riberas están ocupadas por puertos de gran importancia (los más relevantes de los cuales son Pelargir, Harlond y Osgiliath). Los barcos que se dirigen hacia el océano pueden navegar río arriba hasta llegar a las Cataratas de Rauros.

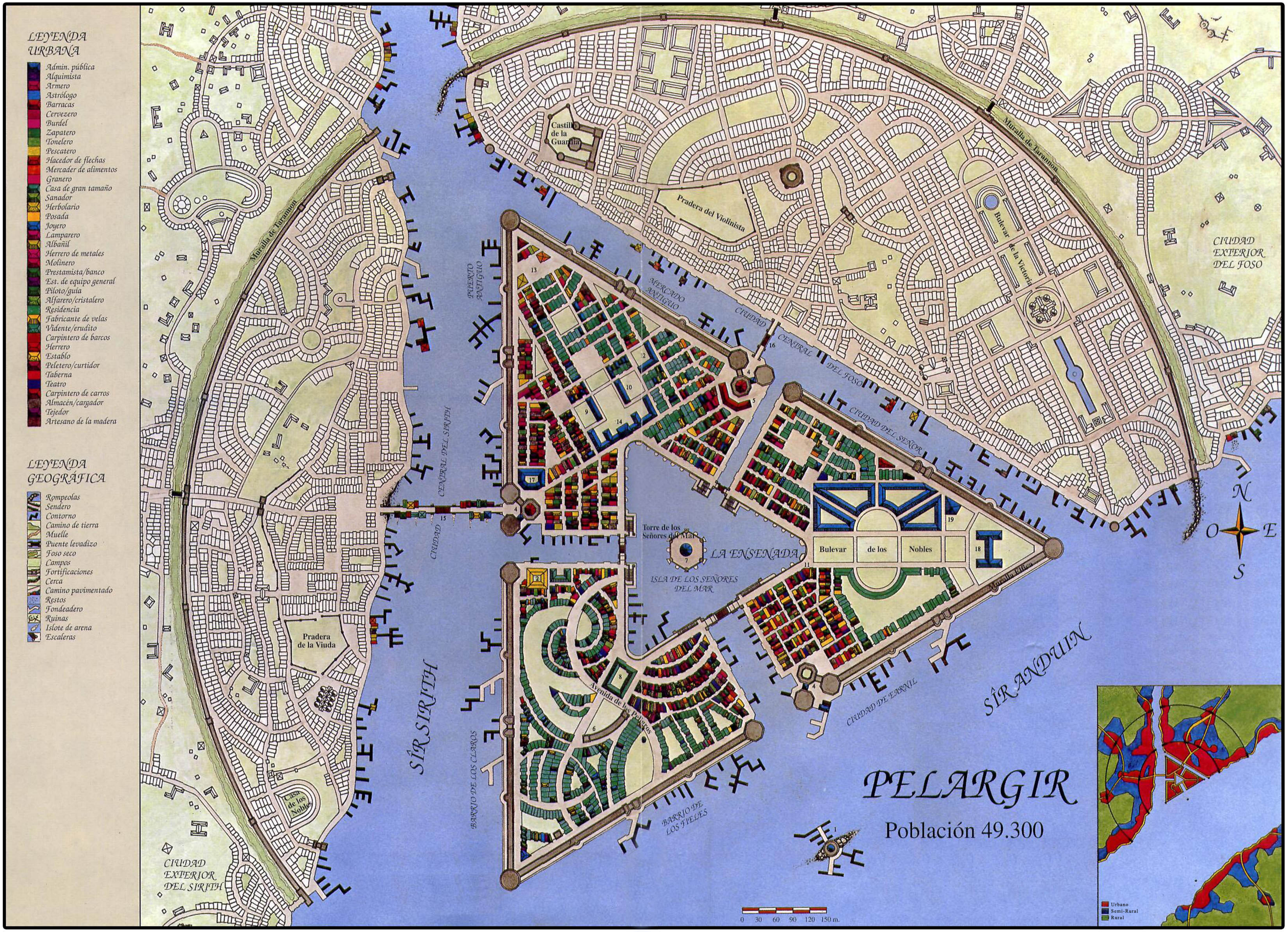
El Anduin es un río razonablemente limpio. El cieno y los sedimentos procedentes del lejano norte encuentran reposo en el Nen Hithoel, situado por encima del Rauros, mientras que el delta del Onodló filtra la mayor parte de sus propios depósitos. Por lo tanto, el Gran Río se mantiene como una corriente limpia y moderadamente rápida, libre de los traicioneros depósitos de barro que aparecen por encima del Ethir. La boca del río, el Ethir Anduin, es un inmenso delta cuya geografía cambia constantemente a causa de los numerosos pantanos, ciénagas e islotes de arena que contiene.

3.1.2 TOLFALAS

Más allá del Ethir, en la Bahía de Belfalas, se encuentra la isla volcánica de Tolfalas, cuyos escarpados acantilados negros y su agreste interior montañoso ofrece pocas oportunidades de colonización. Esta isla contiene muy pocos puntos adecuados para anclar, y su flora y fauna son escasas. Tolfalas contiene todavía algunos volcanes y géisers activos, y sus peligrosos bajíos llevan a muchos capitanes a evitar sus costas en todo momento. La isla sólo contiene dos asentamientos. Nen Gilros es poco más que un pequeño pueblo pesquero. Caras Tolfalas funciona como hogar del Guardián de la isla, quien capitanea una pequeña guarnición que combate a los contrabandistas que en ocasiones utilizan la isla como punto de reunión o como depósito de sus productos.

3.1.3 HYARPENDË

En el extremo más alejado del Anduin hay un pueblo llamado Hyarpendë que nació como un pequeño pueblo pesquero en algún momento de los primeros años de la Tercera Edad. Desde entonces, ha ido creciendo al mismo ritmo que Pelargir. Su zona más bulliciosa se centra en el embarcadero meridional del transbordador, que cruza el río cada dos horas. Cerca del embarcadero se pueden encontrar algunas tiendas, una herrería y la pequeña Posada de los Cinco Halcones. Algunos de los lugareños también viven del comercio de caballos o del dinero que obtienen transportando viajeros que se dirigen a Harondor o a Ithilien del Sur. En Pelargir, algunos se refieren a Hyarpendë como el Pueblo del Anduin, aunque ni las autoridades ni sus habitantes lo consideran como una parte de su propia ciudad.


LEYENDA URBANA
Admin. pública
Alquimista
Armero
Astrólogo
Barracas
Cervezero
Burdel
Zapatero
Tonelero
Pescatero
Hacedor de flechas
Mercader de alimentos
Granero
Casa de gran tamaño
Sanador
Herbolario
Posada
Joyero
Lamparero
Albañil
Herrero de metales
Molinero
Prestamista/banco
Est. de equipo general
Piloto/guía
Alfarero/cristalero
Residencia
Fabricante de velas
Vidente/erudito
Carpintero de barcos
Herrero
Establo
Peletero/curtidor
Taberna
Teatro
Carpintero de carros
Almacén/cargador
Tejedor
Artesano de la madera
LEYENDA GEOGRÁFICA
Rompeolas
Sendero
Contorno
Camino de tierra
Muelle
Puente levadizo
Foso seco
Campos
Fortificaciones
Cerca
Camino pavimentado
Restos
Fondeadero
Ruinas
Islote de arena
Escaleras
Castillo de la Guardia
Pradera del Violinista
Muralla de Tarannon
Bulevar de la Victoria
CIUDAD EXTERIOR DEL FOSO
PUERTO ANTIGUO
MERCADO ANTIGUO
CIUDAD CENTRAL DEL FOSO
CIUDAD DEL SEÑOR
CIUDAD CENTRAL DEL SIRITH
Torre de los Señores del Mar
LA ENSENADA
ISLA DE LOS SEÑORES DEL MAR
Bulevar de los Nobles
Muralla Elfica
Pradera de la Viuda
SÎR SIRITH
BARRIO DE LOS CLAROS
Avenida de los Peligros
BARRIO DE LOS FIELES
CIUDAD DE EARNIL
SÎR ANDUIN
Casa de los Nobles
CIUDAD EXTERIOR DEL SIRITH
N
O
E
S
PELARGIR
Población 49.300
0 30 60 90 120 150 m.
Urbano
Semi-Rural
Rural

3.2 PLANOS DE LA CIUDAD

Pelargir está situada en la confluencia de los ríos Sirith y Anduin, unos doscientos kilómetros por encima del Ethir. Un gran foso excavado en su lado de tierra ha convertido a la Ciudad Antigua en una isla, o, más bien, en tres islas triangulares separadas por anchos canales, que se unen para formar un inmenso puerto interior conocido como la Ensenada, en el centro de la cual se eleva la poderosa Barad Híraer (S. "Torre de los Señores del Mar").

Toda la Ciudad Antigua está rodeada por una inmensa muralla de doce metros de altura y seis metros de profundidad. Este antiguo y resguardado barrio sirve como residencia para las clases más ricas y aristócratas. Al otro lado del Sirith y más allá del foso se encuentran los Barrios Exteriores (llamados Ciudad del Sirith y Ciudad del Foso respectivamente), en los que viven y trabajan la mayoría de plebeyos. Rodea ambas "ciudades" una muralla circular. Este muro de piedra brillante fue erigido en los días de Eärnil.

Pelargir ha estado creciendo desde la época de los Reyes de los Barcos, y continuará haciéndolo en el futuro. Todavía faltan varios siglos para la construcción de la tercera muralla y la división de los Barrios Exteriores en Ciudad Central y Ciudad Exterior, pero la Ciudad Antigua y el resto de barrios que hay dentro de las murallas no han cambiado demasiado desde el siglo X de la Tercera Edad. La colonización fuera de la Muralla Circular es muy escasa, y en su mayor parte adopta la forma de granjas.

3.2.1 LOCALIZACIONES INTERESANTES

1. Posada de la Ballena Chorreante. La clientela de esta reputada posada está formada principalmente por capitanes de barco. El edificio, rectangular y de tres pisos, rodea un bonito patio interior.
2. Casa de la Moneda de Pelargir.
3. Los Barracones de la Guardia.
4. Barad Híraer. Ver la sección 3.7.3. El Salón de los Fieles se encuentra por debajo de la Torre de los Señores del Mar. En la actualidad es utilizado como el cuartel general del Côr Aran (ver las secciones 2.2.7 y 3.5.1).
5. La Casa del Señor. Esta enorme estructura es la actual residencia del Rey.
6. Cárcel del Señor.
7. Mansión del Escudero. Es el centro administrativo de la ciudad.

3.3 AUTORIDADES DE LA CIUDAD

En todos los sentidos prácticos, Pelargir es en la actualidad la sede real de Gondor. Osgiliath sigue siendo formalmente la capital del reino, pero su actual estado de degradación hace que sea imposible que cumpla ese papel. La retención por parte de Castamir del señorío de Lebennin ha llevado a muchos a suponer (con toda la razón) que el Rey pretende someter la provincia bajo el control real directo al nombrar Pelargir como su residencia oficial.

Castamir todavía vive en la Casa del Señor de la Ciudad Antigua, aunque planea hacerse construir una mansión más adecuada para él cuando haya persuadido al Concilio de Gondor de que apoye sus planes de trasladar la sede real, y existen una serie de rumores respecto a la localización de su futura morada. Cuando no se encuentra en Pelargir, reside en las grandes haciendas de su familia, situadas en el campo, unos treinta kilómetros al norte de la ciudad.

3.3.1 LA ADMINISTRACIÓN

Durante los últimos doscientos años, la administración de Pelargir ha sido la prerrogativa del linaje de Calimehtar. Desde el tiempo de Calimir, todos los cargos de poder han sido ocupados bien por miembros de la familia o bien por quienes estaban apadrinados por la propia casa. Por lo tanto, la transición informal del puerto hasta convertirse en sede real se ha desarrollado de manera muy tranquila.

El nuevo Rey tiene el poder militar ejecutivo en Pelargir y en Lebennin, pero las tareas de administración cotidiana del puerto han quedado en manos de sus hijos, Castaher y Castarion, que ocupan los cargos de Escudero y Guardián respectivamente. De acuerdo con la tradición, el primogénito también debe capitanear la flota real como Señor Capitán al servicio de su padre.

La corte de Pelargir está presidida por cinco jueces cuyo jefe es elegido por los ciudadanos o bien es nombrado por el Rey. Los jueces menores son elegidos siempre directamente por los ciudadanos o indirectamente por un consejo nombrado para tal propósito. Las variables de este procedimiento dependen en su mayor parte de la situación del puerto y el Rey en un momento determinado. Dichos nombramientos pueden ser para un periodo limitado o de por vida.

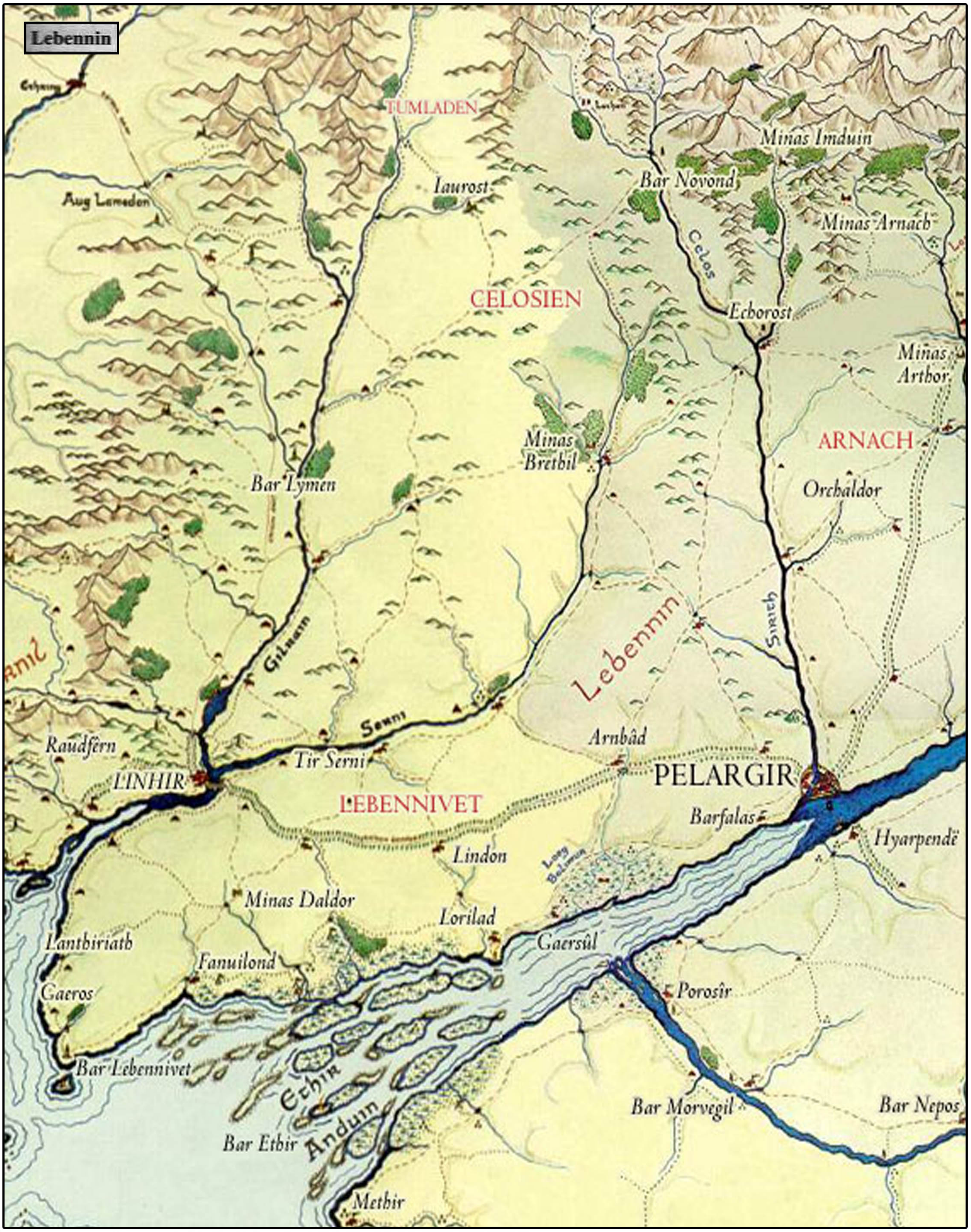
En los días de mercado se forma una corte especial formada por cuatro jueces menores y dos jueces laicos. La competencia de la corte del mercado queda limitada a asuntos menores de leyes mercantiles y criminales. Los casos que no se hayan cerrado al finalizar el día son trasladados a la corte ordinaria a la que se puede apelar el veredicto de cualquier caso juzgado en la corte del mercado.

ESCUDERO DEL PUERTO

El primer deber de un Escudero es presidir el Concilio de Pelargir. El Escudero actúa nominalmente como presidente, pero en la práctica los miembros del Concilio actúan como consejeros y en última instancia son responsables de sus propias decisiones, en particular durante el curso del reinado de Castamir, bajo el cual el cargo de Escudero se ha convertido en poco más que una extensión de la voluntad del Rey. En algunos casos, Castaher ha llegado a retrasar las reuniones para aplazar una decisión hasta que haya consultado con su padre. Algunos de los miembros han sido vistos murmurando que el Concilio podría ahorrar tiempo y nombrar al Rey como su presidente oficial. Pero aunque el poder real se vea limitado por este motivo, formar parte del Concilio supone un prestigio lo bastante grande como para que sea un cargo ansiado por muchos.

Castaher ha recibido su nuevo cargo con entusiasmo, aunque ambas ocupaciones requieren bastantes más obligaciones ceremoniales y honoríficas de lo que está acostumbrado el belicoso príncipe. Ha tenido varias discusiones informales con su padre respecto a la posibilidad de reformar el cargo de Escudero, pero hasta ahora dichas discusiones sólo han provocado sendas reprimendas paternales.

El Príncipe es considerado como una especie de matón por los escribas y legisladores, y muchos opinan que en realidad es poco más que un títere al servicio de su pa-



dre. Eso no es verdad del todo, pero Castaher suele atender sus asuntos haciendo todo lo que cree que su padre haría en su lugar. Naturalmente, eso complace al Usurpador. Castaher detesta tener que vérselas con juristas y burócratas siempre que tiene que tomar alguna decisión. Aduce que, como ha sido nombrado gobernador de la ciudad, no necesita escuchar las opiniones del resto de gente en todo momento. (Después de todo, ¿no sería más fácil delegar dichas tareas en oficiales de menor rango?) Castaher reside en la Mansión del Escudero, en la zona más oriental de

la Ciudad Antigua, aunque ante todo se considera Señor Capitán de la Flota, y sus deberes le preocupan mucho más que los que tiene como Escudero.

El cargo de Señor Capitán proporciona al Príncipe el control militar del puerto, y normalmente se le puede encontrar en los embarcaderos cuando no se las ha apañado para hacerse a la mar. Castaher es bastante popular entre los demás oficiales navales, quienes ven en él la misma fuerza y valentía que hicieron tan grande a su padre. No es sorprendente que los administradores del Salón de los Fieles se refieran habitualmente a él como "el Marinero".

La primera división de la Flota Real está anclada en Barad Híraer. Los muelles y embarcaderos también acogen los astilleros donde se construyen, reparan y mantienen los buques de guerra. El Escuadrón de Guardia y el Guardián del Río cuentan con numerosas embarcaciones patrulleras de pequeño tamaño. Castaher ha ordenado que todos los barcos estén en perfectas condiciones y preparados para zarpar en poco tiempo, para así poder contrarrestar con eficacia cualquier amenaza procedente del norte (ver la sección 2.2.6 para más información sobre la flota).

El Guardián del Puerto

El puesto mucho menos elevado (pero igual de problemático) de Guardián ha sido reservado para el hijo menor de Castamir, Castarion, y entre sus deberes se encuentran el mantenimiento de las defensas de la ciudad y la administración de la guarnición. Es el inmediato superior de los oficiales de la guarnición y de la Guardia Real, pero no tiene ningún control sobre el Côr Aran.

Aunque su puesto tiene una naturaleza básicamente burocrática, Castarion no es un hombre que le quite importancia a sus obligaciones. Hay muchos que afirman que es demasiado joven e inexperto parar un cargo tan importante, y constantemente intenta demostrarles que están equivocados. Desgraciadamente, tiene muy pocas oportunidades para mostrar su talento, ya que pasa la mayoría del tiempo realizando inspecciones y firmando documentos.

El cargo de Guardián ha centrado en la persona de Castarion mucha más atención de la que está acostumbrado a recibir, lo que le hace sentirse bastante incómodo. Como miembro de la familia del Rey, Castarion es virtualmente inatacable, tanto si cumple sus deberes como si no; sin embargo, prefiere ser respetado por méritos propios. Sabe que su responsabilidad será el doble de grande cuando Pelargir se haya convertido en la capital real, y ha decidido estar preparado cuando llegue ese día.

El Guardián del Puerto



El Capitán del Ethir

El cargo de Capitán del Ethir fue una creación del Usurpador durante sus días como Capitán de los Barcos. Sus principales responsabilidades son mantener el Anduin limpio de piratas y contrabandistas y recaudar los peajes de los barcos que entran por el río. En realidad, sin embargo, se limita a proteger las actividades de una banda de forajidos al servicio del mismísimo Rey Castamir.

Estos forajidos llegaron hasta el Ethir procedentes de Eriador cuando el poder de Pelargir comenzaba a crecer de verdad bajo el gobierno de Calimir. Castamir les encontró utilidad como soldados que hicieran cumplir su ley en la Bahía y el Río, lo que le permitiría ganar más riquezas y poder al controlar también los derechos marítimos. Durante la Lucha entre Parientes, el cargo de Capitán del Ethir estaba en manos de Colfen, uno de los habitantes del Ethir al servicio de Pelargir (ver la sección 2.3.3). Tras la usurpación del trono, Castamir nombró a Orodreth de Morthond para ocupar ese cargo.

El Capitán del Ethir está nominalmente al mando de tres comandantes y quince embarcaciones de la flota, aunque muchos de sus tripulantes son reclutados entre los forajidos del Ethir y extraoficialmente son leales a Colfen, que sigue siendo el oficial de la región que mantiene informado a Castamir en todo momento. En teoría, el Capitán del Ethir también podría tomar el mando del Escuadrón de Guardia Fluvial si fuera necesario, pero en principio dicho escuadrón está bajo la jurisdicción de un comandante independiente, que patrulla el Sirith y las regiones del Anduin más cercanas a Pelargir desde una fortificación situada en un pequeño islote en el río jus-

en las afueras de la Ciudad Antigua (Minas Anduin). El comandante también tiene un cargo en Barad Híraer.

3.3.2 EL CONCILIO DE PELARGIR

El cuerpo gobernante del puerto tiene su origen en los tiempos de Imrazôr el Númenóreano, cuyo hijo Veantur fundó Pelargir e instituyó un concilio para administrar a los Fieles en sus asuntos cotidianos. En la actualidad, el Concilio está formado por treinta y dos de los hombres más influyentes del puerto que ocupan diferentes cargos administrativos vitales dentro de la ciudad. En principio, sus miembros pueden ostentar el cargo durante periodos de tres años, pero en la práctica tienden a reelegirse entre ellos hasta que un miembro dimite.

Los nuevos miembros son elegidos por el propio Concilio. De ellos se requiere que tengan procedencias variadas, aunque la mitad de los puestos están reservados para la nobleza. El Concilio se reúne dos veces a la semana y tiene autoridad sobre las cuestiones domésticas (por ejemplo, la regulación de impuestos, el mantenimiento de las calles y los edificios públicos, etc.). No tiene ninguna jurisdicción fuera del puerto.

3.3.3 LA GUARNICIÓN

Aunque las cuestiones militares no son la prioridad más importante de Castamir, intenta que su ciudad esté defendida de la manera adecuada. Los Reyes han mantenido tradicionalmente un gran contingente estacionado dentro de la ciudad, pues Pelargir sería la primera línea de defensa contra cualquier ataque procedente del Ethir, río abajo. La guarnición de Pelargir es una de las mejores de todo Gondor (incluso para quienes únicamente desean convertirse en soldados normales y corrientes). Los reclutas deben cumplir unas exigencias muy altas, pero la elevada población de la ciudad asegura un provisión constante de sangre nueva.

La guarnición de Pelargir está formada en la actualidad por unos mil soldados de infantería. Este contingente está dividido en diez compañías, como la Compañía de la Guardia, la Compañía de la Torre (que mantiene vigilada la zona cercana a la Ensenada), la Compañía de la Ciudad del Sirith, etc., cada una responsable de la vigilancia de una determinada zona. La tarea principal de la guarnición es mantener la ley y el orden en la ciudad, lo que incluye la búsqueda y erradicación de cualquier inestabilidad política. Sin embargo, como cualquier movimiento contrario a Castamir es considerado automáticamente como favorable a Eldacar (lo que de por sí constituye traición), hay muy pocos problemas en el interior de Pelargir. La mayor parte de esas tareas quedan en manos del Côr Aran.

La guarnición de Pelargir se ha visto reforzada con una Guardia Real especial (que nominalmente forma parte de la guardia tradicional de los Capitanes de los Barcos) asignada para asegurar el bienestar de la persona del Rey. Está formada por cuarenta y cinco oficiales y unos trescientos soldados, y además tienen un escuadrón especial de la flota bajo su control directo. Su presencia ha proporcionado a la guarnición regular motivos de satisfacción (pues los hombres mejor preparados han pasado a ocupar puestos prestigiosos dentro de la Guardia Real) y descontento (ya que las decisiones de la Guardia Real siempre tienen mayor autoridad que las de la guarnición regular).

Como resultado de la política doméstica de Castamir, la guarnición goza de los efectos de un presupuesto mejorado, lo que para el soldado de a pie se ha manifestado como una mejora en el equipo y en la comida y un aumento en el número de soldados. Sin embargo, se debe indicar que los miembros de la guarnición son ferozmente leales al Rey, incluso sin el incentivo de estas mejoras recientes. Su moral es todo lo elevada que podría desear un capitán.

Sin embargo, unos pocos hechos perturbadores oscurecen este ambiente generalmente satisfactorio. Los Cuervos se muestran irracionalmente celosos en su búsqueda de traidores entre los oficiales de la guarnición, y algunos de sus mejores hombres (que probablemente eran inocentes) han sufrido las consecuencias. Eso ha creado tensiones entre el resto de oficiales, quienes sospechan que hay infiltrados entre sus propias filas. También han tenido lugar una serie de extraños acontecimientos en las últimas fechas: incendios inexplicables en los centros administrativos, barcas patrulleras en el puerto que han visto cortadas sus amarras, e incluso una mañana se encontró a dos sargentos flotando boca abajo en el Sirith.

Aparentemente, algún enemigo anónimo está realizando actos terroristas aleatorios contra las autoridades de la ciudad sin antes anunciar sus intenciones. Públicamente, los realistas han sido los culpados por tales hechos; sin embargo, abundan los rumores respecto a la existencia de otros culpables, que podrían ser desde algún noble enloquecido y con extraños pasatiempos hasta una banda de orcos que viviera en las alcantarillas; los oficiales deberían desentrañar el misterio antes de que ocurriera algo realmente serio.

3.4 LOS HABITANTES

(POBLACIÓN: 60,000)

3.4.1 LA NOBLEZA

Muchas de las familias que han conseguido títulos de nobleza proceden de Lebennin. Los nobles menores son bastante comunes en la provincia, aunque muchas de las casas gozan de poco más que el prestigio que da un nombre antiguo y las heroicas hazañas de sus ancestros. A menudo, tales familias ansían tener un poder más tangible y se convierten en los seguidores más devotos del Usurpador. Lebennin también contiene casas nobles verdaderamente importantes, cuatro de las cuales merecen una mención especial:

CASA LINTORON

La Casa Lintoron recibió su título durante la Guerra de la Última Alianza, y ha estado íntimamente relacionada con el ejército desde entonces. Hasta hace pocas generaciones, el Guardián del puerto era generalmente un miembro de la Casa Lintoron. Heldíriel, la prometida de Castarion, procede de esta dinastía.

CASA ALCARIALË

La Casa Alcarialë tiene sus orígenes en los días anteriores al Akallabêth. Existen ciertas dudas respecto a la autenticidad de dicha afirmación, aunque nadie puede negar que la dinastía es muy antigua. Sus miembros poseen enormes parcelas de terreno en las zonas más fértiles de Lebennin y a lo largo de las costas y el curso inferior del Sirith. La casa es conocida por su postura rígida y tradicionalista.

CASA MIRUVOR

La Casa Miruvor cobró importancia en algún momento posterior a la fundación de Gondor (según las tradicio-

nes, cuando la tierra volvió a su orden normal tras la derrota de Sauron). Es una dinastía más mercantil que noble, con su propia flota mercante y una considerable influencia sobre el Gremio de Mercaderes. Varios de sus miembros ocupan un cargo dentro de la Flota.

Casa Serni

La Casa Serni llegó a Pelargir junto con los hijos de Elendil, e Isildur entregó una hacienda en el sudoeste de Lebennin a la familia, pues su escudero, Carnendil, era el patriarca de la dinastía. La familia asumió un papel vital dentro de la administración del Salón de los Fieles en el año 712, y ha conservado esa función de forma tradicional hasta la actualidad. Pero su gran fama no les ha vuelto soberbios ni protectores. No les ha sentado nada bien la decisión del Usurpador de eliminarles del cargo que han ocupado tradicionalmente. Además, aunque no son unos realistas activos, la casa podría convertirse en un aliado muy útil para quienes simpatizan con la causa de Eldacar.

Los Dueños de las Mansiones de Lebennin

Con la excepción de los pocos terratenientes rurales que hay en el nordeste de la región, los nobles de Lebennin han prestado todo su apoyo a Castamir desde el principio, pues la mayoría son parientes o amigos de la infancia de Usurpador, y en general comparten sus ideales. Para ellos, la reciente guerra fue simplemente un intento con éxito por parte de un pretendiente real parar expulsar a un elemento ajeno al trono. Estos nobles consideran adecuado referirse al Rey "nórdico" exiliado por su otro nombre, Vinitharya, negándose así a reconocer a Eldacar como un pariente (el hecho de que la mayoría de familia nobles tenga algún parentesco con su linaje parece ser dejado de lado en la mayoría de ocasiones). Algunos de ellos se mostraron, si no a favor de Eldacar, sí al menos en contra de la idea de que alguien se apoderara de la Corona Alada por la fuerza. La mayoría de ellos decidieron abandonar sus hogares ya en el año 1432, para desplazarse hacia el oeste o hacia el norte. Todavía hay algunos de los nobles de Pelargir que no están del todo contentos con el régimen actual, pero prefieren mantenerse en silencio por su propia seguridad.

Existe otro factor que está envenenando rápidamente las relaciones internas entre la nobleza. Por todos es sabido que Castamir pretende convertir Pelargir en la nueva capital real, y que con ese motivo se crearán gran cantidad de nuevos cargos, puestos y terrenos para los nobles de Lebennin. Todos los que pudieran tener alguna oportunidad se encuentran ansiosos por aprovecharse del cambio en el poder. Llevarse bien con el Rey es lo más importante, aunque el Usurpador no aprecia los halagos ni las adulaciones.

Eso solo deja dos formas más para ascender rápidamente dentro de la jerarquía. Una es levantar sospechas sobre los demás nobles, táctica que ha sido utilizada con mucha frecuencia en las últimas fechas (para frustración del Côr Aran). Así es como se ha creado una enmarañada red de intrigas y traiciones en las capas sociales más elevadas, hasta el punto de que hay miembros de las mismas familias que desconfían los unos de los otros. Quienes están acostumbrados a robar, espiar y falsificar no han tenido ninguna dificultad para encontrar un empleo rentable en los últimos días.

La otra forma es conseguir (o evitar) matrimonios entre familias que puedan favorecer las propias ambiciones. Esta forma de conseguir contactos parecería bastante inofensiva si no fuera porque la propia hermana de la Reina, Telerien, todavía no se ha casado ni ha sido prometida a nadie. Y es un camino directo hacia la familia real. Castamir es más que consciente del poder potencial que puede llegar a ofrecer Telerien. Naturalmente, otros también lo saben. Como Telerien delega grácilmente todos los asuntos matrimoniales en su hermana Mûrabêth, ésta debe pasar una buena parte de su tiempo evaluando a los numerosos cortesanos que pretenden a la joven dama (todos ellos generalmente con motivos equivocados).

3.4.2 LOS GREMIOS

Como prácticamente todos los artesanos profesionales son miembros de alguno de ellos, la política de los veintitrés gremios del puerto controla o influye en algunas fuentes de ingresos vitales para la ciudad. El Usurpador se encontraría en una posición bastante incómoda si todos los señores de los gremios se pusieran en contra suya, pero en la actualidad el sentimiento general es que los artesanos de Pelargir, y especialmente los que están involucrados en actividades marítimas, se han visto beneficiados por la nueva política del Rey en favor de las provincias costeras; sin embargo, cualquier signo que pudiera indicar que su reinado va a provocar cualquier inestabilidad a largo plazo le haría perder rápidamente el apoyo de los gremios. El Côr Aran es consciente de este peligro, y vigila a cualquier ocupante de los edificios de los gremios que pueda sembrar dudas entre ellos.

El Gremio de los Carpinteros de Barcos es el más poderoso, ya que controla los recursos vitales para las flotas. Sin su cooperación, el Rey pronto se encontraría indefenso. El actual señor del gremio es un anciano, Dírhavel, que está convencido de que el reinado de Castamir ha sido bendecido y legitimado, y que continuará dándole apoyo hasta el final del reinado del Usurpador. Mientras el anciano siga siendo el señor del gremio, Castamir no tendrá nada que temer desde esa dirección.

Otros gremios importantes son el Gremio de Armeros, íntimamente relacionado con el Gremio de Herreros, el Gremio de Escribas y naturalmente el Gremio de Mercaderes. Muchos comerciantes prósperos respaldan al Rey, pues su riqueza depende del mantenimiento del comercio con Arthedain y el Sur, que Castamir ha privilegiado en gran medida. En la actualidad, todos los gremios apoyan, o al menos se muestran amistosos con el Usurpador.

3.4.3 LOS PLEBEYOS

Los habitantes de Pelargir apoyan con todo su corazón a su Rey, y esperan un brillante futuro bajo su gobierno. No son conscientes de casi ninguna intriga entre la nobleza, y todavía menos del creciente descontento en las provincias del interior, especialmente en el caso de quienes viven en los Barrios Exteriores. Quizás a medida que pase el tiempo más gente se vaya dando cuenta de lo caprichoso que resulta el reinado del Usurpador, pero en la actualidad la mayoría de habitantes de la ciudad están bastante satisfechos de cómo están saliendo las cosas.

Los embarcaderos están siendo reforzados, el empleo y los recursos económicos abundan (aunque sólo sea aquí) y las calles son lugares casi seguros para pasear por las noches. Pronto, la gente podrá afirmar que vive en la capital del reino. ¡Una buena vida, ciertamente! Por lo tan-

so, los grupos que traman en contra del Rey pueden esperar poca simpatía por parte de la mayoría de los residentes del puerto. De hecho, los ciudadanos concienciados son un peligro mucho mayor para los realistas que los espías de los diferentes bandos políticos.

Los residentes no dúnedain de Pelargir, en su mayor parte descendientes de los hombres de las Montañas Blancas o de los pueblos sureños, generalmente residen en los barrios más pobres de la ciudad. La visión del Usurpador de una sociedad justa los discrimina de la forma más absoluta. Los soldados de la guarnición no les muestran ningún respeto, y las cortes ejecutan sentencias diferentes para los criminales dúnedain y los criminales "extranjeros".

La mayoría de quienes tienen medios para abandonar Pelargir ya lo han hecho, dejando tras de sí a un maltrecho grupo de menos de doscientos bribones e indigentes que sólo saben lamentarse de su destino. Los prejuicios de los dúnedain con respecto a las razas menores están bastante extendidos entre la población en general y también entre la nobleza, y a la mayoría de ciudadanos les encantaría librarse de ese elemento extraño en el puerto. El patriotismo local hace el resto, y los casos de "extranjeros" que han sido obligados a abandonar sus casas son bastante habituales en la Ciudad del Foso.

3.4.4 PERSONALIDADES IMPORTANTES

TARGON (1351-1448)

Targon es el capitán de la guarnición de Pelargir. Declinó un puesto en la Guardia Real, pues prefirió un asignamiento más familiar. Aunque Castamir tiene una completa confianza en su capacidad, Targon ha tenido algunos problemas últimamente con Castarion, quien cree que la guarnición podría mejorar bajo el mando de un comandante más joven que no estuviera anclado en las costumbres antiguas. Dada la posición de Castarion como Guardián de la ciudad, Targon sabe que su puesto está en peligro a menos que pueda demostrar de alguna forma su valía ante el hijo del Rey.

Targon es un robusto y viejo oficial cuyos años de servicio comenzaron bajo las órdenes del padre del Usurpador. Su pelo está blanco y su piel arrugada, pero no muestra ninguna pérdida de vigor debido a su pura sangre dúnadan.

CARNENDIL (1377-1489)

Habiendo vivido toda su vida en Pelargir, pocos podrían imaginar que Carnendil es el líder del grupo realista al margen de la ley conocido como Dîn Lammen. Naturalmente, Carnendil tiene mucho cuidado de proteger su secreto. Debido a su involucración con los realistas, siempre intenta evitar que sus amistades no recuerden su ascendencia. Los genealogistas no son bienvenidos en su casa (ver la sección 3.5.3). Carnendil es uno de los miembros del Concilio, y tiene poderosos contactos entre la nobleza, así como bastante información respecto a Castamir y sus planes actuales. Ha conseguido reclutar con discreción a seis personas bastante influyentes: su propia mujer, un bardo de cierta reputación, dos escribas de la Mansión del Escudero, el vidente de Castarion y el señor del Gremio de los Peleteros.

Carnendil no ha revelado todavía a los demás miembros del Dîn Lammen sus dudas respecto a la validez de sus métodos. Sospecha que sus compatriotas son abogados impotentes de una causa justa. Mientras el Dîn Lammen no tenga otra forma de dar un uso práctico a sus conocimientos, no presentarán ningún peligro para el Usurpador. Ansía preparar un plan de acción para poder apoyar a Eldacar.

El masivo apoyo que recibe Castamir de la población es otra de sus grandes desventajas. Carnendil se pregunta si el pueblo de Lebennin apoyaría al Rey legítimo si supiera lo que el Dîn Lammen sabe sobre el Usurpador.

A pesar de estas preocupaciones, Carnendil es pragmático. Al menos por el momento, se contenta con seguir con su trabajo, con la esperanza de que consiga reclutar nuevos simpatizantes con ideas frescas para el grupo. Pero eso no será posible durante algún tiempo, pues ha descubierto que el Côr Aran se ha embarcado en una investigación de todos los miembros del Concilio, y teme que pronto estén sobre él. Por otro lado, eso le ha permitido tener acceso a los métodos menos conocidos de los Cuervos.

Carnendil es un hombre alto y delgado, con una voz suave y un temperamento calmado.

LIDIMIR (1411-1512)

Una de las personas para las que la usurpación de Castamir es realmente una tragedia es Lidimir, quien ha llegado incluso a apoyar a los minoritarios grupos realistas de la ciudad. La riqueza de Lidimir dependía de sus contactos con sus "colegas" en Osgiliath, y durante los últimos cuatro años ha ido viendo cómo su provechosa empresa iba perdiendo enteros. Ahora se ha convertido en alguien que se encuentra un poco por encima de los indigentes locales. Conserva una impresionante reserva de productos ilegales, así como unas amistades bastante útiles y gran cantidad de conocimientos de los que no podría gozar un ladrón común.

Lidimir es un hombre bajo y atlético, con el pelo cas-



Carnendil

taño y los ojos marrones. Su cara muestra algunas cicatrices causadas en peleas de cuchillos en las que intervino cuando era joven. Solía vestir con prendas de buena calidad, aunque en la actualidad, tal y como está el negocio, sus ropas tienen un aspecto desgastado. Es un hombre tranquilo, aunque bajo esa superficie se oculta un bandido sin escrúpulos.

Tárain (1387-1486)

El misterioso e indiscutible jefe de los elementos criminales de Pelargir ha mantenido su posición durante casi treinta años. Tárain es un tipo codicioso y sin escrúpulos que siempre ha tenido sueños de riquezas y poder. Su trabajo como contable y escriba le llevó a través de numerosas asignaciones sin importancia durante varias décadas, y sus sueños siguieron siendo sueños durante la mayor parte de su vida.

Tras ser nombrado contable de los peajes del puerto, pronto se dio cuenta de que tenía acceso a una información que podría utilizar para su uso personal. Tárain utilizó un pequeño grupo de matones contratados para hacerse con el control del comercio de contrabando en unos pocos años. Todas las actividades de contrabando realizadas fuera de su influencia eran detectadas rápidamente al examinar los almacenes locales y la recaudación de los mercaderes locales, y comparándolos con las listas oficiales. Su sobrenombre apareció debido a la conducta estricta y empresarial con la que trataba todos sus asuntos. El Hombre Recto nunca traiciona sus propias palabras.

Tárain no es muy sociable, y su mal temperamento y falta de humor no lo hace muy popular entre sus camaradas contables. En parte se comporta así de forma deliberada, ya que necesita estar solo para que su doble vida no sea descubierta. Trabaja en una pequeña oficina situada junto al puente de la Ciudad del Sirith, donde se encarga de las cuentas de los peajes fluviales y prepara informes mensuales sobre el uso del puerto para el Concilio de Pelargir. Este trabajo le proporciona información inmejorable sobre casi todo los acontecimientos que tienen lugar en los muelles. Como el "Hombre Recto", Tárain tiene contratado un grupo de bribones que actúan como intermediarios y cumplen todas sus órdenes, aunque nadie podría sospechar que un hombre que ocupa una posición tan humilde pudiera controlar tanto poder.

Tárain es un hombre de mediana edad, bajo y algo miope. Su pelo es gris y sus ojos verdes. Viste de una forma sencilla y suele pasar desapercibido.

Thorondil (1411-1523)

Thorondil es un oficial nacido en Pelargir que fue degradado y expulsado del ejército después de la victoria confederada en Osgiliath. Tras haber servido como oficial para el Rey Valacar durante varios años, se había enamorado de una joven nórdica que pertenecía a la servidumbre del Rey. Su romance se vio interrumpido por la Lucha entre Parientes, y Thorondil desconoce cuál fue el destino de su amada. El mismo Thorondil a duras penas consiguió librarse de los cargos de traición y disturbios con que le acusaron después del sitio y la quema de Osgiliath, y en la actualidad es uno de los más devotos seguidores de Eldacar. Thorondil está motivado por un ansia de venganza contra quienes acabaron con su carrera y con su amor. Quiere hacer daño al Usurpador, y cuanto más daño le haga, mejor se sentirá.

Thorondil está preocupado por el futuro de "Escoria Horrenda", otro grupo realista. La Escoria ha demostrado su habilidad una y otra vez, pero no se convertirán en una fuerza efectiva de la resistencia mientras sus acciones no tengan una dirección concreta. Si la situación sigue así, Thorondil no conseguirá muchas cosas aparte de atentados sin sentido contra objetivos menores. También tiene miedo de que los Cuervos acaben encontrando alguna prueba contra él. Por lo tanto, su problema más inmediato es evitar ser descubierto por el Côr Aran. Las operaciones más recientes han sido un éxito, pero todas han acabado con la Escoria escapando por los pelos. Thorondil ha experimentado las inspecciones sorpresa y ha sufrido a los supervisores clandestinos del ejército durante décadas, y siente en sus huesos que la Escoria Horrenda está siendo vigilada. (De hecho, están siendo vigilados por uno de sus propios miembros, un joven llamado Sindayal, que hasta ahora no ha despertado en absoluto las sospechas de Thorondil.)

El informal líder del grupo realista Escoria Horrenda es un individuo enorme, pues mide más de dos metros de altura y tiene unas espaldas muy anchas. Su pelo es negro y sus ojos castaños. Thorondil tiene una impresionante cantidad de cicatrices de guerra en todo su cuerpo, algunas de ellas bastante desagradables. Tiene suerte de que ninguna de ellas marque su cara. Aunque suele ir vestido como un trabajador, Thorondil se comporta con una serena confianza en sí mismo, nacida de su larga experiencia como líder de los demás. La diferencia entre él y el miserable Bergil, el fundador de la Escoria Horrenda, no podría ser más grande.

Celebriel (1392-1441)

Celebriel es la viuda de un importante mercader que frecuentaba las rutas tierra adentro entre Umbar y los Raj. El marido de Celebriel murió en una tormenta que tuvo lugar el año pasado. Algunos bozishnarod de la caravana arriesgaron sus propias vidas para recuperar su cuerpo, y en gratitud, la viuda se presentó voluntaria para actuar como espía de los raj en el norte (ver la sección 3.5.5).

Celebriel es una recién llegada en Pelargir, pero está algo familiarizada con la ciudad debido a sus anteriores visitas. Ha renovado su amistad con los mercaderes del puerto que ya la conocían, y no le faltan recursos con los que conseguir sustento. Su papel como desconsolada viuda que abandonó su hogar con amargos recuerdos es bastante convincente (y, de todos modos, sus sentimientos son verdaderos). Las ricas mujeres de los mercaderes que le presentaron sus condolencias han demostrado ser unas fuentes inagotables de cotilleos respecto a las clases altas y nobles de Lebennin, y en poco tiempo Celebriel ya ha averiguado demasiadas cosas sobre las intrigas palaciegas como para dormir tranquila.

Celebriel es una mujer pequeña dotada de un cuerpo atlético. Su pelo castaño es corto y sus ojos son azules. Viste de forma opulenta aunque práctica, y suele adoptar una conducta tranquila y cuidadosa.

Dórmir (1377-1448)

Dórmir es un sabio. Goza de un conocimiento considerable sobre las estrellas y el clima, lo que le ha hecho ganarse la confianza del comandante del escuadrón de la Guardia Fluvial en Pelargir (ver la sección 3.3.1). Entre quienes han buscado alguna vez su consejo se encuentran algunos de los nobles más importantes de la ciudad, así co-

mo, en algunas ocasiones, la mismísima Reina. Pretende ganar las elecciones al Concilio de Pelargir en unos pocos años. Aunque nadie lo sabe, Dórmir es en realidad un servidor de Adûnaphel (ver la sección 3.5.6).

Dórmir es un dúnadan de estatura y complexión medianas. Sus ojos son grises y su cabello es castaño con algunas mechas grises. Viste como un erudito, aunque prefiere los tonos negros o marrones. Sus modales son sosegados, ocultando siempre lo que tiene en mente.

HÍRIEL (1379-1448)

Tras haberse establecido como casamentera entre los círculos cortesanos de la nobleza, Híriel ha conseguido mucha información sobre las diferentes casas nobles del puerto. Comprende las diferentes posturas de unos hacia otros, y también hacia el Rey. Su objetivo es seducir a un potencial noble influyente. En realidad, Híriel es una sirviente secreta de Adûnaphel (ver la sección 3.5.6).

Híriel es una hermosa mujer dúnadan de mediana edad. Sus ojos son castaños y su pelo tiene el color rojizo de la alheña. Siempre va vestida a la última moda, y sabe cómo comportarse en los círculos medios y altos de la ciudad. Sin embargo, se muestra bastante altiva con cualquier persona a la que considera de una clase social inferior.

CARNION (1405-1448)

Tras ser reclutado por el Côr Aran, Carnion se ganó el respeto de Caramir gracias a sus habilidades de sigilo y subterfugio, pero sigue siendo un agente normal sin rango, y por lo tanto no conoce la existencia de un segundo "nido" en Pelargir (ver la sección 3.5.1). En realidad, Carnion es un agente secreto de Adûnaphel (ver la sección 3.5.6).

Carnion tiene una estatura y complexión medianas, con el pelo y los ojos castaños. Siempre suele ir meticulosamente bien vestido. Sus modales son flexibles, y adaptables a la circunstancia a la que deba enfrentarse.

3.5 GRUPOS CLANDESTINOS

3.5.1 EL CÔR ARAN

El Círculo del Rey, el Côr Aran, es la policía secreta de Castamir. Naturalmente, sus agentes administrativos más importantes se encuentran en Pelargir. La unidad está formada por unos noventa espías, a los que la gente se refiere como "los Cuervos". Además de la estructura normal de la organización. hay una célula secreta cuya existencia sólo conocen sus propios miembros, que en parte son reclutados en las demás células. Caramir controla el Côr Aran desde su base de operaciones en Pelargir, situada en el Salón de los Fieles (conocido entre los círculos más bajos como "el Nido").

El Salón de los Fieles es probablemente el edificio más viejo de Pelargir, pues fue erigido por el hijo de Imrazôr el Númenóreano durante la fundación del puerto en el año 2350 de la Segunda Edad. Fue construido como un inmenso almacén de tesoros y conocimientos de la antigua Oesternese, y se excavó hacia abajo en la roca sólida sobre la que descansa el puerto, convirtiéndolo en la residencia más segura de todo Pelargir. Desde la obligada evacuación de su personal por orden de Castamir, se ha convertido en el cuartel y archivo ideal (y a prueba de espionaje) de la organización de Caramir.

Debido a su antigüedad y carácter sagrado, muchos de los habitantes de Pelargir consideran la acción del Rey como una blasfemia y una violación de su valor simbólico como lugar de justicia y honor para el pueblo de Lebennin. La presión unánime por parte de los nobles ha obligado al Usurpador a comprometerse a permitir al Concilio de Pelargir reunirse en su interior, aunque ha impedido el acceso a los salones inferiores, donde el Côr Aran tiene sus archivos.

Además de esta restricción, las oficinas habituales del Concilio han sido trasladadas a la Mansión del Escudero. Se trata de un compromiso imperfecto, y muchos de los miembros más influyentes del Concilio no se pueden creer el descaro de Caramir al prohibir llevar armas dentro del Salón, pero como Castaher no tiene ninguna objeción que hacer a la presencia de los Cuervos, los demás miembros del Concilio no pueden hacer muchas cosas.

Lo que ninguno de los miembros del Concilio sabe es que hay un segundo nido en la ciudad, únicamente conocido por Caramir y por los mismos miembros de la célula secreta. Está situado en el sótano de una gran posada de mala reputación llamada El Puerco Espumajeante. La única sala de reuniones que hay en el sótano tiene el aspecto de una guarida de gorts.

La posada está a un tiro de piedra de los barracones de la Compañía de la Guardia. Últimamente han comenzado a aparecer rumores que dicen que la hermosa hija del posadero, Culwen, es la amante de Caramir. Eso justificaría las frecuentes visitas de Caramir a la posada. En realidad, tanto Culwen como su padre son dos de los más importantes miembros de la célula, y la hija del posadero no hace más que avivar esos rumores sobre sus citas para ocultar el verdadero propósito de su superior. En el sótano no se guarda ningún documento escrito. Los ocasionales mensajes entre los diversos agentes suelen estar guardados en la blusa de Culwen.

Varios factores jugaron un papel importante en la elección por parte de Castamir del lugar en el que situaría el cuartel general del Côr Aran. Como estaba preparando el traslado permanente de la capital real hasta Pelargir, debería estar situado en algún lugar del propio puerto. El Salón de los Fieles era el lugar ideal; su construcción única lo convertía en una fortaleza inexpugnable, mientras que su uso previo como repositorio de conocimientos servía perfectamente para la principal necesidad del Usurpador: la creación de un inmenso archivo en el que pudiera almacenar toda la información vital para la seguridad del reino.

3.5.2 CRIMEN ORGANIZADO

Allí donde hay poder siempre abunda el contrabando, las estafas y los negocios deshonestos, y la situación actual de Gondor no supone una excepción. Una buena parte de dichas actividades criminales tienen lugar en los Barrios Exteriores de la ciudad, especialmente en los muelles. Tienen lugar demasiadas transacciones como para vigilarlas todas, y si algo va mal, la gente puede desaparecer rápidamente y sin que nadie se dé cuenta. A menudo, estos tratos ilegales son realizados por ciudadanos normales que han encontrado una oportunidad para sacar algún beneficio fácil, pero ese mismo tipo de operaciones también son realizadas por gente que trabaja de forma mucho más profesional en esta clase de actividades.

Los disidentes que intentan frustrar el régimen actual

pero que se topan con la oposición de los ciudadanos de a pie pueden encontrar valiosos aliados entre este grupo de dudosa fidelidad. Muchos señores del crimen locales tienen razones para odiar a Castamir desde los días de su capitanía, tiempo durante el cual no escatimó ningún gasto para librar la región de villanos (con la excepción de los que estaban contratados por él, naturalmente).

El Hombre Recto

Hay una persona en Pelargir cuya autoridad en el mundo del crimen es incuestionable. Es llamado el "Hombre Recto", y controla la mayoría del contrabando organizado de la ciudad. Los hombres de la Guardia del Puerto se refieren a su organización como el "Gremio de los Contrabandistas". Este término bromista se acerca mucho a la verdad, pues el Hombre Recto lleva sus asuntos de una forma muy parecida a la de dichas instituciones respetables.

A las bandas de contrabandistas que le pagan tributo se les garantiza un precio justo para vender sus productos dentro de Pelargir, y reciben protección contra los guardias demasiados celosos de su deber o los chantajistas. Se puede recurrir a él para contratar a transportistas, vigilantes o personal para crear distracciones, y muchos utilizan al Hombre Recto como un intermediario en los sobornos. Los contrabandistas que trabajan sin su consentimiento suelen acabar flotando en el Sirith.

La identidad del Hombre Recto es uno de los secretos mejor guardados de todo Pelargir, y es conocida por menos de diez personas. La guarnición tiene una lista formada por varios mercaderes sospechosos, capitanes de barcos e incluso algunos nobles, pero sus esfuerzos por atraparle han fallado, ya que no es ninguno de sus sospechosos (ver Tárain, sección 3.4.4). Su poder es extenso y fuerte dentro de Pelargir, pues alcanza diversos estratos sociales, y pronto puede que llegue incluso hasta Minas Anor (ver la sección 7.5.1). Sólo el último año, la guarnición descubrió a un gran número de miembros del Gremio de Carpinteros de Barcos que habían aceptado sobornos del Hombre Recto para instalar compartimentos especiales para productos de contrabando en sus barcos. Por su parte, el Hombre Recto encontró otros canales más seguros para sus operaciones en los forajidos del Ethir, que están capitaneados por un pirata llamado Lannaigh (ver la sección 3.5.4).

El Hombre Recto supo por primera vez del patronazgo de Castamir con respecto a los forajidos de Lannaigh a través de uno de sus contactos burocráticos en Pelargir, y estableció contacto con ellos a través de un contrabandista que le debía un favor. Amenazó a Lannaigh con revelar públicamente su relación con el Usurpador, algo que, si salía a la luz, pondría punto y final a esa relación por razones de política. A cambio de mantener el secreto, los forajidos del Ethir deberían acceder a ayudar a los contrabandistas de Pelargir a conseguir pasar sus productos hasta el otro lado de las Bocas del Anduin.

3.5.3 GRUPOS REALISTAS

Los habitantes de Pelargir consideran su deber informar a las autoridades de cualquier rumor de actividades subversivas. Por lo tanto, los pocos realistas presentes en Pelargir deben depender únicamente de sus propios recursos, y trabajar y organizarse en absoluto secreto. En la actualidad hay dos grupos realistas en la ciudad, cada uno ignorante de la existencia del otro.

Dîn Lammen

El grupo más pequeño se llama Dîn Lammen (S. "Voz Silenciosa"), y fue fundado por Carnendil, un noble menor cuya abuela era una terrateniente de ascendencia mixta procedente de Harondor. Esa mancha en su pureza sanguínea no suele ser recordada en estos días (el pelo negro y los ojos castaños son un rasgo lo bastante común entre los dúnedain, y su piel no es mucho más oscura de lo normal), pero es suficiente para hacerle sentir que las razones del Usurpador para iniciar la Lucha entre Parientes fueron totalmente absurdas.

Los miembros del Dîn Lammen luchan por reunir evidencias del gobierno desacertado de Castamir y de los efectos nocivos que está teniendo su política sobre el reino en general. Han conseguido gran cantidad de información respecto a hechos detallados e incriminatorios, pero sólo tienen una vaga idea de qué hacer con sus conocimientos. El problema del Dîn Lammen es que sus miembros no son hombres de acción, y no tienen ningún contacto con Eldacar, de forma que son incapaces de dar un uso práctico a todo lo que saben. Celebran reuniones dos veces al mes en la mansión de Carnendil, en el Barrio de los Fieles.

La Escoria Horrenda

El segundo grupo realista de Pelargir ostenta orgullosamente un nombre extraído de un discurso público realizado por Castamir en el que les definió como *"la horrenda escoria que pretende ayudar a los nórdicos y provocar problemas dentro de nuestro noble reino."* La Escoria Horrenda fue fundada originalmente por Bergil, un miserable mercader de tela que abandonó el negocio cuando sus contratistas en Osgiliath perecieron a manos de los confederados. Desde entonces ha entrado en contacto con otros individuos cuyas vidas o carreras se han visto truncadas por la Lucha entre Parientes, la mayoría de los cuales son simples plebeyos. El mismo Bergil ni siquiera organiza las actividades de la Escoria, sino que ha delegado dicha responsabilidad en Thorondil (ver la sección 3.4.4).

Las filas de la Escoria Horrenda están formadas por un grupo de hombres y mujeres muy activos, aunque la efectividad del grupo se ve limitada por la falta de información respecto a las actividad y movimientos de sus principales antagonistas. La Escoria ha conseguido ciertos avances a la hora de superar este obstáculo gracias a la ayuda de Lidimir, un intrigante proscrito de Pelargir que les ha proporcionado armas, escondrijos temporales y pistas sobre cuándo y dónde actuar. Como Lidimir está más familiarizado con la Guardia de la Ciudad y sus instalaciones, las operaciones de la Escoria han sido dirigidas hasta ahora hacia la guarnición y su cuerpo de control militar en el puerto. Todas las recientes acciones terroristas que han confundido a la Guardia han sido obras suyas (ver la sección 3.3.3).

La Escoria Horrenda nunca se reúne al completo; por el contrario, algunos de sus coordinadores suelen reunirse semanalmente par discutir sus "asuntos", cambiando con frecuencia los puntos de reunión para evitar ser descubiertos por el Côr Aran. Sin embargo, esas precauciones han resultado inútiles hasta ahora, pues el grupo recibió hace dos meses, sin saberlo, a un joven agente infiltrado llamado Sinyadal. Por pura suerte, Sinyadal descubrió la existencia de la Escoria y consiguió unirse a sus filas para labrarse una fortuna como informador de los Cuervos.

El joven bribón fue rápidamente reclutado después de que Caramir supiera de sus intentos por informar sobre los realistas a una guarnición incrédula. Desgraciadamente para el Côr Aran, Sinyadal ha tenido pocas oportunidades para conocer algún dato importante sobre la Escoria, ya que generalmente suele ser enviado a algún otro lugar cuando tiene lugar una reunión.

3.5.4 LOS FORAJIDOS DEL ETHIR

Aunque no tienen su base en Pelargir, los forajidos que moran en las bocas del Anduin están en gran medida controlados por el Rey. Esta banda de piratas eriadorianos ocupaba originalmente la fortaleza de Sudúri en el Gwathló, hasta que fueron expulsados por la División Occidental de la flota de Castamir que patrullaba el río entre Tharbad y el mar. Los supervivientes, que permanecieron separados durante algún tiempo, volvieron a unirse en la parte deshabitada de la costa de Andrast, aprovechándose de la guerra civil de Gondor para establecerse en el Ethir en el año 1435.

Pero los forajidos pronto acabaron discutiendo entre ellos, en una lucha por el poder que provocó un cisma entre Lannaigh, el más poderoso de los piratas, y una capitana disidente, Rastarin, que se retiró con sus seguidores hasta Umbar. Esa circunstancia redujo en parte su número, pero no lo suficiente como para anular la amenaza que suponían para los habitantes nativos del Ethir. Desde su base en el pequeño puerto de Fanuilond, Lannaigh y sus forajidos intentan expulsar a los habitantes del Ethir de sus recién reclamados cotos de caza.

Los habitantes del Ethir apelaron al Capitán de los Barcos en Pelargir para que les prestara ayuda, y Castamir envió un escuadrón naval para solucionar el problema. Sin embargo, su respuesta no era expulsar a los forajidos de Lannaigh, sino reducirles y obligarles a servir al Capitán de los Barcos a cambio de mantener su libertad en el Ethir (siempre que dejaran en paz a los habitantes de la zona). Lannaigh accedió, sabiendo por experiencia que una alianza (aunque fuese informal) con una autoridad legítima es siempre preferible a una oposición abierta contra ella, aunque la alianza suponga una limitación para las propias aspiraciones ilícitas de uno.

Durante el resto de la guerra, Castamir utilizó a los forajidos, enviándoles a atacar las costas de Anfalas, donde la resistencia contra los confederados era bastante importante. También les fortaleció (de forma no oficial, naturalmente) para que pudieran realizar incursiones contra los barcos de Belfalas, con la esperanza de debilitar todavía más la posición marítima de Adrazôr. Al finalizar la Lucha entre Parientes, las numerosas quejas contra los excesos de Lannaigh obligaron al Usurpador a fingir una intervención suya al crear un puesto naval en el Ethir para mantener a raya a los piratas.

Sin embargo, en un mensaje secreto, Castamir dejó claro a su oficial en el Ethir, Colfen (ver la sección 2.3.3), que los forajidos no debían ser perjudicados, a menos que fueran sorprendidos en una acto claramente ilícito; pero ni siquiera en la mayoría de esos casos la justicia del Rey permitiría que los hombres de Lannaigh pasaran mucho tiempo en la cárcel de Pelargir. Neithan, el actual oficial al mando de esta unidad naval, tiene dificultades para mantener las reglas no oficiales del Rey, y está constantemente en busca de algún método indirecto de causar problemas a los forajidos (ver la sección 3.3.1).

La mayoría de las actividades de piratería de los forajidos se centran en la costa occidental de la Bahía de Belfalas, aunque la región costera de Harondor también se encuentra dentro de su rango de acción. Mientras los forajidos de Lannaigh cumplan su cometido al ser convocados por el Rey y sus incursiones no se vuelvan constantes, el Usurpador accederá a mirar hacia otro lado. Sin embargo, últimamente Lannaigh ha extendido su campo de operación hasta incluir actividades de contrabando, algo que le causaría problemas con el Rey si éste se enterara (ver la sección 3.5.2). Los forajidos del Ethir también han sido utilizados por el Señor Morlaen, el tío del Rey, para transportar su contribución no oficial para la causa del Señor Capitán Menelmir en Umbar (ver la sección 4.6).

Lannaigh ha convertido el pueblo fortificado de Fanuilond en su base de operaciones. Fanuilond fue la primera víctima de las incursiones de los forajidos, y desde hace bastante tiempo ha sido el centro administrativo del distrito de Lebennivet. Sin embargo, en lugar de reconstruirlo, el Usurpador lo dejó abandonado y desolado, trasladando las oficinas del distrito hasta la ciudad vecina de Linhir (que ahora está bajo su control político). Lannaigh y sus piratas tienen numerosos refugios temporales en el Ethir, pero Fanuilond sigue constituyendo su cuartel general y fortaleza principal (ver la sección 5.8.3).

3.5.5 UNA ESPÍA PARA LOS RAJ

La repentina interrupción del tráfico marítimo hacia el sur desde Umbar indicó a los gobernantes de Bozisha-Dar que la guerra civil en Gondor era algo inminente, y eso sembró la alarma en su reino. Finalmente, las cosas parecieron calmarse en torno al año 1439, pero el antaño lucrativo comercio con el norte todavía no ha recuperado su nivel anterior a la guerra. Los influyentes poderes de los raj están intentando cada vez con más insistencia que se haga algo para rectificar esta situación.

Sus embajadores llegaron a Umbar hace más de un año, pero pronto descubrieron que un sureño podía preguntar muy pocas cosas sobre la política gondoriana antes de que la gente dejara de dar respuestas. Peor aún, por lo que pudieron averiguar, el Usurpador podría estar preparando un plan para incorporar los Raj al reino de Gondor. Los rumores infiltrados desde Umbar dejaban entrever que incluso se podría realizar alguna acción militar por parte de Castamir. Bajo tales circunstancias, los embajadores no podían estar seguros de su propio bienestar, pues era evidente el creciente sentimiento racista en el reino; ¿qué ocurriría si Pelargir se convertía en un lugar peligroso para ser visitado por gente de piel oscura? En lugar de intentar un contacto directo, los hombres de los Raj utilizan a varios dúnedain procedentes de Umbar para que espíen por ellos, y el primero que ha llegado a Pelargir ha sido una viuda llamada Celebriel (ver la sección 3.4.4).

3.5.6 SIRVIENTES DEL ENEMIGO

Adûnaphel ha situado tres espías en Pelargir que se mantienen en contacto con Lugarlûr mediante uno de los forajidos del Ethir. Tienen tres objetivos: (1) generar tensión dentro del gobierno del puerto mediante su influencia política; (2) reunir información sobre el Rey; y (3) desviar cualquier potencial amenaza contra la vida del Usurpador. De hecho, los espías forman una familia –un padre (Dórmir), una madre (Híriel) y un hijo (Carnion)–



Un sirviente encuentra a los pretendientes envenenados

que fue enviada a Pelargir en 1438, sólo seis meses después de que Castamir usurpara la Corona.

Dórmir informa a Adûnaphel de las actividades de la familia cada luna llena mediante un contacto que tiene en el Ethir. Este agente se llama Amrukh, un moreno capitán haradan que posee un barco llamado "El Bailarín de las Sombras". Amrukh sirve a la Dama de Lugarlûr como compensación por la suspensión de su arresto en Umbar y Pelargir (ver la sección 5.8.2).

Akhôrahil pronto tendrá su propio agente en Pelargir, un númenóreano negro llamado Morsûl que pertenece a la Orden del Dragon Meridional. Sus objetivos son: (1) entrar en contacto y ganarse la confianza de Celebriel, espía situada por los Raj en Pelargir (ver las secciones 3.4.4 y 3.5.5); (2) matarla si supone una amenaza; y (3) bloquear cualquier intento por restablecer el comercio entre Gondor y el sur. Celebriel sabe de la llegada de Morsûl, pero cree que está al servicio de los Raj.

3.6 AVENTURA: VELA ARDIENDO, LLAMA BRILLANTE

La Reina Mûrabêth se ha cansado de los divertidos nobles que aspiran a conseguir la mano de su hermana Telerien. Peores aún son sus aburridas madres, que intentan hablar en favor de los jóvenes a cada oportunidad que tienen. La Reina sabe que su cortejo no tiene nada que ver con el amor, ni siquiera con la amistad. Simplemente buscan el poder que acompaña a cualquier vínculo con la familia real. Mûrabêth decidió hace mucho tiempo que se debía hacer algo al respecto. Su plan es muy sencillo: si ocurriera algo terrible a uno de los pretendientes, los demás quedarían desanimados y no intentarían aprovecharse de Telerien en el futuro.

3.6.1 UNA HISTORIA DE MUERTE Y DEVOCIÓN

Tras oír las quejas de la Reina durante una reciente visita a Pelargir, el primo de Castamir, Alandur, le presentó a Mûrabêth a su amigo Khoradûr, un importante aunque algo repulsivo mercader procedente del Sur. Alandur dejó entrever que el hombre era muy hábil en el uso de venenos y, después de algunas conversaciones, el sureño ofreció a Mûrabêth una horrenda receta a cambio de verse libre de los peajes de la ciudad (un asunto que la Reina podía resolver fácilmente). Más tarde, Khoradûr fue invitado a permanecer como huésped en la Casa del Señor, a la espera de una oportunidad adecuada.

Pasaron tres semanas sin ninguna novedad. Pero entonces, durante una de sus estancias en la ciudad, Telerien decidió organizar una comida informal con seis de sus pretendientes favoritos. Llegó el día y la comida se desarrolló de forma normal; los jóvenes parecían llevarse bien entre ellos, y Telerien disfrutaba de la velada. Los pretendientes permanecieron después de que Telerien se excusara a media tarde, y se retiraron a una sala de estar para conversar en privado sobre algunas muestras de la bodega de vinos del Señor, pidiendo no ser molestados.

Uno de ellos, un hombre llamado Hirluin, se fue muy poco después de una breve disputa con uno de los demás pretendientes. Más tarde, un sirviente que se encontraba en la biblioteca cercana oyó cómo los otros cinco pretendientes se quejaban del sabor amargo del vino. Llegado un momento todos dejaron de hablar, pero no salieron de la sala cuando la tarde se convirtió en noche. Los sirvientes asumieron que los jóvenes sabrían encontrar la salida y se fueron a dormir. Los pretendientes fueron hallados al día siguiente, todavía sentados en las mismas butacas; todos ellos debilitados, incapaces de moverse y aparentemente ciegos, sordos y paralizados, sin ser conscientes de nada de lo que les rodeaba. Dos de ellos resultaron estar muertos, aunque pasó algún tiempo antes de que los sirvientes pudieran determinar cuáles estaban vivos y cuáles no. Era un panorama aterrador.

Khoradûr había preparado una mezcla especial a partir de la raíz de klytun –un exótico veneno que se puede encontrar en el lejano Brij-Mijesec de los Raj, y que se sabe que produce catatonia– que mezcló con cera y moldeó hasta darle forma de velas, doce de las cuales fueron colocadas en la sala donde Khoradûr sabía que se sentarían los pretendientes. Todavía tiene algunas velas sin utilizar, guardadas en su cofre. Los cinco hombres hicieron

encender las velas al entrar en la habitación, lo que hizo transmitir el veneno al aire de la sala.

El efecto de la inhalación fue ligero al principio, provocando una depresión en el carácter de las víctimas y una ligera náusea (de la que se echó la culpa al vino). Hirluin no estuvo expuesto lo bastante como para sufrir ningún efecto, pero como las velas siguieron ardiendo, la concentración de veneno en el aire fue aumentando y comenzó a causar apatía y finalmente catatonia. Los pretendientes se pasaron inhalando dosis cada vez más fuertes de klytun durante más de dos horas antes de que las velas se apagaran, y por entonces su sistema nervioso había recibido tanto daño que su efecto fue irreversible. Dos de ellos fueron lo bastante fuertes como para resistir el humo que, al ser más pesado que el aire, se condensó en todas las superficies expuestas de la habitación, haciendo que el nauseabundo efecto se mantenga activo en la sala.

Al principio hubo cierta histeria general en la mansión, pero pronto fue derivando en una vigilancia nerviosa cuando sus ocupantes se dieron cuenta de lo que había sucedido. Es en ese momento cuando los personajes entran en escena.

3.6.2 LOS PNJS

TELERIEN (1415-1592)

La joven Telerien es demasiado joven e inexperta para una intriga tan cruel, e incluso le atraen algunos de los hombres más jóvenes. Enviarla a vivir en las haciendas familiares de Lebennin no ha tenido ningún efecto, ya sus pretendientes continúan visitándola allí. Como hermana menor de la Reina, Telerien es la única de toda la casa del Rey que no tiene ninguna aspiración de ascender al trono, aunque su estado de soltera la convierte en un gran tesoro para cualquiera que busque una forma de entrar en la familia real. Aunque es bastante apreciada en los círculos cortesanos, apenas encuentra atrayente dicha compañía, y por lo tanto no suele participar en las celebraciones públicas.

Telerien es una mujer baja, delgada y muy hermosa, con el cabello negro y los ojos azules. Siempre intenta comportarse de la forma adecuada en un miembro de la familia real. Sus vestidos suelen ser lujosos y están a la última moda.

KHORADÛR (1395-1441)

Este mercader procede de Umbar, donde hizo fortuna gracias a su comercio ilegal con el Sur, mediante el cual aprendió todo lo que ahora sabe sobre venenos. Khoradûr es codicioso, cruel y totalmente carente de moral (algo que resultará evidente para cualquiera que hable con él). A los sirvientes de la Casa del Señor les sorprendió que la Reina alojara a un individuo así, y la Guardia Real está intentando encontrar una excusa para arrestarle antes de que el Rey vuelva a casa.

Khoradûr mide más de dos metros de estatura, y sus anchos hombros y brazos fibrosos están salpicados de grandes cicatrices. Un grueso bigote caído revela sus orígenes nada dúnedain, aunque la peculiar repugnancia que suele despertar en cualquier interlocutor procede más de su conducta que de su apariencia.

HIRLUIN (1398-1612)

Hirluin es un miembro de la Casa Alcarialë nacido en Pelargir. Es poco más que un niño malcriado cuya ambición por conseguir la mano de Telerien ha sido dirigida por sus padres. Los ojos del joven resultarán brutalmente abiertos a las intrigas cortesanas cuando las sospechas del asesinato recaigan sobre él. Incluso los miembros de su propia familia le darán la espalda por miedo a estar demasiado relacionados con un sospechoso criminal. Enviará mensajes a Telerien pidiéndole ayuda, pero nunca recibirá una respuesta. Antes del tercer día, ni siquiera ella estará segura de su inocencia.

Normalmente, Hirluin es un individuo bastante atractivo. Es alto y atlético, con unos brillantes ojos azules, el pelo rubio y una sonrisa encantadora. Desgraciadamente, la dura situación que está viviendo ha repercutido en su apariencia. Viste como suelen hacerlo los vástagos de las más nobles casas, y prefiere un atuendo militar. Es educado y tiene buenos modales, aunque siempre es consciente de su categoría y espera cierta deferencia por parte de todos los que se encuentran por debajo suyo.

3.6.3 LOS ESCENARIOS

La Casa del Señor es una enorme mansión que domina uno de los tres ángulos de la Ensenada. Su estructura de granito y mármol contiene varios cientos de habitaciones conectadas por largos y serpenteantes pasillos. En su centro hay un patio cerrado con un magnífico jardín y varias fuentes, que es conocido en todo el reino.

El esplendor y el lujo de este entorno debería quedar muy claro a los jugadores. Sus planos no tienen ninguna importancia para la aventura, así que no el edificio no es descrito en gran detalle. Basta con indicar que el segundo piso está reservado para las estancias privadas de la familia del Rey, y que la Guardia Real no permitirá a los personajes acceder a él a menos que tengan un permiso oficial o sean amigos íntimos de la familia. En cualquier caso, todos los acontecimientos importantes de esta aventura tienen lugar en la planta baja. (Ver la sección 3.2.1 para más información.)

3.6.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura consiste en resolver el misterio de la muerte de los pretendientes. La involucración de Mûrabêth en la trama del asesinato convierte dicha misión en una cuestión política muy delicada, ya que cualquier intento por implicar a la Reina metería a los personajes jugadores en problemas muy serios. En realidad, una vez hayan averiguado la identidad del asesino, el verdadero desafío de la aventura radica en idear una explicación plausible para los hechos, y en encontrar un chivo expiatorio coherente. Como la aventura está ambientada inicialmente en la Casa del Señor en Pelargir, se aconseja que los personajes que participen en ella sean de origen noble, o tengan contactos influyentes que les pudieran permitir el acceso a la familia real.

EL INICIO PARA LOS JUGADORES

Los personajes jugadores pueden ser contratados para proporcionar alguna solución a los misteriosos acontecimientos de la tarde anterior, aunque se alcanzaría un efecto dramático máximo si los personajes estuvieran presentes cuando sean hallados los pretendientes, y contemplen la horrenda escena con sus propios ojos (lo que debería ser más que suficiente para despertar su curiosidad). No importa cómo sean introducidos en la aventura, deberían darse cuenta de las consecuencias de un potencial es-

cándalo, así como de la discreción de que deberán hacer gala al investigar el asunto.

Ayudas

Existen algunas pistas que pueden ayudar a los investigadores a determinar el medio a través del cual se cometió el asesinato. Se podría examinar (o beber) algún resto de vino que queda en las copas de los pretendientes, lo que demostraría que no tiene ninguna partícula extraña. Todas las superficies expuestas de ambas habitaciones se encuentran algo húmedas y pegajosas, como si algún agente gaseoso hubiera provocado ese estado. Varios de los anonadados sirvientes reconocerán haber tenido una extraña sensación, como si el mismo aire de la habitación estuviera "enfermizo y grasiento". De hecho, todos los objetos de la habitación están húmedos al tacto, como si alguna entidad maligna hubiera entrado en la sala y hubiera mancillado todo su interior con su presencia.

Numerosas velas encendidas eran la única fuente aparente de luz en ambas habitaciones. El resto de velas se pueden encontrar en el cofre de Khoradûr. Son azuladas y un tanto granuladas, de forma que una inspección de las mismas revelaría rápidamente que no están hechas de cera normal. Se pueden encontrar restos de la misma cera azulada en el fondo de los candelabros de ambas habitaciones.

Si son interrogados, varios de los guardias recordarán haber visto a Khoradûr en el recibidor que hay fuera de la salita de estar la misma tarde en que tuvo lugar la comida de Telerien, pero estuvo en los muelles durante la mayor parte de la tarde (cuando las velas ya habían sido colocadas). Lo único que los pretendientes se llevaron a la otra habitación fue el vino. Es muy poco probable que Hirluin hubiera tenido alguna oportunidad de utilizar un veneno mediante algún otro medio. Telerien nunca se encontró cerca de la sala de estar.

Obstáculos

Como ocurre con todo misterio, los obstáculos ocultan el camino hacia las pistas. Los candelabros con los restos de las velas consumidas todavía están su sitio, pero no son fáciles de distinguir en unas salas que están llenas de muebles y otros objetos. El hecho de que el verdadero culpable no pueda hablar a partir del cuarto día es otro obstáculo (ver la sección 3.6.5). A la Guardia Real y a los Cuervos no les gusta nada tener intrusos husmeando en su investigación, y eliminarán rápidamente cualquier evidencia de la escena del crimen si la encuentran antes que los PJs.

La sensibilidad es también una cuestión vital. Ciertamente, es importante librar a Telerien de cualquier sospecha de uso de brujería, pero si Khoradûr puede ser reconocido como el autor del crimen, su relación con la Reina no hará sino empeorar las cosas. Como Caramir indicará claramente a todos los investigadores, ninguna culpa debe recaer sobre Mûrabêth. Pueden inventar cualquier móvil que deseen por parte de Khoradûr, pero los Cuervos no mostrarán piedad si intentan involucrar a Mûrabêth en el escándalo. El Côr Aran inventará una conexión económica entre Khoradûr y uno de los pretendientes para explicar el envenenamiento, deduciendo que el sureño intentó suicidarse.

Desenlaces

Los personajes que resuelvan el caso sin levantar ninguna sospecha contra la Reina o su hermana pueden esperar una recompensa de la casa real. Una mansión en el campo es una opción, pero no es demasiado apropiada si los personajes no son súbditos de Gondor. En ese caso, puede que un barco fuera más adecuado para sus necesidades. Lo ideal sería que el Director de Juego preparara una recompensa personalizada para cada personaje, teniendo en cuenta que la familia real puede permitirse unas recompensas realmente exorbitantes.

Si el misterio queda sin resolver, probablemente lo único que conseguirán los personajes será el agradecimiento de Castarion por su ayuda. En el caso de que los personajes implicaran públicamente a la Reina en el caso (revelando así la verdad a la vez que muestran una impresionante despreocupación por la diplomacia y el sentido común), harían bien en olvidarse de cualquier recompensa y en darse cuenta de que se encuentran en grave peligro.

Lo ideal sería que todo el asunto fuera reconocido oficialmente como un desagradable incidente provocado por un sureño poco escrupuloso. A la familia real no le perjudicará demasiado el asunto (la reputación de Castamir es invulnerable bajo cualquier circunstancia), pero podría provocar una conducta agresiva por parte de la nobleza, que ya está lo bastante paranoica. Ocurra lo que ocurra, algunos individuos podrían arriesgarse a contactar con los personajes para saber más cosas sobre el caso.

El Dîn Lammen estará muy interesado en saber qué ocurrió en realidad y quién estaba involucrado. Dórmir y su familia querrán asegurarse de que el Usurpador no estará en peligro cuando regrese a Pelargir. Si Celebriel se entera de que un sureño estuvo involucrado en el caso, querrá saber si eso va a afectar a sus amigos bozishnarod. Los personajes podrían conseguir algunos compañeros muy valiosos (aunque peligrosos) como resultado de esta misión.

3.6.5 ENCUENTROS

Interrogando a Mûrabêth

La Reina puede conceder una audiencia a los personajes durante los dos primeros días. De lo contrario, estará demasiado ocupada intentando deshacerse de los pretendientes que pretenden ofrecer solaz a su hermana. En el caso de que Mûrabêth reciba a los aventureros, inevitablemente reaccionará sorprendida cuando le comuniquen alguna noticia perturbadora o peligrosa. Generalmente, tendrá muy pocas cosas que decir a nadie. Después de todo, la comida fue idea de su hermana desde el principio. Mûrabêth no tenía nada que ver con ella.

Mûrabêth podría exponer una teoría privada (aunque sólo fuera para divertirse un rato) al respecto de que las maquinaciones de Vinitharya son en realidad las responsables (quizás tenga relaciones con Dol Guldur, y haya enviado a sus sirvientes para realizar alguna obra de nigromancia en su nombre). Si se le pregunta sobre Khoradûr, afirmará que es un amigo de la familia. La Reina se negará a hablar con los personajes del quinto día en adelante.

Interrogando a Telerien

Telerien quedará desolada cuando se entere de lo que ha sucedido. Su duelo no es en absoluto fingido. Uno de los muertos era Valadan, un noble menor al que esta empezando a sentirse realmente atraída. Está segura de que él

la cortejaba por afecto sincero, ya que tenía muy pocos parientes influyentes y por lo tanto tenía mucho menos que ganar que los demás con un matrimonio con ella. La joven permanecerá sentada llorando en una esquina aislada del patio durante la mayoría de la tarde.

La joven no se mostrará demasiado comunicativa durante los dos primeros días de la investigación. Está acongojada por la pena y no tiene nada que decir, aparte del hecho de que sus pretendientes se encontraban bien cuando ella les dejó. Tras el quinto día se alegrará un poco y puede que incluso pida a los personajes que le ayuden una vez haya oído los rumores que corren sobre ella. Naturalmente, no dirá nada sobre la noche que pasó con Khoradûr, y afirmará que su destino es un misterio para ella. Si alguien la acusa de haberle visitado en la tarde del cuarto día, responderá afirmando que se trata de una mentira desdada.

Interrogando a Khoradûr

El sureño no está interesado en absoluto en todo este asunto, pero se mostrará visiblemente perturbado si los personajes le dicen que algunos pretendientes murieron a causa de las velas envenenadas, y se mostrará ansioso por convencerles de que su teoría es una absoluta estupidez antes de que el Côr Aran se entere de lo que piensan los PJs. Si se ve presionado a exponer su teoría, afirmará que probablemente fue Hirluin quien envenenó el vino para librarse de sus rivales. Desde el quinto día en adelante, naturalmente, Khoradûr no dirá nada en absoluto.

Interrogando a Hirluin

Como es el principal sospechoso, Hirluin se ha dado cuenta de que cualquiera que se le acerque a partir de ahora podría ser en realidad un Cuervo. Por lo tanto, intentará evitar conversar con los desconocidos. Su opinión personal es que alguno de los demás pretendientes es el responsable del asesinato, ya que todo el mundo sabe que los seis pretendientes que había en la comida se encontraban entre los favoritos de Telerien, así que alguien más podría haber preparado todo el asesinato para eliminar de una vez por todas a sus principales rivales. Está dispuesto a darles algunos nombres a los personajes, aunque no tiene ni idea de cómo pudieron llevar a cabo el envenenamiento.

Interrogando a Castarion

Castarion pondrá inmediatamente en alerta a la Guardia Real después de descubrir los crímenes, agradeciendo a los Valar que el Rey no se encuentre en su provincia natal por el momento. Como Guardián del Puerto, Castarion teme por la seguridad de su familia. No tiene ningún inconveniente en responder a todas las preguntas que puedan hacerle los personajes, pero no ocultará en absoluto sus dudas respecto a la capacidad del grupo para resolver el misterio. Cree que deberían apartarse del asunto y dejar que Caramir y sus hombres se encargaran de la investigación. Según su opinión, Khoradûr es un individuo claramente desagradable, pero como su madre le ha invitado, Castarion no se atreve a decir nada en su contra. No tiene ninguna evidencia, y prefiere no especular sobre el asunto.

Interrogando a los Sirvientes

La mayoría de los sirvientes sospechan de la actuación de fuerzas sobrenaturales, pero inicialmente no tendrán ninguna opinión clara sobre quién pudo hacerlas actuar. Desde el cuarto día en adelante, estarán convencidos de que los cinco nobles y el sureño fueron asesinados por las negras artes de Telerien, aunque nadie se atreverá a admitirlo abiertamente. Los personajes más persistentes podrían conseguir algunas pistas susurradas. Un jardinero vio cómo Telerien entraba en el dormitorio de Khoradûr, en el ala del edificio reservada para los huéspedes.

Interrogando a los demás pretendientes

Castarion puede proporcionar a los personajes una lista con los nombres de los demás pretendientes que no fueron invitados a la cena. En el caso de que los aventureros visiten a alguno de ellos y les pregunten su opinión, la mayoría de los pretendientes afirmarán que Hirluin es el culpable. Como favoritos de Telerien, no les importaría en absoluto librarse de él mediante este asunto.

Interrogando al Côr Aran

Caramir ha prometido a Castarion que hará que el Côr Aran investigue el asunto, centrando su atención en el único pretendiente superviviente, Hirluin. Los Cuervos se mostrarán irritados por la intervención de civiles a los que se ha permitido acceder a lo que consideran información clasificada. Están mucho más interesados en hacer preguntas que en proporcionar respuestas, y no dudarán en amenazar a los personajes que demuestren ser demasiado curiosos. Eso podría llevar a los personajes a creer que el Côr Aran es el verdadero culpable del asesinato (una teoría que no debería quedar del todo descartada).

El error de Mûrabêth (día 4)

Mûrabêth comete un error al decidir contarle la verdad a su hermana. No sabe nada sobre los sentimientos de Telerien hacia el difunto Valadan. Cuando le explique lo que verdaderamente ocurrió, la muchacha se enfurecerá y comenzará a gritar y arrojarle objetos a la asombrada Mûrabêth. Acabarán enzarzándose en una fuerte pelea antes de que las dos sean separadas, pero ninguna explicará la razón que la provocó. Tras su enfrentamiento, Telerien se sentarán mirando al vacío desde su ventana durante largas horas, consumida por el odio y sabiendo que no podrá conciliar el sueño hasta que consiga vengarse de alguna forma. Pero es impensable emprender alguna acción contra su hermana, de forma que será Khoradûr quien pague por su infamia.

El destino de Khoradûr (días 4-5)

Sabiendo que no tiene ninguna posibilidad de superar en un combate la fuerza de Khoradûr, Telerien decidirá derrotarle con su astucia y le hará una visita. Inicialmente comunicará al sureño sus sospechas sobre lo que su hermana le ha revelado, fingiendo sentir curiosidad e indiferencia por el destino del pretendiente. Finalmente, le engañará hasta conseguir que le diga más cosas sobre el veneno, y Khoradûr incluso le enseñará las velas restantes. A continuación, tragándose su disgusto, le permitirá seducirla y se entregará a la repulsiva lujuria de Khoradûr. Levantándose en mitad de la noche, con cuidado de no despertarle, encenderá algunas de las letales velas y las dejará en la mesa que hay junto a la cama. A continuación, se vestirá rápidamente y volverá en silencio hasta sus propias estancias. Telerien pasará el resto de la noche lavándose meticulosamente.

Khoradûr será hallado en su cama a la mañana siguiente, convertido en un cuerpo sin mente tal y como estaban los pretendientes hace tres días. También en su habitación se puede percibir la sensación de humedad en todos los objetos y superficies. Los demás sirvientes sabrán por el jardinero de la visita de Teleriel al mercader durante la tarde anterior. No pasará mucho tiempo antes de que comiencen a circular los rumores sobre magia negra y sobre los supuestos contactos de la chica con las fuerzas oscuras.

3.7 AVENTURA: LOS MAPAS QUEMADOS

En los derruidos restos de los Archivos Reales de Osgiliath han sido hallados una serie de pergaminos y registros bastante dañados. Los que pudieron ser recuperados en condiciones legibles fueron empaquetados y enviados a Pelargir hace un mes, y en la actualidad están almacenados en la Cámara de los Registros en Barad Híraer, siendo examinados y comparados con otros documentos como preparación para su restauración, que deberá ser realizada por escribas. Sin que lo sepan quienes van a emprender esa tarea, los documentos chamuscados de Osgiliath ocultan una información que podría resultar mortal.

3.7.1 LA HISTORIA DE UNOS DOCUMENTOS A LA DERIVA

Parmandil, uno de los sabios encargados de realizar la búsqueda en Osgiliath, es en realidad un seguidor de Eldacar. Hace una semana se dio cuenta, de repente, de que los documentos enviados a Pelargir incluían detalladas genealogías y registros sobre los parientes nórdicos de Eldacar, así como listas de sus territorios y probablemente también algunos mapas. En Lebennin no habían tenido nunca a su disposición documentos como aquellos, y en el caso de que sus contenidos llamaran la atención del Usurpador, se podría dar a conocer la localización exacta del Rey exiliado y sus parientes.

El agitado sabio decidió apoderarse inmediatamente de los documentos en Pelargir, sólo para ver cómo le denegaban el acceso a los archivos donde habían sido guardados. Si el Rey legítimo debe mantener su seguridad, alguien del exterior deberá penetrar en la Cámara de los Registros e intentar recuperar o destruir los documentos antes de que sean leídos (aunque simplemente localizarlos puede resultar una tarea difícil).

Parmandil fue uno de los encargados de compilar todos estos registros hace unos años, y ahora es dolorosamente consciente del peligro que representan. En realidad no los ha visto desde el saqueo de Osgiliath, pero ha leído un inventario de los pergaminos embarcados hacia Pelargir y le alarmó leer el encabezamiento *"Rhovanion: Familias y Propiedades (dañado por el agua)"*. El paréntesis es perfectamente adecuado para su última localización conocida, en uno de los niveles inferiores de la Torre de la Piedra. Aunque no puede indicar con exactitud en qué grado están dañados, supone que todavía podrán ser leídos con facilidad.



3.7.2 LOS PNJS

PARMANDIL

Nota: *Consulta las secciones 3.4.1, 6.3.2 y 6.6.2 para más información importante sobre Parmandil.*

Antes de que sus oficinas fueran tomadas por el Côr Aran, Parmandil era el guardián y principal sabio del Salón de los Fieles en Pelargir. Se retiró a llevar una vida retirada en su hacienda junto al río Serni, pero pronto fue invitado por los sabios de Minas Anor para supervisar la recuperación y la restauración de los manuscritos de las ruinas del Archivo Real de Osgiliath.

Este frágil erudito de mediana edad nació en Osgiliath y ha trabajado en los Archivos Reales desde que era joven. No tiene ningún problema con su salud, pero su cuerpo no está acostumbrado al trabajo físico y eso le da una apariencia bastante frágil. Parmandil es generalmente una persona bastante tranquila y sosegada, aunque la masacre de la que fue testigo en Osgiliath hace cuatro años ha despertado la parte de guerrero adan que tiene en su interior. Oculta una furia profunda pero silenciosa contra el Usurpador y el caos que ha provocado en el reino. Desgraciadamente para Parmandil, su coraje supera con mucho sus habilidades.

CAPITÁN AURANDIR (1364-1448)

Aurandir es un viejo oficial de confianza de la guarnición, como Targon, pero rechazó una promoción para poder permanecer donde se sentía como en casa. Ha sido Capitán de la Compañía de la Torre de Barad Híraer durante casi cincuenta años, y conoce cada hueco y cada recoveco de la torre, así como todas las caras de la gente que la suele visitar con más frecuencia. No le agrada demasiado la idea de introducir papeles quemados y mojados procedentes de Osgiliath en el interior de la Torre. En su opinión, deberían haber sido llevados directamente a la Mansión del Escudero.

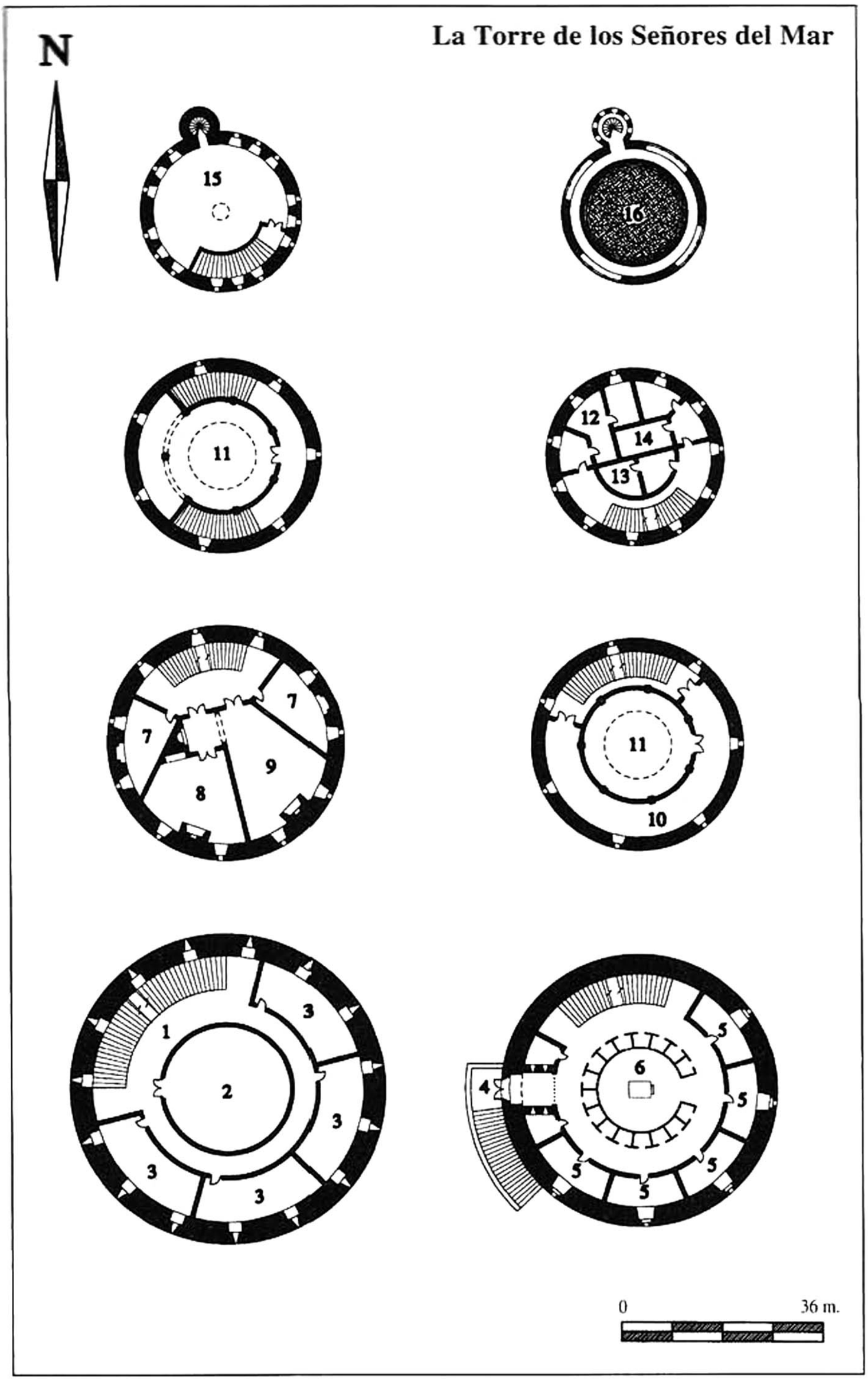
Aurandir tiene una figura alta e imponente, aunque últimamente ha engordado un poco, algo que intenta eliminar en vano haciendo ejercicio. Verle realizando algunas guardias a ritmo de trote en la zona de la Ensenada no es nada habitual.

3.7.3 LOS ESCENARIOS

Barad Híraer se eleva desde la isla hexagonal que hay en el centro de la Ensenada, cuya base descansa unos veinte metros por encima del nivel del agua. Las aberturas que hay en sus paredes conducen a una gruta protegida por numerosos soldados, que contiene los barcos de la flota real. Numerosas escaleras conducen desde los pilares exteriores, y a través de huecos excavados en el interior de la isla, hasta la base de la torre, y otro grupo de escaleras que rodea la base conduce hacia el cuartel general de la flota, situado en el interior del nivel superior de la isla.

La parte superior de la isla es en su mayor parte un gran patio descubierto con poleas y amarras para carga en todos lados, y que suele ser patrullado cada media hora por la Compañía de la Torre. En este nivel no hay ninguna entrada a la torre. Para entrar en el interior se debe subir por alguna escalera exterior, cuyo final está vigilado por guardias.

Planos de Barad Híraer



1. Escalera. Ascienden hacia el segundo nivel y descienden hacia el cuartel general de la flota real. Las escaleras que descienden no son utilizadas casi nunca, pues están protegidas por una puerta cerrada de quince centímetros de grosor hecha de madera de roble.

2. Almacén. Esta habitación contiene alimentos, leña y otros bienes consumibles para la Compañía de la Torre. Está cerrada para evitar que la gente abuse de los alimentos.

3. Barracones inferiores. Entre diez y veinte guardias que no estén de servicio acostumbran a descansar o charlar en una de estas cómodas estancias. Sus armas cuelgan de unas perchas que hay junto a sus camas, de forma que pueden acceder a ellas rápidamente. Numerosas troneras para flechas les permiten disparar sobre cualquier intruso situado en el exterior.

4. Entrada principal. Las macizas puertas de acero suelen estar cerradas y protegidas por el exterior y por el interior. Sería necesario realizar una maniobra de Locura Completa (-50) para abrirlas. Las guardias del exterior tienen una campana que hacen sonar para avisar a los guardias del interior siempre que se acerca alguien por la escalera. Detrás de las puertas hay un pasillo de siete metros de longitud con puestos de guardia en sus paredes. Ambos puestos cuentan con palancas con las que se puede hacer descender un rastrillo situado al otro lado del corredor. El rastrillo debe ser recargado desde las estancias interiores para que pueda ser levantado. Los intrusos atrapados recibirán los proyectiles disparados desde las salas de guardia adyacentes a través de las rendijas para flechas que salpican los muros.

5. Salones de reunión. Construidos para los consejos que tenían lugar en tiempos de guerra, estos salones son utilizados regularmente por los oficiales y sus subordinados para encomendar misiones, pero generalmente están cerrados y vacíos cuando no hay nadie utilizándolos.

6. La Cámara de los Capitanes. En este venerado salón, los capitanes de la flota celebran cónclaves y realizan votaciones sobre cuestiones navales. Cada participante se sienta en una cabina que le permite ver el estrado central pero no a los demás capitanes. El capitán que preside las reuniones permanece de pie sobre el estrado, una disposición que permite discutir los temas más sensibles de forma anónima entre los oficiales más veteranos. La cámara tiene muy pocos muebles y ningún objeto que valga cierto dinero. Sin embargo, sería considerado una grave ofensa el hecho de saquear esta estancia.

7. Barracones superiores. Similares a los del nº 3.

8. Cocina. En esta gran sala trabajan un cocinero jefe parecido a un buey y sus ayudantes. Están acostumbrados a tratar con soldados hambrientos que intentan escaparse para conseguir un tentempié entre comidas, y no dudan en expulsar a los intrusos, aunque sea a la fuerza. La comida es excelente.

9. Comedor. Las comidas se sirven en seis turnos diarios en esta agradable habitación. Los guardias patrullan por turnos y tienen que comer en diferentes momentos del día. Mientras no están de servicio, en ocasiones se puede encontrar a algunos de ellos relajándose en los sillones que hay junto a la chimenea.

10. Biblioteca. Se trata de una habitación suplementaria para la Cámara de los Registros, donde se catalogan y actualizan las nuevas entradas en la mencionada estancia. Contiene una impresionante cantidad de libros, pero la mayoría de papeles son textos de referencia a los contenidos de la Cámara. Los mapas quemados no se encuentran aquí, aunque sí que hay presentes numerosos documentos dañados en diversos estados de restauración.

11. La Cámara de los Registros. Este inmenso complejo que ocupa dos pisos contiene una gran cantidad de archivos y la segunda colección de conocimientos escritos

más grande de todo Lebennin (únicamente superada por el Salón de los Fieles). Los guardias apostados en el exterior sólo pueden permitir la entrada con el consentimiento de los sabios, y pueden exigir a un visitante que presente un permiso escrito que especifique su propósito dentro de la Cámara. Los mapas están guardados en una estantería del piso inferior, en la pared que se encuentra enfrente de la entrada, pero todavía no han sido ordenados con ningún criterio.

12. Estancias del Señor. Estas estancias sirven como refugio para el Señor de Lebennin en el caso de que el puerto se viera asediado. Las lujosas habitaciones no han sido utilizadas nunca en tiempos de paz, y cuentan con una puerta doble de madera de roble reforzada que es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. El Usurpador sólo ha visitado este lugar en una ocasión. El pasillo adyacente está constantemente patrullado por un guardia.

13. Estancias del Comandante. Se trata de unas habitaciones similares para el comandante del Escuadrón de Guardia, que suelen ser utilizadas regularmente y que probablemente estén ocupadas cuando los personajes entren en la torre.

14. Estancias del Guardián. Aunque estas habitaciones deberían ser compartidas por los capitanes del Escuadrón de Guardia durante un asedio, raramente se encuentran ocupadas en tiempos de paz. El comandante del escuadrón resuelve todos sus problemas cotidianos en estas estancias (ver la sección 3.3.1).

15. Reloj de la Torre. Esta habitación con columnatas ofrece una arrebatadora panorámica circular del puerto y sus alrededores. Siempre hay cuatro guardias apostados aquí. También se guarda en este nivel una gran cantidad de leña para el faro, así como las jaulas donde se guardan las palomas mensajeras de la torre. El responsable de alimentar a las aves y limpiar sus jaulas es un entrenador especializado. Las escaleras hasta este nivel están protegidas por una puerta de acero que los guardias mantienen siempre cerrada. Una escalera de caracol asciende por encima del reloj hasta llegar al faro propiamente dicho. El reloj también contiene una campana, que se hace sonar cuando el faro es encendido.

16. Faro. El gran faro de Pelargir es un cuenco hueco de más de ocho metros de anchura lleno de leña. Gran cantidad de pequeños canales perforan su fondo para alimentar el fuego con una continua corriente de aire. El techo abovedado está rodeado por una pasarela abierta por cuatro lados. Sólo una estrecha barandilla protege al operador del faro de una caída de 100 metros mientras camina en torno al perímetro del faro y lanza antorchas encendidas en su interior. Una vez prende el fuego, el oficial debe descender rápidamente hasta el nivel del reloj, pues ningún ser vivo puede soportar el calor del faro cuando está encendido. Encender el faro sin ningún motivo adecuado es considerado un crimen de traición.

3.7.4 EL INICIO PARA LOS JUGADORES

Lo que los personajes pueden hacer con los documentos una vez los hayan encontrado no es relevante, mientras eviten que caigan en las manos del Rey. Iniciar un incendio en la Cámara de los Registros estaría bien, pero no les haría quedar demasiado bien ante nadie (Parmandil o Eldacar incluidos), pues muchos de los manuscritos irreemplazables del Salón de los Fieles han sido trasladados a Barad Híraer desde que el Usurpador ascendió al poder.

EL INICIO PARA LOS JUGADORES

Parmandil no tiene una idea concreta de en qué lugar de la torre se pueden encontrar los documentos. Como último recurso, el sabio puede intentar contratar a los personajes en una posada o en la misma calle. Sin embargo, antes de llegar a ese grado de desesperación, los realistas podrían recibir informes de una extraña figura que camina por la Ensenada y vigila de forma nerviosa Barad Híraer, y ser enviados para investigar antes de que sea arrestado por la Guardia de la Torre. Si los personajes tienen algún amigo en Pelargir con contactos entre los eruditos, entonces Parmandil podría ser un conocido suyo y podría hacerles una visita pidiendo su ayuda.

AYUDAS

Todo lo que Parmandil podrá decir a los personajes involucrados será que la Cámara de los Registros está situada en uno de los niveles superiores de Barad Híraer. También podrá describir los documentos: se trata de cuatro pergaminos con cintas verdes, metidos en tubos marcados con *"III, 1434"* (el año en que fueron escritos), así como tres o cuatro pergaminos metidos en tubos similares pero que contienen mapas de los registros de tierras en Buhr Widu. Según su información, todos se han visto dañados por la humedad.

OBSTÁCULOS

El primero (y probablemente el más difícil) de los obstáculos para la recuperación de los documentos es la entrada en la torre. Los personajes deberán cruzar más de ochenta metros de agua para llegar hasta la isla, y dada su posición central y bien protegida, sería estúpido intentar entrar sin ser descubiertos, a menos que los personajes sean unos especialistas en evitar ser detectados. Una forma más efectiva de intentar entrar sería disfrazarse o falsificar documentos oficiales para obtener el acceso a la Cámara de los Registros. Los guardias de la Compañía de la Torre no suelen dejar entrar a extraños en Barad Híraer a menos que tengan una muy buena razón.

Otro obstáculo es el enorme volumen de material escrito que hay en el interior de la Cámara de los Registros. Hay más de cincuenta mil volúmenes, ordenados siguiendo un complicado sistema administrativo que coloca a los documentos dañados en la sección de *"Evaluaciones"*, en algún lugar de todo ese caos. Los escribas de la Mansión del Escudero suelen trabajar en el paquete llegado desde Osgiliath durante las horas de luz, y pueden ser de cierta ayuda a menos que los personajes se comporten de forma sospechosa.

Puede que los personajes con olfato consigan rastrear la estantería en cuestión gracias al tenue olor ahumado que despiden los documentos, pero sólo los documentos dañados constituyen más de un millar de pergaminos de diversa calidad. Los registros de la familia de Eldacar están intactos, pero sus tubos se han mojado y secado varias veces. Las marcas de las que habló Parmandil son difíciles de leer. Naturalmente, para localizarlos los personajes deberán saber leer. Todos ellos están escritos en adunaico, con apéndices que incluyen la traducción de la mayoría de los nombres en oestron.

Parmandil no puede ayudar en absoluto a los personajes, y simplemente no estará por la labor si los personajes se empeñan en que les acompañe hasta el interior de Barad Híraer.

DESENLACES

Parmandil tiene poco dinero y muy pocos contactos, así que no puede ofrecer demasiadas cosas como método de pago directo. Siempre que los personajes sientan cierta lealtad hacia Eldacar (si no, tendrán muy pocas razones para embarcarse en una aventura como ésta), la satisfacción del deber cumplido debería ser recompensa suficiente. Es posible que nadie más descubra su actuación, pero las cosas pueden ser muy diferentes si otras personas son informadas de su misión. El Dîn Lammen, que reconocerá la magnitud de la tarea, podría tener los recursos y la inclinación adecuada para recompensarles de forma tangible.

3.7.5 ENCUENTROS

No existe una línea temporal específica para esta aventura, ya que no ocurre nada en particular aparte de las acciones de los mismos personajes. Pasarán cinco semanas después de la llegada de Parmandil a Pelargir antes de que los escribas comiencen a examinar los papeles y hagan un informe para el Príncipe Castaher (pero a menos que los personajes sean adivinos, no conocerán este hecho).

LA COMPAÑÍA DE LA TORRE

La prioridad principal de la Compañía es evitar que ningún intruso llegue hasta los barcos que hay anclados por debajo de la torre. Quienes están apostados en el interior no esperan que ocurra nada en las estancias, pero la torre también contiene barracones para los soldados que no están de guardia, que generalmente suelen moverse por entre el primer y el tercer nivel de Barad Híraer. Debería quedar claro a los jugadores que sería excepcionalmente estúpido atacar a los guardias y matarlos a medida que se los van encontrando. Los grandes espacios abiertos en el exterior y la gente que se mueve por fuera hace que el descubrimiento de un cadáver o de la desaparición de un guardia sea cuestión de minutos. Si se da la alarma, los soldados ocuparán rápidamente sus puestos y cuatro patrullas peinarán todo el complejo. Los personajes tendrán mucha suerte si salen enteros de la isla.

El Director de Juego debería tener en cuenta que la guarnición de la torre no es una fuerza de élite, aunque los personajes podrían ser engañados por la situación central de la torre y esperar que estuviera ocupada por Requain (S. "Caballeros") de alto rango. Los guardias de Barad Híraer son soldados comunes, de competencia equiparable a los que patrullan las calles de la ciudad. Por lo tanto, cualquier intento por engañarles con documentos falsificados podría tener sus probabilidades de éxito, siempre que dichos intentos pasen la mirada vigilante de Aurandir.

ESCRIBAS Y SABIOS

Los ocupantes de la Cámara de los Registros son un grupo de escribas enviados desde la Mansión del Escudero para examinar los registros dañados, y ninguno de ellos permanece en Barad Híraer durante la noche. Ya ha sido catalogado casi la mitad del material, y a los personajes más inquisitivos se les aconsejará volver cuando la restauración se haya completado. Un grupo de sabios, que anteriormente residían en el Salón de los Fieles, ayudan a los escribas en sus labores. Ambos grupos están acostumbrados a autorizaciones que pidan documentos, pero inicialmente se mostrarán reticentes a permitir a unos extraños el acceso a las adquisiciones todavía no catalogadas de Osgiliath, y no dudarán en llamar a la guardia si se ven asaltados con preguntas demasiado sospechosas.

3.8 AVENTURA: GUARDIAS, CUERVOS Y ESCORIA HORRENDA

La existencia de dos grupos seguridad dentro de Pelargir –la Guardia Real y el Côr Aran– a menudo provoca una cierta rivalidad y falta de cooperación entre ellos. Sólo las crisis consiguen unir a ambos grupos. En ocasiones, uno de esos grupos debe crear una crisis por sí mismo para que dicha circunstancia tenga lugar.

3.8.1 UNA HISTORIA DE ASESINOS Y TIPOS MALOS

El Côr Aran ha sabido, por mediación de Sinyadal, que la Escoria Horrenda planea realizar un atentado contra la vida de Morgalad en un futuro cercano, pero todavía no tiene suficientes detalles como para evitar el atentado y, por lo tanto, desea aumentar la seguridad de la ciudad. Pero una antigua rivalidad entre Caramir y Morgalad hace improbable que el último creyera un aviso oficial procedente del Côr Aran, pues por el contrario, pensaría que se trata de un indicio de alguna extraña maquinación por parte de los de Caramir.

Prácticamente todos los informadores de Pelargir molestan regularmente a la Guardia Real con avisos y pistas de dudosa veracidad, y alertar a Morgalad sobre unos atacantes sin identificar que le asaltarán en algún momento del próximo mes no tendrá ningún efecto. Conseguir el momento y el lugar precisos es otra cosa. Si los personajes aceptan la misión, Gilgôr hará enviar una nota anónima a Morgalad.

3.8.2 LOS PNJS

GILGÔR (1404-1448)

Aunque Gilgôr fue originalmente destinado a la célula del Côr Aran situada en Minas Anor, su incapacidad para cooperar con su superior provocó su reciente traslado de vuelta al nido de Pelargir. Caramir confía en su habilidad, pero apenas le utiliza en misiones para asegurarse de que su cara no se vuelve una imagen demasiado regular en el puerto. A Gilgôr no le importa lo que les suceda a los personajes mientras ellos cumplan su función dentro de los planes que ha preparado. Está contento de poder trabajar activamente por una vez, y se negará a discutir con los personajes sobre más ayudas o un pago superior. Es un buen actor e intentará dar la impresión de que tiene confianza en las habilidades del grupo, pero está algo nervioso por la importancia de su misión.

Gilgôr es un hombre alto y musculoso con unos ojos negros y penetrantes y un cabello oscuro que siempre lleva bien peinado. Suele vestir como un ciudadano habitual. Eso le hace tener una imagen amigable, aunque se trata sólo una fachada.

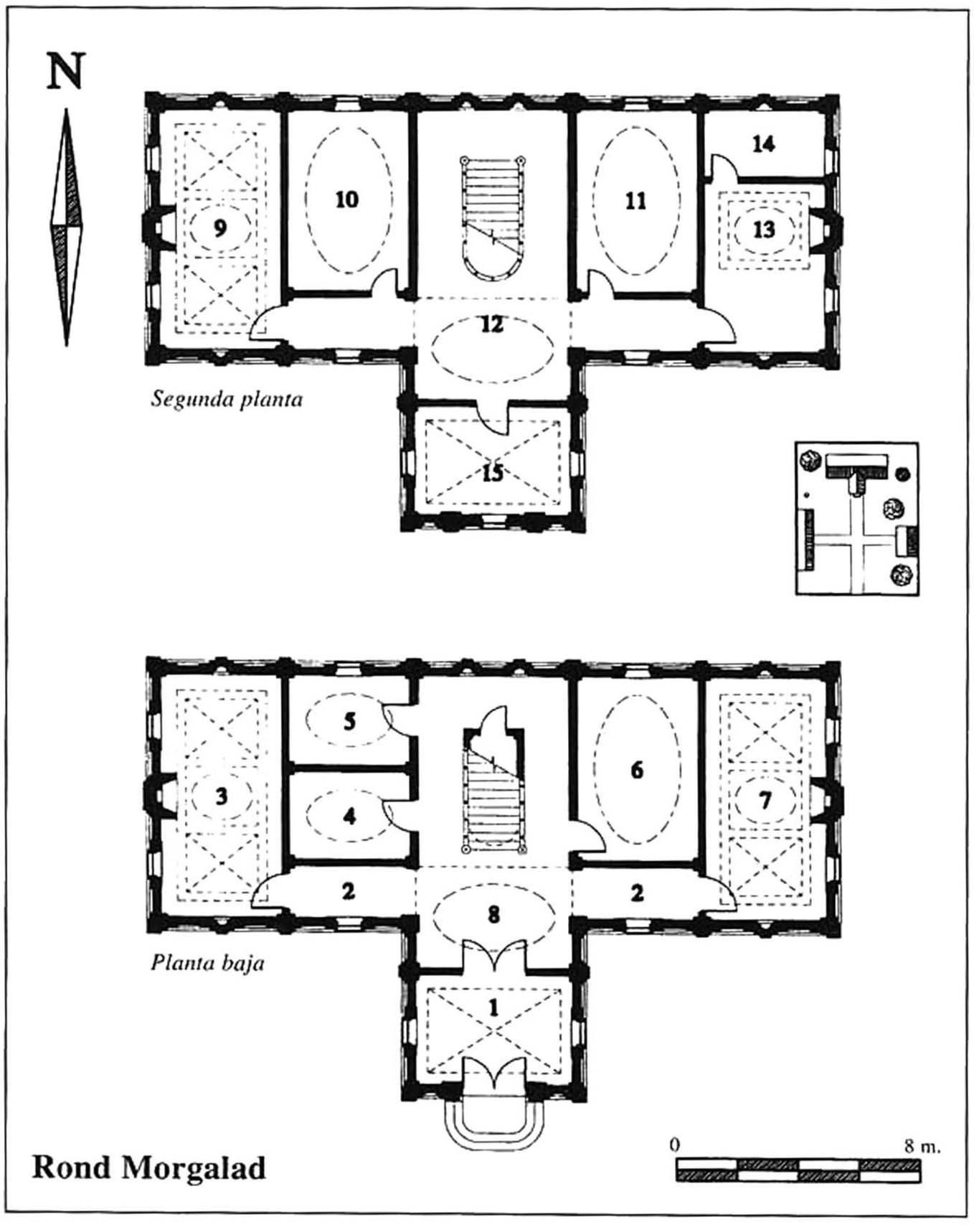
Capitán Morgalad (1400-1448)

El capitán de la Guardia Real es un viejo amigo del Usurpador, y luchó junto a él durante la campaña contra Eldacar. Es un feroz guerrero en todos los sentidos: lo bastante fuerte para empuñar con comodidad su enorme espada ancha, y muy conocido por sus ataques de locura en medio de una batalla. Aunque Castamir fue el responsable de su actual asignamiento, Morgalad se ha llevado mal con el primo del Usurpador durante toda su carrera militar, y es el único hombre capaz de llamar a Caramir por su mote de cuando era niño y seguir vivo. Es de ascendencia noble menor, pero se ha casado con un miembro de la Casa Lintoron, lo que hace que cualquier intento de asesinato contra él sea delicado desde el punto de vista político; pero puede que los personajes no sean conscientes de ese hecho.

Morgalad es alto incluso para lo que suele ser normal entre los dúnedain, y goza de un cuerpo atlético. Tiene un pelo rizado y castaño que le llega hasta los hombros y unos severos ojos grises. Prefiere vestir de uniforme. Es un tipo altivo, convencido de la supremacía de los dúnedain por encima de la gente normal.

3.8.3 EL ESCENARIO

Morgalad vive en una pequeña pero lujosa casa, Rond Morgalad, que se encuentra cerca de la Casa del Señor en la Ensenada. También goza de unas estancias en la Casa del Señor, pero casi nunca las utiliza. Junto al edificio principal hay un establo y un cobertizo que está protegido por un pequeño destacamento de la Guardia Real (normalmente no más de cuatro hombres). Todas las ventanas están cerradas y son Difíciles (-10) de abrir desde el exterior. Si se rompen, harán un ruido lo bastante fuerte como para escucharlo a varias manzanas de distancia.



Rond Morgalad

Planos de Rond Morgalad

1. Recibidor. No hay ningún mueble, salvo algunas alfombras y perchas para las capas. La puerta principal permanece cerrada por la noche y es Muy Difícil (-20) de abrir. Normalmente hay un guardia apostado delante suyo, pero habrá dos en la noche en que se espera que se realice el intento de asesinato, detalle que podría alertar a los personajes de que algo anda mal.

2. Pasillo. Este pequeño corredor está adornado con unos antiguos tapices que representan la huida de Elendil del Akallabêth. El padre de Morgalad se gastó una fortuna para restaurar los colores originales del tapiz, y Morgalad se enfurecería si le llegara a ocurrir algo.

3. Cocina. Grande y bien equipada, incluye un gran horno para cocinar pan. Una trampilla desciende hasta una pequeña bodega donde se pueden almacenar alimentos a temperaturas inferiores a lo normal.

4. Cámara de las doncellas. Este es el dormitorio de las doncellas que trabajan para Morgalad y su familia, y está amueblado con camas, armarios y una pica. Un rápido registro de sus pertenencias sólo revelará ropas y un montón de cartas (cartas de amor a una de las doncellas procedentes de su prometido).

5. Dormitorio del criado. El criado de Morgalad vive aquí. La habitación está amueblada de forma similar a la de las doncellas, pero incluye un pequeño escritorio. Aparte de una colección de raras conchas marinas, no hay nada de interés en esta habitación.

6. Dormitorio para huéspedes. Este lujoso dormitorio no es utilizado casi nunca, pero en la actualidad acoge a dos guardias que están aguardando en la oscuridad, listos para actuar en cuanto oigan crujidos en la escalera (nº 8).

7. Comedor. Morgalad y su familia realizan sus comidas en esta gran sala. Está decorada de forma sobria, con numerosos cuadros de los ancestros de la familia colgados en las paredes. Uno de los marcos de las ventanas está ligeramente dañado y es fácil de abrir con una daga, algo que aparece mencionado en las notas de Gilgôr. Morgalad espera que los asesinos entren por aquí, pero ha dejado la habitación sin vigilar para que entren en las estancias interiores de la casa.

8. Escaleras. Un pequeño tramo de escaleras asciende hacia el piso superior. Algunos de los peldaños emiten crujidos al ser pisados, aunque en las notas de Gilgôr no se menciona nada. Hay un pequeño armario debajo de las escaleras, donde la mujer de Morgalad guarda ropas y diversos recuerdos de la infancia de Tindómë.

9. Salón. La familia suele descansar en esta habitación. Está hermosamente decorada con alfombras, cuadros y un armario lleno de botellas de vino y una pequeña biblioteca que contiene la colección de narraciones de viaje realizadas por Morgalad. Todos los muebles han sido colocados contra las paredes para aumentar el espacio libre por si tiene lugar algún combate en esta sala. Morgalad y dos guardias más aguardan aquí, listos para entrar en combate.

10. Dormitorio de Morgalad. Esta habitación contiene una gran cama con dosel, numerosos armarios y una pica bajo un gran espejo, así como dos mesas de cabecera. Los armarios han sido vaciados y contienen cuatro guardias con los pies acolchados, listos para precipitarse sobre los personajes en cuanto lleguen. Dos guardias más, un hombre y una mujer, tienen el dudoso honor de yacer en la cama como sustitutos del capitán y su mujer mientras duermen. Están vestidos con toda su armadura debajo de las sábanas, y sudan abundantemente. Existe un compartimento secreto (-30 de abrir) en la pared que hay tras el espejo, que normalmente contiene las riquezas personales de la familia en forma de dinero y joyas, pero cuyos contenidos han sido cogidos por la mujer de Morgalad, que no los deja en ningún momento.

11. Dormitorio de Tindómë. Este es el dormitorio de la única hija de Morgalad, Tindómë. A primera vista, parecerá obvio que pertenece a una muchacha adolescente, aunque ha cogido todas sus pertenencias y las lleva consigo por si a los ladrones les interesara alguna.

12. Salón superior. Según las notas de Gilgôr, los guardias estarán apostados aquí, pero Morgalad les ha ordenado que se trasladen hasta la sala nº 15 para asegurarse de que los asesinos no tienen ninguna vía de escape.

13. Estudio. Se trata de una segunda oficina para Morgalad, quien la utiliza para encargarse de los aspectos administrativos de su oficina. Un registro de su escritorio revelará un montón de pergaminos de pago y documentos semejantes, pero ha trasladado todos los papeles importantes o personales a la Casa del Señor por esta noche. La puerta del estudio está cerrada. Las notas de Gilgôr no la mencionan, pero una de las ventanas, colocada justo encima de la mencionada en la sala nº 7, está también dañada de forma que es muy fácil abrirla desde el exterior. Es necesaria una tirada Difícil (-10) de Percepción para darse cuenta de esta circunstancia desde abajo.

14. Almacén. Esta pequeña sala contiene ropas viejas, curiosidades procedentes de todos los puntos de Gondor y otras baratijas que la familia prefiere guardar.

15. Sala de guardia. Esta sala se encuentra inmediatamente sobre el recibidor y es utilizada como salón por los guardias. Sólo contiene una cama, una mesa y algunas sillas. Hay dos guardias sentados aquí, jugando a cartas mientras esperan a que suceda algo.

3.8.4 LA MISIÓN

Es importante que los jugadores tengan la impresión de que sus personajes están siendo reclutados para una aventura típica de "buscar y eliminar", y las negociaciones iniciales deberían desarrollarse como suele ser habitual, de manera que toda la situación sea bastante familiar. Cuando Gilgôr aborde a los personajes, iniciará la conversación como una amigable charla delante de una jarra de cerveza. Cuando esté seguro de que son extranjeros recién llegados al puerto, comenzará a interrogarles respecto a su posible interés en una operación de alto riesgo. Hará especial hincapié en la absoluta discreción con que se debe llevar todo antes de revelarles lo que quiere que hagan, insistiendo quizás en que vayan a un lugar apartado para poder hablar con más comodidad.

EL INICIO PARA LOS PERSONAJES

Esta aventura comienza cuando Gilgôr, un oficial de alto grado del Côr Aran, aborda a los personajes mediante la típica escena de "extraño en una posada", afirmando ser el líder de un grupo realista. Gilgôr desea contratarles para eliminar a Morgalad, el Capitán de la Guardia Real, y podrá proporcionarles unos detallados planos de la mansión del capitán, las horas exactas a las que se cambian las guardias y otros factores importantes.

AYUDAS

La detallada información respecto a Rond Morgalad que les proporcionará Gilgôr puede ser una ayuda muy importante. En dicha información se incluye un mapa de los terrenos que rodean la mansión, los planos del edificio principal con las posiciones de guardia indicadas en él, una tabla en la que se indican las horas a las que se cambian las guardias y un esbozo bastante acertado del mismo Morgalad. Gilgôr dejará entrever cuál sería el momento ideal para realizar el atentado al sugerir que en ese momento habrá menos gente de lo normal en la casa (fecha que, naturalmente, será la misma que indicará a Morgalad en su nota).

Si Thorondil ha quedado satisfecho tras evaluar su capacidad (ver "Obstáculos" más adelante), los hipotéticos asesinos podrían recibir ayuda de la Escoria Horrenda. Él y algunos de sus soldados estarán escondidos fuera de la mansión, listos para intervenir si algo sale mal. De esta forma, un atentado realista podría acabar eliminando a varios oficiales importantes además de Morgalad, a la vez que proporcionaría a los personajes una posibilidad para escapar.

OBSTÁCULOS

El principal obstáculo es, naturalmente, el hecho de que Morgalad es consciente del atentado contra su vida. Ha doblado la guardia de la mansión en la noche en cuestión, y ha preparado algunas habitaciones donde aguardan varios soldados adicionales; en total, habrá catorce miembros de la Guardia Real en el edificio. Morgalad es demasiado orgulloso como para abandonar su mansión, pero intentará esperar a los asesinos en su propio salón, junto al dormitorio. ¡Está decidido a poder dormir en su cama esta noche!

Los personajes podrían tener que enfrentarse a otro obstáculo si la Escoria Horrenda se entera de que hay alguien que va detrás de su presa. Dichos rumores podrían ser comunicados por alguien cercano a los realistas –quizás el posadero o algún otro cliente de la posada– que haya escuchado la conversación de Gilgôr con los personajes. Thorondil enviará a algunos de sus soldados para eliminarles del panorama antes de que echen a perder sus planes, pero se replanteará la situación si los personajes salen bien parados del ataque; si son realmente capaces de realizar el asesinato, ¿por qué no dejarles intentarlo?

DESENLACES

Gilgôr promete a los personajes grandes recompensas si matan al capitán. Naturalmente, no pretende pagarles nada. Sin embargo, sí que podría verse obligado a pagar si los personajes se muestran suspicaces y piden algo por adelantado. Gilgôr no puede negarse a un adelanto sin despertar todavía más sospechas. (El hecho de que ningún miembro del supuesto grupo realista les acompañe en la operación ya es bastante dudoso.) Aun así, no soltará ni una moneda a menos que los personajes amenacen con romper las negociaciones, en cuyo caso aceptará adelan-

tar cincuenta monedas de oro a cada asesino. Una vez en la mansión, pueden presentarse algunas oportunidades de saqueo, si es que los personajes tienen tiempo suficiente para hacerlo. Como todo depende de los personajes, es posible que la aventura acabe sin proporcionarles ninguna recompensa en absoluto. Pero la vida es dura, y a veces uno debe contentarse con haber salido vivos.

Asumiendo que los personajes escapan con vida, lo más probable es que estén interesados en buscar al Cuervo traidor. Sin embargo, en ese momento ya habrán puesto precio a sus cabezas. La Guardia de la Ciudad creerá que los personajes son los terroristas a los que llevan buscando un tiempo, y el Côr Aran están ansioso por evitar que cualquiera de sus agentes salga a la luz pública.

Si ocurre lo menos probable y Morgalad muere, la recompensa ascenderá desde quinientas hasta ochocientas monedas de oro por cabeza, suficiente para atraer incluso el interés del Hombre Recto. Ocurra lo que ocurra, nunca volverán a ver a Gilgôr. Ya se ha ocultado fuera de las murallas de la ciudad para asegurarse de que su cara no se ve relacionada en absoluto con el intento de asesinato.

Por lo tanto, esta aventura puede ser utilizada como el prólogo de una campaña en la resistencia, especialmente si los personajes ya conocen al Dîn Lammen. Los dos grupos realistas serían una fuerza a tener en cuenta si alguien consigue unirlos. En el caso de que los personajes consiguieran hacerlo, habrían infligido un duro golpe al Usurpador en su propia tierra natal. Probablemente la Escoria Horrenda entrará en contacto con los personajes, tengan éstos éxito o no. Naturalmente, su reacción dependerá de como haya finalizado la expedición a la mansión de Morgalad, pero lo que está claro es que no pueden esperar vivir tranquilamente en Pelargir.

3.8.5 ENCUENTROS

Día 1: El joven Sinyadal conoce los planes de la Escoria Horrenda, pero todavía desconoce la fecha exacta del atentado; sólo sabe que tendrá lugar en la residencia del capitán en algún momento de la próxima semana. Entrega su informe a los Cuervos durante la tarde del día siguiente.

Día 4: Los personajes son abordados por Gilgôr en una posada y reciben sus instrucciones. Esas mismas instrucciones son enviadas esa misma tarde a Morgalad acompañadas de un aviso.

Día 7: La fecha prevista para el intento de asesinato y el consiguiente conflicto con la Guardia Real.

Día 10: La fecha prevista para el intento de asesinato de la Escoria Horrenda, que no tendrá lugar a menos que los personajes aborten su operación de forma prematura.

ENCUENTROS CON LOS DEMÁS REALISTAS

Puede que los personajes quieran reunirse con los realistas que les han contratado. Sin embargo, Gilgôr se negará, afirmando que el anonimato del grupo no debe ser puesto en peligro antes de que Morgalad haya muerto. Si intentan contactar con los realistas por su cuenta, naturalmente no tendrán ni idea de por dónde comenzar a buscar. Si van haciendo preguntas extrañas por las tabernas locales, lo más probable es que acaben llegando rumores hasta la guarnición. Puede que se tropiecen con alguna pista de la Escoria Horrenda si tienen suerte, pero sólo debería ocurrir después de una búsqueda larga y metódica por su parte. También existe la posibilidad de que alguno de los personajes ya conozca a alguno de los grupos realistas.

En cualquier caso, la mención del nombre de Gilgôr ante los verdaderos realistas puede tener graves consecuencias. Ambos grupos saben que entre sus filas no hay ninguna persona con ese nombre, y por lo tanto estarán ansiosos por reunirse con él. ¿Acaso representa a otro grupo realista en Pelargir del que hasta ahora no habían oído hablar? Carnendil pedirá a los PJs que preparen una reunión con ese hombre, arriesgándose a que el Dîn Lammen sea descubierto por los Cuervos, aunque puede que consiga recordar haber visto a Gilgôr en el Salón de los Fieles si vuelve a ver su cara. Thorondil no tiene ninguna manera de saber quién es en realidad Gilgôr.

VIGILAR A MORGALAD

Si los personajes realizan algún reconocimiento antes de su atentado, puede que descubran que su supuesto objetivo parece esperarse algún problema. Por ejemplo, su familia y la mayoría de los criados de la casa salen de la mansión en carros durante la mañana del día del asesinato, llevando consigo gran cantidad de bienes y objetos. Igualmente, los personajes más observadores deberían darse cuenta de que algo va mal una vez hayan entrado en el edificio. Los intentos por abortar la operación en un momento tan prematuro tienen bastantes posibilidades de permitir a los personajes salir con vida de todo este embrollo.

ENFRENTARSE A MORGALAD

Las posibilidades de escapar con vida de la trampa de Morgalad dependen en gran medida de la habilidad por parte de los personajes para mantenerse en movimiento. Derrotar a quince oponentes en un espacio cerrado es algo casi imposible incluso para el mejor de los guerreros. Si pueden huir, tendrán alguna pequeña posibilidad de salir con vida. Sin embargo, el Director de Juego debería tener en cuenta que los guardias están dispersados por toda la mansión, y a muchos les costará localizar a los intrusos una vez haya comenzado algún combate, especialmente en la oscuridad. Todo el escenario cambiaría por completo si los personajes deciden ignorar el consejo de Gilgôr sobre el lugar y el momento adecuados y realizan su atentado antes o después de lo que espera Morgalad. La presencia de guardias seguirá siendo superior a lo habitual, pero no estará tan planificada como la noche en cuestión.

4. UMBAR

Durante la mayor parte del primer milenio de la Tercera Edad, Umbar estaba gobernada por númenóreanos negros independientes. Aunque aquellos supervivientes de los Hombres del Rey eran los enemigos más implacables de Gondor, su relativa debilidad militar permitió a Gondor ignorar su amenaza durante bastante tiempo. Los habitantes de Umbar se ganan la vida gracias al comercio marítimo (en el que se incluyen numerosos tratos clandestinos con Gondor).

Umbar fue tomada por las fuerzas gondorianas en el año 933 T.E., pero el territorio que la rodea permaneció sin ser conquistado durante más de un siglo, durante el cual la ciudad fue sitiada y sometida a un bloqueo marítimo por parte de fuerzas de los númenóreanos negros o de los sureños. Este prolongado conflicto redujo en gran

medida la importancia de Umbar con respecto al comercio terrestre desde Harad. No recuperó toda su relevancia hasta la gran victoria de Hyarmendacil en aquellas costas en el año 1050 T.E., tras la cual la ciudad prosperó rápidamente.

Bajo la protección de la supremacía naval de Gondor, Umbar se convirtió en la capital de todos los territorios costeros al sur del río Harnen. El resto de ciudadanos de ascendencia sureña o númenóreana negra hicieron las paces con el gobierno gondoriano, y el territorio permaneció en paz durante un tiempo. Aunque antaño fue el principal puerto númenóreano en Endor, el Umbar de 1441 T.E. es una gran metrópolis y una de las ciudades más ricas de todo el reino.

4.1 PANORÁMICA REGIONAL

Como herederos de la hegemonía númenóreana, los Reyes de Gondor han reclamado todo el territorio del Cercano Harad, aunque reconocen tácitamente la independencia de Haradwaith más allá de las regiones costeras, siempre que sus tribus no perturben con demasiada frecuencia las rutas comerciales que se desarrollan a lo largo de las costas, el Men Falas o el Rath Khand con sus incursiones. El territorio formal incluido dentro de Umbar abarca todas las tierras situadas entre las bocas del Harnen y el Cuiviërant, pero una cadena de fuertes y puertos gondorianos se extiende a lo largo de la costa del Belegaer hasta llegar a un punto tan meridional como el Cabo Calamar, situado en la entrada de la Bahía de Tulwang, justo antes del inicio de la esfera de influencia de Bozisha-Dar.

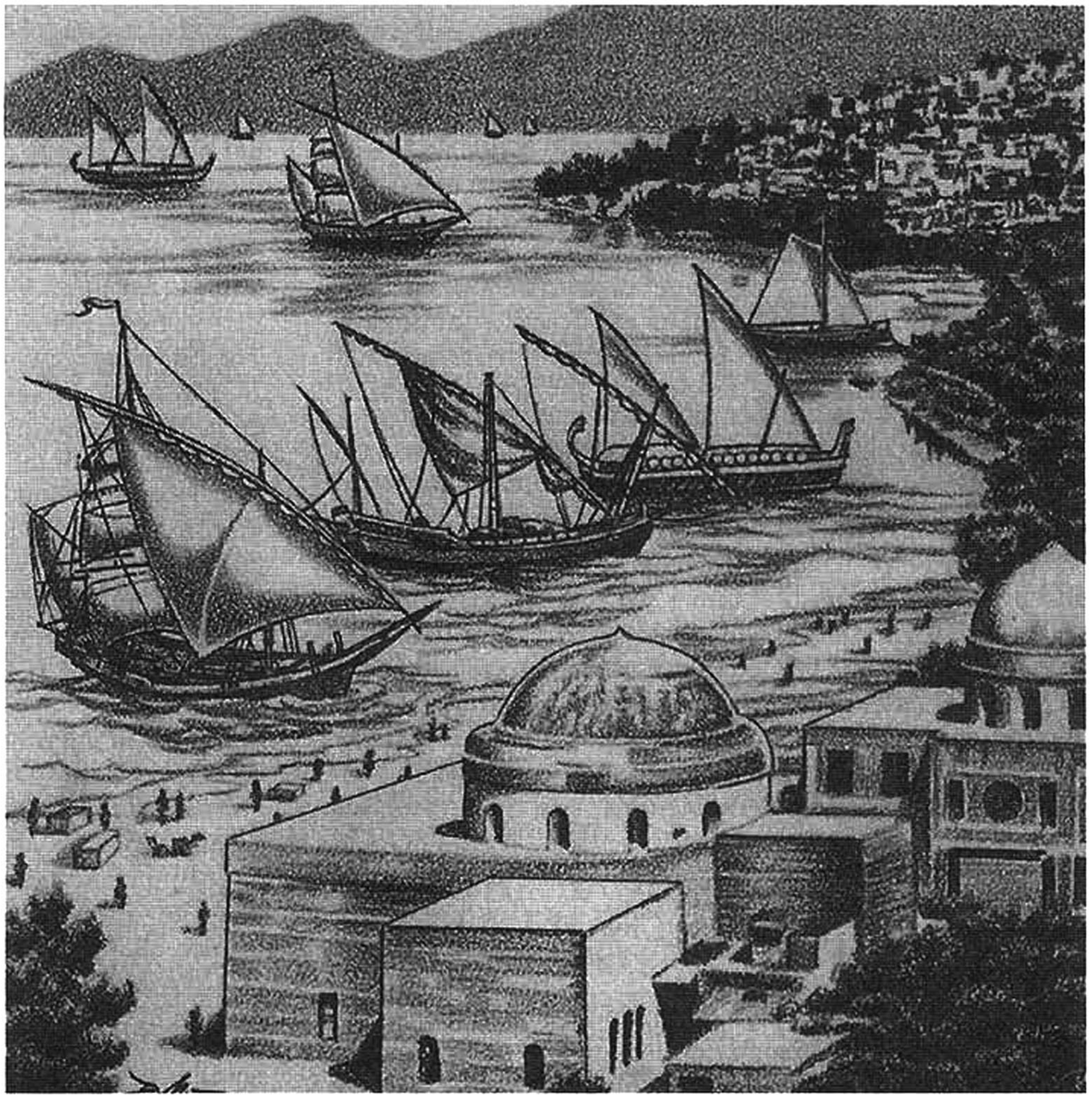
Las costas septentrional y oriental de la Bahía de Umbar son bastante exuberantes y contienen bosques en numerosas zonas. La ondulante región está agraciada con bastantes valles de poco tamaño pero llenos de flores. Sin embargo, fuera de la península, las tierras fértiles están limitadas a las regiones costeras; incluso los escasos valles fluviales están medio secos, y la mayoría del territorio de Umbar sólo cuenta con matorrales escuálidos y hierbas duras como única vegetación. Al este de Umbar, la vegetación es escasa o no existe, con la excepción de los escasos oasis que salpican el desierto. Es una tierra árida donde sólo los más fuertes pueden sobrevivir, y los asentamientos se centran alrededor de las pocas minas de hierro que hay en el interior montañoso.

A pesar del gran tamaño de los territorios controlados por Gondor, su población es bastante pequeña, pues sólo cuenta con unos 600,000 habitantes en la zona que separa el Harnen del Cuiviërant, la mayoría de los cuales están concentrados en la costa septentrional y oriental del Nen Umbar. Las orillas al norte del Númerös y al sur de Ardûmir están escasamente pobladas, pues sólo contienen un puñado de pueblos pequeños y algunas aldeas.

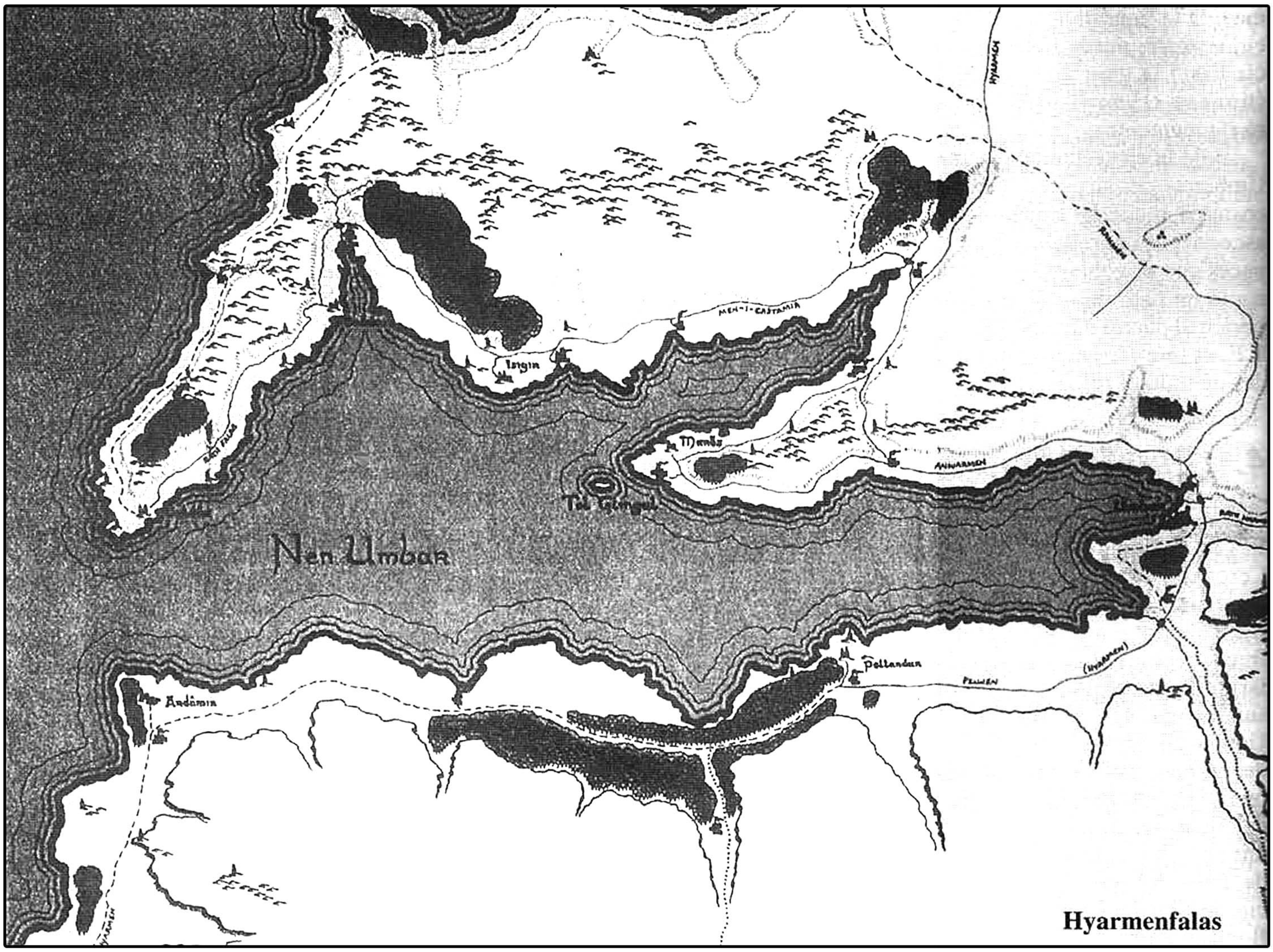
Teniendo en cuenta la pobreza de la tierra y la poca población, Umbar y Dûsalan, los dos únicos asentamientos urbanos de cierta importancia, están habitados por un número de gente sorprendentemente grande (por razones mercantiles o históricas). La mayoría de sus habitantes son de ascendencia númenóreana negra, y han vivido allí desde la colonización original durante el segundo milenio de la Segunda Edad. Cinco siglos de próspero gobierno gondoriano les han hecho comprender el punto de vista histórico de los Fieles, pero aun así siguen teniendo una visión del mundo bastante chauvinista.

Tras las conquistas de Eärnil e Hyarmendacil hubo un fuerte influjo de gondorianos que se trasladaron al territorio de Umbar, asumiendo especialmente funciones administrativas o mercantiles. Un pequeño número de nobles emigrantes también recibieron haciendas o mansiones, así como grandes grupos de campesinos que debían colonizarlas. La mayoría de la población que sigue siendo de ascendencia sureña goza de una tranquila vida agrícola centrada en sus pueblos costeros. Esos grupos conservan su organización tribal, donde el jefe del pueblo es la mayor autoridad local.

La península de Nen Umbar, que cuenta con la mayor densidad de población de toda la zona, está gobernada en muchos aspectos de forma similar al centro de Gondor, y forma un distrito administrativo controlado por la ciudad de Umbar. (Sin embargo, la ciudad constituye una juris-



La Costa de Umbar



dicción propia.) El legado del distrito rural reside en Marôs, donde se suele reunir un concilio del distrito. La única anomalía dentro del distrito es la zona semi-independiente de Isigir (ver más adelante).

Las zonas al norte y al sur del distrito de Umbar están divididas en dos distritos tribales. El aparato administrativo casi no existe, y sólo pretende mantener el contacto imprescindible con los jefes y cabecillas locales. El legado del distrito norte reside en Eithel Angir, mientras que el legado del distrito sur vive en Dûsalan.

4.4.1 PANORÁMICA HISTÓRICA

Los primeros colonos procedentes de Númenor llegaron a la zona en torno al año 1200 S.E. Se asentaron en el puerto norte, que era más accesible. Ya entonces se pretendía construir una ciudad junto al puerto del sur, y el primer asentamiento no fue considerado como un pueblo permanente. Cuando el puerto del sur estuvo listo para recibir barcos, el asentamiento del norte ya había alcanzado cierto carácter permanente a pesar de su categoría temporal, ya que una buena parte de la población no quería trasladarse. El resultado fue el desarrollo de un asentamiento doble: la ciudad de Umbar en el puerto meridional y la ciudad dependiente de Vinyamar, junto al puerto septentrional.

La zona continuó recibiendo colonos procedentes de Númenor y no pasó mucho tiempo antes de que Umbar se convirtiera en el principal asentamiento númenóreano en Gondor. El Akallabêth trajo un eclipse sobre el esplendor del puerto. Tras la caída del Rey y el hundimiento de Númenor, estalló una guerra civil entre los seguidores del Culto de Melkor y quienes habían sido escarmentados por el destino de Ar-Pharazôn y querían evitar su error. Tras una guerra larga y sangrienta, los seguidores de Sauron fueron expulsados y el Templo de Melkor, erigido sobre Tol Cirya en el puerto de Vinyamar, fue derribado.

Las ciudades se recuperaron durante el primer milenio de la Tercera Edad, pero lo hicieron de forma lenta, pues Umbar ya no contaba con el apoyo y el comercio de Númenor. Hacia el final del milenio, las fuerzas oscuras volvieron a ganar poder y, por el año 922 T.E., una nueva guerra civil estalló en la zona. Los seguidores de la Religión Oscura tomaron el control de Tol Cirya y comenzaron a reconstruir el templo a partir de sus ruinas. El Rey de Gondor, Eärnil I, decidió intervenir para enfrentarse a las fuerzas de la sombra. Internamente divididos y agotados por la guerra civil, los umbareanos ofrecieron muy poca resistencia. Muchos habitantes se alegraron de la llegada del Rey, ya que eso significaría la caída del templo y del culto.

Algunos se resistieron a la conquista de Umbar por parte de Gondor. Se aliaron con los príncipes sureños, y las dos ciudades se vieron sitiadas y sometidas a un bloqueo marítimo hasta el año 1050 T.E., cuando Hyarmendacil I cruzó el Harnen y aniquiló a sus enemigos en una batalla librada en las afueras del puerto. Los príncipes de Harad reconocieron el poder de Gondor, fueron sometidos y rindieron homenaje al Rey.

4.1.2 PUEBLOS COSTEROS

La región de Umbar difiere de la mayoría de las demás provincias y territorios de Gondor en el hecho de que gran parte de su población urbana está concentrada en la única ciudad, Umbar, y en el puerto súbdito de ésta, Vinyamar. Los pocos pueblos que hay fuera de la ciudad son insignificantes si son comparados con ella. Los castillos de Isigir y Archimir fueron construidos en épocas de Ar-Pharazôn (c. 3270 S.E.). El último sirve como residencia en el campo del gobernador militar de Gondor.

DÛSALAN

(POBLACIÓN: 5,000)

Dûsalan es el asentamiento más grande después de Umbar. Fue situado en el estuario del Gondeithel. Este pequeño pero bullicioso pueblo mercantil es utilizado como centro comercial local de todas las tierras arables a lo largo del valle del Gondeithel y sus costas cercanas, además de funcionar como un importante puesto militar. El legado local vive en una ciudadela construida por Hyarmendacil y que está ocupada por una guarnición de 200 soldados de infantería, 100 soldados de caballería sureños y 100 arqueros procedentes de Anfalas. Aunque la mayoría de los habitantes de Dûsalan son dúnedain, se puede encontrar gente de muy diverso origen.

MARÖS

(POBLACIÓN: 2,900)

El pueblo de Marös es un pequeño y próspero centro comercial para la rica zona agrícola de la península que lleva su nombre. El legado, el concilio y el aparato administrativo del distrito rural de Umbar están situados aquí.

EITHEL ANGIR

(POBLACIÓN: 1,500)

Eithel Angir es un pequeño pero seguro puerto situado tres leguas al sur de Ethir Harnen. El puerto es la residencia del legado del distrito tribal del norte, y cuenta con una guarnición de un centenar de hombres. Junto al pueblo corre un arroyo que va a desembocar al mar, y un alargado banco de arena ha formado una pequeña pero profunda cuenca en el lado norte del estuario. Un reducto situado en la zona sur del pueblo acoge a la guarnición.

NÚMERÖS

(POBLACIÓN: 1,800)

Númerös es un pequeño pueblo portuario cuya principal industria local es la pesca. Está situado en la zona oeste de la península de Umbar, a medio camino entre el pueblo de Caldûr y las antiguas ruinas de Vamag. Los pescadores de Númerös son conocidos por sus asombrosas hazañas, y sus fuertes botes de pesca, construidos en el mismo pueblo, son muy populares entre los pescadores de toda la costa.

ISIGIR

(GUARNICIÓN: 80)

Isigir forma un enclave semi-independiente dentro del distrito de Umbar. Fue establecido por Hyarmendacil en el año 1132 T.E. El Rey lo concedió, junto con unos grandes privilegios, al Señor Capitán Vamacil. El feudo está gobernado en la actualidad por el descendiente de Vamacil, Alcatar. El castillo de Isigir contiene una guarnición de sesenta soldados de infantería y veinte arqueros de Anfalas.

4.2 PLANOS DE LA CIUDAD

La ciudad de Umbar fue fundada a mediados de la Segunda Edad, y más tarde se convertiría en una de las principales fortalezas númenóreanas en Endor. Sus dos excelentes puertos y su proximidad respecto a las rutas comerciales terrestres permitieron el rápido crecimiento de la ciudad, a pesar de los límites a la agricultura que imponía el árido interior de la región. En la actualidad, la comunidad urbana está formada por un asentamiento doble, formado por la ciudad de Umbar junto al puerto meridional y el pueblo de Vinyamar junto al puerto septentrional.

4.2.1 DESARROLLO DE LA CIUDAD

La ciudad original númenóreana fue rodeada por una muralla en el año 2280 S.E., al igual que el pueblo de Vinyamar. Su constante crecimiento llevó a Ar-Pharazôn a encargar, en el año 3270 S.E., la construcción de una segunda muralla que rodeara Vinyamar. En la guerra que sucedió a la captura de la ciudad por parte de Eärnil se construyeron varias fortificaciones adicionales, y las murallas de la ciudad y el pueblo fueron reconstruidas y reforzadas. Durante aquellos años se erigió una fortaleza sobre Tol Cirya, Tar Cirya, que se convertiría en el pilar de Tar-Calion sobre Umbar.

La continua animosidad umbareana hacia los Fieles de Gondor y Arnor limitó el poder económico del puerto después del Akallabêth. El reducido flujo de comercio afectó negativamente en su crecimiento, y el tamaño de Umbar se estancó desde la época de la Caída de Númenor hasta la conquista por parte de Gondor. No fue hasta la victoria de Hyarmendacil que la renovada actividad mercantil devolvió su prosperidad a Umbar. Desde entonces, la ciudad se ha ido expandiendo más allá de sus murallas y ahora está rodeada de residencias, jardines y tiendas casi por todos lados. Esta circunstancia supondría un serio problema en caso de asedio. Sin embargo, debido a la paz que ha traído consigo la fuerza de Gondor, los últimos siglos han ofrecido pocos motivos para rectificar la situación.

El puerto del norte acabó siendo demasiado pequeño durante los primeros años después de la conquista gondoriana, y se hicieron planes para aumentarlo creando un puerto militar separado en la zona oriental de Tol Cirya. Sin embargo, dichos planes sólo se fueron cumpliendo de forma muy lenta. La indiscutible supremacía de Gondor en el Gran Mar y en Haradwaith no hacía que el asunto fuera demasiado urgente. Cuando Castamir se convirtió en el nuevo Capitán de los Barcos en el año 1384 T.E. se habían realizado muy pocas reformas. Reinició los trabajos y, por el año 1441 T.E., la mayoría de muelles y embarcaderos del nuevo puerto ya habían sido construidos (aunque todavía se debían erigir numerosos edificios). El viejo puerto que había al otro lado de Tol Cirya fue derribado y se inició la construcción de uno nuevo que rodearía toda la cuenca oriental.

4.2.2 DEFENSAS DE LA CIUDAD

Umbar está rodeada por una gran muralla que mide quince metros de altura y más de ocho de grosor. Su superior mampostería es uno de los mejores ejemplos existentes del genio númenóreano, pues es fuerte y hermosa, y los diferentes tamaños y colores de las piedras forman un bonito dibujo. La plataforma que corre a lo largo de la parte superior de la muralla está protegida por una



Umbar

barbacana de un metro y medio de grosor y numerosas almenas.

La entrada a la ciudad está ocupada por una serie de torres circulares. El camino cruza el primer nivel de cada una de ellas. Una fuerte puerta de madera con numerosos refuerzos artísticos de hierro y un rastrillo controlan el acceso al interior y al exterior, y numerosos agujeros en el suelo del segundo piso de las torres permite a los defensores derramar alquitrán caliente o aceite hirviendo sobre cualquier atacante. Varias torres con forma de "D" y algunas poternas refuerzan todavía más la muralla de la ciudad. Sus techos planos contienen plataformas descubiertas, mientras que los niveles inferiores son utilizados como barracones, armerías o almacenes.

Vinyamar está rodeado por dos murallas. La interior protege un pequeño promontorio sobre el cual se construyó el asentamiento original. La primera muralla es muy similar a la de Umbar. La muralla exterior de la ciudad mide siete metros de altura y más de seis de grosor. Cuenta con un dique de ocho metros de anchura que recorre todo su perímetro. El dique mide siete metros de profundidad, pero ha sido llenado parcialmente con deshechos en algunos puntos. La muralla exterior cuenta con dos puertas principales, tres poternas y ocho torres de diseño similar al de la primera muralla. Esta fortificación, que fue construida rápidamente a partir de grandes bloques rectangulares de una piedra de color arenoso, es mucho menos agradable, estéticamente hablando, que la muralla de Umbar.

4.2.3 LOCALIZACIONES INTERESANTES

En Umbar

Las casas umbareanas están diseñadas de forma que se pueda conseguir el máximo espacio habitable en la mínima cantidad posible de terreno, y suelen tener una media de dos o tres pisos de altura (aunque la mayoría de los ciudadanos más ricos poseen casas con patios privados). Los domicilios que hay fuera de la segunda muralla suelen ser más espaciosos. Muchas residencias privadas de Umbar poseen cisternas donde acumulan el agua de lluvia; la ciudad en sí cuenta con un sistema de grandes cisternas que, en caso de asedio, serán llenadas con el agua de varios pozos locales. La principal cisterna de Umbar se encuentra bajo la plaza del mercado central de la ciudad, y es llenada con el agua de la fuente de dicha plaza.

1. El Palacio del Gobernador. Esta pequeña pero cómoda residencia (que a duras penas podría ser definida como palacio) fue originalmente un ayuntamiento construido durante la Segunda Edad, pero fue adquirido por la corona gondoriana en el año 935 T.E. debido a su localización céntrica junto a la plaza más importante de toda la ciudad. Fue construida siguiendo el antiguo estilo númenóreano, con piedras de diferentes colores y un hermoso fresco en el suelo del segundo piso.

2. Ayuntamiento. Este edificio, situado en la plaza que hay enfrente del palacio del gobernador, contiene las oficinas de la administración de la ciudad, la sala de reuniones del concilio de la ciudad y unos grandes salones utilizados por los gremios. Está hecho de una piedra de color gris claro con hermosos grabados en los marcos de las ventanas.

3. Barracones de la Guardia de la Ciudad. Esta torre (situada junto a la entrada oriental de la primera muralla) es utilizada como cuartel general por la Guardia de la Ciudad. El piso superior del edificio contiene las estancias privadas del Capitán Mardil, pero los miembros de la Guardia tienen sus propias residencias en otros puntos de la ciudad. La planta baja contiene las oficinas y un dormitorio para el oficial que está de guardia. Los niveles intermedios son utilizados por los centinelas.

4-7. Posadas. Umbar cuenta con posadas de todas las clases y reputaciones. La Corona Dorada (nº 4), situada junto a la puerta occidental de la primera muralla, es considerada como una de las mejores. En general, las posadas se van volviendo más sórdidas cuanto más cerca se encuentran del puerto. En un lugar como El Sureño Borracho (nº 5, ver la sección 4.6.3), uno podría llegar a tener que defender sus pertenencias y su propia vida. Existen muchas posadas de calidad media, como El Jinete (nº 6).

8. El Teatro. En este edificio tienen lugar representaciones de obras de teatro, juegos y otros acontecimientos populares que puedan atraer a espectadores de todas las clases sociales.

En Vinyamar

Vinyamar es administrado desde Umbar y por lo tanto cuenta con pocos edificios gubernamentales. Tiene un ambiente similar, aunque más refinado, al del puerto de Umbar.

1. Ayuntamiento. Como Vinyamar es gobernado desde Umbar, el ayuntamiento no tiene gran importancia dentro de la ciudad, y es utilizado como edificio de oficinas por la División Meridional de la flota, y también como residencia privada del Señor Capitán, Menelmir. La torre mide veinticuatro metros de altura y tiene seis pisos.

4.2.4 LOS PUERTOS

El primer puerto de Umbar, que recibía tanto barcos militares como mercantes, fue construido por los númenóreanos en la cuenca que separa Vinyamar de Tol Cirya, y más tarde acabó siendo conocido como el puerto norte. Pero incluso entonces, ya se había planeado la construcción de un puerto más grande en la zona sur de la península; se iniciaron unas grandes obras, y se construyeron los embarcaderos y los muelles del puerto del sur.

Estos dos puertos fueron utilizados como centros comerciales de Umbar mientras el establecimiento naval no fue demasiado grande. Númenor tenía un control absoluto de la mayoría de mares y no necesitaba una gran armada, y, después del Akallabêth, Umbar no estaba en situación de permitirse construir una armada. Tras la conquista, Hyarmendacil decidió situar la base de un gran escuadrón en Umbar, pero se encontró con que la base naval no era demasiado adecuada y encargó la construcción de un puerto militar separado en la zona oriental de Tol Cirya. Pocas secciones de ese proyecto habían sido realizadas en el año 1404, cuando Castamir reanudó las obras. Hasta entonces la División Meridional había utilizado los puertos comerciales, tanto en Umbar como en Vinyamar.

La primera orden de acción fue reemplazar la antigua muralla del puerto por otra que pudiera rodear ambos embarcaderos. Debería medir quince metros de altura y nueve de grosor, y tendría el mismo diseño que las murallas

de la ciudad, incluyendo las diez torres con forma de "D" y las dos pequeñas poternas. Por el año 1441, la nueva muralla del puerto se había completado sólo hasta la cuarta torre, y el resto de secciones únicamente se elevaban seis metros por encima del mar.

Con la excepción de su torre, Tol Cirya sigue estando vacío. Se ha planeado la construcción de una muralla en la propia isla, pero sólo se ha completado parcialmente, al igual que los astilleros de los galeones, a los que todavía se debe añadir el techo. También se ha planeado la construcción de numerosos edificios de apoyo para el puerto militar, pero sólo se ha finalizado la construcción de los muelles.

El muelle que corre a lo largo del puerto sur de Umbar está hecho de piedra, al igual que la mayoría de embarcaderos. El puerto es profundo y la mayoría de barcos pueden anclar junto a alguno de los embarcaderos. Junto al muelle hay situados numerosos almacenes, tras los cuales se oculta el infame barrio portuario, formado por bloques medio derruidos donde se acomodan los marineros y los artesanos más pobres y donde se pueden encontrar algunas posadas y numerosos bares. Esta zona puede llegar a ser peligrosa (las tripulaciones navales en particular son conocidas por su conducta pendenciera), y podría ocurrir cualquier cosa una vez ha anochecido. La Guardia nunca patrulla el barrio portuario en grupos inferiores a cuatro soldados.

El puerto norte está salpicado de numerosos malecones de madera y almacenes, y la mayoría de barcos suelen estar amarrados. Los barcos demasiado grandes para dichos malecones son anclados a lo largo del borde meridional de la cuenca, y los marineros se desplazan hasta ellos en pequeños botes. Como la cuenca no es demasiado profunda, los barcos más grandes no pueden entrar dentro del puerto; la acumulación de cieno en la entrada hace que deba ser dragada con cierta regularidad.

4.3 AUTORIDADES DE LA CIUDAD

La ciudad de Umbar es el centro administrativo del territorio del mismo nombre, que se encuentra bajo la autoridad de un gobernador militar nombrado por el Rey. Una de las principales tareas del gobernador de Umbar es mantener las relaciones políticas con Haradwaith, una responsabilidad que conlleva un gran séquito de emisarios, diplomáticos, consejeros y una extensa red de informadores especializados en asuntos relacionados con el sur.

Umbar fue gobernada por un othir durante el primer siglo de gobierno gondoriano, pero el establecimiento por parte de Hyarmendacil de una administración territorial en el año 1050 le permitió convertirse en una ciudad autogobernada por un concilio elegido durante un periodo de tiempo. Más adelante, estos privilegios se vieron aumentados bajo los reinados de Atanatar II y Calmacil, y desde entonces han seguido expandiéndose hasta encontrarse a la par de los del resto de ciudades gondorianas.

Los asuntos civiles de Umbar son resueltos por el Gran Concilio, cuyos setenta y dos miembros son elegidos por los gremios más importantes, políticamente hablando, de la ciudad. Para propósitos de representación, dichos gremios están divididos en mayores, menores y grupos artesanales. Los cinco gremios más ricos e importantes –el de los orfebres, los carpinteros de barcos, los capitanes y los comerciantes de seda y de especias– nombran a cuatro consejeros cada uno, mientras que los ocho gremios menores y los catorce grupos artesanales eligen a tres y dos consejeros respectivamente.

También existen algunos concilios menores. Se encargan de cuestiones especiales tales como los impuestos del puerto del sur, los impuestos del puerto del norte, etc.

Un consejo especial de electorado formado por veintiún miembros que son elegidos por los gremios nombra a los oficiales de la ciudad (con la excepción del Escudero, que es elegido por el Rey entre un grupo de seis candidatos nombrados por el consejo de electorado). Los gremios mayores eligen ocho miembros entre todos, los gremios menores eligen siete y los grupos artesanales eligen a seis miembros. Todos los nombramientos de los concilios son para un periodo anual, aunque las reelecciones suelen ser bastante frecuentes.

El cargo civil más importante de Umbar es el de Escudero, que es el principal encargado de la administración de la ciudad y actúa como presidente del Gran Concilio. También preside la corte de la ciudad, en cuyo cargo es asistido por cuatro jueces (dos de ellos son nombrados por el concilio de electorado y los otros dos por los ciudadanos). Otros de los cargos más importantes de la ciudad son los del tesorero, el señor del puerto y el Capitán de la Guardia, todos ellos elegidos anualmente, al igual que todos los miembros de los concilios. Algunos cargos, como los de los miembros de la Guardia de la Ciudad, no son ocupaciones a tiempo completo.

Aunque Vinyamar es un asentamiento separado, está gobernada desde Umbar; el concilio de Vinyamar, que se encarga de los asuntos locales, es nombrado por el concilio de electorado de Umbar.

La posición privilegiada de Tol Cirya y el puerto naval, que se encuentran fuera de la jurisdicción de Umbar, supone una causa constante de conflictos entre las autoridades de la ciudad y el mando naval. El ejemplo más claro de este problema es la incapacidad por parte de la Guardia de la Ciudad para emprender acciones contra la conducta beligerante del personal naval que se encuentra en tierra.

4.3.1 PRESENCIA MILITAR

El territorio de Umbar cuenta con un gran contingente militar para proteger el asentamiento de las incursiones procedentes del sur. Su gobernador podría llegar a desplegar un ejército de 9000 soldados de infantería gondorianos y 600 soldados mercenarios de caballería sureña, de los cuales más de dos terceras partes están estacionados en fortalezas situadas entre el Cuiviërant y el Cabo Calamar. Quienes están estacionados entre el Harnen y el Cuiviërant ocupan las guarniciones de Dûsalan, Eithel Angir, Ardûmir y cinco pequeños fuertes intermedios.

La ciudad de Umbar cuenta con una guarnición de 1500 soldados de infantería, 600 arqueros procedentes de Anfalas y 200 jinetes sureños. Seiscientos de los soldados de infantería están estacionados dentro de la ciudad. Otros 400 se encuentran en Vinyamar. El resto están acuartelados en una fortaleza situada junto a la encrucijada del Hyarmen y el Rath Khand. Esta guarnición monta guardia en las puertas, torres y murallas de la ciudad y el puerto.

Los puertos de la ciudad son utilizados como base por la División Meridional de la armada de Gondor, que es responsable de patrullar las costas al sur del Harnen; sin embargo, sólo algunos de los barcos de la División Meridional suelen encontrarse dentro de los puertos. Además de sus deberes a bordo de los barcos, los 600 marineros forman las guarniciones de Tol Cirya, Tar-Calion y Tiras Harn.

4.4 LOS HABITANTES

(POBLACIÓN: 30,000)

La población de la ciudad está formada por unas 24,000 personas, mientras que Vinyamar está habitada por 6,000 personas. La mayoría de habitantes de Umbar son de ascendencia númenóreana. Suelen ser ligeramente más chauvinistas que sus parientes del norte, pero por lo demás son bastante parecidos a los colonos dúnedain del valle del Anduin, que conforman el segundo grupo de mayor tamaño dentro de los habitantes de la ciudad. El resto de la población está formado por gente de origen sureño, aunque el papel de la ciudad como nexo de rutas comerciales lleva hasta ella visitantes procedentes de casi todos los reinos humanos del oeste y el sur de Endor.

El pueblo de Umbar apoyaría al Usurpador hasta la muerte. Esta lealtad se debe al extendido etnocentrismo de la mayoría de sus habitantes, la importancia del comercio marítimo y el empujón económico provocado por los grandes proyectos de construcción de Castamir en Tol Cirya.

4.4.1 LA ÉLITE

Muchas de las familias más importantes de Umbar –incluyendo a casi todos los miembros de la nobleza– son de sangre dúnadan pura, sea procedente de los Fieles o de los Hombres del Rey. (Los matrimonios entre familias fueron bastante comunes durante la Lucha entre Parientes.) A menudo, una distinguida carrera naval puede llevar a cualquier oficial a conseguir un título de caballería y un territorio, tanto si es un plebeyo como el hijo de una familia noble. Estos factores combinados han hecho que la nobleza sienta afinidad con el estamento naval y la causa tradicionalista. La mayoría de nobles con tierras que viven en Marös o en la península tienen residencias en la ciudad, aunque el tiempo que pasan en Umbar varía según cada persona. (Algunos están metidos en numerosos negocios comerciales, mientras que otros se limitan a permanecer en sus haciendas.)

4.4.2 LOS GREMIOS

Umbar y Vinyamar contienen un gran número de gremios, veintisiete de los cuales tienen poder electivo (ver la sección 4.3). Los gremios protegen celosamente sus privilegios y prerrogativas, y los que controlan el Gran Concilio pueden llegar a utilizar a la Guardia de la Ciudad para hacer cumplir su voluntad. Todos aquellos que deseen aprender una profesión en Umbar o Vinyamar deben ser admitidos primero en el correspondiente gremio; sin embargo, quienes sean lo bastante atrevidos pueden abrir una tienda en el barrio portuario sin demasiadas interferencias por parte de los gremios.

La mayoría de la vida social en Umbar se centra en los gremios representados por los concilios, cuyas reuniones (que a menudo se celebran en el ayuntamiento, ver la sección 4.2.3) suelen tratar habitualmente cuestiones relacionadas con la política de la ciudad, por encima de los asuntos "profesionales" de cada gremio individual. Los miembros oficiales pueden asistir a estas reuniones, aunque los aprendices suelen quedar excluidos.

4.4.3 LOS PLEBEYOS

Aunque en el pueblo llano de Umbar están representadas casi todas las profesiones, la prosperidad de la ciudad y el puerto de Umbar y su elevado nivel de vida procede principalmente del comercio y las ocupaciones que apoyan al mismo. En general, los más ricos viven dentro de la primera muralla, mientras que la mayoría de residentes viven dentro de la segunda; los tenderos menos importantes y los artesanos viven en la mitad occidental de la ciudad, mientras que el proletariado (conductores, transportistas y marineros) viven en la sección oriental. La mayoría de los plebeyos suelen interesarse bastante en los asuntos relacionados con Umbar y Haradwaith, a pesar de que sean inevitablemente excluidos de la vida política.

Los miembros de la clase superior suelen vivir en Umbar y no en Vinyamar. La clase media y los artesanos más acomodados viven dentro de la primera muralla, mientras que los más pobres viven entre la primera y la segunda muralla. Algunas zonas entre las dos murallas tienen una reputación bastante mala (las secciones este y nordeste, por ejemplo, son conocidas por las numerosas escaramuzas que tienen lugar en sus calles).

4.4.4 PERSONALIDADES IMPORTANTES

GOBERNADOR TELEMNAR (1363-1486)

Telemnar es el gobernador militar del territorio de Umbar, y ha ocupado ese cargo desde que fue nombrado por Castamir en 1438. Telemnar es también el suegro del Usurpador, gracias al matrimonio de su hija con él. Telemnar procede de una gran familia de tradición naval que tenía grandes haciendas en el noroeste de Harondor, y ascendió rápidamente a través de los diferentes puestos de mando hasta que fue subordinado al mando de Castamir en Pelargir, donde sirvió en numerosos cargos de importancia. Se convirtió en uno de los líderes de la confederación tradicionalista y en uno de los consejeros de mayor confianza de Castamir durante la guerra.

Telemnar es bastante viejo, pero todavía conserva su estatura y su buen aspecto, con su cabello gris y sus ojos de color acerado. El ejercicio que realiza a diario le mantiene en forma. Su conducta es algo altiva, y siempre va vestido de forma impecable, como es normal en alguien que ocupa un cargo tan alto, aunque también acostumbra a quejarse mucho cuando las cosas no salen como él desea. Este rasgo se ha ido haciendo más pronunciado últimamente, ya que se le han negado los recursos para realizar una incursión terrestre sobre Haradwaith; las fuerzas a las que considera que tiene derecho deberían ser extraídas de la flota, lo que ha provocado los rumores respecto a una hipotética disensión con el Rey.

ESCUDERO GORDACAR (1352-1504)

Gordacar es el Escudero de la ciudad y el puerto de Umbar, y un miembro muy importante del gremio de los carpinteros de barcos; además, tiene numerosas inversiones en negocios de comercio. Ha sido miembro del Gran Concilio y del concilio de electorado durante mucho tiem-

po, y ha servido como Escudero durante tres periodos consecutivos desde el año 1438. El abuelo de Gordacar llegó hasta Umbar procedente de Lond Ernil, y sus numerosos parientes en Belfalas y Lebennin han permitido a Gordacar mantener contactos en casi todos los puertos de Gondor.

Desde su llegada, su familia ha ganado bastante importancia dentro de la sociedad de Umbar, y Gordacar está considerado como un muy buen administrador, aunque en ocasiones tiene algún problema a la hora de evaluar las cosas con la perspectiva adecuada. Su escrupulosa atención hacia todos los detalles de su oficio le han hecho ganarse una reputación como el mejor constructor de barcos de todo el sur de Gondor.

Gordacar es bastante gordo, de estatura media, y le gusta llevar ropas de brillantes colores. Por lo demás, su atractiva cara resulta un poco afeada por un gran bigote (lo que revela su ascendencia, que no es pura ni mucho menos). Aunque es de carácter afable, respetado y muy popular en Umbar, Gordacar no es ni mucho menos perfecto; el principal defecto de su carácter es su enorme obsesión por los detalles, que pueden hacer que no acabe de evaluar una situación como debiera.

El Señor Capitán Menelmir



COMANDANTE MARMEDON (1365-1531)

Marmedon ha capitaneado fielmente la guarnición de la ciudad de Umbar desde el año 1433 y ha pasado gran parte de su carrera militar en el territorio de Umbar, donde se ha convertido uno de los mejores expertos de todo Gondor en las guerrillas del desierto.

Su lealtad hacia el Usurpador es un tanto indiferente, pues procede principalmente del hecho de que su unidad militar se encontraba dentro de la zona de influencia tradicionalista. La carencia de una ideología política concreta en Marmedon ha atraído las sospechas de muchos de sus superiores confederados; pero como no se ha podido demostrar ningún síntoma de deslealtad, simplemente ha sido trasladado hasta una región menos sensible, políticamente hablando, como Umbar, aunque ha conservado su rango.

Marmedon es un soldado ejemplar: es valiente, obedece las órdenes sin rechistar y cuenta con un satisfactorio (aunque no demasiado elevado) grado de iniciativa. Marmedon procede de una familia noble menor del oeste de Anfalas, y se alistó en el ejército a una edad muy temprana. Su visión militar de todo lo que le rodea puede llegar a causarle problemas con las autoridades de la ciudad, a las que no les gusta sus predecibles soluciones militares para los problemas civiles. Esta "insubordinación" a sus órdenes hace sentir incómodo a Marmedon.

ALCATAR (1311-1510)

Alcatar es un descendiente de Varmacil, señor de Isigir (ver la sección 4.1.1). Siguiendo la tradición familiar, Alcatar se labró una carrera naval propia antes de retirarse a Isigir en el año 1421. Como oficial naval, es un leal seguidor de Castamir, pero evita involucrarse innecesariamente en la política de la Lucha entre Parientes.

Alcatar es un hombre alto de sangre pura dúnadan. Ha conservado todo su vigor pese a su anciana edad, y muestra pocos signos de debilidad. Procede de una distinguida familia de Lebennin, cuyo blasón armas lleva en su sobrecapa.

CAPITÁN MARDIL (1417-1564)

Mardil es el capitán recién elegido de la Guardia, cargo por el que ha mostrado un gran entusiasmo, sentido común e iniciativa, a pesar de su poca experiencia. Mardil pertenece a una antigua familia de tradición militar procedente de Ithilien que llegó hasta Umbar durante el reinado de Ciryandil, y más o menos ha heredado el cargo de su padre, que sirvió como Capitán de la Guardia durante más de veinte años. Las condiciones en el barrio portuario han obligado a Mardil a mezclarse en un conflicto con las autoridades navales, y sus acciones suelen enfurecer con bastante frecuencia a Menelmir.

Mardil es ligeramente más alto de lo normal, bastante musculoso y muy atractivo (varias muchachas de las familias más importantes intentan cortejarle). Su pelo meticulosamente cortado es negro, y sus ojos son grises como el mar. Normalmente viste de uniforme, pero cuando no está de servicio, prefiere vestir de forma más informal. Es un hombre educado, aun-

que bastante tozudo. La inexperiencia de Mardil suele llevarle a enaltecer la importancia de sus propias acciones; por ejemplo, considera la detención de un ladrón de poca monta como si fuera un importantísimo paso hacia adelante en la lucha contra el crimen.

SEÑOR CAPITÁN MENELMIR (1271-1493)

Menelmir es el Señor Capitán de la División Meridional de la flota gondoriana, lo que le coloca en el tercer lugar del escalafón naval, por detrás del Capitán de los Barcos y el Señor Capitán de la Flota Principal. Menelmir pertenece a una de las familias más antiguas e importantes de Lebennin, y ha sido uno de los amigos más íntimos de Castamir durante varias décadas. Menelmir es también un experimentado capitán de barco, y ha encabezado numerosas expediciones hacia los mares del sur.

A pesar de su excelencia militar, Menelmir no es amado por sus súbditos. Es bastante mezquino y tacaño, y su ideología tradicionalista radical le lleva a imaginar realistas en cada esquina, lo que hace que suela purgar periódicamente su unidad de posibles sospechosos. Sus subordinados se han vuelto bastante nerviosos, y actúan de manera cautelosa cuando trabajan con él.

Menelmir discute frecuentemente con Telemnar respecto a la distribución de los recursos para la hegemonía gondoriana en los mares y en Haradwaith, mientras que las autoridades civiles, celosas de sus prerrogativas navales, acostumbran a provocar conflictos en todas las relaciones entre la armada y la ciudad. Las tensas relaciones de Menelmir con el gobernador y el administrador de la ciudad contrastan con la gran influencia que tiene sobre el Rey, un hecho que ha llevado a muchos de los políticos más inteligentes de la corte a buscar su favor.

Menelmir es alto, tiene el pelo claro y los ojos azules. Prefiere vestir de forma austera, aunque siempre lo hace de forma que su estatus superior resalte claramente. Se muestra agradable con sus amigos políticos, pero es un enemigo poderoso y peligroso para quienes se cruzan con él.

EÄTOR (1413-1568)

Eätor es el ayudante y secretario del Señor Capitán Menelmir en Umbar. Es un tradicionalista declarado al igual que su oficial superior, pero gran parte de su chauvinismo procede menos de una convicción genuina que de la protección que proporciona para el carácter avaricioso de Eätor. A diferencia de Menelmir, Eätor no procede de una importante familia noble, y el celo que dedica a su trabajo es debido a su avaricia y su sed de prestigio y poder por encima de los demás.

Eätor está muy involucrado con la "facción marítima" de Menelmir, y se interesa mucho en los contactos que podría lograr gracias a las intrigas cortesanas de Pelargir (ver la sección 4.6.2), que espera utilizar para poder avanzar en el escalafón político. En Umbar, Eätor es el representante de Menelmir a la hora de negociar con las autoridades civiles, lo que le ha permitido ser reconocido y ganarse una reputación, generalmente negativa, entre la jerarquía naval (dentro de la cual tiene bastante menos influencia de la que desearía). Eätor es un oportunista y constantemente está ideando planes que le puedan permitir mejorar su posición ante los ojos de Menelmir.

Eätor es un hombre físicamente vulgar, algo que queda más que compensado por su exagerado sentimiento de egolatría. Es delgado y de estatura media, con el pelo negro y los ojos castaños. En público suele vestir con el uniforme naval que muestra su rango y categoría, y no suele hablar con nadie que no le trate con el debido respeto. Eätor es penosamente respetuoso con sus superiores, especialmente con los que desprecia. Es un hombre flexible, cuya conducta alcanza desde lo tranquilo hasta lo severo, según cada situación.

SIRANDIR (1350-1501)

El Côr Aran está liderado por Sirandir. No se encuentra entre los miembros más importantes de la organización, ya que Umbar es considerada como una de las ciudades de mayor carácter tradicionalista, y por lo tanto requiere menos atención por parte de los Cuervos. Sirandir es nativo del territorio y tiene un buen historial militar. Por lo tanto, está muy involucrado en la política gondoriana en Harad y se ha aliado con Telemnar.

Sirandir es una persona reservada, rasgo que ha aumentado desde que ha entrado a trabajar para el Côr Aran. Su discreción ha provocado un cisma en la organización, ya que Sirandir sólo revela el mínimo de información imprescindible a sus subordinados. Su segundo al mando, Rendor, ha sido la principal víctima de este trato. Además, las diferencias personales entre los dos han hecho que se hayan dejado de hablar.

Sirandir es alto, incluso para un descendiente de númenóreanos, y saca una cabeza a casi todos sus compatriotas. También es de complexión fuerte, y da una sensación general de ser inmenso, llegando a dominar físicamente a todos los que le rodean. Su cabello es oscuro, y lleva unas grandes patillas.

ZIMRAKHIL Y BELPHEGOR

En su papel público como embajador de la Confederación Meridional en Gondor, Zimrakhil suele frecuentar bastante los círculos de élite del puerto. Muestra una neutralidad diplomática en la mayoría de las cuestiones, aunque proclama a voces su adhesión a los planes de Telemnar respecto a las regiones interiores. Es relativamente fácil de conseguir una audiencia con Zimrakhil, siempre que se tenga alguna razón oficial para verle. Su hermano Belphegor, que actúa como su guardaespaldas, raramente suele abandonar la compañía de Zimrakhil. (Ver la sección 2.3.3 para más información.)

4.5 GRUPOS CLANDESTINOS

4.5.1 LOS REALISTAS

El territorio y la ciudad de Umbar apoyan unánimemente a Castamir, y la influencia realista casi no existe. La mayoría de quienes apoyaron abiertamente a Eldacar partieron hacia Osgiliath en el año 1432, y los pocos que se quedaron en la ciudad tras la guerra huyeron o fueron capturados por el recién formado Côr Aran.

Sin embargo, en los últimos años han vuelto a aparecer síntomas de la presencia del movimiento realista. Las hojas de propaganda y las baladas difamatorias que aparecieron misteriosamente en medio de una noche como cualquier otra fueron consideradas como bromas realizadas por algún grupo de jóvenes, pero su persistencia provocó la reacción del Côr Aran, cuya culminación fue el registro casa por casa de diversos barrios. Sin embargo, di-

chos registros comenzaron a abandonarse cuando el Côr Aran se dio cuenta de que los registros provocados les hacían perder más apoyo de la población de lo que habían hecho las hojas de propaganda.

Menelmir está muy preocupado por la hipotética presencia realista en Umbar, y la propaganda le ha llevado a realizar varias purgas dentro de la flota. Muchos oficiales y marineros han sido despojados de sus cargos de forma deshonrosa, acusados de simpatizar con los realistas, aunque la mayoría han soportado su destino en silencio, conscientes del poder de Menelmir. Aun así, hay algunos que persisten en defender su inocencia.

4.5.2 ESPÍAS SUREÑOS

Haradwaith se ve afectado por los acontecimientos que tienen lugar en Gondor en general y en Umbar en particular. Sin embargo, los caudillos locales no tienen ningún cuerpo de espionaje organizado, pues están bastante desorganizados y son bastante fatalistas. La organizada ciudad de Bozisha-Dar esta en una situación bastante diferente. La principal preocupación de los Siete Regentes es la seguridad y el flujo constante de productos de lujo desde y hacia Gondor, y la seria perturbación en el comercio provocada por la Lucha entre Parientes ha provocado mucha preocupación entre ellos (ver la sección 2.2.6).

La principal fuente de información de los Regentes son los informes procedentes de los marineros que visitan Umbar, que mantienen sus ojos y sus oídos bien abiertos sin recurrir a métodos clandestinos. Los Regentes también han contratado a varias personas que viven en Umbar y a las que se ha prohibido el uso de métodos violentos o criminales que pudieran atraer la cólera de las autoridades de la ciudad. (Sin embargo, se pueden utilizar métodos menos prudentes contra los competidores comerciales de la ciudad.)

4.5.3 CRIMEN ORGANIZADO

Los señores del crimen de Umbar deben andar siempre con cuidado para evitar entrar en conflicto con la clase militar de la ciudad, pues saben que los othir y el Señor Capitán jamas tolerarían cualquier actividad que pudiera amenazar la seguridad de Umbar. Por ese motivo, las bandas se dedican al contrabando y a otros delitos que no sean violentos. (Por ejemplo, la exportación a las ciudades del Valle del Anduin de drogas procedentes de los desiertos es un negocio floreciente en las últimas fechas.) En realidad, las diferentes bandas pasan mucho más tiempo luchando entre ellas que con la Guardia, pero la celosa actitud de Mardil puede que haga cambiar las cosas en muy poco tiempo. El índice de crímenes en Umbar no supera el de las demás ciudades importantes de Gondor, y el hurto menor es el delito más habitual. Las peleas y los atracos son también comunes en el barrio portuario, ya que la Guardia tiene ciertos problemas a la hora de controlar al personal naval.

4.5.4 EL TINDÓMË-LIË

El Tindómë-Lië (S. "Orden del Sol Naciente") es un movimiento marginal cultural dedicado principalmente al bienestar de Umbar y sus habitantes. Sus miembros forman una heterogénea asociación de místicos y artistas que se dedican a realizar sencillos rituales y ceremonias: beben fuertes vinos, cantan extraños himnos y generalmente pasan un buen rato juntos mientras fingen formar una sociedad seria. Muchos de sus miembros tienen creencias poco convencionales respecto a la naturaleza del hombre y del mundo, y suelen abundar bastante las opiniones pacifistas y anti-autoritarias, que suelen ser expresadas a través de sus actividades (un hecho que ha llevado a las autoridades de la ciudad y al Côr Aran a mirarlos con reservas y suspicacia).

Aunque el Tindómë-Lië tiene una orientación esotérica, no es una sociedad secreta. Esta "Orden" carece de cualquier estructura o jerarquía formal, y los nuevos miembros son animados a conocer a nueva gente por la satisfacción que ello produce. A pesar de las pretensiones ocultistas del Tindómë-Lië, pocos de sus miembros goza de algún poder real y ninguno ha sido entrenado jamás en ninguna escuela de la magia.

4.5.5 EL CÔR ARAN

La célula del Côr Aran en Umbar es bastante pequeña, ya que la ciudad es reconocida en todo el reino como una fortaleza tradicionalista. El número de realistas es siempre muy reducido, y por la época en que Castamir ascendió al trono, todos ellos habían huido o habían sido capturados. Aun así, el Côr Aran vigila todos los acontecimientos y a todos los habitantes de la ciudad. Su principal preocupación en estos momentos es la disensión entre los mismos Cuervos, que se dividen en quienes abogan por el crecimiento de la flota (todavía más) y la intervención de Gondor en las costas del sur, y quienes quieren combatir el creciente poder contra la influencia gondoriana en Harad. Su jefe, Sirandir, es uno de los aliados más fieles de Telemnar, mientras que su segundo al mando, Rendor, apoya a Marmedon. Los dos casi no se hablan, y el resto de los Cuervos está dividido de igual forma. Como consecuencia, en la actualidad existen dos agencias de información que pasan la mayor parte del tiempo vigilándose la una a la otra.

El trabajo de los Cuervos suele pasar desapercibido en Umbar, salvo cuando realizaron el registro casa por casa del año 1440, en busca de una supuesta organización realista. La operación fue cancelada rápidamente debido a la indignación popular. Todavía existe una gran preocupación entre las autoridades civil y militar respecto a los efectos negativos de aquella búsqueda.

4.6 AVENTURA: ENTRE TIERRA Y MAR

La prosperidad de la ciudad de Umbar, situada en la confluencia de rutas comerciales tanto marítimas como terrestres, depende del desarrollo próspero y libre de los negocios empresariales. Aunque los asuntos de economía política son manejados por el Gran Concilio de los gremios, la garantía de seguridad para las arterias comerciales de Umbar descansa en último término en los recursos militares y financieros del Rey en Pelargir. Buscar el favor real como respaldo para algún plan propio es una de las principales preocupaciones administrativas de cualquier comerciante, y las diferentes visiones que se tienen respecto al futuro de Umbar sirven para trazar las diferentes líneas de los más poderosos individuos del puerto.

4.6.1 UNA HISTORIA DE COMERCIO Y NOTICIAS

La seria perturbación en el comercio con los Raj provocada por la guerra es la principal preocupación de los gremios de Umbar. Sin embargo, eso no ha hecho modificar la postura tradicionalista: por el contrario, esperan que el reinado de Castamir acabará por proporcionarles ventajas adicionales (quizás mediante el apoyo real respecto a una postura más inflexible con los sureños). Varios de los mercaderes que anteriormente habían conseguido grandes beneficios de este comercio han intentado durante mucho tiempo influir a Castamir para que adoptara una política que aumentara el flujo de productos de lujo procedentes del sur, y para que definitivamente aprobara el apoyo militar en las negociaciones con los Raj (algo que ni Valacar ni Eldacar podrían haber imaginado). Con la conclusión de la Lucha entre Parientes en el año 1437, dos hombres decidieron entrar en acción para conseguir ese objetivo.

Gordacar fue elegido Escudero de Umbar como resultado de una osada propuesta que hizo al Gran Concilio en el año 1438: sus gremios miembros financiarían conjuntamente una campaña marítima a larga distancia hacia el sur, cuyo principal propósito sería reunir noticias fiables sobre la situación de los Raj y otros puntos que pudieran ser utilizadas para ganarse el apoyo del Usurpador para los asuntos económicos del Concilio. Los miembros del Concilio se vieron impresionados no sólo por la lógica del plan de Gordacar, sino también por la escala de su ejecución. Y Gordacar, el más grande carpintero de barcos vivo de todo Gondor, había construido un barco digno de la grandeza de su misión: el Nenduhir.

El Nenduhir, que es tres veces más grande que cualquier otro buque mercante de Gondor, nació en la mente del Capitán Kunbeshu, un prominente miembro del Gremio de Carpinteros de Barcos. Kunbeshu afirmaba haber encontrado la inspiración para su leviatán en una visión, que supuestamente recibió de un misterioso espíritu acuático que dio su nombre al bajel. Sea verdad o no ese rumor, la creación del Nenduhir requirió el uso de técnicas de construcción muy poco convencionales, incluso para su artesano, Gordacar.

El Capitán Kunbeshu y el futuro Escudero de Umbar iniciaron las construcciones a finales del año 1437, poco después del sitio de Osgiliath, y continuaron trabajando hasta el siguiente año. El resultado fue un barco que podía transportar una tripulación de casi doscientos hombres durante casi tres meses en pleno mar sin necesidad de repostar. El Nenduhir llevaría en su bodega una sustancial carga de productos procedentes de los gremios más importantes de Umbar con los cuales se explorarían nuevas esferas de comercio en los desconocidos confines del lejano Sur; su capitán estaría autorizado por un documento a actuar en el nombre del Concilio a la hora de establecer las cifras de cambio y los tratados con los poderes extranjeros. El Nenduhir zarpó el mismo día en que Gordacar fue confirmado en su nuevo cargo por el Rey, pero el Capitán Kunbeshu no fue visto en Umbar hasta que hubieron pasado tres largos años.

Los rumores respecto al inminente regreso de Kunbeshu aparecieron en Umbar a principios de 1441, cuando llegaron varios mensajes por tierra comunicando que el Nenduhir había amarrado en Bozisha-Dar y estaba preparándose para iniciar el regreso a casa. El corazón del Concilio –así como el del gobernador y el Señor Capitán de Umbar, quienes se habían dado cuenta de la influencia que podrían tener sobre su política administrativa los descubrimientos realizados por Kunbeshu en el sur– se vio invadido por una ansiosa anticipación. Poco tiempo después, los altos mástiles del Nenduhir fueron avistados desde el puerto, y el Concilio preparó una reunión especial para oír, antes que nada, los informes de Kunbeshu.

Pero hubo otras personalidades presentes en aquella histórica reunión; el creciente conflicto entre las facciones marítima y terrestre en Umbar, de Telemnar y Menelmir, había por entonces alcanzado Pelargir, donde la política del Rey sobre Umbar quedó enmarañada con otros conflictos entre la nueva familia real y sus seguidores. El intento por parte de la Reina Mûrabêth de suplantar la influencia del Señor Morlaen dentro de la corte real se basaba en el prestigio de su padre Telemnar, y quienes apoyaban la política terrestre de Telemnar recurrieron a la reina para buscar su patronazgo y algo de ayuda material.

Morlaen contraatacó obligando a sus propios seguidores en Lebennin y Lamedon a respaldar al Señor Capitán Menelmir y su facción marítima en Umbar, aunque pocos de aquellos aliados tenían ningún interés genuino en la disposición de las finanzas reales en Umbar. Por lo tanto, aunque comenzaron como asuntos separados, las luchas entre facciones en Umbar y Pelargir quedaron conectadas de forma inextricable por motivos políticos. Cada bando envió a sus propios representantes (de forma oficial o no) para oír el relato del Capitán Kunbeshu y decidir qué implicaciones tendría para sus respectivas causas.

El representante más importante es Daeron, que cuenta con la autoridad de Castamir para adjudicar la distribución de fondos reales para el año siguiente según su opinión respecto a la información del Capitán Kunbeshu. Menelmir está seguro de que Daeron se pronunciará a su favor, ya que el Señor Capitán cree que él y el Rey comparten la misma visión de este asunto. Lo que nadie sabe en Umbar es que Daeron pretende darle la vuelta a la tortilla y pronunciarse en favor de la facción terrestre de Telemnar, debido a su lealtad secreta hacia la Reina Mûrabêth.

4.6.2 LOS PNJS

CAPITÁN KUNBESHU (1412-1502)

Kunbeshu es el capitán del Nenduhir, el buque mercante más grande de toda la flota gondoriana, y uno de los miembros más influyentes del Gremio de Capitanes de Umbar. Su larga amistad con el Escudero Gordacar le ha hecho ganar una relevancia dentro de la comunidad que raramente suele alcanzar un hombre de sangre mixta dúnadan y sureña; probablemente, las noticias sobre su inminente regreso no hará sino aumentar su renombre.

Se sabe poco sobre su pasado, salvo que su vida es su barco y su barco no revela ningún secreto. Sin embargo, la carrera de Kunbeshu ha estado marcada por ejemplos de ambición y brutalidad, como su motín, cuando era marinero, contra su capitán realista durante una importante batalla en la costa de Anfalas en el año 1435. Tras apoderarse del barco, utilizó su nuevo tesoro para realizar numerosas incursiones sobre reductos de resistencia realista.

Irónicamente, los métodos de su rápido ascenso al poder han llevado a muchos miembros de la élite militar a sospechar sobre su proclamada lealtad hacia el Usurpador. Esta desconfianza ha provocado su caída dentro de los círculos políticos, y fue su razón para buscar un mando mercantil antes que uno militar. Su tripulación es fanáticamente leal, lo que apacigua un tanto la evidente paranoia de Kunbeshu.

Kunbeshu es inmensamente grande y gordo. Tiene la piel muy morena, y una cara atractiva aunque intimidatoria marcada por la furia del mar. Su cabello negro, recogido en un moño, revela su ascendencia sureña, al igual que su gusto en el vestir. A su manera brutal, es un individuo extravagante, con un ego y una altanería típica en un capitán. No parece echar de menos la compañía de nadie, aunque los rumores dicen que lleva colgado un broche con el retrato de una cálida joven sureña.

Merul

Merul es un mercader que actúa como agente oficial clandestino para los Regentes de Bozisha-Dar, donde tiene muchos contactos como resultado de sus numerosos negocios en el sur. Acompañó al Nenduhir en su gran travesía hacia el sur, ya que el Capitán Kunbeshu necesitaba un bajel acompañante capaz de navegar por las bocas de los ríos y los bajíos que su propio barco no podría alcanzar. Merul decidió unirse de nuevo a Kunbeshu en su viaje de regreso a Umbar, para así poder establecer contactos en las esferas administrativas y comerciales. Su intención es promover la buena voluntad entre Gondor y Bozisha-Dar y evitar la realización de los planes que tiene Menelmir con respecto al Raj. (Ver la sección 4.5.2 para más información.)

Escudero Gordacar

Gordacar pretende sacar todos los beneficios que pueda del regreso de Kunbeshu a Umbar. La finalización exitosa del épico viaje del Nenduhil elevará probablemente el talento de Gordacar para construir barcos hasta niveles legendarios, y la satisfacción del Concilio por una inversión bien gastada garantizará un nuevo periodo en el cargo por parte de Gordacar (o, con un poco de suerte, tres periodos más). Finalmente, la sustancial riqueza en productos de lujo procedentes del sur que traerá el Nenduhir mantendrá llenos los bolsillos del Escudero durante bastantes años. Además de los numerosos beneficios que le proporcionará el regreso del Nenduhir, Gordacar se alegra sinceramente por el regreso a casa de uno de sus mejores amigos.

La postura del Escudero respecto a la lucha entre las facciones marítima y terrestre es ambivalente. Como carpintero de barcos y mercader, Gordacar está a favor de la extensión de recursos para una expedición naval hacia el sur, pero como jefe de la administración civil de Umbar, al Escudero le incomoda pensar en un apoyo superior al Señor Capitán Menelmir y sus molestos subordinados. Sin embargo, eso no coloca a Gordacar en la facción opuesta, pues el gobierno de Telemnar tiene poco impacto directo sobre su propia jurisdicción, que queda limitada dentro de las murallas de la ciudad. (Ver la sección 4.4.4 para más información.)

Señor Capitán Menelmir

Menelmir considera el regreso a Umbar de Kunbeshu como una noticia positiva, ya que no hace sino respaldar su esperanza de la formación, en un futuro cercano, de una expedición militar contra el Rey de las Tormentas. El Señor Capitán se muestra indiferente respecto al inminente fortalecimiento de la posición de Gordacar dentro de Umbar, ya que la administración civil será más una molestia que un rival para el sector naval mientras Castamir siga siendo el Capitán de los Barcos en Pelargir.

Por otro lado, Menelmir considera el hecho de que sus disputas en Umbar se hayan mezclado con la política real en Pelargir como una potencial fuente de tensión para la estabilidad de su influencia con respecto al Rey, ya que le hará depender más de otras personas en Gondor que no comprenden ni están convencidas de las necesidades de la División Meridional. A pesar de su confianza en el Señor Morlaen, Menelmir sabe que si se mezclara en los asuntos del tío del Rey se crearía más problemas de los que desea tener y, en cualquier caso, le dejaría en una posición vulnerable a cualquier contingencia política inesperada que estuviera fuera de su control. El lado bueno de la cercana reunión del Concilio, según lo ve Menelmir, es que será una oportunidad para calibrar a su oposición procedente de Gondor. (Ver la sección 4.4.4 para más información.)

Eätor

Eätor mostrará gran interés en todo lo que tenga que decir el Capitán Kunbeshu, haciendo ansiosas preguntas sobre cualquier punto que pudiera ser usado en favor de la causa de Menelmir. (Es él quien escribirá el informe que se enviará al Rey describiendo la reunión del Concilio.) Eätor está demasiado involucrado en las intrigas de las diferentes divisiones políticas de la corte real como para preocuparse demasiado sobre la legitimidad de la postura de la facción marítima (aunque intentará que los deseos de Menelmir se cumplan dentro del ámbito diplomático). Nunca adoptará una postura contraria a la del Señor Capitán en público.

Eätor es un teórico de la conspiración, y sospechará de las intenciones ocultas y de las tramas ideadas por cualquier asistente a la reunión que no apoye inmediatamente la ideología del Señor Capitán. Por lo que a él respecta, todos los representantes procedentes de Pelargir serán considerados enemigos a menos que demuestren ser amigos. Aquellos con los que no esté familiarizado podrían ser espiados por orden suya, en especial si se oponen a Menelmir públicamente, aunque Eätor no emprenderá ninguna acción violenta contra ellos a menos que su superior le ordene hacerlo de forma explícita. (Ver la sección 4.4.4 para más información.)

Gobernador Telemnar

Telemnar sabe que el regreso de Kunbeshu será aprovechado por sus oponentes en Umbar y otros puntos del reino, pero también reconoce su valor como una ocasión para establecer o renovar sus contactos con aliados potenciales de todo Gondor, a muchos de los cuales nunca ha conocido en persona. Con ellos espera preparar una estrategia efectiva para unir los intereses concretos de la facción de su hija en la corte con su objetivo a largo plazo de expulsar a las fuerzas oscuras que cree están actuando en Harad.

El gobernador es consciente de la amenaza que supone el ejército del Dragón Meridional para los Raj y sus reinos vecinos, pero también sabe que el espectro del Rey de las Tormentas podría aumentar de tamaño de forma

desmesurada en las mentes de los dúnedain hasta suponer un falso pretexto para ser utilizado por Menelmir y Castamir para intentar acceder a la riqueza de los Raj. Telemnar intenta oponerse a esa tendencia por una convicción innata (con la que está conectada su propio interés), aunque no se da cuenta de que la amenaza de la influencia maléfica sobre Harad es en su mayor parte un engaño calculado para solidificar el poder del verdadero Enemigo.

Comandante Marmedon

Marmedon tiene sus propias ideas respecto a la relativa importancia de la distribución de los gastos marítimos y terrestres en Umbar, pero es un soldado –no un politicucho–, y por lo tanto limitará sus comentarios a "consejos profesionales" respecto a su área de conocimientos: las guerrillas en el desierto. Naturalmente, estaría a favor de un aumento de recursos militares para la ejecución de sus obligaciones como comandante de la guarnición, pero se preocupará de sus propios asuntos a menos que sea presionado por un superior para expresar su opinión personal.

Dada su tendencia a la indiferencia política, Marmedon está todavía menos interesado en las repercusiones del conflicto entre las facciones terrestre y marítima en Pelargir, pues eso es asunto del Rey. Marmedon es un hombre militar, y naturalmente, estará muy interesado en conocer cualquier noticia de boca de Kunbeshu relacionada con el ejército del Dragón Meridional, así como con la composición general de las tropas del Rey de las Tormentas.

Su perceptiva mente sabrá discernir rápidamente el verdadero significado que ocultan las palabras de Menelmir respecto a la amenaza que supone el Rey de las Tormentas para Gondor. Con la información adecuada en la mano, incluso el peor de los estrategas reconocería que el ejército del Dragón Meridional no supone ninguna amenaza, por un lado debido a la infranqueable barrera terrestre que supone el Gran Desierto y por otro lado debido a las defensas de la Confederación Sureña en el Cercano Harad. Marmedon tranquilizará a Telemnar sobre este asunto, pero no compartirá su opinión con nadie más a menos que sea presionado o obligado a hacerlo por el gobernador. (Ver la sección 4.4.4 para más información.)

Zimrakhil

En su interior, Zimrakhil no está preocupado en absoluto por el resultado de la reunión del Concilio, ya que en realidad es parte integrante de la amenaza que suponen el Rey de las Tormentas y las "fuerzas oscuras" que acechan en el Cercano Harad. Sin embargo, públicamente, el melifluo profeta se mostrará como un diplomático muy preocupado pero por lo demás totalmente neutral. Zimrakhil hablará en favor de la Confederación Sureña si se le pregunta sobre ella, pero evitará oponer públicamente sus intereses en Harad con los de Menelmir.

Si tiene la oportunidad, Zimrakhil intentará conectar los cultos oscuros contra los que intenta luchar su confederación con las maquinaciones del Rey de las Tormentas (desviando así la atención de la presencia de Adûnaphel a la vez que gana tiempo para ofrecer un argumento válido en contra de la insistencia de Menelmir para organizar una expedición naval contra el Dragón Meridional.) El Señor Capitán dejará en ridículo tales opiniones, ya que se apartan de la importancia de su argumento, y Zimrakhil simplemente disfrutará con la conducta de Menelmir. (Ver la sección 4.4.4 para más información.)

Daeron

Como representante elegido por el Rey, Daeron cuenta con un gran poder para influir en el resultado del conflicto entre las facciones terrestre y marítima en Umbar, todavía más si se tiene en cuenta su lealtad secreta hacia Mûrabêth, que ya ha determinado con antelación cuál será su veredicto final. El Usurpador, que cree que tiene a Daeron totalmente dominado, le ha concedido temporalmente la autoridad para decretar y supervisar la disposición de la recaudación real y distribuirla entre los sectores naval y terrestre en el puerto y el territorio de Umbar.

Aunque su juicio respecto a este asunto ya está decidido, deberá presentar pruebas coherentes que lo justifiquen; por lo tanto, investigará cuidadosamente toda la información proporcionada por el informe del Capitán Kunbeshu. Daeron estará convencido de seguir la postura de Telemnar, aunque mantendrá una máscara de neutralidad durante todo el proceso. Daeron está bastante interesado en determinar la fuerza y la influencia de la oposición a Telemnar (y, por lo tanto, a Mûrabêth) en Umbar, y hará uso de toda su autoridad recién adquirida para averiguar tanto como pueda. (Ver la sección 3.4.4 para más información.)

Señor Duranil

Aunque Duranil es el hijo del Gobernador Elendin de Harondor (un seguidor declarado de la facción terrestre), el Guardián de Tolfalas llega a Umbar como abogado de la causa de su tío, el Señor Morlaen. Esta circunstancia no se debe a su lealtad hacia ninguna facción concreta, sino más bien a la relación de Duranil con el comercio ilegal que los forajidos del Ethir desvían desde Pelargir hasta Umbar junto con las contribuciones que los seguidores de Morlaen realizan en favor de la facción de Menelmir (ver la sección 3.5.4). Morlaen confía en Duranil precisamente porque él es el único miembro de toda la familia real que no tiene ninguna ambición dentro de la lucha política que se libra en la actualidad, aunque Morlaen desconoce la relación de Duranil con el comercio de contrabando en el Ethir.

Duranil saca provecho del contrabando entre Lebennin y Umbar, ya que la situación estratégica de Tolfalas le sitúa en una posición ideal para hacer de intermediario. Duranil apoya a la facción de Menelmir, pero dicho apoyo se debe a que las "donaciones" enviadas por Morlaen a través de los forajidos de Lannaigh le permiten mantener una tapadera para sus propias actividades ilegales, actividades que, si en algún momento se interrumpieran, también lo harían los beneficios que saca Duranil. Además, el descubrimiento de la conexión existente entre los forajidos y el Hombre Recto de Pelargir podría provocar también el descubrimiento de sus propias actividades.

Como resultado de lo precario de su situación, el apoyo del Guardián hacia la facción marítima es realmente un apoyo hacia el estatus quo del conflicto en sí, y no hacia una resolución en favor de un bando u otro. Irónicamente, por lo tanto, Duranil agradecerá la decisión de Daeron en favor de Telemnar, y podrá tomar medidas para asegurar el equilibrio continuo del poder entre las dos facciones. Si llega a saber que Neithan está cumpliendo un papel similar, transfiriendo fondos hasta Umbar en favor de la reina, Duranil podría ofrecer apoyo a los barcos de Neithan

en Tolfalas (complicando así todavía más su posición). (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

Neithan

Neithan tiene dos motivos para estar en Umbar. El primero es entregar una donación de los seguidores de Mûrabêth en Lebennin a Telemnar, su padre. El segundo es causar problemas a los forajidos del Ethir contratando a la antigua compañera de Lannaigh, la Capitana Rastarin, y sus amigos mercenarios, como una especie de policía "auxiliar" en el Ethir. Debido a la libertad de acción que ofrece el Usurpador a Lannaigh, Neithan se ha visto casi incapaz de ocupar su cargo de Capitán del Ethir de forma efectiva.

La asociación de Neithan con la Reina comenzó cuando detuvo a uno de los forajidos del Ethir, que había intentado saquear uno de sus barcos que llevaba el "presente" de Mûrabêth para su padre en Umbar. La liberación del forajido por un tecnicismo legal llevó a Neithan a perder fe en su cargo como Capitán del Ethir y a la Reina a reconocer el beneficio mutuo que podrían conseguir ambos, ya que sus problemas estaban mezclados con la misma lucha política.

Mûrabêth animó a Neithan a desplazarse hasta Umbar y buscar la ayuda de su padre para obtener los recursos con los que pudiera anular el poder de Lannaigh sobre el Ethir; llevó con él la donación de la Reina para su padre. Telemnar se vio complacido por el joven Capitán del Ethir, y le sugirió que la mejor forma en que podía enfrentarse a Lannaigh era haciéndole enfrentarse con su peor enemigo, Rastarin; aunque el cargo de Neithan le impedía acabar con la vida de Lannaigh, una antigua rival que no fuese súbdita de Gondor podría hacerlo con impunidad.

Neithan también pretende escuchar el informe de Kunbeshu sobre sus viajes, ya que intuye (con acierto) que la ocasión dejará al descubierto a la oposición contraria a su recién hallado patrón real, de forma que pueda evaluar su relativa fuerza en la ciudad. Él se encuentra demasiado apartado de la política gondoriana como para preocuparle demasiado el contenido del debate, pero estará presente en el Concilio como huésped del Gobernador Telemnar. (Ver la sección 2.2.3 para más información.)

Colfen

Colfen ha acompañado a Neithan hasta Umbar como oficial subordinado, y se encargará de la mayor parte de negociaciones con Rastarin y sus seguidores. No está interesado en absoluto en las consecuencias del informe de Kunbeshu, ya que siente lealtad por alguien muy diferente, pero su presencia en Umbar llamará la atención de Zimrakhil, que ha tenido tratos con el culto de Benish Armon en el pasado (ver la sección 2.3.3). En algún momento de su estancia en Umbar, Colfen será abordado (discretamente) por el profeta, quien le pedirá que ponga freno a la peligrosa conducta de su hermanastro, Ulbar (ver la sección 4.8). Eso le obligará a pasar bastante tiempo negociando con los líderes de los habitantes del Ethir en Umbar, de forma que es muy improbable que Colfen pueda asistir al Gran Concilio. (Ver la sección 2.3.3 para más información.)

Capitana Rastarin

Rastarin declinará educadamente la invitación de Telemnar al Concilio. Disfruta oyendo una buena historia, pero las reuniones formales le aburren el espíritu, y preferiría sentarse ante el infame Kunbeshu delante de una buena jarra de cerveza en uno de los numerosos establecimientos de bebidas en Umbar (un deseo que puede que se acabe cumpliendo, dada la afición que tiene Kunbeshu a visitar tabernas). Está preocupada por la posición en la que colocará la reunión a su contratante, el gobernador, pero dicha preocupación no tiene nada que ver con las cuestiones que se van a debatir. (Como antigua pirata, Rastarin no tendría ningún dilema moral a la hora de planear una incursión hacia alguna tierra lejana en busca de riquezas.) (Ver la sección 5.8.2 para más información.)

4.6.3 LOS ESCENARIOS

El Gran Concilio tendrá lugar en el ayuntamiento de Umbar (ver la sección 4.2.3). Las reuniones informales con los amigos y aliados tendrán lugar allí donde residan los grupos en cuestión. Tras el Concilio, el Capitán Kunbeshu invitará a todos los asistentes a visitar su barco, donde se celebrará una fiesta. El Nenduhir estará anclado en el embarcadero del Gremio de Carpinteros de Barcos.

4.6.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura es conocer algunas de las personalidades más importantes dentro del conflicto entre las facciones terrestre y marítima en Umbar, y quizás influir en el debate sobre esta cuestión. Al finalizar la aventura, los personajes jugadores deberían haber acabado por conocer las motivaciones que hay detrás del conflicto y de los respectivos bandos, de forma que puedan respaldar a unos o a otros si lo desean, y tengan razones justificadas para hacerlo. La inesperada decisión de Daeron de apoyar los intereses de Telemnar acabará provocando la reacción de Eätor que llevará a los personajes hasta la siguiente aventura, "Una Palabra Perdida" (ver la sección 4.7).

El inicio para los Personajes

La mayoría de la acción de esta aventura tendrá lugar durante la reunión del Gran Concilio de Umbar, lo que significa que los personajes jugadores deberían intentar asistir a esa sesión. Normalmente, solamente asisten al Concilio los miembros del mismo, pero dada la naturaleza especial de la ocasión, tanto el gobernador como el Señor Capitán recibirán una petición de asistir a la reunión. Por lo tanto, la forma más sencilla de involucrar a los personajes jugadores que no sean miembros del Concilio es hacer que sean invitados por Telemnar o Menelmir, o convertirlos en representantes de algún grupo de cierta importancia dentro de Gondor.

El lugar de acción secundario sería el Nenduhir, a bordo del cual se celebrará la fiesta la tarde siguiente a la reunión del Concilio. La asistencia a esta celebración es mucho menos exclusiva que el Concilio, aunque seguirá siendo necesaria una invitación personal. Kunbeshu ha permitido a los miembros de su tripulación invitar a su familia o sus amigos de Umbar. La motivación de los personajes puede ir desde el simple interés en el relato del viaje de Kunbeshu hasta la involucración activa e intencionada en las intrigas políticas que tienen lugar justo por debajo del nivel de la conversación.

Ayudas

La amistad con uno de los principales protagonistas de

alguna de las facciones será una herramienta muy útil para conseguir llegar al fondo de la cuestión. A cierto nivel, el interés por conseguir información sobre el conflicto implica cierto grado de motivación personal o interés en su desenlace (de lo contrario, el relato de Kunbeshu sería poco más que un cuento distraído). Por otro lado, cualquiera de estas ventajas puede acabar saliendo a la superficie en cualquier momento de la aventura.

OBSTÁCULOS

Debido a la naturaleza de este conflicto, la asociación demasiado pública o demasiado íntima con alguna de las facciones hará que los miembros de la facción rival se vuelvan inasequibles a la hora de ser interrogados, de forma que hasta cierto punto la neutralidad puede tener sus ventajas. Por otro lado, si los personajes no expresan una opinión definida, también podrían provocar las sospechas de sus interlocutores.

DESENLACES

El principal desenlace de la victoria inicial de Telemnar gracias a Daeron será la convicción por parte de Eätor de que se debe hacer algo para rectificar la situación en favor del Señor Capitán Menelmir. Se enviará un informe a Pelargir describiendo la infame actuación de Daeron con respecto al dinero del Rey, y Daeron se verá obligado a defender su postura ante Castamir (algo en lo que puede que tenga éxito). Sea cual sea el resultado, la decisión de Daeron ha sido respaldada por la autoridad real que le fue conferida, y de la que es muy poco probable que se vea despojado, pues en tal caso el Rey quedaría como un gobernante muy poco fiable en las elecciones de sus subordinados.

La principal consecuencia será un perceptible aumento en los fondos reales dirigidos a los asuntos de Umbar tierra adentro para todo el siguiente año, a menos que algún nuevo descubrimiento cambie drásticamente la situación. Pero Eätor pretende inventar uno de esos descubrimientos por sí mismo (ver la sección 4.7).

4.6.5 ENCUENTROS

EL GRAN CONCILIO

Gran parte del discurso de Kunbeshu ante el Concilio estará formado por un detallado informe sobre los contactos económicos que estableció durante el transcurso de su viaje, pero dedicará una buena parte del tiempo a la cuestión de la presencia del Rey de las Tormentas en las Ered Loronar y las incursiones del ejército del Dragón Meridional sobre los reinos vecinos. Kunbeshu opina que la mejor forma de evitar que Akhôrahil se convierta en una amenaza para los intereses gondorianos sería fortalecer los vínculos de paz con los Raj y convencer a los Regentes de Bozisha-Dar para forjar una alianza defensiva con los reinos meridionales más pequeños que bordean con la esfera de influencia del Rey de las Tormentas.

Las diversas facciones reunidas utilizarán estas últimas palabras, reafirmándolas o tergiversándolas para que sirvan a sus propios argumentos para realizar una expedición naval o terrestre. El mismo Kunbeshu permanecerá apartado del consiguiente debate, pues se limitará a dar su informe, aunque estará dispuesto a responder a todas las preguntas que le hagan. Es muy poco probable (a menos que los personajes jugadores puedan obrar milagros políticos) que el Concilio alcance ningún tipo de unanimidad sobre el asunto, y por lo tanto se aplazará la reunión hasta la tarde.

LA FIESTA DE KUNBESHU

Muchos de los que asistieron a la reunión del Concilio también se pasarán por el Nenduhir para gozar de la legendaria hospitalidad del Capitán Kunbeshu. Es probable que a bordo del barco se sigan sucediendo las discusiones informales que tuvieron lugar durante la reunión del Concilio, y los personajes podrían explotar esa oportunidad para conocer mejor a los principales jugadores de la política umbareana. En algún momento de la tarde, Kunbeshu llevará a todos sus visitantes a visitar el enorme barco.

4.7 AVENTURA: UNA PALABRA PERDIDA

Por todos es sabido en Umbar que Menelmir busca un pretexto para involucrar a la flota en una expedición naval hacia el sur; uno de sus bienintencionados subordinados pretende inventar una excusa plausible, pero sin informar anteriormente al Señor Capitán sobre sus planes. Se ha preparado un intento de asesinato frustrado sobre la persona de Menelmir que, si "falla" como está planeado, conectará a los hipotéticos asesinos con las maquinaciones del Rey de las Tormentas. El autor de este plan ha intentado por todos los medios que todos sus planes se desarrollen de forma adecuada, pero incluso los planes más perfectos pueden quedar arruinados por una sola palabra perdida.

4.7.1 LA HISTORIA DE UN ASESINATO ORGANIZADO

Esta trama para mejorar la posición de la facción de Menelmir tiene su origen en Eätor, amigo y ayudante de confianza del Señor Capitán, que comparte la ambición de este último con respecto a la expansión del poder dúnadan al sur de Umbar. Su intención es reclutar a una banda de matones a través de un intermediario que no revelará la mano de Eätor en todo el asunto. Se decidirá una fecha y un lugar para el asesinato, pero Eätor apostará una compañía de soldados de la armada cerca del lugar para intervenir en el último momento para "salvar" al Señor Capitán y eliminar a los matones contratados.

A uno de estos matones se le habrán dado órdenes de llevar una carta consigo –que contendrá unas órdenes ficticias procedentes de Akhôrahil para matar a Menelmir– que será recuperada del cuerpo sin vida del asaltador. Naturalmente, el asesino será elegido entre los matones más incultos de la ciudad, para que no pueda leer la carta ni saber de la traición de su contratante. Eätor espera que la carta, respaldada por un intento de asesinato "realista", convenza al Usurpador de que lo más adecuado sería tomar medidas contra su enemigo, fortaleciendo así la posición de la facción de Menelmir sobre la del gobernador.

El éxito de los planes de Eätor depende principalmente de la muerte inmediata de todos los matones contratados. (En el caso de que alguno escapara de la emboscada, su existencia amenazaría con descubrir la identidad de quien le contrató.) Eätor ha ordenado a su intermediario que

intente dar la sensación a los matones de que el asesinato ha sido ordenado por el mismo gobernador, o por alguien que se encuentra a su servicio.

Mediante esta precaución, Eätor pretende asegurarse de que Telemnar y su facción pierdan el favor del Rey, sea cual sea el resultado de su plan para provocar el ataque contra el Rey de las Tormentas. Como precaución final, Eätor acompañará en persona a Menelmir hasta la escena del crimen, junto con dos de sus ayudantes. (Toda la población sabe que el Señor Capitán participará en un acantonamiento de la guarnición en la plaza principal.) Cuatro de los asesinos serán derribados rápidamente, pero el quinto, que se había retrasado ligeramente, conseguirá escapar por la puerta, y el enojado Eätor pronto descubrirá, para su desgracia, que la carta crucial no se encuentra en ninguno de los cuatro cadáveres.

4.7.2 LOS PNJS

Rhavas (1412-1490)

Rhavas debía ser el principal peón del intento de asesinato de Eätor, pero su reciente escarceo con la muerte le ha hecho preocuparse más por su propia supervivencia. Rhavas es un haradan que creció en un pequeño pueblo del Valle del Annabrith, al sudeste de Umbar, y que llegó al puerto cuando todavía era muy joven, con la intención de convertirse en aprendiz de un pariente lejano suyo que era zapatero. Una discusión con su antiguo maestro provocó la confiscación de su propia zapatería en el barrio portuario por parte de la Guardia de la Ciudad.

Rhavas se ha visto obligado a sobrevivir realizando extraños trabajos, como correo, mozo de cuadra o guardia. Durante sus ratos de ocio también se dedica a realizar robos menores. Sus contactos entre las clases bajas de la sociedad de Umbar le han ayudado en el pasado, y ahora puede que sean imprescindibles para que consiga encontrar una forma para salir rápidamente de Umbar.

Rhavas es un hombre pequeño y con la piel oscura, de aspecto típicamente sureño. Cuando está acompañado de amigos, es agradable y bastante hablador. Originalmente, siempre se comportaba de esa forma, pero sus experiencias le han vuelto más reservado y un tanto amargado. Sin embargo, su carácter más abierto aparecerá de cuando en cuando, ya que no puede mantenerlo oculto en todo momento. Habla bien el oestron y el adunaico, pero no sabe leer.

Tergon (1412-1456)

Tergon es nativo de Umbar, y creció en el seno de una pequeña familia artesana, aunque tenía planes más grandes para él. Consiguió recibir una educación y se colocó como funcionario dentro de la administración de la ciudad. Es muy ambicioso, y no le importa a quién debe mostrar lealtad, siempre que se gane algunas monedas de plata o consiga avanzar en su carrera. Sin embargo, siente un gran respeto por Menelmir y la armada, producto de un fallido intento anterior por su parte para estafarles.

Cuando se estableció en Umbar el nido local del Côr Aran, Tergon fue reclutado como agente. Pero incluso la lealtad de Tergon hacia el Côr Aran no es del todo completa; por el contrario, puede llegar a mostrarse bastante liberar a la hora de compartir la información (siempre que sea pagado a cambio, claro). Tiene buenos contactos con el personal naval y en ocasiones trabaja como agente encubierto dentro de la armada.

Tergon parece tener sangre adunaica en sus venas, pues es bastante alto, tiene el pelo negro y los ojos castaños. Suele vestir como un ciudadano acomodado, aunque prefiere las ropas de tonos rojos. Es un hombre con bastantes habilidades sociales, y se muestra amistoso con todo el mundo, lo que le permite ocultar sus verdaderos sentimientos.

Perion (1402-1456)

Perion es el posadero del Sureño Borracho. Se trata de un marinero retirado con muchos contactos entre las clases bajas del puerto. Perion es un intermediario muy respetado dentro del barrio portuario, y se rumorea que es el jefe de una banda de ladrones.

Perion conoce gran parte de los acontecimientos que tienen lugar en los muelles, pero suele mantener la boca cerrada cuando cree que la revelación de esa información podría amenazar su bienestar. Es muy vengativo cuando se le ofende, pero siempre mantiene su palabra, y eso le ha hecho ganarse el respeto y la confianza de sus socios menos respetables.

Perion es de estatura media y bastante musculoso, físico que se ganó durante sus días de dura vida en el mar; tiene el pelo castaño y la piel más oscura de lo que suele ser normal entre los gondorianos. Suele vestir bastante mal, como es normal en alguien de su posición social, y por lo tanto es muy difícil de diferenciar de sus clientes. Su conducta suele ser un poco agresiva.

4.7.3 LOS ESCENARIOS

El Sureño Borracho

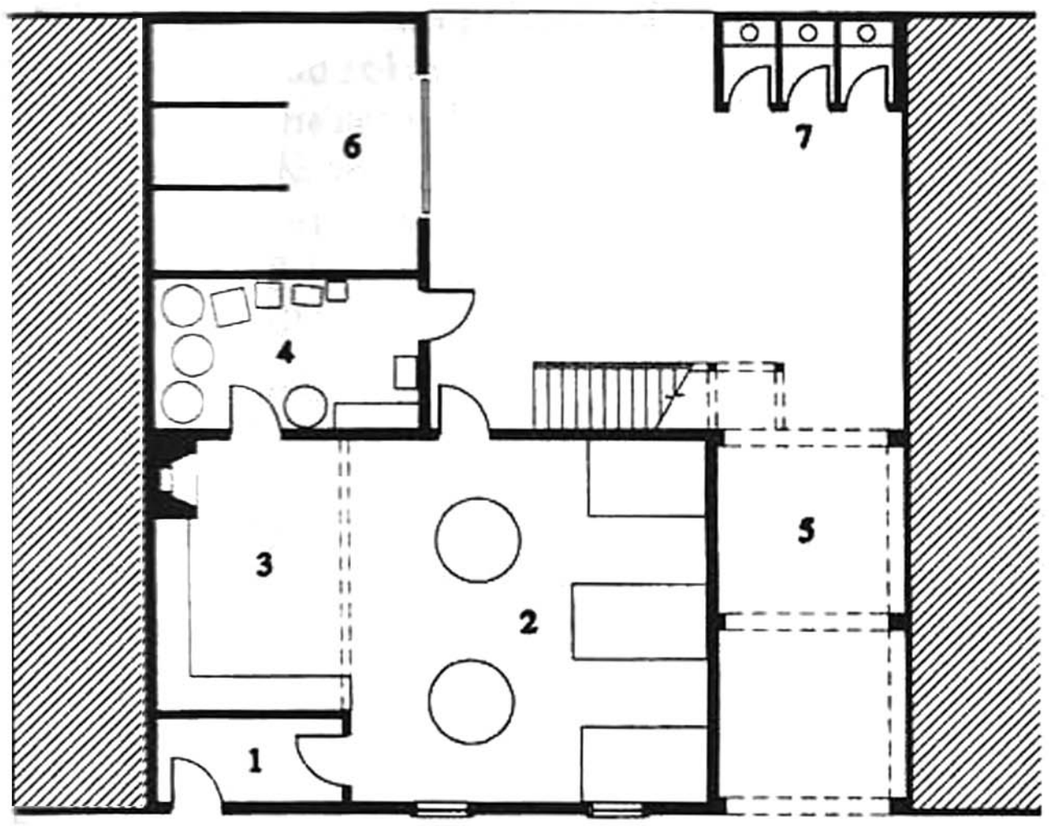
1. Entrada. Hay algunas perchas en la pared, pero no es recomendable dejar nada valioso colgado en ellas.
2. Cervecería. Tiene un aspecto bastante lastimoso, con bancos y mesas hechas de madera toscamente tallada. No hay ninguna barra de bar.
3. Cocina. Conecta directamente con la cervecería, sin ninguna puerta intermedia.
4. Almacén.
5. Entrada al patio trasero.
6. Establo. Además del caballo del dueño de la posada, hay espacio para dos caballos más.
7. Letrinas.
8. Dormitorio para huéspedes. Puede ser alquilado por noches o por horas.
9. Estancias de Perion. La familia del posadero pasa la mayor parte del tiempo en la cervecería, dejando generalmente vacías estas estancias.

4.7.4 LA MISIÓN

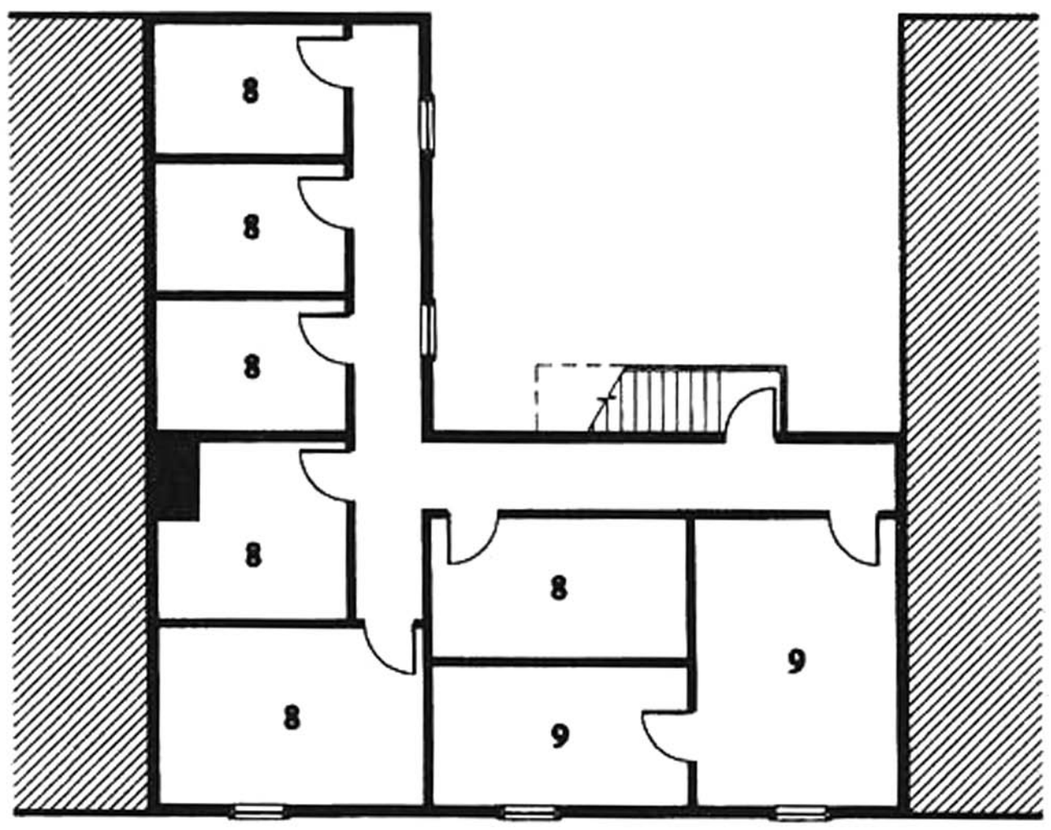
La misión en esta aventura es averiguar quién ordenó al intento de asesinato (lo que permitirá a los personajes quedar libres de toda sospecha de involucración en la trama). Para ello se necesita localizar al único asesino que sobrevivió, Rhavas, que todavía se encuentra dentro de las murallas de la ciudad. Durante el transcurso de su investigación, los personajes podrían acabar ganándose nuevos enemigos entre las autoridades de la ciudad.

Motivos

Un atardecer, mientras los personajes se encuentran sentados en una mesa de La Posada de la Puerta, podrán



Planta baja



Segunda planta

0 6 m.

El Sureño Borracho

escuchar una conversación procedente de una mesa cercana. El bullicio general hará difícil escucharse incluso la propia voz, pero por un breve momento podrán entender unas pocas palabras, antes de que la conversación vuelva a quedar engullida por la multitud.

"Bien, entonces ya sabéis el lugar, la hora y a quién debéis matar. Si hubiera algún problema, podéis contactar conmigo a través de Perion, en El Sureño." Los personajes no tendrán casi ninguna oportunidad para examinar a los cinco hombres que hay sentados en dicha mesa, que se levantarán y saldrán de la posada después de algunos minutos, pero podrán determinar que uno de ellos tiene aspecto de sureño.

Dos días más tarde, los personajes irán paseando por los muelles, cuando sus caminos se cruzarán con Menelmir en el mismo momento en que tiene lugar el intento de asesinato. Rhavas y sus compañeros se precipitarán desde una de las puertas para atacar al grupo del Señor Capitán, pero inmediatamente se verán interceptados por los soldados ocultos, que saldrán corriendo desde las calles y callejones adyacentes, con la única intención de mantener vivo e ileso a Menelmir.

Los personajes reconocerán a los asesinos muertos como los mismos cinco hombres a los que vieron en la posada hace dos días. Más tarde, ese mismo día, la guardia de la ciudad colgará carteles ofreciendo diez monedas de oro de recompensa por la localización y captura del asesino fugitivo, condenando *"el horrendo intento de asesinato contra nuestro amado Señor Capitán Menelmir."*

El día siguiente del intento de asesinato, algunos miembros de la Guardia de la Ciudad se presentarán en casa de los personajes y les llevarán hasta su cuartel general para interrogarles. Resultará obvio a los personajes que son los principales sospechosos. Como no cuentan con las evidencias suficientes para arrestarles, los oficiales soltarán a los personajes después de un duro interrogatorio, aunque les ordenarán que no salgan de la ciudad hasta que se haya investigado el intento de asesinato.

Ayudas

Los personajes que visiten El Sureño Borracho podrán saber por Perion que el hombre al que están buscando es un famoso criminal llamado Rhavas, que frecuenta el barrio portuario. Se hospedó en la posada durante cuatro días, pero no ha vuelto para pagar al posadero lo que le debe por la habitación. Si los personajes aceptan pagar la cuenta de la habitación, Perion les permitirá examinar las pertenencias abandonadas de Rhavas: unas pequeñas alforjas que contienen algunas prendas de ropa y una carta escrita en apysaico.

"Nuestro amo ha decidido que Menelmir es una molestia demasiado grande, y ha decretado su muerte. Recluta cualquier ayuda que necesites para acabar con él y actúa como consideres adecuado. Los gastos correrán a cargo de los canales habituales.

– Que los Ojos de Akhôrahil te vigilen.

Obstáculos

El principal obstáculo para descubrir a Eätor como el autor del intento de asesinato es el tiempo, pues la principal pista de los personajes, Rhavas, pretende abandonar Umbar en una caravana que sale dentro de tres días. Tras haber huido con vida, el único objetivo de Rhavas será salir del puerto. En la actualidad está escondido en casa de un amigo suyo haradan llamado Kraff, pero sus preparativos para su partida le obligarán a salir al exterior en algún momento, lo que puede que permita a los personajes localizarle.

Desenlaces

Librarse de toda sospecha y localizar al verdadero autor del intento de asesinato puede crear tantos problemas como los que resuelve. Aunque los personajes pueden reclamar la recompensa ofrecida si encuentran a los culpables (o al menos a alguien que parezca culpable), las facciones de Telemnar y Menelmir tomarán medidas rápidas y decisivas para silenciar cualquier información que pudiera relacionarlas con el asunto, in-

cluyendo la posibilidad de intentar asesinar a los molestos personajes.

Por otro lado, si los miembros de alguna de las facciones se ven implicados, sus oponentes políticos podrían intervenir para ayudar a los personajes. En cualquier caso, las consecuencias de sus investigaciones comenzarán a producirse tras contactar con Tergon; utilizará sus contactos navales para dejar claro que los personajes deberían dejar de investigar el asunto. Los personajes obstinados se verán acosados hasta que estén muertos o abandonen Umbar.

4.7.5 ENCUENTROS

HABLAR CON RHAVAS

Ni Tergon ni Rhavas estarán dispuestos a admitir su relación con el intento de asesinato a menos que los personajes consigan convencerles de lo contrario. Rhavas está dispuesto a identificar al hombre que les dio las órdenes, siempre que los personajes estén dispuestos a ayudarle a salir de Umbar; en cuanto a Tergon, bastará prometerle cierta cantidad de monedas de oro para aflojarle la lengua. Rhavas les informará de que el dúnadan que les contrató afirmó tener contactos con el gobernador. También mencionará la carta, señalando que no tenía ningún sentido entregársela puesto que no sabe leer.

HABLAR CON TERGON

Un día o dos después de montar guardia en El Sureño Borracho, Rhavas podrá señalar al hombre que le contrató: Tergon se encuentra en la calle que hay fuera de la posada, de camino a tener una charla con Perion. Si se le aborda de forma abierta, Tergon afirmará que el plan contra Menelmir fue un intento por parte de la facción de Telemnar para fortificar su posición.

En algún momento podría dejar entrever que está al servicio de Telemnar, pero bajo ninguna circunstancia revelará su conexión con Eätor. Los personajes que decidan seguir a Tergon o investiguen sus contactos políticos podrían llegar a sospechar que el Côr Aran o la armada se han visto involucrados en el intento de asesinato (ya que, de hecho, no tiene ningún tipo de conexión con Telemnar).

4.8 AVENTURA: LA SOMBRA DE LA OSCURIDAD

Umbar es un puerto tan seguro como lo podrían desear los viajeros que frecuentan la periferia del reino dúnadan. Pero dentro de sus murallas, por debajo de sus calles, se cometen actos innombrables contra viajeros que son tan desgraciados como para caer en las garras de los sirvientes del Enemigo. Aunque los cimientos del antiguo Templo yacen enterrados bajo la Torre de Eärnil (es decir, Tar Cirya), esas mismas piedras siguen susurrando el legado de Melkor fuera del alcance de los oídos del Usurpador. Tanto realistas como tradicionalistas viven sin ser conscientes de la existencia de un culto a la Oscuridad en el interior de su mismísima ciudad.

4.8.1 UNA HISTORIA DE OFRENDAS EN LLAMAS Y PROFECÍAS EQUIVOCADAS

El Templo de Melkor fue la primera fortaleza de Umbar en caer ante el poder de Gondor en los días del Rey Eärnil. Dentro de sus murallas murió Zimrakhil, un perverso señor de la nigromancia de la estirpe de Herumor que pronunció una profecía con su último aliento. Las palabras del oscuro vidente fueron recordadas por el Rey, quien las escribió en un pergamino que colocó en el Salón de los Fieles de Pelargir antes de morir en el mar. Éstas fueron las palabras:

"¡Escuchadme, fieles esclavos del Oeste!
Y sabed que la hora de vuestra perdición se acerca;
Pues aunque les falta la vida, mis palabras no perecerán nunca.
No, pues ahora vosotros también conocéis el signo que estaba oculto.
Su semilla ha sido plantada entre vosotros,
Y no pasarán diez vidas de los hombres antes de que su fruto sea revelado,
Y ponga el pie sobre estas piedras,
Y eleve este Templo a partir de sus ruinas.
Entonces sabréis su nombre, pues es un nombre mortal;
Y convocará al Señor de la Oscuridad,
Para que quienes le sirven sean redimidos al fin,
Y beban de la copa de la inmortalidad.
Y el nombre de Melkor ensombrecerá las cenizas de sus enemigos."

Así habló Zimrakhil sobre Orodreth de Morthond, por cuyas venas corre sangre mixta tanto del linaje de Elendil como el de Ar-Pharazôn (ver la sección 2.3.2); pero la profecía es ambigua, y podría ser malentendida fácilmente cuando el deseo nubla la razón.

El pergamino de Eärnil no fue leído durante los siguientes quinientos años, hasta que el Salón de los Fieles fue colocado bajo el control directo de Caramir, que lo convirtió en el archivo y el cuartel general del Côr Aran en el año 1438. El sabio que entregó el Salón a los hombres del Usurpador fue Ulbar, el hermanastro de Iriel y Colfen, jefes del culto de Benish Armon en el Ethir (ver la sección 2.3.3). Ulbar había recibido órdenes del culto de registrar los antiguos archivos en busca de cualquier pista respecto a la identidad y el paradero del niño (o descendiente vivo) de Tarannon y Berúthiel.

Pero Ulbar no consiguió su objetivo, y quedó convencido de que nunca había existido tal heredero; sin embargo, descubrió el pergamino de Eärnil, además de muchos otros artefactos recuperados de la destrucción del Templo, y comenzó a creer que la profecía de Zimrakhil hacía referencia en realidad a él mismo como agente que haría realidad la promesa de inmortalidad de Melkor. Colfen e Iriel no se vieron convencidos en absoluto por los relatos de su hermanastro, y le expulsaron del culto. Rechazado por su misma familia, el frustrado Ulbar comenzó a tramar cómo podría provocar los acontecimientos que había anunciado Zimrakhil.

Dándose cuenta de que el Rey necesitaba un edificio seguro en el cual poder alojar a su nueva policía secreta, Ulbar intentó mejorar su posición ante los ojos del Usurpador proporcionándole un permiso pseudo-legal para que el Côr Aran pudiera acceder al Salón de los Fieles. A cambio de su ayuda, Caramir reclutó rápidamente a Ulbar en

las filas de la organización, y le concedió su petición de ser asignado en Umbar.

Pero, a pesar de la aparente lealtad de Ulbar, Caramir no confiaba del todo en aquel escriba que se mostraba excesivamente cooperativo. No sólo era de sangre mixta (y, por lo tanto, era susceptible de sospecha en cualquier caso), sino que también mostraba cierta preocupación por el destino del Salón y su contenido que sólo podía esperarse de un sabio genuino. Por lo tanto, Caramir hizo bien en negarle el cargo de oficial jefe del nido del Côr Aran en Umbar, que en su lugar otorgó a Sirandir, un Cuervo nacido en Umbar que tenía órdenes constantes de vigilar los movimientos de Ulbar.

Para decepción de Ulbar, los cimientos del Templo habían sido completamente sellados por obra de Eärnil, pero el ambicioso proyecto de Castamir para expandir el puerto en aquel enclave abrió a Ulbar la posibilidad de hallar algún túnel o pasaje olvidado que pudiera conducirle hasta lo que buscaba. Por lo tanto, mantuvo una constante vigilancia sobre las obras de excavación cuando fueron emprendidas por gente procedente del Ethir que comenzaron a dragar el nuevo puerto de Tol Cirya.

Para permanecer cerca de las excavaciones en el puerto, Ulbar consiguió que el propietario de una posada cercana a los muelles, llamada el Caballo Negro, fuera acusado de ser realista, persuadiendo a Sirandir de que el establecimiento podría ser utilizado por el Côr Aran como "punto de escucha" en la zona. El entusiasmo de Ulbar en torno a todo el asunto hizo sospechar a Sirandir que su entusiasta oficial tenía algún motivo oculto para asumir el control del Caballo Negro, y rápidamente informó a Caramir en Pelargir respecto a los últimos acontecimientos.

El maestro de los espías respondió ordenando a Sirandir que por ahora dejara cumplir los deseos de Ulbar, nombrándole líder de una célula cuya base estuviera en la posada, pero infiltrando dentro de sus filas al menos un agente que informara a Sirandir de las actividades de la célula. La infiltrada sería Zâmin, que en realidad es una agente secreta de Adûnaphel en Umbar y actúa como informadora para Zimrakhil, tocayo del antiguo profeta y creador de la Confederación Sureña. Zâmin pronto conoció las actividades extraoficiales de Ulbar, pero no informó de nada a Sirandir porque aquello podría atraer la atención de los Cuervos sobre el Templo.

El Descubrimiento del Templo

El Caballo Negro ya era un punto de reunión para los trabajadores procedentes del Ethir que vivían en la zona, lo que facilitó a Ulbar la reunión de información sobre el progreso de las obras en Tol Cirya. Algunos de aquellos trabajadores conocían el culto de Benish Armon, y, gracias a muchas pruebas y argumentos, Ulbar convenció a los trabajadores ethir de Umbar para que se unieran a su causa. Como creían que la construcción de un nuevo Templo permitiría en última instancia a Ulbar liberar a su señor aprisionado (ver la sección 2.3.3), los ethir abandonaron su fidelidad hacia Colfen e Irien para cooperar con su nuevo líder.

Tras una larga y cuidadosa búsqueda, Ulbar descubrió lo que andaba buscando: un camino de entrada. Una de las numerosas tumbas talladas en piedra y parcialmente destruidas de Tol Cirya fue excavada durante las obras de dragado, y en ella se descubrió una conexión con el sótano del antiguo Templo de Melkor. Los cimientos del templo estaban enterrados bajo toneladas de tierra y escombros, pero la inmensa mampostería de la torre que se elevaba por encima suyo había acabado convirtiéndose, accidentalmente, en un techo sólido, conservando lo que debía haber sido destruido para siempre. ¡Los planes de Eärnil se habían visto frustrados!

Ulbar poseía uno de los pergaminos originales en adunaico que habían sido rescatados del Templo por Eärnil en el año 936, y que había robado del Salón de los Fieles antes de ser asignado en Umbar. El pergamino había sido escrito por la mano del mismísimo profeta oscuro, y describía las consagraciones y el ritual necesario para volver a abrir y reconstruir el Templo como había sido profetizado por Zimrakhil.

Limpiar de escombros los cimientos del Templo fue un trabajo de titanes, que tardó más de un año en completarse. Como muchos de los trabajadores procedentes del Ethir podían acceder cuando quisiesen a la zona, y como no había otra manera de mover un volumen tan grande de tierra sin ser detectados, los escombros que cubrían el Templo tuvieron que ser cuidadosamente recogidos, guardados en cestos y más tarde vaciados en el puerto. Parte de la tierra fue utilizada para sellar otros túneles que podrían proporcionar otra vía de entrada al Templo, para evitar así que los curiosos o los intrépidos descubrieran su secreto.

Tras haber limpiado los cimientos, Ulbar y su sombrío culto inició la fase final de los preparativos: realizar los sacrificios que consagrarían y purificarían los recintos del Templo. Se había elevado un altar en el centro del Templo, y una vez a la semana se sacrificaba una víctima humana, quemándola viva como ofrenda al Señor Oscuro. En total deben morir cuarenta víctimas antes de que el lugar quede consagrado por completo, y los seguidores de Ulbar están a punto de cumplir el cupo. El éxito de Ulbar a la hora de proporcionar víctimas de forma regular procede de su tapadera como posadero del Caballo Negro, que le proporciona un flujo constante de viajeros que no tienen familia en Umbar.

Ulbar es Descubierto

Pero las maquinaciones del culto no han pasado del todo desapercibidas. Ariel, una mujer perteneciente al culto, fue escuchada una noche, mientras competía en un concurso de bebidas, fanfarroneando sobre su asistencia a reuniones clandestinas. Cemendur, un astuto líder de célula, hizo que la mujer fuera seguida hasta El Caballo Negro e informó a Sirandir de que algo sospechoso estaba sucediendo en la posada. Sirandir, al que los informes de Zâmin no le habían convencido de que todo iba bien, ordenó a Cemendur y su célula que vigilaran las idas y venidas en el Caballo Negro. Sirandir decidió, con acierto, no informar a Zâmin de la presencia de Cemendur.

Un tercer grupo del Côr Aran se vio involucrado en la intriga que rodea la posada del Caballo Negro. Consciente de los rumores de las "fuerzas oscuras" que están comenzando a agitarse en Harad, Sirandir ordenó a una célula la investigación de cualquier posible filtración de tales fuerzas en Umbar. Un miembro de esta célula, un agente llamado Girion, estaba convencido de que podría demostrar que a través del Tindómë-Lië se podía llegar a tales fuerzas, y citó a Ulbar como informador para apoyar su teoría.

Girion no era consciente de que el mismo Ulbar era un líder de celda, y Ulbar quería asegurarse de que todos los

investigadores del Côr Aran que anduvieran buscando "fuerzas oscuras" fueran desviados de su persona; el Tindómë-Lië era la solución perfecta. Sin embargo, Girion no cumplió la promesa que hizo a Ulbar de eliminar su nombre de todos sus informes a sus superiores, y así es como Sirandir ha acabado por conocer la intervención de Ulbar; evidentemente, su desconfianza hacia la célula del Caballo Negro cada vez es mayor.

Para evitar que Ulbar supiera de los informes que había proporcionado Girion a Sirandir, el primero recibió órdenes de parte de su líder de celda de eliminar todo contacto con el propietario del Caballo Negro. Sin embargo, Girion estaba totalmente convencido de las sospechas de Ulbar respecto al Tindómë-Lië, y en secreto desobedeció las órdenes de Sirandir. Girion formó su propio grupo de investigación con otros dos miembros de célula de similar mentalidad, y ha mantenido el contacto con Ulbar.

Sin embargo, Girion no fue engañado del todo por las pistas falsas de Ulbar, y pronto supo de las reuniones de los jueves por la noche en El Caballo Negro. Girion y sus compañeros hicieron todo lo posible para que sus investigaciones no fueran descubiertas por nadie –especialmente por los demás Cuervos–, y como resultado han acabado averiguando demasiadas cosas como para mantener su propia seguridad.

Girion sabe de la existencia de la célula de Cemendur; encontró su pista al seguir los movimientos de Ulbar los jueves por la noche, y ha descubierto su conexión con Tol Cirya. El mismo Girion ha llevado todo el asunto un paso más adelante al introducirse dentro del túnel que conduce hasta los ocultos cimientos del Templo, y ahora ha descubierto qué es lo que pretende hacer Ulbar. Más allá del horror absoluto que sintió al imaginar al resucitado culto a Melkor, Girion está aterrorizado por lo que pueda ocurrirle si la célula de Cemendur descubre su continuo contacto con Ulbar.

Como la insubordinación es un asunto muy serio, Girion probablemente sería condenado a muerte por ser un "colaborador" del líder del culto. Ha decidido que desviará la atención de Cemendur sobre Ulbar de alguna forma, de forma que las actividades de los cultistas no sean descubiertas nunca. Pero lo que Girion no sabe es que la célula de Cemendur también ha descubierto la conexión entre Ulbar y Tol Cirya, y en la actualidad planean realizar un ataque durante la próxima reunión de los cultistas.

Venganza contra Ulbar

Aunque todavía no es consciente de que Girion y Cemendur ya han descubierto la localización del Templo, Zâmin sabe lo bastante sobre las actividades de Ulbar como para saber que está jugando con la futura seguridad de los planes de su señora en Umbar, y ha expresado sus preocupaciones a Zimrakhil. El brujo sabe que la existencia del Templo debe ser mantenida en secreto si quieren que la profecía de su tocayo se cumpla, y ha ordenado que Ulbar sea detenido de cualquier forma.

Pero Zimrakhil no puede involucrarse personalmente en una cuestión tan delicada, pues su posición diplomática dentro de Umbar quedaría comprometida; por lo tanto, ha encargado al culto de Benish Armon la eliminación de la amenaza que representa su discípulo descarriado. Como miembro del culto, Colfen ha asumido la tarea como algo personal.

Desde su llegada a Umbar (ver la sección 4.6), Colfen se ha ido moviendo entre su propio pueblo, persuadiéndoles de la herejía de Ulbar y animándoles a rebelarse contra sus seguidores. No conoce los planes de ataque de Cemendur, pero no dudará en castigar con la muerte a cualquier hombre o mujer cuyos ojos hayan contemplado el santuario del Templo. Esta noche habrá sangre en Tol Cirya, y no sólo la del sacrificio a Melkor.



El Caballo Negro

4.8.2 LOS PNJS

Ulbar (1392-1441)

Ulbar es el autoproclamado líder del culto del Templo en Umbar. Es el hermanastro de Colfen e Iriel, y por lo tanto cuenta con la veneración (y el miedo) que todos los habitantes del Ethir comparten hacia el culto de Benish Armon (ver la sección 2.3.3). Ulbar sigue cumpliendo sus deberes en el Côr Aran como líder de la célula del Caballo Negro, pero a menudo se inventa sus informes para mantener las apariencias. Aunque es muy escrupuloso en lo que respecta a su secreto, Ulbar no ha preparado en absoluto su huida de Umbar si las autoridades descubren la naturaleza de sus actividades, pues cree que la finalización del ritual para consagrar los cimientos del templo le volverán invencible de alguna forma ante sus adversarios.

Ulbar es bastante bajo y enju-

to, tiene el pelo negro y unos ojos marrones muy penetrantes. Suele observar a la gente de una forma que les hace sentir incómodos, pero no es consciente de ello. Generalmente está demasiado poco interesado en el resto de gente como para prestarles demasiada atención. Aparte de ser bastante codicioso y ambicioso, lo único que realmente le importa es el cumplimiento de la profecía.

Zâmin (1417-1482)

Zâmin es una mujer con muchas identidades: cocinera y ama de casa en El Caballo Negro, agente del Côr Aran y espía de Sirandir, y sirviente de Adûnaphel la Nazgûl. Como agente de la célula de Ulbar, Zâmin ha sido excluida del culto de su líder, aunque es consciente de su existencia. La mayoría de sus esfuerzos se centran en intentar descubrir la naturaleza y el avance de las actividades de Ulbar. Ulbar no sabe nada sobre la conexión de Zâmin con Zimrakhil o Adûnaphel.

Zâmin es una hermosa muchacha de ascendencia mixta sureña y dúnadan. Su distintivo acento revela su origen en el desierto, aunque sus modales reflejan a una mujer que se ha acomodado a las costumbres de una ciudad. Zâmin nunca se encuentra muy cómoda en presencia de extraños, aunque siempre se muestra educada.

Tuor (1407-1441)

Tuor es un sirviente del Caballo Negro y un miembro del culto de Ulbar. Durante los sacrificios en el Templo, Tuor es el responsable de evitar que las víctimas escapen. Es totalmente leal a Ulbar, y tiene un segundo juego de llaves del sótano que hay debajo de la posada.

Es bajo, bastante gordo y jorobado, y se ríe de forma histérica siempre que intenta hablar con la gente. Tiene un miedo totalmente irracional hacia las arañas.

Hunthor (1419-1441)

Hunthor acaba de llegar a Umbar. Procede de Caras Glingal, en la península, y abandonó su hogar para buscar fortuna en la gran ciudad. Hunthor se hospeda en El Caballo Negro hasta que encuentre un trabajo y gane el dinero suficiente para comprar una residencia permanente. De hecho, tampoco se puede permitir permanecer en la posada, pero Ulbar ha asegurado a su huésped que podrá ir pagando su deuda a medida que gane dinero. Hunthor siente una gran gratitud por la permisividad de su anfitrión. Si sólo supiera el verdadero precio que deberá pagar, probablemente no se quedaría ni un minuto más bajo el mismo techo que Ulbar (ver la sección 4.8.5).

Hunthor es un joven silencioso y nervioso que abandonó su hogar tras ser cogido robando una gallina, algo de lo que está muy avergonzado. Es bajo, delgado y tiene el pelo de color castaño claro.

Girion (1418-1441)

Girion es un joven y ambicioso Cuervo que está convencido de la corrección de sus propias opiniones, no importa lo aberrantes o irracionales que puedan ser. Girion es nativo de Umbar, y lleva algunos años viviendo en algunas habitaciones alquiladas de diversos puntos de la ciudad. Ha pasado bastante tiempo en las bibliotecas de Umbar, acumulando una sorprendente cantidad de conocimientos superficiales sobre diversos temas. Aunque crea lo contrario, este conocimiento enciclopédico no le ha llevado a descubrir nada nuevo por sí mismo.

Girion tiene el pelo negro, los ojos azules y es de estatura media. Generalmente parece ser una persona sociable, pero en ocasiones tiene problemas para esconder la elevada opinión que tiene de sí mismo y el desdén que siente por los demás. Cuando se enfrenta abiertamente con alguien, Girion raramente puede ser convencido de que su opinión es errónea.

Zimrakhil

El principal objetivo de Zimrakhil en Umbar (además de su papel público como diplomático) es asegurarse de que los cimientos del Templo no salgan a la luz pública hasta que Neithan ponga el pie sobre sus piedras según anunció la profecía, algo que no ocurrirá al menos hasta dentro de siete años. Las obras en el puerto de Castamir han aumentado el riesgo de ser descubiertos, pero su propia involucración en la política gondoriana ha robado a Zimrakhil el tiempo y la energía que necesitaba para vigilar constantemente la zona. (Ver la sección 2.3.3 para más información.)

El profeta sureño es demasiado importante para los planes de Adûnaphel (y de Sauron) como para permitirse enfrentarse directamente a cualquier intento para abrir de nuevo el Templo; por lo tanto, se verá obligado a depender de la protección de los trabajadores del Ethir y la fiabilidad de los informes de Zâmin. Nunca se ha encontrado cara a cara con Ulbar, pero ha oído hablar de él por sus anteriores tratos con Colfen e Iriel. Considera su responsabilidad frustrar la locura del hermanastro de los líderes del culto, y ha dado a Colfen un ultimátum muy claro sobre la futura cooperación de Adûnaphel con el Benish Armon si no consiguiera detener a Ulbar (ver la sección 4.6).

Colfen

Colfen está preocupado no sólo por el asunto del Templo, sino también por la influencia y la autoridad que tiene el Benish Armon sobre la comunidad ethir del puerto. Concibe el culto como algo esencial para la identidad y el destino de su pueblo, y hará todos los esfuerzos necesarios para persuadir a los que viven en Umbar de la necesidad de mantenerse fieles a su herencia. Hay algunos en Umbar que se oponen a las ideas de Colfen, pero cree que antes que nada, Ulbar debe ser detenido si quiere eliminar a esos disidentes. Colfen no desea la muerte de Ulbar, pero no dudará en ordenar su ejecución si se niega a abandonar sus actividades. (Ver la sección 2.3.3 para más información.)

Cemendur (1408-1441)

Cemendur ha elegido su carrera como Cuervo porque cree que es el camino más rápido hacia el éxito durante el reinado del Usurpador. Se ha mostrado despiadado y ambicioso en su trabajo, atrayendo mucha atención por parte de sus superiores.

Cemendur es de constitución media, aunque bastante ágil. Tiene unos duros ojos grises que no pasan nada por alto. Es calvo, y sólo tiene una franja de cabello en torno a la cabeza. Mientras está de servicio, suele vestirse de forma que pueda confundirse con los ciudadanos de a pie. Aunque parece ser un hombre extrovertido, en realidad es un embustero engañoso y hábil.

4.8.3 LOS ESCENARIOS

El Caballo Negro está formado por un edificio princi-

pal y un pequeño establo en el patio trasero. La planta baja contiene una cocina, un comedor y los dormitorios de Ulbar y sus sirvientes. Los dormitorios para huéspedes se encuentran en los pisos primero y segundo. Ulbar ha reconstruido la bodega para adaptarla a las necesidades de su culto, y ha excavado un túnel que conduce hasta las alcantarillas del puerto, lo que le permite desplazarse en secreto desde la posada hasta Tol Cirya.

El Caballo Negro

1. Bodega con alimentos. Una habitación que contiene estanterías llenas de alimentos. Detrás de una de las estanterías hay una puerta secreta. Las escaleras ascienden hacia la cocina. Una trampilla en el suelo conduce, a través de una escala, hasta las alcantarillas.

2. Sala secreta de Ulbar. Ulbar utiliza este almacén para guardar cosas que no quiere que sean descubiertas por los demás, como libros, cartas y varias notas. De todos los cultistas, sólo Tuor conoce esta habitación. Una escala conecta la habitación con un armario en el dormitorio de Ulbar, en la planta baja.

3. Pasillo. Este estrecho pasillo acaba en una trampilla en los establos, oculta bajo algo de paja.

4. Pasillo.

5. Celdas. Aquí es donde se guardan las víctimas desde el momento en que son capturadas hasta cuando son llevadas hasta Tol Cirya. Normalmente son vigilados por Tuor, que es el único además de Ulbar que tiene las llaves de la puerta. Las celdas tienen una pared hecha de gruesas barras de hierro, lo que permite a Tuor ver y oír a sus prisioneros.

6. Almacén. Aquí es donde se guardan diversos objetos rituales: las túnicas de capuchas negras, una larga alfombra roja y las herramientas para los sacrificios, que son una enorme daga y un hacha doble hecha de bronce. La daga está hecha de acero (calidad +10), con una empuñadura de forma octogonal que tiene engarzado un valioso rubí. El hacha (calidad +10) tiene el símbolo de Melkor grabado en su hoja. Una trampilla en el techo conduce hasta un pequeño altillo para herramientas, pero se utiliza en muy pocas ocasiones, y por lo tanto es difícil de descubrir.

Los Cimientos del Templo

1. Entrada. El pasillo que conduce hasta las estancias del Templo nace en una grieta cercana a la base de Tol Cirya, entre dos enormes tallas de piedra que se han derrumbado y han chocado entre ellas, formando un arco de poca altura justo por encima del agua. La apertura es inaccesible durante las horas de marea alta. (Ver la página 87.)

2. Cámara principal. Este sótano de 12 x 18 metros es utilizado como sanctum interior para las actividades del culto, y contiene un altar de piedra y un pozo con una fogata donde se queman los prisioneros.

3. Celda. Esta cámara adyacente –que antaño era una tumba– es utilizada para guardar a las víctimas de los sacrificios. En las paredes se han colocada cadenas con grilletes para aprisionar a los desgraciados prisioneros del culto.

4.8.4 LA MISIÓN

La misión de esta aventura para los personajes es evitar convertirse, sin saberlo, en víctimas para los sacrificios del culto de Ulbar, y escapar de la ceremonia sin caer presa de los demás grupos interesados en asegurarse de que nadie sale vivo del incidente para contarlo.

El inicio para los Jugadores

La forma más fácil de involucrar a los personajes es hacer que se alojen durante unos días en El Caballo Negro. De esta forma, se convertirán en centros de atención para Ulbar y Girion, lo que les ofrecerá bastantes oportunidades para darse cuenta de que hay algo que no funciona bien. Los personajes pertenecientes al Côr Aran podrían pedir ser integrados en las células de investigación de Girion o Cemendur, mientras que los que procedan del Ethir podrían ayudar a Colfen a detener los sacrificios.

Ayudas

El encuentro con Girion será la pista más importante y obvia para que los personajes se den cuenta de que están en peligro. Si deciden seguirle, Girion evitará acercarse al cuartel general del Côr Aran en Umbar, ya que en la actualidad actúa de forma encubierta; por el contrario, preferirá reunirse con sus compañeros de célula en localizaciones menos sospechosas, como pueden ser otras posadas. Tendrá una de estas reuniones el atardecer del día que extienda la información falsa sobre los personajes.

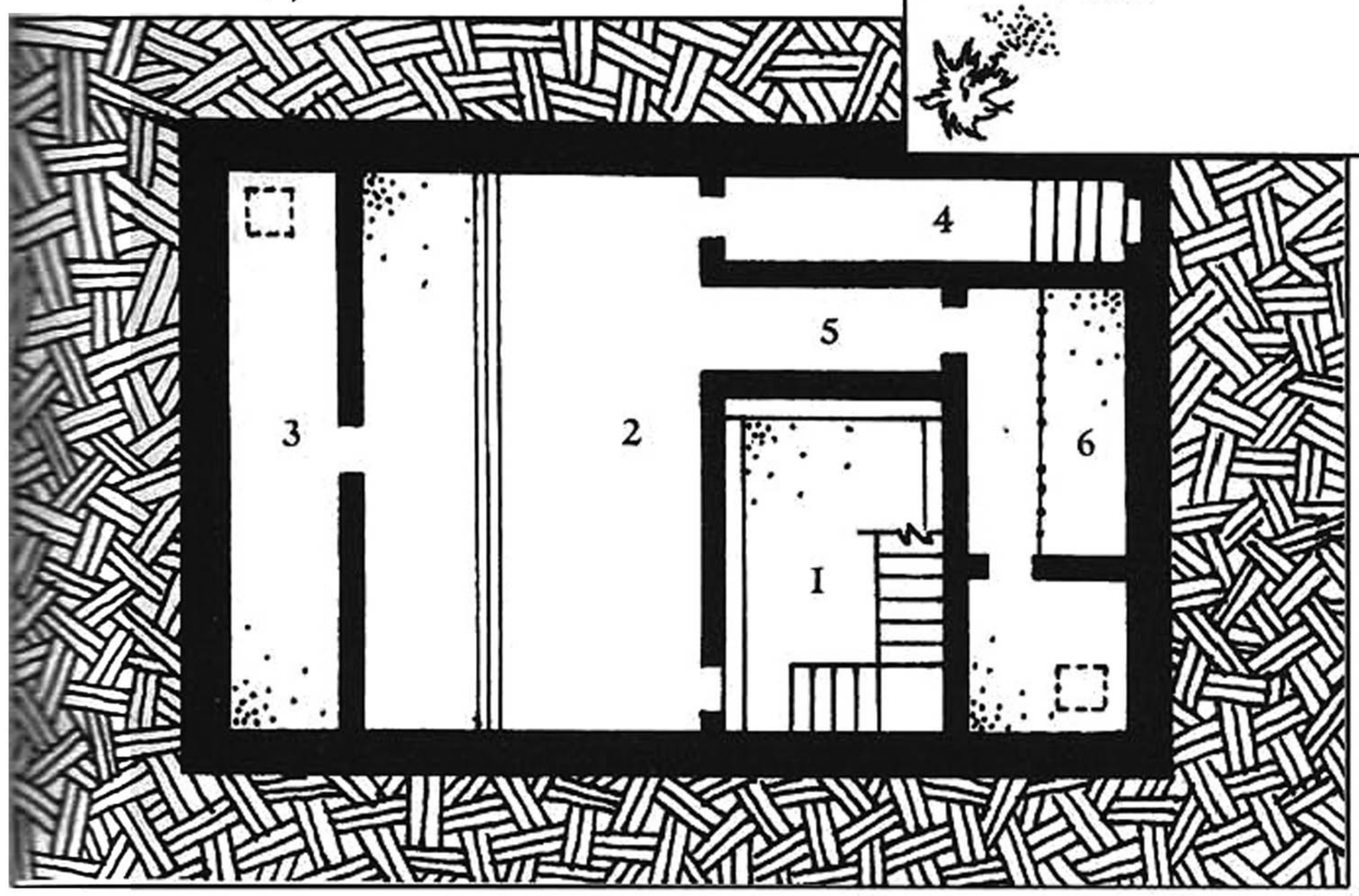
Aunque en esta aventura el Tindómë-Lië parece ser poco más que una distracción, el Director de Juego podría optar por utilizarlo como un medio para avisar a los personajes del peligro que corren. Uno de los miembros de la orden podría tener una visión críptica que le alertara del peligro que corren los personajes en El Caballo Negro. Alternativamente, uno de ellos podría mencionar el anterior interés de Girion en el Tindómë-Lië, así como su asistencia a algunas reuniones previas.

Una vez capturados, los personajes necesitarán toda la ayuda que puedan conseguir. Si saben del miedo que siente Tuor hacia las arañas, podrían explotarlo como método para intimidar a su carcelero. Sin embargo, a menos que consigan tener consigo alguna araña en todo momento, no bastará con lanzar objetos a Tuor para mantenerle a raya.

Conseguir superar a los cultistas es otro problema. La única forma de salir de las criptas de Tol Cirya es a través del santuario del Templo, donde estarán reunidos los cultistas de Ulbar. Si utilizan algunas de las túnicas para disfrazarse puede que no despierten sus sospechas inmediatas, mientras no hablen con nadie y no llamen la atención. Se debe tener en cuenta que las túnicas son bastante voluminosas y ralentizarán un poco los movimientos del grupo.

Sin las túnicas, pueden intentar realizar una carrera hacia el túnel, ya que los cultistas no estarán preparados para responder ante esa circunstancia. Sin embargo, según en qué dirección corran, pueden acabar encontrándose con los hombres de Cemendur o de Colfen, lo que podría resultar mortal, especialmente si van vestidos como cultistas.

Si consiguen escapar de sus adversarios y salir vivos de Tol Cirya, los personajes que hayan causado una buena impresión en el Tindómë-Lië podrán encontrar refugio con ellos. La excursión al desierto planeada para la mañana siguiente sería una forma perfecta para salir de los muros de la ciudad sin atraer la atención de sus perseguidores. En el caso de que el Tindómë-Lië descubra que los personajes están siendo buscados por el Côr Aran, puede que estén menos dispuestos a ayudarles.



Obstáculos

Aunque son víctimas inocentes de los planes de Ulbar, es poco probable que los personajes que se encuentren encerrados debajo de Tol Cirya encuentren ayuda para escapar en el Côr Aran o en los ethir. Además, si deciden aliarse con uno de estos grupos, estarán condenados a muerte por el otro. Si los personajes roban algo de la parafernalia ritual, puede que acaben metidos en problemas más adelante, ya que los objetos dedicados a Melkor atraerán las sospechas tanto de las autoridades como de los cultistas. El principal obstáculo al que deberán enfrentarse los personajes cuando traten con ambos grupos será darles un motivo a sus salvadores por el cual deberían perdonarles las vidas.

El Côr Aran cree que todos los que se encuentran bajo Tol Cirya son cultistas (especialmente después del informe que Girion ha presentado sobre los personajes). Esta impresión no hará sino confirmarse en el caso de que los personajes que intenten escapar vayan vestidos con prendas del culto. En medio de la oscuridad y la confusión, habrá pocas oportunidades para dar una explicación racional. Los personajes que regresen al Caballo Negro en busca de sus pertenencias se encontrarán con que la posada está infestada de Cuervos.

Desenlaces

Como mínimo, los personajes serán detenidos e interrogados por el Côr Aran antes de que Sirandir les libere. Necesitarán dar algún tipo de garantía a Sirandir de que nunca revelarán a nadie lo que han visto bajo el Tol Cirya, y cuanto menos importantes sean políticamente los personajes, más expeditivo se mostrará Sirandir para hacer que desaparezcan. La interrogación por parte del Côr Aran se volverá algo peligrosa si uno o más de los personajes tiene problemas con la ley, especialmente si los Cuervos ya tienen archivos sobre ellos en Pelargir.

Los ethir suponen un problema diferente para los personajes. Como se consideran por encima de la ley, tendrán todavía menos escrúpulos que el Côr Aran para eliminar cualquier testigo de la existencia del Templo; deberán ofrecer algo de valor a Colfen a cambio de sus vidas. Quienes demuestren una disposición favorable puede que incluso sean invitados a unirse al culto. Si Colfen es convencido de que podrían resultar útiles para Benish Armon, podría someterles a un juramento, con unas terribles consecuencias si traicionan su confianza.

4.8.5 ENCUENTROS

La llegada al Caballo Negro (día 1)

Los personajes llegarán al Caballo Negro un domingo por la tarde. Zâmin les recibirá y les mostrará sus dormitorios, ofreciéndoles cenar si lo desean. Aunque la noche de descanso será reparadora y tranquila, puede que los personajes más perceptivos noten que El Caballo Negro está siendo vigilado desde un edificio cercano (aunque los Cuervos son bastante competentes, y están bien escondidos). Una célula de seis miembros del Côr Aran vigila las idas y venidas en El Caballo Negro, divididos en turnos individuales de cuatro horas. Todos los vigilantes son nativos de Umbar, y están disfrazados como trabajadores o artesanos (ver la sección 4.8.2).

Conversación con Girion (día 3)

El martes anterior al sacrificio, Girion abordará a los personajes que se encuentren en El Caballo Negro (que probablemente estarán desayunando o almorzando en el comedor) e iniciará una conversación casual sobre el tiempo, el mundo, o cualquier otro tema que pueda atraer su interés. Si se le pregunta, Girion afirmará encontrarse en la posada para discutir ciertos asuntos de negocios con Ulbar (algo que en parte es verdad), pero los personajes más perceptivos notarán que la conversación de Girion tiene como verdadero propósito averiguar sus identidades y propósitos en Umbar.

El Cuervo pasará bastante tiempo hablando con los personajes e intentando determinar sutilmente quiénes son y cómo podría utilizarles como cabeza de turco con respecto a su conexión con Ulbar (ver la sección 4.8.2). Más adelante ese mismo día, Girion entregará un informe falso sobre los personajes al Côr Aran. Su defectuoso plan consiste en desviar la atención de Ulbar acusando a los personajes de ser los responsables de los extraños acontecimientos que tienen lugar en El Caballo Negro. Como Girion no tiene acceso a los informes de la célula de Cemendur, no es consciente de que su plan está condenado al fracaso desde el principio; pero, como suele ser habitual, Girion está convencido de que es él quien tiene la razón.

Conversación con Ulbar y Hunthor (día 3)

Ulbar se mostrará muy sociable con los personajes el martes por la tarde, y les invitará a charlar con él delante de un vaso de vino. Hunthor, otro de los huéspedes, también será invitado. Ulbar interrogará a sus huéspedes para determinar su son susceptibles de ser sacrificados (el principal criterio es si su repentina desaparición atraería o no la atención de alguien). Hunthor será un candidato perfecto (ver la sección 4.8.2).

Encuentro con el Tindómë-Lië (día 4)

El miércoles, los personajes serán abordados por un miembro del Tindómë-Lië (ver la sección 4.5.4), que siente atracción por el estilo de vida aventurero de los personajes, y a quien le gustaría escuchar cualquier relato exótico e interesante que puedan explicar. De hecho, serán invitados a la reunión semanal del Tindómë-Lië, que tendrá lugar esa misma tarde no muy lejos del Caballo Negro.

La reunión tendrá lugar en una sala iluminada con antorchas en la casa de uno de los miembros, y estará decorada con flores y ambientada con el denso aroma del incienso. El debate de esa tarde girará en torno a una presunta "depresión" en la atmósfera de Umbar, y a qué medidas deberían tomarse para restaurar la paz y la armonía en la ciudad. El Tindómë-Lië llegará a la conclusión de que es necesario realizar una ceremonia de meditación en el desierto.

Los personajes que decidan asistir a la reunión del Tindómë-Lië serán bien recibidos: serán invitados a unirse a la expedición al desierto (que tendrá lugar ese mismo viernes) y puede que también se les ofrezca, por un módico precio, la posibilidad de entrar a ser miembros de la orden. La reunión concluirá con una cena ligera y algo de vino que hará ver colores inusuales allá donde miren los personajes.

¡Capturados! (día 5)

Ulbar ordenará que la comida del jueves por la tarde para los personajes y para Hunthor sea drogada, lo que les hará sumirse en un profundo sueño. Serán atados y llevados por los cultistas hasta el sanctum del Templo en Tol Cirya. Los personajes despertarán más tarde, sólo para encontrarse en una cámara de piedra sin ningún tipo de iluminación, justo en el momento en que Hunthor está listo para ser sacrificado. Durante el transcurso de la ceremonia, habrá dos interrupciones que podrán ser utilizadas por los personajes para intentar escapar.

Los cultistas de Ulbar resultarán sorprendidos si los personajes hacen algo inesperado. Intentarán matar a los personajes, pero quedarán aterrorizados ante la llegada de los Cuervos, luchando a muerte para defender su santuario. Algunos cogerán el hacha y la daga e intentarán matar a cualquiera que se acerque. Ulbar mantendrá la cabeza fría, utilizando la magia cuando lo considere oportuno o huyendo si es necesario.

La intervención de Cemendur

Cemendur capitanea una célula formada por otros cinco Cuervos –Amrod, Barahir, Denethor, Elros y Fingon– que mantienen una vigilancia constante sobre El Caballo Negro. Cuando están de vigilancia, llevan un jubón de cuero (C/5), así como un sorprendente número de dagas. hondas, cerbatanas y armas pequeñas similares distribuidas por sus ropas. Durante la incursión irán mejor equipados, protegidos con armaduras de cuero endurecido (CE/10) ocultas bajo largas capas, y empuñando armas de combate. En la actualidad, tienen alquilada una habitación en la casa situada enfrente de la posada que utilizan como base para su vigilancia.

Estos seis hombres llegarán durante el sacrificio. Asombrados ante lo que verán, Cemendur y sus hombres intentarán matar a todos los presentes, aunque quizás perdonen a algunos para interrogarlos posteriormente. A menos que esté muy claro que son cautivos preparados para ser sacrificados, los personajes recibirán un trato similar. Si los hombres de Cemendur los reconocen como los hombres sobre los que informó Girion, serán arrestados formalmente y posteriormente interrogados.

La intervención de Colfen

Colfen llegará con veinte ethir bien armados y preparados para entrar en combate, aunque evitarán interrumpir la ceremonia hasta que el Côr Aran haya entrado en el túnel de Tol Cirya (lo que les atrapará irremediablemente en el interior). En lo que respecta a Colfen, Cemendur y sus hombres suponen una amenaza mayor que los cultistas de Ulbar en lo que respecta al descubrimiento de las verdaderas intenciones de Colfen, e intentará eliminarles antes que a nadie, sin mostrar ninguna piedad. Por otro lado, intentará persuadir a Ulbar y sus seguidores de que abandonen sus sacrificios y se rindan de forma pacífica. Si se niegan, todos morirán. Los personajes sólo serán perdonados si pueden demostrar inmediatamente que no pertenecen a los cultistas ni tampoco a los Cuervos.

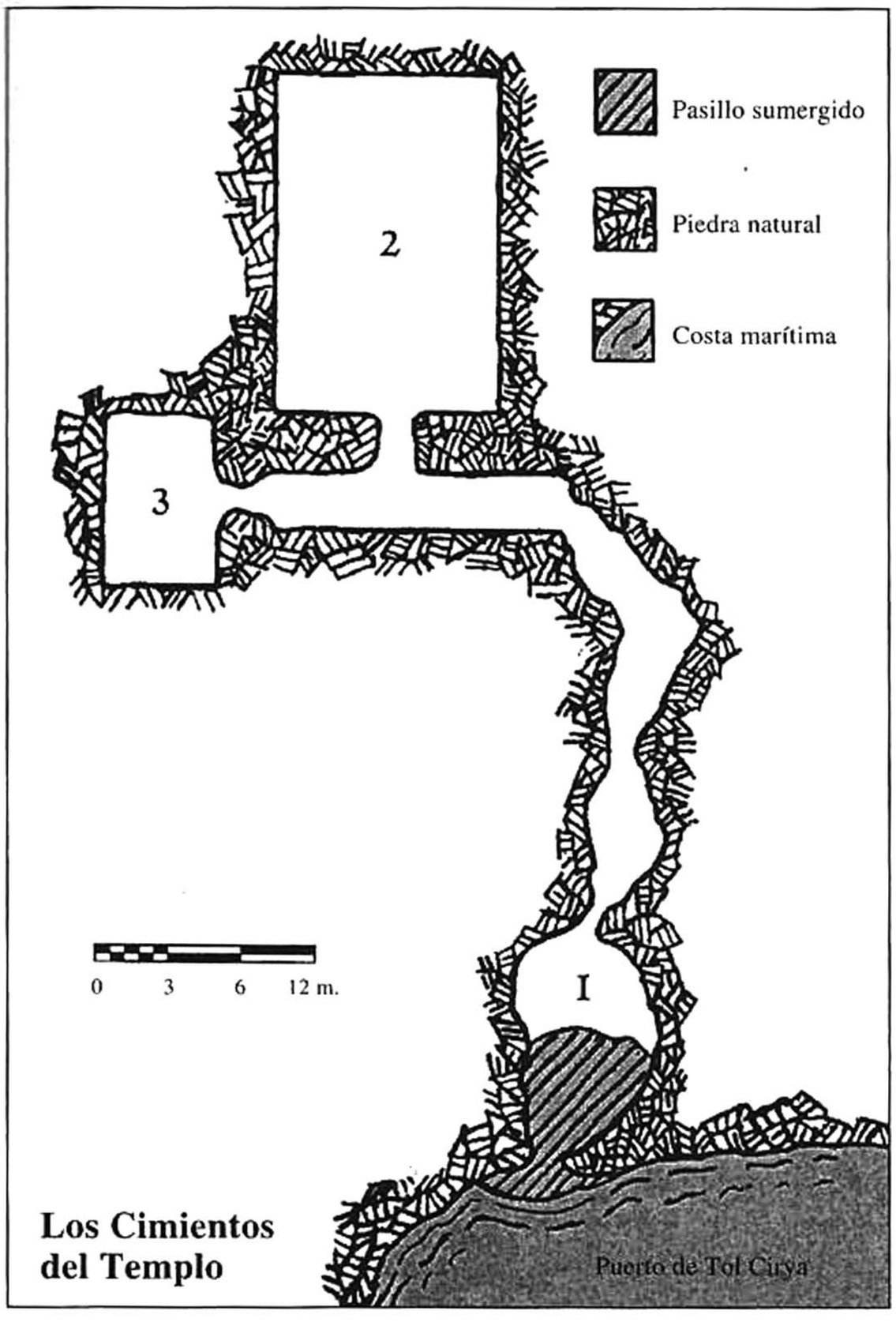
5. DOR-EN-ERNIL

La agreste península de Belfalas es el hogar del linaje más noble de todo Gondor con la excepción de la mismísima casa real. Los descendientes de Imrazôr el Númenóreano llevaban viviendo en estas tierras duran-

te más de mil años antes de la fundación de los Reinos en Exilio. El mismo Elendil confirmó su gobierno sobre los Fieles que vivieran al oeste del Gilrain, nombrando "Príncipe" al Señor Edhelion. Desde ese momento, Belfalas ha formado el núcleo de Dor-en-Ernil, la "Tierra del Príncipe", una zona que incluye todos los territorios situados entre los ríos Ringló y Gilrain. Hasta el día de hoy ha sido el gran feudo de los Príncipes de Lond Ernil. (Más adelante, Lond Ernil será rebautizado con el nombre de Dol Amroth.) Es el único dominio dentro de los confines de Gondor que cuenta con la fuerza y el derecho necesarios para resistirse abiertamente a los abusos del Usurpador.

Aunque Linhir y algunas zonas del norte de Dor-en-Ernil apoyaron a los rebeldes Señores del Mar durante la Lucha entre Parientes, casi todo Belfalas mantuvo una firme neutralidad. Esa política únicamente tuvo éxito debido a la posición y poder únicos de que gozaban los Príncipes de Lond Ernil. Su elevado linaje, su antigua posesión de aquellas tierras, su poderosa economía y sus impresionantes tropas les proporcionan la capacidad para poder actuar de forma separada (al menos durante un tiempo) del resto de Gondor.

Aunque el ejército del Príncipe Cisne no es ni mucho menos enorme, es un contingente militar extremadamente bien entrenado y muy organizado. También es una hueste muy leal y disciplinada. Los Caballeros del Cisne de Belfalas forman la mayor parte de la caballería del Reino del Sur; sin embargo, están al servicio exclusivo del Príncipe por causa de sus juramentos de lealtad, y únicamente lucharán bajo su estandarte. Además, el carácter feudal de su lealtad es inviolable por el Rey, que está obligado por las leyes de Númenor a respetar el título que Elendil concedió a Edhelion y sus herederos. El puerto del Príncipe Adrazôr representa un límite para el poder del Usurpador, y por lo tanto es el principal objetivo de su malicia.



Los Cimientos del Templo

5.1 PANORÁMICA REGIONAL

Dor-en-Ernil está situado entre los cursos de los ríos Ringló y Gilrain, desde el Desfiladero de Lamedon hasta el mar. Belfalas, su gran península costera, está dividida por la agreste muralla de las Ered Tarthonion, una amplia ramificación de las Montañas Blancas, en el norte. Sus colinas cubiertas de pinos encierran la llanura del Nan Requain (S. "Valle de los Caballeros"), mientras que sus confines septentrionales a lo largo del Ringló, algo menos salvajes, contienen ricas y fértiles tierras. Ríos, arroyos y riachuelos nutren a una flora y fauna excepcionalmente variada, mientras que las aguas de la bahía ofrecen una gran cantidad de peces. Estos ricos dones permiten a sus habitantes gozar de una dieta de lo más variada y nutritiva.

Desde la época de los Reyes de los Barcos, las costas de Belfalas han estado relativamente libres de depredadores humanos. Los intentos de fortificar el feudo han quedado limitados principalmente al Castillo Amrûnaur, que protege el paso de las Ered Tarthonion, y el refugio del Príncipe. Los pocos fuertes costeros que existen fueron construidos durante la Segunda Edad, y en la mayoría de los casos están medio derruidos.

5.1.1 EDHELLOND

El puerto más meridional de los Teleri en la Tierra Media fue establecido a finales de la Primera Edad por Tharúdan. Su localización fue cuidadosamente escogida, y ofrece grandes ventajas debido a las defensas naturales de la zona, ya que está situado sobre un promontorio de piedra caliza junto al canal más occidental del río Morthond. El islote tiene las laderas bastante inclinadas y una cima plana, sobre la que los habitantes han construido casas y torres, mientras que el puerto en sí yace escondido en el interior de la roca. Aunque sigue existiendo amistad entre Tharúdan y los descendientes de Imrazôr, el pueblo de Edhellond comparte el distanciamiento general que caracteriza a los eldar de la Tercera Edad, y tiene muy pocos tratos con los hildor de Belfalas.

5.1.2 LINHIR

Con la excepción de Lond Ernil, la ciudad costera de Linhir es el único centro de comercio y transporte de toda Belfalas. Linhir está estratégicamente situada en la confluencia de los ríos Serni y Gilrain, a unos dieciocho kilómetros de la bahía. La ciudad es la principal ruta de entrada que conecta Dor-en-Ernil con Lebennin, y se cruza con el camino que conduce a Pelargir allí donde este último cruza los vados del Gilrain. La historia y orientación económica de Linhir han dado un carácter político único al feudo de Belfalas, carácter que provocó su intervención directa en la guerra civil de la Lucha entre Parientes.

Aunque se encuentra dentro de los terrenos heredita-

rios del Príncipe, Linhir es una ciudad autónoma que no está atada por ninguna ley feudal. Su peculiar posición procede de las circunstancias que rodearon su fundación como puesto naval de Belfalas durante el reinado de Siriondil. Linhir, que entonces era poco más que una mansión y un molino, y sus alrededores fueron entregados por el Príncipe como estado feudal a su hermano menor Eärnil, que por entonces era el señor de la flota de guerra del Príncipe. Cuando Eärnil se convirtió en Rey de Gondor en el año 913, Linhir fue reclamada como heredad real y más tarde elegida como base para la División Occidental de la reorganizada flota de Eärnil (ver la sección 2.2.6).

Situación Política de Linhir

Libre de las ataduras a la nobleza terrestre de Dor-en-Ernil merced a su posición respecto a la realeza, Linhir comenzó a crecer hasta convertirse en un centro comercial enfocado hacia el oeste de Lebennin; pero su orientación mercantil amenazaba con minar las bases del sistema feudal, tanto social como económico, de Belfalas. La erosión de la economía oriental de Dor-en-Ernil llevó al Príncipe a competir con el Rey por el control de Linhir, argumentando que su situación, exclusivamente dependiente del monarca, violaba la integridad territorial del linaje de Edhelion.

En el año 1226, cuando Atanatar Alcarin ascendió al trono, se alcanzó un compromiso. El Rey aceptó renunciar a su derecho hereditario sobre Linhir, reafirmando los derechos del linaje de Edhelion sobre su territorio con la condición de que el Príncipe accediera a otorgar a Linhir la categoría de ciudad y el derecho a acuñar sus propias monedas. Según los términos del acuerdo, el Príncipe conservaría el derecho a nombrar el Escudero de Linhir, y a hacer que las monedas acuñadas en la ciudad llevaran la imagen de Dor-en-Ernil. Sin embargo, el Maestro Acuñador sería nombrado por el Rey, y los impuestos recaudados en la ciudad serían reunidos por oficiales reales. El puerto naval de Linhir conservaría su propia jurisdicción separada, al igual que la División Meridional de Umbar (ver la sección 4.3.1).

Aunque el acuerdo de 1226 ofrecía al Príncipe un cierto control sobre los acontecimientos que tenían lugar en la ciudad, no consiguió salvar a Linhir de la creciente hegemonía de Calimehtar y sus descendientes. Los ciudadanos de Linhir ya estaban orientados económicamente hacia Lebennin, y los beneficios que recibió la armada por obra de Castamir provocaron un aumento en la prosperidad de la ciudad portuaria. Por ese motivo, Linhir acabó añadiéndose a la lista de ciudades que se rebelaron abiertamente contra Valacar durante el último año de su reinado.

Linhir durante la Lucha entre Parientes

En el año 1432, explotaron en Linhir disturbios contra los recaudadores de impuestos y el Maestro Acuñador nombrado por el Rey. En realidad aquella revuelta fue provocada por Daeron, el Escudero del Príncipe. Adrazôr había ordenado a Daeron que no involucrara a la ciudad en la revuelta, y envió a Aradan para deponer al Escudero y restaurar el orden en la ciudad. Sin embargo, Daeron estaba apoyado en sus acciones por el Señor Capitán de la División Occidental, cuyos hombres le ayudaron a mantener el control de las murallas de la ciudad contra la caballería de Belfalas. Pero el Príncipe Adrazôr, que no estaba dispuesto a recurrir a las fuerzas de Pelargir para recuperar una ciudad que ya se había rebelado contra él, reunió a la caballería y declaró su neutralidad en la consiguiente guerra civil.

Cuando Castamir se convirtió en Rey en el año 1437, alteró la constitución de Linhir, arrebatando al Príncipe su derecho a nombrar o deponer al Escudero, y prohibió la acuñación de monedas con la imagen de Dor-en-Ernil. Daeron fue reafirmado en su cargo, y ha sido reelegido como Escudero por el concilio de la ciudad cada año desde entonces. Su supuesto compromiso con la hermana de la Reina probablemente asegurará su posición durante muchos años más.

Los Raj han tenido un interés mercantil en Linhir durante siglos, y los comerciantes procedentes de Bozisha-Dar tienen un depósito comercial en el puerto. Aunque no forman una organización clandestina, estos mercaderes se mantienen aparte de los acontecimientos políticos en Gondor, pagando por información útil y enviando en ocasiones algunos de sus espías a investigar los rumores y las nuevas localizaciones de interés descubiertas.

Las autoridades de la ciudad son conscientes de sus actividades, pero por ahora han decidido no intervenir, ya que Daeron no los considera una amenaza. El Escudero cree que es mejor dejar que los Regentes de Bozisha-Dar reúnan sus informes a través de mercaderes conocidos, antes que deportarles y verse obligados a tratar con informadores desconocidos. Las actividades de los mercaderes también mantienen ocupado al nido del Côr Aran en Linhir.

Escudero Daeron (1368-1634)

Daeron ha sido el primer Escudero de Linhir nombrado directamente por el Rey en los doscientos años de historia de la ciudad. Su apoyo a la confederación tradicionalista procede más de un sentido del realismo político que de una convicción personal. Como es el responsable de la seguridad de una ciudad ocupada por una división naval, Daeron se dio cuenta rápidamente de que era necesario mostrar cierta simpatía por la causa tradicionalista si quería conservar su poder. Aunque sus ideales son menos elevados que los de Orodreth, que encabezó la rebelión de Linhir durante la guerra, Daeron es un oficial muy concienciado que intentará evitar de cualquier forma un derramamiento de sangre en el interior de las murallas de la ciudad.

El Escudero de Linhir está dispuesto a aceptar las consecuencias de su decisión política, cargando con la culpa de la traición a Adrazôr y el desdén y odio que por él siente ahora la nobleza de su tierra natal, aunque Daeron nunca hablará mal de Belfalas o de su Príncipe. El Escudero es lo bastante inteligente como para reconocer que el reinado del Usurpador no durará mucho, y que es probable que Castamir sea depuesto o destronado por un gobernante más adecuado; por lo tanto, está más preocupado por establecer nuevas alianzas que no estén directamente relacionadas con Castamir o Morlaen, los principales arquitectos de la Lucha entre Parientes.

Daeron pronto encontró la amistad que buscaba en la Reina Mûrabêth. Aunque es la mujer del Usurpador, la rivalidad ente Mûrabêth y Morlaen y los capitanes de Pelargir ha llevado a la Reina a trabar una buena amistad con el Escudero de Linhir. La posición de Daeron como líder de la ciudad más importante de Lebennin y Belfalas le ha otorgado una capacidad casi increíble para reunir una facción independiente que apoye a la Reina tanto en Pelargir


Tarlang
Lamedon
Calembel
Ethring
Ciril
Ringló
Aug Lamedon
Spathlin
N
0 5 10 20
Glanhir
Nan Requain
Dor-en-Ernil
Gilrain
Serni
Linhir
Cûm Taran
Cirith Dunrandir
Amrûnaun
Gelsûn
Fanuilond
Lebennen
Belfalas
Tolfalas
Endil
Toldil
Echir Anduin
Mechin
Mecrast
(Mechrast)
Eithel Tirith

Dor-en-Ernil

como en otros puntos del reino. Mûrabêth ha respondido a la amistad de Daeron con la intención de fortalecer su alianza mediante el compromiso de Daeron con la hermana de la Reina, Telerien.

Castamir no es consciente de los vínculos que unen a Daeron con su mujer, pues cree que el Escudero es totalmente fiel a la confederación. Ni siquiera Morlaen se ha dado cuenta de que Daeron no se lleva demasiado bien con la facción, y a menudo ha recurrido al astuto Escudero en busca de consejo, aunque esta situación puede cambiar próximamente (ver la sección 4.6.2).

Daeron es un hombre silencioso y sutil, pero la importancia de su cargo actual le ofrece suficiente influencia como salirse con la suya en la mayoría de situaciones. Siempre se muestra diplomático y educado, y nunca deja que la pasión se adueñe de él, aunque cuando quiere puede dejar entrever muchas cosas a través de las palabras que utiliza. Su devoción personal hacia la Reina Mûrabêth está perfectamente escondida del ojo público.

5.1.3 EL CASTILLO AMRÛNAUR

La primera fortaleza de Belfalas fue construida en el año 3320 de la Segunda Edad para someter a los eredrim y proteger el paso de Dunrandir. El Castillo Amrûnaur se eleva sobre un promontorio rocoso llamado Thurotundo (Q. "Monte del Trueno"). La impresionante fortaleza pentagonal cuenta con una muralla exterior de quince metros de altura y seis de grosor, y con cinco torretas de 24 metros de altura. Su torre de homenaje mide casi cuarenta metros de altura y está dividida en ocho pisos. En tiempos de paz, la guarnición, capitaneada por el Guardián, está formada por entre diez y quince caballeros y escuderos, un centenar de arqueros y otro centenar de soldados de infantería. Los Verdes, una compañía de exploradores y montaraces que sirven al Capitán Guardabosques de Belfalas, suelen ser utilizados en ocasiones como grupo de reconocimiento.

5.1.4 LOS HABITANTES DE LAS MONTAÑAS

Los dúnedain se refieren a los habitantes de las Ered Tarthonion con el término "eredrim", o "gente de las montañas". Estos fuertes montañeses son de origen daen, aunque generalmente son de rasgos más oscuros y más robustos que sus parientes del sur. Continúan resistiéndose a ser asimilados por los hombres de Gondor, pues prefieren llevar la vida que han conocido siempre, en antiguos fuertes gobernados por caudillos que son escogidos según su poder en combate y su reputación dentro de cada pueblo.

Los escasos recursos de las Ered Tarthonion son causa de una constante violencia entre los eredrim, cuyas comunidades raramente cooperan entre ellas para beneficio mutuo. Las incursiones sobre fuertes de clanes vecinos para robar alimentos o ganado son métodos reconocidos para mostrar la valentía y el reconocimiento social entre su pueblo.

Los chamanes locales de los eredrim de Belfalas a menudo actúan como intermediarios entre su pueblo y los poderes invisibles del mundo. Tales "supersticiones" son despreciadas por los dúnedain, pero cuatro mil años de presencia númenóreana en la Tierra Media han dejado algunas marcas en las actividades espirituales de los diferentes pueblos daen (como puede apreciarse en la correspondencia entre los nombres y las funciones atribuidas a los valar). Algunos de los daen mantienen en secreto el Culto a la Oscuridad, que provocó la ruina de sus ancestros. Sin embargo, el Nigromante presta muy poca atención a estos residuos de antiguos súbditos suyos, pues no les encuentra ninguna utilidad para sus planes actuales respecto al Reino del Sur.

5.2 LOND ERNIL

Lond Ernil es el asentamiento gondoriano más grande al oeste de Lebennin. Con un puerto interior que mira hacia el oeste, esta ciudad fortificada es utilizada como embarcadero por los barcos que navegan hacia puntos más meridionales u orientales de Gondor, pues sus muelles llenos de piedras están protegidos de los salvajes mares del exterior gracias a la cercana bahía. La famosa torre costera del puerto se eleva como un símbolo de seguridad y civilización para todos aquellos que se atrevan a enfrentarse a las fuertes y tormentosas olas que rodean su estratégico promontorio. Lond Ernil está acurrucada bajo los escarpados acantilados de la agreste península que forma la sección más occidental de Belfalas.

Debido a la limitación de espacio, la arquitectura de Lond Ernil intenta mantener la naturaleza vertical del plano de la ciudad. Casi todos los edificios están construidos con piedras cuidadosamente encajadas y la mayoría pueden llegar a tener siete pisos de altura. Muchos de los edificios que se elevan sobre la ladera de una acantilado pueden llegar a ser todavía más altos, alcanzando en algunos casos la treintena de metros. A menudo, las calles son poco más que pasillos cubiertos o escaleras anchas, ya que la mayoría de estructuras se unen entre sí en los pisos superiores. Los jardines en los tejados y los patios elevados, estos últimos a menudo situados en los pisos tercero o quinto, permiten la entrada de los rayos del sol en el interior de las residencias.

Numerosos árboles y jardines en miniatura ocupan los huecos extraños que abundan en toda la ciudad, y en algunos de los nichos más inverosímiles hay ocultas juguetonas fuentes. Incluso el edificio más utilitario está adornado con tallas de madera pintadas con brillantes colores, y los techos inclinados hechos de pizarra o de tejas de diferentes colores dan a la ciudad un toque realmente encantador. Las estrechas y serpenteantes calles ascienden a través de puertas y túneles excavados en el interior de los acantilados, que generalmente suele estar hecho de granito azulado. Cada barrio de Lond Ernil ocupa un nivel de salientes de roca, lo que da a la ciudad en general una apariencia de estar formada por círculos concéntricos de edificios.

5.2.1 DEFENSAS DEL PUERTO

Las defensas del puerto han sido adaptadas al accidentado contorno del paisaje. La ciudadela del Príncipe ocupa las elevaciones central y occidental de la colina, así como el risco que las separa. Los túneles subterráneos comunican el castillo superior con la enorme torre que se eleva en un islote de roca al oeste de la ciudad. Estas colosales fortificaciones protegen los flancos meridional y occidental de la ciudad, mientras las aguas del mar y las murallas de la ciudad guardan los límites septentrional y oriental de la ciudad.

Hay al menos dos murallas de piedra que protegen la entrada en cualquier punto de la ciudad. Estos muros

almenados, cuyos profundos cimientos se hunden en la sólida roca de la colina, están salpicados de torres redondeadas de soberbia construcción, lo que convierte cualquier ataque directo en una locura. Como si enfatizaran aún más el carácter virtualmente inexpugnable de la ciudad, las torretas y bastiones que destacan por encima de las mayores elevaciones de la hermosa montaña de piedra azul aumentan sus ya de por sí impresionantes defensas.

5.2.2 LAS SIETE CIUDADES

Lond Ernil está dividido en siete distritos o, como los lugareños los llaman, "ciudades". Cada uno de estos barrios tiene alguna característica distintiva, aunque los puntos que los dividen fueron elegidos por conveniencia, y no por causa de ningún factor social. Sólo la Ciudad Blanca que rodea la Ensenada de los Barcos Blancos muestra algún signo de ser un emplazamiento realmente único. Las alcantarillas que llevan el agua desde los estanques de la colina constituyen las líneas de demarcación de los diferentes distritos de Lond Ernil.

Normalmente, estos canales de roca blanca suelen recibir el agua de arroyos modestos, pero después de una temporada lluviosa, estos tranquilos cauces suelen volverse muy caudalosos. Ni los desaguaderos situados en las adoquinadas calles del centro de la ciudad ni las alcantarillas que atraviesan el fondo de piedra de la misma son capaces de detener estas crecidas, de forma que estos canales suelen asegurar la provisión de agua permanentemente, dada la frecuencia de las tormentas en estos parajes. Y al igual que el foso de un castillo, también suelen aislar a toda la ciudad en periodos de guerra.

La Ciudad Blanca

La Ciudad Blanca, que rodea la venerada Ensenada de los Barcos Blancos, puerto de guerra de Lond Ernil, constituye el hogar de la infantería naval del Príncipe. Muchos de los negocios del vecindario reflejan el particular objetivo de este barrio, y la mayoría de los mercaderes que se dedican al comercio de consumo poseen establecimientos muy modestos que abastecen a los militares y sus familias. La Ciudad Blanca es también el centro de las industrias locales que se dedican a la talla de madera, la creación de velas para barcos y las armaduras, y es el único lugar en el que un capitán de barco puede encontrar especialistas como cartógrafos o fabricantes de instrumentos marítimos muy precisos.

CB1. Posada de la Luna Gris. Construida junto al Primer Embarcadero (del que se dice que es el muelle original de la ciudad), la Posada de la Luna Gris es el punto de reunión y alojamiento favorito de los capitanes marinos que visitan la ciudad. El propietario se llama Anderion.
CB6. Mansión de los guerreros marinos. En estas cámaras se alojan los soldados de infantería solteros del puerto.

El Puerto Central

El Puerto Central es conocido por sus industrias de pesca y construcción de barcos, pues aquí se construyen algunos de los mejores barcos de Gondor. En este barrio se sigue practicando el arte de la construcción de los famosos Barcos Blancos, aunque los secretos de este oficio son celosamente guardados por los carpinteros locales. El Puerto Central acoge a todo tipo de artesanos relacionados con dichos oficios: numerosos tejedores de velas, toneleros, herreros, carpinteros, cordeleros, curtidores y alfareros residen y trabajan en las aireadas tiendas que ocupan las calles cercanas a los muelles.

PC2. Casa del Largo Amanecer. Este burdel es una casa de placer cara pero de muy buena calidad.
PC6. Mercado de los Pescadores. Este es el más grande de todos los mercados de la ciudad.

El Nuevo Puerto

El Nuevo Puerto es el único puerto comercial de Lond Ernil. Es más grande que la Ciudad Blanca y que el Puerto Central, y acoge unos muelles al servicio de los barcos visitantes; sus almacenes y mercado son capaces de manejar el tremendo y variado volumen de comercio de la ciudad. Junto a los numerosos almacenes y salas de comercio, al servicio de quienes desean evitar el bullicio de la Ciudad de la Puerta o los elevados precios del Barrio de los Castillos, se encuentran varias posadas y tabernas.

NP1. Mercado de los carniceros. Este es el centro de venta de carne roja y de aves de corral, que suelen ser manjares únicamente al alcance de la élite de la ciudad.
NP3. El Despertar del Kraken. Esta posada de tres pisos es conocida por su abundante marisco y por sus camas de muy mala calidad.
NP4. Casa de Cambio de los mercaderes. Se trata de un centro ocupado por prestamistas.
NP5. Edificio de los mercaderes. Este edificio contiene salones en los que se reúnen los comerciantes para solucionar temas mercantiles y comerciales.

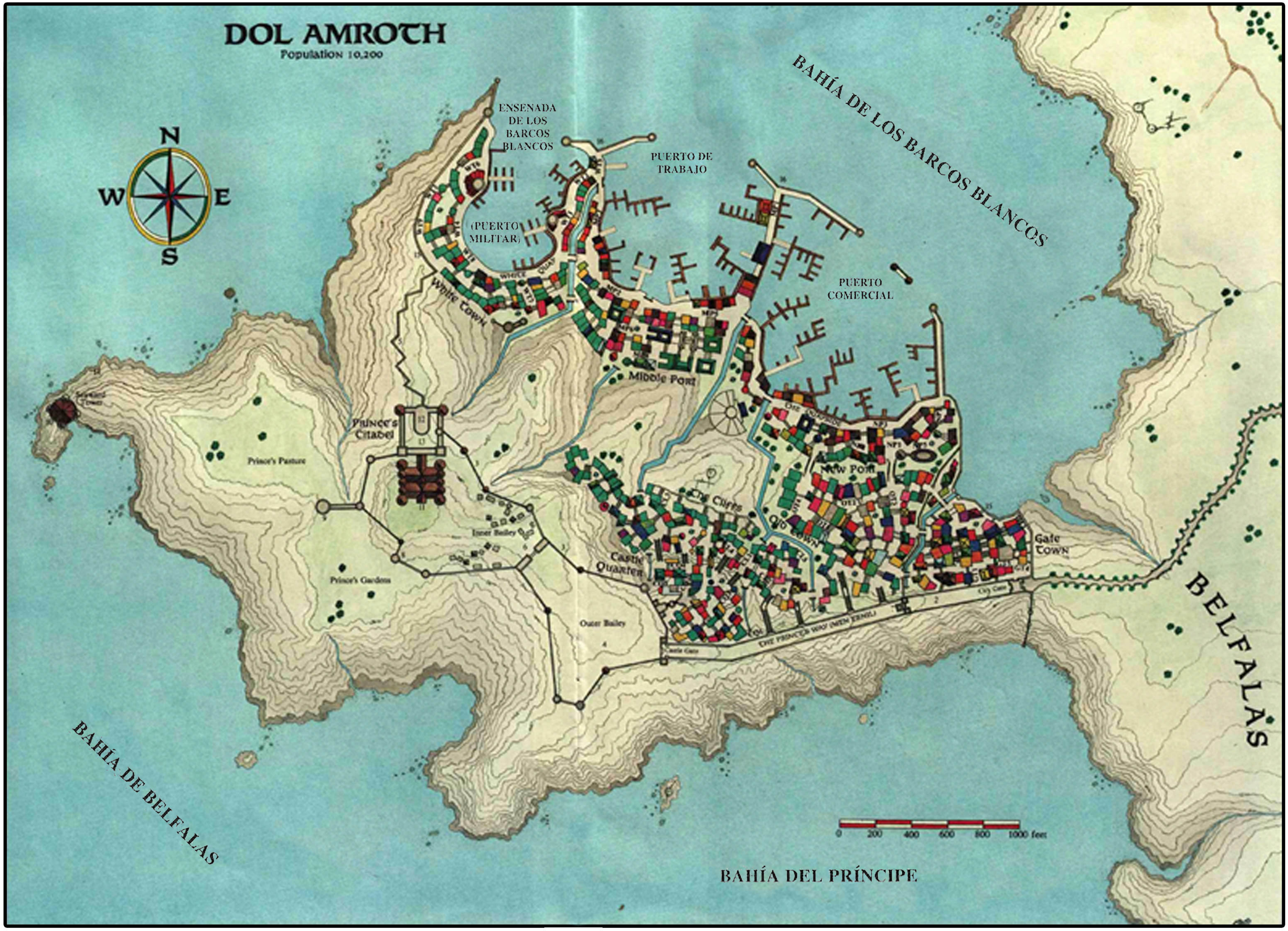
La Ciudad de la Puerta

La Ciudad de la Puerta es el barrio más oriental y periférico, ya que se encuentra en el saliente de poca altura que hay justo en el interior de la principal entrada terrestre que cruza los muros de la ciudad. Es el distrito más sucio y problemático de Lond Ernil, pero aun así está mucho mejor cuidado que los mejores barrios de muchas otras ciudades. Posadas, tabernas, teatros y mercados atestan las bulliciosas calles de la Ciudad de la Puerta.

CP2. El Signo del Viajero Ciego. Esta elevada posada, de cinco pisos de altura, es considerada como un alojamiento para gente dispuesta a llevar a cabo cualquier tarea por desagradable que sea, siempre que el precio sea el adecuado. El edificio está construido con una extraña piedra rojiza y tiene la forma de una torre. Hay historias que hablan de la posible existencia de pasajes secretos dentro de sus gruesos muros, uno de los cuales conduciría hasta una caverna marítima en la zona meridional de la península.
CP4. El Palo Negro. Esta posada, de cuatro pisos de altura, está situada cerca de la entrada principal de la ciudad, y tiene siete habitaciones comunitarias, cada una de las cuales puede llegar a acoger a un máximo de nueve ocupantes.
CP5. La Casa de Hierro. La Casa de Hierro es la prisión de Lond Ernil.

La Ciudad Antigua

La Ciudad Antigua se encuentra entre la Ciudad de la Puerta y los Acantilados, y por encima del Nuevo Puerto.


DOL AMROTH
Population 10,200
N
W
E
S
ENSENADA DE LOS BARCOS BLANCOS
PUERTO DE TRABAJO
(PUERTO MILITAR)
PUERTO COMERCIAL
BAHÍA DE LOS BARCOS BLANCOS
White Town
Middle Port
New Port
Prince's Citadel
Prisor's Pasture
Inner Bailey
Outer Bailey
Prince's Gardens
Castle Quarter
City Cliffs
Old Town
Gate Town
BELFALAS
BAHÍA DE BELFALAS
BAHÍA DEL PRÍNCIPE
0 200 400 600 800 1000 feet

Es el más antiguo (con la excepción de la Ciudad Blanca) y variado de los distritos de la ciudad.

CV2. Casa de Galbar. Esta hermosa casa de cuatro pisos es la residencia del mercader Galbar, que también es el líder de la célula del Côr Aran en la ciudad.

CV3. Oficinas del Escudero. Este edificio de cuatro pisos es el centro administrativo de la ciudad.

Los Acantilados

Por encima de la Ciudad Antigua y por debajo del Barrio de los Castillos yace una serie de grandes edificios dispuestos en terrazas y conectados por unas serpenteantes callejuelas. Esta zona es conocida como los Acantilados, ya que en este punto, la inclinación de la colina ofrece poco espacio para la construcción. Aunque en su mayor parte es un barrio residencial, su zona superior acoge a la guarnición del castillo, y contiene numerosas tabernas y salas de juego.

AC1. Casa de Melrandir. Esta elegante residencia de cinco pisos es el hogar del Escudero de Lond Ernil.

AC2. La Proa Rota. La Proa Rota es indudablemente uno de los mejores restaurantes y bares del distrito. Se trata del local nocturno más frecuentado por la guarnición del castillo.

AC4. Los Bajíos Blancos. Esta tranquila taberna sirve bien a los residentes cercanos y es frecuentada por los hijos del Príncipe.

AC5. Casa de Iriel. Tirazôr regaló esta casa de cuatro pisos a su señora y mentora. La planta baja es utilizada como estudio, mientras que los pisos superiores contienen los dormitorios y otras estancias.

El Barrio de los Castillos

El Barrio de los Castillos, o Ciudad Alta, está situado en uno de los puntos más elevados de la colina. Un corto sendero y un par de puentes levadizos conectan este distrito con el patio exterior del castillo, mientras que cuatro enormes tramos de escaleras y una avenida unen el vecindario con los Acantilados, situados más abajo. La mayoría de los residentes y mercaderes más ricos de Lond Ernil tienen aquí sus hogares, flanqueados por tabernas y posadas de buena calidad, al servicio de los visitantes que quieren tener una audiencia con el Príncipe.

BC3. Casa de la Niebla Resplandeciente. Esta antigua estructura de seis pisos, que antiguamente hacía las veces de observatorio, es actualmente el hogar de Tirazôr.

5.2.3 EL CASTILLO DEL PRÍNCIPE

El castillo del Príncipe es una masiva fortaleza de diseño concéntrico algo modificado. Situada en la cima de la sección más elevada y amplia de la loma que forma la médula espinal de la península, domina las alturas de Lond Ernil desde el punto en que los acantilados son más elevados. De todo Gondor, la única ciudadela que la supera en fuerza es Minas Anor.

En los tres costados de la fortaleza que van a dar al mar, la escarpada ladera rocosa constituye de por sí un obstáculo virtualmente insuperable. Por lo tanto, el castillo está diseñado principalmente con el objetivo de defender el lado que da a tierra, donde la ladera se eleva de forma más suave. Hay numerosos niveles de defensa, cada uno situado para apoyar al que está debajo suyo.

El castillo está construido básicamente con granito, pero todos los muros de cortina y las torres están cubiertos de piedra caliza de color blanco. La Torre de Vigía Marítima está cubierta de un mármol blanco con venas de plata, lo que hace que brille bajo la luz del sol. Las bodegas que hay por debajo del Gran Salón llevan a las cisternas, las cámaras de almacenaje y las estancias vacías dispuestas para alojar a los refugiados en tiempos de crisis. Hay túneles que parten de las torres exteriores y llegan a varias partes de la torre del homenaje, lo que permite a las tropas atacar por sorpresa por detrás de cualquier enemigo que pueda atravesar las murallas.

El castillo tiene incluso un puerto secreto, diseñado con la ayuda de los elfos. Está excavado en la caverna marítima situada bajo la Torre de Vigía Marítima, y se puede llegar a él mediante una larga escalera de caracol. Los peldaños descienden hasta una caverna llena de agua en la que siempre hay aguardando un pequeño barco, y donde se puede amarrar un segundo bajel. Las puertas de piedra de esta caverna están ocultas como si formaran parte de la pared del acantilado, y sólo se abren si alguien pronuncia la palabra clave en sindarin. El conocimiento de esta palabra está limitado al Príncipe, su familia más cercana y unos pocos sirvientes de confianza.

1. Muralla de tierra. El primero (y más oriental) de los almenados muros de piedra mide más de 13 metros de altura y 5 de grosor, formando una barrera que acaba en el punto en que la ladera del acantilado se une con las aguas de la Bahía de Belfalas. Justo delante de la muralla yace un foso de 7 metros de profundidad que es atravesado por un puente levadizo. En cada uno de los extremos del muro, junto a la orilla del mar, hay una torre construida parcialmente a partir de la ladera de la montaña, con una base muy ancha, que protege la mitad del muro. Estas torres miden 21 metros de altura, 12 metros de diámetro y tienen unos muros de 3 metros de grosor, con torretas almenadas y cuatro pisos interiores. Las únicas ventanas existentes son las rendijas para flechas que se pueden ver en los dos pisos superiores. En las varias junturas que hay en la muralla en los puntos en que ésta va girando hacia atrás, con la parte más redondeada en el exterior, se alzan sendos bastiones en forma de "D". Estos bastiones miden 15 metros de altura, tienen los muros de 3 metros de grosor, y tres pisos interiores. Multitud de rendijas para flechas salpican los dos pisos superiores. Los tejados planos y almenados funcionan como plataformas desde las que se disparan catapultas, balistas y otros artefactos de guerra. La Puerta de la Ciudad, en el centro de la muralla, protege el Camino del Príncipe.

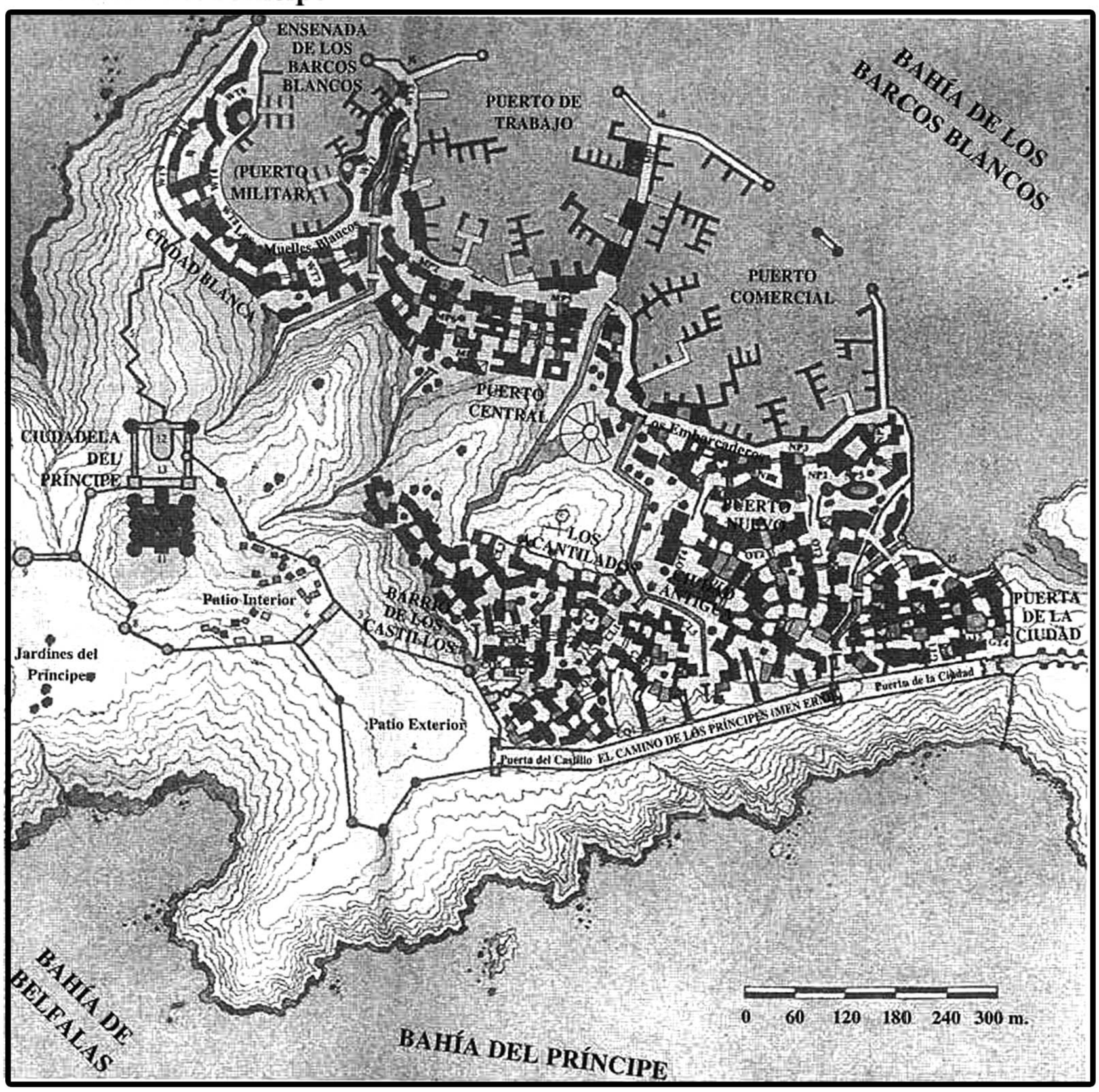
2. El Camino del Príncipe. Se trata de un camino pavimentado que va ascendiendo por la inclinada ladera hasta llegar a la cima del promontorio, que coincide con el núcleo del castillo. Está flanqueado por sendas murallas.

3. Muralla central. La segunda muralla del castillo tiene un diseño similar a la primera, aunque mide entre 3 y 5 metros más, según la inclinación de la ladera. En los puntos en que tiene debajo una zona nivelada, adquiere una inclinación bastante mayor.

4. Patio exterior. El suelo entre los muros ha sido nivelado hasta formar un patio exterior (o inferior), que es utilizado como campo de instrucción y celebración de torneos.

5. Muralla marítima. La tercera muralla del castillo, que presenta numerosos matacanes, y que mide 20 metros de

El Castillo del Príncipe



altura y 6 de grosor, forma una cerca que rodea toda la zona occidental de la ciudad. Sus pequeñas plataformas en forma de torreta, de 5 metros de diámetro, que sobresalen hacia afuera del muro, están llenas de rendijas para flecha, lo que permite atacar a un enemigo que escale la muralla con un potente fuego cruzado.

6. Patio interior. El patio superior está lleno de edificios de piedra imprescindibles en la vida de un castillo: herrerías, establos, perreras, jaulas y barracones para los soldados.

7. Torre de Entrada. Este gran bastión mide 15 metros de diámetro y se eleva más de 30 metros por encima del acantilado. Tiene unas murallas de 4 metros de grosor, un tejado plano y con almenas, y cinco pisos interiores. El arco de entrada atraviesa esta torre, por lo que en el techo del arco hay numerosos agujeros que permiten derramar aceite hirviendo u otras defensas desagradables contra los visitantes no deseados por parte de los habitantes del interior de la torre. Las puertas y el rastrillo están forjados con acero enano y son Muy Difíciles (-20) de abrir cuando están cerrados.

8. Torre de los Caballeros. Esta gran torre mide más de 30 metros de altura, tiene un diámetro de 12 metros y unos muros de 4 metros de grosor. Sus seis pisos interiores, situados bajo un tejado en forma de torreta, están divididos en apartados para los caballeros de la casa del Príncipe y sus escuderos. Todo el sexto piso está reservado para Aradan y sus sirvientes.

9. Torre occidental. Esta torre tiene una soberbia vista del mar hacia el oeste y es utilizada como residencia por Giladan. Mide más de 40 metros de altura, con un diámetro de 21 metros y un grosor de 3 metros en todos sus muros.

10. Tirith Aear. Esta torre de 110 metros de altura está unida al cuerpo principal del castillo mediante tres pasajes subterráneos. Sirve como campanario y faro para los barcos que navegan en las cercanías. El Príncipe la utiliza como residencia y refugio privado.

11. Torre de Homenaje del Príncipe. Este magnífico complejo se eleva 60 metros por encima de la montaña. Sus muros tienen un grosor variable, desde los 3 metros (cerca de la cima) hasta los 10 metros (en la base). A sus lados hay varios embarcaderos de roca inclinada, que van girando suavemente hacia tierra hasta unirse entre sí. La torre tiene doce pisos de altura y su entrada se encuentra en la segunda planta. Se llega a dicha entrada mediante una escalera exterior. El Príncipe, su familia y sus guardias y sirvientes personales viven en esta Torre del Homenaje, junto con otros miembros de la corte que residen aquí de forma permanente (y que no residen en las torres cercanas).

El estandarte del Príncipe ondea en el puntiagudo pináculo dorado de su cima.

12. Gran Salón. La sala de fiestas del Príncipe forma parte de un enorme complejo de recintos almenados que sobresalen a los lados de la Torre de Homenaje. Esta ovalada estructura de piedra comunica con el patio del Príncipe. El Gran Salón propiamente dicho mide casi 60 metros de longitud y 18 metros de anchura. Es aquí donde el Príncipe, sentado en su trono de mármol blanco situado sobre una tarima, preside los más severos juicios y las más divertidas verbenas. El enlosado techo del Gran Salón está soportado por dos hileras de pilares de mármol blanco cuyos capiteles están tallados con la forma de aves marinas.

13. Patio del Príncipe. A ambos lados del Gran Salón se encuentran unos jardines de hierbas que forman parte de una zona de parques privados. El interior del muro de cortina que rodea la zona está lleno de edificios de piedra finamente tallados: cocinas, establos para los caballos de los caballeros, y residencias para los caballeros que sirven en la guarnición.

14. Murallas de la ciudad. Una de las murallas rodea la ciudad y su puerto. Mide 12 metros de altura y 5 de grosor, y está hecha de granito, con una inclinada pared exterior cubierta de piedra caliza. En los puntos más vulnerables de la muralla hay situadas varias torres cuadradas de 12 metros de lado, casi 20 metros de altura y muros de 3 metros de grosor. Estas torres tienen la base más ancha que la cima. La entrada principal está situada en la zona suroriental de la ciudad, pero hay cuatro puertas menores situadas a lo largo del muro sur. Todas las entradas por tierra a la ciudad conducen hasta el Camino del Príncipe, la avenida fortificada que actúa como ruta central de todo Dol Amroth.

Las puertas de la ciudad son de roble reforzado con hierro, y cada torre de entrada contiene al menos un rastrillo además de las puertas. Los tejados de las torres, a los que se llega tras atravesar los tres pisos de las torres, están almenados.

15. Murallas del puerto. Los extremos de las murallas se extienden hasta la boca del puerto, rodeándolo completamente salvo en huecos flanqueados por torres redondas de 12 metros de diámetro y más de 20 metros de altura. Los barcos enemigos ven impedido su paso a través de esta zona por una gran cadena de acero que puede ser levantada del lecho del puerto mediante tornos. Las torres de la muralla contienen provisiones para los proyectiles y calderos para el aceite. Las catapultas y las balistas están montadas en sus tejados planos.

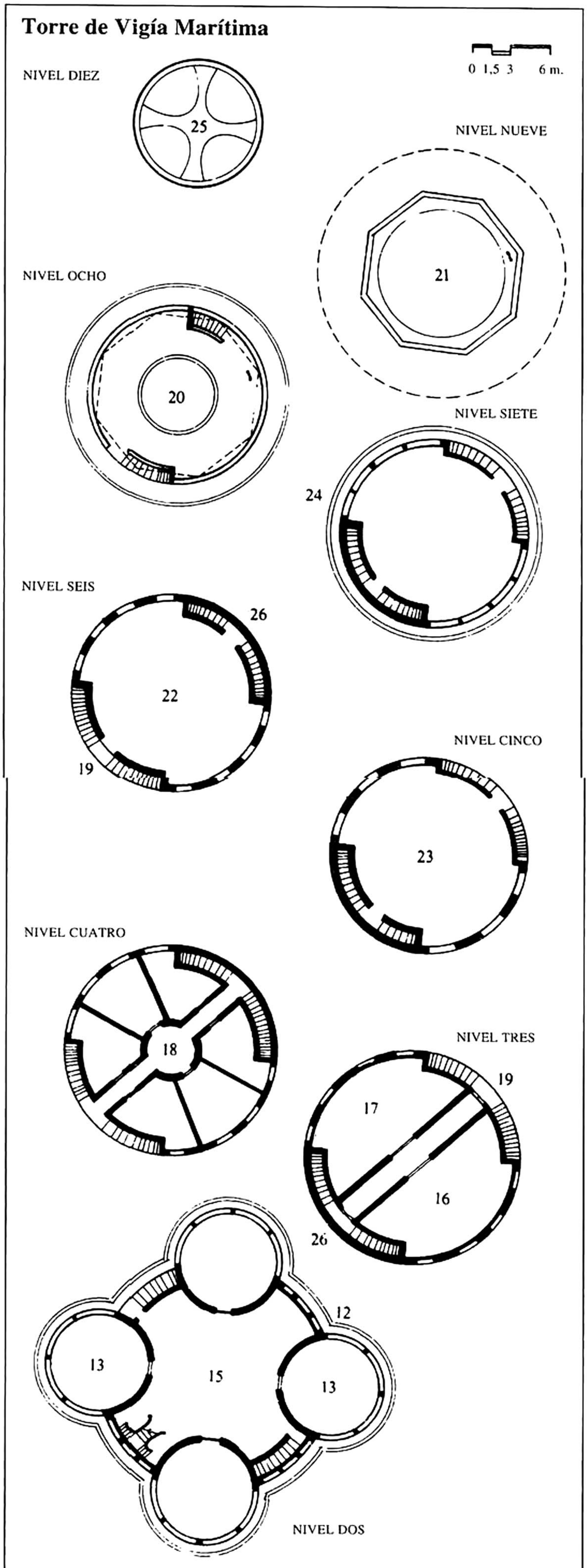
5.2.4 TIRITH AEAR

La Torre de Vigía Marítima se alza desde un pilar de roca situado al oeste del castillo, al que está conectado mediante tres pasillos subterráneos paralelos. Cada uno contiene una amplia escalera que desciende y más tarde asciende por el interior del monte. Los dos túneles exteriores (el del norte y el del sur) giran cerca de la superficie del acantilado cercano. Unas profundas y anchas ventanas excavadas a modo de pozo iluminan estas escaleras. Algunos de los pozos están tapados por el alféizar de las torretas, que protegen las aperturas y permiten a los arqueros disparar flechas a cualquiera que sea lo suficientemente estúpido como para trepar por la escarpada ladera del acantilado. Todas las demás ventanas son aperturas protegidas demasiado estrechas para ser forzadas.

No hay ninguna ventana que llegue hasta el pasaje central, que corre muy por debajo de la superficie rocosa. Hay otras dos entradas que permiten el acceso a la Torre de Vigía Marítima. Una, la Puerta del Mar, comunica con una caverna llena de agua marítima que está excavada en el granito situado por debajo de la torre. La otra, la Puerta Exterior, es una sencilla puerta de acero situada en uno de los lados de la Tirith Aear, unos veinte metros por encima del suelo. Unas escaleras al descubierto van recorriendo el perímetro de la estructura, descendiendo hasta el suelo por la cara occidental de este bastión. El tramo de escaleras exterior va ascendiendo suavemente en espiral en torno al perímetro de la estructura, y permite a los guardias ver en todo momento al menos la parte de paisaje más cercano y, en tiempos de guerra, es utilizada como una especie de almena inclinada.

Una barbacana de tres hileras rodea la parte más elevada de la Torre de Vigía Marítima. Cada una de las hileras, que incluye varios matacanes, sobresale por encima de la inmediatamente inferior, lo que permite a los defensores del parapeto superior lanzar una lluvia de proyectiles contra los atacantes sin dañar por ello a sus compañeros de abajo. Una sección de tres pisos corona la cima de la torre. El piso superior descansa sobre un suelo de madera reforzado con acero que puede girar. Esta zona funciona como salón, sala de reuniones y observatorio, mientras que la cámara de dos pisos que hay justo por debajo aloja al faro.

Galadriel colocó dentro de la torre una campana dorada, de veinte toneladas de peso, que fue lanzada al vuelo para celebrar la derrota de Sauron en la Guerra



de la Última Alianza. Una lámpara de más de 4 metros de altura sirve también como guía para los marineros que pasan cerca. Está situada en la cámara inmediatamente inferior a las estancias superiores. Unos enormes paneles móviles de cristal rodean la habitación. Pueden estar abiertos o cerrados, según las condiciones. Sus variados tonos dan color a la luz cuando atraviesa el cristal, lo que permite a los barcos cercanos leer la posición de la brújula según el color del rayo de luz: el blanco señala el oeste, el azul el norte, el rojo señala el sur y el amarillo señala el este.

1. Pasillo central. Este pasaje funciona como el principal punto de unión con el castillo principal. El pasaje está protegido por siete barreras, cada una de las cuales está formada por un pozo de piedra coronado por un puente levadizo, un rastrillo, una puerta de acero y otro rastrillo. Todas las puertas y rastrillos son muy difíciles (-20) de abrir.

2. Pasillo sur. Este pasillo, que corre a lo largo de la ladera meridional de la península, se ve cruzado por diez cortos pasajes laterales; todos conducen hasta un parapeto o a una tronera. El pasaje está protegido por cinco puertas, cada una de las cuales tiene un par de rastrillos que flanquean la entrada propiamente dicha. Todas las puertas y rastrillos son muy difíciles (-20) de abrir.

3. Pasillo norte. Este pasaje protege la zona norte del acantilado. Contiene cuatro puertas, cada una de las cuales tiene un par de rastrillos flanqueando la entrada propiamente dicha. Todas las puertas y rastrillos son muy difíciles (-20) de abrir. Los ocho pasajes laterales conducen o bien a una tronera o a una torreta.

4. Barracones exteriores. Estos barracones, situados cerca del pasillo central del castillo, son el hogar de la guardia exterior. Adjuntas al pasaje transversal que une el complejo con los pasillos norte y sur del castillo se encuentran una cocina y un comedor.

5. Puerta principal. La entrada está protegida por cuatro pozos, con el fondo lleno de cuchillas, que son atravesados por sendos puentes levadizos. Por encima de la entrada hay una sala de guardia que permite a los defensores atacar a cualquier intruso mediante unos grandes agujeros. La puerta propiamente dicha está flanqueada por un par de rastrillos. La puerta y los rastrillos son extremadamente difíciles (-30) de abrir.

6. Puerta exterior. Sólo se puede acceder a esta puerta a través de un estrecho tramo de escaleras procedente de los acantilados. La puerta puede ser sellada con una trampa especial que es muy difícil (-20) de detectar. Si alguien pisa el felpudo interior sin utilizar antes la llave de una cerradura especial que se encuentra incrustada en el símbolo de cisne que flanquea la entrada, provocará la caída de una piedra de diez toneladas de peso que bloqueará la entrada. Si no logra hacer una maniobra muy difícil (-20), el intruso recibirá un ataque Enorme de Caída/Aplastamiento +75. Hay un rastrillo que protege la puerta por el interior. Al igual que la puerta, es extremadamente difícil (-30) de abrir.

7. Cámara de los establos. Esta cámara alojaba antiguamente a los caballos de Galadriel, pero en la actualidad se utiliza para los visitantes que entran por la puerta exterior. No tiene ningún acceso directo a la torre.

8. Entrada marina. Esta puerta de acero conduce hasta un tramo de escaleras que conecta la torre con la caverna marina que hay más abajo. Un rastrillo protege la entrada por el interior. Al igual que la puerta, es extremadamente difícil (-30) de abrir.

9. Salón de fiestas. Esta sala de celebraciones contiene un escenario móvil.

10. Gran salón. Las mesas de este salón pueden ser bajadas hasta la cocina del piso inferior. Contiene una tarima sobre la que descansan dos tronos. Enfrente suyo se encuentra una enorme vidriera de colores a través de la cual se puede contemplar el mar exterior.

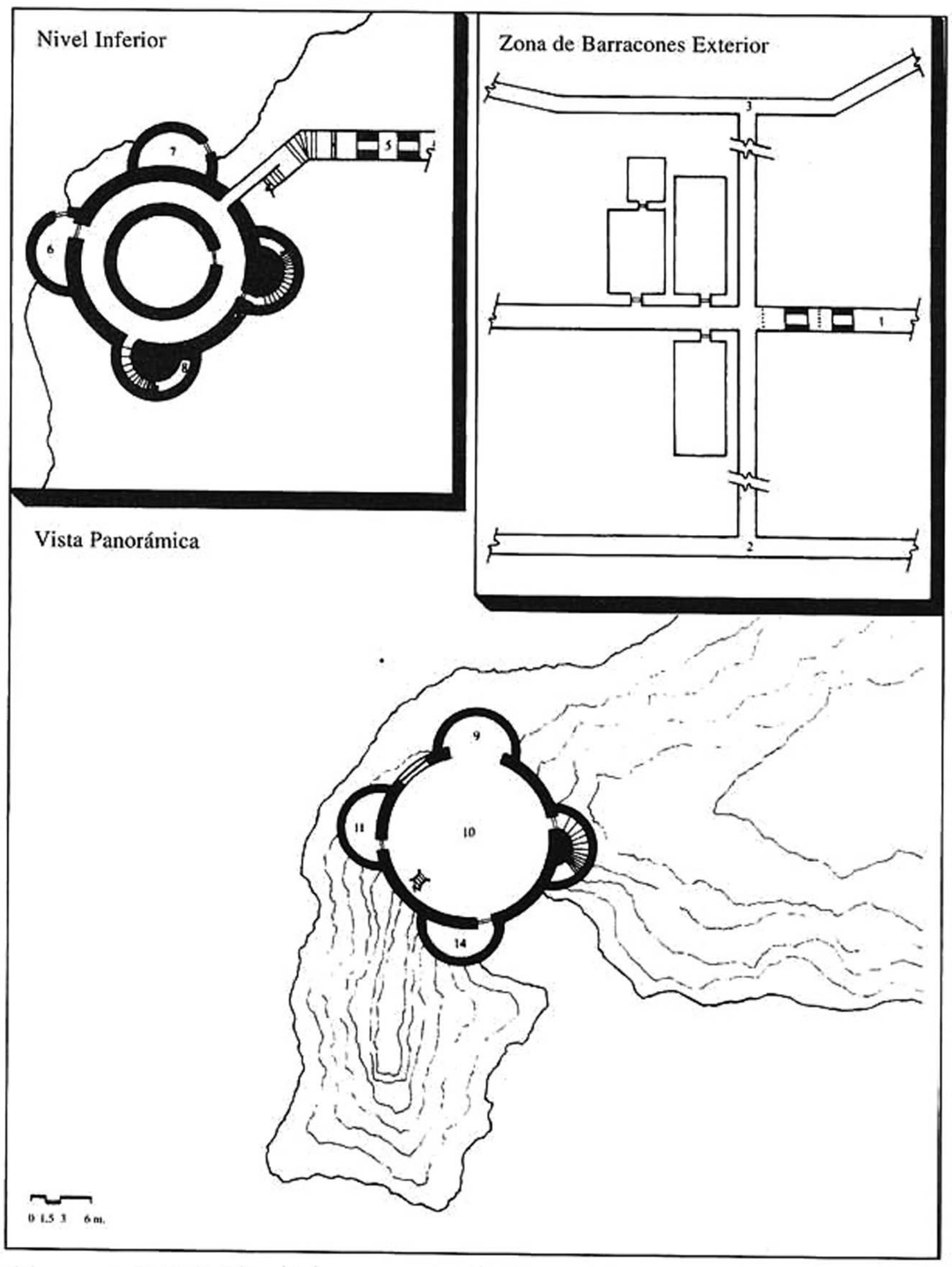
11. Barracones inferiores. Esta zona acoge a la mayoría de miembros de la guardia de la torre.

12. Almenas inferiores. Un par de barbacanas almenadas rodea la zona superior de los torreones laterales.

13. Jardines. Estos jardines interiores están rodeados por una galería con columnas. Son utilizados como pequeños parques.

14. Sala de armas. Esta cámara contiene equipo suficiente para armar a más de 100 guerreros.

15. Biblioteca. El Príncipe Adrazôr hizo que la mayoría de las reliquias y manuscritos personales de su familia fueran trasladados aquí cuando el Côr Aran tomó el Salón de los Fieles en Pelargir.



Torre de Vigía Marítima: panorámica y niveles inferiores

16. Estancias de Galadriel. Esta serie de cámaras, elegantes pero sencillas, son las utilizadas por los visitantes reales.
17. Estancias de Celeborn. Esta cámara es usada en la actualidad para alojar al Príncipe cuando éste decide visitar la Torre para estar cerca del mar.
18. Barracones superiores. Estos lujosos barracones, que alojan a los caballeros del Príncipe, contienen estancias privadas para las familias de los caballeros.
19. Escalera exterior. Esta escalera, de menos de dos metros de anchura, tiene unos peldaños sólidos y un sistema de drenaje muy potente, de forma que los guardias la pueden utilizar aunque las condiciones meteorológicas sean poco clementes.
20. Cámara de la lámpara. Aquí se guarda la gran lámpara. Esta cámara es básicamente un faro, y la lámpara está colocada sobre una gran rueda de acero. Se puede hacer girar gracias a una manivela, y su luz proyecta un rayo que se puede ver a muchas leguas de distancia. Su apertura de 5 metros de anchura crea un haz ciertamente potente.
21. Observatorio. Esta cámara contiene varios instrumentos científicos, así como una biblioteca. Sus dos telescopios están fijados en una sección metálica del suelo que puede ser movida hasta el exterior de la torre cuando sus paneles de cristal están abiertos. Todo el suelo (al igual que los de los números 22 y 23) puede girar gracias a una manivela, lo que permite a los ocupantes mover toda la habitación (junto con el resto del nivel) para observar cualquier parte de la torre. Justo por debajo del techo, las partes más elevadas de las paredes se pueden abrir para observar el cielo nocturno.
22. Sala de reuniones real. Esta cámara es la ocupada por el concilio privado del Príncipe. A menudo se utiliza en tiempos de guerra.
23. Salón real. Antaño esta era la estancia favorita de Galadriel, y en la actualidad el Príncipe la utiliza como estudio.
24. Almenas superiores. Los tres niveles de barbacanas permiten a los defensores atacar a cualquiera que asalte la torre con un fuego de proyectiles mortal.
25. Cámara de la campana. Esta zona abierta está ventilada por docenas de pequeñas ventanas. Acoge la campana élfica.
26. Escalera interior. Salpicadas por algunas puertas (muy difíciles, -20, de abrir), estas escaleras recorren el interior de los muros exteriores y conectan los catorce pisos de la torre.

5.3 LOS SIRVIENTES DEL PRÍNCIPE

A pesar de su tamaño, Lond Ernil no es una "ciudad" en el sentido estricto de la palabra. Es la residencia privada y el puerto del Príncipe de Belfalas, y carece de una jurisdicción civil autónoma y de un sistema de "gremios" que permita regular el funcionamiento de la ciudad. Por lo tanto, a diferencia de otros centros urbanos de Gondor, Lond Ernil es gobernada directamente por la casa del Príncipe y sus sirvientes. Y también a diferencia que cualquier otra ciudad, los puestos administrativos se basan en las obligaciones feudales, y no en una compensación monetaria.

Eso significa que los oficiales del Príncipe no son "pagados" por administrar sus propiedades. Un nombramiento político en Belfalas no genera riqueza ni poder para su receptor; más bien, dicho nombramiento es un reflejo de una riqueza y un poder que ya existían y que, a su vez, se basan en la posesión hereditaria de la tierra. Esta circunstancia crea una actitud muy diferente hacia el gobierno: la gente no intenta labrarse una "carrera" al servicio del Príncipe. Tampoco se puede esperar ir ascendiendo en la escala de puestos basándose únicamente en la competencia personal, ya que nadie que no haya heredado nada podrá ser nombrado con ningún cargo. Eso no quiere decir que el servicio público no genere prestigio. Los cargos más elevados son causas constantes de competición entre la nobleza que posee tierras, para quienes tales cargos equivalen a una mejora en los negocios y una oportunidad para conseguir un buen matrimonio. Sin embargo, la fuente definitiva para pertenecer a una clase, la posesión de tierras, nunca se ve afectada por los méritos (o deméritos) realizados mientras se ostenta un cargo.

En general, cuatro cargos dominan los acontecimientos que tienen lugar en Lond Ernil: el Escudero del Puerto, el Capitán del Puerto, el Guardián del Castillo y el Capitán de la Caballería. Cada uno de ellos se encarga de un aspecto diferente del gobierno civil o militar del puerto. Durante la Lucha entre Parientes, un quinto cargo, el de Chambelán de Belfalas, cobró importancia a la hora de regular la política doméstica de la familia del Príncipe Adrazôr, pero tiene poca relevancia dentro del gobierno del puerto en general.

5.3.1 EL ESCUDERO DEL PUERTO

El Escudero de Lond Ernil es el responsable de administrar los asuntos internos del puerto. Entre sus deberes se incluyen la recaudación de impuestos, la regulación de los precios en el mercado, el mantenimiento de la seguridad y la higiene públicas y la ejecución de la justicia civil. El Escudero delega su autoridad sobre algunas esferas de administración específicas en favor de hombres importantes que han destacado por su actuación en las funciones que se les otorgan, pero, al igual que ocurre con el cargo del mismo Escudero, estos puestos no conllevan una recompensa material. Aunque el Escudero no tiene ninguna obligación legal de otorgar un cargo civil a una persona en concreto, con el tiempo acaban siendo las mismas familias las que reciben los principales beneficios de un cargo en particular.

El Escudero hace cumplir sus dictados a través de la Guardia de la Ciudad, una compañía de milicianos reclutados entre los ciudadanos. El servicio en la Guardia es decidido por sorteo, y rota anualmente. Aunque es obligatorio, en ocasiones se permite declinar el servicio en la Guardia si es para ayudar a la familia o trabajar en un negocio. En las demás circunstancias, el Capitán de la Guardia asignará un estipendio para el mantenimiento de los reclutas durante el término de servicio en cuestión. Si existe la amenaza de una guerra, se puede reunir una milicia de tamaño superior, pero raramente serán enviados fuera de las murallas de la ciudad para cumplir sus servicios.

5.3.2 EL CAPITÁN DEL PUERTO

El Príncipe de Belfalas cuenta con una pequeña flotilla de ocho buques de guerra y un puñado de barcos más pequeños diseñados para defender la costa. El Capitán del Puerto es un subordinado oficial del Escudero, pero en la práctica cuenta con bastante libertad, ya que la mayoría de sus obligaciones son solucionadas fuera de Lond Ernil.

Tiene bajo su mando a un millar de soldados de infantería naval, aunque la mayoría de ese contingente no suele estar activo a menos que sea necesario.

5.3.3 EL GUARDIÁN DEL CASTILLO

Cada una de las principales guarniciones de Dor-en-Ernil –el Castillo Amrûnaur, Lond Ernil y Barad Gilrain– están comandadas por un Guardián. En tiempos de guerra, capitaneará las fuerzas combinadas de la milicia ciudadana y la guarnición regular del castillo. En el año 1441, dicha guarnición está formada por cuatrocientos soldados de caballería profesionales y trescientos soldados de infantería. La guarnición está dividida en compañías de cien hombres, y cada una de ellas está liderada por un capitán y cinco sargentos. Este contingente es alimentado, equipado y alojado con dinero del Príncipe, y generalmente suele ser reclutado entre los campesinos.

5.3.4 EL CAPITÁN DE LA CABALLERÍA

La caballería de Belfalas se reúne cuando los nobles terratenientes de Dor-en-Ernil se juntan para ir a la guerra. Aunque sea él quien ordene la reunión, el Príncipe puede optar por delegar la responsabilidad de capitanear a los caballeros en el campo de batalla en un capitán a su elección. En tiempos de paz, ese oficial permanecería en Lond Ernil para capitanear la Guardia del Príncipe, una compañía de cincuenta caballeros "de la casa", es decir, caballeros que sirven exclusivamente a la casa del Príncipe y que no tienen por qué poseer tierras (a menudo son reclutados entre los hijos de la nobleza que no heredarán nada). De esa compañía, quince son caballeros "ordenados", mientras que los otros treinta y cinco son caballeros "aprendices". Cada caballero está acompañado de un escudero que puede sumarse a la reunión de nobles.

5.3.5 EL CHAMBELÁN DE BELFALAS

El cargo de Chambelán incluye todas las responsabilidades administrativas que asume el mismo Príncipe. Sin embargo, con respecto a Lond Ernil, sus deberes cotidianos son casi inexistentes, en especial durante la Lucha entre Parientes, pues los cuatro cargos principales del puerto ya habían sido nombrados por el Príncipe. En tales circunstancias, la principal función del Chambelán es coordinar las actividades del escudero, el Guardián y los Capitanes, y dictar sentencia en los conflictos que aparezcan dentro de la jurisdicción. El Chambelán suele actuar dentro del contexto de las reuniones del concilio, en las que están presentes todos los oficiales principales de la ciudad. A diferencia de los concilios del resto de las ciudades de Gondor, el de Lond Ernil se limita a dar consejos, y no es elegido por nadie.

5.3.6 LA GUARNICIÓN

La guarnición de Lond Ernil es bastante pequeña en condiciones normales. Los siglos anteriores a la Lucha entre Parientes fueron bastante pacíficos, y no existía ninguna amenaza naval explícita contra la ciudad. Sin embargo, en cuanto aparecieron los primeros conflictos en el Valle del Anduin en el año 1432, el Príncipe ordenó fortalecer todas las guarniciones de Dor-en-Ernil. Todas las guarniciones aumentaron de tamaño considerablemente, y las fuerzas navales y de tierra pasaron más tiempo realizando maniobras. Cuando la lucha terminó con el saqueo de Osgiliath, la preparación militar perdió un poco intensidad, pero no recuperó el nivel que había tenido antes del año 1432.

La principal tarea de estas unidades, aunque nunca se haya indicado de forma explícita, es evitar que Castamir se apodere de la ciudad gracias a un asalto repentino. Por lo tanto, la guarnición está en continuo estado de alerta, y al menos la mitad de los soldados están en activo en todo momento. Los oficiales que no estén de servicio deberán preparar sus unidades en menos de una hora. Las fronteras de Dor-en-Ernil son patrulladas regularmente por exploradores cuya misión es detectar cualquier aproximación de fuerzas reales procedentes de Lebennin o Lamedon. Adrazôr sabe muy bien cómo los hombres de Castamir tomaron Minas Ithil por sorpresa, y no quiere que repita su hazaña con Belfalas.

Pero existe otra amenaza más tangible que ha emergido durante el transcurso de la Lucha entre Parientes: los forajidos del Ethir (ver la sección 3.5.4), cuyas constantes incursiones sobre las costas de Belfalas han alcanzado proporciones de epidemia. Aunque los barcos de Adrazôr son capaces de proteger Lond Ernil contra los ataques de Lannaigh, la localización aislada de la ciudad impide al Príncipe defender de forma efectiva todo el resto de Belfalas, en particular la costa oriental cercana a Linhir, cuyo Señor Capitán ha recibido órdenes de hacer la vista gorda siempre que reciba informes de un ataque de los forajidos sobre Dor-en-Ernil.

5.4 LOS HABITANTES

Los habitantes de Dor-en-Ernil son súbditos del Príncipe, y son de ascendencia dúnadan casi en su totalidad. La categoría de ciudadanía está definida por una serie de obligaciones tradicionales sobre todos los varones adultos, que están sometidos a la casa del Príncipe por unos vínculos de lealtad. En Lond Ernil se puede mantener la propiedad privada, pero se suele ejercer sobre ella una especie de "diezmo" anual, que representa la posesión del Príncipe, en última instancia, de todas las tierras del puerto. La violación de las leyes del puerto puede ser considerada un delito que puede ser castigado con la prohibición del derecho a la propiedad privada.

La población de Lond Ernil no está demasiado afectada por el reinado del Usurpador. La Lucha entre Parientes fue una guerra civil provocada por el conflicto por el gobierno de Gondor –no de Belfalas, cuyo linaje no ha sido desafiado–, y la autosuficiencia del feudo la mantuvo un poco al margen de las consecuencias de la creciente supremacía económica de Pelargir sobre la bahía. La autonomía política de Dor-en-Ernil ha librado igualmente a la provincia de las aberraciones administrativas y legales de Castamir. Todos estos factores han contribuido a formar un interés muy firme por parte de los ciudadanos en mantener las cosas como están, lo que convierte la seguridad y la continuidad de la casa del Príncipe en la principal preocupación de los habitantes de Lond Ernil, tanto nobles como plebeyos.

5.4.1 EL LINAJE DE EDHELION

La casa principesca de Belfalas tiene su origen en Edhelion, su venerable ancestro que recibió su hacienda y su título del mismísimo Elendil el mismo año de la fundación de Gondor. Como los Reyes de Gondor no han trazado su linaje a través de Elendil, sino más bien a través de su hijo Anárion, el linaje de Edhelion siempre ha sido conside-

rado como de una alcurnia equivalente al de la casa real. El Príncipe de Belfalas es un buen amigo y aliado del Reino del Sur en tiempos de guerra, pero en tiempos de paz sólo está atado a él por un tributo nominal y por las leyes comunes de Númenor que los dos reinos comparten.

La autoridad del Príncipe no sólo deriva de la concesión que hizo Elendil a Edhelion, sino de la propia ascendencia de Edhelion, que todavía era más importante. La familia de Edhelion había gobernado la comunidad de Fieles en Pelargir durante casi un millar de años antes de que Elendil y sus hijos llegaran a la Tierra Media exiliados después del hundimiento de Númenor en el año 3320 S.E. Pelargir había sido fundada por uno de los ancestros de Edhelion Veantur, cuyo padre –Imrazôr el Númenóreano– había sido el último Capitán de los Aventureros antes de la disolución del gremio a manos de Tar Ancalimon en el año 1883 S.E.

Como Capitán de los Aventureros, Imrazôr disfrutaba del favor especial de la maia Uinen, y aquella gracia fue heredada por sus descendientes. Sin embargo, en los últimos años el linaje de Edhelion ha vivido momentos de incertidumbre. Las dos constrictivas alianzas matrimoniales con el linaje de Calimehtar no han mejorado demasiado las relaciones entre Belfalas y Lebennin, y el hecho de que los hijos del Príncipe permanezcan solteros hace vulnerable a la malicia o la desgracia la continuidad de la casa del Príncipe. Nadie podría asegurar cuál va a ser el futuro próximo de Lond Ernil y de su Príncipe.

5.4.2 LA ÉLITE

La élite gobernante de Belfalas forma una nobleza genuina que en cierto sentido es superior a la del resto de Gondor; el acceso al poder político y económico en Dor-en-Ernil está controlado por una orden hereditaria de aristócratas definida por el título de caballero de todos sus miembros. También a diferencia del resto del Reino del Sur, la élite de Belfalas no reside en un centro urbano; por el contrario, la nobleza pasa la mayor parte del año cuidando sus haciendas rurales, que generalmente producen todo lo que necesitan. Con la excepción de los caballeros y oficiales de la casa del Príncipe, ninguno de los miembros de esta élite viven en Lond Ernil, y quienes visitan el puerto suelen ser alojados en el castillo del Príncipe.

5.4.3 LOS PLEBEYOS

Al igual que la mayoría de súbditos del Príncipe, los habitantes de Lond Ernil tienen un estilo de vida orientado hacia la autosuficiencia económica y el apoyo hacia la nobleza. Hay un comercio de importación de productos de lujo bastante floreciente, pero que tiene muy poco impacto en los cimientos del poder económico. La mayor parte de los ciudadanos del puerto son artesanos o pescadores. Las ocupaciones mercantiles suelen ser las predominantes entre los habitantes de Lond Ernil que no viven allí durante todo el año. Una buena parte de la población permanente está involucrada en ocupaciones orientadas hacia el apoyo y mantenimiento de la flota del Príncipe.

En Lond Ernil es bastante habitual que los artistas de un mismo oficio cooperen entre ellos, pero las asociaciones voluntarias no conllevan la formación de gremios reguladores, como suele ocurrir en los demás puntos de Gondor; más bien, los miembros de una misma ocupación apelarán a un benefactor o patrón para obtener ayuda material o algún juicio en una disputa concreta. Sin embargo, dichos vínculos son informales y no alcanzan a hacerse legales fuera de una relación individual y concreta. A menudo, uno de los oficiales del Príncipe se convertirá en patrón de varias asociaciones de trabajadores del puerto. En otras ocasiones, puede que sea el artesano más prominente y venerado de un oficio (o su familia) el que asuma esta función.

5.4.4 PERSONALIDADES IMPORTANTES

PRÍNCIPE ADRAZÔR (1350-1441)

Adrazôr es el decimoctavo Príncipe del linaje de Edhelion, y ha gobernado Belfalas desde que sucedió a su padre Tirkhôr en el año 1402. Adrazôr ha demostrado ser un gobernante muy competente y todos sus súbditos le aman. Consiguió mantener la Lucha entre Parientes fuera de Belfalas, con la excepción de las fuerzas confederadas que realizaron ciertas escaramuzas en Anfalas, algo que no pudo impedir que ocurriera en el interior de su territorio.

El Príncipe tuvo tres hijos y dos hijas de su mujer antes de que ésta muriera en el año 1413. Su muerte prematura ha sido una fuente de tristeza constante para Adrazôr. Igualmente, sus hijos han sido también un motivo de preocupación constante, pues sus hijas se han convertido en poco más que rehenes del Usurpador y sus hijos se han convertido en acérrimos enemigos entre ellos mismos. Aunque todavía no está decidido a dejar el gobierno del feudo en manos de sus hijos, Adrazôr ha intentado aliviar un poco su rivalidad dividendo la mayoría de sus propias responsabilidades entre los dos mayores, Aradan y Giladan.

Adrazôr ha perdido el físico y el porte que caracterizan a un noble dúnadan. Es alto, delgado y tiene un aspecto frágil. El poco pelo que le queda es de color blanco, y sus ojos grises parecen cansados como si se hubiera concentrado durante mucho tiempo seguido. Tras ser afectado por la magia de Iriel (ver la sección 5.7), Adrazôr deberá permanecer en cama y por lo tanto irá vestido con una larga túnica blanca.

CHAMBELÁN GILADAN (1401-1441)

Giladan es el segundo hijo del Príncipe Adrazôr. Tras el estallido de la Lucha entre Parientes, Adrazôr le nombró Chambelán de Belfalas, delegando en Giladan el gobierno diario del feudo, una tarea para la cual ha mostrado una gran habilidad. Giladan también es muy querido por los habitantes de Lond Ernil.

Existen bastantes fricciones entre Giladan y su hermano mayor Aradan, debido a las personalidades y ambiciones diametralmente opuestas de ambos. Ambos hermanos no han sido nunca buenos amigos, y durante las últimas décadas se han ido separando cada vez más. Giladan no es consciente de las simpatías que despiertan los grupos realistas en Aradan. Por el contrario, considera a su hermano un guerrero irresponsable que carece de la inteligencia necesaria para comprender las sutilezas de la administración.

Giladan es alto y hermoso, y tiene el pelo negro muy corto, aunque su cara está algo desfigurada por unos ojos que bizquean constantemente. Una grave miopía le impide destacar en las actividades físicas. Sin embargo, Giladan goza de una mente aguda y una gran memoria, y le interesa mucho cualquier asunto intelectual que tenga lugar cerca suyo.

CAPITÁN ARADAN (1390-1611)

Aradan es el primogénito del Príncipe Adrazôr. Desde el año 1425, Aradan ha servido a su padre como Capitán

de la Caballería de Belfalas, y su carisma y sus habilidades militares le han hecho ganar mucha popularidad como líder entre los caballeros de Edhelion. Como el heredero elegido del Príncipe, Aradan recibió un exhaustivo entrenamiento militar y administrativo cuando no era más que un niño, y ya entonces destacó más de lo que se podría esperar. El orgullo que siente Adrazôr por su primogénito ha provocado los celos y la envidia de sus hermanos menores, especialmente Tirazôr.

A diferencia de su hermano Giladan, Aradan opina que la función de Belfalas debe extenderse más allá de la mera estabilidad interna del feudo. Aradan cree que la fuerza de los caballeros debería ser utilizada para derrocar al Usurpador y restaurar el orden en el Reino del Sur bajo el gobierno del heredero escogido por Valacar. Estas opiniones son compartidas por el mejor amigo de Aradan, el Príncipe Maeglin de Morthond.

Merced a su sangre dúnadan, Aradan parece ser mucho más joven de lo que es en realidad. Su pelo es negro y abundante, y su gran cuerpo es muy musculoso. La única señal del paso de los años son las profundas arrugas que tiene en su rostro, causadas durante el tiempo que pasó en campo abierto. La infancia militar de Aradan le ha causado algunos problemas al relacionarse con los civiles, y hay bastantes individuos que no se llevan demasiado bien con él.

Escudero Melrandir (1382-1523)

Melrandir es el Escudero de Lond Ernil. Es el segundo hijo de una familia noble de alta alcurnia, y fue reclutado para el aparato administrativo del Príncipe, avanzando de puesto en puesto hasta que se ganó la confianza de Adrazôr. Melrandir fue nombrado Escudero en el año 1428, y ha conseguido cumplir todos sus deberes desde entonces, trabajando tanto con Adrazôr como con Giladan. Sin embargo, Aradan desprecia al Escudero debido a su inmenso apetito y su mentalidad civil con respecto a las cosas más importantes de la vida.

Melrandir es de estatura media y está bastante gordo, debido a un apetito insaciable. Su pelo y sus ojos son castaños. Suele ir vestido como todos las personalidades de su nobleza, aunque suele mostrar su carácter bromista y relajado con cualquier interlocutor.

Guardián Beregond (1399-1503)

Beregond es un caballero de Edhelion y sirve como Guardián en el castillo del Príncipe. Es un comandante de guarnición bastante competente, y el Chambelán siente cierta simpatía hacia él.

Beregond es bajo para ser un dúnadan, pero muy musculoso. Su pelo rizado es de color castaño, y sus ojos son de color almendra. Al igual que el Capitán de la Caballería, Beregond es un hombre estricto y difícil de tratar. Él y Aradan se desprecian mutuamente, y constantemente están discutiendo por cualquier asunto, sea importante o no. Es un hombre estricto al que no le gusta ninguna clase de lo que él considera una conducta inapropiada en público.

Tirazôr (1409-1441)

Tirazôr es el tercer hijo del Príncipe Adrazôr. A los veintiséis años, el padre de Tirazôr lo consideró poco digno de confiarle cualquier cargo gubernamental, y decidió que le convencería para que iniciara una carrera como erudito en el Salón de los Fieles en Pelargir en el año 1435. Allí conoció a Iriel, quien se convirtió en su tutora y más tarde en su amante (ver la sección 2.2.3).

Durante los tres años que pasó en Pelargir, Tirazôr se unió a Iriel y su hermanastro Ulbar en su búsqueda de conocimientos arcanos sobre la Reina númenóreana negra, Berúthiel (aunque el verdadero propósito de aquellas investigaciones nunca fue revelado al imprudente hijo de Adrazôr, que estaba principalmente interesado en averiguar cómo podría, a través de los conocimientos mágicos, conseguir algo de poder para sí mismo). Tirazôr comenzó a estudiar brujería, sin tener demasiado éxito. Sus fallos le incitaron a estudiar con más profundidad aquel campo de la magia pero, a pesar de los numerosos experimentos secretos que realizó en su estudio en Lond Ernil, ha sido incapaz de conseguir ningún resultado positivo, aparte de la corrupción de su alma.

Tirazôr regresó con Iriel a Belfalas en el año 1438, después de que el Côr Aran se hiciera con el control del Salón de los Fieles. Tirazôr intentó ocultar a su familia su relación con Iriel, afirmando que era su mentora, pero su padre supo averiguar la verdad, y no le gustó nada en absoluto.

Adrazôr proporcionó a su hijo una residencia privada y un estipendio anual en Lond Ernil, lo que le ofreció la libertad que necesitaba para continuar sus estudios académicos; sin embargo, el Príncipe dejó claro a Tirazôr que su relación con aquella mujer de cuestionable linaje no sería tolerada bajo el techo de Adrazôr. Iriel manipuló hábilmente los sentimientos de desconfianza y resentimiento de Tirazôr, alimentando su envidia hacia sus hermanos y animándole sutilmente a buscar su venganza en el momento adecuado.

Tirazôr es un dúnadan alto y enjuto, con una gran melena de pelo negro. Sus ojos grises son severos y despiadados. Normalmente suele vestir con ropas de color negro y escarlata. Habla con unos modales típicos de la clase alta, y da respuestas totalmente incomprensibles a la mayoría de preguntas que le formulan.

5.5 GRUPOS CLANDESTINOS

El puerto del Príncipe es demasiado pequeño y está demasiado bien gobernado como para que existan organizaciones secretas que no sean detectadas antes de que pase mucho tiempo. No existe el crimen organizado, y los pocos criminales que hay suelen ser ladrones, bribones, contrabandistas o encubridores. Lond Ernil es la única de las ciudades de Gondor que durante el reinado del Usurpador no contiene ningún grupo de realistas (ver la sección 5.4). Eldacar tiene seguidores en la ciudad, pero suelen pasar bastante desapercibidos. Los que tienen contacto entre ellos sólo se reúnen en privado y no tienen ningún plan demasiado ambicioso. Generalmente no están muy coordinados y, en la mayoría de casos, no son conscientes de la existencia de otros como ellos.

El Côr Aran

En Lond Ernil, la actividad del Côr Aran no es únicamente clandestina, sino también se considera delictiva. La presencia de los agentes del Rey en Belfalas sin el consentimiento o el conocimiento del Príncipe supone una seria ofensa para la integridad política de Dor-en-Ernil, y generaría una condena generalizada hacia Castamir en el Concilio de Gondor si alguna vez llegara a salir a la luz. Sin embargo, el Príncipe Adrazôr y sus consejeros de mayor confianza son conscientes de la presencia y la identidad de los miembros del Côr Aran en el puerto, pero mantienen

un silencio en torno a todo el tema, considerándolo como una garantía para Belfalas por si algún día necesitaran algún motivo para chantajear al Rey.

Iriel tiene ciertos contactos con el Côr Aran en Pelargir, pero no trabaja activamente para la organización de Caramir. La única célula del Côr Aran en Lond Ernil está capitaneada por un mercader con residencia en Pelargir llamado Galbar, cuyos sirvientes y ayudantes forman un grupo de recolectores de información encubierto bajo sus expediciones comerciales hasta Dor-en-Ernil. En el año 1441, esta célula comenzará a dedicarse a descubrir realistas (aunque, en general, no tendrá demasiado éxito).

Sirvientes del Enemigo

Una minoría de los habitantes de las montañas adoran a la Oscuridad, formando un culto que fue establecido entre ellos durante la dominación de Sauron a mediados de la Segunda Edad. Ha sido mantenido vivo gracias a la influencia de los agentes del Nigromante. Los seguidores de "las Viejas Costumbres" se reúnen en lugares aislados de las montañas para sacrificar animales y hombres en honor del Rey del Mundo, rezando por su regreso.

5.6 AVENTURA: UNA MUERTE EN LA FAMILIA

El Usurpador ha iniciado sus planes para debilitar el linaje de Edhelion y someter a Belfalas bajo su dominio. Sin embargo, su agente tiene unos planes muy diferentes que en última instancia también cumplirán los deseos de Castamir. El primer objetivo de la maquinación del Rey es el Príncipe Maeglin del cercano Morthond, primo de Adrazôr. Si él cae, el gobierno de Dor-en-Ernil estará un poco más cerca del control de Pelargir. Pero una muerte en la familia puede llegar a unir a una casa dividida contra un peligro común.

5.6.1 UNA HISTORIA DE CUMPLEAÑOS Y FUNERALES

La intención de Castamir es someter los feudos de Belfalas y Morthond bajo su control directo eligiendo un sucesor que esté dispuesto a cumplir sus órdenes y matar a todos los herederos rivales de las casas gobernantes. Estos asesinatos no deben relacionarse nunca con Pelargir, pues en tal caso quedarían revelados como lo que son: los actos despiadados de un tirano. Afortunadamente, existe otro poder en Gondor que, por razones muy diferentes, también quiere conseguir la destrucción del linaje de Edhelion. Este poder está mas que dispuesto a ofrecer sus servicios al Usurpador. Lo que Castamir no sabe es que ese mismo poder también pretender aniquilar el linaje real y que, al aliarse inconscientemente con él, ha llevado al Reino del Sur al borde del desastre.

El poder con el que se aliará el rey no es otro que el culto de Benish Armon (ver la sección 2.3.3). Castamir ha discutido durante mucho tiempo con Colfen sobre cómo podría utilizar a los forajidos del Ethir (ver la sección 3.5.4) para ejecutar sus planes contra Belfalas, pero Colfen ha aconsejado seguir otro plan de acción. Ha persuadido al Usurpador para que deje el asunto en manos de su hermana Iriel, que ya se ha "infiltrado" en la casa del Príncipe (ver la sección 2.3.3). El Rey no conocerá los medios que utilizará Iriel para realizar el asesinato, pero se fiará de la promesa de Colfen, que los describirá como efectivos e "imposibles de rastrear" hasta Pelargir.

El deseo de Castamir es que el Príncipe de Morthond muera primero, para que así el Señor Morlaen pueda ocupar ese feudo con tropas procedentes de Lamedon, y así se sitúe a un tiro de piedra de Belfalas para cuando llegue el momento de intervenir en la provincia. Durante el caos causado por el asesinato, Iriel procederá a eliminar al Príncipe Adrazôr y sus hijos. Finalmente, Neithan también debe morir, de forma que no pueda reclamar su derecho al gobierno de Morthond.

Cuando se hayan cometido todos estos asesinatos, el Príncipe Castaher será enviado a la cabeza de un ejército con un mandato real que obligará a ambos feudos a someterse a su gobierno. Sólo cuando hayan sido eliminados o neutralizados todos los sucesores potencialmente legítimos podrá el Usurpador evitar un enfrentamiento mortal con los caballeros montados de Edhelion, que resistirán firmemente cualquier intento por desposeer a su señor. El único fallo en el plan de Castamir es que la asesina no tiene ninguna intención de eliminar a Neithan.

El "método" de Iriel para cometer los asesinatos es el Kuilëondo, la gema mágica que tiene atado el espíritu de su amo (ver la sección 2.3.3). Con él, convocará a los espíritus felinos de Benish Armon para que infecten y corrompan la carne de sus víctimas. Como la ceremonia sólo se puede realizar en una noche de luna nueva, Iriel se verá obligada a esperar un mes entre la primera y la segunda invocación, o bien a recurrir a otros métodos en el transcurso de ese tiempo. No podrá destruir a sus cinco objetivos a la vez porque se encuentran en situaciones geográficas diferentes, y porque el poder necesario para convocar a tantos espíritus se encuentra más allá de su capacidad.

Pero existen otros factores que desaconsejan un único ataque. Aunque la naturaleza de su medio para cometer el asesinato evita que se pueda seguir su pista hasta Pelargir, atraerá la atención hacia sí, y mucha más atención de lo que le gustaría a Castamir si fuera consciente de ello. Además, Iriel deberá preocuparse por su propia seguridad, y por lo tanto deberá desviar cualquier posible sospecha que caiga sobre ella. Su destino puede depender en parte de su relación con Tirazôr, a quien se verá obligada a mantener vivo hasta el final.

Finalmente, aunque obviamente evitarán cometer ninguna acción peligrosa sobre Neithan, Colfen e Iriel deberán fingir de alguna forma su muerte para mantener la confianza del Usurpador en la fidelidad de ambos hacia su causa. Eso significa que Iriel deberá huir de Lond Ernil y regresar al Ethir. Sin embargo, el desarrollo de los acontecimientos hará cambiar sus planes, y recibirá órdenes de desplazarse primero a Morthond, para allí eliminar al Príncipe Maeglin. Es allí, en el Valle del Morthond, bajo la oscura sombra del Dwimorberg, donde comienza este relato.

La Fiesta de Cumpleaños de Estel

La Princesa Míriel de Morthond invitó recientemente a su hermano Adrazôr y a su familia a la celebración del noveno cumpleaños de su hija Estel, e Iriel aprovechará esa ocasión para dar su primer golpe. Adrazôr y Giladan se verán obligados a rechazar la invitación por asuntos de gobierno; sin embargo, tanto Aradan como Tirazôr asistirán, e Iriel los acompañará. A pesar de su aparente inocencia, la fiesta de cumpleaños de Estel no es más que una tapadera para una cuestión mucho más importante: la causa realista quiere reclutar en sus filas a Aradan.

Un Mensajero Procedente del Norte

Muy lejos, en Rhovanion, el exiliado Eldacar prepara sus planes para la liberación de Gondor de las garras del Usurpador. Sabe que el apoyo de los Caballeros de los Cisnes de Edhelion será decisivo para su victoria final, e intentará contactar con ellos en secreto para asegurarse de su ayuda cuando llegue el momento. Eldacar ha confiado esta misión a un amigo de confianza, Beren, que ha llegado en secreto, cruzando los pasos de las Montañas Blancas, hasta Morthond, sin ser descubierto por los hombres de Castamir.

Beren había sido un amigo personal del Príncipe de Morthond antes de que la Lucha entre Parientes le obligara a huir de Gondor y, tras darse a conocer a Maeglin, Beren descubrirá que tanto él como Aradan tienen serias dudas sobre el Usurpador. Beren conseguirá convencer a Maeglin sobre las posibilidades que tiene Eldacar de recuperar la corona, y de su capacidad para gobernar el Reino del Sur a pesar de no ser de linaje puro. Tras algunas discusiones, el Príncipe Maeglin accederá a preparar una reunión secreta entre Beren y Aradan en el castillo. Eligirá el cumpleaños de su hija como excusa para invitar a Aradan a Morthond.

Las Intenciones de Tirazôr

Aunque la invitación de Míriel iba dirigida a Adrazôr y todos sus hijos, sólo se espera la respuesta de Aradan. Maeglin sabía que tanto Giladan como su padre estarían ocupados en otros asuntos, pero no se habrían imaginado que el reclusivo y generalmente poco familiar Tirazôr estaría dispuesto a recorrer todo el camino hasta Morthond para asistir a la fiesta de cumpleaños de su prima. Maeglin sospecha que los motivos de Tirazôr para acompañar a su hermano hasta Morthond no son ni muchos menos inocentes ni desinteresados, y teme que su presencia pueda poner en peligro el secreto de la reunión entre Beren y Aradan. El miedo de Maeglin está totalmente justificado, aunque todavía no se da cuenta del peligro que representan para él y su familia Tirazôr y la doncella que le acompaña. Tirazôr, que desea acabar con las esperanzas de sus dos hermanos, ha decidido (por sugerencia de Iriel) enfrentar a Giladan y Aradan al fingir su amistad con ambos.

El Plan de Iriel

Para poder convocar a los espíritus felinos de Benish Armon en el Ethir hasta el castillo del Príncipe en Morthond, Iriel debe realizar un sacrificio de sangre. Gracias a uno de sus espías en Lond Ernil, sabrá de la reunión secreta entre Aradan y Maeglin (aunque no sabe lo que supone la presencia de Beren). Suponiendo (acertadamente) que esa reunión tendrá lugar la misma noche que el cumpleaños de Estel, Iriel planea sacrificar a la mujer de Maeglin mientras está reunido con Aradan; sus gritos atraerán al Príncipe de Morthond hasta el lugar de su muerte, donde acechará el gato recién convocado. Mientras tanto, Iriel se convertirá en una pantera y escapará en la noche sin que nadie la vea (regresando a su habitación y recuperando su forma humana antes de correr hacia las cámaras del Príncipe para averiguar qué significa toda esa conmoción). Tirazôr no sospechará en absoluto de ella, ya que en esos momentos estará espiando a Aradan.

La Profecía de los Muertos

Poco después de haber preparado la reunión entre Beren y Aradan, el sueño del Príncipe se vio perturbado por un sueño recurrente. Maeglin soñó que se encontraba junto a la legendaria Piedra de Erech, donde Isildur maldijo a los Quebrantadores del Juramento. Los Muertos se le aparecían delante en el sueño, susurrándole palabras, aunque no pudo llegar a oírlas. Al final, dándose cuenta de que el Destino le había llamado para que fuera hasta la Piedra, Maeglin cabalgó hasta la colina de Erech bajo la moribunda luz plateada de la luna menguante; y los Muertos se le volvieron a presentar, pero él no tenía miedo. Le profetizaron su destino, diciéndole:

"Presta atención, dúnadan, pues se acerca la hora de tu final. Los Muertos están agitados por esta profecía, pues a través de ti se nos podría arrebatar la sangre de nuestra redención, que es el único medio a través del cual podemos encontrar descanso. Pero esa sangre ahora conspira contra sí misma sin darse cuenta, y provocará la perdición de Morthond si nadie lo remedia."

Esas fueron las palabras que escuchó Maeglin la noche anterior a la llegada de Aradan y Tirazôr.

Los Quebrantadores del Juramento sólo pueden ser liberados de su pena por un heredero de Elendil; por lo tanto, Iriel y el Culto de Benish Armon suponen una amenaza para ellos, ya que su objetivo final es destruir el linaje de los Reyes (ver la sección 2.3.3). Por ese motivo, los Muertos querían avisar al Príncipe del peligro que corría, aunque Maeglin no comprendió que "a través de ti" hacía referencia a "a través de tu hijo, Neithan."

Dándose cuenta de que su muerte tentaría al Usurpador para ocupar Morthond, el Príncipe decidió escribir un testamento, afirmando que Aradan recibiría la Senescalía del feudo hasta que su padre, Adrazôr, eligiera a un sucesor para gobernar Morthond. De esta manera, la voluntad de Maeglin arrebatará al Rey la autoridad necesaria para imponer su gobierno sobre el Valle del Morthond sin el consentimiento del linaje de Edhelion. Maeglin pretende entregar este testamento a Aradan durante su reunión con Beren.

5.6.2 LOS PNJS

Una de las funciones de esta aventura es presentar a los personajes algunos individuos importantes, y muchos de los PNJs que tienen intervenciones menores proceden de fuera del escenario donde se desarrolla la aventura. Puede que el Director de Juego desee incluir otros PNJs que vayan a participar en aventuras futuras de los personajes, especialmente en el funeral, que atraerá a individuos de los confines más lejanos de Gondor o Tolfalas.

Príncipe Maeglin (1264-1441)

El anciano Príncipe de Morthond es el séptimo de su linaje, que fue establecido por Gundor, hijo de Emeldir del linaje de Edhelion, en la época del Rey Siriondil. Por lo tanto, Maeglin está emparentado con el linaje de Belfalas tanto por su matrimonio como por la sangre que corre por sus venas. Su unión con la Dama Míriel de Lond Ernil fue preparada por su padre, el Príncipe Tauron, y el padre de Adrazôr, el Príncipe Tirkhôr, en el año 1342, con el objetivo de fortalecer la posición de sus feudos contra el creciente poder naval de Pelargir.

Al igual que Adrazôr, el Príncipe de Morthond ha asumido una postura neutral respecto a la Lucha entre Parientes. Siente cierto desdén por el Usurpador, y pue-

de permitirse demostrarlo mientras los caballeros de Edhelion permanezcan bajo el control de Belfalas. Maeglin se opuso a la elección de heredero que realizó Valacar en el último Concilio de Gondor antes de estallar la guerra, durante el cual escogió a Eldacar. Sin embargo, tras haber visto la sangre de Ornendil en las manos de su propio hijo, Maeglin siente que su honor le obliga a aceptar el gobierno de Eldacar en el caso de que éste regrese algún día.

Las acciones malvadas de su descarriado hijo han supuesto una gran carga para Maeglin, aunque había ordenado seriamente a Orodreth que no se uniera a la confederación rebelde. Maeglin se siente particularmente avergonzado ante Adrazôr, cuyos propios súbditos fueron persuadidos para que se unieran a la causa tradicionalista bajo el estandarte de Orodreth.

A pesar de su dolor y su vergüenza, Maeglin se compadece de su hijo, que ahora se hace llamar "Neithan". Lamenta el exilio autoimpuesto de Neithan. Después de todo, a menos que su hijo se arrepienta de sus actos y regrese a la casa de Maeglin, Morthond no tendrá un heredero varón que continúe la línea de príncipes.

En ausencia de su hijo, Maeglin ha dedicado todo su amor a su hija pequeña, lo que le ha hecho volverse cada vez más reclusivo y prestar menos atención al mundo exterior. Aun así, mantiene una comunicación constante con Adrazôr y su familia en Lond Ernil, y frecuentemente los recibe en su castillo (aunque él raramente sale fuera del Valle del Morthond debido a su avanzada edad).

A sus ciento setenta y siete años, Maeglin conserva todavía algo de su vigor de antaño, aunque gran parte de su espíritu se ha visto quebrado por la pérdida de su hijo y por su miedo a morir sin un heredero varón que continúe la línea de príncipes. Su pelo está encaneciendo y sus ojos parecen viejos y cansados. A menudo lleva un bastón de madera para ayudarse a caminar.

Princesa Míriel (1346-1441)

La Princesa de Morthond nació siendo hija de Tirkhôr de Belfalas. La cercanía de la casa de su padre –y la continua amistad entre Belfalas y Morthond– trajo mucha felicidad a su matrimonio, y acabó amando el florido valle del Morthond casi tanto como las costas donde vivió siendo niña.

Al igual que Maeglin, Míriel está desolada por la pérdida de su hijo Orodreth, y ansía su regreso. Sin embargo, a diferencia de su marido, no ve ningún motivo por el cual el gobierno de Morthond no podría recaer en su hija Estel, ya que, después de todo, incluso Númenor tenía Reinas gobernantes. Míriel también es consciente de que muy pocos en el Reino en el Exilio, desgarrado por la guerra, comprenderían dicha postura; pero lejos de disuadirla, esa circunstancia ha llevado a la Princesa a criar a su hija para que se considere igual que cualquier hombre que pudiera reclamar Morthond para sí, educándola en la política del feudo desde que tenía siete años.

El declive y retirada del gobierno cotidiano de Morthond por parte de su marido ha permitido a Míriel asumir un papel más activo en la administración del feudo, y ha sido su éxito en esta "senescalía" informal lo primero que le hizo pensar que el gobierno de su hija podía entrar dentro del mundo de lo posible. La Princesa no ha usurpado, ni mucho menos, la autoridad de su marido, al cual consulta en todas sus decisiones; pero Maeglin se ha centrado demasiado en Estel como para presentar alguna objeción seria a sus iniciativas, y la sabiduría práctica de Míriel ha acabado por ganarse el respeto de los partidarios del Príncipe.

Míriel goza de la longevidad que le proporciona su alto linaje, y no da muestras de perder vigor a sus noventa y cinco años. También comparte el pelo negro y los ojos grises típicos de los altos hombres de Belfalas.

Estel (1432-1636)

Justo antes de estallar la guerra civil, el Príncipe de Morthond tuvo una hija. Fue bautizada con el nombre de Estel, "Esperanza", lo que representaba el deseo de salvar a Gondor de su división actual. Maeglin intentó protegerla del caos que estaba arrasando todo Gondor, y la mantuvo dentro de la seguridad del Valle del Morthond durante la Lucha entre Parientes. Por ese motivo Estel no conoció nunca a su hermano mayor, Orodreth, que se negó a ver a su familia después del sitio de Osgiliath.

Estel ha visitado en ocasiones a sus parientes de Lond Ernil, pero nunca ha visto el mundo exterior y lo comprende muy poco, a pesar de los intentos por parte de Míriel de instruirla en los métodos para gobernar el feudo. Su mente es aguda, pero a menudo tiene dificultades para adaptarse a los intensos esfuerzos de su madre por prepararla para su hipotética sucesión a su padre como Princesa gobernante de Morthond. En ocasiones, las rigurosas exigencias de Míriel causan cierto resentimiento en la pequeña, ya que apartan a Estel de las cuidadosas atenciones de su padre.

Estel comparte con su prima Lóthriel un rasgo tan raro entre los dúnedain como el pelo rubio, pero en todos los demás aspectos es una réplica idéntica de su madre.

Beren (1417-1585)

Beren, el hijo de un realista de Minas Anor ejecutado (ver la sección 7.3.1), se vio obligado a huir hacia el norte para escapar de la malicia del Usurpador. Llegó al refugio de Rhovanion en el año 1438, y allí se alió con la causa de Eldacar. Debido a la familiaridad de Beren con el norte de Gondor, el Rey exiliado le ordenó que buscara a otras personas en Anórien y Calenardhon cuyo odio hacia Castamir pudiera llevarles a ayudar a Eldacar cuando llegara el momento de su regreso.

El joven Beren no tuvo muchos problemas para cumplir las órdenes del Rey, pues las tierras a las que fue enviado eran las que habían sufrido una mayor opresión por parte del Usurpador. Su valentía y devoción hacia Eldacar era tan grande como su habilidad a la hora de evitar a los hombres de Castamir, y bajo muchos disfraces Beren fue viajando por lugares tan alejados de Rhovanion como Osgiliath, Calmirië, Ostiras e incluso Tharbad.

Durante esos viajes, a Beren se le ocurrió que podría cruzar los pasos de las Montañas Blancas y adentrarse en el sur de Gondor, donde se encontraban las tierras de los Príncipes. El padre de Beren pertenecía al linaje de Harnastin, que estaba lejanamente emparentado por matrimonio con el anterior Príncipe de Morthond, y él mismo había conocido a Maeglin cuando era niño; por lo tanto, Beren decidió confiar en el recuerdo de su amistad y buscar la alianza de los Príncipes para la causa realista. Eldacar aprobó su sugerencia y le envió hacia Morthond.

Beren es un hombre severo con el cabello negro y unos ojos penetrantes. Es alto, y tiene el mismo cuerpo musculoso que su padre, pero viste de forma que su ascendencia

noble quede oculta. Se mueve utilizando numerosos sobrenombres y disfraces, pero no revelará su verdadero nombre a nadie en quien no confíe absolutamente. En Morthond, asumirá el nombre de Anglin, un trampero dúnadan de las montañas.

Aradan

Aradan está profundamente preocupado por las muertes de Maeglin y Míriel, no sólo por sus repercusiones políticas, sino porque no puede explicar lo que ocurrió en Morthond; hay en juego algo más que un asesinato político. Ha oído leyendas sobre la Muerte que acecha en el valle, y de los antiguos cultos a la Oscuridad, pero no puede comprender por qué el Príncipe y su mujer fueron elegidos como víctimas de tal maldad. Aradan también teme que el momento y el lugar de los asesinatos estaban demasiado cerca de su reunión secreta con Beren como para que fuera una mera coincidencia, pero no puede concebir que Tirazôr o Iriel estén mezclados en algo tan oscuro. (Ver la sección 5.4.4 para más detalles.)

Tirazôr

Tirazôr está verdaderamente aterrorizado por los acontecimientos de Morthond, a pesar de sus propias incursiones de aficionado en lo oculto. No le dirá nada sobre lo que opina a Giladan, afirmando que no vio lo que le ocurrió a Maeglin; por el contrario, Tirazôr le hablará a Giladan sobre la reunión con Beren, y puede que incluso se invente algún detalle extravagante sobre la conversación que afirma haber escuchado (por ejemplo, de la posible alianza de Aradan con los hombres de Morthond para apoyar su derecho a la sucesión en el caso de que Giladan le amenazara.) (Ver la sección 5.4.4 para más detalles.)

Iriel

Iriel se librará de cualquier sospecha sobre los asesinatos de Maeglin y Míriel, y centrará su atención en su fingida preocupación por la pequeña Estel. No presentará ninguna teoría sobre los asesinatos a nadie –ni siquiera a Tirazôr–, ya que afirma no haber estado presente durante todo el incidente. Puede que Iriel se muestre ligeramente nerviosa ante la llegada de Mórdulin a Lond Ernil. En su interior, teme que sus grandes habilidades curativas puedan eliminar el velo que ha lanzado sobre Estel, o al menos le permitan sospechar la verdadera razón de la mudez de la niña. Esas sospechas irán creciendo, ya que Iriel no podrá acompañarles al funeral de Maeglin en Tolfalas. (Ver la sección 2.3.3 para más detalles.)

Mórdulin

Mórdulin no ha visitado a su familia en Belfalas desde que empezó la Lucha entre Parientes, y les echa mucho de menos. Mórdulin es una prisionera de guerra, pues ha sido sometida a un arresto domiciliario en Minas Anor, aunque ha recibido permiso para viajar hasta Belfalas sólo gracias a las insistentes peticiones de Malbeth y Adrazôr. Oficialmente, está bajo la custodia de su primo Lórin, y debe regresar a Minas Anor inmediatamente después del funeral. Por lo tanto, su deseo por curar la enfermedad de la joven Estel tendrá que resolverse de forma muy urgente. (Ver la sección 7.4.4 para más detalles.)

Lórin

Lórin es el guardián de la piedra de Anor, y como tal es un oficial del Rey. Sin embargo, es un realista convencido, y es consciente desde hace mucho tiempo de los movimientos de los espías de Eldacar procedentes del norte (aunque elimina esos datos de sus informes oficiales). Lórin siguió a Beren desde Calenardhon hasta Morthond, y contempló su reunión con Aradan y Maeglin. También contempló por unos instantes la muerte de Maeglin mientras se concentraba en la palantir, y sabe que algún poder maléfico ha intervenido en los acontecimientos. Fue gracias a su informe (censurado) sobre el asesinato de Maeglin que el vidente real convenció al reticente Castamir para que le dejara llevar a su prima Mórdulin en ayuda de Estel, que ahora se había convertido probablemente en la única heredera al feudo de su padre. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

Castaher

Cuando llegaron a Pelargir las noticias de las ocupaciones de Aradan en Morthond, Castamir se propuso enviar a su hijo para pedir la retirada de las fuerzas y la rendición del feudo a la autoridad real. El funeral de Tolfalas parecía la ocasión más apropiada para hacerlo, ya que Castaher debería escoltar a su mujer hasta el funeral de su pariente. Ni Castaher ni su padre son conscientes del testamento que Maeglin entregó a Aradan antes de su muerte. (Ver la sección 2.2.1 para más detalles.)

Lóthriel

Al igual que su hermana, Lóthriel ha pasado los últimos años de su vida como rehén de Castamir, y no ha visto a ninguno de sus parientes desde que se casó con Castaher. Por lo tanto, su asistencia al funeral irá acompañada de numerosos abrazos a sus parientes más queridos; también aumentará la tensión entre su amor hacia su marido y su lealtad hacia su familia, lo que podría desequilibrar el plan diplomático de Castaher con respecto a Aradan. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

Neithan

Aunque vive en un estado de exilio auto-impuesto con respecto a su familia y sus parientes, Neithan asistirá al funeral de sus padres en Tolfalas. Hablará muy poco con cualquiera, y no se atreverá a mirar a los ojos a Mórdulin. Pero Neithan no sólo aparecerá para despedirse por última vez de su padre y de su madre, sino también para vigilar a su pequeña hermana, a la que nunca ha visto. Llegará a Tolfalas durante La Calma Anterior a la Tormenta (una descripción muy adecuada para el funeral, si se tiene en cuenta lo que sucederá a continuación). (Ver la sección 2.2.3 para más detalles.)

Parmandil

El antiguo erudito de Pelargir es un gran amigo de la familia del Príncipe, y presidirá el entierro de Maeglin y Míriel en Tolfalas por petición de Adrazôr. Se preocupará mucho por la comodidad de la familia de luto, e interrogará cuidadosamente a Aradan respecto a los acontecimientos que rodearon la muerte de Maeglin, aunque no es probable que él pueda proporcionar ninguna nueva luz en el asunto. La profecía de los Muertos le fascinará enormemente, y animará a Aradan a meditar sobre el posible futuro de la casa de su padre. (Ver la sección 6.6.2 para más detalles.)

5.6.3 LOS ESCENARIOS

Aunque los acontecimientos de esta aventura se basan en la relación entre PJs y PNJs, tanto en Morthond como en Tolfalas, la situación física de los personajes puede afectar enormemente lo que pueden llegar a observar y oír. Por lo tanto, será necesario que el Director de Juego esté familiarizado con las siguientes descripciones detalladas de Morthondost y los Recintos Sagrados de Imrazôr.

MORTHONDOST

El Castillo de la Raíz Negra es una gran fortaleza situada sobre el río Morthond, en el noroeste de Lamedon. El pueblo de Erech se encuentra por debajo suyo, en la ribera oriental del fresco y oscuro río. La ciudadela, que está formada por tres secciones diferentes, protege toda la zona superior de Lamedon, incluyendo el Desfiladero de Tarlang y el paso que separa Lamedon de Calenardhon.

Durante el reinado del Usurpador, el Príncipe y su familia residen en una de las torres situadas junto al pabellón descubierto, que en esta época contiene un parque lleno de árboles, paseos y una fuente central. Dos grandes torres octogonales ocupan las esquinas exteriores del pabellón, y contienen la biblioteca y el salón que más adelante serían trasladados a la Gran Casa en el año 1568. Estas diferencias arquitectónicas son el marco del intento de asesinato por parte de Iriel.

EL PABELLÓN (1)

El Pabellón de Morthondost es un patio con jardines rodeado por un círculo de seis torres unidas por una muralla de más de ocho metros de altura. En cinco de sus seis tramos, la muralla está rodeada a su vez por un foso, mientras que en el sexto segmento hay una puerta que separa el Pabellón del resto de los territorios del castillo. Desde la puerta hasta la parte trasera del patio, el Pabellón mide casi cuarenta metros de longitud, y tiene una anchura de cuarenta y cinco metros. Las murallas que lo rodean tienen cinco metros de grosor, con la excepción del segmento que contiene la puerta, que sólo mide tres metros de grosor. Unas escaleras de piedra ascienden desde el patio y permiten acceder a dos de los segmentos de la muralla, mientras que al resto sólo se puede acceder desde las Torres Sur y Oeste. Todas las murallas están almenadas por ambos lados.

Las lindes de los numerosos alisos plantados ensombrecen la cuidada hierba del jardín, que está dividido por cuatro senderos que conducen hasta una fuente circular. Otro sendero sigue el contorno de las murallas llenas de hiedras en un circuito que da toda la vuelta al patio; cada una de las entradas a las torres situadas a ras de suelo conduce directamente a este sendero. El jardín está decorado con lechos de flores, hierbas y arbustos, lo que ofrece muchos lugares idóneos para espiar a alguien sin ser descubierto.

LA TORRE DEL PRÍNCIPE (2)

Nivel 1. La planta baja de esta torre es utilizada como sala de estar por el Príncipe y su familia, y como salón de reuniones informal para los visitantes de la torre.
Nivel 2. El Príncipe y su familia utilizan este nivel como comedor para los ágapes privados. Cuando no se utiliza para esa función, se convierte en el estudio de Maeglin.
Nivel 3. Maeglin, Míriel y Estel tienen sus dormitorios juntos en este piso.
Nivel 4. Una trampilla separa el techo de la torre de los dormitorios del Príncipe. Existe un 50% de posibilidades de que esté cerrada en un momento dado. Tanto Maeglin como sus criados tienen llaves para abrirla.

LA TORRE DEL OESTE (3)

Niveles 1 y 2. Los dos primeros pisos de esta torre contienen la biblioteca del castillo, aunque el segundo nivel está formado por un gran balcón al que se puede llegar desde la escalera de la torre.
Nivel 3. Este piso contiene tres dormitorios para huéspedes, en uno de los cuales duerme Iriel. Los demás estarán vacíos a menos que hayan sido ocupados por algún visitante (por ejemplo, los personajes).
Nivel 4. Este nivel tiene dos puertas que conducen a los correspondientes segmentos de muralla. A menos que la guardia del castillo haya sido alertada o se le hayan dado instrucciones especiales, estas puertas no estarán cerradas con llave. Este piso contiene también un almacén con todos los objetos necesarios para mantener en buenas condiciones los dormitorios para huéspedes (por ejemplo, hilo para sábanas, mantas adicionales, etc.).
Nivel 5. (Techo de la torre.) La trampilla permanece abierta siempre que hay un guardia presente (el 80% de las veces).

LA TORRE DEL SUR (4)

Nivel 1. Esta sala es utilizada como la cámara de recepción formal y salón de fiestas del Príncipe, y generalmente es utilizada en todas las celebraciones públicas que requieren espacio para una gran cantidad de gente. La fiesta de cumpleaños de Estel tendrá lugar aquí.
Nivel 2. Este nivel contiene la despensa y las cocinas, que generalmente están ocupadas antes, durante y después de todas las celebraciones que tienen lugar en la sala de abajo (el 60% de las ocasiones).
Nivel 3. Este nivel contiene tres dormitorios para huéspedes, dos de los cuales estarán ocupados por Aradan y Tirazôr. Uno de los visitantes podría ocupar el otro dormitorio.
Nivel 4. Dos puertas conducen a los correspondientes segmentos de la muralla. Estas puertas no suelen estar cerradas con llave a menos que la guardia del castillo esté en alerta. Este piso también contiene un almacén con hilo para sábanas, mantas adicionales, etc., para los dormitorios para huéspedes.
Nivel 5. Techo de la torre. Cuando hay un guardia presente (80% de probabilidades), la trampilla no estará cerrada con llave.

LA TORRE DE LA LECHERÍA (5)

Nivel 1. Este nivel contiene la lechería del castillo.
Nivel 2. Esta planta contiene el dormitorio del cocinero jefe.
Nivel 3. Tres ayudantes de cocinero ocupan los dormitorios de este nivel.
Nivel 4. Techo de la torre.

LA TORRE DEL HERRERO (6)

Nivel 1. Este nivel contiene la herrería y la forja del castillo.
Nivel 2. Este piso es utilizado como residencia por el herrero del castillo.

Nivel 3. Este nivel contiene los dormitorios del herrero y su familia.
Nivel 4. Techo de la torre.

La Torre de la Guarnición (7)

Nota: *Esta estructura será designada con el nombre de Torre del Oeste a partir de 1568.*

Nivel 1. Este nivel es utilizado como salón de rancho por la compañía de guardias del castillo.
Nivel 2. Este piso hace las funciones de oficina y residencia del capitán de la guardia.
Nivel 3. Los dos lugartenientes del Príncipe tienen sus dormitorios en este nivel.
Nivel 4. Beren ocupa el dormitorio para huéspedes de esta planta, lo que le permite acceder al Pabellón a través de un segmento de muro cercano con escaleras que descienden hasta el patio.
Nivel 5. Techo de la torre. La trampilla no está cerrada con llave cuando hay un guardia presente (el 80% de las ocasiones).

Los Recintos Sagrados de Imrazôr

Las casas de los Príncipes de Belfalas y Morthond entierran a sus muertos en la costa occidental de la isla de Tolfalas, donde su ancestro Imrazôr el Númenóreano construyó un complejo funerario. Este lugar está consagrado mediante la presencia de un árbol oiolairë, cuya vida representa la continuación de la alianza de Uinen con los descendientes de Imrazôr (ver la sección 5.4.1).

Los Recintos Sagrados están excavados en la sólida roca de una ladera volcánica, por debajo de cuya base se extiende la pequeña y estrecha playa de una resguardada ensenada. Los barcos de gran tamaño no podrán anclar aquí, y no hay ningún amarradero seguro en las cercanías, de forma que los visitantes deberán remar hasta la orilla en esquifes manejados por los pescadores locales. No hay ninguna residencia permanente en varios kilómetros a la redonda, y los Recintos Sagrados en sí sólo son limpiados antes de los días sagrados de los hombres de la casa del Príncipe.

Se dice que la Dama de las Aguas protege este lugar, y que no permitirá que sea profanado por manos impías. (Dos veces al mes, el Guardián de la isla envía a una patrulla montada desde Caras Tolfalas para asegurarse de que los Recintos Sagrados no han sido violados, aunque existe poco riesgo de que así sea, pues hay muy pocas personas dentro del reino de los Fieles que no respeten la memoria de Imrazôr.)

5.6.4 LA MISIÓN

El propósito de esta aventura es permitir a los personajes convertirse en testigos oculares de los acontecimientos que provocarán la "Rebelión de los Caballeros de los Cisnes" (ver la sección 5.7). Esta aventura también permitirá a los jugadores hacerse una idea de las políticas internas y las rivalidades personales presentes en Belfalas, así como familiarizarse con los PNJs que pueden jugar un papel importante dentro de las siguientes aventuras (es decir, en 4.8, 5.8 y 6.8). Finalmente, ofrecerá a los personajes una oportunidad para entablar conversaciones personales con los individuos más poderosos de todo Gondor (incluido el primogénito y heredero del Usurpador). El principal objetivo de los personajes será, por lo tanto, observar e interpretar lo que ocurre alrededor suyo.

El Inicio para los Personajes

Los personajes jugadores pueden verse involucrados en esta aventura bien en Morthond o en Tolfalas. En ambos casos, deberán tener algún tipo de relación con los PNJs principales. Sólo los parientes y amigos de mayor confianza de la familia serán invitados a la fiesta de cumpleaños de Estel, mientras que la asistencia al funeral estará abierta a todos aquellos que deseen presentar sus respetos a los difuntos (aunque, naturalmente, los completos extraños serán mantenidos a una distancia prudencial de los principales actores del drama). Sea cual sea su procedencia o su motivación, el Director de Juego debería colocar a los personajes en una posición por la cual se pudiera esperar su regreso a Lond Ernil después del funeral (incluso siendo invitados). De lo contrario, muchas de las cosas que habrán visto no significarán nada para ellos.

El motivo que lleva a los personajes a observar y/o mezclarse en los acontecimientos de Morthond y Tolfalas debería ser su solidaridad con el linaje de Edhelion. Alternativamente, uno o más de los personajes podrían ser espías del Rey, o de uno de los hermanos rivales. Los personajes que contemplen cualquier parte del antinatural asesinato de Maeglin desearán fervorosamente (si se lo permite el terror) descubrir la verdadera naturaleza de esta horrible amenaza para los Fieles, sea cual sea su ideología política. Por otro lado, las repercusiones políticas de la muerte del Príncipe deberían generar suficiente preocupación entre las filas realistas y tradicionalistas como para hacer que los personajes se interesen mucho por lo que ocurrirá a partir de ahora.

Ayudas

Como gran parte de esta aventura tiene lugar a un nivel de interacción entre los PJs y los PNJs, el "éxito" estará supeditado a encontrarse en el momento justo en el lugar adecuado. Las misteriosas muertes de Maeglin y Míriel y la locura de Estel pueden permitir ciertas investigaciones, pero a estas alturas es muy poco probable que los personajes comprendan demasiado la situación.

Obstáculos

El principal obstáculo para interpretar los acontecimientos es el hecho de que la mayoría de personajes probablemente no comprenderán del todo los motivos de los conflictos personales que podrán contemplar (especialmente en Tolfalas). Un segundo obstáculo a la hora de explicar lo que ocurrió en Morthond será que la persona que sabe más cosas (Iriel) intentará confundir y desviar la investigación de los personajes. La incapacidad de Estel para comunicarse, naturalmente, hará imposible interrogar al único testigo verdadero de los asesinatos.

Desenlaces

Es probable que los personajes jugadores tengan más influencia sobre el transcurso de los acontecimientos en Tolfalas que en Morthond (a menos que por alguna extraña casualidad consigan evitar las muertes de Maeglin y Míriel, en cuyo caso el funeral no tendrá lugar). Si los personajes gozan de una posición de influencia dentro de Belfalas o Pelargir, el Director de Juego podría animarles a mediar de forma activa en la terrible tensión que nacerá entre Aradan y Castaher. Si demuestran ser efectivos, puede que el Príncipe en persona les pida que vuelvan a Lond Ernil para continuar sus negociaciones.

Si Iriel ha tenido un éxito completo en su intento de

asesinato, habrá desviado cualquier sospecha que pudiera recaer sobre ella, y por lo tanto estará en la posición idónea para continuar con su plan sin ninguna molestia. Si, por el contrario, los personajes la vigilan de cerca (por cualquier motivo), intentará desviar su atención actuando a través de Tirazôr o sus contactos en Lond Ernil para centrar su atención en el conflicto entre Aradan y Castaher. Si cree que está siendo vigilada demasiado de cerca por sus enemigos, Iriel se arriesgará a realizar otro sacrificio para convocar a uno de los gatos para matar a Adrazôr, pero si puede intentará eliminarle mediante métodos más "convencionales" (ver la sección 5.7.1). Eso provocará cierto retraso en sus planes, pero Iriel no tiene ninguna prisa.

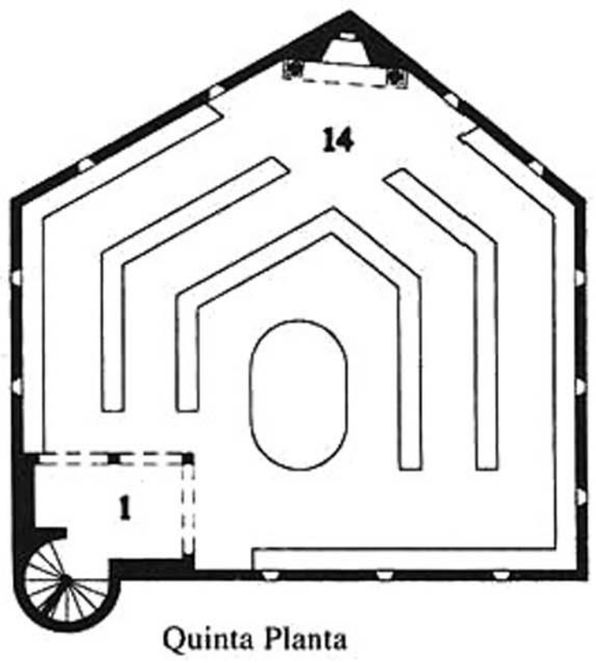
5.6.5 ENCUENTROS

La secuencia de acontecimientos probablemente no podrá ser alterada por los personajes jugadores, ya que los factores que la pondrán en movimiento se encuentran más allá de su control o comprensión. Las descripciones de estos encuentros hacen hincapié en las habilidades de percepción de los personajes a la hora de descifrar las relaciones de los PNJs o de prever lo que puede suceder a continuación. Los días indicados hacen referencia a las fases de la luna (ver la sección 10.3.1), y se les pueden asignar fechas si es necesario. Sin embargo, el Director de Juego debería intentar que la cronología de esta aventura fuera coherente con respecto a la de las secciones 5.7, 5.8 y 6.8, la última de las cuales depende de una fecha muy concreta (ver la sección 6.8). Según cómo pretenda el Director de Juego arbitrar los escenarios, podrá calcular la cronología de cada aventura de forma que le vaya bien.

LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS DE ESTEL (DÍA 1, TARDE)

A pesar de la perplejidad de Aradan respecto a la presencia de Tirazôr, la celebración del cumpleaños será una ocasión para disfrutar. Estel preguntará a los huéspedes de su padre todo lo que se le ocurra respecto al mundo exterior, aunque no siempre comprenderá la complejidad de las respuestas. Estel querrá visitar a sus primos durante la noche, pero su madre se la llevará pronto a la cama. Iriel también fingirá que se retira pronto, dejando a los hombres para que hablen de sus cosas. Después de conversar un poco más hasta el atardecer, el Príncipe y sus huéspedes se retirarán. Beren no aparecerá durante toda la celebración.

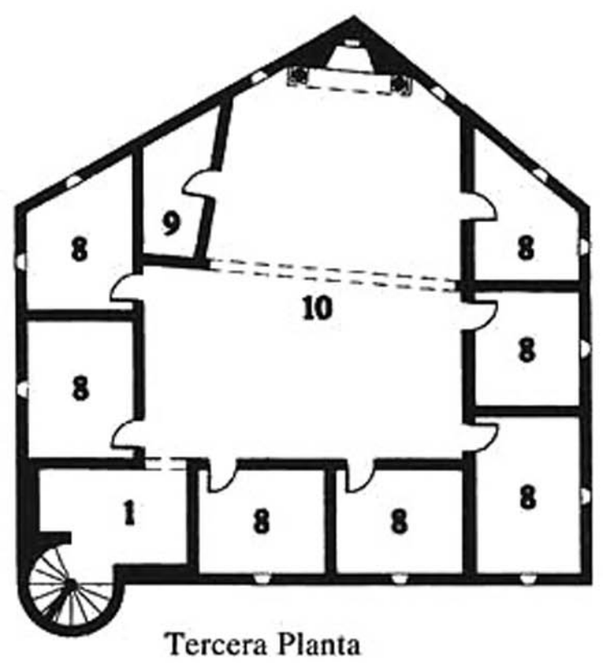
Casa de la Niebla Resplandeciente



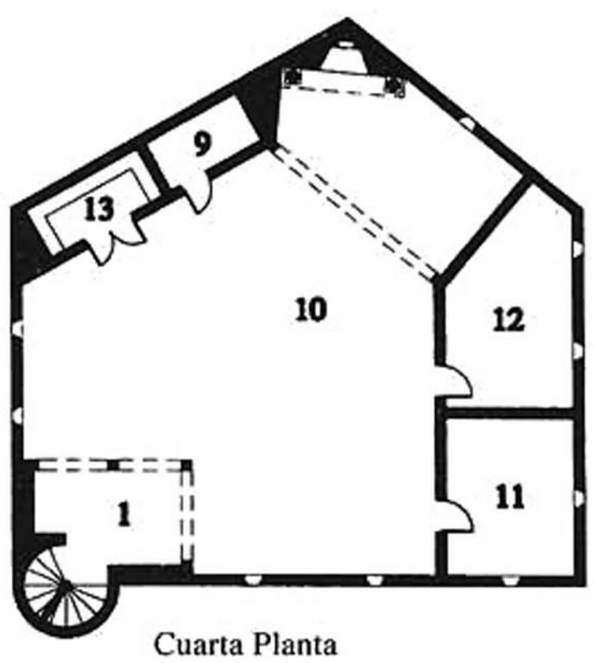
Quinta Planta



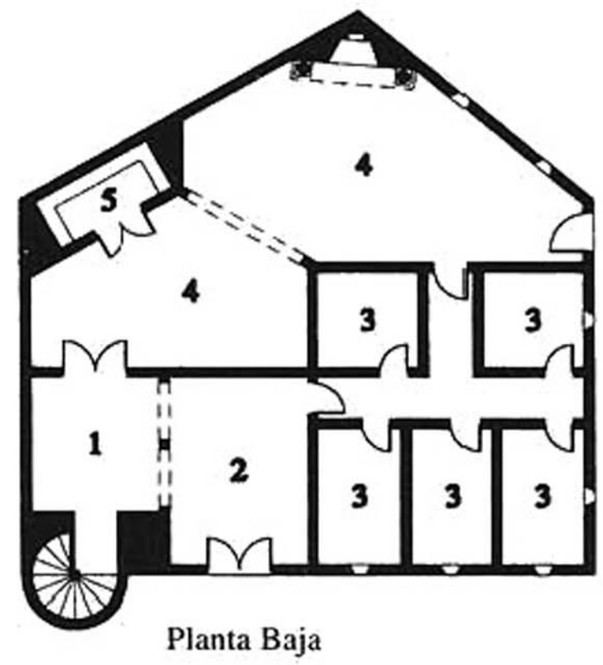
Sexta Planta



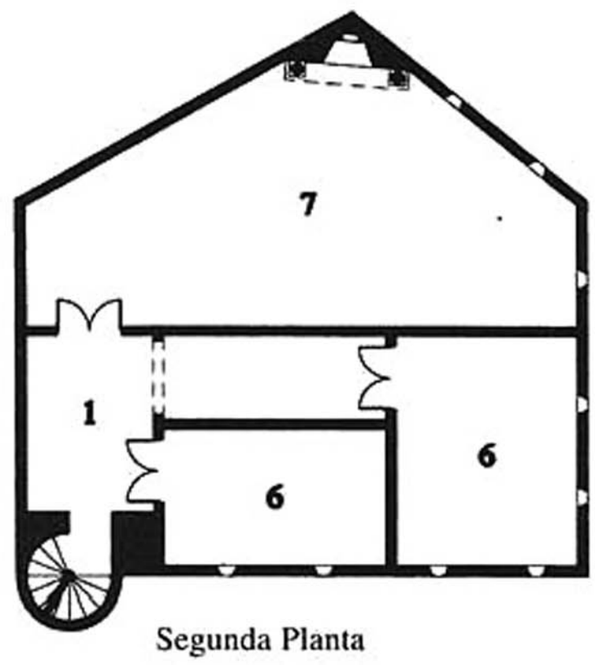
Tercera Planta



Cuarta Planta



Planta Baja



Segunda Planta

0 10 m.

Clave para la Casa de la Niebla Resplandeciente

1. Escalera hacia la plataforma de observación en el tejado.
2. Recibidor.
3. Dormitorios de los sirvientes.
4. Cocina/taller.
5. Despensa.
6. Comedor privado.
7. Salón de fiestas.
8. Dormitorio para huéspedes.
9. Letrinas.
10. Sala de estar.
11. Dormitorio.
12. Estudio.
13. Almacén.
14. Biblioteca.
15. Laboratorio oculto (con claraboya en el techo).

La Reunión Secreta (día 1, noche)

Algunas horas después, Maeglin, Beren y Aradan abandonarán silenciosamente sus habitaciones y se reunirán en el patio del jardín del castillo. Tirazôr escuchará cómo salen y les seguirá sin ser descubierto, manteniéndose oculto bajo las sombras de los árboles. Verá cómo el Príncipe entrega algo a su hermano (su última voluntad y testamento), pero antes de que pueda enterarse muy bien de cuál es el contenido de la conversación, el grito de Míriel, procedente del dormitorio del Príncipe, hará que los tres hombres entren corriendo de nuevo en el castillo. Maeglin sólo habrá tenido el tiempo suficiente para presentar a Beren a Aradan, y para describir la profecía de los Muertos antes de que oiga el grito de su mujer.

La Muerte del Príncipe y la Locura de Estel (día 2, medianoche)

Iriel asumirá su forma de pantera, acechará por las murallas de Morthondost y matará silenciosamente al soldado que monta guardia en el techo de la torre del Príncipe. Recuperando su forma humana, Iriel saldrá de inmediato en dirección al dormitorio de Míriel y Maeglin. Llevará consigo un cuchillo ceremonial y estará preparada para matar en silencio a la Princesa mientras duerme, pero Estel se agitará en sueños y avisará con un grito a su madre, aunque será demasiado tarde.

Míriel será sacrificada, chillando y sintiendo cómo le absorben su esencia vital bajo la daga de Iriel. Rápidamente, la sacerdotisa del Ethir sacará el Kuilëondo y convocará a uno de los gatos y, girándose hacia Estel, dejará al descubierto el verdadero aspecto de su señor Tevildo, volviéndola loca y oscureciendo su memoria, de forma que nunca pueda revelar lo que ha contemplado (ver "Poderes de Tevildo", en la sección 2.3.3). A continuación, cuando oiga los apresurados pasos en el salón, Iriel escapará, saltando, convertida en pantera, por una ventana de la torre, y regresando a su dormitorio sin que nadie la haya visto.

Maeglin, Aradan y Beren llegarán a la escena y Tirazôr se acercará hasta el quicio de la puerta, asomándose al interior. El Príncipe se precipitará sobre la forma cruelmente asesinada de su amada mujer, sólo para verse interceptado a media carrera por la manifestación etérea de una especie de gato espectral, que se materializará en el aire. Aradan, Beren y el todavía oculto Tirazôr contemplarán horrorizados cómo la forma luminosa entra dentro del cuerpo del Príncipe, haciendo caer a Maeglin al suelo de piedra de su cámara. El desvalido Príncipe luchará agónicamente durante algunos minutos, como si estuviera siendo literalmente desgarrado por unas garras horrendas, y finalmente quedará inerte (la caída ha roto su cuello). El Príncipe de Morthond ha muerto.

En ese momento, Tirazôr escuchará las pisadas de su asustada amante mientras sube por la escalera de la torre para descubrir la fuente de todos esos gritos. Se unirá a ella sin decirle que ya estaba allí antes, y entrarán en el dormitorio, fingiendo ambos (sin que lo sepa el otro) quedar muy sorprendidos por la situación. Iriel correrá inmediatamente para abrazar a la aterrorizada y enmudecida Estel, escondiendo sus ojos de la carnicería. Nadie en toda la habitación se moverá ni dirá nada durante algunos instantes. Beren, contemplando al sospechoso Tirazôr, se retirará silenciosamente de la habitación, y solamente conversará en secreto con Aradan momentos después.

Pronto se descubrirá, cuando Aradan intente averiguar lo que ha sucedido, que Estel ha perdido aparentemente la capacidad para formar palabras, como si hubiera enloquecido. Está demasiado conmocionada como para comunicarse de ninguna forma con los que le rodean. Aradan enviará un mensaje a su prima Mórdulin, la curandera de Minas Anor (ver la sección 7.4.4), con la esperanza de que pueda conseguir curar a la niña.

Tras la Muerte del Príncipe (días 2-25)

Si el intento de asesinato de Iriel tiene éxito, Maeglin y Míriel serán preparados para ser enterrados en Tolfalas, donde se encuentran los Recintos Sagrados del linaje de Edhelion. El proceso de embalsamamiento, que será realizado en Morthond, llevará unas dos semanas en completarse. Sin embargo, la infección del gato en el cuerpo de Maeglin hará que su cuerpo se descomponga y se endurezca hasta convertirse en una horrenda estatua, que confundirá (y horrorizará) a los embalsamadores y retrasará la finalización de los preparativos para el funeral (ver "Poderes de Tevildo", en la sección 2.3.3). Como consecuencia, el funeral tendrá lugar en Tolfalas aproximadamente un mes después de la muerte del Príncipe, lo que proporcionará a Iriel el tiempo necesario para realizar otro sacrificio de sangre e invocar a uno de los espíritus felinos. Su siguiente víctima será el mismísimo Príncipe Adrazôr.

Mientras tanto, las noticias de la muerte de Maeglin llegarán a Pelargir, y Castamir ordenará a sus tropas en Lamedon que ocupen el feudo. Pero Aradan, que había previsto esta jugarreta, reunirá a los Caballeros de los Cisnes para que bloqueen todos los caminos que conducen hacia el Valle del Morthond, y negará la entrada en el valle a cualquier persona que lleve armas hasta que se hayan cumplido las condiciones indicadas en el testamento de Maeglin. Como el Señor Morlaen no está dispuesto a desafiar a los caballeros de Edhelion sin recibir nuevas órdenes del Usurpador, enviará un informe al Rey sobre el nuevo giro de la situación, y aguardará la respuesta de Castamir.

Castamir se enfurecerá ante la aparente sedición de Aradan, y reunirá a varias compañías de Lebennin en Calembel, preparándose para un conflicto abierto. Pero el Rey no desea iniciar un baño de sangre cuyo desenlace –si saliera victorioso– sólo provocaría la destrucción de la nobleza que tanto ansía controlar; por lo tanto, Castamir enviará a su hijo Castaher para que se reúna con Aradan en el funeral de Tolfalas y determine los verdaderos motivos de la rebelión de este último. Castaher quedará anonadado cuando conozca el contenido de la última voluntad de Maeglin.

La llegada de Mórdulin y Lórin (día 27)

Tras haber asegurado el Valle del Morthond con la caballería, Aradan regresará con Tirazôr, Iriel y Estel a Belfalas, llevando los cuerpos de los difuntos hasta Lond Ernil. Dos días después de su llegada, se les unirán Mórdulin y su primo Lórin, procedentes de Minas Anor, quienes han venido para asistir al funeral e intentar curar a Estel. Tras examinar a la muchacha, que todavía está asustada, Mórdulin se dará cuenta de que algún poder malvado ha colocado un velo en su memoria, y quizás le haya arrebatado la capacidad para hablar.

Mórdulin pedirá que se le permita llevarse a Estel de vuelta con ella a Minas Anor, a las Casas de Curación, donde podrá ser tratada de la forma adecuada. Adrazôr

aceptará, aunque primero debe celebrarse el funeral. El mismo Príncipe no podrá asistir a la ceremonia en Tolfalas, debido a la responsabilidad que tiene en la situación creada por las acciones de Aradan. Aun así, los tres hermanos irán hasta Tolfalas. Iriel permanecerá en Belfalas, preparando sus planes. El grupo saldrá esa misma tarde en uno de los barcos del Príncipe, en dirección a los Recintos Sagrados de Imrazôr, en la costa occidental de Tolfalas. El viaje llevará tres días.

La Ceremonia Funeraria (día 30, mediodía)

Aradan, Giladan, Tirazôr, Mórdulin, Lórin y Estel llegarán a la isla con los cuerpos de Maeglin y Míriel. En la playa serán recibidos por el Señor Duranil, Guardián de Tolfalas, que está escoltado por una compañía de soldados procedente de Caras Tolfalas. Expresará sus condolencias a las familias de los difuntos y pondrá a sus hombres a disposición de Aradan para preparar los Recintos Sagrados.

Poco después de su llegada, otros dos barcos anclarán en la ensenada: "El Almariano" y "La Calma Anterior a la Tormenta". Del primero bajarán el Príncipe Castaher y su mujer Lóthriel; del segundo descenderán Neithan y el sabio Parmandil, que deberá presidir el entierro de los difuntos. Después de que Parmandil salude a todos los miembros de la familia, pedirá ver los cuerpos de los muertos. Mientras tanto, Castaher insistirá en tener unas palabras con Aradan. Neithan buscará a su hermana Estel, que le llevará a ver a sus padres.

Castaher se enfrentará a Aradan en torno al asunto de su ocupación de Morthond en contra de la voluntad del Rey, exigiéndole que retire a los caballeros de Edhelion hasta Belfalas. Sin embargo, Aradan mostrará (para sorpresa de todos) la última voluntad de Maeglin. Después de leerla, Castaher decidirá regresar a Pelargir inmediatamente después del funeral para informar a su padre de esta nueva noticia.

Mórdulin entregará a Estel al cuidado de Neithan, demasiado afectada por sus sentimientos de rabia y lástima por su primo como para enfrentarse con él. Cuando Estel mire a su hermano, será capaz de hablar de nuevo (aunque no recordará los acontecimientos que rodearon la muerte de sus padres). Su recuperación asombrará a todos los presentes que sean conscientes de su estado hasta ahora.

La ceremonia comenzará con unas breves palabras de Parmandil respecto a la perspectiva que tienen los Fieles sobre la muerte, seguida una breve descripción de las vidas de los muertos. A continuación, arrancará una rama del árbol oiolairë y pedirá a Estel que la coloque sobre el pecho de su madre, lo que representará la alianza de Uinen con la familia de Míriel. Finalmente, los hombres llevarán los cuerpos sobre unas literas hasta su lugar de reposo final en los Recintos Sagrados.

La ceremonia concluirá con el himno a la Dama de las Aguas. Tras las despedidas, los diferentes grupos regresarán a sus barcos. Aradan, Giladan y Tirazôr navegarán de vuelta a Lond Ernil, mientras que Mórdulin y Lórin llevarán a Estel en El Almariano, a bordo del cual regresarán a Pelargir y Minas Anor. Neithan regresará al Ethir, y Duranil a Caras Tolfalas.

Adrazôr es Infectado (día 31)

Un espíritu felino entrará en el cuerpo de Adrazôr. (Ver la sección 5.7.1, Día 1, para más información.)

5.7 AVENTURA: LA REVUELTA DE LOS CABALLEROS

El Príncipe de Morthond está muerto, y su asesino se centrará ahora en el linaje de Edhelion. Pero el castillo del Príncipe en Lond Ernil presentará nuevos obstáculos y nuevos peligros al asesino. La tarea de Iriel sólo se habrá completado cuando todo Belfalas esté sumido en el caos y sea vulnerable a los designios del Usurpador. Y entonces deberá escapar.

5.7.1 UNA HISTORIA DE PRÍNCIPES Y PANTERAS

Mientras sus parientes se encuentran en el funeral de Míriel y Maeglin, Iriel aprovechará la noche de luna nueva para convocar a uno de los gatos de Benish Armon para que infecte a Adrazôr. Sin embargo, el Príncipe de Belfalas todavía posee todo su vigor, y su espíritu no será tan fácil de derrotar como el del anciano Maeglin. Pero Iriel no puede permitirse esperar hasta que se complete la infección, pues todavía tiene pendientes los asesinatos de los tres hijos del Príncipe. Por lo tanto, ha decidido acelerar la muerte de Adrazôr utilizando unos métodos más "convencionales". Sin embargo, eso aumentará el riesgo de ser descubierta.

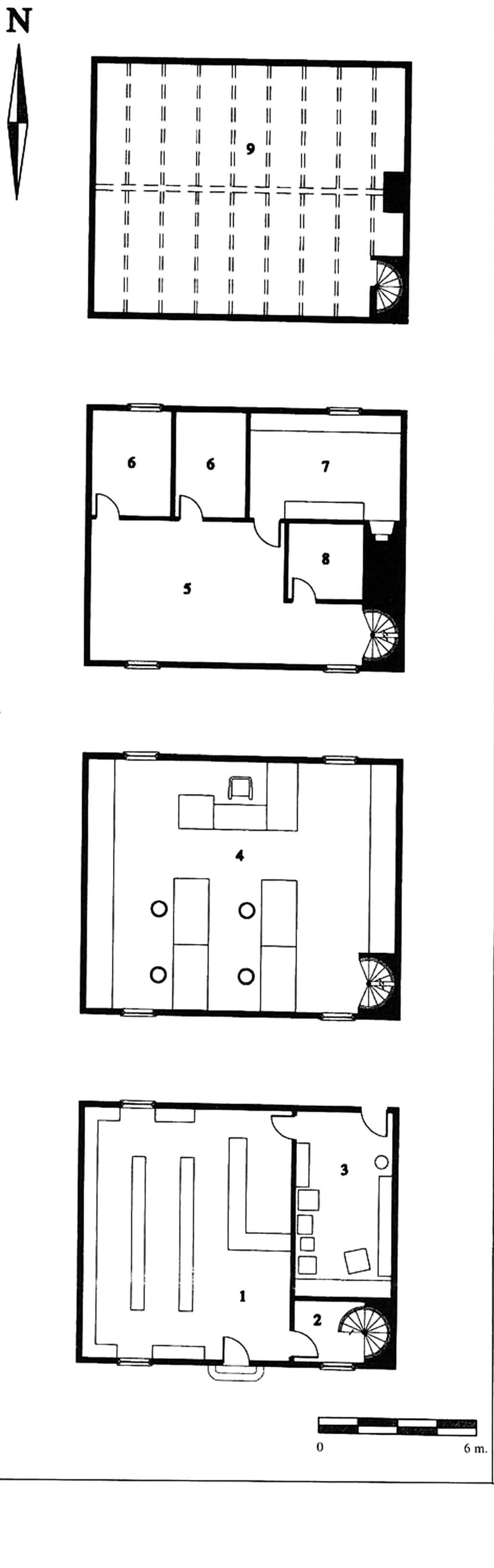
Durante los tres años que ha vivido en Lond Ernil, Iriel se ha hecho con los servicios de varios "ayudantes" –gracias a los chantajes o a la dependencia de la droga– a los que puede llamar para que la ayuden a provocar la muerte de Adrazôr y a enfrentar a los tres hermanos entre sí. Los papeles que deberán jugar cada uno de estos ayudantes han sido cuidadosamente planeados y coordinados por Iriel, de forma que provoquen la reacción esperada en los hijos del Príncipe.

La más importante de las ayudantes de Iriel es Ioreth, ya que es la médico personal del Príncipe Adrazôr y por lo tanto permanecerá cerca suyo cuando esté incapacitado. Ioreth deberá administrar al Príncipe pequeñas dosis de un veneno mortal, que acabará con él en menos de dos semanas. Iriel cree que nadie que sepa de la sobrenatural infección del cuerpo del Príncipe pensará en el envenenamiento como causa de la muerte.

Otra de las ayudantes de Iriel es Harwen, una prostituta del puerto muy conocida por los miembros menos caballerosos de la guarnición de Lond Ernil. Su misión es informar a Giladan de un rumor (que supuestamente conoció durante su última cita) relacionado con las aspiraciones de Aradan para reunir a la nobleza de Belfalas y marchar en ayuda del "Rey" en Ithilien del Norte en cuanto Adrazôr muera y Aradan pueda reclamar su título para sí. Este rumor se verá confirmado "independientemente" por Salkhôr, otro ayudante de Iriel, dos días más tarde.

Otro de los ayudantes de Iriel explicará una historia similar a Aradan. Dicho ayudante, que se presentará como "Elmir el Verde" del Castillo Amrûnaur, relatará al Capitán de la Caballería cómo se tropezó con un mensajero moribundo procedente de Lond Ernil, que le entregó tres pergaminos escritos por la mano de Giladan (falsificados) en los que declaraba a Castamir que apoyaría al Chambelán de Belfalas como nuevo Príncipe, en contra de su hermano. En el texto se incluye una proposición de alianza con el Usurpador, así como una lista de todas las personas sospechosas de tener ideología realista en Belfalas (en la que se incluye el nombre de Aradan).

La Casa de Iriel



Clave para la Casa de Iriel:

1. Tienda.
2. Escalera de caracol.
3. Almacén.
4. Taller.
5. Salón de estar.
6. Dormitorio.
7. Cocina.
8. Baño.
9. Ático.

Iriel esperará a que estos escándalos, combinados con la muerte del Príncipe, enciendan a uno de los dos hermanos y le lleven a intentar eliminar o neutralizar al otro. Ella misma matará al superviviente en forma de pantera (ya que todavía no habrá llegado la siguiente noche de luna nueva). A través de todos sus engaños, Iriel contará con la confianza de Tirazôr, que actuará como su guardaespaldas personal, pero una vez haya escapado del puerto y finalizado su trabajo, él también se convertirá en su nueva presa. Cuando Adrazôr y sus tres hijos hayan muerto, Iriel huirá de Belfalas y regresará a Benish Armon en el Ethir, sólo para revelar a Neithan su verdadera identidad como último heredero varón del linaje de Belfalas y Morthond.

5.7.2 LOS PNJS

IRIEL

Iriel seguirá a sus víctimas asumiendo forma de pantera e intentará matarles uno por uno en sendas emboscadas. Iriel tiene muchos informadores en el puerto, de forma que le será relativamente fácil vigilar los movimientos de los personajes, e Ioreth le proporcionará todos los datos sobre el alojamiento de los personajes y de sus acciones dentro de las murallas del castillo. Iriel es una cazadora bastante competente; nunca arriesgará su propia vida, y sólo atacará en las circunstancias más favorables.

Nota: *Como está prohibido llevar cualquier clase de equipamiento militar, incluyendo armaduras, dentro de Lond Ernil, los personajes no contarán con la ventaja de sus armas cuando se enfrenten a Iriel.*

Aunque preferirá matar a sus víctimas personalmente, Iriel podría contratar algunos matones para que hicieran el trabajo si es necesario. Si se presenta la oportunidad, también podría intentar culpar a los personajes de alguno de sus crímenes. Si los personajes son arrestados, estarían apartados de su camino mientras acaba de completar sus maquinaciones.

Si los personajes sospechan de Iriel, pueden intentar encontrarla. Sin embargo, eso será bastante difícil. Puede que no se encuentre en casa, ya que se suele mover constantemente por todo el puerto, hablando con sus numerosos informadores. Si se da cuenta de que está siendo seguida, intentará despistar a los personajes; sólo luchará si no existe otra forma de escapar o si es necesario para salvar sus planes. Las drogas que utiliza Iriel están ocultas en una bolsa escondida en los parajes cercanos al puerto. Cuando lleve las drogas consigo, Iriel llevará su "mercancía" oculta entre sus ropas.

Iriel se comportará de forma educada ante los personajes que la interroguen, pero fingirá ser inocente de cualquier cargo relacionado con los acontecimientos que han tenido lugar en Belfalas. Los personajes que husmeen demasiado en la relación entre Iriel con el hijo del Príncipe serán reprochados por su falta de tacto, aunque Iriel no negará su relación si se le presiona. (Ver la sección 2.3.3 para más información.)

ARADAN

Tras leer los documentos supuestamente escritos por su hermano, Aradan pasará la mayor parte del tiempo con sus oficiales de mayor rango, intentando descubrir cuáles le son fieles, cuáles no lo son y cuáles están informando a Galbar. Las sospechas y las dudas le impedirán conciliar el sueño, y los personajes que le aborden probablemente se encuentren con un Aradan muy temperamental y nada interesado en sus investigaciones. No discutirá ningún aspecto de la vida de su padre o sus hermanos delante suyo. (Ver la sección 5.4.4 para más información.)

GILADAN

El Chambelán olvidará todas sus obligaciones para con sus huéspedes, afirmando que está enormemente preocupado por la salud de su padre. Puede que les invite a cenar con él, pero en general dejará que los personajes se las apañen como puedan. Giladan no está interesado en informar al grupo sobre su actual relación con Aradan, y evitará el tema de forma educada a menos que se le presente alguna prueba irrefutable de sus sospechas (en cuyo caso prestará algo más de atención). Si es persuadido de que las acusaciones contra Aradan son falsas, puede que Giladan intente reconciliarse con él. (Ver la sección 5.4.4 para más información.)

TIRAZÔR

Tirazôr no conocerá en absoluto la intervención de Iriel en las muertes de su padre y su hermano, y confiará completamente en ella hasta el final. Cualquiera que interrogue a Tirazôr sobre las muertes sólo conseguirá respuestas ambiguas e incomprensibles, concluidas con la educada petición de que le dejen en paz. Como no es consciente de las maquinaciones de Iriel, Tirazôr no será de demasiada ayuda para los personajes. (Ver la sección 5.4.4 para más detalles.)

IORETH (1416-1441)

Ioreth es la médico de Adrazôr. Antes de entrar a servir al Príncipe, trabajó con sus padres en una hacienda cercana. Ioreth fue traída al castillo por Perion en el año 1436, y cayó bajo la influencia de Iriel unos dos años después. Iriel trabó amistad con aquella chica solitaria, con la esperanza de poder utilizarla en un futuro para llegar hasta el Príncipe. Ioreth, que confió demasiado en aquella mujer, más decidida y mayor que ella, permitió a Iriel que le enseñara el uso de las drogas adictivas, lo que ha provocado que en la actualidad dependa por completo de la voluntad de la sacerdotisa del Ethir.

Sólo un puñado de gente en Lond Ernil conoce la relación entre Ioreth e Iriel –Perion, Tirazôr y algunos sirvientes del castillo–, pero ninguno de ellos conoce la drogodependencia de la primera. A pesar de que no sospecha absolutamente nada sobre todo lo que está ocurriendo en torno a ella, Iriel pretende "silenciar" permanentemente a Ioreth antes de abandonar el puerto, de forma que nadie pueda determinar jamás la causa de la muerte de Adrazôr.

Ioreth es una mujer bonita aunque bastante tímida, con el cabello negro muy largo y unos ojos castaños. Hará o creerá todo lo que le diga Iriel. Viste con el sencillo atuendo de los sirvientes del castillo.

HARWEN (1419-1441)

Harwen es una prostituta bastante conocida por la soldadesca de Lond Ernil, y suele practicar su oficio en las tabernas más bulliciosas de la Ciudad de la Puerta. Iriel también consiguió engancharla a sus drogas, que proporciona a Harwen a cambio de favores. Normalmente, se limita a actuar como informadora para Iriel, comunicándole todos los secretos que conoce a través de sus clientes. Ahora, sin embargo, Harwen se ha visto obligada a mentir a Giladan respecto a una conversación que tuvo la tarde anterior con un escudero, Borgil (que en realidad no le dijo nada sobre la posibilidad de que Aradan fuera a la guerra).

A los investigadores no les costará mucho averiguar el paradero de Harwen, ya que muchos de los guardias de Giladan han utilizado sus servicios, y la reconocerán perfectamente (aunque quedarán bastante sorprendidos cuando se enteren de que el Chambelán de Belfalas ha permitido a una mujer de su clase entrar en sus aposentos). Un puñado de monedas en la mano grasienta del posadero serán suficientes para conseguir la dirección de Harwen.

Ioreth envenena al Príncipe



La dependencia de Harwen la ha vuelto muy propensa a sufrir repentinos cambios de humor, lo que hace que su carácter sea bastante impredecible. El bonito vestido de Harwen hace que sea bastante llamativa, aunque tiene una apariencia bastante desaseada. Puede mostrarse irritable si alguien le aborda pidiéndole información sin ofrecer dinero a cambio.

BORGIL (1406-1523)

Borgil es un joven escudero de la Guardia del Príncipe que (en ocasiones) ha disfrutado de la compañía de la prostituta Harwen. Sin embargo, este hecho no es demasiado apropiado para un joven noble que aspira a ser caballero, y Borgil se mostrará ofendido si alguien sugiere la cuestión, a menos que se le ofrezcan evidencias irrefutables. Si alguno de los caballeros superiores a Borgil descubren tal indiscreción, podría ser castigado con alguna medida disciplinaria, cuya amenaza le haría confesar rápidamente sus acciones. Sin embargo, el escudero negará firmemente haber hecho ninguna de las declaraciones que Harwen le atribuye, pues las considera tanto ultrajantes como insultantes: *"¿Me creéis capaz de hablar de cuestiones militares con una prostituta? ¿Acaso creéis que soy un daen?"*

Borgil es un hombre que muestra una formalidad y discreción absolutas, y siempre tiene cuidado de actuar de forma respetuosa con sus interlocutores. Lleva con orgullo el blasón de su familia grabado en su sobrecapa, y viste con el uniforme típico de los escuderos cuando aparece en público.

"ELMIR" (1422-1468)

El hombre que se presentó a Aradan como "Elmir el Verde" es, en realidad, un trampero eredrim que ha hecho más de un favor a Iriel. Habla bastante bien el oestron y puede hacerse pasar fácilmente por un gondoriano. Tras salir de Lond Ernil, regresó al fuerte de su clan, hasta donde será muy difícil que los investigadores consigan seguirle la pista. Sin embargo, en ningún caso conocerá el contenido de los documentos que entregó a Aradan.

En cuanto al verdadero Elmir, es uno de los Verdes estacionados en el Castillo Amrûnaur, aunque cualquiera que realice las investigaciones pertinentes averiguará que se encuentra de patrulla y no regresará hasta dentro de varias semanas. Por otro lado, si el "Elmir" que visitó a Aradan es descrito a los miembros de la guarnición del Castillo Amrûnaur, sus amigos afirmarán que dicha descripción no coincide con la del Elmir que ellos conocen.

SALKHÔR (1397-1478)

Salkhôr ha servido a Aradan durante muchos años. Iriel descubrió que Salkhôr tenía unos hábitos sexuales un tanto inusuales (y, desde el punto de vista de la casa del Príncipe, bastante reprobables), y amenazó con chantajearle si no mentía a Giladan respecto a la conducta de su hermano. Aterrorizado por la posibilidad de que su nombre se vea mancillado, Salkhôr no perderá ni un segundo en comprar un caballo y abandonar Lond Ernil para siempre.

Salkhôr es un hombre de mediana edad, sangre mixta y apariencia vulgar. Su amplia experiencia al servicio de la casa del Príncipe ha proporcionado a Salkhôr unos modales y un protocolo "superiores" a los habituales en alguien de su rango y posición. Sin embargo, su problema actual ha hecho que Salkhôr se muestre menos comedido en sus tratos con los demás.

PERION (1393-1441)

Perion es el jefe de los criados del castillo del Príncipe, lo que le convierte en el responsable de todos los sirvientes personales del Príncipe Adrazôr. Perion ha demostrado su capacidad para manejar a su personal, pues es el hijo de unos sirvientes del castillo. Es muy apreciado tanto por la familia de Adrazôr como por toda la servidumbre. Perion fue nombrado jefe de los criados en el año 1429.

Perion es un hombre medio calvo con el pelo gris, unos modales gentiles y diplomáticos y unos ojos muy perceptivos. Perion ha pasado toda su vida en el castillo, y conoce su interior y sus ocupantes como la palma de su mano.

LUGARTENIENTE HALBARAD (1396-1480)

Halbarad es un Lugarteniente de la Caballería al servicio de Aradan, y es un caballero de la casa, exclusivamente al servicio del Príncipe desde que era un niño. A Halbarad no le gusta atraer la atención, pues prefiere trabajar con discreción en favor de su Capitán y su Príncipe. Sin embargo, tras ocho años en el cargo de Lugarteniente, Halbarad se ha visto obligado en ocasiones a asumir una función más pública.

Halbarad es un hombre alto y fuerte que está quedándose calvo. Su cara está adornada por un largo y fino bigote, lo que le proporciona un aspecto nada habitual entre los dúnedain. Sus ojos grises son muy penetrantes.

5.7.3 LOS ESCENARIOS

Aunque la mayoría de la acción de esta aventura tendrá lugar dentro de los confines del castillo del Príncipe (ver la sección 5.2.3), los personajes que sospechen de Iriel o de Tirazôr pueden desear explorar sus residencias en el puerto (AC5 y BC3 respectivamente). La casa de cuatro pisos de Iriel no contiene nada verdaderamente interesante, ya que es demasiado astuta como para dejar allí nada que pudiera implicarla. Los personajes que decidan investigar la casa de Tirazôr sin que él lo sepa pueden descubrir algunas evidencias de sus experimentos maléficos, siempre que consigan abrir la puerta del sexto piso. (La cerradura es sofisticada y muy difícil de abrir.) El resto de la casa no contiene nada sospechoso.

Tras su proclamación el Día 14, Tirazôr ordenará a sus sirvientes que preparen Tirith Aear como su nueva residencia, pero dejará a un sirviente, Dior, para que se encargue de la Casa de la Niebla Resplandeciente. Los personajes que decidan investigar la residencia de Tirazôr ese mismo día después de las diez de la mañana sólo encontrarán a Dior en la casa. Iriel llegará a la una y media de la tarde, pasará unos diez minutos preparando su cebo y en torno a las dos menos veinte enviará a Dior con los pergaminos para que se los entregue a Halbarad. Dior regresará a la casa cuarenta minutos después, e inmediatamente será asesinado por Iriel en su forma de pantera. A continuación, Iriel saldrá de la casa con su forma humana. Durante toda esa tarde, no habrá ningún otro visitante en la casa.

5.7.4 LA MISIÓN

El objetivo de esta aventura es descubrir las intrigas de Iriel y apoyar a uno de los bandos que intenta hacerse con el control del destino de Belfalas: Aradan, Giladan o Tirazôr. Si los personajes jugadores son lo bastante inteligentes, puede que incluso consigan frustrar el ma-

léfico plan de Iriel, y así salven a Belfalas de la división al evitar el golpe de estado de Tirazôr. En el caso contrario, todavía tendrán la oportunidad de ayudar a deponerle. El Príncipe Adrazôr va a morir, con o sin el veneno; los acontecimientos se centrarán más bien en la creciente tensión entre Giladan y Aradan. Iriel ha planeado su golpe de forma muy cuidadosa, pero en una conspiración hay muchas cosas que pueden salir mal.

El Inicio para los Personajes

Los personajes pueden intervenir en esta aventura de una de las dos siguientes formas. Si viven en Lond Ernil y han tenido contacto regular con los hijos del Príncipe, no tendrán ningún problema para verse involucrados en la aventura, especialmente si forman parte de la Guardia del Príncipe o de la guarnición del castillo. Si ése no es el caso, la excusa más conveniente para su presencia en Lond Ernil podría ser su asistencia al funeral de Maeglin en Tolfalas (en cuyo caso, llegarían al castillo el Día 7 para encontrarse a Adrazôr, que ya ha sido infectado por uno de los mágicos aliados de Iriel).

Ayudas

Las pistas principales para desentrañar la maquinación de Iriel son los "ayudantes" que ha enviado a Aradan y Giladan. Si los personajes no son conscientes de dichas visitas, Perion, el preocupado jefe de los criados del Príncipe, se las comunicará en privado. Sin embargo, será asesinado por Iriel esa misma noche. En un principio, Iriel y Tirazôr no serán conscientes de la confidencia que hizo Perion a los personajes, a menos que más adelante alguien se lo revele.

Obstáculos

El principal obstáculo para descubrir los planes de Iriel es la negativa por parte de muchos de los que están involucrados a proporcionar ningún tipo de información, y más todavía si los personajes son unos extraños. Si avanzan lentamente o sus investigaciones se desvían, los acontecimientos se precipitarán y de repente se encontrarán inmersos en una gran crisis. Como no cuentan con ningún medio legal para obligar a hablar a los sospechosos, los personajes deberán persuadirles, sea con buenas palabras, con amenazas verbales, con sobornos monetarios o incluso con amenazas físicas. Perion podría sugerirles con cuáles de los sirvientes deberían hablar, pero no sospecha que ninguno de los sirvientes del Príncipe haya podido cometer actos tan infames.

Cuantas más preguntas hagan los personajes, más posibilidades hay de que Iriel se entere de sus investigaciones. Los planes de Iriel están a punto de completarse con éxito, y no tolerará ningún intento de frustrarlos por parte de un grupo de extraños. Si les considera una amenaza para sus planes, Iriel puede intentar eliminar a los personajes.

Desenlaces

La rebelión puede acabar de varias maneras. Una posibilidad es que todo sea un completo desastre, provocado por la traición. Puede que Beregond haya sido informado de los planes de los caballeros, lo que le proporcionará el tiempo necesario para preparar a sus soldados para el contraataque. Bajo tales circunstancias, la rebelión fracasará estrepitosamente. Es muy poco probable que se consiga un éxito completo mediante el cual se cumplan los cuatro objetivos (ver "Comienza la Rebelión", en la sección 5.7.5).

Es bastante improbable que todos los soldados de la guarnición sean neutralizados. Es más probable que haya varios enfrentamientos en el interior y los alrededores del castillo. El resultado más probable será un término medio entre un completo desastre y un éxito absoluto. Los caballeros conseguirán cumplir algunos de sus objetivos, pero tendrán algunos problemas con los demás. Puede que Beregond reúna a un grupo de milicianos y soldados montados, provocando una batalla en alguna de las torres. Cuando la población se rebele contra Tirazôr se podrían producir algunos disturbios dentro de la ciudad propiamente dicha. Habrá incendios, peleas callejeras, saqueos y un quebrantamiento general de la ley y el orden.

Si Aradan es liberado y resulta victorioso, nadie será acusado por los actos que tuvieron lugar durante la noche. Como las cartas falsificadas por Iriel han hecho levantar sospechas respecto a la lealtad de Beregond, el Guardián tendrá bastantes problemas para demostrar su inocencia. Incluso se le podría arrebatar el puesto. En el caso de que tanto Aradan como Tirazôr murieran en la rebelión, el linaje de Edhelion perdería a todos sus herederos varones y el destino de Belfalas debería ser decidido por el Concilio de Gondor.

Castamir puede utilizar este incidente como pretexto para aumentar su control sobre Dor-en-Ernil. Por ejemplo, colocará algunas unidades militares en puntos estratégicos "para salvaguardar las líneas de comunicación entre Anfalas y Lebennin". También situará algunos "oficiales propios" en Lond Ernil y en el Castillo Amrûnaur "para coordinar a las fuerzas militares del reino", aunque en realidad no harán otra cosa que vigilar a las fuerzas del Príncipe. El Côr Aran intensificará sus actividades en el feudo, y como mínimo se establecerá una nueva célula en Lond Ernil.

Los personajes que frustren la conspiración de Iriel y salven Lond Ernil de la intervención del Usurpador podrían recibir una buena recompensa. Aquellos cuya posición social se lo permita podrían recibir el título de caballeros, mientras que los que sean de alguna clase inferior serán recompensados con una buena bolsa de monedas. El futuro Príncipe y su familia también se sentirán endeudados con los personajes en otro sentido; si los personajes piden ayuda a un pariente cercano del Príncipe en una causa honorable –aunque sea dentro de varios años–, probablemente la recibirán. Asimismo, siempre serán bienvenidos como huéspedes en el castillo del Príncipe. Sin embargo, si los personajes no consiguen su misión, podrían acabar convertidos en participantes de la rebelión de los caballeros.

Si los personajes apoyan de forma activa al vencedor, serán recompensados con abundante oro y quizás con una mansión en algún lugar de Belfalas. Sin embargo, el vencedor tratará a sus seguidores de forma acorde con su personalidad. Aradan se considerará endeudado con los personajes durante los próximos años. Sin embargo, Tirazôr es veleidoso, y no deberían confiar demasiado en sus promesas.

5.7.5 ENCUENTROS

Adrazôr será infectado a medianoche del Día 1, el inmediatamente posterior al Día 30 de la sección 5.6.5 (la noche de luna nueva). Iriel sacrificará a uno de sus "ayu-

dantes" en su casa esa misma tarde, invocando a uno de los gatos gracias a la sangre de la víctima y el Kuilëondo, y dirigiéndolo hacia el dormitorio del Príncipe. Perion y muchos de los demás sirvientes del castillo serán despertados por los angustiosos gritos del Príncipe mientras el ser felino comienza a roer sus entrañas.

Adrazôr será hallado inconsciente en el suelo de su habitación. No hay ninguna señal de heridas o magulladuras, pero estará ardiendo de fiebre. Sólo los personajes que estuvieron presentes en Morthond en el momento de la muerte de Maeglin reconocerán la causa. Perion ordenará que el Príncipe sea trasladado hasta las Estancias de Celeborn (ver el nº 17 de la sección 5.2.4), donde Ioreth le atenderá. Esa misma noche, Ioreth le administrara la primera dosis de veneno a Adrazôr. Hasta que sea descubierta, irá administrando una dosis por día al Príncipe hasta que muera.

Aradan, Giladan y Tirazôr regresan desde Tolfalas (día 4)

La compañía que regresa del entierro de Maeglin tendrá un nuevo motivo para guardar luto cuando lleguen a Lond Ernil. Perion habrá enviado un mensajero que les habrá interceptado en alta mar, informándoles de la tragedia. Tras inspeccionar al todavía inconsciente Adrazôr, tanto Aradan como Tirazôr reconocerán con horror los mismos síntomas que en Maeglin. Pero al no investigar la doble aflicción de Adrazôr, no se podrá identificar a Ioreth como su envenenadora. Una investigación más exhaustiva del Príncipe por parte de un personaje que tenga ciertos conocimientos sobre drogas exóticas podría identificar un veneno del Ethir, algo que es extremadamente difícil (-30) de descubrir y absurdo (-70) de identificar.

Harwen habla con Giladan (día 5, atardecer)

Giladan es visitado en su torre por la prostituta Harwen, que le revela que uno de sus clientes –un joven escudero de la guarnición llamado Borgil– le dijo textualmente: *"Pronto todos partiremos hacia la guerra en favor de Gondor y del Rey. Cuando Aradan sea Príncipe, marcharemos hacia el Norte de Ithilien para unirnos a la hueste del Rey."* Giladan dará las gracias a la mujer por su información y la dejará marchar con unas cuantas monedas de plata. Por el momento no se creerá la historia, pues supondrá que el escudero ha escuchado algún rumor infundado en los barracones.

Aradan es Abordado por Elmir (día 6, por la mañana)

Un hombre llegará hasta Lond Ernil a caballo, afirmando ser Elmir, uno de los Verdes del Castillo Amrûnaur. Abordará a Aradan en su oficina con el siguiente relato: hace unos días, mientras estaba de patrulla, se tropezó con un mensajero caído del Príncipe que iba de camino hacia Lebennin. El hombre estaba muerto, y obviamente se había caído del caballo y se había roto el cuello. Las cartas que llevaba el mensajero en su zurrón llevaban el sello del Príncipe, de forma que Elmir decidió devolverlas a Lond Ernil. Aradan dará las gracias a Elmir, que esa misma mañana abandonará la ciudad.

En la bolsa, Aradan encontrará tres pergaminos sin remitente que llevan el sello del Príncipe. Tras romper los sellos para determinar el contenido de los pergaminos, Aradan quedará asombrado al comprobar que los tres pergaminos están escritos con la caligrafía característica de su hermano Giladan (todos ellos son falsificaciones, que Iriel ha conseguido de unos expertos del Côr Aran que se encuentran en Pelargir). El primero está dirigido personalmente a Castamir, y pretende ser una carta de aceptación de la oferta del Rey respecto a la reclamación por parte de Giladan del puesto de gobernante de Belfalas a cambio de aliarse con Pelargir. El segundo pergamino describe los términos formales de esa alianza. El tercero contiene una lista de todos los nobles y otras personalidades importantes de las que se sospecha que tienen simpatías realistas (incluyendo a Aradan). Enfurecido por lo que considera una conspiración entre su hermano Giladan y el Rey, Aradan quemará inmediatamente las tres cartas.

Salkhôr habla con Giladan (día 7, por la mañana)

Giladan será visitado por Salkhôr, uno de los sirvientes de Aradan, que le contará la siguiente historia:

"Mi señor, la noche pasada, cuando estaba encendiendo las lámparas de la casa, pasé junto a la puerta medio abierta del estudio del Señor Aradan. Estaba reunido con el Lugarteniente Halbarad. Discutían sobre alguna cuestión política y no pude evitar escuchar lo que decía el Señor Aradan con una voz fortalecida por el entusiasmo: "Pronto iremos a la guerra para alcanzar la gloria. El Rey ha aceptado mi oferta para formar una alianza. Cuando sea Príncipe, marcharemos hacia el este." Halbarad dio su aprobación. El resto de la discusión no la pude escuchar demasiado bien, pues bajaron el volumen de voz, aunque por lo poco que oí está claro que el Señor Aradan irá a la guerra junto con el Rey dentro de muy poco tiempo."

Giladan quedará anonadado ante las noticias de Salkhôr y le hará inmediatamente algunas preguntas, de las que obtendrá algunas respuestas satisfactorias. Sugerirá a Salkhôr que quizá debería abandonar Lond Ernil, ya que no está seguro ahora que ha revelado los secretos de su señor. Salkhôr seguirá su consejo, aceptando una bolsa llena de monedas como agradecimiento de Giladan, y partirá inmediatamente.

Giladan se Reúne con Beregond (día 7, por la tarde)

Tras haber recibido la misma información de parte de dos fuentes que aparentemente no tienen nada que ver entre sí, Giladan quedará convencido de que Aradan está dispuesto a sacrificar el bienestar del feudo por la gloria militar al servicio de Castamir. Giladan no tiene ninguna intención de permitir que esto ocurra, pero sabe que deberá encontrar apoyo entre las personalidades del puerto (ya que los caballeros serán leales a Aradan) para poder frustrar los planes de su hermano. Abordará al Guardián del castillo y se ganará su apoyo. Giladan también contará con la ayuda del Escudero Melrandir, al que nunca le ha gustado demasiado Aradan.

Perion Aborda a los Aventureros (día 8)

Los personajes que demuestren estar sinceramente preocupados por el bienestar de su señor serán abordados por el jefe de los sirvientes del Príncipe, que les confesará sus sospechas respecto a las actuales estratage-

mas entre Aradan y Giladan. Iriel no sabrá nada de esta conversación.

"Acudo a ustedes porque estoy desesperado por lo que está sucediendo en la familia del Príncipe. Los hijos del Príncipe están peleándose entre ellos por algún motivo. Desde su regreso del funeral, Giladan se ha negado repetidas veces a recibir a Aradan, alegando que está demasiado ocupado. Aradan ha respondido mostrándose extrañamente taciturno y muy malhumorado. Ambos han rechazado todos mis intentos para reconciliarles, aunque les conozco desde que eran unos críos. Siempre que viene de visita, Tirazôr se mueve como un fantasma por el hogar de su padre, negándose a hablar con nadie.

He hablado con los sirvientes de Giladan y de Aradan y me han dicho que en su interior, sus amos están alterados por algo. Ambos han recibido visitas secretas, y Aradan ha quemado algunos pergaminos en su oficina. Algo extraño parece estar afectándoles, y si su gracia acabara falleciendo, con los dos hermanos convertidos en acérrimos enemigos, Belfalas viviría momentos muy graves.

Por lo tanto, he decidido pedirles ayuda. Yo no puedo investigar este asunto, ya que debo atender a mi amo enfermo, pero ustedes tienen la misma sangre que él, y por lo tanto su dolor es también en parte suyo. Por favor, averigüen lo que está sucediendo y los motivos de que los tres hermanos se nieguen a dirigirse la palabra."

Otros de los sirvientes de Aradan y Giladan también han notado la creciente hostilidad entre los hermanos, pero no conocen cuál es su causa. Podrán informar a los personajes de las visitas de Harwen y Elmir, pero algunos de los sirvientes de Giladan (que están pagados por Galbar) se mostrarán esquivos cuando sean entrevistados, pues tienen miedo a ser descubiertos (algo que podría llevar las investigaciones de los personajes por unos cauces completamente diferentes a los previstos).

Hablar con Harwen

El dinero y la coacción son los únicos medios para conseguir algo de información de labios de Harwen, que de lo contrario se negará a discutir su visita a Giladan por miedo hacia Iriel. Los intentos por coaccionar a Harwen deberán rebasar su dependencia de las drogas que le proporciona Iriel, mientras que la promesa de algo de dinero sólo les permitirá saber qué es lo que le dijo a Giladan, a menos que se le ofrezca bastante dinero como para escapar de Lond Ernil, en cuyo caso les confesará que Iriel la obligó a contar esa historia bajo amenaza de dejar de proporcionarle sus dosis de droga. Sin embargo, Harwen desconoce por completo los motivos de Iriel, y no sabe nada sobre sus verdaderas intenciones. Si los personajes no consiguen hacerla hablar, Harwen les intentará apartar de su presencia rápidamente.

Seguir el Rastro de Elmir

Elmir tuvo que presentarse y anunciar sus propósitos ante el guardia de la puerta en dos ocasiones: primero, cuando entró en el castillo del Príncipe, y segundo, al entrar en la torre de Aradan. Al menos uno de los soldados de guardia recordará que Elmir el Verde llevaba un mensaje para Aradan, pero no encontró nada extraño en la situación. Después de todo, hay muchos mensajeros que entran y salen del castillo. Los sirvientes de Aradan recuerdan la visita de Elmir principalmente porque Aradan quemó varios pergaminos en su estudio poco después de la partida de Elmir. Supondrán que Elmir era un mensajero, pero no saben nada más.

Seguir el Rastro de Salkhôr

Salkhôr es bastante conocido entre los habitantes del castillo, pues ha estado al servicio de Aradan durante varios años. Nadie se preocupa de vigilar sus idas y venidas, ya que tiene numerosas obligaciones. Por lo tanto, ni siquiera Perion se percató de su visita a Giladan. La repentina desaparición de Salkhôr será comentada ampliamente por los sirvientes del castillo. Nadie sabrá por qué ha abandonado el puerto sin dejar ningún mensaje, pero existen algunas teorías al respecto.

El rastro de Salkhôr conduce al este hacia Pelargir, pero habrán pasado demasiados días desde su partida como para que los personajes puedan seguirle (aunque puede haber tenido algún accidente por el camino y permanecer en Linhir o en algún otra ciudad del camino). En el caso de que los personajes acabaran por localizar a Salkhôr, pueden sobornarle o coaccionarle para que hable. No revelará qué métodos utilizó Iriel para obligarle a obedecerla, sino que simplemente dejará entrever que fue sobornado.

Iriel Mata a Perion
(Día 8, después del crepúsculo)

Iriel será consciente de que Perion está comenzando a preocuparse seriamente por el estado de Adrazôr, que empeora día a día, y decidirá silenciar al jefe de los criados. Se transformará en pantera y entrará en el castillo a través de una sección de muralla cubierta de enredaderas. Iriel encontrará a Perion caminando solo con una linterna en la torre interior, de camino hacia la torre principal, y le matará silenciosamente, desgarrando su garganta con una de sus garras, y desapareciendo tan rápidamente como había llegado.

El asesinato será descubierto en muy poco tiempo, pero el suelo está demasiado duro como para rastrear al asesino. Los guardias comenzarán a darle vueltas a los rumores que hablan de la presencia de un monstruoso gato que acecha en la ciudad por las noches, algo que hasta entonces habían considerado como habladurías o cuentos de borrachos. La historia del asesinato de Perion se extenderá rápidamente por todo el puerto durante el día siguiente, volviéndose más fantástica a medida que la gente la va relatando. Los ciudadanos se asustarán bastante y permanecerán en sus casas después de anochecer, mientras que la guarnición perderá el tiempo intentando comprobar las numerosas afirmaciones (todas falsas) realizadas por ciudadanos que han visto al gato.

La Muerte de Adrazôr y el Golpe de Estado de Tirazôr (Día 13, por la mañana)

Los sirvientes del castillo informarán a Giladan de la muerte de su padre –murió mientras dormía esa misma mañana–, pero Giladan ordenará que no se lo digan a nadie hasta que haya comunicado las malas noticias a sus hermanos. Giladan se reunirá inmediatamente con Beregond, quien juntará a sus soldados para arrestar a Aradan, acusándole de conspiración parar reunir a los caballeros y llevarlos a la guerra sin el consentimiento del Príncipe.

Giladan anunciará la muerte de su padre y el arresto de Aradan al pueblo de Lond Ernil, afirmando que él actuará como Senescal de Belfalas hasta que sea confirmado como el sucesor de Adrazôr. Los ciudadanos del puerto quedarán desolados por la pena y el desconsuelo ante estas noticias, y habrá muchas discusiones entre los caballeros y los hombres de la guarnición respecto a las afirmaciones de Giladan.

La mayoría opinan que Giladan ha actuado correctamente, ya que Adrazôr le nombró Chambelán, aunque algunas voces disidentes mantendrán sus espadas a mano por si fuera necesario recurrir a ellas. Halbarad quedará asombrado por el arresto de Aradan. Está convencido de la inocencia del Capitán; sin embargo, como es un oficial leal, sólo hará comentarios contrarios a la actuación de Giladan en privado, y esperará que el nombre de Aradan quede libre de toda culpa en el juicio al que será sometido.

Iriel Mata a Giladan (día 13, medianoche)

Iriel trepará por la muralla cubierta de enredaderas de la torre de Giladan en forma de pantera, entrará por la ventana de su dormitorio y acabará con su vida silenciosamente. La muerte del Senescal no se descubrirá hasta la mañana siguiente. Un registro minucioso del cuerpo de Giladan revelará que ha sido arañado y mordido por un gran felino. No hay ninguna señal de resistencia.

Una inspección de la habitación descubrirá que el asesino debió entrar por la ventana. Giladan había cerrado su puerta desde el interior y no hay ninguna señal de que haya sido abierta. Los soldados que vigilaban su torre durante la noche no vieron nada sospechoso. El terreno en torno a la torre está tan duro que no es posible encontrar ningún rastro del asesino. Aunque los personajes utilicen la magia, perderán el rastro, ya que Iriel sabe cómo evitar ser detectada.

Iriel Persuade a Tirazôr para que reclame la Sucesión (día 14, 6.30 de la mañana)

Mientras Tirazôr está desayunando con Iriel, Beregond le enviará un mensaje comunicándole la muerte de su hermano, y convocándole a una reunión de emergencia que se celebrará esa misma mañana, y a la que asistirán el propio Beregond, el Escudero Melrandir y el Lugarteniente Halbarad. Durante las horas anteriores a la reunión, Iriel persuadirá a Tirazôr para que se convierta en el nuevo señor del puerto. Iriel también comentará a Tirazôr el conflicto existente entre Beregond y Aradan, sin mencionar ningún detalle concreto.

Tirazôr Proclama sus Intenciones (día 14, 8.30-9.00 de la mañana)

En la sala de reuniones de Tirith Aear, Tirazôr afirmará una y otra vez que, debido a la muerte de Giladan y las acusaciones pendientes contra Aradan, él es el único posible heredero de su padre como Príncipe. Halbarad se opondrá a la reclamación de Tirazôr, y defenderá obstinadamente la inocencia de Aradan. Sin embargo, el bajo rango y la inexperiencia del lugarteniente hará que el Guardián le preste muy poca atención, y que, muy al contrario, apoye a Tirazôr. Melrandir no está en absoluto seguro de la sabiduría de tomar una decisión tan precipitada, pero finalmente deberá prestar su apoyo debido a la naturaleza crítica de la situación.

La reunión finalizará a las nueve en punto. Tirazôr preparará una breve proclamación, y Beregond convocará a los heraldos del castillo para que la hagan pública. La declaración afirmará que Tirazôr ha hecho valer su linaje, debido a la situación crítica que ha sucedido al arresto de Aradan y la muerte de Giladan. Tirazôr promete que continuará la política de su padre, y pedirá a la población que continúe llevando su vida normal. En ese momento, los personajes serán informados del asesinato de Giladan y la proclamación de Tirazôr, bien por un sirviente del castillo o bien por uno de los heraldos.

Los plebeyos no apreciarán al nuevo Príncipe, que es conocido por su egolatría, pero como Giladan está muerto y Aradan está acusado de traición, no hay ninguna alternativa a Tirazôr. Tras la reunión, el Guardián informará en privado a Tirazôr de las razones del arresto de Aradan. Tirazôr, que sigue ignorando la conspiración de Iriel, aceptará la historia como cierta. En realidad, le alegra bastante, porque ahora podrá vengarse de su odiado hermano mayor.

Iriel Chantajea a Tirazôr (día 14, 1.30-2.30 de la tarde)

Iriel controla al casero de Tirazôr, Dior (ver la sección 5.7.3) gracias a su dependencia de las drogas, y le utilizará para entregar algunos documentos escandalosos al Lugarteniente Halbarad, lo que, según espera, enardecerá a los caballeros de Edhelion para que se rebelen contra Tirazôr.

Dos de los documentos son complicadas descripciones en adunaico de rituales de invocación de demonios. Están escritos del puño y letra de Tirazôr, algo que se puede identificar fácilmente por sus cartas, que se encuentran en el archivo del castillo. Los textos tienen anotaciones que describen el fracaso de Tirazôr a la hora de realizar esos rituales, pero los documentos en sí son verdaderos, y son una prueba contra Tirazôr como practicante de las Artes Maléficas. El tercer documento es una falsificación perfecta que pretende ser una carta escrita por Beregond a Tirazôr, en la cual el Guardián acepta la sugerencia de Tirazôr de que deberían apoyarse mutuamente dentro del campo de la política para así poder salir beneficiados ambos.

Iriel entrará en la casa de Tirazôr en torno a la una y media del mediodía y pasará algunos minutos recogiendo los pergaminos. Entregará los documentos a Dior y le ordenará que los entregue a Halbarad. Dior llegará a la oficina del lugarteniente a las dos en punto, y le entregará los documentos a Halbarad, afirmando que los ha encontrado en el estudio de Tirazôr (y pensó que, dada su naturaleza, las autoridades deberían echarles un vistazo). A continuación, Dior regresará a la Casa de la Niebla Resplandeciente, donde será asesinado por Iriel, que se ha transformado en pantera (ver la sección 5.7.3).

Mientras tanto, Halbarad leerá los tres documentos y quedará conmocionado por lo que contienen. Halbarad llegará a la conclusión de que Tirazôr y Beregond han conspirado para hacerse con el control de Belfalas. El Lugarteniente llegará a la conclusión de que Aradan debe ser liberado y Tirazôr y Beregond depuestos de sus cargos. Convocará a los principales caballeros de Lond Ernil y discutirá con ellos qué es lo que deben hacer.

Los Caballeros se Reúnen (día 14, 4.00-5.00 de la tarde)

Diez de los caballeros más veteranos se reunirán en casa de Halbarad para escuchar su historia. Considerarán que

la situación es inaceptable, y decidirán preparar un golpe de estado militar para deponer a Tirazôr. Tras discutir los detalles de su plan para la siguiente noche, cada uno saldrá para reunir a sus hombres y hacer todas las preparaciones necesarias antes de que salga el sol.

COMIENZA LA REBELIÓN (DÍA 14, DESDE LAS 8.00 DE LA TARDE HASTA EL AMANECER)

La estrategia de los caballeros es sorprendente y osada, ya que están claramente superados en número por los soldados y jinetes de la guarnición. Sus cuatro objetivos principales serán liberar a Aradan, capturar y/o matar tanto a Tirazôr como a Beregond y neutralizar a los soldados de la guarnición. Los caballeros no quieren derramar sangre de forma innecesaria, y preferirán desarmar o inmovilizar a sus camaradas soldados antes que matarles. La mayoría quedarán capturados dentro de sus propios barracones hasta que los caballeros se hayan hecho con el control total de la situación. Cuando comience la rebelión, Halbarad enviará a uno de los escuderos más jóvenes, Findegil, hasta las habitaciones de los personajes para contar con su ayuda.

LA HUIDA DE IRIEL (DÍA 14, POR LA NOCHE)

Durante la confusión provocada por la insurrección de Halbarad –y antes de preocuparse por su propia seguridad–, Iriel matará a Ioreth convertida en pantera. Iriel preferiría que Tirazôr muriera en la batalla, pero, si no es así, tendrá que matarle ella misma. Sin embargo, después de eso Lond Ernil no será un lugar demasiado seguro para ella.

Cuando Tirazôr se dé cuenta de que tiene una rebelión muy seria entre manos, dará las órdenes necesarias para que sus seguidores preparen su barco privado, El Aegrumor, para escapar rápidamente. Enviará a Iriel al puerto secreto de Tirith Aear, donde se encuentra preparado el barco (ver la sección 5.2.4). Si no ha regresado o ha enviado ningún mensaje antes del amanecer, el capitán tiene órdenes de llevar a Iriel hasta un lugar seguro.

Desobedeciendo las órdenes de Tirazôr, Iriel le seguirá en secreto hasta el castillo en forma de pantera, para asegurarse de que no es capturado con vida. No matará a Tirazôr a menos que no tenga otra alternativa, pero tampoco arriesgará su seguridad personal en ningún momento de la noche. Si está claro que Tirazôr va a perder la batalla, Iriel recuperará la forma humana y le rogará que huya con ella. Si Tirazôr acaba ganando el combate, Iriel permanecerá con él en Lond Ernil hasta que pueda encontrar una oportunidad para eliminarle.

Si los enemigos de Tirazôr persiguen El Aegrumor, Iriel pedirá a Tevildo que convoque a un espíritu aliado de las aguas para crear una repentina tormenta que retrase a sus perseguidores. La tormenta también se hará con el control de El Aegrumor, y desviará su curso, llevándolo hacia el Ethir. En Belfalas no se sabrá nada de su destino al menos durante los siguientes diez días (ver la sección 5.8.1).

5.8 AVENTURA: LA CAZA DE IRIEL

La asesina del Príncipe Adrazôr y su familia ha escapado de Lond Ernil, y ha huido en El Aegrumor, buscando refugio en el Ethir. Allí es donde acaban los designios del Rey y comienzan los del culto de Benish Armon. Ha llegado la hora de Neithan, y el culto de Iriel deberá ocultar todo rastro del paradero de Orodreth (y de la misma Iriel). Pero, en el caso de que se haya descubierto la intervención de Iriel en los acontecimientos que han sacudido Belfalas, puede que la persecución no haya finalizado.

5.8.1 UNA HISTORIA DE PERSECUCIONES Y ENCUBRIMIENTOS

Tras la finalización de su misión en Belfalas, Iriel huirá de Lond Ernil (con o sin Tirazôr) en El Aegrumor y se dirigirá hacia la seguridad del Ethir. Allí, Colfen ordenará a los forajidos del Ethir que aborden su barco y maten a toda la tripulación. Hará cumplir sus designios a través de uno de los propios forajidos, que en realidad es un fiel agente. (Tirazôr podría ser salvado del sacrificio en Benish Armon.) Las noticias del barco desaparecido pronto llegarán a oídos de Neithan en la Mansión Tarannon. Tarannon se unirá a Colfen e iniciará una expedición en su busca.

En ese momento, Colfen se apartará de los designios del Usurpador. Ayudará a Neithan a masacrar a los forajidos supuestamente responsables del ataque contra El Aegrumor. No se podrá encontrar a Iriel ni a Tirazôr, pero los sirvientes de Tevildo dejarán un misterioso rastro de muerte y destrucción que será seguido por Neithan, rastro que le conducirá hasta Benish Armon. Colfen matará a todos sus compatriotas por el camino, hasta que sólo queden él y Neithan. A continuación, se presentará como el verdadero creador de toda la conspiración. Conducirá al anonadado Neithan ante el Gato de Benish Armon, que le revelará su origen y su destino como descendiente de la Reina Berúthiel. Tevildo se ofrecerá para ayudarle a cumplir sus propios deseos si Neithan, a su vez, accede a liberar al Gato de su prisión.

Neithan no creerá las palabras del Gato, pero sin embargo afirmará ante Tevildo su deseo de vengarse de quienes le traicionaron en Osgiliath. El Príncipe de los Gatos estará más que dispuesto a ayudarle, ya que en las ruinas de la Casa Real de Osgiliath se puede encontrar una inscripción que revela el destino del único hijo de Tarannon Falastur (ver la sección 6.2.2). El Gato sabe que la existencia de la inscripción es desconocida en Gondor. También sabe que el Senescal del Rey, que por entonces era Señor de Morthond, aceptó criar al niño como si fuera hijo suyo.

Iriel entregará el Kuilëondo a Neithan, lo que le proporcionará algunas de las habilidades de los felinos que pueden ayudarle a la hora de cumplir su venganza. Neithan navegará río arriba hasta Osgiliath en compañía de Colfen y algunos de los cultistas del Ethir. Llegarán pocos días antes de la conmemoración de la masacre (ver la sección 6.8). Allí, Neithan se preparará para entrar en la Bóveda de las Estrellas y recuperar la espada que utilizó para matar a Ornendil. Ahora esa misma hoja será la causa de la perdición de otros que lo merecieron más que él.

5.8.2 LOS PNJS

CAPITANA RASTARIN (1406-1478)

Rastarin es la capitana de La Calma Anterior a la Tormenta, que en la actualidad es el barco que utiliza el Capitán del Ethir. Rastarin se unió a la guarnición de Neithan para vengarse de Lannaigh, líder de los forajidos del Ethir

y acérrimo rival de la feroz capitana de "La Calma" (como acostumbra a llamar a su barco). El odio entre Rastarin y Lannaigh se remonta a los días en que era una joven pirata entre los forajidos, cuando la banda tenía su cuartel general en el lejano norte, en Eriador. Su rivalidad por la capitanía de los forajidos llegó a su clímax en el año 1435, cuando pusieron pie por primera vez en el Ethir e intentaron volver a formar la banda después de ser derrotados por las fuerzas navales de Castamir en Cardolan el año anterior.

En esa época, Rastarin carecía del apoyo necesario para oponerse abiertamente a Lannaigh. Sabiamente, decidió evitar un baño de sangre, retirándose con sus seguidores hasta Umbar. Allí el Gobernador Telemnar le ofreció trabajo, y permaneció a su servicio hasta el año 1441, cuando saltó ante la posibilidad de unirse al recién nombrado Capitán del Ethir. (Recuerda que Neithan consideraba la eliminación de los forajidos de Lannaigh como la principal causa para contratarla. Consulta la sección 4.6.2.)

Aunque muchos de sus antiguos camaradas la acusan de "ser blanda" por asentarse en un cargo pagado dentro de la armada gondoriana, Rastarin está muy satisfecha de su carrera. Aparte de su sangrienta vendetta contra Lannaigh, Rastarin considera a Neithan un oficial superior muy agradable, pues no muestra esa típica actitud altiva por parte de los dúnedain hacia las demás "razas menores" (así como hacia los piratas retirados). Aunque las experiencias que han tenido a lo largo de sus vidas son diametralmente opuestas, también se identifica con los sentimientos de proscrito que invaden a Neithan.

Rastarin estaba en Pelargir cuando Neithan recibió las noticias del naufragio de El Aegrumor. Por lo tanto, no estaba presente cuando su oficial fue "secuestrado" por Colfen, quien le dijo que Neithan había muerto en la batalla contra los forajidos. Rastarin se vio desolada por aquella noticia, pues creía que había perdido a un buen amigo al que apreciaba mucho. Está preparada para iniciar una venganza a gran escala contra Lannaigh. Sin embargo, Colfen le ha ordenado que lleve las noticias respecto al destino de El Aegrumor hasta Lond Ernil, mientras él navega río arriba para solucionar unos "asuntos" que tiene pendientes en Osgiliath.

Rastarin es una renegada que bebe mucho, jura constantemente, utiliza su espada a menudo y, en general, quiere vivir la vida en toda su intensidad. Sus brillantes ojos y su cabello rojo como el fuego son perfectos para su temperamento ardiente, que raramente se molesta en ocultar, ni siquiera en presencia de oficiales superiores en rango. Por lo tanto, le cuesta trabajar con quienes creen que bastan sus galones para ganarse el respeto de Rastarin.

Rastarin nació entre los plebeyos de Cardolan. Conserva su acento y sus modales rústicos, aunque haya pasado tanto tiempo lejos de su hogar.

AMRUKH (1397-1441)

Amrukh es un pirata sureño que se ha unido recientemente a los forajidos del Ethir. Tanto él como su barco, El Bailarín de las Sombras, están buscados en Pelargir y en Umbar. Sin que lo sepa nadie, en realidad sirve a Adûnaphel la Úlai, y transmite los mensajes entre sus espías en Gondor y sus contactos en Harondor (ver la sección 3.5.6). Amrukh recibió recientemente instrucciones para prestar su ayuda al culto de Benish Armon. Concretamente, debía apoyar el plan previsto para fingir la muerte de Neithan.

Colfen ordenó a Amrukh interceptar El Aegrumor cuando éste entraba en el Ethir, y le dijo que matara a todos sus tripulantes salvo a su hermana Iriel (y Tirazôr, si estaba a bordo). Más adelante, después de que Neithan fuera llevado hasta Benish Armon, Amrukh debía regresar al lugar del naufragio del barco y preparar las mortajas de Neithan y sus hombres. Sin embargo, poco después de abandonar la escena del naufragio, Amrukh fue interceptado por el barco de Rastarin, que regresaba al Ethir desde Pelargir.

Rastarin no conocía la relación de Amrukh con el naufragio de El Aegrumor. Colfen tampoco le había comunicado el destino de Neithan. Aun así, prendió al capitán y la tripulación de El Bailarín de las Sombras, poniéndolos bajo custodia y llevándolos a la mansión Tarannon. Allí habló con Colfen, quien le ordenó alertar a Lond Ernil del naufragio mientras él se desplazaba hasta Osgiliath. Colfen no tenía otra opción que dejar a Amrukh encarcelado en la mansión.

Amrukh es un bribón sureño moreno y desaseado al que le faltan varios dientes. Sólo chapurrea el oestron. Su fuerte acento y los numerosos modismos desagradables que utiliza suelen ofender a la mayoría de sensibilidades. La inmunidad política de la que goza gracias a su sociedad con los forajidos de Lannaigh aumenta su ya de por sí gran sentimiento de egolatría.

5.8.3 LOS ESCENARIOS

EL NAUFRAGIO DEL BARCO

El Aegrumor ha encallado en un banco de arena cerca de la frontera del Ethir, donde el delta se une con el mar. Se encuentra a casi veinte kilómetros de la costa de Lebennin. El casco y el mástil están intactos, pero las velas han sido desgarradas por la repentina tormenta que les sorprendió al pasar por Tolfalas hace un par de semanas (ver "La Huida de Iriel", en la sección 5.7.5). El barco está casi caído de lado, como un árbol que ha sido inclinado por una fuerte ventisca. Su bodega está medio sumergida. El barco no contiene absolutamente ningún objeto suelto (todos han sido saqueados o arrastrados por la marea).

Cerca del lugar del naufragio, en tierra firme, se encuentra el lugar donde tuvo lugar la batalla entre Neithan y los forajidos. Se elevó una línea de ocho túmulos de tierra en honor del Capitán del Ethir y sus hombres, que cayeron en combate. Cada túmulo tiene una espada o alguna otra arma preferida del individuo que está enterrado en él. Los personajes que estén familiarizados con Neithan podrán ver su espada, y puede que se den cuenta de la presencia de un pequeño colgante que cuelga de la empuñadura y que tiene el escudo de Morthond. Para los forajidos se excavó una gran fosa común en las cercanías.

LA MANSIÓN TARANNON

Rond Berúthiel, la gran mansión de Tarannon, se encuentra en el centro del Ethir Anduin. Está construida sobre unos arcos de piedra, y es el cuartel general de la Guardia Fluvial del Capitán del Ethir. Su nombre se debe a que fue construida por el Rey Tarannon Falastur para su mujer, la Reina Berúthiel. (Resulta irónico que haya acabado convirtiéndose en la residencia de su descendiente, Neithan). Castamir ordenó que fuera renovada cuando creó el cargo de Capitán del Ethir en el año 1438. Ha sido modificada con la creación de una gran celda para en-

carcelar a los prisioneros. El pequeño muelle de piedra que sobresale junto a su entrada principal puede acoger hasta cinco barcos de patrulla relativamente pequeños.

5.8.4 LA MISIÓN

El objetivo de esta aventura es seguir el rastro de El Aegrumor hasta el Ethir, para descubrir allí que Neithan todavía está vivo y se dirige hacia Osgiliath. Aunque es poco probable que los personajes lleguen a comprender por qué Neithan es tan importante para los planes de Iriel y Colfen, puede que se den cuenta de que él es la clave para explicar el asesinato del Príncipe y sus hijos. De hecho. Iriel no participará en esta aventura, ya que se encuentra en el Benish Armon, protegida de cualquier perseguidor gracias a los gatos y sus sirvientes (aunque la aventura podría acabar convirtiéndose en un ataque contra la fortaleza del culto, ver la sección 2.3.3). El propósito de esta aventura es hacer que los personajes procedentes de Lond Ernil lleguen a Osgiliath a tiempo para asistir al Día de la Conmemoración.

EL INICIO PARA LOS PERSONAJES

Lo ideal sería que los personajes ya estuvieran mezclados en esta aventura después de los acontecimientos que han tenido lugar en Belfalas. La forma más fácil de hacer que lleguen al Ethir es hacer que Rastarin los traiga consigo en su barco. Llegaría a Lond Ernil unas dos semanas después de la rebelión de los Caballeros de los Cisnes. Aunque trae consigo las noticias del naufragio de El Aegrumor y la muerte de Neithan, no dirá nada sobre Tirazôr o Iriel. Ha recibido órdenes de Colfen de que ayude al Príncipe (o quienquiera que ostente el poder en Belfalas en ese momento) en la recuperación del barco y cualquier otra investigación en torno al destino de Iriel y Colfen. El viaje desde Lond Ernil hasta el lugar del naufragio en el Ethir llevará unos cuatro días.

AYUDAS

No existe ningún rastro sobre el paradero de Iriel en el lugar del naufragio de El Aegrumor. Es poco probable que los personajes sigan las pistas correctas a menos que sepan o sospechen que la historia que Colfen explicó a Rastarin sobre la batalla con los forajidos del Ethir es en realidad una mentira. Si interrogan a Amrukh conseguirán algo de información valiosa, pero sólo si saben exactamente qué preguntas deben hacer. El barco de Rastarin y su conocimiento del Ethir será la principal ayuda que recibirán los personajes a la hora de llegar hasta donde tienen que ir para conocer la verdad.

Mientras preparaba las tumbas para Neithan y sus hombres, Amrukh se dio cuenta de que le faltaba un arma. El capitán sureño sacó su propia daga de la vaina y la clavó en uno de los túmulos. Esta es la pista que puede llevar a Rastarin a descubrir que Amrukh se encontraba en el lugar donde naufragó El Aegrumor. Después de todo, podría reconocer que el arma es del sureño, especialmente porque Rastarin se dio cuenta de que Amrukh llevaba su vaina vacía cuando le capturó en alta mar.

OBSTÁCULO

El mayor obstáculo parta atrapar a la presa de los personajes es el hecho de que Iriel ya no se encuentra en el centro de la acción. No hay ninguna pista que indique a dónde pueden ir los personajes desde el lugar del naufragio (salvo la daga de Amrukh). Igualmente, otra dificultad a la hora de comprender toda la trama será el no saber qué motivos podría tener Colfen para ocultar la verdad sobre la batalla con los forajidos. El único medio posible para descubrir la verdad sería seguirle hasta Osgiliath (o esperar hasta que regrese de allí).

DESENLACES

En el caso de que los aventureros interroguen a Amrukh y descubran la mentira de Colfen, tendrán que decidir si quieren seguir investigando el asunto o prefieren continuar buscando a Iriel por todo el Ethir. Colfen no regresará de Osgiliath hasta dentro de dos semanas (después del Día de la Conmemoración), de forma que pueden optar por perseguirle inmediatamente para interrogarle (según desea la propia Rastarin). Por otro lado, si los personajes no descubren la conexión con Amrukh, pueden acabar en un enfrentamiento mortal con Lannaigh en Fanuilond. (Aunque no tiene nada que ver con la aventura, podría suponer un rato de emoción para los jugadores.)

5.8.5 ENCUENTROS

REGISTRAR EL LUGAR DEL NAUFRAGIO (DÍA 4)

Una búsqueda meticulosa por la zona no revelará ninguna pista respecto a lo que sucedió en realidad. Puede que los personajes más perceptivos se den cuenta de que la daga colocada sobre uno de los túmulos mortuorios es totalmente diferente a las demás. Si se le hace algún comentario al respecto a Rastarin, puede que comience a sospechar que, de alguna forma, Amrukh estaba mezclado en todo este asunto. Si los personajes deciden excavar la tumba de Neithan, se encontrarán con el mutilado cuerpo de Tirazôr.

INTERROGAR A AMRUKH (DÍA 5)

En la actualidad Amrukh se encuentra prisionero en la Mansión Tarannon. Puede ser interrogado por la autoridad de Rastarin. Al principio, Amrukh afirmará no saber nada sobre el naufragio de El Aegrumor ni de la masacre de su tripulación. Sólo confesará si le presentan alguna evidencia irrefutable de su presencia allí (acompañada de algún tipo de amenaza física). Incluso en ese caso, intentará no revelarles ningún elemento de la conspiración, pues los personajes todavía tendrán que descubrir toda la trama.

Si el astuto sureño se da cuenta de que todavía no han descubierto el cuerpo de Tirazôr, puede que les haga avanzar en una dirección totalmente equivocada. Estará dispuesto a hacerlo aunque sólo sea para que le dejen salir de la cárcel. Sugerirá que Lannaigh mantiene a Tirazôr como rehén en Fanuilond. A continuación, Amrukh se ofrecerá para guiar a los personajes hasta allí a cambio de su libertad. (Naturalmente, intentará traicionarles.) Si Colfen o Iriel descubren que Amrukh ha hablado, pedirán al culto que le persiga hasta matarle.

6. OSGILIATH

Antes de ser incendiada por Castamir en el año 1437 T.E., Osgiliath era la principal ciudad de Gondor y la sede real de sus Reyes. Dentro de sus murallas, situadas a ambos lados del Anduin, se escondía la mayor población

urbana de todo el reino (que doblaba fácilmente la de Minas Anor en su momento de máximo esplendor). En el interior de su fortaleza, la Ciudadela de las Estrellas, vivía la Gran Palantir del Reino del Sur, que sólo el Rey podía utilizar para comunicarse con sus parientes en Arnor. Ahora, todo ha sido destruido o ha desaparecido.

El destino de Osgiliath durante la Lucha entre Parientes refleja la verdadera naturaleza de Castamir. Tras incendiarla en el año 1437, Osgiliath se convirtió en una ciudad fantasma, en un torvo presagio de los días que están por venir. Aunque no podía arrebatar oficialmente la categoría real de la ciudad, el Usurpador hizo todo lo que pudo para hacer que Osgiliath no fuera el lugar más adecuado para mantener la sede real. Se negó a reparar los daños causados por sus hombres, y prohibió la mayoría de las actividades económicas en su interior. Peor aún, transformó la antaño gran capital en una inhumana ciudad-prisión. Durante el reinado del Usurpador, Osgiliath se ha convertido en una ciudad vigilada, en una inmensa cárcel para los que están marcados como sus enemigos.

6.1 PANORÁMICA REGIONAL

A diferencia de las demás ciudades de Gondor, Osgiliath no posee ningún tipo de territorio rural propio. Sus murallas rozan los límites de las jurisdicciones de Minas Anor y Minas Ithil en medio del Valle del Anduin. Las dos mitades de la ciudad se elevan suavemente desde las riberas oriental y occidental del Gran Río. Aquí, en su punto más estrecho, el Anduin mide entre 870 y 1000 metros de anchura. Cuatro grandes puentes (uno de ellos en ruinas) cruzan el río. Llegan hasta la ciudad tras cruzar un pequeño islote que hay cerca de la ribera oriental.

Aunque Osgiliath contiene un puerto medianamente profundo, el Anduin no tiene demasiada profundidad cuando cruza la ciudad. Suele tener entre cinco y once metros de profundidad. En la mayoría de ocasiones, especialmente cuando el caudal del río es bajo, los barcos de mayor calado simplemente anclan en Pelargir.

6.2 PLANOS DE LA CIUDAD

En realidad Osgiliath está formada por dos ciudades, cada una de las cuales nace en su respectiva ribera del río. Ambas mitades de la ciudad crecen en torno a las puertas del Gran Puente y, en cada barrio, todas las calles de la ciudad se extienden hacia el exterior desde este punto central. Aunque no fue diseñada para soportar un asedio, Osgiliath fue fundada para defender los cruces del Anduin. Por lo tanto, su Gran Puente y sus fortificaciones fueron dotados de numerosas defensas estratégicas.

Osgiliath conserva su importancia estratégica durante el reinado del Usurpador porque la mayor amenaza contra el Usurpador llegaría procedente del norte. Dos grandes murallas erigidas o fortificadas por Castamir definen ahora con claridad meridiana los límites de la ciudad. No hay ningún edificio construido más allá de dichas murallas a través de varios cientos de metros.

Osgiliath está organizada en "heptonardias". Cada una de las riberas del Anduin está ocupada por tres de estas siete divisiones, mientras que el río, sus islotes y los puentes forman la séptima. Después de 1437, estas divisiones administrativas tienen poca importancia, pues el gran incendio y la matanza sufridos a manos de los confederados borró la mayoría de distinciones administrativas realmente diferenciales, fueran geográficas, demográficas o de otro tipo. Sin embargo, los actuales señores de Osgiliath consideran conveniente y efectivo utilizar los nombres antiguos a la hora de determinar sus respectivas esferas de influencia.

6.2.1 LOS PUENTES

En realidad hay cuatro puentes principales que unen las dos mitades de Osgiliath. El más importante de ellos es el Gran Puente, construido originalmente por Isildur y Anárion, que llega a la Ciudadela de las Estrellas en el centro mismo del río. Los otros tres puentes menores cruzan el Anduin al norte del Gran Puente. Desde la clausura de la ciudad en el año 1437, uno de estos puentes se encuentra en ruinas, y los otros dos han sido sellados y vigilados. El Gran Puente antaño acogía a las once familias nobles más poderosas de la ciudad, pero a todas ellas se les ha ordenado abandonar sus residencias.

6.2.2 LA CIUDADELA DE LAS ESTRELLAS

La Bóveda de las Estrellas

1. Patio. Este espacio cerrado conduce hasta los dos brazos del Gran Puente a través de unas puertas fortificadas al este y al oeste. Otra puerta, situada en el norte, conduce hasta el patio central de la Ciudadela y la Casa del Rey. Aquí es donde tuvo lugar la masacre del año 1437, y el lugar de reunión para las ceremonias anuales de conmemoración (ver la sección 6.8).

2. El Gran Salón. Este edificio, parcialmente en ruinas, era antaño el salón del trono del Reino del Sur, donde Isildur y Anárion se sentaban el uno al lado del otro. Todavía se puede encontrar en su interior el trono vacío, pero el Senescal no utiliza esta sala para cumplir sus funciones oficiales. Sobre el trono real cuelga la espada con la cual Orodreth mató a Ornendil, como símbolo del dominio de Calimon sobre la ciudad vigilada.

3. Las ruinas de la Torre. La parcialmente hundida Torre de la Bóveda, que antaño acogía a la Piedra Maestra, es ahora poco más que un montón de escombros esparcidos por el Gran Salón o el fondo del Río Anduin. Aquí hay situado permanentemente un guardia, ya que los escombros permiten entrar fácilmente dentro de la Bóveda de las Estrellas.

4. Archivo Real y Recintos Sagrados. Estas salas fueron construidas debajo del Gran Salón, y quedaron completamente enterradas tras el hundimiento de la Torre en el año 1437. Muchas de las tumbas reales y documentos antiguos fueron destruidos o dañados irremediablemente durante aquel desastre, y desde entonces se han realizado numerosos esfuerzos para recuperar, restaurar o rescatar todo lo que todavía se pueda salvar. (Ver "Parmandil", en la sección 6.6.2.)

La Ciudadela

1. La guarnición. Este complejo acoge a la principal guarnición de Osgiliath, que está al mando del Capitán Mardil. Incluye un complejo de calabozos utilizado por la célula del Côr Aran encabezada por Angbor.

2. Estancias del Senescal. Aunque originalmente contenía las estancias privadas del comandante de la guarnición de la ciudadela, este complejo de tres pisos es utilizado en la actualidad por Calimon como sus estancias privadas y su oficina. También contiene el alojamiento y el estudio de Angbor.

3. Los muelles. Estos muelles militares reales contienen la pequeña flota con la que Mardil patrulla el río. Los muelles se extienden a ambos lados de la ciudadela.

La Casa del Rey

1. El patio. Este patio interior permite acceder a todas las demás zonas de la Casa del Rey, y está conectado con uno de los puentes menores que cruzan el río (que ahora está cerrado).
2. Salón de fiestas. Aunque es más pequeña que el Gran Salón, esta estancia es utilizada durante todos los acontecimientos públicos relacionados en los que participa el Rey o alguno de sus representantes (algo que suele ocurrir en muy pocas ocasiones).
3. Las estancias reales. Esta residencia real contiene dormitorios para los huéspedes más importantes y para los criados que mantienen en orden todo el complejo mientras el Rey está ausente.
4. Jardines. Estos hermosos jardines no han sido cuidados desde que el asedio fue roto en el año 1437, y por lo tanto se encuentran en un estado salvaje. En estos jardines hay una inscripción oculta en una piedra cubierta de musgo que hace referencia al destino del hijo del Rey Tarannon (ver las secciones 2.3.3, 5.8.1 y 6.8.2). Las puertas de hierro de los jardines están cerradas con un candado.

6.2.3 TOL GILTHONIEL

Tol Gilthoniel es un pequeño islote situado cerca de la ribera oriental del río. Su nombre es un homenaje a la vala Elbereth, y está unido a Osgiliath mediante numerosos puentes que lo cruzan. La isla está deshabitada, pero contiene un parque descuidado y un monumental pilar erigido por el Rey Ostoher. La mayoría de los puentes que llevaban hasta Tol Gilthoniel han sido cerrados durante el reinado del Usurpador.

6.2.4 EL ESTE DE OSGILIATH

Wilwarin

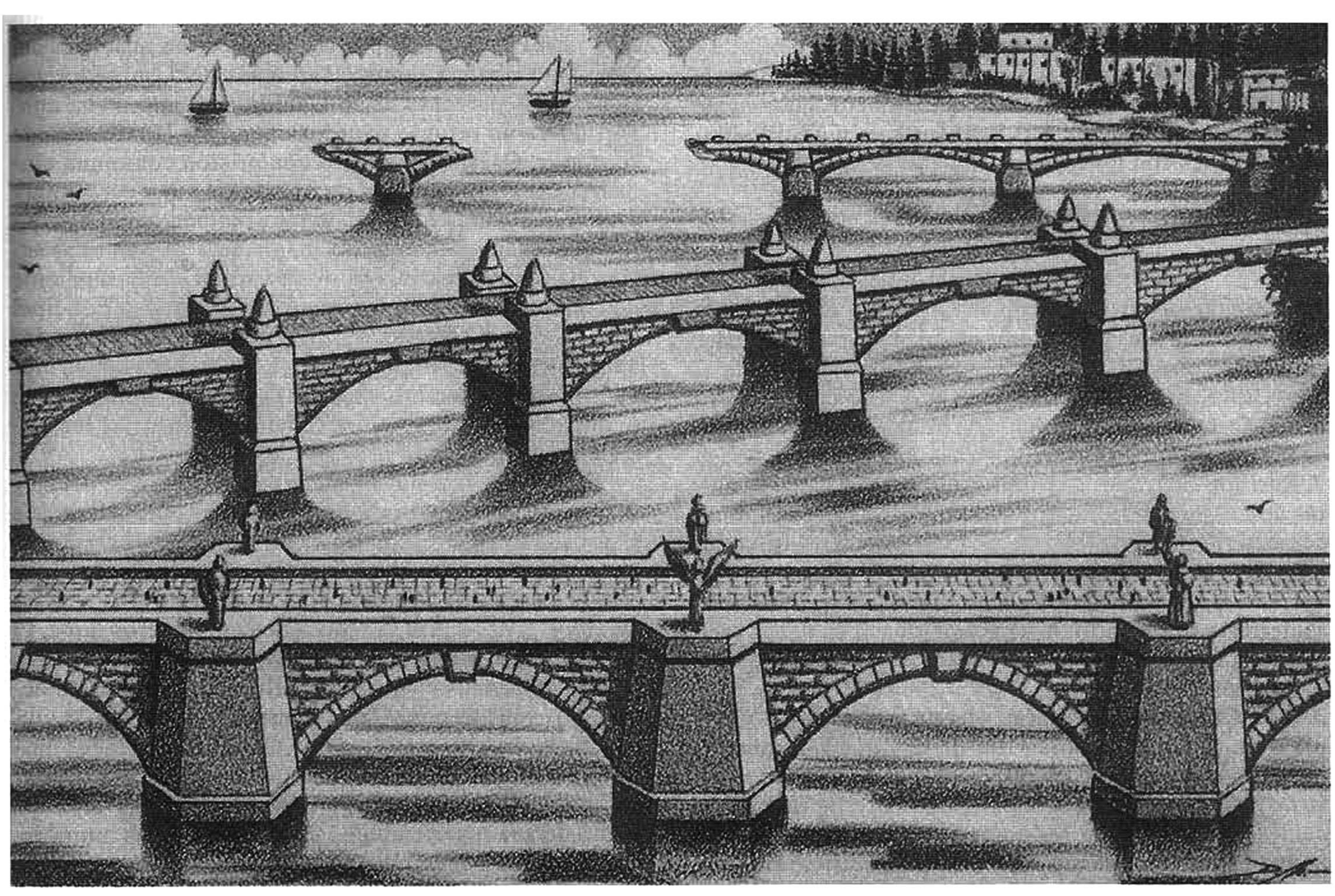
1. El fuerte oriental. Esta estructura está unida a la esquina noroeste de las murallas de la ciudad, y contiene una gran guarnición que está al mando del Lugarteniente Arador.
2. El piso de Celebrin. Ver la sección 6.7.2.

Menelvagor

1. Guarnición real. Este gran complejo se encuentra en el centro de la ciudad oriental, y antaño acogía al ejército de los Reyes. En la actualidad es utilizado como cuartel general por la guarnición capitaneada por el Lugarteniente Derufin.
2. La puerta oriental. El trecho oriental del Gran Puente está separado del resto de la ciudad mediante este fortificado cuerpo de guardia, que funciona como base secundaria de la guarnición de Menelvagor.

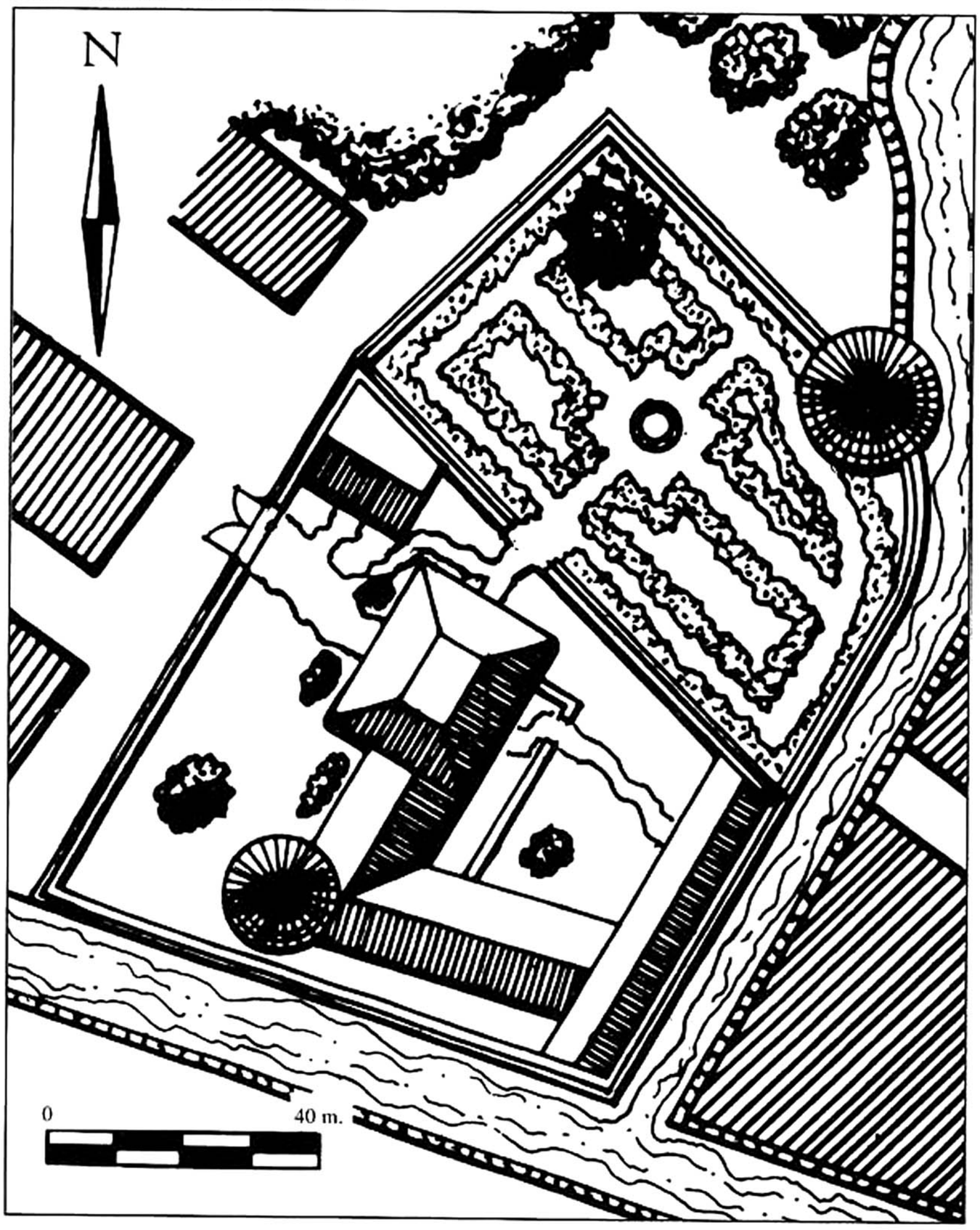
Helluin

1. Hyarrost. Este fuerte formaba parte de las defensas de la ciudad durante la Guerra de la Última Alianza en la Segunda Edad, cuando el este de Osgiliath fue asediado por el Enemigo. Nunca ha sido reparado, pero es utilizado como cuartel general de la guarnición del Lugarteniente Aegnor.



Los Puentes de Osgiliath

Las Casas de Curación



2. EL Agujero del Campañol. Ver la sección 6.6.2.
3. El Enclave Ethir. Este distrito ribereño es el hogar de la población ethir de la ciudad, que está constantemente vigilada por la guardia. Sus habitantes se muestran bastante hostiles con los extraños. (Ver la sección 6.4.2.)

6.2.5 EL OESTE DE OSGILIATH

BELTHIL

1. El fuerte occidental. Esta antigua fortificación fue el lugar donde se encontraba originalmente el transbordador fluvial que provocó la construcción del Gran Puente en el año 3320 S.E. En la actualidad es utilizado como cuartel general central de la guarnición de Belthil, capitaneada por el Lugarteniente Cirion.
2. Recintos Sagrados comunitarios. Este trecho de territorio descubierto ha sido utilizado tradicionalmente como cementerio por los plebeyos de Osgiliath. Tras la violación de numerosas tumbas al finalizar la Lucha entre Parientes, algunas familias han pedido permiso para desenterrar a sus muertos y darles descanso en algún otro sitio, así que el suelo está salpicado de numerosas tumbas vacías.
3. Las Casas de Curación. Originalmente este complejo de tres pisos era la villa de la Casa Telumendil, pero en la actualidad es utilizado por los Curanderos (ver la sección 6.4.3). Contiene dos enfermerías adyacentes, estancias para los curanderos y una torre desde la que se puede contemplar el canal. El edificio está rodeado por una muralla que también protege un pequeño jardín de hierbas.

THORONÚMEN

1. Torre Rozin. Esta torre fortificada, que antaño era la residencia de la Casa Rozin, es utilizada como almacén de grano para la ciudad occidental. Se encuentra bajo la autoridad del Lugarteniente Gelmir (ver la sección 6.3.2).
2. Las Fuentes del Rey. Estas fuentes, que todavía funcionan, constituyen la principal fuente de agua dulce para el oeste de Osgiliath.
3. Forja de Cirator. Situada entre las ruinas del antiguo distrito de los herreros en el oeste de Osgiliath, esta forja está oculta en el sótano de piedra de un edificio de piedra hundido. Una bodega adyacente contiene los materiales de forja de Cirator, que suelen ser reabastecidos desde el exterior (ver la sección 6.6). Esta es la única forja activa en todo Osgiliath, con la excepción de la que tiene la guarnición.

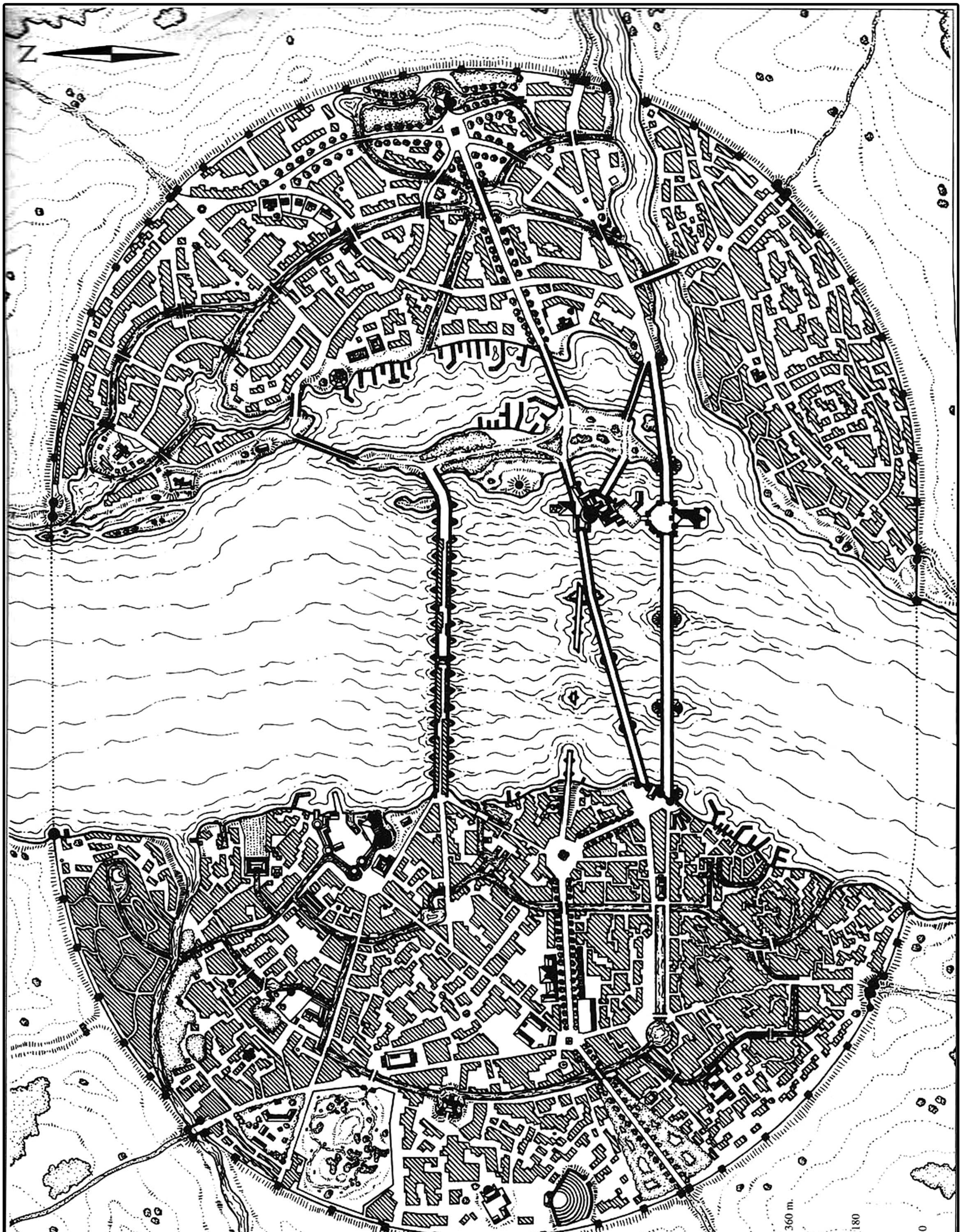
LUMBAR

1. La puerta occidental. Esta guarnición protege el Gran Puente.
2. La Orilla del Río. Esta es la única taberna y posada operativa de toda la ciudad, y está situada junto a los muelles, un poco al sur de la puerta occidental.

6.3 AUTORIDADES DE LA CIUDAD

Como sede real del Reino del Sur, Osgiliath es gobernada por un Senescal en ausencia del Rey. Sin embargo, durante el reinado del Usurpador, este cargo es parecido al de Guardián. Como se ha convertido en un refugio para los enemigos localizados de Castamir, Osgiliath es tanto una prisión como una ciudad. Y como en realidad no es más que una cárcel muy grande, su administración está orientada hacia el control y el mantenimiento de sus presos. El Senescal supervisa la administración de la capital caída mediante un código marcial muy rígido, mientras que el principal deber de la guarnición del Senescal es mantener a los habitantes de Osgiliath dentro de las murallas de la ciudad. Como su nombre sugiere, la ciudad vigilada es en realidad un territorio ocupado administrado por los oficiales militares.

Además de intentar mantener a los enemigos del Rey dentro de los límites de la ciudad, las autoridades de Osgiliath son las responsables de distribuir el grano entre la gente, regular el tráfico que cruza la ciudad y suprimir los estallidos de violencia a gran escala entre los diversos grupos que se mantienen prisioneros aquí. El grano suele llegar hasta Osgiliath procedente de Anórien o Harondor, pues el trigo de Ithilien es considerado demasiado valioso como para "desperdiciarlo" en la ciudad vigilada. Eso significa que el tráfico fluvial es bastante denso. La entrada y salida a través de las murallas de la ciudad requiere un permiso firmado por Calimon o uno de sus lugartenientes. Sin embargo, las autoridades militares hacen muy poco por apagar los violentos conflictos étnicos a menos que éstos amenacen la seguridad externa de las murallas de la ciudad.



Osgiliath

La Guarnición

La guarnición de Osgiliath está apostada en diversos fuertes amurallados situados en el perímetro de la ciudad. Su cuartel general es la Ciudadela de las Estrellas, que acoge a ochocientos soldados de infantería pesada al servicio de Calimon. Cada uno de los fuertes amurallados circundantes están ocupados por divisiones de infantería. Cada una de las divisiones está formada por doscientos hombres, y está capitaneada por un lugarteniente.

Los soldados que forman la guarnición de Osgiliath son de origen muy diverso. Aun así, cada una de las subdivisiones (con la excepción de la Guardia de la Ciudadela) está formada por hombres reclutados en la misma provincia o territorio del reino, asegurando la cohesión de la unidad.

Oficial	Jurisdicción	Fortaleza
Capitán Mardil	Formenel	La Ciudadela de las Estrellas
Lugarteniente Cirion	Belthil	El Fuerte Occidental
Lugarteniente Gelmir	Thoronúmen	Torre Rozin
Lugarteniente Damrod	Lumbar	La Puerta Occidental
Lugarteniente Aegnor	Helluin	Hyarrost
Lugarteniente Derufin	Menelvagor	La Puerta Oriental
Lugarteniente Arador	Wilwarin	El Fuerte Oriental

6.4 LOS HABITANTES

Como a sus habitantes se les impide la producción de la mayoría de actividades económicas, la población local es desproporcionadamente pequeña si se la compara con el tamaño físico de la ciudad vigilada. El pueblo de Osgiliath debe comer, y por lo tanto la cantidad de población que puede soportar la ciudad está limitado por la cantidad de grano que Castamir permite enviar hasta Osgiliath. Esto, a su vez, depende de la importancia que suponga mantener en pie la ciudad protegida en relación con la imperiosa necesidad de distribuir los recursos reales en otros puntos del reino.

A pesar de este límite para la satisfacción de las necesidades de subsistencia de la gente, la población de Osgiliath fluctúa constantemente. Eso se debe, por un lado, a una elevada cifra de mortalidad –tanto "natural" como violenta– y, por otro lado, al periódico influjo de nuevos deportados. Aunque las autoridades de la ciudad no tienen ninguna forma de calcular el número exacto de habitantes, Calimon intenta mantener el nivel de población un poco por encima de lo que se puede mantener normalmente. Eso significa que hay una escasez de comida crónica en la ciudad vigilada, lo que inevitablemente provoca conflictos violentos entre los grupos que intentan sobrevivir. De hecho, esta política pretende hacer que los enemigos de Castamir se destruyan entre ellos.

6.4.1 GRUPOS PRISIONEROS

Los habitantes de Osgiliath son en su mayor parte los miembros prisioneros de grupos trasladados por la fuerza hasta la ciudad. Los miembros de un mismo origen étnico o geográfico suelen acabar juntándose entre ellos, en busca de un apoyo mutuo en esos vínculos sociales para que les proporcionen seguridad y protección. Cada una de estas subdivisiones de la población ejerce cierto control tácitamente reconocido sobre una sección de la ciudad. Estas esferas de control no siempre corresponden con las divisiones físicas según las cuales se construyó Osgiliath.

Origen del grupo	Número	Esfera de control
Calenardhon	3,000	Wilwarin
Ithilien	1,000	Lumbar
Anórien	1,000	Menelvagor
Lossarnach	2,000	Thoronúmen, Lumbar
Anfalas	400	Menelvagor

6.4.2 EL ENCLAVE ETHIR

En la antigua jurisdicción de Helluin, en el este de Osgiliath, se ha reunido una comunidad bastante grande formada por trabajadores procedentes del Ethir. No son prisioneros de la ciudad vigilada, pero trabajan en los proyectos de fortificación y reconstrucción trazados por las autoridades. Muchos de ellos están controlados por el Benish Armon (ver la sección 2.3.3), aunque dentro de la ciudad no se ha realizado ningún ritual sin el permiso de Colfen o Iriel. Aun así, la población prisionera de Osgiliath evita esta zona, ya que desconfía de cualquiera que esté dispuesto a vivir en una ciudad tan llena de opresión.

6.4.3 LOS CURANDEROS

Unos cuarenta curanderos han recibido permiso para permanecer dentro de la ciudad vigilada desde que ésta fuera clausurada. Como sus instalaciones originales fueron quemadas durante la batalla de 1437, la más rica y benévola de las familias comerciantes de la ciudad, la Casa Telumendil, les proporcionó un nuevo edificio. Ese edificio se encuentra bajo la autoridad de Terieth, la hija de Malbeth (la directora de los Curanderos en Minas Anor). No se permite entrar con armas dentro de la Casa, aunque esta es una regla que los hombres de Calimon rompen con bastante frecuencia.

6.4.4 PERSONALIDADES IMPORTANTES

Senescal Calimon

Calimon es un ejemplo malo y ridículo de administrador, y no está capacitado, ni mucho menos, para encargarse de la Senescalía de la capital real. El impetuoso hijo de Morlaen suele abandonar con frecuencia sus responsabilidades, delegando los asuntos más aburridos en Mardil o uno de sus lugartenientes, y puede pasarse días rodeado por el decadente lujo de la Casa del Rey pensando en las cosas que puede hacer durante su tiempo libre. Sabe que su nombramiento como Senescal de Osgiliath no pretendía ser más que una mofa, e intenta lo mejor que puede cumplir las expectativas que puso su primo real en él, disfrutando con la construcción de un reinado de terror dentro de la ciudad vigilada. Calimon goza de su actual posición porque no es súbdito de nadie salvo de sí mismo. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

Angbor (1377-1447)

Angbor es el principal representante del Côr Aran en Osgiliath. Fue nombrado directamente por Caramir para dicho cargo, por petición de Calimon y como recompensa por su traición a Orodreth durante el asedio de Osgiliath. Caramir tiene muchas esperanzas depositadas en él, y cuando Osgiliath sea abandonada (pues eso es lo que pretende

conseguir Castamir), planea hacer que Angbor asuma el liderazgo del nido de Minas Anor. La lucha por parte de Angbor para permanecer vivo durante la Lucha entre Parientes le ha hecho aprender las habilidades imprescindibles para un líder del Côr Aran, y su red de inteligencia es bastante eficiente.

Angbor es un hombre torvo con muy poco amigos. Es cauto en sus tratos con Calimon, pero en privado se considera por encima de las autoridades de la ciudad, y raramente se toma en serio sus opiniones. Aunque hace todo lo que puede por cumplir con su cargo, Angbor desea abandonar Osgiliath, y está constantemente ideando nuevas formas para acelerar el traslado de la sede real a Pelargir.

Cealen (1412-1447)

Cealen es el líder de una banda procedente de Lossarnach que apoyó a Eldacar pero se negó a abandonar la ciudad durante el asedio. Cuando Osgiliath fue saqueada por Calimon, Cealen fue capturado y enviado a las minas de prisioneros de Anfalas. Mientras tanto, sus parientes se ocultaron de la vigilancia oficial. En Anfalas, Cealen unió sus fuerzas con las de otros dos prisioneros –Celebrin y Telcontar (ver la sección 6.7.2)– y consiguió escapar para regresar con sus camaradas en Osgiliath.

A través de Mórdulin, Cealen ha conseguido establecer contacto con sus parientes, que todavía están luchando en las montañas. Espera encontrar alguna forma de ayudarles en su lucha. Sin embargo, a Cealen le aterroriza imaginar cuál puede ser el destino en Osgiliath tanto de su pueblo como de muchas otras personas a las que Castamir ha "trasladado" hasta la ciudad. Considera que el abandono de Osgiliath por parte de Eldacar fue una traición a su confianza, y ahora siente muy poca simpatía por el Rey exiliado y sus "realistas". Aunque Cealen podría aliarse con ellos contra Calimon, no comparte sus motivos, y no está dispuesto a sacrificar a su pueblo por el Rey.

Cealen es joven para ser el líder de tantos hombres. Sin embargo, sus años en prisión hicieron madurar su carácter hasta asumir el cariz de un líder. A pesar de la amargura que siente hacia el Usurpador y Eldacar, Cealen es una persona bastante amigable y extrovertida. Generalmente se muestra más optimista respecto al destino de su pueblo de lo que se podría esperar por su conducta inicial.

Brenith (1409-1487)

Brenith es el posadero de La Orilla del Río (ver la sección 6.2.8). Su familia procede de Lossarnach, aunque él nació en Osgiliath. Heredó la taberna de su padre, y ha continuado llevándola con la ayuda de su familia desde el asedio de la ciudad. La Orilla del Río es una de las pocas tabernas que no fueron dañadas por los rebeldes, y sólo permanece abierta gracias a la protección de Cirator. El posadero conoce a muchos de los habitantes de la ciudad vigilada, y es una fuente de información muy valiosa.

Brenith tiene algo de sangre dúnadan, lo que hace que por su apariencia sea menos fácil de reconocer como "daen". Sin embargo, está orgulloso de formar parte de su pueblo, y entona con orgullo su fuerte acento de Lossarnach heredado de su padre.

Dama Terieth (1386-1563)

Terieth es la señora de las Casas de Curación de Osgiliath y la hija de Malbeth de Minas Anor (ver la sección 7.4.4). Había tenido tratos con Mórdulin antes de la Lucha entre Parientes a través del primo de Mórdulin, Lórin, que era el Guardián de la Piedra de Minas Anor. Tras el incendio de 1437 T.E., los miembros supervivientes de la Casa Telumendil permitieron a Terieth utilizar su antigua villa en Osgiliath para curar las heridas de los miembros de la familia. Desde ese momento, Terieth ha guiado el trabajo de los curanderos de la ciudad tan bien como podía bajo tales circunstancias.

No teme a Calimon, y frecuentemente le denuncia en público por su falta de cuidado con respecto a sus súbditos, pero el Senescal no la considera una amenaza, y por lo tanto no se preocupa mucho por ella. Terieth es muy respetada por todos los habitantes de la ciudad, pero sabe que no tiene ningún poder para protegerles contra los hombres del Usurpador. Es por ese motivo que se permite a Terieth permanecer en Osgiliath cuando a Mórdulin se le ha prohibido desplazarse hasta allí.

Terieth es una mujer alta de pura ascendencia dúnadan, que siempre se ve bendecida por el aura de Estë la Curandera. Lleva la túnica blanca de los Curanderos cuando se encuentra dentro de las murallas de la ciudad vigilada, lo que evita que sea atacada por los hombres de Calimon.

Cirator (1392-1534)

Cirator es un hombre con muchas caras: es un prisionero de la ciudad vigilada, un simpatizante de los realistas y un sirviente de Castamir embarcado en una misión del más absoluto secreto. Cirator es nativo de Osgiliath, pero abandonó la ciudad antes de su asedio para establecer su oficio en Pelargir. El padre de Cirator había sido herrero de la guarnición real bajo el reinado de Valacar, pero el mismo Cirator dudaba de la capacidad de Eldacar para mantener las riendas del poder, y su actuación demostró ser vital para la traición final de la ciudad que la dejó en manos de los confederados.

Castamir reconoció los servicios de Cirator nombrándole armero de la Casa del Señor en Pelargir. Poco después, Caramir reclutó rápidamente los ojos y los oídos de Cirator para mantener al Côr Aran informado de los consejos más íntimos del Rey. Con el tiempo, el Usurpador descubrió el espionaje de Cirator y decidió detener el exagerado interés de su primo en sus asuntos privados. Sin embargo, no deseaba desperdiciar el talento de Cirator, y le ofreció elegir entre una muerte rápida o el privilegio de cumplir el objetivo más sublime de Castamir: la eliminación de los honores reales de Osgiliath. Cirator escogió lo último.

La misión de Cirator era fomentar la rebelión en Osgiliath, tarea que debía emprender como prisionero condenado. Sin que Caramir lo supiera, Castamir hizo arrestar a Cirator, acusándole de deslealtad, y le envió a la ciudad vigilada. Dentro de sus murallas, el antiguo herrero debía contactar con potenciales rebeldes y organizarles sin ninguna otra ayuda del Usurpador o del Côr Aran.

Cirator intenta pasar desapercibido en Osgiliath, y no es fácil distinguirle del resto de habitantes de la ciudad vigilada. En general, suele vestir con las mismas prendas que los hombres de Calenardhon o Lossarnach con los que vive. Pero su ascendencia dúnadan le diferencia claramente en lo que respecta a su estatura y sus rasgos faciales. Su fachada realista es muy convincente y creíble.

6.5 GRUPOS CLANDESTINOS

Como las autoridades raramente se interesan en los habitantes de Osgiliath, gran parte de los acontecimientos que tienen lugar en la ciudad vigilada suelen pasar desapercibidos para ellas. Sin embargo, eso no significa que los grupos desconocidos por las autoridades sean "secretos" en lo que respecta al resto de gente. Aun así, gracias a las intrigas de Calimon y del Côr Aran, las maquinaciones se extienden incluso entre las propias autoridades.

6.5.1 EL CÔR ARAN

Se asume que todos los que se encuentran dentro de las murallas de Osgiliath son enemigos potenciales del Rey, de forma que la función del Côr Aran dentro de la ciudad vigilada es bastante diferente a la que tiene en otras ciudades. Su objetivo principal es doble. Por un lado, Caramir quiere que Calimon vigile de cerca a sus hombres (como suele hacerse habitualmente allí donde hay grandes contingentes de tropas lejos del control directo del Rey); por otro lado, Angbor ha recibido órdenes para que aproveche la concentración realista y proto-realista en Osgiliath para buscar algún vínculo entre los prisioneros de la ciudad y cualquier posible "simpatizante" que permanezca en contacto con ellos desde su lugar de origen. De esta forma, Caramir espera utilizar la ciudad vigilada para seguir el rastro y eliminar a los realistas situados en los demás puntos del reino.

6.5.2 COALICIONES CLANDESTINAS

Los grupos no autorizados suelen ser una necesidad en Osgiliath, debido a la ausencia de una estructura administrativa formal. Tales grupos suelen formarse siguiendo una afinidad étnica o algún vínculo de parentesco, y normalmente suelen estar orientados hacia la adquisición de productos o servicios necesarios dentro de la ciudad. En algunos de los casos, estas diversas coaliciones son reconocidas y toleradas por los lugartenientes (por ejemplo, en el arbitrio local de las disputas), pero a menudo representan una amenaza para las autoridades de la ciudad, y por lo tanto están prohibidas oficialmente.

REDES DE PROVISIONES

Los productos que entran de contrabando en Osgiliath suponen un gran peligro y un beneficio muy pequeño para la gente que viene de fuera, pero para quienes están dentro de la ciudad generan respeto y lealtad entre los miembros de un mismo pueblo. Los alimentos son los productos que entran en la ciudad con más frecuencia, y el río es el único medio de transporte posible si se quiere evitar a los hombres de Calimon. Los botes pasan al norte o al sur de las murallas de la ciudad, siguiendo el río hasta puntos de desembarco secretos dentro de Anórien e Ithilien. Los momentos más seguros para hacer un desembarco de este tipo son cuando hay luna nueva o mucha niebla. De lo contrario, las patrullas de Calimon podrían detectar y detener a los contrabandistas.

Una vez en el interior de Osgiliath, los productos ilegales suelen ser llevados hasta un patrón o caudillo local del grupo en cuestión, que es el responsable de encargarse de que llegue a los que lo necesitan de forma pacífica. Algunos grupos, como los rebeldes de Lossarnach, utilizan estos canales para conseguir armas y otras provisiones para su guerra contra Calimon, mientras que otros, como los Curanderos, los utilizan para obtener hierbas curativas y otras necesidades.

PATRONAZGO Y PROTECCIÓN

Como los lugartenientes raramente intervienen para detener los estallidos de violencia dentro de la población de refugiados de la ciudad, los grupos étnicos acaban recurriendo a los más fuertes entre ellos en busca de protección y mediación en su vida cotidiana. En ocasiones, dichos grupos pueden llegar a tener influencia incluso entre los hombres de Calimon, aunque no suele ser el caso. Recibir los beneficios de esta protección extra-legal supone estar en deuda con el benefactor. Cuando este tipo de vínculos de lealtad se vuelven demasiado fuertes, los lugartenientes comienzan a preocuparse.

6.5.3 LOS REBELDES DE LOSSARNACH

Aunque Minas Anor se rindió a Castamir sin luchar, hubo mucha gente en Anórien que permaneció fiel al Rey y continuó oponiéndose a las fuerzas rebeldes. Los hombres de Lossarnach lucharon en sus propios valles en las montañas, y nunca fueron reducidos del todo por el enemigo. Muchos de sus parientes se habían unido a la defensa de Osgiliath, y los clanes de las Ered Nimrais se negaron a abandonarlos a manos de los sitiadores, fuera cual fuera el desenlace.

Quienes se encontraban dentro de la ciudad tomaron una decisión similar cuando supieron que los hombres de Castamir estaban en guerra con sus parientes en las montañas, y consideraron la huida de Eldacar como una traición a su confianza. Como tienen aliados a su alcance cerca de las murallas de Osgiliath, los hombres de Lossarnach que viven dentro de la ciudad no sólo desean proteger a su pueblo, sino formar una resistencia activa contra Calimon que utilice la violencia. Su objetivo a largo plazo es romper las defensas del oeste de Osgiliath y liberar a sus parientes de su prisión en la ciudad, escapar juntos y continuar la lucha desde Lossarnach.

Su principal obstáculo es su reducido número y su incapacidad para formar una causa común con el resto de grupos potencialmente rebeldes situados dentro de Osgiliath. Hasta ahora, Eldacar ha tenido bastantes problemas al intentar contactar con los realistas de la ciudad. Sólo Cirator ha conseguido reunir a los realistas y a los que están lo bastante desesperados como para aliarse con él (ver la sección 6.4.4). También ha entrado en contacto con Cealen, el líder de los rebeldes de Lossarnach, y ha intentado coordinar sus actividades (ver la sección 6.7.2).

6.6 AVENTURA: CURANDEROS Y NEGOCIANTES

Osgiliath tiene poco que ofrecer en cuestión de comodidades urbanas. Cualquiera que espere realizar cualquier actividad dentro de sus murallas deberá tener amigos con los contactos adecuados (que no siempre serán demasiado agradables). Se deberán comprometer sensibilidades e ideales para poder sobrevivir. Osgiliath es como una tela de araña: un negocio cerrado en la esquina de una calle tendrá repercusiones en todos sitios.

6.6.1 UNA HISTORIA DE OFERTA Y DEMANDA

En un intento por debilitar la influencia de la Dama Terieth entre el pueblo de Osgiliath, Calimon ha restringido seriamente la provisión regular de hierbas curativas y otros productos necesarios para las Casas de Curación en Belthil, de forma que Terieth no pudiera continuar durante mucho tiempo sus actividades sin recurrir a un nuevo suministrador. Aunque antes que correr el riesgo de traer hierbas de contrabando a través de Minas Anor o los valles de Lossarnach, Terieth ha recurrido a los bosques de Ithilien del Norte. Pero las turbulentas aguas del Anduin le cierran el paso.

Con la ayuda de Aelindur, su amigo y co-conspirador en la ciudad de chabolas de Minas Ithil, Terieth ha conseguido establecer contacto con Bregor, el líder de un grupo de rebeldes que actúan en Ithilien del Norte. Las frecuentes incursiones de la banda de Bregor sobre el camino que separa el este de Osgiliath de Minas Ithil a menudo les ha llevado cerca de las murallas de la ciudad vigilada, y la familiaridad de los forajidos con los bosques cercanos les permite saber exactamente dónde se encuentran las hierbas que necesitan los curanderos.

A cambio de recoger y transportar las hierbas hasta Terieth bajo el manto de la noche, la dama ofreció a Bregor los servicios de sus curanderos (algo muy necesario para un líder rebelde, dadas las constantes bajas provocadas por los continuos enfrentamientos con los hombres de Heruvorn). Este acuerdo ha provocado el beneficio tanto de Terieth como de Bregor durante un tiempo, pero una reciente e inesperada crisis podría provocar un desastre para ambos. El Capitán Karan de la guarnición de sureños de Minas Ithil lleva mucho tiempo queriendo disfrutar del honor de capturar a un líder rebelde, y Bregor es su principal objetivo.

El astuto sureño diseñó un astuto plan para atraer a su presa fuera de la seguridad de los bosques. Tras asegurarse de la cooperación de cierto mercader de lana –un tal Saeros que se dirigía hacia Minas Anor a través del camino de Osgiliath–, Karan sembró diversos rumores falsos por todos los mercados de Minas Ithil según los cuales dicho mercader debía transportar una recaudación de tributos en secreto hasta Osgiliath (y por lo tanto bajar río abajo hasta Pelargir en barca). Karan estaba seguro de que la oportunidad de ganar algo de oro haría salir al ambicioso jefe de los forajidos fuera del bosque.

Saeros no ofreció ninguna resistencia a Bregor cuando sus forajidos rodearon su caravana de carretas esa misma noche en el camino, pero consiguió distraerles el tiempo suficiente como para que Karan lanzara su emboscada. La derrota fue inmediata, y muchos de los hombres de Bregor cayeron ante los dardos envenenados de los arqueros montados de Karan. El líder rebelde y sus compañeros supervivientes lograron escapar con vida, arrebatándole al codicioso sureño su ansiado triunfo.

Sin embargo, Karan no quedó del todo decepcionado con el resultado de la escaramuza, pues entre los rebeldes heridos encontró a la hija de Bregor, Anharniel. El capitán sureño ordenó que se le perdonara la vida, de forma que pudiera mantenerla como rehén y utilizarla en un futuro como cebo para capturar a su padre. Sin embargo, la chica había sido herida por una flecha envenenada, y Karan se dio cuenta rápidamente de que muerta, Anharniel no tenía ningún valor para él.

Para conservar el valor de su precioso rehén, Karan ordenó a Saeros que llevara a Anharniel hasta un lugar seguro como las Casas de Curación de Osgiliath. Envió con ellos un destacamento de sus soldados para vigilar a la muchacha, y para asegurarse de que no escapaba de sus garras. La asombrada Terieth pronto vio cómo sus instalaciones eran ocupadas por los brutales matones de Karan, y descubrió el cuerpo herido de la única hija de su aliado secreto.

Naturalmente, debía salvar la vida de Anharniel; pero una vez la muchacha se encontrara lo bastante recuperada como para abandonar su casa, Terieth debería elegir entre abandonarla a manos de Karan (perdiendo así la amistad de Bregor y su vital suministro de hierbas) o ayudar a escapar a Anharniel (poniéndose en peligro ella misma –y quizás a todas las Casas de Curación– y siendo marcada como una enemiga del Rey). Sin embargo, mientras tanto, otros acontecimientos que podían tener bastante importancia dentro del destino final de Anharniel tenían lugar en la ciudad vigilada.

El sabio viajero Parmandil está a punto de descubrir la primera de los Recintos Sagrados reales que hay bajo la derrumbada Bóveda de las Estrellas durante sus obras de restauración. Ese hallazgo atraerá la atención de Cirator, que sobornará al codicioso Saeros y a sus amigos ladrones de tumbas para que le entreguen a Anharniel a cambio de que él les permita el acceso a las tumbas recién descubiertas. Con esa maniobra, Cirator quedará como un realista ante Terieth y se ganará un valioso contacto para el futuro en Saeros.

6.6.2 LOS PNJS

ANHARNIEL (1422-1503)

Anharniel es la única hija del líder rebelde Bregor (ver las secciones 8.4.4, 8.5.2 y 8.6.2). Su madre fue asesinada por los hombres de Karan cuando Heruvorn ordenó que su granja en Ithilien del Sur fuera confiscada para realizar prospecciones. Como no tenía otra alternativa, Bregor decidió llevarse con él a Anharniel en los peligros que correría en Ithilien del Norte.

Anharniel ha llevado la misma vida de forajido de su padre durante los últimos tres años, y se ha convertido en una montaraz tan experimentada como cualquier miembro de la compañía de su padre. Aunque todavía no es una mujer, los años de exilio la han endurecido hasta convertirla en una guerrera consumida por un abrumador deseo de venganza contra los asesinos de su madre. Esa pasión la ha llevado a ver en numerosas ocasiones la amenaza de la muerte o la captura, y ahora parece que sus peores temores se han hecho realidad.

Anharniel moriría antes de permitir ser utilizada por el odioso Karan para poner en peligro a su padre. Desgraciadamente, su estado actual, casi totalmente desvalida, le impide actuar como desearía. Su cautiverio y los efectos debilitadores del veneno puede que acaben por aterrorizarla o hacerla actuar de forma irracional. Puede que incluso realice un inútil y dañino intento de huida por iniciativa propia.

Aunque la vida en campo abierto la ha endurecido, Anharniel sigue pareciendo una joven campesina de Ithilien del Sur. Se enorgullece de ser tan alta como cualquier hombre, y se ha cortado el pelo muy corto para parecerse más a un muchacho. Cuando no se esté recuperando de las heridas de la flecha envenenada, Anharniel se comportará con una osadía que a menudo llega a parecer cómica.

Dama Terieth

Comprensiblemente, Terieth está muy preocupada por la seguridad de Anharniel. Aun así, no se le ocurre ninguna solución para su dilema que no amenace la integridad de las Casas de Curación o rompa su compromiso con los métodos no violentos de la resistencia. Aunque ha considerado la posibilidad de elevar una queja a Calimon respecto al hecho de que la presencia de soldados armados supone una violación de las reglas de las Casas así como una flagrante muestra de desprecio hacia su propia autoridad, teme que tales objeciones atraigan una atención innecesaria sobre el verdadero motivo, que no es sino proteger a la hija de su benefactor. Lo mejor que puede hacer Terieth mientras Anharniel se recupera es conseguir que la estancia de los mercenarios en su casa sea muy incómoda. (Ver la sección 6.4.4 para más información.)

Parmandil (1321-1498)

Antes de que su lugar de trabajo fuera invadido por el Côr Aran, Parmandil era el Guardián y el sabio más importante del Salón de los Fieles en Pelargir. Se retiró a llevar una vida privada en su hacienda junto al río Serni. Sin embargo, pronto fue invitado por los Sabios de Minas Anor para supervisar las obras de recuperación y restauración de los manuscritos de las ruinas del Archivo Real en Osgiliath. Por petición de la Dama Mórdulin, Parmandil obtuvo alojamiento en las Casas de Curación durante tanto tiempo como permaneciera en la ciudad vigilada.

Parmandil se ha unido a las filas de Nimloth (ver la sección 7.5.2). A menudo utiliza los recursos y la influencia que le proporciona su misión actual para ayudar a escapar a algunos disidentes sometidos por el poder del Usurpador. Fue el pequeño bote que poseía Parmandil lo que permitió a Terieth transportar en secreto sus hierbas a través del río desde la ribera de Ithilien del Norte. Afortunadamente para Terieth, el anciano Parmandil no es considerado como una amenaza por el Rey (a pesar de sus exageradas quejas cuando clausuraron el Salón de los Fieles y a los excesos de la administración de la capital por parte de Calimon) y por lo tanto se puede mover libremente por todo Osgiliath.

La imprevista captura de la hija de Bregor ha provocado una gran preocupación en Parmandil, ya que es consciente de la importancia de Anharniel tanto para Terieth como para Karan; sin embargo, la presencia de soldados haradrim armados en las instalaciones de las Casas de Curación ha impedido a Parmandil ayudar de ninguna forma a la joven muchacha. Aunque nada gustaría más al viejo sabio que ver expulsados a los mercenarios sureños, es consciente de sus propias limitaciones físicas, y en cualquier caso está restringido por el código de no violencia de Nimloth.

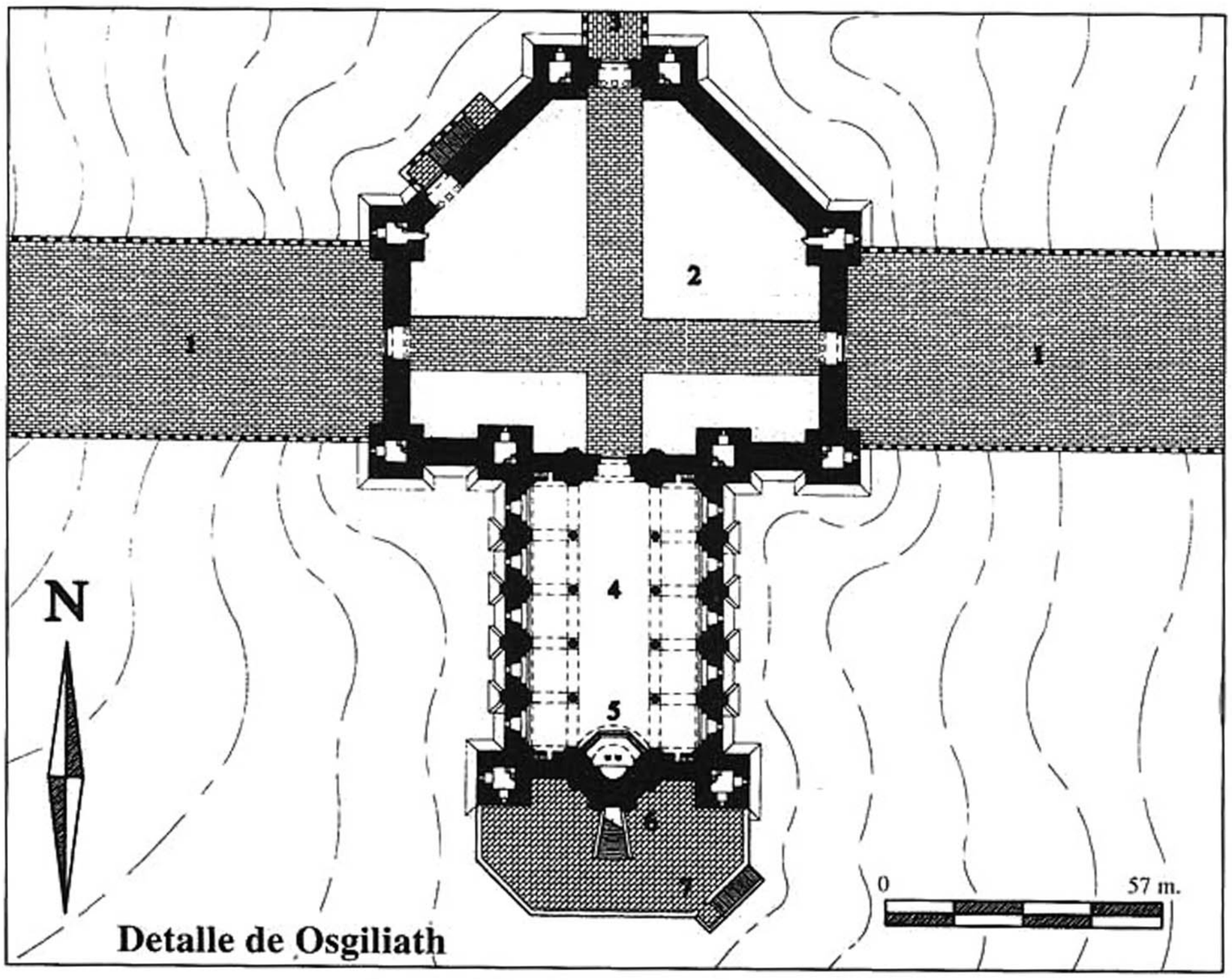
Aunque conserva el vigor de su madurez, Parmandil parece frágil y débil, y no está acostumbrado a las exigencias físicas de su trabajo en Osgiliath. El venerable sabio ha decidido conservar la túnica de su antiguo cargo como atuendo habitual, con la esperanza de que algún día le sea devuelto el control de la Sala de los Fieles.

Rytva el Campañol (1426-1507)

Rytva quedó huérfana durante el sitio de Osgiliath, en cuyo incendio perdió a sus padres. Su sobrenombre se debe a la destreza con la que puede cruzar el río a nado sin llamar la atención de las barcas patrulleras de Calimon. Rytva se gana la vida intentando conocer todos los acontecimientos que tienen lugar en la ciudad vigilada, que después comunicará a sus patrones a cambio de una paga (generalmente comida).

Últimamente, Rytva ha conseguido trabajo como informadora del sabio Parmandil. También es una buena amiga de Cirator y de la Dama Terieth, y ha ayudado a esta última a establecer el contacto con la banda de Bregor. Gracias a sus tratos con los rebeldes de Ithilien, se hizo una buena amiga de la hija de Bregor. La captura de Anharniel ha supuesto una gran tristeza para el Campañol, que ahora pretende unir a Cirator, Parmandil y Terieth para conseguir liberar a Anharniel de su cautiverio.

Rytva suele vestir con unos sucios andrajos, y es casi imposible de distinguir de cualquier otro bribón callejero de Osgiliath. Sólo su cabello dorado y sus ojos azules revelan el origen nórdico de sus padres. Lleva consigo una baratija que su padre le regaló antes de la guerra, y que mostrará orgullosamente colgada de su cuello a menos que piense que alguien podría robársela.



Detalle de Osgiliath

Saeros (1381-1441)

Saeros es un mercader procedente de Minas Ithil que, por causa de la interrupción en el tráfico fluvial, se vio obligado a diversificar su comercio en lana, llegando a incluir en su negocio el carbón que necesitaban las guarniciones de Minas Ithil y Minas Anor. Las prospecciones realizadas por Heruvorn en Ithilien del Sur no le han enriquecido, pero le han proporcionado una buena cantidad de trabajo. Saeros viaja regularmente desde Minas Anor hasta Minas Ithil, y por lo tanto a menudo se le puede ver cruzando Osgiliath.

Desgraciadamente, Saeros (al igual que muchos mercaderes que tienen su base en Minas Ithil) está fuertemente endeudado. Si a eso se le suma la compulsión que tiene por beber y jugar, es fácil creer que las deudas suelen lle-

varse lo poco que gana Saeros con sus negocios. Está constantemente al borde de la bancarrota –y, en ocasiones, incluso de morir de hambre–, y por ese motivo ha decidido aumentar sus ingresos por métodos ilegales.

Además de su actual asociación con Karan, Saeros llegó recientemente a un acuerdo para ayudar a ciertos personajes desagradables a realizar una actividad todavía más desagradable: robar tumbas. Los Recintos Sagrados del oeste de Osgiliath se han convertido en el principal objetivo de los saqueos de un tal Goromil de Minas Anor (ver la sección 7.7), y las constantes visitas del mercader a la ciudad vigilada le convierten en el aliado ideal para introducir a los delincuentes contratados por Goromil y para vender sus tesoros robados.

Saeros cumple bien su papel, y se conforma con su parte de los beneficios, pero Goromil sabe que el problema que tiene el mercader con la bebida (y su afición por gastar su riqueza mal ganada de forma bastante llamativa) puede suponer, a la larga, una amenaza para su secreto. Saeros es consciente de que a Goromil no le cae demasiado bien, y está buscando desesperadamente alguna forma de impresionar a su contratante y redimirse así ante los ojos de Goromil.

La próxima incursión a los Recintos Sagrados está prevista para que tenga lugar unos días después del ataque sobre los forajidos de Bregor, y a Saeros le preocupa que el asunto de Anharniel pueda acabar por poner en peligro su acuerdo con Goromil. La colaboración del mercader con Karan no ha sido del todo voluntaria, y Saeros no siente ninguna simpatía por el sureño. Saeros intentará evitar mezclarse más en el asunto a menos que haya claros signos de que puede conseguir alguna recompensa material.

Saeros es un hombre bajo y gordo de mediana edad. Sus rasgos rosados anuncian su mala salud, y su aliento despide constantemente un hedor a cerveza. Saeros no es un mentiroso demasiado convincente, y a menudo le falla el habla cuando tiene algo que ocultar. Pocos confiarían en él si no fuera tan fácil de dominar por otras voluntades más fuertes.

CIRATOR

Para poder ganarse la amistad de los potenciales rebeldes de Osgiliath, Cirator debe conseguir ofrecerles algo valioso a cambio. La habilidad para fabricar armas de Cirator no puede ser igualada por ninguno de los habitantes de la ciudad vigilada. Ha preparado una forja para trabajar los fragmentos de hierro que ha conseguido recoger dentro de las murallas, pero le falta el combustible necesario para alimentar el fuego.

Saeros llamó la atención de Cirator como una posible fuente de carbón para su horno; pero Cirator pronto se dio cuenta de que todo tiene su precio, de forma que ordenó al Campañol que averiguara todo lo que pudiera sobre Saeros y su carbón. A Rytva no le costó demasiado descubrir la relación entre el mercader y los secuaces ladrones de tumbas de Goromil. Cirator pretende abordar a Saeros con una oferta para colaborar en el sacrilegio de Goromil a cambio de un suministro regular de carbón procedente de la carga del mercader (ver la sección 6.4.4).

6.6.3 LOS ESCENARIOS

El número de guardias que vigilan tanto a Anharniel como la tumba de Ciryatan queda a discreción del Director de Juego. De esta forma, los personajes jugadores se enfrentarán a desafíos acordes a sus capacidades. Recuerda equilibrar la ventaja que puede suponer la sorpresa, tal y como se explica en "Ayudas" más adelante.

Las ruinas de la Torre de la Bóveda se encuentran unos seiscientos metros en el interior del Anduin desde La Orilla del Río. Los personajes tardarán al menos veinte minutos en llegar allí en barca. El punto de reunión elegido por Cirator para verse con Saeros (después de regresar de la ciudadela) se encuentra a otros diez minutos a remo siguiendo los canales del oeste de Osgiliath.

6.6.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura consiste en liberar a Anharniel de las garras de Karan sin implicar a Terieth o las Casas de Curación en el proceso. Si se mezclan en este asunto, los personajes jugadores probablemente conocerán la mecánica y las necesidades que se deben cumplir para conseguir algo en Osgiliath. Podría ser interesante utilizar el recurso de hacer que los personajes procedan de fuera de Osgiliath y tengan que entrar en la ciudad vigilada. Los antecedentes más apropiados para los personajes que intervengan en esta aventura son los siguientes: (1) mercenarios o delincuentes procedentes de Minas Anor; (2) rebeldes de Lossarnach que se encuentren dentro de Osgiliath; y (3), rebeldes de Ithilien del Norte procedentes de la banda de Bregor.

EL INICIO PARA LOS JUGADORES

El secuaz de Goromil, Harmandil (ver la sección 7.7.2), abordará a los personajes mercenarios o "delincuentes" procedentes de Minas Anor con una oferta monetaria a cambio de dar una lección a cierta basura sureña que se encuentra en Osgiliath. Harmandil no dirá el nombre de su contratante. Por el contrario, dejará entrever que trabaja para el Capitán Culcamalin, que tiene un asunto que resolver con los hombres de Karan por cierta traición pasada. Los personajes recibirán instrucciones de reunirse con Saeros a medianoche en la ciudad de las chabolas de Minas Anor. Deberán hacerse pasar por guardaespaldas del mercader. Se supone que Saeros está de viaje de vuelta hacia Ithilien.

Una vez dentro de Osgiliath, Cirator contactará con los rebeldes procedentes de Lossarnach y les pedirá que mantengan vigilados al mercader y sus rufianes. Quiere asegurarse de que el comerciante cumple todo su acuerdo. Cirator podría llevar consigo algunos aventureros en la barca de Parmandil (ver más adelante), y probablemente querrá contratarles como mercenarios durante el intercambio con Saeros. Los personajes serán informados de cuándo y por qué puerta entrará el mercader en la ciudad.

Bregor será informado por el Campañol sobre la captura de Anharniel. Puede que envíe algunos personajes pertenecientes a su banda para que ayuden a rescatarla; sin embargo, no enviará demasiados debido al peligro que supone cruzar el Anduin sin un bote. Alternativamente, Anharniel podría tener algunos buenos amigos entre los rebeldes que decidan solucionar el problema con sus propias manos.

AYUDAS

Los posibles rescatadores de Anharniel tendrán cuatro claras ventajas sobre los hombres de Karan: (1) los sureños no esperan un ataque, y Saeros intentará distraerlos todavía más con su presencia; (2) las Casas de Curación se encuentran a trescientos metros de distancia de la

guarnición más cercana; (3) aunque no ha sido informada del intento de rescate, es poco probable que Terieth ayude de ninguna forma a los hombres de Karan; y (4), si los rescatadores tienen problemas y parece que su intento va a fracasar, los rebeldes de Lossarnach que les vigilan podrían intervenir como último recurso para ayudarles; sin embargo, si los rebeldes muestran sus caras, ninguno de los hombres de Karan podrá quedar con vida, pues podrían identificarles como miembros de algún clan y provocar así alguna represalia dentro de su propio pueblo.

Naturalmente, conseguir que Parmandil preste su barca es un punto vital para que Anharniel pueda escapar de Osgiliath. Sin embargo, si por algún motivo no puede utilizarla (se hunda, sea capturada, etc.), un soborno lo bastante grande podría persuadir a Saeros para que esconda a la chica en su carromato y la saque a través de las puertas orientales de la ciudad. Igualmente, los personajes que se unan a Cirator en el bote para saquear la tumba de Ciryatan tendrán la ventaja de la sorpresa contra cualquier guardia con el que se puedan encontrar al otro lado de las ruinas de la torre.

Obstáculos

Aparte de los hombres de Karan, el principal obstáculo para los personajes que intervengan en el rescate de Anharniel será cómo escapar de la ciudad una vez hayan ayudado a huir a la hija de Bregor. El tiempo es un factor vital, ya que una escaramuza con los hombres de Karan podría levantar el ruido suficiente como para llamar la atención de la guarnición de Belthil. Además, el ataque contra las Casas de Curación y el saqueo de la tumba por parte de Cirator deberán ser coordinados de forma que el cambio de Anharniel por el botín de Ciryatan pueda realizarse sin alertar a las guarniciones. Las diversas travesías de Cirator cruzando el río suponen también otro obstáculo, ya que podría ser descubierto por una de las patrullas de Mardil.

Desenlaces

El desenlace de esta aventura depende principalmente del éxito o el fracaso del rescate de Anharniel en las Casas de Curación. El intercambio con Saeros y los hombres de Goromil se desarrollará sin problemas siempre que puedan ver el botín de Ciryatan y la hija de Bregor en el lugar de la reunión, en la ribera oeste del río. Si Neldorn y los mercenarios no consiguen vencer a los hombres de Karan o acaban alertando a la guardia de la ciudad durante la escaramuza, no tendrá lugar ninguna reunión. Sin embargo, puede que Harmandil decida matar a Cirator para silenciar a todos los posibles testigos de sus villanías.

Si, por otro lado, el intento de rescate tiene éxito, el botín será introducido en los carromatos del mercader y escondido debajo de su cargamento de carbón. Anharniel será entregada al cuidado de Cirator y él utilizará el bote para llevarla hasta la seguridad de las riberas de Ithilien del Norte. En privado, pedirá a Saeros que su suministro de carbón sea depositado en un lugar predefinido en algún lugar del oeste de Osgiliath. A continuación, se despedirá de los ladrones de tumbas hasta su próxima incursión. Cirator se quedará el bote de Parmandil, explicándole al sabio que se vio obligado a abandonarlo en el Anduin para evitar ser descubierto por las patrullas de Mardil.

Si el saqueo de la tumba de Ciryatan tiene éxito, Goromil estará bastante contento con Saeros. También se alegrará de tener un nuevo amigo en la ciudad vigilada. Después de todo, la violación de una tumba representa para Goromil el examen definitivo respecto a los escrúpulos de un hombre, y está convencido de que el herrero es quien afirma que es. Sin embargo, un sacrilegio tan grande no está exento de unas consecuencias negativas muy graves.

El saqueo de uno de los Recintos Sagrados reales de Osgiliath es una abominación a los ojos de los dúnedain. Tal infamia atraerá mucho la atención sobre las obras de restauración de Parmandil. Por lo tanto, a partir de ese momento el río será patrullado constantemente. Todas las entradas a los recintos sagrados en ruinas serán vigiladas por guardias. Eso provocará problemas no sólo a Goromil, sino también a Terieth, ya que el transporte fluvial a través del Anduin de productos procedentes de Ithilien será ahora mucho más peligroso. Puede que Cirator intervenga en el asunto y convenza a Saeros para que se dedique al contrabando de hierbas curativas en la ciudad, convenciendo así a Terieth de su fingida ideología realista.

Además de estas complicaciones, la repentina riqueza de Goromil podría causarle unos problemas completamente diferentes. Entre los tesoros del general de Hyarmendacil se encuentra un artefacto de oscuro diseño que provocará la perdición del codicioso ladrón de tumbas: la Vasija de los Sueños (ver la sección 7.7). Sin embargo, la influencia maléfica no empezará a tener efecto hasta que la Vasija lleve bastante tiempo fuera de la ciudad vigilada.

6.6.5 ENCUENTROS

Según el medio por el cual se vean mezclados en esta aventura, los personajes jugadores podrían no estar presentes en los encuentros anteriores a "Goromil Contrata la Fuerza Bruta". En ese caso, tales acontecimientos deberían ser tratados como parte de los antecedentes de la acción. Por otro lado, los personajes que no estuvieran conectados con la acción previamente podrían enterarse rápidamente de todo simplemente escuchando algunas de las conversaciones en La Orilla del Río. También podrían tropezarse con los mercenarios de Goromil en pleno rescate. Como este escenario está diseñado desde la suposición de que serán los personajes los que intenten frustrar los planes de Karan, la lista de encuentros podría suponer una ventaja para el Côr Aran u otros a los que no les importaría frustrar la huida de Anharniel.

Parmandil Descubre la Tumba de Ciryatan (Día 1)

La misma tarde en la cual Anharniel resulta herida y capturada en Ithilien, Parmandil y su grupo de restauradores encuentran rastros de una tumba o cripta enterrada bajo las ruinas de la Torre de la Bóveda. Una inscripción grabada sobre una losa de piedra la identifica como el lugar de descanso de Ciryatan, uno de los generales de Hyarmendacil. Los trabajadores del Ethir calcularon que tardarían unos cuatro días en limpiar de escombros la entrada a la tumba.

El descubrimiento de la tumba de Ciryatan –el primero de los recintos sagrados reales de Osgiliath– supone un avance muy importante en la misión de salvamento de Parmandil. Indudablemente provocará el aumento de los fondos destinados a su gran proyecto de restauración. El descubrimiento también atraerá la atención del codicioso

Goromil, pues la tumba de un general que vivió en el periodo de mayor esplendor y riqueza de Gondor puede contener tesoros inimaginables. Parmandil colocará una guardia en la puerta, pero no sabe de la presencia de ladrones de tumbas activos en Osgiliath, y por lo tanto no tomará ninguna precaución especial.

Generalmente, el sabio goza de la hospitalidad de La Orilla del Río antes de retirarse a dormir a las Casas de Curación. Pero el inesperado descubrimiento de la tumba le ha hecho quedarse hasta más tarde de lo normal, y por lo tanto no regresará a las Casas hasta después de la llegada de Anharniel. Sin embargo, Rytva sí que estará presente cuando los hombres de Karan entren en las Casas. Saldrá corriendo inmediatamente hacia La Orilla del Río para decirle a Parmandil lo que ha ocurrido.

Una Tarde en La Orilla del Río (día 1)

El herrero Cirator frecuenta La Orilla del Día por las tardes, cuando quiere mantenerse al tanto de todos los acontecimientos que han ocurrido en la ciudad vigilada. Se ha convertido en un compañero de charla bastante habitual de Parmandil, y mostrará un gran interés en el descubrimiento de la tumba de Ciryatan. Cuando Rytva entre corriendo con las noticias de la captura de Anharniel y la colaboración de Saeros con los hombres de Karan, el sabio abandonará la taberna para regresar inmediatamente a las Casas. Cirator, por otro lado, aprovechará esta fortuita coincidencia. Comenzará a trazar las primeras etapas de un astuto plan para conseguir de Saeros el carbón que necesita desesperadamente para su negocio en la forja ilegal.

Cirator esperará al mercader en La Orilla del Río, pues sabe que la guardia no permitirá a Saeros cruzar las puertas después de caer la noche. Cirator abordará a Saeros esa misma noche con una oferta y una amenaza. Le revelará al nervioso comerciante que es consciente de su relación con los secuaces de Goromil, y le prometerá hacer partícipe a Calimon de dicha información a menos que Goromil esté dispuesto a considerar la posibilidad de que el herrero entre a formar parte de la empresa.

Cirator revelará a Saeros el descubrimiento de la tumba de Ciryatan y le hablará sobre sus legendarias riquezas (en términos un tanto exagerados), sugiriendo al mercader que puede conseguir un bote que lleve a los ladrones de tumbas de Goromil hasta las ruinas de la torre. A cambio de ese servicio, Saeros deberá acceder a proporcionar a Cirator un suministro regular de carbón para su horno siempre que el mercader pase por la ciudad vigilada. Además, Saeros deberá apañárselas para conseguir que Anharniel escape de la vigilancia de los hombres de Karan.

El herrero intentará por todos los medios dar la impresión a Saeros de que su interés en Anharniel es mera-

Los Ladrones de Tumbas



mente profesional, y que pretende entregarla a quien pague más por ella, indudablemente para conseguir otros recursos imprescindibles para su forja. Naturalmente, en realidad la principal preocupación de Cirator es establecer sus supuestas credenciales realistas con Nimloth. Para conseguir que Saeros y Goromil le proporcionen una respuesta inmediata, Cirator le dirá al mercader que sólo quedan algunos días ante para que la tumba sea abierta y sus contenidos sean trasladados por Parmandil y sus hombres.

Saeros Habla con Goromil (día 2)

Saeros saldrá de Osgiliath a la mañana siguiente para informar a Goromil de la oferta de Cirator. Llegará a Minas Anor esa misma tarde. Temeroso de cómo podría reaccionar su patrón al saber que sus actividades ilegales en la ciudad vigilada han sido descubiertas, Saeros modificará un poco la historia para dar la impresión a Goromil de que fue él quien hizo la oferta a Cirator, y que el herrero no sabía nada en absoluto sobre los robos de tumbas. Goromil no se fiará nada de esa iniciativa tan poco habitual en el comerciante, pero la tentación de robar una tumba sagrada de la realeza es demasiado grande. Aceptará la oferta de Cirator.

Cirator Habla con Parmandil (día 2)

Cirator abordará a Parmandil la tarde siguiente en La Orilla del Río. Le hará varias preguntas sobre el progreso de las excavaciones y el asunto de Anharniel. El sabio confesará al herrero su preocupación por el destino de Anharniel, lamentando su incapacidad para idear algún plan para liberarla de las repulsivas garras de Karan. En ese momento, Cirator comunicará a Parmandil por primera vez sus (fingidos) sentimientos realistas. Cirator se ofrecerá para preparar un rescate de Anharniel, comprometiéndose a llevarla con toda seguridad a Ithilien si consigue sacarla de las Casas de Curación.

Aunque Parmandil se mostrará un tanto cauteloso, quedará profundamente conmovido por el ofrecimiento de Cirator, y pedirá al herrero que le explique los detalles del plan. Cirator le dirá que Saeros le debe un favor desde hace tiempo, y que podría pedirle al mercader que trajera algunos "extranjeros" hasta la ciudad vigilada para eliminar a los hombres de Karan. Cirator sabe que la violencia está en contra de las creencias de los curanderos, pero desafiará a Parmandil a idear alguna otra solución posible para el problema. En ese momento, el sabio está dispuesto a aceptar el uso de la fuerza para liberar a la hija de Bregor de una muerte segura.

Sin embargo, Cirator también explicará a Parmandil que necesitará utilizar su bote. Quiere sacar a Anharniel fuera de Osgiliath siguiendo el curso del Anduin hasta llegar a Ithilien. El sabio estará más que dispuesto a prestárselo. Parmandil no se dará cuenta de que está ayudando al más despiadado de los hombres de la ciudad a mancillar los mismos recintos sagrados que está intentando restaurar. Sintiéndose seguro de la cooperación de Goromil, Cirator pedirá a Parmandil que permanezca con Anharniel y Terieth en las Casas de Curación durante toda la tarde siguiente (momento en el que está previsto que tenga lugar el rescate).

Goromil Contrata la Fuerza Bruta (día 3)

Goromil decide enviar rápidamente al mercader de vuelta a Osgiliath acompañado de sus secuaces. Es consciente del tiempo necesario para saquear la tumba de Ciryatan, y la oportunidad única que tiene ahora que todavía no ha sido abierta por los hombres de Parmandil. Ordenará a su principal socio, Harmandil, que contrate algunos mercenarios para que se encarguen de la huida de Anharniel de las Casas de Curación. Simultáneamente, sus secuaces se dedicarán a saquear la tumba. Su intención es realizar un "intercambio" –Anharniel a cambio del botín– para asegurarse de que Cirator no se echa atrás en su parte del acuerdo. (Ver "El Inicio para los personajes" más arriba para más detalles.)

Saeros Regresa a Osgiliath (día 3)

Saeros entrará en el oeste de Osgiliath a través de la Puerta de Thoronúmen justo antes de que anochezca. Irá acompañado de los mercenarios contratados y por los secuaces habituales de Goromil: Harmandil, Amdir, Neldorn y Ringmir (ver la sección 7.7.2). El plan de Harmandil es enviar a Neldorn con los mercenarios para liberar a Anharniel de las Casas de Curación. Mientras tanto, Amdir, Ringmir y Harmandil acompañarán a Cirator en el bote hasta la ciudadela para saquear la tumba. Goromil esperará a que Neldorn y los mercenarios lleguen al lugar previsto. Allí esperarán junto con Anharniel, en la ribera del río, hasta que lleguen los demás.

El Intento de Rescate (día 3)

El Director de Juego puede situar a los hombres de Karan en cualquier lugar de las Casas de Curación, según cuántos sean (ver "Ayudas", anteriormente). Los soldados del sureño están atentos, pero no se encuentran preparados para enfrentarse a un ataque directo. Neldorn utilizará sus habilidades de ladrón para conseguir entrar sigilosamente dentro de las Casas de Curación, pero no entrará en combate con los sureños a menos que sea absolutamente necesario (principalmente porque es un cobarde). Por el contrario, ordenará a los mercenarios que eviten matar a los hombres de Karan, pues Neldorn preferirá reducirles.

En cuanto se inicie la escaramuza, Parmandil intentará mantener a Terieth libre de cualquier daño. El sabio podría incluso ayudar directamente a los rescatadores, aunque no lo hará si existe alguna posibilidad de alertar a los hombres de Karan. Naturalmente, ha avisado a Anharniel del intento de rescate, y ha escondido algunas provisiones y una daga para su huida hacia Ithilien. En esos momentos, Anharniel ya se habrá recuperado lo bastante como para poder caminar. Sin embargo, deberá ser transportada de alguna forma si el grupo decide avanzar a un paso más rápido del que puede alcanzar.

El Campañol lo estará vigilando todo desde el exterior de las Casas, pero sólo intervendrá si la vida de Anharniel corre verdadero peligro. De lo contrario, no revelará su presencia a los rescatadores. Por el contrario, les seguirá sin que se den cuenta hasta la ribera occidental del Anduin y esperará allí a que se realice el intercambio. También mantendrá la vigilancia sobre los guardias de la ciudad que pudieran sorprender a Saeros y los mercenarios, e intentará disuadirles o distraerles.

El Saqueo de la Tumba de Ciryatan (día 3)

Cirator se reunirá con los secuaces de Goromil en La Orilla del Río (donde se encuentra amarrado el bote de Parmandil). Los cuatro saldrán juntos de la taberna y comprobarán que no han sido seguidos por nadie. A continua-

ción, remarán hasta las ruinas de la Torre. Mientras crucen el río, el Director de Juego podría hacer que eviten ser descubiertos por una o dos barcas patrulleras.

A los veteranos ladrones de tumbas no les costará nada dejar inconscientes a los guardias sin atraer la atención de la ciudadela. En cuestión de minutos, la puerta de la tumba quedará al descubierto. (El Director de Juego puede hacer que todo sea más difícil si hay algún PJ presente.) La tumba del general de Hyarmendacil supera con creces incluso las expectativas de Cirator. Está llena de todo tipo de objetos de oro y plata, y de numerosas piedras preciosas talladas con formas maravillosas y hermosas (la mayoría de las cuales Goromil se verá obligado a fundir para no llamar la atención). Una vez examinado el interior, todos llegarán a la conclusión de que la tumba de Ciryatan contiene un tesoro valorado en unas tres mil monedas de oro.

6.7 AVENTURA: LOS CAZADOS

Para la gran mayoría de sus ciudadanos, Osgiliath es una prisión. Sin embargo, para otros, la ciudad vigilada es uno de los refugios más seguros de todo el reino del Usurpador. Aunque está protegida por unas murallas casi inexpugnables, Osgiliath está más libre del ojo vigilante de los hombres de Castamir que cualquier otra ciudad de Gondor. En general, este hecho no preocupa demasiado al Côr Aran; sin embargo, en el caso de que uno de sus miembros desapareciera sin dejar ni rastro en las oscuras calles de la ciudad, eso supondría un golpe muy duro para la seguridad de la organización de Caramir. También sería una oportunidad única para los enemigos del rey.

6.7.1 UNA HISTORIA DE CACERÍAS HUMANAS Y PERSONAS DESAPARECIDAS

Caramir es un hombre preocupado. Acaba de enterarse de que Cirator, un agente al que asignó la vigilancia de su primo el Rey, fue arrestado hace siete meses acusado de traición y fue sentenciado a permanecer dentro de Osgiliath. Lo que es todavía más preocupante, Caramir ha sabido que Cirator consiguió convencer de alguna forma a Angbor de que todavía estaba al servicio secreto de Caramir. Además, desde su llegada a la ciudad vigilada, Cirator ha conseguido en secreto acceder a los archivos del Côr Aran situados en Pelargir. Y como si las cosas no estuvieran lo bastante mal con todo esto para el líder del Côr Aran, Cirator acaba de desaparecer.

Caramir recibió un informe personal de Angbor que le alertaba de la desaparición de Cirator. Aquello era sorprendente, pues Caramir pensaba que Cirator siempre se había encontrado en la Casa del Rey en Pelargir. Por lo tanto, aquella revelación le llevó a investigar la información omitida (o suprimida) respecto al arresto de Cirator y su sentencia por parte del Rey. También investigó la continua apropiación por parte de Cirator de archivos procedentes de Pelargir, algo que atribuía a una misión "no especificada" que Cirator afirmaba estar cumpliendo en Osgiliath.

Caramir se enfureció al darse cuenta de la seriedad de aquella grieta en su cuerpo de seguridad. Pretende organizar una investigación exhaustiva de todos los posibles casos semejantes. Sin embargo, su principal prioridad es averiguar qué ha estado haciendo Cirator durante estos últimos meses. Necesita encontrar a su recalcitrante agente, y prenderle para interrogarle. En el caso de que quedara demostrado que Cirator abandonó por voluntad propia las directrices de su misión original, Caramir tendrá que eliminarle. Por lo que sabe Caramir, es bastante probable que tenga que matar a Cirator.

La verdadera "misión" de Cirator en Osgiliath es, naturalmente, el encargo del Rey Castamir. Su reciente desaparición a los ojos del Côr Aran de Angbor fue un movimiento intencionado por su parte para facilitar los objetivos privados del Rey en la ciudad vigilada. (Ver la sección 6.4.4.) Aunque el informe que recibió Caramir respecto a su "desaparición" estaba supuestamente escrito por Angbor, en realidad fue escrito por el mismo Cirator. El astuto Cuervo pretende provocar a Caramir para que envíe un equipo de investigación desde Pelargir hasta Osgiliath. De esa forma, él podría utilizar a los hombres de Caramir en su favor contra Angbor, a quien considera un potencial obstáculo para sus planes dentro de la ciudad vigilada.

EN LA PISTA DE LOS LADRONES DE TUMBAS

Cirator se ha aprovechado de su relación con los ladrones de tumbas de Goromil (ver la sección 7.8). El mercader Saeros le proporciona carbón y hierro para su forja, y la ayuda del primero en el rescate de Anharniel de las garras de los hombres de Karan ha convertido a Cirator en uno de los pocos realistas de confianza de toda la ciudad vigilada (ver la sección 6.6). Sin embargo, el éxito de los ladrones de tumbas ha atraído últimamente demasiada atención por parte de las autoridades. Su colaboración con Cirator se ha ido reduciendo, obligando a Cirator a buscar una nueva fuente de materias primas para preparar el alzamiento que tiene en mente para la ciudad de Osgiliath.

Cirator acaba de entrar en contacto con el pueblo de Lossarnach que está atrapado dentro de las murallas de la ciudad. Les considera unos compañeros ideales para su futura revuelta contra Calimon. Desgraciadamente, ni siquiera con los envíos de material de Saeros, Cirator no puede esperar armar a un grupo tan grande sólo con sus propios esfuerzos. Por el contrario, ha decidido utilizar otro método para conseguir las herramientas que necesita para la rebelión: el chantaje.

Mediante una cuidadosa investigación en los archivos del Côr Aran relacionados con los oficiales al mando del nido de la ciudad vigilada, Cirator acabó descubriendo cierta información potencialmente escandalosa respecto a dos de los lugartenientes de Calimon, Damrod y Gelmir. Podría utilizar esos registros para obligarles a cometer traición contra el Rey al proporcionar armas en secreto a los rebeldes de Lossarnach a cambio de mantener el silencio sobre su sórdido pasado.

El plan fue un éxito, pero pronto se vio complicado cuando Cirator descubrió que Angbor también había participado en los crímenes pasados de los lugartenientes. Cirator se dio cuenta de que no podía permitirse mantener el contacto con el Côr Aran en Osgiliath sin poner en peligro la efectividad de sus operaciones de chantaje. Además, Cirator sabía que necesitaría ayuda exterior para impedir que Angbor frustrara sus planes. Por lo tanto, envió un mensaje a Pelargir informando de su desaparición, y por lo tanto de su presencia, en Osgiliath.

Compañeros de Crimen

Angbor, Damrod y Gelmir obtuvieron los cargos que hoy ocupan como resultado de su apoyo hacia la causa confederada, que comenzó con su participación en la revuelta de Linhir en el año 1432. Mientras su camarada Orodreth reunía al pueblo de Linhir bajo su estandarte rebelde, Angbor y los dos hermanos depusieron al Maestro Acuñador de Valacar en la Casa de la Moneda de Linhir, que a continuación saquearon sin que nadie se diera cuenta en la creciente confusión. Consiguieron ocultar su riqueza ilegal enviándosela a algunos parientes de Pelargir; sin embargo, no consiguieron acceder a dichas riquezas durante el transcurso de la guerra, debido a su participación en el asedio de Osgiliath y a sus subsiguientes nombramientos en la ciudad tras la coronación de Castamir en el año 1437.

Desde entonces, los tres conspiradores han ido ordenando que su botín fuera transportado en pequeñas cantidades, río arriba, hasta Osgiliath, gracias a los constantes envíos de grano que llegan desde Pelargir. Los cofres de tesoros están enterrados en las balas de grano que vienen a bordo de los barcos. Justo antes de que los barcos lleguen a su destino, los cofres son lanzados al río en un lugar preacordado, donde son recogidos posteriormente por los hombres de Damrod o Gelmir. Este proceso de recuperación y uso de su botín no ha pasado desapercibido para Cirator.

Cirator supo por el Campañol de los misteriosos lanzamientos de cofres por parte de las tripulaciones de las embarcaciones que traían el grano, y ordenó que le enviaran desde los Archivos de Pelargir los informes referentes a los dos lugartenientes. Los archivos del Côr Aran no mencionaban en absoluto sus actividades ilegales, pero Cirator se dio cuenta de que ambos hombres habían estado en Linhir en el transcurso del alzamiento y habían informado del saqueo de la Casas de la Moneda. Cuando consiguió recuperar uno de los cofres del fondo del río y descubrió sus contenidos, Cirator no tuvo ninguna duda sobre la identidad de los culpables.

Finalmente, Cirator se dio a conocer a Damrod y Gelmir, amenazándoles con descubrir sus actividades criminales a menos que aceptaran introducir ilegalmente en la ciudad cargamentos de armas para los rebeldes de Lossarnach. La codicia (y el miedo a ser descubiertos) de los hermanos era muy superior a su patriotismo, y comenzaron a cumplir las exigencias de Cirator. No dudaron en avisar a su compañero de conspiraciones, Angbor, de su problemática nueva situación. Cirator no había revelado su nombre a los lugartenientes, pero Angbor comenzó a preguntarse cuál sería la identidad de su chantajista, y cómo había podido conseguir encontrar la conexión entre el contrabando de tesoro y el robo de la Casa de la Moneda de Linhir.

Como no paraban de llegar los informes procedentes del Côr Aran en Pelargir relativos al alzamiento de Linhir y todo lo relacionado con él, a Angbor le quedaron pocas dudas de que todo aquello era cosa de Cirator. Eso hizo que Angbor quedara aterrorizado, temiendo que también pudiera verse implicado en el crimen a menos que Cirator fuera eliminado. Pero el cauteloso Cirator reconoció la mano de Angbor en un intento de asesinato frustrado, y rápidamente desapareció en el intrincado laberinto de calles de Osgiliath. Ahora, Angbor ha concentrado toda sus energías y recursos en buscar y destruir a su rival antes de que consiga avisar al Rey y a Caramir sobre su crimen. Cuán sorprendido (y aterrorizado) resultará Angbor cuando se entere de que Caramir ha recibido una carta, supuestamente escrita por su mano, en la que alertaba a Pelargir de la desaparición de Cirator.

6.7.2 LOS PNJS

Cirator

Las intenciones de Cirator son complejas. Por encima de todo, quiere asegurarse de que los rebeldes de Lossarnach continúan recibiendo armas de Gelmir y Damrod. Eso significa que Cirator no puede permitir que Caramir descubra los crímenes de los lugartenientes de Osgiliath; al mismo tiempo, debe conseguir neutralizar de alguna forma la amenaza que supone Angbor, sin poner en peligro el secreto de su misión en nombre del Rey. Su plan es contactar con los investigadores procedentes de Pelargir, y persuadirles de que se queden en Osgiliath para asegurarse de que no recibe ninguna represalia por parte de Angbor hasta que los hombres de Lossarnach estén completamente armados. Esta estrategia supone descubrir una parte de su misión y también una parte de los delitos de Angbor.

Castamir ha confiado a Cirator la misión de provocar una rebelión en la ciudad vigilada, para así poder convencer al Concilio de Gondor de que Osgiliath ha alcanzado tal grado de anarquía y caos que no podría volver a convertirse jamás en la capital real. Al mismo tiempo, Castamir no quiere que dicha rebelión sea tan importante que llegue a poner en peligro su posición en el norte. Por ese motivo, Cirator ha elegido a los hombres de Lossarnach –un grupo de hombres relativamente pequeño pero conocido por su odio hacia el Usurpador– para cumplir su objetivo. (Ver la sección 6.4.4 para más información.)

Angbor

Cuando se enfrente con la investigación de Caramir, Angbor no soltará ni una sola palabra respecto a lo que sabe de la desaparición de Cirator. Su principal objetivo será determinar cuánto saben esos hombres sobre sus propios delitos, y qué debe hacer para evitar que descubran su conexión con Damrod y Gelmir (lo que incluye la posibilidad de matarles a todos). Por lo tanto, aunque finge cooperar con los hombres de Caramir, en realidad Angbor intentará hacer todo lo que esté en su mano para frustrar su misión. (Ver la sección 6.4.4 para más información.)

Lugarteniente Gelmir (1402-1441)

Gelmir es el lugarteniente de Thoronúmen, la sección central del oeste de Osgiliath, y su puerta protege el camino hacia Minas Anor. Fue uno de los líderes rebeldes en Linhir que llevaron a la ciudad a la rebelión en el año 1432. Durante el sitio de Osgiliath, Angbor le persuadió para que traicionara a su camarada Orodreth. Gelmir también fue nombrado lugarteniente de Osgiliath por petición de Angbor, inmediatamente después del asedio. Gelmir es un tanto incompetente en su trabajo, y a menudo es objeto de bromas locales inventadas por los habitantes del oeste de Osgiliath; a diferencia de Angbor, Gelmir tiene pocas perspectivas de ascender puestos en el futuro.

Gelmir es un cobarde de voluntad débil, que permite que los demás le guíen (o le confundan), lo que a menudo suele tener consecuencias desastrosas. Pero su cobardía

puede llevarle en ocasiones cometer brutalidades sin sentido contra el pueblo. Calimon disfruta viendo cómo Gelmir se arrastra y a menudo le amenaza (medio en broma) con deponerle de su cargo si no consigue mantener Thoronúmen bajo control. Gelmir se toma estas amenazas bastante en serio, y hace todo lo que puede por eliminar cualquier signo de descontento en su distrito.

Lugarteniente Damrod (1386-1441)

Damrod es el lugarteniente de Lumbar, el distrito adyacente al de su hermano menor Gelmir. Sin lugar a dudas, fue él quien instigó a sus compañeros para robar en la Casa de la Moneda de Linhir, y también el responsable de planear todos los detalles para transportar el dinero primero hasta Pelargir, y ahora hasta Osgiliath. Es un oficial mucho más competente que su hermano, pero odia la ciudad vigilada tanto como él, y espera que algún día pueda retirarse con su botín a alguna remota villa en Lamedon.

Damrod se muestra despiadado y despreciativo con el pueblo de la ciudad, y no hace ningún esfuerzo por ocultarlo. Se considera a sí mismo como el guardián de su hermano, y constantemente toma medidas para asegurarse de que la incompetencia de Gelmir no le haga quedar mal públicamente.

Telcontar (1412-1586)

Telcontar es nativo de Dunlostir en Calenardhon, y fue acusado de un crimen que no cometió, por el cual fue enviado a las minas de prisioneros de Anfalas. Allí conoció a Cealen, antiguo líder de los rebeldes de Lossarnach, y huyó con él de las minas, cruzando los pasos de las Ered Nimrais hasta llegar a su hogar natal en Calenardhon. Encontró su pueblo natal ocupado por los hombres de Castamir y a sus parientes enviados como prisioneros a Osgiliath. Telcontar decidió acompañar a Cealen en su retorno para ayudar a su pueblo reprimido.

Telcontar ha acabado siendo el portavoz y patrón de los prisioneros calenardhon de la ciudad vigilada, pero también intenta ayudar siempre que puede a sus aliados de Lossarnach en sus planes de insurrección. Fue gracias

Asalto sobre el recaudador de impuestos delante de la Casa de la Moneda



El distrito de Wilwarin en Osgiliath



a él que Cirator consiguió una alianza inicial con Cealen. Teniendo en cuenta que Cealen está escondido de la ley en la actualidad, es Telcontar el intermediario en todas las comunicaciones entre Celebrin y Cirator.

Telcontar es un joven dúnadan de linaje puro (algo muy raro de ver en la población de prisioneros de Osgiliath). Los años que pasó en las minas de prisioneros de Anfalas han endurecido a Telcontar y le han hecho ser muy cauteloso en todos sus movimientos en la ciudad vigilada. Siempre toma todas las precauciones necesarias para mantener el secreto, y raramente revela su identidad a nadie.

CELEBRIN (1404-1441)

Celebrin es el informador del Côr Aran en Osgiliath, y, por lo que sabe Angbor, la última persona que vio a Cirator. Celebrin es, en realidad, un aliado de Cirator y un intermediario entre él y los rebeldes de Lossarnach. Celebrin fue antiguamente mercader en Tharbad, pero tuvo la desgracia de encontrarse junto a Telcontar cuando éste último fue acusado de traición contra el Usurpador. Se unió a Telcontar y Cealen en su huida de las minas de esclavos de Anfalas, y decidió permanecer con ellos en Osgiliath para continuar su lucha contra Castamir.

Celebrin es consciente de las maquinaciones de Cirator en la ciudad vigilada, y sabe que en breves llegará una compañía de Cuervos procedente de Pelargir. Ha recibido instrucciones de examinar la conducta de los recién llegados y determinar si puede confiarles el secreto de Cirator, aunque Celebrin no revelará ni una palabra sobre el paradero de Cirator hasta que reciba la autorización de Telcontar. Cirator dejó en manos de Celebrin todos los informes de los archivos que encargó a través de Angbor, pero Celebrin no revelará su localización a los Cuervos hasta que esté seguro de que se puede confiar en ellos.

Celebrin no parece el típico informador o rebelde. Es un comerciante de modales calmados que ha conocido tiempos mejores, pero tras su imparcialidad esconde una mente astuta y calculadora que aplica a todos los aspectos de su vida en la ciudad vigilada. Celebrin no es exactamente un prisionero, ya que se encuentra aquí para luchar contra el Usurpador, cuya actitud ególatra con respecto a sus súbditos en el norte arrebató injustamente al mercader todas sus posesiones y categoría social.

6.7.3 LOS ESCENARIOS

El único escenario de cierta importancia en esta aventura es el piso de Celebrin (situado en Wilwarin; ver la sección 6.2.7), donde se reunirá con los personajes y más tarde será asesinado. Celebrin vive en el tercer piso de un desmoronado edificio de piedra, y su piso está formado por una única habitación con un débil balcón de madera desde el que se puede contemplar la calle. Celebrin tiene los archivos de Cirator (procedentes del Côr Aran en Pelargir) escondidos bajo el colchón de su cama, un lugar bastante predecible. Sin embargo, Angbor no sabe que los informes se encuentran en manos del comerciante.

6.7.4 LA MISIÓN

La misión de esta aventura es descubrir el paradero del Cuervo desaparecido, y a continuación decidir ayudarle o frustrar sus planes en Osgiliath. El propósito de esta aventura es hacer que los personajes jugadores sean conscientes de las maniobras del Usurpador en Pelargir antes del Día de la Conmemoración, cuando está previsto que tenga lugar el alzamiento de los rebeldes de Lossarnach (ver la sección 6.8.1). Mientras desentrañan el misterio de la desaparición de Cirator, los personajes podrían acabar luchando por sus vidas contra los asesinos del propio Angbor, que está decidido a mantener en secreto la conspiración que provocó el saqueo de la Casa de la Moneda de Linhir.

El Inicio para los Jugadores

Esta aventura está diseñada exclusivamente para personajes que pertenezcan al Côr Aran y estén al servicio de Caramir (aunque también podría arbitrarse desde la perspectiva de los hombres de Angbor). Caramir reunirá un grupo de agentes de toda confianza en Pelargir para que investiguen el asunto de Cirator, y les enviará hacia Osgiliath en un barco con un mandato para Angbor en el que se le ordena proporcionar toda la ayuda y cooperación posibles. Caramir enseñará a los personajes la carta que le escribió el propio Angbor (es decir, Cirator).

Caramir también informará a los personajes de las circunstancias que rodearon la llegada y las actividades de Cirator en Osgiliath, pero no podrá decirles muchas cosas sobre los archivos que fueron enviados desde Pelargir por petición de Cirator, ya que Caramir todavía no ha tenido tiempo de investigar ese asunto. Caramir dejará muy claro a su grupo que se debe descubrir si Cirator se ha "pasado" a los enemigos del Rey, como parece indicar su conducta. Si ése es el caso, los personajes tienen órdenes muy claras de matarle en cuanto le vean si no pueden capturarle para interrogarle.

Ayudas

La única ayuda verdadera a la hora de localizar al elusivo Cirator será Telcontar, que contactará con los personajes en el momento oportuno. En el caso de que los personajes descubrieran los informes del piso de Celebrin, puede que tengan más pistas sobre las actividades de Cirator en Osgiliath. Sin embargo, los informes no contienen ninguna pista que apunte directamente al saqueo de la Casa de la Moneda de Linhir por parte de Angbor, Damrod y Gelmir; no obstante, sí que establecerán una conexión entre los tres hombres, conexión que Angbor estará ansioso por eliminar.

Obstáculos

Encontrar a Cirator no debería resultar difícil, ya que él mismo pretende entrar en contacto con el grupo procedente de Pelargir. Sin embargo, el principal obstáculo para conseguirlo será Angbor, ya que está dispuesto a tomar cualquier medida necesaria para eliminar todas las amenazas que pudieran descubrir su intervención en el robo de Linhir. Otro obstáculo (para Cirator) puede ser la dificultad de convencer al grupo de Pelargir de que en realidad actúa en nombre del Rey, especialmente si se descubre que dicha misión ha acabado llevándole a proporcionar armas a un grupo de rebeldes.

Desenlaces

Si los personajes consiguen contactar con Cirator, habrá tres desenlaces posibles. Puede que no crean la afirmación de Cirator respecto a su misión para el Rey, e intenten detenerle o eliminarle, en cuyo caso tendrán que vérselas con el contingente de rebeldes de Lossarnach perfectamente armados. Pueden aceptar que Cirator es quien dice que es, pero intentar (contra los deseos del propio Cirator) descubrir ante la justicia los delitos de Angbor y sus secuaces, lo que obligaría a Cirator a buscar una nueva fuente de armas. Finalmente, pueden aceptar tanto la afirmación de Cirator como la forma que ha adoptado su misión, e intentar ayudarle a concluirla con éxito, lo que les obligaría a permanecer en Osgiliath y evitar levantar sospechas entre sus superiores en Pelargir. Si no están del todo convencidos de apoyarle, Cirator intentará sobornarles prometiéndoles una parte del tesoro de Linhir cuando la misión haya finalizado.

6.7.5 ENCUENTROS

Hablar con Angbor

Angbor recibirá a los personajes en su oficina en la Ciudadela de las Estrellas, pero desconocerá la razón de su visita. Cuando lea el mandato de Caramir, se dará cuenta rápidamente de que alguien más envió la primera carta en su nombre (algo que le alarmará mucho). Angbor no puede imaginar por qué Cirator falsificaría una carta suya, pero sospecha que uno de sus contactos en Osgiliath lo hizo por él. Si sabe a través de los personajes que el mismo Cirator está bajo sospecha, Angbor intentará reunir por su cuenta algo más de información que pudiera ser útil para su propia supervivencia. Está claro que hay algo raro en todo esto, y quiere averiguar de qué se trata.

Según lo comunicativos que se muestren los personajes con él, Angbor puede enviar a un oficial del Côr Aran con ellos o hacer que sus hombres les sigan a distancia. Si parecen ser una verdadera amenaza para su secreto respecto al robo en Linhir, Angbor no dudará en enviar un grupo de Cuervos para asesinar a los agentes "impostores" procedentes de Pelargir. En cualquier caso, Angbor será muy discreto al tratar con los personajes. Les dirá que el informador Celebrin fue el último hombre que vio a Cirator. Después de todo, fue Celebrin quien avisó a Angbor en primera instancia de la desaparición de Cirator.

Reunión con Celebrin

Celebrin puede ser localizado en su viejo piso de Wilwarin (ver la sección 6.7.3). Lleva algún tiempo esperando la llegada de los personajes de Pelargir, y les informará rápidamente de su relación con Cirator, fingiendo ignorar la verdadera misión en Osgiliath de este último. Celebrin describirá muy vagamente las operaciones de su amigo, pero sugerirá que otro contacto llamado Telcontar podría responder con más precisión a sus preguntas.

Celebrin pedirá al Campañol (ver la sección 6.6.2) que lleve a los personajes hasta Telcontar, mientras él se dedica a solucionar algunos "asuntos" pendientes. De hecho, el Campañol les llevará a dar una vuelta por todo Helluin y Menelvagor, en un intento por hacer perderse a los personajes. Eso proporcionará a Celebrin el tiempo suficiente para informar a Telcontar de la llegada de los personajes. A continuación, Celebrin regresará a su piso para esperar las instrucciones de Cirator, pero será asesinado allí por uno de los hombres de Angbor, que teme que los personajes averigüen demasiadas cosas gracias a él.

La Muerte de Celebrin

El Director de Juego debería decidir si los personajes regresan a tiempo para contemplar el asesinato de Celebrin, o bien si llegan demasiado tarde y sólo encuentran su cadáver, con el corazón atravesado por una flecha envenenada. En cualquier caso, los personajes que sepan que la población de Osgiliath no tiene demasiadas armas deberán considerar la posibilidad de que hayan sido Angbor o Calimon (o incluso Cirator) los responsables del asesinato. Puede que los personajes que

registren el piso de Celebrin descubran los informes del Côr Aran sobre Damrod y Gelmir.

Reunión con Cirator

Según la conducta de los personajes, Cirator puede intentar contactar con ellos a través de Telcontar antes o después de que hayan seguido el rastro de Gelmir y Damrod. Telcontar preparará una reunión en un lugar seguro, en algún punto del este de Osgiliath, pero Cirator intentará por todos los medios que haya algunos rebeldes de Lossarnach armados en las cercanías por si no consigue convencer a los personajes para que se unan a su causa. Si los personajes hacen caso omiso de las esperanzas de cooperación de Cirator pero el Director de Juego quiere darles alguna posibilidad en su combate contra los rebeldes, los hombres de Angbor que han estado siguiendo a los personajes podrían aparecer en escena para debilitar un poco al enemigo.

Cirator quiere que los personajes permanezcan en Osgiliath, fingiendo que continúan buscándole. Como están en una misión oficial directamente encomendada por Caramir, su presencia permitirá a Cirator continuar chantajeando a los tres conspiradores para que le proporcionen armas a cambio de que él no revele su traslado del tesoro hasta Osgiliath (ver "Desenlaces", en la sección 6.7.4).

Hablar con Damrod o Gelmir

Inmediatamente después de enviar a los personajes a hablar con Celebrin, Angbor avisará a sus secuaces de la llegada del grupo de Pelargir. Ninguno de los hermanos sabe exactamente qué esperar de los recién llegados, pero harán todo lo posible por ocultar su nerviosismo si los personajes les interrogan. Negarán conocer a ningún hombre llamado Cirator. Solamente para asegurarse de que no hablan, Angbor enviará a un arquero para que se encargue de ellos si las cosas comienzan a ponerse mal.

6.8 AVENTURA: EL RECUERDO DEL MAL

El Usurpador ha evitado públicamente cualquier responsabilidad sobre la quema de Osgiliath y la masacre de sus habitantes. Pero una consecuencia inesperada de esta actitud ha sido la imposibilidad de ofrecer una excusa a las familias de los asesinados que han pedido recibir permiso para reunirse una vez al año en el lugar donde tuvo lugar la tragedia para llorar a sus difuntos. La reunión tiene lugar el día 12 de Narbeleth, y es conocida como el Día de la Conmemoración. Para los hombres del Usurpador, es un día lleno de miedo.

6.8.1 UNA HISTORIA DE VENGANZAS Y REVELACIONES

A medida que se va acercando el Día de la Conmemoración, también se acercan las inminentes muertes de tres hombres: Angbor, Gelmir y Damrod. Además de ser los responsables del robo de la Casa de la Moneda de Linhir en el año 1432, esos hombres comparten la culpa de haber traicionado a un hombre inocente –Orodreth de Morthond– y haberle obligado a matar al hijo de Eldacar, Ornendil, en lo que supuso la chispa que provocó el incendio de Osgiliath en el año 1437. Ahora, el traicionado ha regresado en secreto a la ciudad vigilada para cobrarse una terrible venganza sobre sus enemigos.

Pero hay otros que también buscan venganza en esta fecha tan señalada. Con la ayuda de Cirator, los hombres de Lossarnach están listos para atacar a sus opresores en Osgiliath, y pretenden iniciar un alzamiento que les permitirá escapar de la ciudad vigilada con sus familias y comenzar a luchar por su libertad en los valles montañosos de su tierra natal. Su éxito completará la misión de Cirator, que no es otra que sembrar el caos en Osgiliath para respaldar la propaganda del Usurpador en contra de la ciudad como capital real.

El canalizador de todos estos acontecimientos es Colfen, que acaba de llegar a la ciudad vigilada en barca desde el Ethir, trayendo la noticia de la muerte de Neithan a manos de los forajidos del Ethir (ver la sección 5.8.1). Angbor, Gelmir y Damrod se alegrarán al recibir tan buenas noticias, pues creen que acaban de escapar a cualquier peligro que corrieran por causa de sus crímenes. Pasarán tres días sin ningún problema durante los cuales los familiares de los fallecidos harán aumentar la población de la ciudad; Calimon casi estará convencido de que este Día de Conmemoración transcurrirá sin problemas; y entonces estallará la tormenta.

6.8.2 LOS PNJS

Calimon

A Calimon no le gusta nada el Día de la Conmemoración porque (desde su punto de vista) junta a demasiadas personas que tienen amargos recuerdos del año 1437. Siente un disgusto todavía mayor por la Dama Mórdulin, que fue la primera en exigir la institución de esta conmemoración, debido a su popularidad entre la gente de la ciudad como prometida de su capitán fallecido. Su presencia en la ciudad hará centrar el descontento de la gente en Calimon, cuyo símbolo de dominio no es otro que la espada con la que fue asesinado Ornendil. Cuelga en la pared de su sala del trono, por encima del lugar desde el que el joven Senescal juzga a la población, convertida en un aviso pero también en un insulto para los habitantes de Osgiliath. En el caso de que Calimon dejara de poseer esa espada, el resentimiento existente en Osgiliath podría convertirse en una rebelión abierta. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

Cirator

El objetivo de Cirator es conseguir que estalle la rebelión de los hombres de Lossarnach. (De hecho, su verdadero éxito o fracaso es mucho menos importante que el efecto que tenga públicamente.) Tras completar su chantaje contra Gelmir y Damrod (ver la sección 6.7.1), Cirator no ejercerá tanta presión sobre Angbor, que podría llegar a causarle problemas, ya que es vagamente consciente de que se está preparando algún tipo de alzamiento. Cirator siente indiferencia hacia Neithan, aunque le gustaría saber quién es y por qué intenta matar a "sus" lugartenientes. (Ver la sección 6.4.4 para más información.)

Cealen

Cealen era un gran amigo de Ornendil, y ha jurado vengarse de su asesino; sin embargo, cree que Neithan está muerto. Si sabe que Neithan ha sido el causante de

las muertes de los hombres de Calimon y del estallido de la revuelta contra el Usurpador, puede que reconsidere su juramento y tome a Neithan por su aliado. Sin embargo, Neithan no estará preocupado en absoluto por organizar a su pueblo para ganar la libertad de la ciudad vigilada bajo su mando. (Ver la sección 6.4.4 para más información.)

Angbor

Angbor fue un compañero de infancia de Orodreth y le acompañó a lo largo de su camino hacia su autodestrucción en los primeros años de la Lucha entre Parientes. Cuando quedó claro que Calimon estaba decidido a vengarse de él, intentó avisar a Orodreth del peligro que corría, pero pronto se dio cuenta de que su amigo estaba marcado por un halo fatídico que le impedía darse cuenta del peligro. Temiendo por su propia vida, Angbor discutió en secreto con Calimon durante el asedio, y decidió ayudar a entregar a Ornendil a los capitanes para así ganarse el favor de Pelargir. (Ver la sección 6.4.4 para más información.)

Gelmir

Gelmir se verá muy afectado por la muerte de su hermano, pero no revelará sus sospechas sobre la posibilidad de que el crimen haya sido cometido por la mano de Neithan. En realidad, el débil y supersticioso Gelmir cree que el asesino encapuchado es en realidad el fantasma de Ornendil, que ha vuelto para vengarse ahora que Neithan ha muerto. Durante los pocos días que le quedan de vida, Gelmir se mostrará nervioso ante cualquiera que se encuentre cerca suyo, aunque puede que no esté dispuesto a explicar la causa de su estado; la muerte de su hermano debería ser razón más que suficiente. (Ver la sección 6.7.2 para más información.)

Damrod

Damrod no vivirá para contemplar una gran parte de la aventura, ya que será el primero en morir. No establecerá ninguna conexión entre el robo de la espada y las noticias sobre la muerte de Neithan, ya que cree que el ladrón debe haber sido uno de los líderes rebeldes. Sin embargo, eso pondrá en guardia al lugarteniente, que esperará muchos problemas para el Día de la Conmemoración. (Ver la sección 6.7.2 para más información.)

Neithan

Neithan tiene dos motivos para estar en Osgiliath: vengarse de quienes le traicionaron y conocer su verdadera identidad como descendiente de Berúthiel. Para cumplir ambos objetivos se le entregará el Kuilëondo, la mágica gema que tiene atado a Tevildo, el Príncipe de los Gatos (ver la sección 2.3.3). El Kuilëondo proporcionará a Neithan diversos poderes felinos de agilidad y percepción que le permitirán introducirse en la ciudad vigilada sin ser descubierto y perseguir a sus enemigos. A cambio de su ayuda, Neithan ha prometido al Príncipe de los Gatos que registrará los jardines abandonados de la Casa del Rey, donde se encuentra grabado en una inscripción el secreto del único hijo de Tarannon y Berúthiel.

Mediante su ayuda mágica y la inscripción del muro, Tevildo espera convencer a Neithan de que su destino es liberar a los gatos de su atadura y, con su ayuda, llevar la paz y la justicia hasta el Reino del Sur al suplantar al Usurpador como Rey de Gondor. El éxito o el fracaso de Neithan en Osgiliath tendrá grandes consecuencias para los planes futuros de Tevildo (y también de Sauron). (Ver la sección 2.2.3.) Neithan es un hombre ausente, y el continuo desprecio que muestran hacia él sus parientes y compatriotas le ha llevado al borde la locura (pero sólo hasta el borde, pues incluso en la ciudad vigilada, la ciudad donde cometió sus peores crímenes, él se muestra indeciso).

Colfen

Colfen ayudó a su amigo a entrar en secreto dentro de Osgiliath, y permanecerá allí mientras esté Neithan. Oficialmente, Colfen se encuentra en la ciudad vigilada para visitar el Enclave del Ethir, y se le podrá encontrar en Helluin durante la mayor parte de la aventura. Sin embargo, Colfen seguirá todos los movimientos de Neithan dentro de las murallas, y enviará a sus compatriotas a comprobar sus progresos. Pondrá especial atención en cualquiera que muestre demasiado interés en las acciones de Neithan o en las suyas propias, pero nunca pierde una oportunidad para ganar un nuevo aliado, siempre que se pueda demostrar que es de confianza. (Ver la sección 2.3.3 para más información.)

Mórdulin

Mórdulin permanecerá en las Casas de Curación con Terieth durante los días precedentes a la conmemoración, y pasará gran parte del tiempo visitando a las familias de los fallecidos. El robo de la espada la avisará inmediatamente del peligro que existe de un alzamiento violento, y hará todo lo que esté en su mano por averiguar la identidad del ladrón y hacer que le detengan antes de consiga perturbar el desarrollo tranquilo y pacífico de la ceremonia. Ver la sección de "Encuentros" más adelante para conocer la reacción de Mórdulin cuando se entere de que Neithan todavía sigue vivo. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

Estel

La enfermedad mental de Estel la vuelve muy impredecible; a menudo se mostrará incoherente e incapaz de mantener una conversación. Sin embargo, en ocasiones, tendrá visiones semejantes a sueños sobre cosas que están ocultas para los demás. En algún momento después de la llegada de Neithan a Osgiliath, Estel intentará convencer a Mórdulin de que su hermano sigue vivo. Mórdulin atribuirá dicha insistencia a sus habituales delirios, sin prestarle mayor atención. Si los personajes le sugieren lo mismo, Mórdulin recordará las palabras de Estel y hará algunas preguntas más a los personajes. (Ver la sección 5.5.2 para más información.)

Rastarin

Rastarin cree que Neithan está muerto tal y como le dijo Colfen (a menos que haya descubierto los túmulos falsos en el Ethir, ver la sección 5.8.3). No conoce lo bastante su pasado como para darse cuenta de que es su camarada el responsable de la mayoría de acontecimientos que sacuden la ciudad. Sin embargo, si los personajes la convencen de que Neithan sigue vivo y se encuentra en la ciudad, su principal objetivo pasará a ser encontrarle y ayudarle de cualquier forma que esté a su alcance. Eso puede incluir trabajar a favor de los rebeldes para evitar que mate a Angbor si está convencida

de que ésa es la mejor solución para todos los que están mezclados en el asunto. En cualquier caso, asumirá que Neithan necesita escapar de Osgiliath cuando haya cumplido su misión allí, e insistirá en llevárselo en La Calma Anterior a la Tormenta. Por lo tanto, puede que Rastarin se convierta en una aliada muy valiosa para los personajes, además de ser una fuente de información muy importante.

Rastarin no siente ninguna lealtad hacia los rebeldes ni hacia Eldacar, y ciertamente tampoco la siente hacia el Usurpador. Rastarin considera a Neithan como el único amigo verdadero que ha tenido, y respeta su recuerdo. No se encontraba en el Ethir cuando Neithan fue emboscado, pero ha recibido un informe de primera mano (con los recortes adecuados para sus propósitos) de parte de Colfen sobre la muerte de su camarada. Sabe que Colfen se encuentra en Osgiliath, aunque no sabe por qué motivo, y no ha hablado con él desde que ha llegado. (Ver la sección 5.8.2 para más información.)

6.8.3 LOS ESCENARIOS

Los escenarios más importantes de esta aventura pueden variar según el punto a partir del cual los personajes comiencen a intervenir en los acontecimientos. El Director de Juego debería consultar la sección "Planos de la Ciudad" para más detalles sobre localizaciones específicas y la relación geográfica entre ellas.

6.8.4 LA MISIÓN

La misión de esta aventura depende en gran parte de los motivos que tengan los personajes jugadores en cuestión. Los personajes rebeldes intentarán aprovechar esta oportunidad para enardecer al pueblo para que se rebele. Los personajes pertenecientes al Côr Aran recibirán órdenes de seguir el rastro de la espada y recuperarla antes de que el pueblo decida rebelarse. Los personajes que sean antiguos amigos de Neithan, una vez se den cuenta de que él es el asesino encapuchado, querrán encontrarle e incluso ayudarle. Si los personajes han llegado directamente desde la aventura de Lond Ernil, lo más probable es que reconozcan la gema utilizada por Iriel, e intentarán seguirla por todos los medios (aunque puede que ya estén aliados con Neithan).

El propósito general de esta aventura es que los personajes sean conscientes de que en Osgiliath está actuando algo más siniestro y misterioso que las meras políticas e intrigas cortesanas. Con la ayuda y protección de un espíritu maia, es muy improbable que nadie pueda impedir por la fuerza a Neithan que cumpla sus objetivos; la misión es averiguar quién es el asesino y por qué esta haciendo todo esto.

El Inicio para los Jugadores

Existen varias formas de introducir a los personajes jugadores en esta aventura. La más obvia sería que los PJs formaran parte de los rebeldes de Lossarnach o de algún otro grupo disidente para el que el robo de la espada tuviera consecuencias inmediatas para entrar en acción. Eldacar podría haber enviado espías desde Rhovanion para ayudar a organizar la resistencia durante el alzamiento. Cirator podría hacer que dichos espías entraran en la ciudad en secreto e iniciarles en las dificultades que supone coordinar a los diferentes grupos rebeldes. Angbor hará que sus agentes investiguen inmediatamente el robo de la espada.

Ayudas

Como Osgiliath es una ciudad vigilada, el movimiento en su interior y el contacto con otros grupos que viven en ella puede requerir la intervención de terceros. Hasta qué punto dichas personas están disponibles depende de la identidad y los motivos de los personajes.

Cirator tiene acceso a muchas personalidades importantes dentro de Osgiliath. Puede actuar como contacto con los rebeldes y presentar a los personajes a sus líderes si es necesario. También podría preparar una trampa para quienes considere una amenaza para su misión. Su popularidad entre muchos de los plebeyos de Osgiliath le permite contar inmediatamente con toda la mano de obra que necesite y con una buena cantidad de recursos materiales para sus clientes.

La principal utilidad de la Capitana Rastarin es la que deriva de su barco y de la libertad de movimiento de que goza dentro de la ciudad. La Calma Anterior a la Tormenta representa una de las formas de llegar hasta la isla central sin ser detectados si el puente y el río están siendo vigilados. También supone un medio de escape de la ciudad si es necesario huir. La tripulación de Rastarin es leal y luchará por ella si lo ordena, pero no los sacrificará por la causa de otros.

Obstáculos

Osgiliath contiene algunos obstáculos para los personajes. Todos los problemas que suelen presentarse en un entorno urbano (ver la sección 9.1.1) también aparecen en la capital en ruinas, pero bastante empeorados. El tiempo puede convertirse en otro obstáculo debido a la proximidad del Día de la Conmemoración. Las condiciones de los disturbios hacen que el movimiento desde una zona de la ciudad a otra sea peligroso. La vigilancia de los cultistas del Ethir y las maquinaciones de Angbor también podrían representar obstáculos de cierta importancia.

Colfen y los cultistas del Ethir protegerán a Neithan incluso a costa de sus vidas. Se enfrentarán a los personajes que intenten seguir los movimientos de Neithan e intentarán determinar si son una amenaza o unos aliados potenciales. Colfen no les comunicará ningún dato sobre Neithan que los personajes ya no supieran anteriormente, y además abordará a Neithan preguntándole qué debería hacer con esos entrometidos. Colfen cuenta con la confianza de Angbor y Calimon, y no le importaría entregar a los personajes a los hombres de éstos si le causan algún problema. Si falla este método, serán los cultistas del Ethir los que les persigan. A Cirator tampoco le importaría culpar públicamente a los personajes de alguno de sus actos más infames.

Desenlaces

Si se logra salvar la vida de Angbor y Mórdulin acaba en posesión de la espada, el Día de la Conmemoración se desarrollará pacíficamente. Si muere Angbor, se enviarán tropas de apoyo desde Minas Anor para ayudar a Calimon a pasar de nuevo la ciudad por el fuego y la espada.

6.8.5 ENCUENTROS

El Robo de la Espada (5 de Narbeleth)

El mismo día en que llegue a Osgiliath, Neithan intentará robar de la Bóveda de las Estrellas la espada con la que mató a Ornendil. Al amanecer será introducido en

uno de los botes de los cultistas del Ethir y será transportado hasta la sección de la isla donde trabajan los habitantes del Ethir para limpiar las ruinas de la Torre de la Bóveda. Desde allí se encaminará, al amparo de la noche, hacia los jardines abandonados de la Casa del Rey, entrando en el patio de Berúthiel para encontrar la inscripción que revela que el hijo de Tarannon Falastur fue adoptado en secreto por el Señor de Morthond, y confirmando así la verdad de las palabras de Tevildo.

Neithan destruirá la inscripción de forma que nadie más descubra su verdadera identidad. Tras anochecer irá hasta la Bóveda de las Estrellas y matará en silencio a los guardias. Bajará la espada del lugar donde cuelga sobre el trono de Calimon y se la llevará con él. Si los personajes rebeldes también han decidido robar la espada, Neithan luchará con ellos pero no les matará si puede evitarlo. El ruido de la lucha alertará a los guardias de Calimon, y todos los ladrones serán perseguidos.

Neithan escapará saltando desde el muro hasta el río, y nadando siguiendo el río hasta llegar a la ciudad occidental. Si alguno de los personajes involucrados es capturado, Calimon los entregará a Angbor para que sean interrogados. Cuando quede claro que el ladrón se les ha escapado, se enviarán varios agentes del Côr Aran a investigar la escena del crimen, y Angbor les ordenará que sigan cualquier pista revelada por los rebeldes cautivos. Si no consigue capturar a nadie, Angbor enviará a sus hombres a Tirion para intentar averiguar la identidad y los motivos de los rebeldes que robaron la espada.

LA MUERTE DE DAMROD (7 DE NARBELETH)

Dos días después del robo de la espada, Calimon convocará una reunión con sus oficiales para discutir el asunto. A su regreso de la isla, Damrod y su guardia serán atacados por Neithan. Desvelará el Corazón de la Cara Blanca y lo mantendrá levantado ante sus ojos. La guardia montada del lugarteniente se verá presa de un enloquecido frenesí y saldrá al galope en diversas direcciones, mientras que Neithan revelará su identidad a Damrod y le ensartará con su espada.

Los aterrorizados guardias serán llevados a las Casas de Curación para ser atendidos, pero sólo balbucearán frases sin sentido respecto a una cara blanca con ojos de gato. Cuando se examine el cadáver de Damrod, quedará claro que los asaltantes no eran meros ladrones, pues sus armas y pertenencias están intactas. La única cosa que falta es el blasón de su insignia. Si se investiga un poco esta cuestión, se acabará descubriendo que llevaba el escudo de armas de Morthond bajo el cual combatió durante la Lucha entre Parientes.

Por todos es sabido que Damrod luchó por la causa rebelde bajo el mando de Orodreth, pero sólo Gelmir y Angbor saben que dichos blasones le fueron entregados por Neithan como muestra de su confianza. Esa misma noche llegará un barco a los muelles del oeste de Osgiliath que contiene el siguiente cargamento de grano para el hermano de Damrod, el Lugarteniente Gelmir.

EL CARGAMENTO DE GRANO Y LA MUERTE DE GELMIR (8 DE NARBELETH)

Por la mañana, tropas formadas por las guarniciones de Gelmir y Damrod ocuparán las calles y los tejados de las casas situadas entre los muelles y la torre de Gelmir. Una caravana de ocho carromatos tirados por caballos y protegida por Gelmir y una compañía de veinte guardias a caballo espera la descarga de los sacos de grano del barco para dirigirse hacia la torre en medio de una multitud de gente muerta de hambre.

Algo llamará la atención de Gelmir en el camino que se abre ante él: la insignia de Damrod ha sido dejada allí por Neithan como señal. Gelmir captará su significado y, sin decir palabra, abandonará el grano y se dirigirá hacia su torre. Los rebeldes aprovecharán esta oportunidad inesperada para atacar, provocando disturbios en las calles. Gelmir regresará a la seguridad de su torre y ordenará que cierren todas las puertas. Neithan entrará en la torre desde arriba y aterrizará entre Gelmir y sus hombres, convocando de nuevo la Cara Blanca.

Los rebeldes se abrirán paso hasta la torre y derribarán las puertas mientras los enloquecidos guardias de Gelmir intentan escapar. Neithan perseguirá a Gelmir hasta el tejado de la torre y allí acabará con su vida. Lanzará su cuerpo a la calle y blandirá su espada ante los ojos del pueblo, desapareciendo a continuación tras las almenas. La multitud, enfervorecida, gritará que el fantasma de Ornendil ha regresado para vengarles y los disturbios por el grano se convertirán en una verdadera rebelión. Los personajes que examinen el cuerpo de Gelmir descubrirán que su mano aferra su blasón.

ANGBOR CONSIGUE "PROTECCIÓN" (9 DE NARBELETH)

Tras la muerte de Gelmir, Angbor comenzará a sospechar que él es el siguiente, y quizás último, objetivo del asesino. Sin embargo, no le hablará a nadie de sus sospechas, aunque considerará la posibilidad de que sea el portador de la espada quien pueda provocar su perdición, y que su vida corre verdadero peligro. Si ese miedo es confirmado por algún hallazgo de sus agentes, Angbor será capaz incluso de cometer traición contra Calimon para salvar su pellejo. Si la fuerza de las armas no basta para detener a un enemigo aparentemente imparable, Angbor está dispuesto a negociar por su vida.

Consciente de que los motivos de Neithan tienen algo que ver con la causa rebelde, Angbor les abordará y les ofrecerá hacer cualquier cosa por ellos si consiguen interceder en su favor ante el portador de la espada. Si el capitán del Côr Aran no tiene nada que ofrecer a los rebeldes, ordenará a sus hombres que tomen prisioneras a las familias de los rebeldes y amenacen con mantener a sus mujeres e hijos como rehenes por su propia vida; si él muere, ellos morirán.

Si Angbor llega a realizar este movimiento, los rebeldes (o sus simpatizantes) se encontrarán en una situación complicada: conservar las vidas de sus amados y proteger la vida de uno de sus peores enemigos, o intentar persuadir o incluso coaccionar físicamente a Neithan para que no le mate. No será un trabajo fácil, en particular si todavía no saben cuál es la identidad de su elusivo aliado.

FRENTE A FRENTE CON NEITHAN (11 DE NARBELETH)

Angbor aguardará su destino en la protección de la fortaleza que estaba construyendo sobre las ruinas de la Torre de la Bóveda. Por la noche, Neithan entrará en la fortaleza y se enfrentará al jefe del Côr Aran, luchando a muerte con él a menos que los personajes puedan convencerle de lo contrario. Si intentan utilizar la fuerza en grupo, Neithan recurrirá una vez más a los poderes de Tevildo.

Neithan ha jurado matar a Angbor, y sólo hay una persona en Osgiliath que tenga alguna posibilidad de alterar su curso de acción: la Dama Mórdulin. El remordimiento por sus actos malvados ha torturado a Neithan desde el día de la masacre, y no hay nadie ante quien sienta tanta culpa como ante Mórdulin. Si ella le pidiera que perdonara la vida a Angbor, él probablemente cumpliría sus deseos.

Desgraciadamente, no todo es tan sencillo. Mórdulin odia la violencia y no será fácil convencerla para que ayude a los rebeldes; a menos que se le mencione el peligro que corren las vidas de todas sus familias (o alguna otra circunstancia similar), no es probable que la Dama simpatice con su causa. Además, a Mórdulin no le importaría nada ver muerto a Angbor, ya que le considera responsable en parte de la muerte de Ornendil. Y pensaría lo mismo de Neithan, al menos exteriormente, si no fuera su primo. Pero aunque Mórdulin siente cierta compasión y lástima por Neithan, depende completamente de los personajes el convencerla de que debería intervenir en el asunto. Se verá profundamente afectada por la noticia de que su primo todavía vive, y debería bastar con eso para alterar sus emociones lo bastante como para que simpatizara con la causa rebelde. Estel también estará ansiosa por ver a su hermano.

Incluso en el caso de que Mórdulin acceda a interceder por la vida de Angbor, las cosas podrían no salir del todo bien. Una vez estén el uno en la presencia del otro, tanto Neithan como Mórdulin se verán atormentados por emociones contrarias. Mórdulin será incapaz de acallar por completo el dolor de las heridas que su primo le infligió y Neithan, aunque está profundamente afectado por su presencia y su petición, se verá obligado cumplir su juramento de venganza para finalizar lo que ha comenzado, sean cuales sean las consecuencias. Si los personajes no intervienen de forma activa para mediar en la disputa, es probable que todo falle y la tragedia se vuelva a repetir; la sola presencia de Mórdulin es probablemente necesaria pero no suficiente para evitar la catástrofe, y deberían ser los personajes los que, al final, determinen el desenlace.

Si Neithan no mata a Angbor, Mórdulin le exigirá que le entregue su espada como garantía. Si Neithan lo hace, Angbor ordenará la liberación de los prisioneros (o cualquier otra promesa que haya podido hacer). Neithan partirá de la ciudad junto con Rastarin o Colfen, y Mórdulin se quedará con la espada. Mostrando la espada al pueblo el Día de la Conmemoración, Mórdulin rogará a la población y a Calimon que acaben con la violencia en Osgiliath. El éxito que pueda tener depende de las acciones futuras de los personajes en la ciudad.

Hablar con Mórdulin

Como alguien que había estado muy cerca de Eldacar antes de su exilio, la Dama Mórdulin conoció todos los acontecimientos secretos de la Lucha entre Parientes. Comprende las fuerzas políticas que gobiernan Osgiliath, y ella misma tiene unas opiniones muy claras respecto a los diversos factores que actúan sobre la actual situación. No aprueba el uso de la violencia bajo ningún motivo, pero está claro que su lealtad se encuentra con el Rey Exiliado y el recuerdo de Ornendil. Ella más que cualquier otra persona comprende a su primo Neithan y por qué eligió el camino que eligió, aunque sabe muy pocas cosas de él desde el año 1437 salvo lo que conoce todo el mundo. La supuesta muerte de Neithan será una noticia amarga para ella, y no será fácil convencer a Mórdulin para que hable abiertamente de sus sentimientos ante su primo.

Hablar con Estel

Estel sabe que Neithan vive y que ha venido a la ciudad "para acabar lo que ha empezado", aunque no puede acabar de interpretar el significado de esa frase. Estel también sabe que Neithan ha traído algunos "amigos" con él. Sin embargo, tampoco será capaz de identificarles a menos que los personajes le sugieran algunas identidades para que ella las confirme. Estas premoniciones son siempre incompletas y problemáticas porque Estel es incapaz de controlar su percepción. Si los personajes intentan sonsacarle demasiada información, comenzará a perder coherencia en sus palabras.

Hablar con Rastarin

A la capitana de La Calma Anterior a la Tormenta no le importan nada los acontecimientos de Osgiliath. Sin embargo, cuenta con mucha información relativa a las actividades de Calimon y sus lugartenientes. Como parte de la Guardia Fluvial, Rastarin recibe en ocasiones órdenes de llevar correspondencia oficial desde Osgiliath hasta Pelargir, y a veces lee los despachos secretos de Angbor. Sin embargo, lo hace más por el peligro que corre al leer correspondencia privada que por la información que pueda obtener. Caramir la haría matar si se enterara, de forma que es muy poco probable que confiese sus actos a nadie. Rastarin ha pensado en vencer dicha información a los rebeldes para sacar algún provecho, pero llegó a la conclusión de que no tenían nada que ofrecerle a cambio. Por lo tanto, ha permanecido en silencio.

7. MINAS ANOR

Minas Anor es la ciudad con más población de todo Gondor. Fue fundada por Anárion como capital real de su jurisdicción en 3320 S.E. y, desde la época de Ostoher, Minas Anor ha sido utilizada como residencia de verano de los Reyes y principal ciudadela del Reino del Sur. Situada cerca de la ribera occidental del Anduin, las extensas fortificaciones de la ciudad pueden bloquear fácilmente el movimiento por tierra entre Anórien y Lebennin, y por lo tanto jugó un papel vital en el desenlace de la Lucha entre Parientes.

La neutralidad inicial del concilio gobernante de Minas Anor impidió a los confederados atacar Osgiliath en el sudoeste, pero cuando Minas Anor finalmente se unió a la causa rebelde en el año 1437, Osgiliath cayó. Si en algún momento la ciudad se pusiera del lado de Eldacar, el ejército de Castamir sería incapaz de proteger Lebennin desde el norte. Por lo tanto, Minas Anor se ha convertido en una de las guarniciones más importantes del nuevo Rey, que pretende mantener su control a toda costa.

7.1 PANORÁMICA REGIONAL

El Gran Camino del Oeste pasa a través de las puertas de Minas Anor, girando hacia el oeste a un día de viaje al norte de la ciudad a través de las amplias tierras que se encuentran entre el Anduin y el Bosque Drúadan. Tam

Osgiliath como Minas Ithil están conectadas con Minas Anor a través de un ancho camino que pasa al nordeste de la ciudad, y que queda detenido en el oeste por la barrera infranqueable del Monte Mindolluin y en el este por el Gran Río; a pesar de lo constreñido de los rasgos geográficos del terreno circundante, sin embargo, el río y sus caminos cercanos conectan Minas Anor con todo el resto del reino.

7.1.1 LOS CAMPOS DEL PELENNOR
(POBLACIÓN: 2,000)

Las murallas de Minas Anor están rodeadas por noventa y seis mil acres de terreno fértil y colinas ondulantes, que son utilizadas como territorio agrícola o de pasto por las pequeñas granjas que salpican los campos. El Pelennor es cruzado por diversos caminos y senderos en buen estado, los tres más importantes de los cuales son el Men Aran, que va de camino a Calenardhon, el Men Anduin que va de camino a Harlond y Pelargir, y el Armal Pelennor que va de camino a Osgiliath y Minas Ithil. Todos ellos están pavimentados y son lo bastante anchos como para permitir el paso de dos carros. Los caminos cuentan con un peralte y con un drenaje que impide que se enfanguen. Diversas casas de guardia hechas de piedra protegen las entradas a los caminos por todo el Noeg Echor.

El Noeg Echor es un dique defensivo que abarca todo el Pelennor y es el precursor del Rammas Echor del año 2954. El dique ocupa el exterior de un elevado terraplén de unos ocho metros de anchura en su base y tres metros de profundidad. Sus inclinados lados están protegidos con troncos para evitar la erosión y, en los lugares donde se cruza con uno de los tres caminos, está ocupado por puentes de madera construidos sobre pilares de piedra. El dique en sí se eleva a unos cuatro metros de altura; está coronado por una especie de sendero de losas de piedra que tiene algo más de dos metros de anchura. Su parte exterior es casi vertical, mientras que el lado que mira hacia el Pelennor desciende de forma más suave. El agua procedente de las precipitaciones es drenada por el Noeg Echor hasta el Anduin, y por lo tanto gran parte de las tierras situadas entre el dique y el río suelen ser pantanosas y casi deshabitadas, aunque gozan de una gran variedad de fauna y flora.

7.1.2 EL HARLOND
(POBLACIÓN: 500)

Antes de la Lucha entre Parientes, el oeste de Osgiliath solía proporcionar a Minas Anor todos los muelles que la ciudad necesitaba, pero desde la clausura de la capital en el año 1437, el pequeño suburbio fortificado de Harlond (S. Puerto del Sur) se ha convertido en el principal barrio portuario de la ciudad. El Harlond, que está situado en un meandro septentrional del Anduin justo en las afueras del Noeg Echor, unos cinco kilómetros al sur de la ciudad, es un bullicioso puerto ocupado por un denso tráfico procedente de las provincias costeras de Gondor y de tierras más lejanas.

Los principales habitantes del Harlond son los marineros, los mercaderes y los estibadores, así como sus respectivas familias. Tiene cuatro grandes bahías que han sido erigidas en la ribera del río, separadas entre sí por algunos embarcaderos de piedra, y un quinto puerto situado algo más abajo en el río. Las embarcaciones que llegan a estos muelles pueden ser desde grandes barcos capaces de cruzar el océano hasta los botes y barcas pesqueras que suelen navegar regularmente por el río. Es un puerto muy ruidoso, con numerosas tabernas y posadas que acomodan a los viajeros, entre los que se pueden encontrar a miembros de cualquiera de las razas del noroeste de la Tierra Media. El Harlond cuenta con una pequeña guarnición dividida entre sus dos principales casas de guardia, cuya misión es mantener la ley y el orden. Las embarcaciones de patrulla se encargan cumplir las leyes de aranceles y de evitar el contrabando en el puerto.

7.1.3 LA CIUDAD DE LAS CHABOLAS
(POBLACIÓN: 10,000-20,000)

Muchos de los supervivientes del incendio de Osgiliath se trasladaron a Minas Anor para escapar a la devastación y la opresión del nuevo régimen en la antigua capital real. Sin embargo, su ciudad hermana no podía soportar un influjo tan grande de refugiados, y el Cónclave se vio obligado a instituir ciertas regulaciones para permitir a un inmigrante potencial conseguir el permiso para establecer su residencia dentro de las murallas. Mientras tanto, los fugitivos debían vivir en un suburbio formado por tiendas apresuradamente erigidas, situado justo al norte de la Gran Puerta. Desde entonces, pocos refugiados han conseguido cumplir los rígidos requisitos de autosuficiencia y antiguo empleo necesarios para entrar dentro de las murallas; por el contrario, la mayoría han transformado lo que debería haber sido un campamento temporal en algo más permanente. Su suburbio se ha convertido en la Ciudad de las Chabolas, una zona caótica llena de débiles edificios y chozas hechas de madera.

Los habitantes se llaman a sí mismo los Ardillas, aludiendo al hecho de que pueden vivir en residencias de madera, mientras que la mayoría de los demás gondorianos tienen casas de piedra. La mayoría sobreviven como jornaleros trabajando en la ciudad o en alguna granja cercana, y dependen en parte de la caridad del Cónclave. Si los refugiados de la Ciudad de las Chabolas se vieran completamente abandonados por los líderes de la ciudad, probablemente aparecerían disturbios y se convertirían en una turba ingobernable. La guarnición podría reprimir tal alzamiento, pero sólo a un coste terrible e innecesario. Tanto Ciryang como Borondir son conscientes de esta circunstancia, y continúan gastando una parte del dinero de los impuestos en medidas de ayuda para los refugiados. Los curanderos también han establecido una pequeña residencia en este distrito.

La caballería sureña tiene sus barracones situados justo en las afueras de la Ciudad de las Chabolas. Esta compañía es odiada por los refugiados, ya que participó en el saqueo de su antiguo hogar, y muchos de sus miembros han sido reconocidos por la gente que hace poco tiempo eran sus víctimas. Ha habido algunos encuentros violentos entre civiles y mercenarios que han provocado varias muertes, pero los Ardillas que se ven envueltos en tales altercados suelen ser castigados siendo trasladados (de forma permanente) hasta la pesadilla viviente que antaño fue Osgiliath. Esa amenaza amilana a casi todos los potenciales disidentes para que no causen ningún problema a sus nuevos gobernantes.

7.1.4 EL BOSQUE DRÚADAN
(POBLACIÓN: 500)

Un denso bosque separa Minas Anor del resto de Anórien, situado al noroeste. El terreno de este bosque es muy agreste, y los extranjeros que no saben moverse

demasiado bien en zonas semejantes suelen perderse rápidamente. Los drughu (S. Drúedain) que residen en la zona, y cuya presencia da nombre al bosque, son muy esquivos y raramente se dejan ver. Saben que ha habido una guerra civil, pero conocen muy pocas cosas sobre los hombres de Gondor (y menos aún el nombre del Rey), y continúan llevando sus tradicionales vidas, preocupándose muy poco por los acontecimientos que tienen lugar tan cerca de su hogar. Por otro lado, estos drughu han llegado a odiar a la guarnición de Minas Anor como resultado de varios asesinatos cometidos por los soldados haradrim (ver la sección 7.3.2). Si los drughu consiguen identificar a un intruso como uno de sus perseguidores, el Bosque Drúadan se convertirá en una trampa mortal para ese desgraciado. Sólo los elfos pueden caminar bajo las ramas de estos árboles sin miedo a recibir represalias.

7.1.5 LOSSARNACH

(POBLACIÓN: 12,000)

El valle montañoso de Lossarnach toca con el Pelennor por su lado sur, bajo la sombra del Mindolluin. Esta región se encuentra en la frontera que separa Lebennin de Anórien, y el camino hacia Pelargir la cruza por el medio, lo que la convierte en una localización de suprema importancia estratégica para el Usurpador. Los hombres de los clanes de Lossarnach son en su mayor parte de sangre daen, lo que hace que no tengan muy buena disposición hacia la política disciminatoria de Castamir. Igualmente, el Rey ha encontrado bastante resistencia en esta región y se ha visto obligado a ocupar sus confines más meridionales con fuertes guarniciones para proteger el camino de las incursiones que a menudo realizan los clanes.

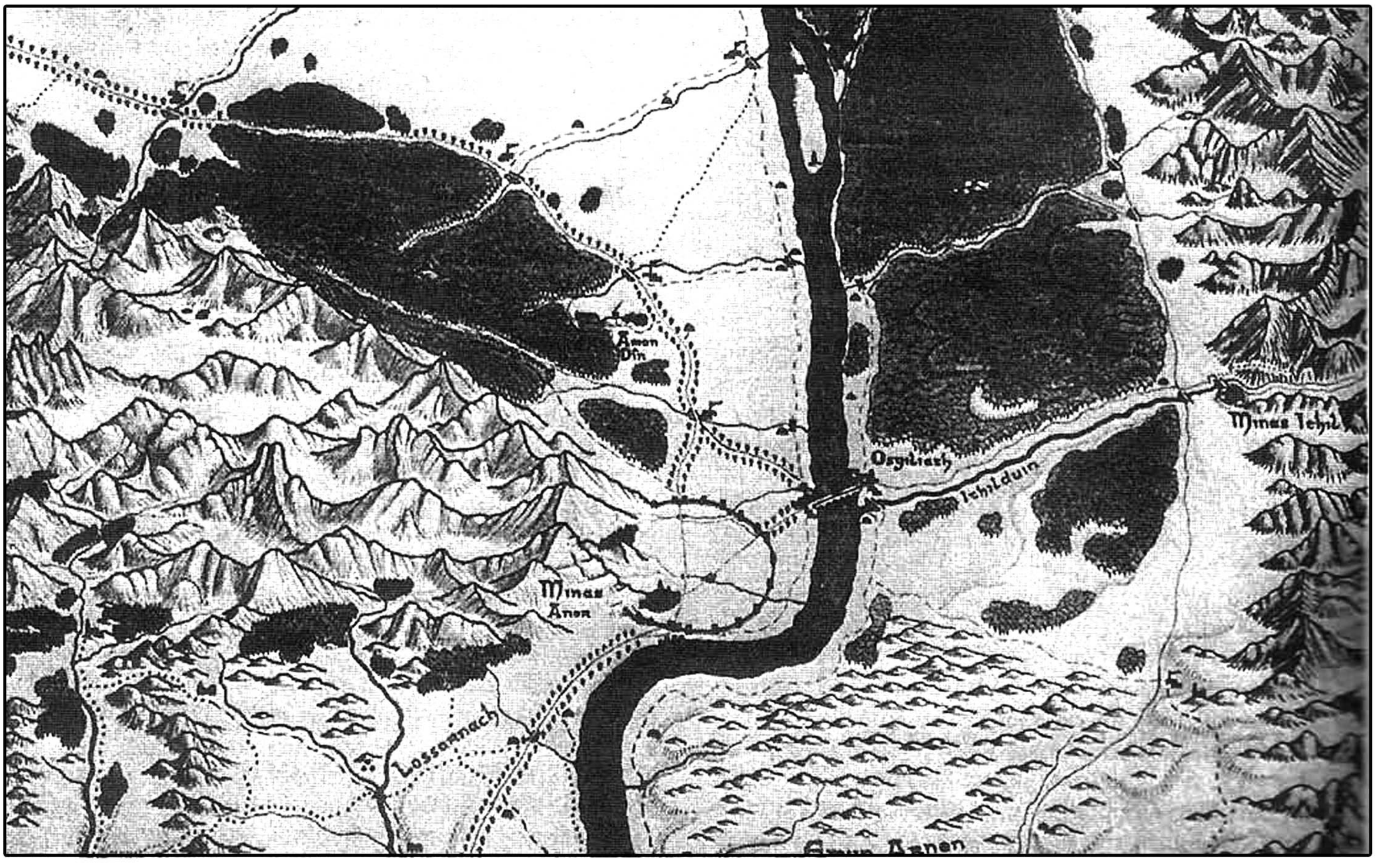
Al Usurpador le gustaría ver eliminada la molestia de los daen, pero sus refugios montañosos, muy fáciles de defender, le obligarían a preparar una gran expedición militar a gran escala que provocaría más pérdidas que beneficios. Por el contrario, el Usurpador decidirá mantener a raya a esa escoria manteniendo a un grupo de sus parientes como rehenes en Osgiliath (ver la sección 6.5.3). Hasta ahora, esta táctica ha resultado muy efectiva a la hora de neutralizar la amenaza de una posible rebelión a gran escala en Lossarnach, manteniendo en un mínimo las desorganizadas incursiones locales.

Sin embargo, los daen de Lossarnach son libres de viajar fuera de los confines de sus valles, y a menudo viajan hasta Minas Anor durante los días de mercado para comerciar con productos lácteos o con hierbas valiosas que sólo crecen en los altos valles de las montañas. Viven gracias a sus rebaños de ovejas y cabras, y en algunos casos a sus limitadas granjas agrícolas.

7.2 PLANOS DE LA CIUDAD

Minas Anor fue construida por Anárion durante los primeros años del reino, como protección de las hostiles tribus daen de las Montañas Blancas. Fue ganando importancia durante el reinado de Ostoher, el séptimo Rey, quien la fortificó todavía más y la convirtió en la tradicional residencia de verano de los Reyes. También fue elegida como la residencia de una de las siete palantíri (ver la sección 2.2.5).

Minas Anor se eleva sobre la ladera oriental del Monte Mindolluin. La ciudad está organizada en una serie de



Minas Anor y sus alrededores

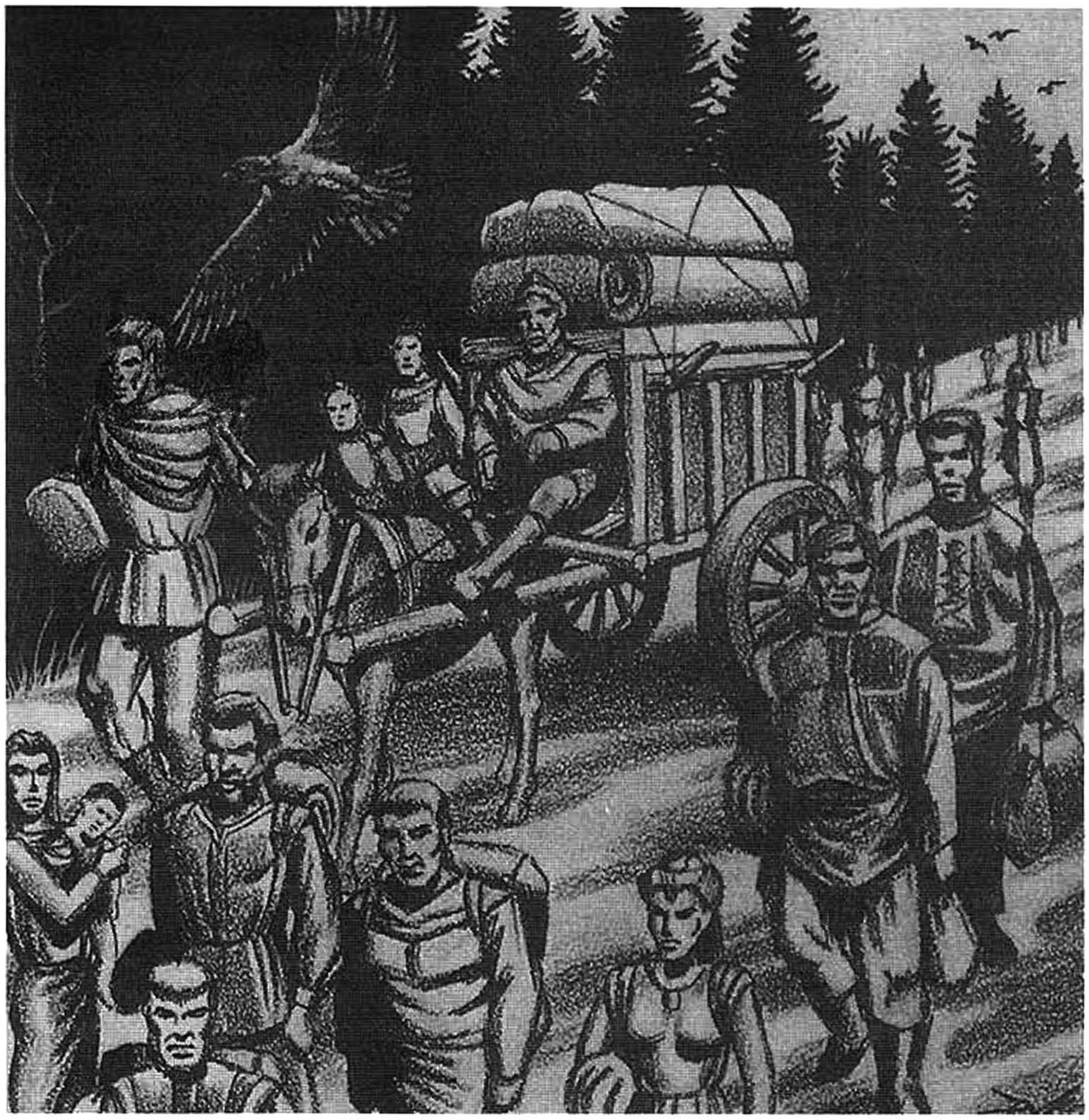
círculos concéntricos, y su muralla más céntrica rodea una ciudadela casi inexpugnable. Durante la Lucha entre Parientes, ni Castamir ni Eldacar consideraron siquiera la posibilidad de sitiar la ciudad, sabiendo que tal posibilidad se encontraba fuera de sus recursos militares; por el contrario, intentaron conquistar a sus gobernantes mediante la diplomacia.

La Muralla Exterior de Minas Anor es la más formidable de toda la Tierra Media, y se rumorea que únicamente la de Barad-dûr, durante los días anteriores a la Guerra de la Última Alianza, la sobrepasaba en fuerza. La dura y oscura superficie de la muralla se eleva treinta metros por encima del Pelennor; mide nueve metros de anchura en su parte superior y entre catorce y quince en su base. La parte exterior de este parapeto es redondeada, lo que evita que se puedan utilizar garfios para agarrar cuerdas. En los puntos más importantes desde el punto de vista estratégico hay situadas varias torres octogonales.

Las seis Murallas Interiores de la ciudad están construidas sobre la inclinada y rocosa ladera del monte. Cada Muralla Interior tiene unos veintiún metros de altura y mide casi tres metros de grosor en su parte superior, que contiene una pequeña pasarela y unas almenas que miran hacia el exterior. Hay ocho torres de vigilancia situadas sobre las Murallas Interiores, cada una de las cuales se eleva casi treinta metros y está equipada con una campana que marca el paso de cada hora.

La Gran Puerta es la única entrada a la ciudad. Se trata de una inmensa barbacana con una puerta doble de doce metros de anchura situada entre dos torres. La puerta reduce tanto el fluir del tráfico que existen antiguas regulaciones que prohiben la entrada a la ciudad de cualquier vehículo de ruedas tirado por caballos o bueyes; por el contrario, los habitantes de la ciudad deben utilizar carros empujados manualmente para transportar las cargas más pesadas. La ciudad tiene un plano inusual: cuenta con una única calle principal que se va abriendo camino colina arriba a través de unos túneles muy bien construidos en cada nivel que sube hacia la Ciudadela de la Roca. La calle tiene once nombres, cada uno situado en los diversos niveles que atraviesa, y de ella nacen numerosas calles menores y callejones. Las calles están pavimentadas con adoquines de piedra de gran calidad muy ajustados entre sí, lo que impide que el agua de la lluvia y los detritos se acumulen entre ellos. Las calles más importantes están iluminadas durante la noche por lámparas de sebo.

La ciudadela de Minas Anor forma el séptimo nivel de la ciudad, y está dedicada completamente a las funciones administrativas, ceremoniales y militares de la ciudad. Su entrada está protegida por un túnel que asciende desde el sexto nivel. La Ciudadela de la Roca tiene una forma semejante a una llave, y su puerta de entrada conduce hasta la ladera oriental del Patio Alto, entre la Sala de Isildur y la Plaza del Manantial. El patio está rodeado por las cocinas, las Salas para Huéspedes y los Barracones Superiores. Estos edificios con columnatas están, a su vez, rodeados por el Camino del Rey, un círculo salpicado de avenidas cubiertas de césped y rodeado por la séptima muralla. La ciudadela está controlada por la casa de los Reyes y los oficiales nombrados por ella.



Refugiados procedentes de Osgiliath

7.2.1 LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Primer Nivel

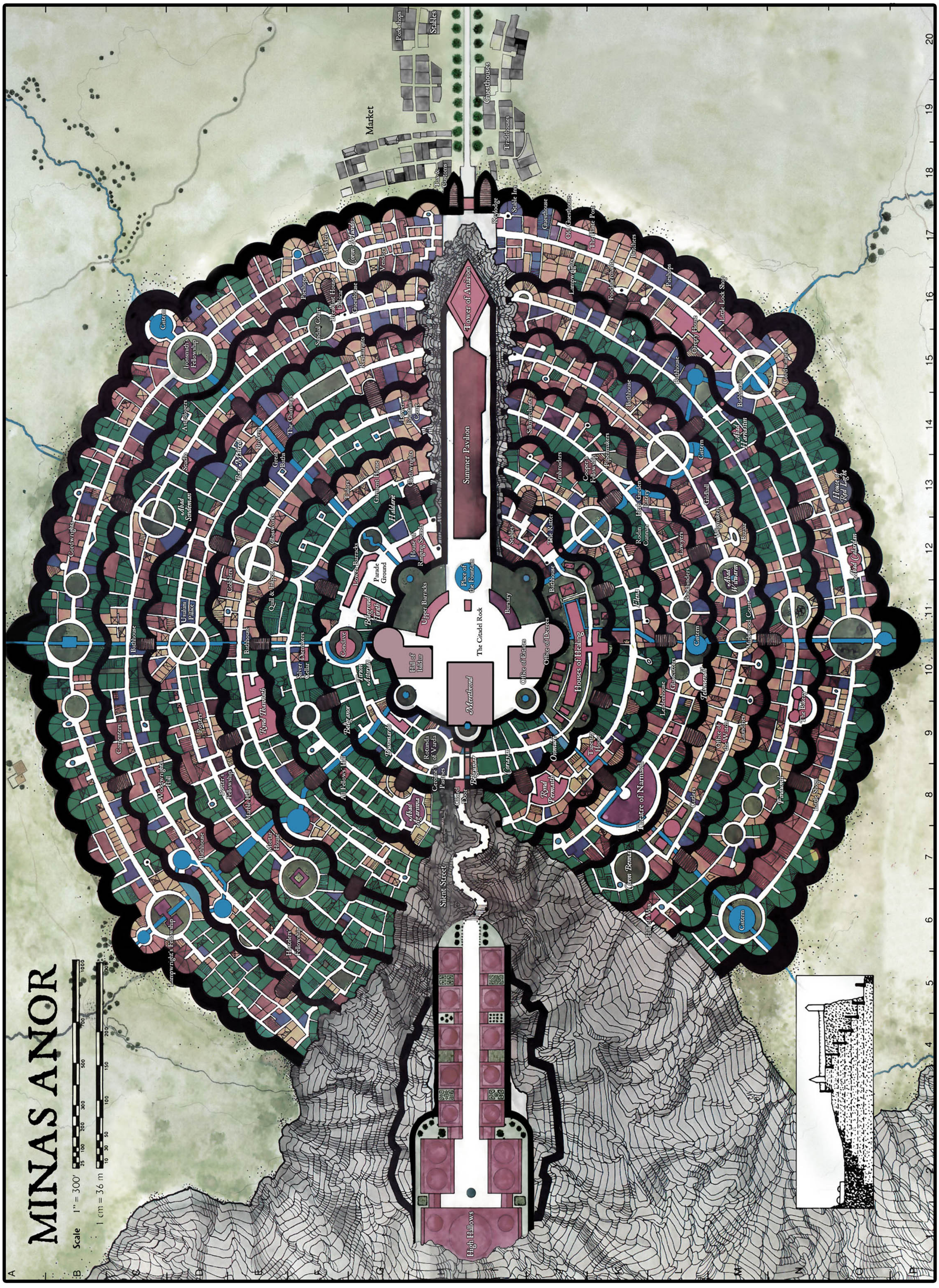
1. La Gran Puerta.

2. La Posada Junto a la Puerta. Ver la sección 7.6.3.

3. La Hostería Vieja. Este venerable edificio que acoge a los viajeros de la zona está situado en el primer nivel de la ciudad, y es muy popular entre los mercaderes. Su actual dueño, Hador, es un informador del Côr Aran.

Segundo Nivel

4. Casa Harnastin. Desde que el patriarca de la familia fuera ejecutado por traición, el Côr Aran ha ocupado la antigua residencia de la Casa Harnastin como cuartel general oficial; por lo tanto, los ciudadanos suelen referirse a ella generalmente como la "Casa de los Cuervos". Este elegante edificio está situado en el segundo nivel de la ciudad y, además de ser utilizado por Finrod como base de


MINAS ANOR
Scale 1" = 300'
1 cm = 36 m
Tower of Anárion
Summer Pavilion
Place of the Fountain
The Citadel Rock
Merethrond
Silent Street
High Hallows
Market
Stables
Guesthouses
Tradehouses
Tax & Customs
Keylodge
Stable Inn
Guesthouse
Old Guesthouse
The Flame Post
Butchers
Foodmerchants
Lampwrights
Pieshops
Little Lock Shop
Orrery House
Bathhouse
Cordwainers
Silkmerchants
Embroiders
Cooper's Fellowship
Papermakers
Herb Garden Eatery
Rodin Cunnan
Lawyers
Bookbinders
Abad Wilwarin
Bazaar
Gildhall
Wigmakers
Abad Harnastin
House of Red Light
Abad Calardan
Cistern
The Ratter
Stables
Bursary
Office of Estates
Office of Decrees
Houses of Healing
Elena
Mirkwood Court
Leadenhouse
Glasscutters
Telumehtar
Office of the Watch
Laundries
The Bakery
Tapestry House
Oiomure
Rynd Permaith
Theatre of Narmacil
Coron Bennas
Hall of Wax
Cutlers
Findumel
Little Shops
Rotunda of Varda
Cerome's Pastures
Closed Door
Belguinar
Coriayan
Dunmardo
Abad Agarinna
All Fellows' Hall
Belegaror
Rynd Thamath
Iron Astrian
Hall of Isildur
Condave
Silver Cellar
Dyemakers
Belegund Tirith
Upper Barracks
Parade Ground
Lower Barracks
House of Ringing Sounds
Haldarie
Clothwrights
Garment House
Tailors
Lower Fountain Court
The Chimneys
Great Baths
Brokers
Glassworks
Quill & Inkpot
Cobblers
Usulim Palace
Bar Maled
Abad Sindeman
Studio
Astrologers
Ironsmith's Fellowship
Cistern
Sundial Court
Breakfast House Eldacar
Guesthouse
Restaurants
Pieshops
Market
Coron Mundo
Vendors
Cordwrights
Bathhouse
Carpenters
Potters
Woodwrights' Hall
Potters' Fellowship
Marble Hall
Mortar House
Hostelers' Fellowship
Lampwright's Fellowship
Bathhouse
Bathhouse
Bathhouse
Bathhouse

operaciones, también contiene algunas oficinas de la administración de la ciudad. El Côr Aran cuenta con otras instalaciones, tanto encubiertas como descubiertas, situadas en los diferentes niveles de Minas Anor.

5. Residencia de Estéliel. Ver la sección 7.4.4.

Tercer Nivel

6. Casa de Goromil. Ver la sección 7.8.3.

7. Tienda de Faramir. Ver la sección 7.6.3.

Cuarto Nivel

8. Las Casas del Saber. Esta academia está regida por la Comunidad de Escribas, que ofrece educación a los ciudadanos ricos y con títulos. En la actualidad, la Comunidad acomoda a algunos centenares de estudiantes y unos veinte escribas; estos últimos suelen vestir con túnicas bastante sobrias y una pluma que simboliza su profesión. La academia cuenta con una pequeña pero impresionante biblioteca, que puede ser utilizada libremente por cualquier persona que vaya acompañada por un miembro de la Comunidad. Sus estancias están situadas dentro de dos antiguos edificios, conectados por un pasillo cubierto.

Quinto Nivel

9. Las Bibliotecas. En su conjunto, las Nuevas y las Antiguas Casas de los Libros contienen casi medio millón de manuscritos, pergaminos y otros artefactos escritos en casi todos los idiomas conocidos en la Tierra Media. Las bibliotecas reciben sus libros por donación, como objetos apropiados por la Corona o gracias al trabajo de los Escribas. Muchos de sus tomos son antiguos y se dedica un gran esfuerzo para conservarlos y restaurarlos. Para evitar los robos y los incendios, se han tomado grandes medidas de seguridad. Las ventanas no pueden ser abiertas, y las velas están estrictamente prohibidas. Las Nuevas Casas contienen textos relacionados con una serie de temas bastante limitados: Historia y Ciencias Naturales, Artes y Oficios, y conocimientos sobre las Razas Menores. Están organizados según un sistema que sólo es comprendido por los escribas. Las Nuevas Casas recibieron varios documentos que han sobrevivido al incendio de Osgiliath, después de que fueran salvados y catalogados en Pelargir (ver la sección 3.7). Los escribas están muy atareados restaurando y archivando estos documentos; en la actualidad están llevando a cabo un esfuerzo en colaboración con Angbor para reconstruir la sección dañada de la Ciudadela de las Estrellas con la esperanza de recuperar cualquier texto escrito que haya podido sobrevivir (ver la sección 6.2.2). Las Antiguas Casas se encuentran en la base de la muralla del sexto nivel. Se trata de un edificio muy viejo, que fue construido durante los primeros años de la ciudad, y que por lo tanto presenta el típico estilo arquitectónico númenóreano.

10. Casa Solariega de las Asociaciones.

Sexto Nivel

11. Las Casas de Curación. Este complejo de edificios está rodeado por los únicos jardines extensos de Minas Anor. Está formado por un edificio central con varios edificios más pequeños situados junto a él, que pueden llegar a acoger a un máximo de trescientos pacientes (ver la sección 7.4.3).

12. Cámara del Cónclave. El salón de reuniones del Cónclave y las oficinas de la administración de la ciudad se encuentran en un alto e imponente edificio del sexto nivel, que está constantemente protegido por una compañía de cuarenta soldados. El Cónclave se reúne una vez a la semana para tomar decisiones sobre los asuntos de la ciudad. Ciryang controla las actividades del gobierno de Anórien desde aquí, y siempre está acompañado de un guardaespaldas.

13. Barracones inferiores. Este edificio de dos pisos acoge a trescientos soldados de infantería procedentes de Lebennin.

Séptimo Nivel

14. Plaza del Manantial.

15. Sala de Isildur. Esta antigua cámara de granito fue erigida durante el breve reinado de Isildur. No tiene murallas, pero sus pilares rodean una gran sala abierta de comedida magnificencia. No hay otro edificio en toda la ciudad que sea más reverenciado.

16. Barracones superiores. Este edificio de tres pisos acoge a seiscientos soldados de infantería de élite procedentes de Pelargir.

17. Gran Salón. Este es uno de los edificios más grandes de Minas Anor, y sirvió al Rey (y ahora a Ciryang) como residencia personal. Curunír también tiene sus estancias aquí. El Salón está construido con una piedra oscura, y por lo tanto tiene un aspecto imponente y sombrío.

18. La Torre de Anárion. Construida sobre el extremo de la Ciudadela de la Roca, más de doscientos metros por encima de la Gran Puerta, la Torre ha sido tradicionalmente la residencia del príncipe y en la actualidad está ocupada por Coratar. Sus estancias contienen una buena biblioteca con una colección de mapas antiguos, y en sus pisos superiores se encuentra la Cámara de la Palantir. La llave de esta habitación estaba en posesión de Coratar, pero Ciryang tomó posesión de ella tras su nombramiento. Sólo Lórin puede utilizar de forma regular la piedra, ya que Ciryang carece de la habilidad necesaria para hacerlo (ver la sección 2.2.5).

7.3 AUTORIDADES DE LA CIUDAD

Como Anórien es el distrito del Rey, Minas Anor tiene la misma categoría política que las tierras del interior, aunque la zona rural tiene muy pocas cosas en común con la metrópolis comercial y militar. Cuando el Rey convoca a los legados rurales y a los líderes de la ciudad a su presencia, estos grupos tienen muy pocas cosas que decirse los unos a los otros. Cuando el Rey no celebra la corte en Minas Anor, la ciudad es gobernada por un cuerpo legislativo conocido como el Cónclave (ver la sección 7.3.1).

El Usurpador ha intentado centralizar todavía más la administración de la ciudad; afirma que las "necesidades de la actual situación política" requieren medidas más restrictivas, pero en realidad su única motivación es aumentar su control sobre Minas Anor. Sin embargo, como Minas Anor es tan valiosa para Castamir, no se atreve a poner en su contra a la población mediante una política agresiva, como hiciera en Osgiliath o Minas Ithil.

Minas Anor tiene un gran aparato administrativo responsable del Cónclave, cuyo principal deber es asegurarse de que los impuestos y las aduanas son recaudados y cobrados, que las calles y las alcantarillas se mantienen en

buen estado, que se respetan la ley y el orden y que las decisiones del Cónclave son cumplidas. Existe una larga tradición de estricta honestidad dentro del aparato burocrático, aunque el arbitrario nombramiento por parte de Ciryang de muchos de sus seguidores de Pelargir haya devaluado un poco el listón cívico y haya provocado numerosos conflictos entre los sirvientes civiles. Los nuevos hombres son menos dedicados hacia su ciudad y están más interesados en llenarse los bolsillos, mientras que los anteriores responden a lo que consideran una política contraproducente manipulando el proceso burocrático. Por lo tanto, a menudo es bastante difícil conseguir hacer bien las cosas.

7.3.1 EL CÓNCLAVE

El concilio gobernante de Minas Anor es conocido como el Cónclave. Es el que formula y aprueba las nuevas legislaciones para la ciudad, y el responsable de cobrar los tributos reales. El Cónclave está encabezado por un oficial cuyo cargo no es hereditario, conocido como el Príncipe-Presidente, cuya jurisdicción abarca todo Anórien y que tiene el control personal de todas las cuestiones relacionadas con la ciudad como tal. El nombramiento de este cargo proporciona a quien lo ostenta el poder para rechazar ciertas decisiones del concilio (como las que tengan que ver con la defensa de la ciudad y las revisiones del código penal local).

El Cónclave tiene tres tipos de miembros. Los candidatos pueden ser nombrados de por vida por el representante del Rey, que generalmente se basa en sus méritos o su competencia. Hay doce de estos miembros, cada uno de los cuales recibe una pensión anual. Veintiocho diputados que no son pagados representan a las asociaciones, y forman una segunda esfera de miembros; finalmente, existen otros diez consejeros, que tampoco son pagados, y que pueden ser nombrados por el Príncipe-Presidente por un periodo de cuatro años. Representan a una familia, una institución o incluso a sí mismos (aunque este tipo de nombramientos suele ser raro). El Guardián de las Llaves, el responsable de la defensa de la ciudad, es automáticamente un miembro del Cónclave.

Por lo tanto, numéricamente, el Cónclave está dominado por los representantes de las asociaciones; sin embargo, raramente se unen como grupo, pues generalmente están divididos en numerosas facciones enfrentadas por rivalidades tradicionales. Por lo tanto, a menudo hay serios problemas para conseguir que este segmento del Cónclave forme coaliciones lo bastante grandes como para aprobar leyes controvertidas o establecer nuevas políticas.

EL CÓNCLAVE BAJO EL GOBIERNO DE CASTAMIR

Coratar había sido Príncipe-Presidente bajo el gobierno de Valacar; sin embargo, se ha negado a reconocer a Eldacar como el heredero elegido del Rey. Aunque su política fue mantener a Minas Anor fuera de la guerra civil, en 1437 fue obligado, mediante el voto del Cónclave, a ponerse del lado de los confederados. Esta resolución abrió la ribera occidental del Anduin a las tropas rebeldes, algo que en última instancia selló el destino de Osgiliath.

Tras ser nombrado Rey por la confederación tradicionalista, Castamir reestructuró el Cónclave eliminando del cargo a todos los miembros que habían apoyado activamente a su por entonces exiliado oponente. Coratar perdió su cargo como jefe del Cónclave y Ciryang, un ardiente seguidor de Castamir procedente de Pelargir, fue nombrado como nuevo Príncipe-Presidente. En la actualidad, Coratar sólo mantiene sus privilegios ceremoniales dentro de Minas Anor.

Ciryang ha sustituido a los candidatos y consejeros depuestos por otros nuevos, elegidos y seleccionados de entre los seguidores de Castamir. También ha depuesto por la fuerza a muchos de los líderes de los gremios. Por lo tanto, el Cónclave resultante tiene una mayoría tradicionalista, y apoya con lealtad todas las políticas propuestas por Ciryang (aunque raramente reflejan el sentimiento popular de la ciudad).

Barahir Harnastin, antiguo Guardián de las Llaves bajo el gobierno de Valacar, fue arrestado y ejecutado por traición. Su sucesor, Borondir, es un oficial del ejército procedente de Lebennin, nombrado por Castamir por su capacidad militar y su perspectiva tradicionalista. Borondir es un comandante duro y no tolera ninguna actividad que pueda amenazar la seguridad de la ciudad.

7.3.2 LA GUARNICIÓN

(3,000 SOLDADOS)

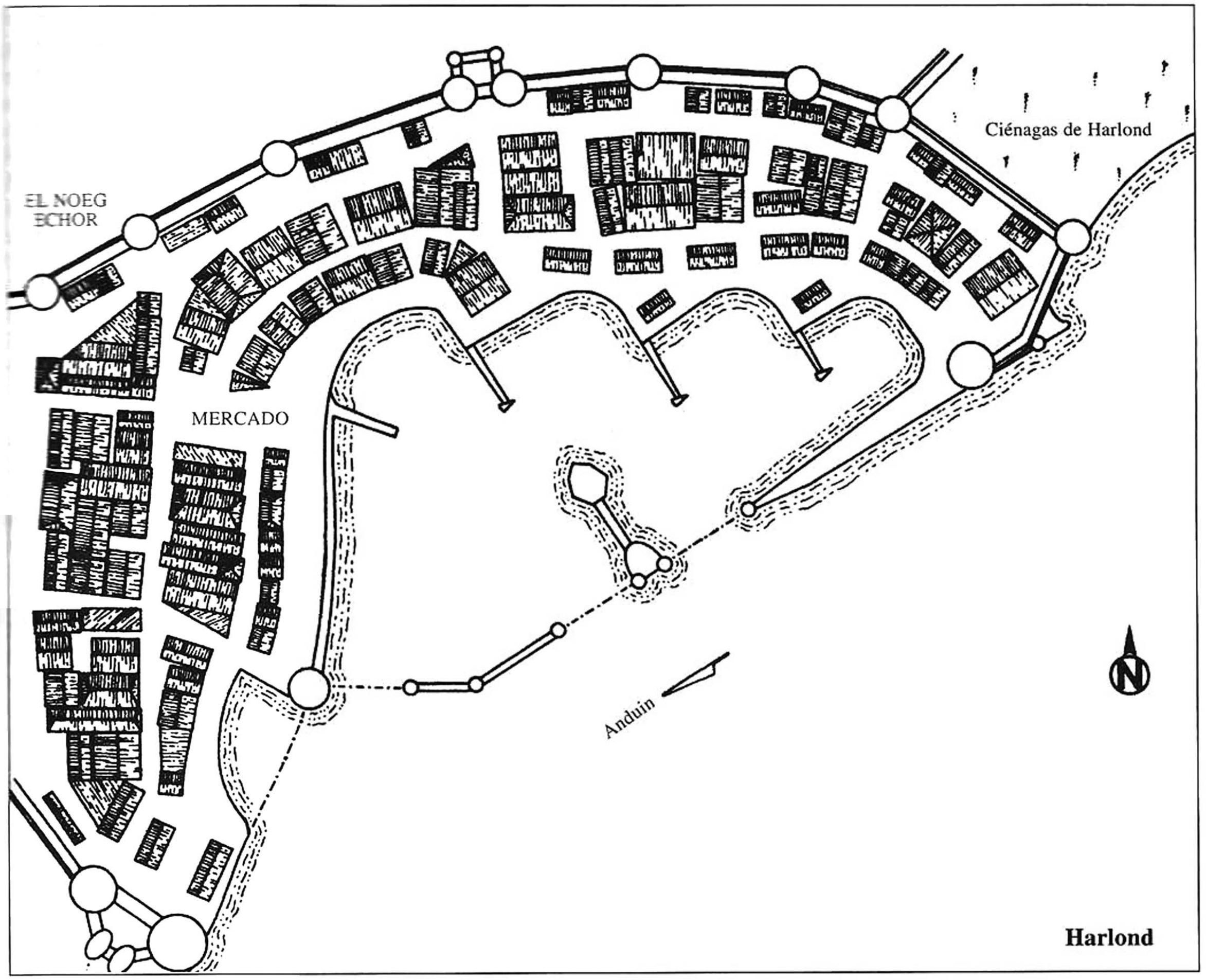
El grueso de la guarnición actual de Minas Anor está formado por tropas reclutadas en Lebennin y Harondor y mercenarios procedentes de Harad. Eso basta para controlar la ciudad en tiempos de paz y para proteger sus vínculos de comunicación con el resto del reino; igualmente, la guarnición podría enfrentarse a un ejército tres veces superior desde el interior de la ciudad si Castamir se enfrentara a una invasión procedente del norte. La típica patrulla de la ciudad suele estar formada por cuatro o cinco hombres, pero puede llegar a haber hasta doce si se esperan problemas. En campo abierto, los soldados de Castamir siempre aparecen en grupos de al menos veinte hombres.

Un contingente de dos mil soldados de infantería de Lebennin se encarga de controlar la ciudad. Dicho contingente está apoyado por cuatrocientos arqueros haradrim. La mayor parte de esta guarnición se aloja en los Barracones Inferiores o en una de las muchas casas de guardia de la ciudad. Una compañía de reconocimiento formada por doscientos soldados de infantería ligera procedentes de Harondor patrulla un radio de treinta kilómetros en torno a la ciudad; su principal misión es evitar que cualquier grupo de guerrilla se aproxime hasta Minas Anor o bloquee cualquier camino hacia Pelargir.

Los soldados de este contingente han matado en ocasiones a algunos drughu mientras patrullaban el Bosque Drúadan, ya que les consideran como poco más que animales. Como consecuencia, estos soldados han acabado temiendo las emboscadas de los drughu, conocidas por sus trampas mortales. Ambos grupos saben moverse bien por los bosques, pero como los drughu luchan en su territorio natal, cuentan con una ventaja significativa. Pocos miembros de la guarnición se atreverían a aventurarse en el bosque por iniciativa propia.

En los barracones y establos recién construidos junto a la Gran Puerta se aloja una compañía de cuatrocientos soldados de caballería haradrim, ya que en esta zona es más fácil encargarse de los caballos. Esta compañía patrulla la zona entre el Bosque Drúadan y el Anduin hasta Cair Andros para proteger el Gran Camino del Oeste y el Camino de Osgiliath.

Una de sus tareas es eliminar a los agentes infiltrados



procedentes de Rhovanion, pero sus principales adversarios son los miembros de las guerrillas de Ithilien, que a menudo cruzan el Anduin para realizar misiones de reconocimiento. Los enfrentamientos entre dichas guerrillas y los sureños son muy violentos, ya que ninguno de los bandos se preocupa por tomar prisioneros, salvo con el propósito de conseguir información de ellos mediante brutales interrogatorios.

La caballería también es odiada por los granjeros que viven junto al Anduin por el desdén que muestran hacia los civiles. Ha habido numerosos casos de robos y faltas de respeto hacia las muchachas. Los soldados sureños son odiados en general en todo Minas Anor, y hay frecuentes (y a menudo mortales) peleas en las tabernas entre diversas compañías de la guarnición.

Teóricamente, los oficiales haradrim se encuentran en Gondor como fruto de un acuerdo entre Pelargir y sus propios reyes, aunque en la práctica la mayoría ven el servicio en Minas Anor como un medio para enriquecerse personalmente, y no sienten ninguna lealtad personal hacia el Usurpador.

7.3.3 EL CÔR ARAN

Varias células del Côr Aran vigilan a los líderes, asociaciones y organizaciones clandestinas de Minas Anor. Caramir nombró a Finrod para coordinar estas actividades en el año 1439, pero le mantuvo vigilado mediante sus propios ojos y oídos dentro de la ciudad. Finrod, que es un líder igual de suspicaz, no informa a sus subordinados de todo el alcance de sus actividades dentro de la ciudad; por el contrario, distribuye la información únicamente cuando es imprescindible revelarla (siendo él el único juez a la hora de determinar cuándo llegan tales situaciones).

Por lo tanto, la organización de Finrod está impregnada de una obsesión por el secreto y la intriga, lo que a menudo entorpece el trabajo oficial de vigilancia en la ciudad. La información necesaria nunca acaba llegando a los líderes de las células que podrían sacar algún provecho de ella, de forma que una célula puede acabar trabajando en contra de otra célula sin saberlo (al vigilar, por ejemplo, los movimientos de otra célula que finge ser una organización realista y no ha informado del engaño).

En algunos casos, los Cuervos han acabado matándose entre sí simplemente por falta de coordinación. Naturalmente, la moral de los Cuervos de Minas Anor se ve afectada por esta política contraproducente, lo que produce una sensación extraña dentro de la organización respecto a las numerosas misiones que fallan y a los estúpidos errores provocados por la conducta de Finrod. Un Cuervo común no tiene demasiada fe ni en su jefe ni en sus compañeros.

7.3.4 EL CONCILIO DE GONDOR

Aparte de sus instituciones gubernamentales regulares, Minas Anor también acoge una convención anual en la que se reúnen todos los gobernantes del reino y que es conocida como el Concilio de Gondor. Desde los días de Ostoher, ha sido costumbre que el Rey celebre la corte en Minas Anor durante los meses de verano. Con el paso de los años, esta tradición ha acabado convirtiéndose en una institución permanente, aunque su constitución cambia según las necesidades, y mantiene su carácter *ad hoc*.

Los hombres más poderosos e importantes (y unas cuantas mujeres también) del Reino del Sur –príncipes, señores, gobernadores, jueces o ricos terratenientes– asisten al Concilio de Gondor. En ocasiones, también se invita a asistir a emisarios procedentes del exterior; sin embargo, no se les permite participar directamente en el proceso de toma de decisiones y sólo pueden participar dando consejos o proporcionando información al Concilio. Los miembros del Concilio de la Corona (ver la sección 2.2.4) son incluidos dentro del Concilio de Gondor cuando éste se celebra.

El Concilio está liderado teóricamente por el Rey (quien, naturalmente, tiene la última palabra en todos los debates), pero a menudo suele delegar los pormenores de este cargo en un oficial de confianza o en algún miembro de una familia en el que tenga depositada toda su confianza (por ejemplo, Castamir siempre delega en su tío Morlaen en estas situaciones). Sólo se puede participar en el Concilio si se es invitado o ya se ha participado anteriormente.

El Concilio de Gondor tiene tres funciones, de las cuales las dos primeras deben realizarse en conjunto con el Concilio de la Corona: 1) dictar sentencia en los casos importantes en los que las leyes no están claras; 2) actuar como corte de apelación; y 3) aconsejar al Rey en cuestiones de importancia nacional o consecuencias importantes. El papel político que juega Minas Anor después de la Lucha entre Parientes ha dotado al Concilio de una nueva importancia ya que, tras la retirada del Usurpador a Pelargir, la reunión del Concilio se ha convertido en la única oportunidad que tienen los numerosos líderes del norte de Gondor para contactar con su Rey.

Durante la estancia del Usurpador en Minas Anor, la guarnición de la ciudad pasa a ser tres veces más grande de lo normal. Debido a sus responsabilidades como Capitán de los Barcos, Castamir no suele permanecer en Anórien durante todo el verano, pues prefiere visitar la ciudad únicamente durante un mes, generalmente a partir de Loëndë (el día anterior a la convocación oficial del concilio). La Reina Mûrabêth suele acompañarle, pero sus hijos siempre permanecen en Pelargir para encargarse de todos los asuntos en ausencia de su padre.

Apertura de las cajas llenas de libros



Como Anórien es un distrito real, Castamir tiene derecho a participar en cualquiera de los procesos administrativos de la ciudad (por ejemplo, presidir el Cónclave). Sin embargo, todo depende del humor del Rey y las contingencias de la situación. Suele ser una práctica común entre los grupos o los individuos rivales de Minas Anor aguardar a resolver sus diferencias hasta la llegada del Rey, momento en el cual comienza una intensa competición por conseguir el favor real bañando al Rey en una verdadera lluvia de regalos. La práctica de este método puede llegar a impedir al Rey responder personalmente a todas las peticiones; por lo tanto, Castamir ha delegado en algunos amigos y parientes de confianza el arbitrio de todas estas disputas informales.

7.4 LOS HABITANTES

(POBLACIÓN: 55,000)

Antes de la Lucha entre Parientes, había cincuenta y cinco mil habitantes viviendo dentro de las murallas de Minas Anor; sin embargo, tras el asedio y la quema de Osgiliath, un gran número de refugiados se establecieron en la ciudad de las chabolas situada fuera de las murallas y aumentó la población hasta llegar a los 65,000-75,000 habitantes. Como resultado, Minas Anor se convirtió en la ciudad más grande de todo el noroeste de la Tierra Media, aunque su administración no ha conseguido determinar todavía con exactitud el tamaño de su población debido al caos de la guerra civil.

7.4.1 LA ÉLITE

La característica atmósfera mercantil de Minas Anor ha impedido la formación de una nobleza hereditaria, pero la mayoría de las casas que viven en la ciudad (por ejemplo, los Dunmardo, los Usulúni y los Astirian) son realmente antiguas, trazando su linaje hasta los compañeros de Elendil y sus hijos que huyeron a la Tierra Media desde Númenor. Estos nobles raramente se involucran en la política de la ciudad, un rasgo que se ha vuelto más pronunciado durante el reinado del Usurpador, a pesar de los intentos de Castamir por formar alianzas con ellos. La mayoría se han dado cuenta de que la única forma de mantener su reputación es mantenerse al margen del actual marasmo político.

7.4.2 LAS ASOCIACIONES

La producción de oficios en Minas Anor está dominada por veintiocho asociaciones que tradicionalmente han jugado un papel importante políticamente hablando dentro del Cónclave. Castamir y Ciryang han intentado (con algo de éxito) manipular estas asociaciones en su beneficio, y el recién formado Cónclave contiene una mayoría de líderes que apoyan al Rey, aunque ninguno de ellos muestra un particular entusiasmo.

Estos líderes creen que el gobierno de Castamir es la única garantía en la actualidad para mantener la estabilidad doméstica, a pesar de la interrupción del comercio provocada por la guerra civil, cuando el valle inferior del Anduin se vio asolado por las batallas. El daño a la economía de la ciudad durante la lucha fue uno de los principales motivos que llevó al Cónclave a decidir prestar su apoyo a los confederados. Los gremios han hecho todo lo que han podido por persuadir a Castamir para que adopte una política que sea beneficiosa para el comercio, pero ha quedado claro muy pronto que al Usurpador le importa muy poco la tierra y sólo piensa en sus flotas; su preocupación por el mar ha dejado a Minas Anor (y la mayoría del norte de Gondor) sumida en una depresión económica que muestra muy pocos signos de recuperación.

7.4.3 LOS CURANDEROS

Minas Anor es conocida por sus curanderos; ocupan un extenso complejo situado en la sección sur del sexto nivel, y que posee el único jardín de hierbas situado dentro de las murallas de la ciudad. Las Casas de Curación son gobernadas por Malbeth de Lossarnach, un dúnadan de linaje puro cuya familia ha ocupado tradicionalmente el cargo de Guardián de las Casas. Los curanderos de Minas Anor siempre visten con una distintivas túnicas blancas, de forma que se les puede reconocer fácilmente. Proporcionan consejos y ayuda a cualquiera que lo necesite y a menudo se aventuran en la ciudad y sus comunidades vecinas para visitar a quienes están demasiado enfermos como para hacer el viaje. El precio cobrado por el reinado del Usurpador ha aumentado la demanda de curanderos tanto en la ciudad como en todos los demás puntos de Gondor.

7.4.4 LOS CIUDADANOS

El pueblo llano de Minas Anor está formado en su mayor parte por trabajadores y aprendices que ganan míseros sueldos por realizar trabajos vulgares. Sufrieron mucho durante la guerra, y aunque la ciudad nunca sufrió un asedio, ahora son más pobres que hace diez años, y la mayoría están sin trabajo. Entre el populacho es cada vez mayor el descontento hacia el gobierno de Pelargir, pero poco pueden hacer sin una organización y un líder efectivos. Respetan a Coratar como símbolo de su antigua prosperidad, aunque éste mantiene una fachada apolítica. Los plebeyos odian especialmente a los mercenarios sureños, quienes responden a este odio con el uso de sus armas. Ha habido varios enfrentamientos entre trabajadores y sureños en algunas hosterías del primer nivel de la ciudad, en los cuales se han llegado a registrar varias muertes.

7.4.5 PERSONALIDADES IMPORTANTES

CIRYANG (1393-1447)

Ciryang es el segundo hijo de una familia noble de Lebennin, y desde muy joven demostró ser competente, despiadado y ambicioso; demostró su total lealtad hacia el Capitán de los Barcos durante el ejercicio de su cargo administrativo en Pelargir durante la década de los 20. Dedicó todas sus energías a la causa tradicionalista, movilizando los recursos del puerto para ayudar en la guerra cuando explotó la rebelión; dichos esfuerzos se vieron recompensados en el año 1437 cuando fue nombrado Príncipe-Presidente de Minas Anor.

Ciryang evita utilizar los métodos que ponen en práctica Heruvorn y Calimon en sus ciudades, pues prefiere trabajar dentro de los límites de las disposiciones tradicionales de Minas Anor, siguiendo siempre los procedimientos correctos para establecer nuevas políticas y regulaciones; sin embargo, en esencia el gobierno de Ciryang es tan despótico como los demás, ya que el Cónclave está formado en su inmensa mayoría por personalidades de ideología tradicionalista.

Ciryang es consciente de las defensas casi inexpugnables de la ciudad, y sabe que debe mantener su control cueste lo que cueste. Entre la población, la administración de Ciryang pierde bastantes enteros si se la compara con la de Coratar, pero cualquier intención de rebelión queda apagada ante la presencia de una guarnición totalmente leal al Usurpador. Sin embargo, en el caso de que una rebelión consiguiera superar a la guarnición y tomar la Gran Puerta, podrían pasar meses o incluso años antes de que Castamir recuperara el control de la ciudad.

La residencia y la oficina de Ciryang se encuentran en el Gran Salón, situado en el séptimo nivel de la ciudad. Tiene otra oficina en la Cámara del Cónclave. Una guardia de soldados de élite procedentes de Pelargir le acompaña en todo momento. Es una persona severa y reservada que raramente subestima a nadie, salvo a Coratar, a quien considera un anciano inofensivo.

Ciryang tiene una expresión pétrea, un voz monocorde y unos fríos ojos verdes. Su cabello castaño es cada vez más ralo, y en su vientre ha comenzado a aparecer algo que podría acabar convirtiéndose en barriga, aunque suele ocultarlo bajo sus ropas, que suelen ser caras y pretenden dar a conocer su posición como uno de los oficiales más importantes del reino.

Comandante Borondir (1402-1447)

El Othir de la guarnición de Minas Anor es un tradicionalista acérrimo procedente de Lebennin y con una impresionante carrera militar. Borondir se unió a la confederación justo al inicio de la rebelión, ascendiendo rápidamente hasta los mandos más importantes gracias a la competencia que demostró en la campaña de las Emyn Arnen durante los años 1433-1436, y finalmente fue asignado en Minas Anor en el año 1439. La capacidad de Borondir como capitán ha asegurado un elevado nivel de eficacia y moral en la guarnición, aunque su desdén por las razas menores hace que su cooperación con Culcamalin sea un tanto problemática.

Borondir se parece en todos los detalles al modelo de oficial dúnadan: alto, erguido, imponente y de porte confiado. Ostenta orgullosamente el blasón de armas de su familia en todo momento, y nunca aparece en público sin su uniforme completo.

Príncipe Coratar (1365-1596)

El Rey Valacar nombró a su primo para que presidiera el cónclave de Minas Anor en el año 1401, y Coratar demostró ser una figura competente y amada por el pueblo; sin embargo, al final rompió sus buenas relaciones con el Rey al negarse a reconocer a su heredero elegido. A medida que la resistencia contra Valacar iba creciendo en los provincias meridionales, Coratar se encontró enfrentado a una alianza activa con los confederados, pues pretendía mantener su neutralidad y no involucración en el conflicto hasta que fuera inminente la victoria por parte de un bando o el otro.

Como Coratar al final acabó apoyando a la causa tradicionalista, Castamir no podía deponerle de forma sumaria sin arriesgarse a recibir la desaprobación generalizada por parte de la población y de su propia coalición. Pero la conducta equívoca de Coratar durante la Lucha entre Parientes había dejado claro a Castamir que para gobernar de forma efectiva Minas Anor era necesario otro tipo de compromiso con las estructuras de poder existentes. Por lo tanto, dividió la jurisdicción real de la ciudad entre el oficial que presidiera el Cónclave (que sería nombrado por él mismo) y el que mantendría las funciones ceremoniales de dicho cargo.

Coratar ha asumido el papel de "hombre de estado anciano" dentro de la ciudad, ofreciendo a los nuevos miembros del Cónclave un consejo que no han solicitado respecto a la mejor forma de gobernar la ciudad. Este cargo inútil le ha acabado confiriendo una reputación de personalidad inofensiva, y por ese motivo ningún cargo de cierta relevancia de la ciudad le presta la más mínima atención. Pero en secreto, Coratar es un realista, y su conducta no es más que una fachada que pretende ocultar su liderazgo del Lasgalen (ver la sección 7.5.2).

Coratar parece veinte años más joven de lo que en realidad es debido a su linaje real, pues es uno de los sobrinos de Rómendacil II. Su cabello se ha vuelto blanco, y comienza a escasear en su cabeza. Sus ojos azules pueden pasar de la severidad a la risa en un instante. Coratar se lleva bastante bien con cualquier persona, y puede ajustar con facilidad el tono de su discurso para que se adapte a su entorno. Cuando camina por las calles de la ciudad, suele ser saludado por los miembros del pueblo llano que le admiran, y que recuerdan su benévolo gobierno anterior a la Lucha entre Parientes. Continúa residiendo en la Torre de Anárion, desde la que cumple con todos sus deberes ceremoniales de forma meticulosa.

Finrod (1369-1441)

Finrod es el jefe del Côr Aran en Minas Anor. Originalmente era un noble procedente de Pelargir que consiguió ascender por el aparato administrativo del puerto durante la década de 1430. Finrod consiguió unirse al Côr Aran durante su fundación, a finales de 1438. Se ganó la confianza de Caramir y su actual cargo gracias a sus astutas maniobras políticas.

Su nombramiento en Minas Anor ha demostrado encontrarse por encima de su capacidad, y Finrod sabe que, poco a poco, está perdiendo el control de la situación. Mantiene el control gracias a una política de división deliberada, mientras pretende exteriorizar una fachada de eficacia y armonía dentro de la organización con la que pretende engañar a sus superiores. En realidad, Finrod es un hombre solitario y aterrado, que gradualmente está comenzando a sentir miedo de sus propios hombres.

Finrod teme que muchos de sus subordinados sean lo suficiente ambiciosos y despiadados como para intentar suplantarle. Limita su poder controlando el acceso que tienen a la información general, y hasta ahora esta maniobra ha impedido a sus subordinados que hagan una petición oficial para sustituirle. Caramir conoce en parte la problemática situación gracias a sus espías privados, pero todavía no ha encontrado una solución satisfactoria. Deberá librarse de Finrod sin ser descubierto, ya que, después de todo, el Rey podría considerar una acción así como un acto de rebelión contra él mismo.

Finrod es un hombre bajo y robusto, con el cabello negro y los ojos azules. Su carácter silencioso lleva a los demás a subestimar su inteligencia y crueldad, que siguen siendo bastante elevadas, a pesar de la rapidez con la cual está perdiendo su cordura.

Malbeth (1264-1449)

Malbeth de Lossarnach es el anciano jefe de los curanderos de Gondor, cuya base se encuentra ahora en Minas Anor (ver la sección 7.4.3). Su familia llegó a la Tierra

Media junto con Isildur y Anárion, y ya formaba parte de una venerable línea de curanderos en Númenor antes del Akallabêth. Su fama procede de la relación especial que tienen con la vala Estë (muy parecida a la alianza existente entre Uinen y el linaje de Edhelion), cuyo origen se pierde en las nieblas de la Beleriand de la Primera Edad. Esta gracia permite a Malbeth y a su familia realizar proezas curativas de magnitudes casi élficas, y su reputación llega a atraer a muchos inválidos que llegan desde fuera de las fronteras del Reino del Sur.

Aunque conserva sus grandes habilidades, el vigor de Malbeth ha sufrido un declive muy significativo durante los últimos veinte años, y en particular desde el estallido de la guerra. Ha delegado la responsabilidad de gobernar las Casas de Curación en la Dama Mórdulin, a la cual aceptó como aprendiz durante el sitio de Osgiliath; su propia hija Terieth supervisa la nueva Casa de Curación de la ciudad vigilada. El estallido de violencia aparecido en Lossarnach desde la Lucha entre Parientes ha impedido a Malbeth visitar su tierra natal, manteniéndole confinado en Minas Anor durante la mayor parte del tiempo. Odia al Usurpador por motivos obvios, pero sabe que no tiene ningún poder para realizar cualquier maniobra en contra del nuevo Rey.

Malbeth tiene un cuerpo frágil y encorvado por la edad; necesita la ayuda de un bastón para caminar. Lleva la túnica blanca habitual de los curanderos, pero su elevado rango queda indicado por una diadema de mithril con un zafiro azul incrustado que suele llevar puesta sobre los blancos mechones de su pelo.

LÓRIN (1406-1563)

Lórin es el vidente real de Minas Anor y el guardián de la palantir (ver la sección 2.2.5). Es uno de los dos hijos de Edrahil, el hermano del Príncipe Adrazôr de Belfalas. Como ocurriera con su padre antes que él, Lórin se ha visto agraciado, como miembro del linaje de Edhelion y beneficiario de la Gracia de Uinen, de la Visión Verdadera de Númenor (ver la sección 5.4.1). Ese don no hace sino aumentar su habilidad para utilizar la Piedra de Anor, lo que le convierte en una figura indispensable para el Usurpador a pesar de las tensiones que existen entre ambas casas.

Aunque todavía no ha entrado en contacto con ningún grupo realista de Minas Anor, Lórin se opone con vehemencia a Castamir (aunque su posición le impide expresarlo de forma abierta). Comparte estos sentimientos tanto con su padre como con su hermano, quienes actúan como guardianes de las Piedras de Ithil y de Orthanc. La estrecha vigilancia a la que le tienen sometido unos guardianes especialmente nombrados por Castamir le impide utilizar el poder de las piedras en contra del Usurpador, pero eso podría cambiar si Lórin o sus parientes entran en contacto con algún grupo realista en sus respectivas ciudades.

Lórin tiene una gran amistad con su prima Mórdulin, y a menudo pasan el tiempo juntos cuando sus responsabilidades no les obligan a desplazarse a otro punto. También es un buen amigo de Coratar, aunque este último todavía no le ha revelado sus simpatías por los realistas (por el propio bienestar de Lórin). Sin embargo, el antiguo Príncipe-Presidente consigue una valiosa información gracias al vidente, que rápidamente utiliza en beneficio de las actividades del Lasgalen.

Lórin tiene una figura alta y esbelta, pero cuenta con unos buenos músculos gracias al intenso régimen físico al que se somete. Su salvaje melena de cabello negro contrasta con la pureza de sus resplandecientes ojos azules. Siempre viste con la túnica negra correspondiente a su cargo, que se ciñe con un cinturón de brillante color plateado.

DAMA MÓRDULIN (1406-1641)

Mórdulin es una de las dos hijas del Príncipe Adrazôr de Belfalas (su hermana Lóthriel es la mujer y princesa del hijo del Usurpador, Castaher; ver la sección 2.2.1). Fue prometida (aunque no llegó a casarse) al primogénito de Eldacar, Ornendil, antes del estallido de la Lucha entre Parientes, y ha pasado la mitad de su vida en Osgiliath. Fue capturada durante el asedio de dicha ciudad por su primo Orodreth (Neithan) y se vio obligada a contemplar el asesinato de su amado por orden de Castamir en el año 1437. Desde entonces, Mórdulin asumió los votos de curandera y ha morado en Minas Anor bajo la protección de Malbeth.

Para muchos de los habitantes del norte –entre ellos los anteriores habitantes de Osgiliath–, la Dama Mórdulin se ha convertido en un símbolo de los daños causados por el Usurpador. Ornendil era muy amado por el pueblo de Minas Anor e Ithilien, y Mórdulin, quien por entonces era su prometida, es ahora el foco de su respeto. El aura casi sagrada que el pueblo ha conferido a Mórdulin afecta tanto a la esfera política como a la emocional, y Castamir ha tenido mucho cuidado de tratar este tema con suma delicadeza.

Las familias de quienes fueron masacrados en Osgiliath en el año 1437 han nombrado a Mórdulin para que encabece la reunión anual en conmemoración de la matanza, que se celebra ante la Bóveda de las Estrellas en el aniversario de la masacre. Castamir es consciente de la amenaza potencial que la dama podría representar para su gobierno desde esa posición, y ha decretado que se la confine en el interior de las murallas de Minas Anor durante el resto del año. Sin embargo, su arresto domiciliario no la ha apartado por completo de la vida pública.

En el corazón de los ciudadanos de Minas Anor, Mórdulin sólo es inferior a Coratar en amor y respeto. Ha asumido un papel activo dentro de las Casas de Curación y se ha encargado de las tareas de Terieth en ausencia de ésta. Mórdulin es prima de Lórin, el vidente real y guardián de la palantir de Minas Anor, y su parentesco le ha permitido entrar en contacto regularmente con las personalidades más importantes de la ciudad. Y la dama no ha dejado pasar esas oportunidades.

Nadie ha sentido la angustia y las pérdidas provocadas por la Lucha entre Parientes tan dolorosamente como Mórdulin. En la corte de Osgiliath, fue testigo de la desesperada lucha de Valacar por mantener unido el reino de Anárion. Contempló sin poder hacer nada cómo los confederados se cobraban una sangrienta represalia masacrando a los habitantes de la capital, y lloró cuando sembraron la discordia entre sus propios parientes, provocando la muerte de Ornendil.

Aunque siente amargura hacia el Usurpador, Mórdulin ha sido colocada en un una posición desde la cual no puede tomar ninguna acción activa, y no abriga ninguna esperanza de venganza, a menos que Eldacar consiga regresar desde su exilio. Mientras tanto, ha decidido dedicarse a la curación de las heridas de otros que también sufren la opresión de Castamir. Al tomar ese curso, Mórdulin tam-



bién ha decidido abandonar cualquier uso de la violencia, pues cree que bajo tal tiranía, cualquier intento de lucha sólo provocará mayores daños. Sin embargo, pese a negarse a luchar contra Castamir usando sus mismas armas, en absoluto se ha sometido al gobierno del Usurpador (ver la sección 7.5.2).

Mórdulin todavía es bastante joven para su pueblo, pero sus ojos grises como el mar han visto tanto dolor que parece más vieja y cansada de lo que en realidad es. Como su hermana, es considerada una doncella extremadamente hermosa, pero apenas tiene motivos para sonreír o disfrutar. Mientras el Usurpador siga vivo, se considerará de luto y llevará ropas negras que delaten su estado. Su conducta silenciosa en público contrasta con el gran temor y respeto que la gente siente hacia ella.

Curunír

Curunír lleva investigando los archivos y bibliotecas de Minas Anor desde 1438 y reside en el Gran Salón de la ciudadela. Quedó asombrado ante los daños que había sufrido Osgiliath como resultado del asedio y el incendio al que la sometió el Usurpador, pero es un diplomático lo bastante hábil como para ganarse la confianza tanto de Castamir como de Ciryang.

El Mago Blanco pasa gran parte del tiempo entre las estanterías de los archivos, intentando principalmente determinar el contenido de los documentos más antiguos. En la actualidad conoce a la mayoría de los bibliotecarios, pero sus modales severos hacen mantener a la mayoría de ellos a distancia. Ninguno le hace ninguna pregunta respecto a la naturaleza de sus investigaciones, aunque son motivo de muchas especulaciones.

Curunír tiene el aspecto de un hombre anciano vestido con un manto blanco. Siempre lleva consigo su vara de madera, vaya a donde vaya, aunque su porte vigoroso no sugiere que necesite ayuda para caminar. La imponente voz del mago es capaz de someter a un estado de humildad incluso a la persona más adversa. (Ver la sección 2.2.8 para más información.)

Estéliel (1417-1441)

Estéliel es la hija de Barahir, el antiguo Guardián de las Llaves que fue ejecutado por Castamir tras su ascensión al trono (ver la sección 7.3.1). Estéliel decidió permanecer en Minas Anor para proteger a sus parientes, cuyas propiedades habían sido confiscadas por orden del Usurpador. Ha alquilado algunas habitaciones en una casa del segundo nivel de la ciudad, y subsiste gracias a los escasos restos de la fortuna de su familia.

El odio que siente Estéliel hacia el Usurpador la ha llevado a la locura, pervirtiendo su visión de quienes la rodean hasta convertirlos en perversas caricaturas del bien y del mal; cualquiera que no comparta sus convicciones y aspiraciones es considerado como un enemigo potencial, susceptible de ser exterminado si fuera necesario. Los personajes pueden encontrarse con Estéliel de varias formas: los nobles pueden conocerla en alguna recepción, mientras que los plebeyos podrían ser abordados por ella cuando ande en busca de cómplices para cumplir alguno de sus planes.

Estéliel es una mujer pequeña con una cara sombría y una larga melena de cabello castaño, pero es mucho más letal de lo que se podría suponer por su apariencia. En la superficie, Estéliel tiene el aspecto de una joven noble dúnadan, aunque parece que esté pasando momentos difíciles; pero bajo su fachada se oculta una personalidad altamente inestable propensa a los amaneramientos excéntricos: puede olvidarse por completo de todos los que la rodean, mirar al vacío de forma ausente y comenzar a hablar en una voz sin tono. Su largo cabello suele ir oculto bajo un pañuelo negro.

Haleth (1412-1489)

Haleth es la líder no oficial de los Ardillas. Nació en Osgiliath, y era la hija de un rico mercader. Su padre le enseñó las habilidades necesarias para que llevara un negocio (para el cual mostró un gran talento); sin embargo, sus padres fueron masacrados durante la matanza ante la Bóveda de las Estrellas del año 1437, y su hogar, su oficina y sus almacenes fueron saqueados y pasados por la antorcha. Haleth únicamente sobrevivió porque consiguió matar a un soldado que intentaba violarla y logró escapar de la ciu-

dad vigilada, uniéndose al flujo de refugiados que huía hacia Minas Anor.

La única opción de Haleth era permanecer en la ciudad de las chabolas de Minas Anor, ya que el Cónclave no aceptó más refugiados. Dándose cuenta de que aquella gente necesitaba algún tipo de liderazgo, comenzó a aprender las habilidades organizadoras y negociadoras necesarias para establecer una especie de cooperación y reglas comunes entre los refugiados. Haleth se ganó el respeto de los Ardillas, y en pocos meses era reconocida por todos como su portavoz oficial.

Como abogado defensor, Haleth pasa gran parte del tiempo realizando peticiones al Cónclave para que mejore las condiciones del desolado grupo de refugiados. Su postura sólo se ve cuestionada por los refugiados cuyas ilícitas actividades se ven obstaculizadas por el liderazgo de Haleth, pero ni siquiera ellos se atreven a intentar deponerla de su cargo, ya que saben que los Ardillas se vengarían inmediatamente.

Haleth es una mujer orgullosa, y se comporta con una dignidad que contrasta con la absoluta pobreza en la que vive. Su oscuro cabello y sus distinguidos rasgos indican su ascendencia dúnadan, pero los signos de su infancia acomodada han desaparecido de su demacrada cara. Lleva unas ropas andrajosas, y se negará a vestir con un atuendo más digno hasta que todos sus compañeros puedan vestir de igual manera.

Capitán Culcamalin (1409-1441)

Culcamalin es el capitán de la caballería sureña estacionada fuera de las murallas de Minas Anor. Culcamalin ofreció sus servicios por primera vez a los confederados en el año 1435, cuando necesitaban imperiosamente tropas de caballería. Durante el año siguiente, el joven señor de la guerra procedente del Cercano Harad entró en acción en las Emyn Armen, y su compañía pronto se ganó una reputación por su absoluta crueldad.

La unidad participó en el saqueo de Osgiliath, ocasión en la cual sus miembros se dedicaron a enriquecerse gracias al despiadado saqueo al que sometieron a la ciudad. Culcamalin fue asignado a Minas Anor en el año 1439, con la misión de salvaguardar los caminos hacia Pelargir, Osgiliath y Anórien.

Culcamalin ha participado en la Lucha entre Parientes principalmente por las posibilidades de enriquecimiento personal que ofrece, y que le han convertido en un verdadero magnate. Aunque es ególatra y muy poco escrupuloso, es un hombre astuto que raramente puede ser engañado para que actúe en contra de sus intereses. Nunca cooperará con los realistas, salvo para traicionarles y venderles por dinero a los Cuervos.

El Côr Aran ha puesto sus ojos en Culcamalin, ya que conoce en parte sus negocios ilegales; sin embargo, como el sureño les ha ayudado en ocasiones a capturar a algunos realistas, Finrod ha decidido dejar que continúe con sus "tratos", asegurándose de que el Côr Aran cuenta con suficientes pruebas incriminatorias para enviarle a la horca si se sobrepasa demasiado en sus actos.

Culcamalin lleva el atuendo completo del típico señor de la guerra sureño, y raramente es visto en público sin su armadura y sus armas. Culcamalin lleva el escudo de armas de la confederación sureña, blasonado en oro sobre una capa carmesí. Su cara llena de tatuajes y sus orejas llenas de orificios rituales le convierten en una imagen completamente exótica en el corazón de Gondor.

7.5 GRUPOS CLANDESTINOS

7.5.1 CRIMEN ORGANIZADO

Varias bandas organizadas pueblan Minas Anor y sus cercanías. Generalmente se dedican a realizar diversas actividades de forma que no acaben entrando en conflicto entre ellas; sin embargo, en ocasiones, los niveles inferiores de la ciudad o la Ciudad de las Chabolas se ven inmersos en sangrientas guerras de bandas. El Côr Aran pasa mucho tiempo vigilando a estas bandas, ya que Finrod las considera (con acierto) una amenaza potencial para la ley y el orden. Los miembros de varias bandas han sido obligados a proporcionar a los Cuervos cierta información. En ocasiones, el Côr Aran consigue aplastar a una banda entera y enviar a sus miembros a la horca, y tales éxitos son explotados por Ciryang como propaganda en favor de su agencia. Las siguientes entradas describen a las organizaciones criminales más importantes de Minas Anor.

La Hermandad de los Bribones

Este grupo se dedica al robo, el atraco a mano armada y el contrabando, y es la más grande de todas las bandas. Está liderada por varios individuos de aparente buena reputación y procedentes de familias importantes que utilizan sus negocios como tapadera para sus actividades ilícitas.

Los Gatos

Los Gatos son una banda pequeña pero temida de ladrones extremadamente eficaces, a los que les gusta robar las casas de los ricos, llevándose sus joyas y otros objetos de valor que no pesen demasiado. Imrahil, el respetado joyero, es el líder de los gatos, mientras que otros miembros tienen otras tapaderas similares aunque menos importantes.

Los Tiburones

Los Tiburones son contrabandistas, ladrones y atracadores que han convertido el Harlond en su territorio de acción. En su mayor parte, suelen aprovecharse de los marineros borrachos y los visitantes más ingenuos.

Las Ratas de Río

Las Ratas de Río son una banda pequeña pero violenta procedente de Osgiliath, cuyos miembros residen en la Ciudad de las Chabolas y se ganan la vida cobrando (o extorsionando) dinero a los Ardillas a cambio de su protección, o bien gracias a los robos menores y el contrabando. Las Ratas de Río son generalmente odiadas por las bandas nativas de Minas Anor, especialmente por los Tiburones.

El Hombre Recto

El Hombre Recto de Pelargir ha puesto recientemente su atención en las ciudades que hay río arriba. Cuando Osgiliath cayó, él se dio cuenta inmediatamente de la importancia que adquiriría Minas Anor, y durante los últimos años ha ido reuniendo información sobre sus organizaciones criminales. Los cuatro secuaces del Hombre Recto en Minas Anor han recibido órdenes de aplastar algunos cráneos entre los contrabandistas locales para evaluar la verdadera fuerza e influencia de la Hermandad de los Bribones.

El Hombre Recto opina que podría entrar en el negocio en cuanto haya calibrado la fuerza de sus competidores. Tal y como parecen estar las cosas, podría controlar fácilmente un pequeño círculo de contrabandistas en Minas Anor antes de finalizar el año. (Ver la sección 3.5.2 para más información.)

7.5.2 RESISTENCIA REALISTA

La resistencia al Usurpador es bastante fuerte en Minas Anor, y han emergido muchos grupos realistas para expresar y dar rienda suelta a sus sentimientos. El éxito de estos grupos se ha visto facilitado por el hecho de que el tamaño de la ciudad permite actuar con cierta libertad en sus inmediaciones sin ser detectado rápidamente. En Minas Anor existen tres grupos realistas:

LASGALEN

Lasgalen es un grupo pequeño, pero sus miembros pertenecen a las clases sociales superiores. Su principal objetivo es proporcionar a Eldacar la información relativa a la presencia militar del Usurpador en Anórien e Ithilien. Lasgalen también ha conseguido transportar ilegalmente a diversos refugiados políticos y desertores hacia el norte, llevándoles hasta regiones seguras como Calenardhon o Rhovanion. Coratar es el líder de este grupo, y hasta ahora ha evitado ser descubierto por el Côr Aran.

NIMLOTH

Nimloth recibe su nombre del Árbol Blanco de Minas Anor. Este grupo de curanderos encabezados por la Dama Mórdulin se opone al reinado del Usurpador debido a su violencia. Sus miembros intentan ayudar a quienes huyen de la tiranía de Ciryang, sacándoles fuera de la ciudad. Las Casas de Curación gozan de una posición muy respetada en Minas Anor, y ni siquiera los soldados de la guarnición están dispuestos a interferir con un curandero que afirme que está llevando a cabo su oficio. Últimamente, Finrod ha conseguido cierta información sobre Nimloth, y ha organizado una célula para descubrir sus actividades. Coratar conoce Nimloth, aunque los curanderos no saben absolutamente nada sobre las actividades ilícitas del antiguo Príncipe-Presidente.

EL MONTÓN

Este grupo de portadores, jornaleros y vendedores ambulantes se ha reunido en una banda dispuesta a expulsar a los haradrim de las murallas de la ciudad asaltándoles y dándoles palizas después del anochecer. Desde su formación, los sureños han aprendido a visitar la ciudad en grupos grandes y bien armados.

ESTÉLIEL

La hija de Barahir espera vengarse algún día del Usurpador, y conspira activamente contra Ciryang y su régimen en un intento por establecer más grupos de la resistencia, aunque hasta ahora no ha tenido éxito. Estéliel está siendo vigilada por el Côr Aran, pero hasta ahora ha conseguido ocultar sus verdaderas intenciones tras su apariencia tranquila. Teniendo en cuenta la actual falta de coordinación entre los hombres de Finrod, no es demasiado probable que emprendan alguna acción contra ella, a menos que uno de sus planes acabe teniendo éxito.

La familiaridad que tiene Estéliel con gran parte de la élite de Minas Anor la mantiene bastante bien informada respecto al régimen de Ciryang, aunque gran parte de esta información se ve distorsionada mentalmente para ajustarse a su visión del mundo. Cualquier relación con Estéliel será tremendamente peligrosa. La colaboración con ella puede llamar la atención de los agentes del Côr Aran que la vigilan, mientras que evitarla en todas las ocasiones convertirá al grupo en un enemigo potencial para Estéliel.

LA CÁBALA

La Cábala es el único grupo realista de Minas Anor que en la actualidad tiene un contacto directo con los agentes de Eldacar. Sus dieciocho miembros están encabezados por el mercader de ropa, Amlaith, y su principal función es reunir información útil para el Rey exiliado. Coratar sabe de la existencia de la Cábala gracias a uno de sus informadores (ver la sección 7.6.2), pero todavía no está dispuesto a revelar a Amlaith la existencia de Lasgalen.

7.5.3 SIRVIENTES DEL ENEMIGO

El Nigromante obtiene noticias de las actividades del Cónclave gracias a sus espías, que han formado una organización realista ficticia conocida como el Forgil. Por el año 1439, estos agentes procedentes de Dol Guldur han establecido un único contacto en la ciudad, que les informa regularmente de cualquier nuevo acontecimiento dentro del Cónclave controlado por Ciryang. Ese contacto no es sino Aegnor, un sabio del Rynd Thannath que cree que en realidad actúa en nombre de Eldacar. Se la ha ordenado que evite a otros grupos realistas en la ciudad, bajo la excusa de que podrían contener algún infiltrado del Côr Aran. Aegnor reside en una casa en el cuarto nivel de la ciudad, cerca del Rynd Thannath.

7.6 AVENTURA: ¿LEALES A QUIÉN?

El secreto es un arma de doble filo, y en la capital de Anórien, que está infestada de espías, puede volverse fácilmente en contra de quien lo utiliza. En ocasiones, demasiados secretos pueden convertirse en un gran peligro, especialmente si acaban distorsionando el punto de vista respecto a lo que se considera un verdadero aliado. Dentro de la Cábala realista de Minas Anor, la palabra "realista" es un concepto realmente ambiguo.

7.6.1 UNA HISTORIA DE REALISTAS Y "REALISTAS"

Nimloth y Lasgalen, las principales organizaciones realistas de Minas Anor, sólo han comenzado a actuar en la ciudad en las últimas fechas; aunque Eldacar, en la lejana Rhovanion, es consciente de su existencia, todavía no está dispuesto a (o no ha sido capaz de) contactar directamente con ninguno de los dos. El Rey exiliado tiene otros ojos y oídos en la ciudad: una "cábala" secreta que comenzó a existir en torno al año 1439, cuando uno de sus propios espías estableció una red para reunir información gracias a un mercader de ropas local llamado Amlaith.

El espía de Eldacar, Irdamir de Calenardhon, había sido un antiguo compañero de comercio de Amlaith du-

rante algún tiempo, y conocía la ideología realista que tenía con respecto al gobierno del Usurpador. Irdamir no quedó decepcionado cuando ofreció a su socio en los negocios la oportunidad de poner en práctica sus ideales políticos. Amlaith encontró varios individuos dispuestos a ayudarle, y pronto había creado una red de inteligencia embrionaria totalmente encubierta. Irdamir recibía sus informes sobre las condiciones en Minas Anor y los ocultaba en sus cargamentos con destino a Calenardhon y Rhovanion.

Sin embargo, no pasó mucho tiempo antes de que los individuos más poderosos de la ciudad comenzaran a descubrir el éxito del mercader de ropa. A pesar de la cautela con que Amlaith ocultaba las reuniones y las identidades de los miembros de la Cábala, su organización pronto quedó en compromiso. Sin embargo, gracias a su exitosa política interna de racionamiento de la información, ni Amlaith ni los infiltrados se han dado cuenta de aquello en lo que la Cábala ha acabado convirtiéndose.

Incluso el mismísimo Usurpador se reiría de la suprema ironía que supone este marasmo clandestino, si pudiera verlo, ya que casi todos sus sirvientes de mayor confianza en Minas Anor –Ciryang, Borondir y Finrod– han conseguido infiltrar algunos agentes en la Cábala sin saber que sus rivales tradicionalistas también lo habían hecho. Por si fuera poco, ninguno de los bandos realistas o neutrales involucrados en las actividades de la Cábala son conscientes de esta situación.

Esta comedia de los errores comenzó cuando el Côr Aran capturó a Voronwë, uno de los primeros agentes reclutados por Amlaith. Los interrogatorios de Finrod tuvieron efecto rápidamente sobre el mercader convertido en realista procedente del Harlond, y reveló todo lo que sabía (que, afortunadamente para él, no era todo lo que se podía saber). Finrod le perdonó la vida bajo dos condiciones: que actuara como informador para él y que ayudara a uno de los propios agentes de Finrod, Ciryon, a infiltrarse en el grupo de Amlaith.

Si Finrod hubiera sido más inteligente, habría avisado a todos los líderes de celdas de la existencia de la Cábala y sus planes contra ella, pero el paranoico Finrod decidió mantener el silencio, no fuera que sus subordinados conocieran demasiada información sobre sus operaciones en Minas Anor. Como resultado, la Cábala en la actualidad contiene cuatro agentes infiltrados procedentes de cuatro células del Côr Aran diferentes, todos ellos ignorantes de la presencia de los demás. Si las noticias del ridículo estado de la situación llegaran hasta Caramir en Pelargir, Finrod pagaría con su puesto por ello.

Pero el drama no acaba aquí, ya que tanto Ciryang como Borondir tienen sus propios informadores en la Cábala, al igual que Coratar y Estéliel. Igualmente, Culcamalin y el Hombre Recto de Pelargir han contratado agentes que se han infiltrado en la organización "realista" de Amlaith. La única persona que duda un ápice de la integridad del grupo es Irdamir de Calenardhon, que se ha dado cuenta del marcado declive en la calidad de los informes enviados por la Cábala. Una breve investigación de los rumores procedentes del nido de Pelargir han confirmado las sospechas de Irdamir, que piensa que algo anda muy mal dentro de la Cábala, y por lo tanto ha decidido averiguar hasta qué punto se han extendido los problemas y qué puede hacer para solucionarlo.

7.6.2 LOS PNJS

IRDAMIR (1383-1501)

Irdamir es un mercader con base en Calenardhon procedente de Calmirië, que viaja con frecuencia por el camino que conecta Anórien con Tharbad. La reducción de su provincia natal a la categoría de territorio militar y los actos vandálicos de los nuevos hombres de Castamir le han convertido en uno de los más acérrimos seguidores de Eldacar. Reúne con avidez toda la información que pueda juntar respecto al incierto destino del norte de Gondor bajo el gobierno del Usurpador, con la esperanza de que eso le ayudará a preparar el inminente regreso del Rey exiliado.

Irdamir sabe que los vínculos de Eldacar con los simpatizantes realistas de Gondor son muy poco organizados y tenues; está preparado para eliminar cualquier amenaza que aparezca contra estos frágiles vínculos, incluso si eso significa interrumpir todo contacto con los elementos "comprometidos", como la Cábala de Minas Anor. Durante una reciente discusión con Amlaith no acabó de determinar del todo la infiltración, e Irdamir ha decidido contratar los servicios de investigación de un individuo o grupo procedente de fuera de la ciudad.

Irdamir es de estatura y complexión media, tiene la cara curtida, el pelo castaño y los ojos azules. Viste de forma rica pero muy poco imaginativa, y da la impresión de tener una voluntad fuerte.

AMLAITH (1392-1441)

Amlaith el mercader de ropa es el fundador y líder de la Cábala. Su odio hacia el Usurpador procede del sentimiento de traición despertado cuando Castamir recompensó el apoyo de Minas Anor a la confederación tradicionalista deponiendo a Coratar y permitiendo la intrusión de la rígida política de Ciryang en un manipulado Cónclave. Amlaith está convencido de que Eldacar podría recuperar la corona alada de Anárion si el pueblo de Minas Anor le respaldara, y por lo tanto dedica todos sus esfuerzos a organizar el sentimiento realista de la ciudad. La presencia de Irdamir fue el catalizador necesario para materializar sus esperanzas.

Amlaith está seguro de que los miembros de la Cábala son leales, seas cuales sean las sospechas de Irdamir. El mercader de ropa se enorgullece de su constante atención a las medidas de seguridad y discreción en todos los movimientos de la Cábala. Naturalmente, Amlaith también es consciente de que esas mismas medidas de seguridad impiden la investigación adecuada del problema.

(Ver la siguiente tabla de miembros de la cábala para más información.)

FINROD

Debido a la naturaleza caótica de su propia organización, Finrod no es consciente de que hay otros operativos de células dentro de la Cábala. Se contenta con hacer que Ciryon mantenga vigilado a Voronwë y a los demás miembros de la Cábala de los que tiene conocimiento, y con esperar hasta que la Cábala muestre signos de estar preparando una rebelión abierta contra el Rey. Desgraciadamente para Finrod, el otro agente del Côr Aran infiltrado, Handir, ha descubierto la presencia de Ciryon. Pero en lugar de informar a Finrod de su hallazgo, el líder de la célula de Handir ha decidido ensuciar el nombre de su jefe avisando directamente a Caramir en Pelargir.

LOS MIEMBROS DE LA CÁBALA

NOMBRE	LEALTAD	AGENTES

Amlaith — **realista** — **Dior, Voronwë**
Notas: Fundador y líder de la Cábala. Nacido en 1398, complexión media, cabello y ojos castaños, conducta confiada.

Dior — **realista** — **Baran, Ulrad**
Notas: Tendero y socio en los negocios de Amlaith. Se trasladó a Minas Anor desde Anfalas en 1434 para huir de la guerra, pero al principio no se metió en el campo de la política. Ha sufrido directamente la política de Castamir, y eso le ha convertido en un hombre de fuertes convicciones realistas. Nacido en 1402, complexión media, cabello castaño, ojos grises, conducta algo nerviosa.

Voronwë — **informador del Côr Aran** — **Ciryon, Dorlas**
Notas: Dueño de un almacén y un barco en el Harlond, con muchos contactos. Traicionó a la Cábala tras ser capturado por el Côr Aran, que le reclutó como informador. Nacido en 1399, algo gordo y musculoso a la vez, pelo gris, ojos azules, taciturno.

Baran — **neutral** — **Anborn**
Notas: Mercader de libros y amigo de Dior. Fue reclutado después de haber bebido vino y hablado mucho durante una tarde en la que escupió toda su insatisfacción con los tiempos que corren. Se ha metido en algo que le va demasiado grande, pero no se atreve a abandonar, ni a informar a las autoridades. Nacido en 1410, pequeño y nervioso, cabello y ojos negros, bebe demasiado.

Ulrad — **informador de Culcamalin** — **Elros, Estelmo**
Notas: Soldado retirado y buen amigo de Culcamalin. Ulrad llegó a Minas Anor tras retirarse del servicio activo. Sus planes junto al capitán sureño son descubrir la Cábala ante las autoridades y hacerse ricos con la recompensa. Nacido en 1403, bajo y musculoso, piel morena, cabello castaño, ojos oscuros, conducta militar y dura.

Ciryon — **agente del Côr Aran** — **Faramir, Ragnir**
Notas: Agente del Côr Aran, introducido en la organización después de que Finrod supiera de ella por primera vez. Ciryon evita despertar las sospechas gracias a la apasionada convicción que finge sentir por la causa realista. A menudo es el responsable de extender la propaganda de la Cábala entre la gente, y de otras expresiones descubiertas del sentimiento realista. Nacido en 1390, bajo y delgado, cabello y ojos castaños, actitud confiada.

Dorlas — **informador del Hombre Recto** — **Tarcil**
Notas: Mercader local con muchos contactos en Pelargir. Dorlas fue reclutado como informador por el Hombre Recto de Pelargir cuando Tárain comenzó a interesarse en expandir su influencia hacia el norte. Nacido en 1409, constitución normal, cabello castaño y ojos verdes, silencioso y calculador.

Anborn — **realista** — **Ostoher, Indor**
Notas: Oficial de la guarnición de la ciudad. La principal preocupación de Anborn siempre ha sido la seguridad de las fronteras septentrionales de Gondor contra los orientales, pero su apoyo hacia una política de amistad y alianza con los nórdicos es para él más importante que la figura de Eldacar. Es considerado como el experto en tácticas militares de la Cábala. Nacido en 1387, sangre dúnadan pura, alto y atlético, cabello castaño y ojos grises, modales militares.

Elros — **informador del Côr Aran** — **–**
Notas: Peletero con una perspectiva mercenaria de la política. Elros fue reclutado como informador del Côr Aran principalmente para evitar que vendiera su valiosa información a los enemigos del Rey. Nacido en 1406, bajo y rápido, cabello castaño y ojos azules, actor excelente.

Estelmo — **informador de Estéliel** — **Marach**
Notas: Herrero que se introdujo de forma más o menos accidental en la Cábala. Estelmo fue chantajeado por Estéliel para que le proporcionara información sobre la Cábala, pero no sabe que la misma Estéliel tiene una ideología realista. Nacido en 1414, estatura media, muy musculoso, piel morena, cabello y ojos castaños, finge tener más confianza en sí mismo de la que realmente tiene.

Faramir — **informador de Coratar** — **Húrin**
Notas: Sastre al que no le gustan nada los tradicionalistas y su política, pero que siente lealtad a la ciudad de Minas Anor por encima de todo. Tras ser reclutado, se presentó voluntario para servir a Coratar. Nacido en 1399, estatura media y complexión frágil, cabello y ojos castaños, conducta silenciosa.

Ragnir — **informador de Ciryang** — **Handir**
Notas: Mercader con muchos contactos en el norte. Ragnir era hace tiempo un realista, hasta que "informó" de un amigo a Ciryang, quien ahora le obliga a traicionar a la Cábala. Nacido en 1392, complexión media, cabello negro y ojos azules, muy hablador.

Tarcil — **neutral** — **–**
Notas: Comerciante asociado a Dorlas que fue obligado a entrar en la Cábala. Tarcil quiere que le dejen en paz, pero no se atreve a abandonar la organización. Nacido en 1400, complexión media, cabello y ojos castaños, muy retraído.

Ostoher — **informador de Borondir** — **–**
Notas: Funcionario en la oficina del comandante. A Ostoher no le preocupa demasiado la política de Castamir. Después de un tiempo cambió de opinión, considerando las consecuencias de una hipotética segunda guerra civil en Gondor, y comenzó a proporcionar información de la Cábala a Borondir. Nacido en 1398, cuerpo pequeño, cabello claro y ojos verdes, tímido.

Indor — **informador del Côr Aran** — **–**
Notas: Carnicero con una fuerte ideología realista. Tras ser reclutado, Indor comenzó a comportarse de forma sospechosa y fue arrestado por los Cuervos. Accedió a proporcionarles información a cambio de su liberación. Nacido en 1410, enorme y musculoso, calvo, ojos grises, modales inseguros.

Marach — **informador del Côr Aran** — **–**
Notas: Tendero que se trasladó a Minas Anor desde Pelargir en el año 1438. Marach fue descubierto por el servicio de vigilancia de los Cuervos y se vio obligado a cambiar de bando para salvar la vida. Nacido en 1407, complexión media, cabello castaño y ojos azules, modales puntillosos que molestan a todos los que le rodean.

Húrin — **informador de Tharbad** — **–**
Notas: Dueño de un establo, con numerosos contactos entre los grupos de mercaderes de Tharbad. También les vende información, incluyendo informes respecto a las actividades realistas. Nacido en 1398, complexión media pero atlética, cabello y ojos castaños, conducta confiada.

Handir — **agente del Côr Aran** — **–**
Notas: Agente del Côr Aran que finge ser el propietario de una pequeña agencia de transportes. Diciendo las cosas correctas en los lugares adecuados, Handir consiguió ser reclutado en la organización. Nacido en 1398, pequeño y fibroso, cabello castaño y ojos azules, conducta tranquila, mostrándose siempre convincente.

La represalia está de camino, pero Finrod no sabe nada (ver la sección 7.7). (Ver también la sección 7.4.4 para más información.)

Ciryang

El interés del Presidente en la Cábala yace principalmente en determinar hasta qué punto algunos de sus miembros pueden verse identificados con los problemáticos representantes de las asociaciones del Cónclave que Ciryang lleva mucho tiempo deseando expulsar del consejo. Sin embargo, para ello deberá conseguir pruebas materiales, algo difícil dadas las medidas de seguridad de la Cábala y la naturaleza de su informador. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

Borondir

La principal preocupación de Borondir con respecto a la Cábala es averiguar si supone una verdadera amenaza para la seguridad de la ciudad. Borondir confía en su informador, seguro de que el cambio de opinión de Ostoher con respecto al Rey es sincero, pero por lo demás no está dispuesto a comunicar nada de lo que averigüe a Ciryang o Finrod. Como es un hombre muy meticuloso, Borondir desea esperar hasta conocer el alcance total de las actividades de la Cábala, así como su influencia, antes de comenzar a actuar contra sus miembros. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

Coratar

El interés de Coratar en la Cábala procede de su deseo por entrar en contacto con los aliados de Eldacar en Minas Anor, pero el anciano político es lo bastante sabio como para no meterse en una situación que podría poner al descubierto a su propia organización ante las autoridades de la ciudad; de ahí la gran cautela y discreción con la cual ha examinado al grupo de Amlaith. El instinto de Coratar, que le ha llevado a cuestionar la seguridad de la Cábala, acabará probablemente salvándole a él y al futuro de Lasgalen de la las represalias que aguardan a Amlaith. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

Estéliel

La locura de Estéliel la ha llevado a espiar a la Cábala para averiguar si es "maléfica" o no (es decir, si puede considerar a sus miembros como seguidores de su lucha sagrada contra Castamir). Estéliel está a punto de llevarse una desilusión, no sólo porque sus planes no tienen ninguna conexión con la realidad, sino porque Elros, uno de los informadores del Côr Aran en la Cábala, es consciente de la conexión entre ella y Estelmo. De hecho, Elros ha conocido de boca de Estelmo el enloquecido plan que tiene para asesinar al Usurpador cuando llegue a Minas Anor para celebrar el Concilio de Gondor (ver la sección 7.7.1). Estéliel no sabe nada en absoluto de todos estos acontecimientos. (Ver la sección 7.5.2 para más información.)

El Hombre Recto

Tárain está interesado en reunir información sobre cualquier grupo clandestino de Minas Anor que pudiera suponer una amenaza para él (o que pudiera ser un objetivo fácil para los chantajes y las extorsiones de sus hombres). Debido a la mínima presencia realista en Pelargir, el Hombre Recto no está seguro de cómo tratar con esta enigmática Cábala. Si demuestra ser lo bastante poderosa, podría llegar a considerar la posibilidad de apoyarla (por motivos puramente financieros, naturalmente). Sin embargo, es muy poco probable que al final decida hacerlo si averigua la verdadera situación de la Cábala. (Ver la sección 7.5.1 para más información.)

Culcamalin

El capitán sureño de Anórien tiene la misma intención que su rival en Ithilien: conseguir la gloria y una abundante recompensa por la captura de un poderoso enemigo del Rey. Aunque la Cábala no supone una verdadera amenaza para el gobierno de Castamir, Culcamalin ha dejado que su amigo Ulrad arregle un poco las cosas de forma que a las autoridades sí que se lo parezca cuando decida entregarles. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

7.6.3 LOS ESCENARIOS

Las reuniones de la Cábala tienen lugar en diversos puntos de la ciudad, aunque se suele evitar el Primer Círculo. Como varios de los miembros son artesanos u hombres de negocios, a menudo se reúnen en sus tiendas u oficinas. A continuación se incluye la descripción de la tienda de una artesano común y de una posada, pero el Director de Juego podría idear nuevos planos si lo desea.

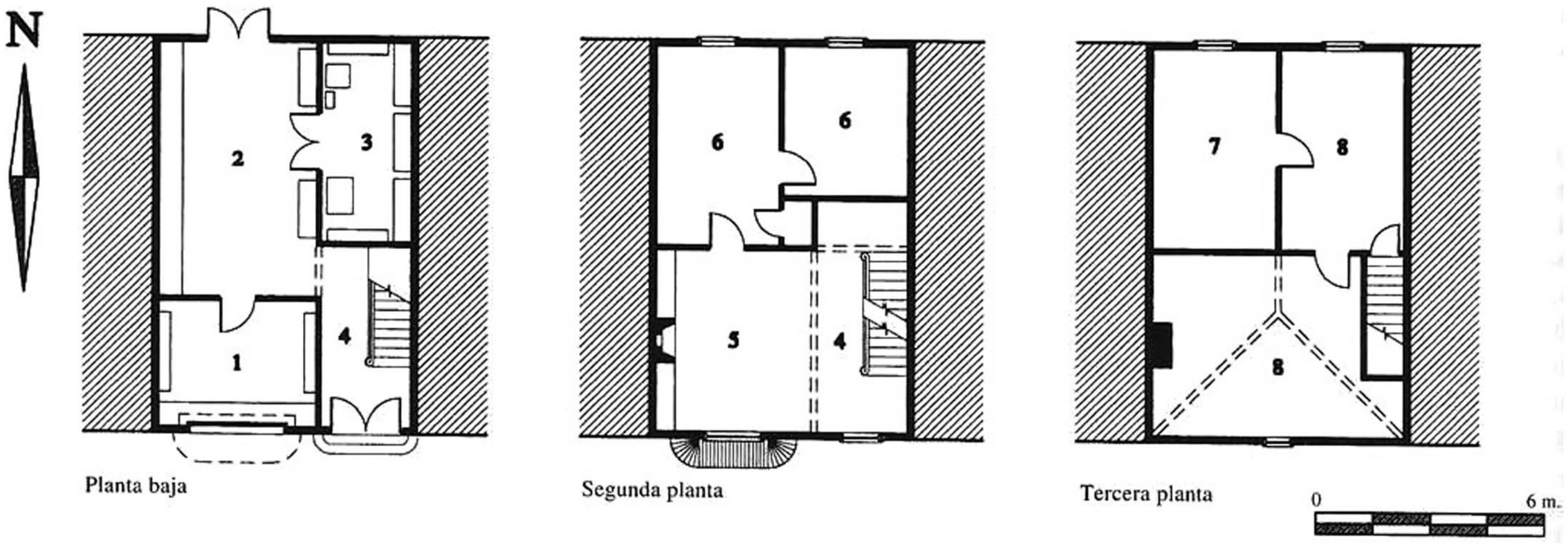
Sastrería de Faramir

1. Escaparate. Levantando una persiana queda al descubierto un mostrador que comunica con la calle.
2. Taller. La zona de trabajo de Faramir y sus aprendices.
3. Almacén.
4. Pasillo.
5. Cocina. Tiene espacio suficiente para acoger a toda la familia y los aprendices.
6. Dormitorio de Faramir. Privado.
7. Dormitorio de los aprendices.
8. Ático. Utilizado como almacén.

La Posada Junto a la Puerta

Amlaith alquila en ocasiones una habitación (nº 6) al posadero bajo el pretexto de realizar sesiones de juego privadas (en realidad la utilizan como punto de reunión). El posadero es un buen amigo de Amlaith, pero no sabe nada sobre la verdadera naturaleza de la Cábala. La posada tiene la ventaja de contar con varias entradas (una desde el bar y dos más desde el exterior), de forma que los miembros pueden entrar y salir por diferentes vías. Normalmente llevan puestas sus capuchas cuando entran en la sala de reuniones.

1. Entrada. Conduce al patio.
2. Bar. A lo largo de una pared hay diversos apartados, y el resto de la habitación está lleno de bancos y mesas.
3. Mostrador.
4. Cocina.
5. Almacenes.
6. Gran sala. Se trata de un salón que puede ser alquilado para dar grandes fiestas.
7. Patio.
8. Establos.
9. Dormitorio del mozo de cuadra.
10. Pesebre para carromatos. Hay espacio suficiente para introducir dos carromatos pequeños.
11. Letrinas.
12. Balcón.



Planta baja — Segunda planta — Tercera planta

La Tienda de Faramir

13. Dormitorios para huéspedes.
14. Dormitorio de los propietarios.
15. Dormitorio de los sirvientes.

7.6.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura es descubrir la situación verdaderamente caótica en que está sumida la Cábala. Eso supone espiar o incluso llegar a unirse a la organización para averiguar cualquier dato relevante. Una vez sean conscientes de que hay numerosos infiltrados en la Cábala, los personajes tendrán que decidir qué hacen al respecto, y eso dependerá de su ideología y sus objetivos.

El Inicio para los Jugadores

Los personajes pueden haber cometido un error reciente que les hace susceptibles de ser chantajeados, especialmente en Minas Anor. Mientras toman una cerveza en La Posada Junto a la Puerta, se verán abordados por un dúnadan que se presenta como Irdamir, un mercader de Calenardhon. Tras charlar un poco, les comunicará que es consciente de sus actividades ilegales.

También dejará entrever, de forma mucho más sutil, que es un Cuervo. Afirmará que está dispuesto a olvidarse de uno o dos actos comprometedores por parte de los personajes si ellos están dispuestos a cooperar; de lo contrario, Finrod podría acabar recibiendo cierta información. Quiere que investiguen a un grupo realista; hay un mercader local, un tal Amlaith, involucrado en todo el asunto, pero también quiere saber si existen otros miembros.

Irdamir saldrá de la ciudad y no volverá hasta que hayan pasado cuatro semanas. Cuando regrese, contactará con ellos en el mismo lugar y esperará un informe de sus progresos. De ahora en adelante, los personajes deberán trabajar en solitario. Quienes intenten investigar a Irdamir no encontrarán ninguna conexión entre él y los Cuervos de Minas Anor. Sin embargo, sí que parecerá ser cierta su afirmación de que es un mercader procedente de Calenardhon con una pequeña oficina en la ciudad. No podrán descubrir su verdadera identidad.

Ayudas

Los personajes deberán moverse fuera del sistema oficial, y pueden utilizar cualquier método de investigación que deseen, aunque deberían tener mucho cuidado, pues otros realistas podrían ocultarse si se sienten amenazados. Los personajes deberían dedicarse a vigilar los actos de la Cábala sin intervenir, incluso en los casos en que serían recomendables otros cursos de acción más agresivos. Si es posible, también deberían intentar infiltrar a uno de los personajes (o más de uno) como miembros de la Cábala.

Obstáculos

El principal obstáculo es que todos los miembros de la Cábala son paranoicos y reservados. Intentar desenmarañar todo el lío es una tarea abrumadora, y el Director de Juego podría incluso colocar algunas pistas que compliquen todavía más las cosas, o que incluso desvíen a los personajes en otra dirección. Varios de los miembros de la Cábala pueden tener otros secretos oscuros que desean esconder, como, por ejemplo, Dorlas. Una persona como Elros no tiene ningún sentido del control sobre lo que dice, y podría ser una buena fuente de información. Otros, como Húrin y Estelmo, podrían ser vulnerables al chantaje.

Aunque no debería ser demasiado fácil obtener información sobre la Cábala, casi todos los realistas no son más que aficionados, y como tales tienden a hacer las cosas más misteriosas de lo que es necesario (ver la sección 7.6.5). En lugar de comportarse de forma normal, actuarán como si tuvieran algo que ocultar. Los personajes más observadores deberían ser capaces de distinguir a los que están involucrados de los que no lo están.

Desenlaces

En el caso de que los personajes lograran obtener información sobre la Cábala, tienen varias opciones que pueden proporcionarles una rápida recompensa o un castigo igual de rápido. Si revelan a Irdamir el hecho de que la Cábala está infestada de agentes infiltrados, serán recompensados una vez lleguen a territorio realista. Por otro lado, si los Cuervos se dan cuenta de que sus operaciones en la Cábala han sido descubiertas, podrían enfadarse bastante. Los personajes también podrían entregar a toda la Cábala al Côr Aran, pero eso provocaría la cólera de Irdamir y los subordinados de Eldacar, que perseguirían a los personajes incluso tras la finalización de la Lucha entre Parientes.

Si no consiguen descubrir que la Cábala contiene infiltrados, Irdamir probablemente intentará librarse de los personajes porque saben demasiadas cosas sobre los realistas de Anórien. Los Cuervos también podrían comenzar a sospechar de las actividades de los personajes e incluso acusarles de ser un grupo realista al que han "descubierto". Irdamir se mostrará implacable, y está dispuesto a eliminar toda la red de información si se confirma que contiene infiltrados, aunque se mostrará igual de dispuesto a eliminar a los personajes en el caso contrario.

7.6.5 ENCUENTROS

Toda la Cábala se reúne a intervalos de tiempo irregulares. Es bastante habitual que dos miembros se encuentren, pero las grandes reuniones son muy poco frecuentes. Para asegurar el secreto (y para satisfacer la emoción que supone formar una conspiración), se utilizan unas capuchas negras durante las reuniones formadas por más de dos personas. Un miembro de la Cábala sólo conoce a quien le reclutó y a quien él mismo ha reclutado.

Cuando la Cábala tiene reuniones generales, en ocasiones alquilan una sala privada (nº 6) en la Posada Junto a la Puerta. Es muy improbable que los personajes consigan conocer a más de unos pocos miembros de la Cábala. Generalmente deberían ser considerados como bribones/exploradores, eruditos/artesanos o guerreros de niveles 3-4. Ninguno sabe utilizar la magia ni cuenta con ningún objeto mágico.

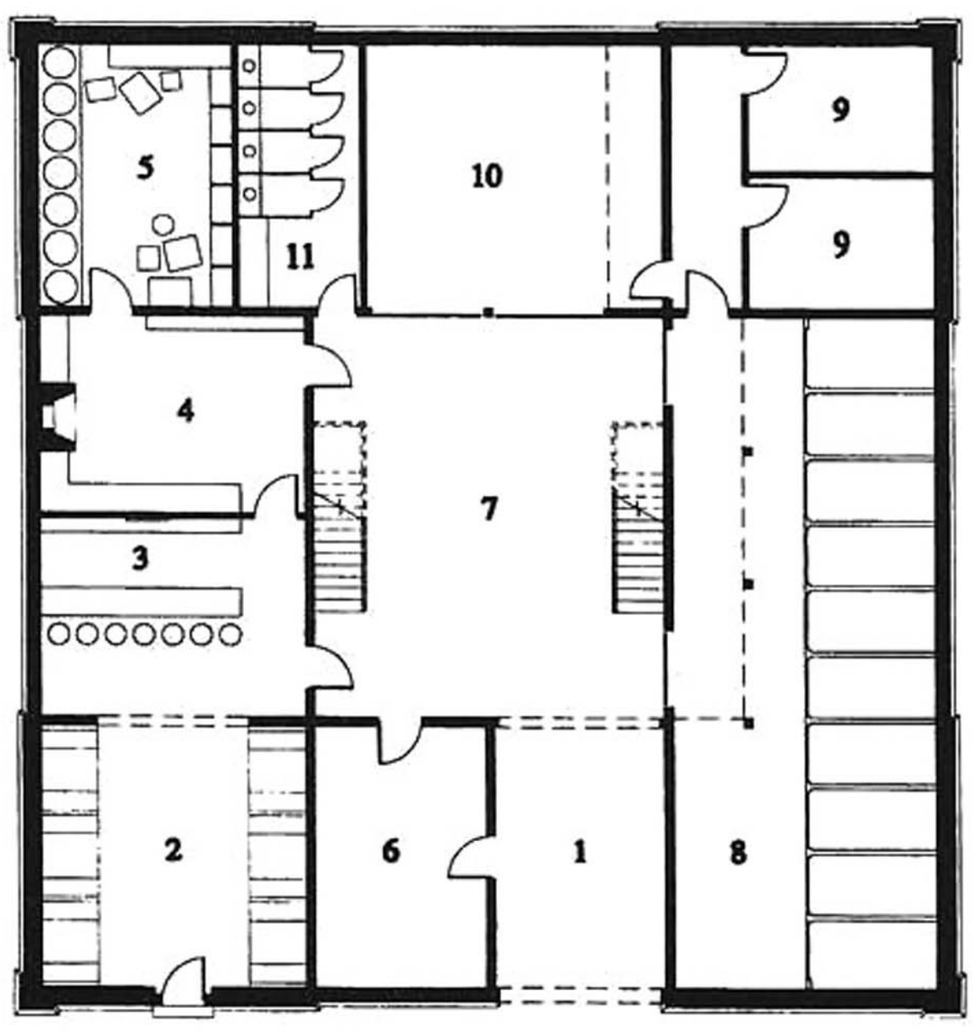
7.7 AVENTURA: EL CONCILIO DE GONDOR

Es dentro del Concilio de Gondor cuando el Usurpador se ve más presionado por las leyes y las tradiciones númenóreanas; sin embargo, la negativa de Castamir a establecer una corte en Osgiliath ha alterado inevitablemente el significado que sus miembros atribuían anteriormente a esta reunión anual de las personalidades más poderosas en Minas Anor. Ahora, los líderes más prominentes de todo el reino vienen a la ciudad con la intención de hacer demandas y realizar concesiones al nuevo Rey para hacer cumplir sus propósitos a largo plazo. Sus agravios se convertirán en meros peones dentro de las interminables negociaciones relacionadas con el destino de Gondor.

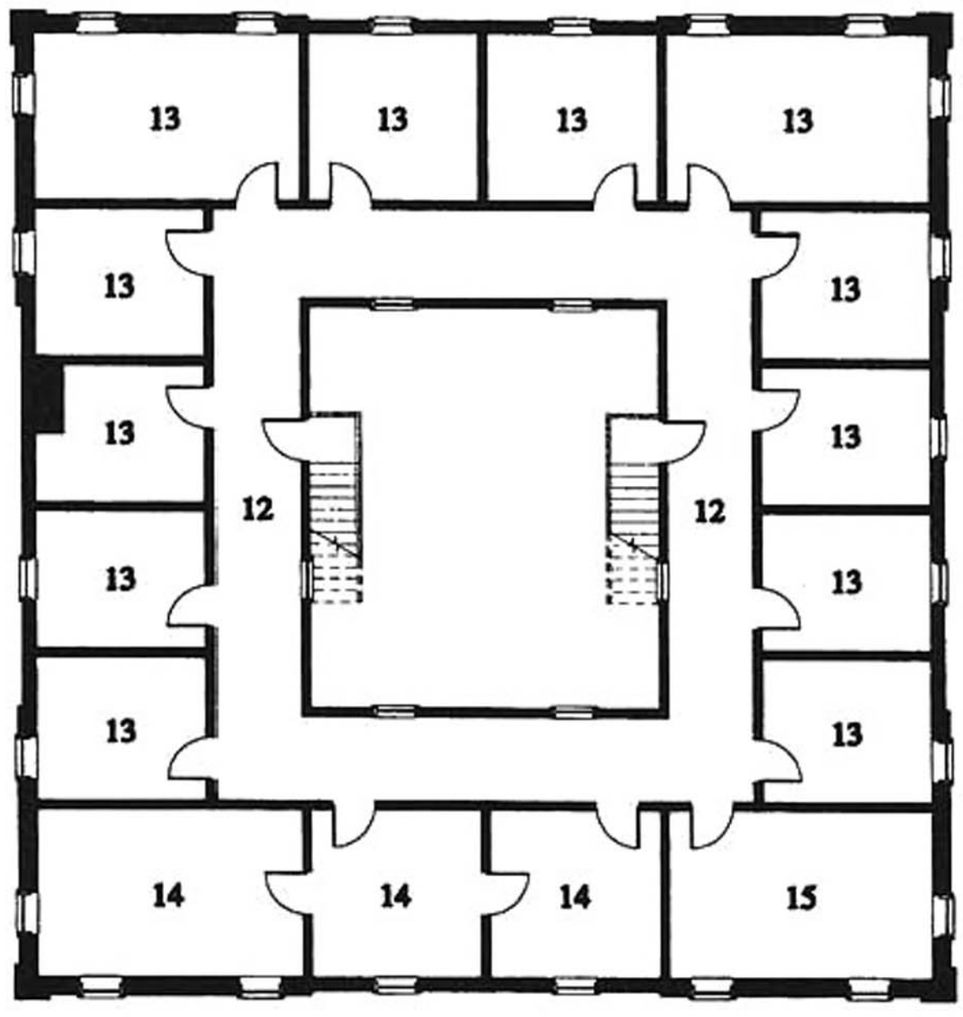
7.7.1 UNA HISTORIA DE TRADICIÓN E INNOVACIÓN

Existen muchas cuestiones importantes que aguardan al Rey Castamir a su llegada a las puertas de Minas Anor en el año 1441. La restauración del orden en Osgiliath tras los recientes alzamientos debe ser resuelta (aunque, en secreto, el Usurpador disfruta ante la realización de sus maquinaciones con respecto a la ciudad vigilada). La escandalosa violación de los recintos sagrados de Osgiliath debe ser detenida, y sus responsables llevados ante la justicia. El creciente problema de los mercenarios en Anórien debe ser resuelto de alguna forma antes de que alcance proporciones de epidemia. Y, por último, las inusuales circunstancias que rodearon las muertes de los príncipes de Belfalas y Morthond exigen que la cuestión de la sucesión sea discutida por todo el concilio general.

Castamir está listo para resolver todos estos temas de forma responsable y efectiva, pero sólo si sus soluciones contribuyen a su deseo principal de que la sede de la capital real sea trasladada desde Osgiliath hasta Pelargir. El Rey pretende buscar soluciones a los problemas del concilio una vez se haya confirmado su objetivo. La mayoría de quienes asisten al concilio son conscientes de este propósito (aunque no son conscientes de hasta qué punto la manipulación del Rey ha llegado a provocar los acontecimientos en el norte); sin embargo, no están dispuestos a perder la batalla de Osgiliath sin luchar, y tampoco sin conseguir



Planta Baja



Segunda Planta

0 7 m.

La Posada Junto a la Puerta

del Rey numerosas concesiones que le causarán más de un problema.

Además de las cuestiones más importantes del concilio, Castamir planea resolver también algunos asuntos "privados" que tiene pendientes en Minas Anor: la eliminación y sustitución de Finrod y la reorganización de la rama del Côr Aran en la ciudad, dejándola en manos de oficiales más competentes. La desastrosa actuación de Finrod en todo el asunto de la Cábala y otras cuestiones similares ha convencido a Caramir de que es necesario realizar algún cambio. La mente maestra que gobierna todo el Côr Aran ya ha preparado un plan para hacer dicha sustitución de forma que ayude a su primo real a mejorar el control de los disturbios en Minas Anor. De esta forma mejorará la opinión pública, que estará más dispuesta a trasladar la capital real a Pelargir.

La razón de la eliminación de Finrod será su fracaso a la hora de detectar un intento de asesinato (verdadero) contra la persona del Rey. Estéliel Harnastin, la enloquecida y posible líder realista de Minas Anor, ha decidido que Castamir morirá por su propia mano cuando llegue a la ciudad en Loëndë. Desgraciadamente para Estéliel, uno de sus cómplices de mayor confianza, Marach, es un agente del Côr Aran. Sin embargo, en lugar de informar inmediatamente a Finrod de los planes de Estéliel, Marach ha decidido enviar un informe a Caramir.

Esta información permitirá a Caramir frustrar el intento de asesinato de Estéliel sobre su primo, a la vez que hará quedar mal a Finrod por causa de su ignorancia. Estéliel será capturada pero se le perdonará la vida, aunque sólo sea para mostrar la "clemencia" del Rey para con sus enemigos, así como para demostrar el desequilibrado estado mental que debe acompañar cualquier intento por oponerse al Usurpador. La incompetencia de Finrod será suficiente para deponerlo de su cargo; también servirá como pretexto para una "llamada" a una reunión a altas horas de la noche con Caramir (que acabará con su grotesca muerte). Esta cadena de acontecimientos no será sino un anticipo del concilio que está a punto de celebrarse.

7.7.2 LOS PNJS

Varios cientos de hombres y mujeres procedentes de todos los rincones del reino asisten al Concilio de Gondor, aunque no todos tendrán la oportunidad de expresar sus opiniones. Como suele suceder, se formarán bandos y facciones en torno a los individuos con suficiente influencia como para ser escuchados. La siguiente lista de participantes únicamente describe a los que aparecen en otros puntos de este módulo, y es más representativa que exhaustiva.

REY CASTAMIR

El Usurpador ve el inminente concilio con gran preocupación, debido a las posibilidades, cada vez mayores, de poder trasladar la sede real hasta Pelargir. Una victoria así sería algo más que un símbolo, justificaría la recaudación de más impuestos en el norte y acabaría con los últimos restos de la hegemonía que tiene en la actualidad el concilio sobre él. Todo ello sería consecuencia de un concilio favorable, y por lo tanto Castamir debe mostrar su mejor cara al público, de forma que no proporcione ningún pretexto a ningún antagonista oculto para que se manifiesten en su contra en un momento tan crucial de su carrera como éste. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

REINA MÛRABÊTH

Aunque no existe ninguna ley que prohiba la participación de las mujeres en el Concilio de Gondor, Mûrabêth no posee ninguna autoridad política reconocida en Gondor y por lo tanto no será invitada a las sesiones del concilio. En realidad, la reina ejercerá su influencia sobre algunos de los miembros del concilio, en particular en el tema relacionado con las facciones de tierra y mar en Pelargir (ver la sección 4.6). Mûrabêth tendrá numerosas reuniones con los parientes de su padre, y estará muy ocupada forjando nuevas alianzas en la sombra o expandiendo las que ya existen, la más importante de las cuales es el matrimonio de su hermana con Daeron, el Escudero de Linhir. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

SEÑOR MORLAEN

Morlaen presidirá el Concilio de Gondor, lo que significa que será el responsable de dirigir el curso de la discusión y de mediar entre los puntos de vista más enconados. También tiene la autoridad de silenciar cualquier conducta fuera de lugar que pudiera aparecer en cualquiera de las sesiones. Sin embargo, no tiene ningún control sobre la información que se filtra entre los miembros del concilio fuera de las reuniones oficiales. El Señor Morlaen es el principal rival de la Reina Mûrabêth, y considera el concilio como un campo de batalla en el que ambos intentarán conseguir tantos contactos como puedan entre las personalidades más importantes de Gondor. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

CARAMIR

Tras eliminar a Finrod, Caramir intentará someter a las diversas ramas del Côr Aran en la ciudad a una exhaustiva investigación. En particular, intentará establecer alguna línea de comunicación más segura entre Minas Anor y Pelargir. Su principal preocupación tras la reorganización será nombrar un nuevo jefe, al que eligirá personalmente entre los oficiales actuales. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

PRESIDENTE CIRYANG

El interés de Ciryang en el Concilio de Gondor se limita principalmente a sus aspectos jurídicos. Pedirá a Morlaen que el concilio considere varios casos problemáticos que han surgido en el Cónclave durante el último año. Aparte de esto, apoyará con todo fervor cualquier propuesta por construir unos nuevos recintos sagrados reales bajo el Monte Mindolluin (la presencia de un lugar sagrado aumentaría mucho el prestigio de su jurisdicción). Ciryang también intentará intervenir en el nombramiento del nuevo jefe del Côr Aran en la ciudad, y preferirá a alguien con el que se pueda trabajar con menos problemas que con Finrod. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

SENESCAL HERUVORN

Heruvorn sólo asistirá al concilio para respaldar la afirmación del Rey de que la situación actual de desorden e inestabilidad en el norte es endémica e irreparable, y que Osgiliath debería ser abandonada como capital. Ninguno de los demás temas debatidos en el concilio le preocupan demasiado, salvo quizás el conflicto entre las facciones de tierra y mar en Umbar (ya que una mayor inversión en tropas de tierra en Umbar podría redu-

cir su presupuesto militar en Ithilien). (Ver la sección 8.4.4 para más información.)

Señor Calimon

Calimon asistirá al concilio de 1441 justo después de que haya tenido que enfrentarse a un importante alzamiento rebelde en Osgiliath, y espera que su actuación en dicha situación sea examinada cuidadosamente. Sin embargo, está menos preocupado por la opinión pública del concilio, ya que sabe que sus acciones no hacen sino seguir los planes privados del Rey con respecto a la ciudad vigilada. Sin embargo, Calimon intentará evitar otra rebelión de este tipo en la capital; con ese propósito, pedirá a Morlaen que lleve a la Dama Mórdulin al concilio para ser juzgada, con la esperanza de poder convencerles de prohibir la celebración del Día de la Conmemoración en el futuro. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

Gobernador Elendin

Como gobernador de Harondor y tío del Rey, Elendin será el abogado defensor más importante de la facción terrestre. Él y Mûrabêth tendrán diversas reuniones privadas en las que tratarán sus respectivos objetivos y estrategias; como cuenta con un prestigio casi equivalente al de Morlaen, Elendin jugará un papel muy importante a la hora de ganar seguidores para su causa. Pasará con Castamir la mayor parte del tiempo que no esté en el concilio, principalmente con el sencillo propósito de renovar su vieja amistad. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

Gobernador Alandur

Alandur apoyará públicamente la propuesta de trasladar la capital hacia el sur, ofreciendo como evidencia la nueva amenaza realista aparecida en Calenardhon y el creciente problema con los mercenarios. Como hijo de Elendin, prestará todo su apoyo a la causa de la facción de tierra que respalda la Reina. Aunque su aislamiento en Calenardhon hace que esta lucha de facciones tenga pocas consecuencias políticas para él, Alandur tiene muchos vínculos personales con los Raj, y no le gusta demasiado la idea de preparar una expedición militar contra ellos. (Ver la sección 2.2.1 para más información.)

Príncipe Aradan

El único hijo superviviente del Príncipe Adrazôr de Belfalas se enfrenta a una sucesión problemática. Aunque es el heredero elegido por su padre, las circunstancias todavía no explicadas que rodearon la rápida sucesión de muertes tanto en Morthond como en Belfalas han hecho aparecer dudas respecto a la integridad y el carácter del joven Aradan que deberán ser desveladas ante todo Gondor antes de que se reconozca su legitimidad. Por lo tanto, Aradan ha viajado hasta Minas Anor para defender su derecho al trono de Belfalas.

Aunque los demás asuntos discutidos en el concilio no tienen un efecto directo sobre el feudo de su familia, Aradan se verá atraído a la disputa entre las facciones de tierra y mar por el embajador de su difunto padre en Pelargir, Daeron, quien ha sido nombrado por el Concilio de la Corona para investigar el asunto de la sucesión. Aradan también defenderá con fervor el honor de su hermana, Mórdulin, contra cualquier acusación que pueda presentar Calimon, y apoyará la localización tradicional de la capital en Osgiliath y el mantenimiento del Día de la Conmemoración. (Ver la sección 5.4.4 para más información.)

Daeron

En gratitud por los servicios prestados a la Reina en Umbar (ver la sección 4.6), Mûrabêth ha anunciado oficialmente el compromiso entre su hermana Telerien y el Escudero de Linhir. Serán unidos por el Rey en Minas Anor inmediatamente después de la finalización del Concilio de Gondor. Castamir, que todavía cree que Daeron comparte los mismos intereses que él, ha nombrado al Escudero para que encabece la comisión de investigación sobre la reclamación del gobierno de Belfalas por parte de Aradan.

Aunque el concilio esté celebrando una sesión en esos momentos, Daeron interrogará a Aradan en privado sobre los acontecimientos que rodearon la muerte de su padre, dejando muy claro al príncipe aspirante que únicamente ofrecerá al concilio un informe positivo en favor de Aradan si da su palabra a Daeron de que Belfalas apoyará a la facción terrestre de Telemnar en Umbar. Además, Daeron sugerirá a Aradan que le nombre guardián y tutor de Estel en Morthond, para evitar que el Señor Morlaen se haga con el control del feudo. Telerien estará presente en Minas Anor, lista para su matrimonio, pero no tomará parte en el concilio. (Ver la sección 5.1.2 para más información.)

Estel

Otro problema que debe solucionar el concilio es el futuro de Morthond. A diferencia del caso de Aradan, el único heredero varón superviviente de la línea de príncipes de Morthond no ha reclamado su herencia, dejando a una muchacha medio loca como única alternativa aparente. La joven Estel, que en la actualidad se encuentra bajo la protección y los cuidados de Mórdulin, se desplazará a Minas Anor durante las fechas en que se celebra el concilio, y puede que sea convocada para ser "examinada" por quienes han sido elegidos para decidir el destino de Morthond.

Aunque nadie puede discutir la tradición real de herencia a través del varón, Morthond ha tenido durante toda su historia una sucesión trazada a través de hombres y mujeres indistintamente, algo que, combinado con su autonomía legal respecto al trono de Gondor, complica bastante el tema. Hay mucho en juego en la decisión del concilio respecto al destino de Morthond. Castamir deberá tratar con cautela el tema de la autonomía de los territorios situados al oeste del Gilrain, teniendo en cuenta sus planes para destruir las líneas de príncipes que rivalizan con su autoridad. Por otro lado, no puede permitirse conferir más poder a Aradan, especialmente si éste consigue persuadir al concilio para que acepte su reclamación del trono de Belfalas.

Y, por si fuera poco, también se debe tener en cuenta la madurez y el cuestionable estado mental de Estel. La misma Estel está demasiado afectada como para comprender por qué todo el mundo está tan preocupado por el feudo de sus difuntos padres, y prefiere pasar el tiempo recogiendo flores en los jardines de las Casas de Curación. Mórdulin se dará cuenta, pero también reconocerá la importancia de mantener la autonomía de Morthond lejos de las garras codiciosas de Castamir. (Ver la sección 5.6.2 para más información.)

DAMA MÓRDULIN

A Mórdulin no le preocupará demasiado la llamada para asistir ante el concilio y responder por sus acciones recientes en Osgiliath. No teme ni al Usurpador ni la posibilidad de morir a manos de sus secuaces; está preparada a afrontar el destino de una mártir si es necesario, y hará osadas declaraciones en contra del Rey si se le ofrece la oportunidad. Su única preocupación verdadera es la seguridad de Estel. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

CORATAR

El antiguo Presidente del Cónclave recibirá permiso para participar en las decisiones del concilio, aunque no será invitado para proporcionar consejo sobre ningún tema. Coratar es consciente de lo que está en juego en este concilio, pero no mostrará ningún signo de interés personal en su desenlace, prefiriendo que otros que ofrecen consejo durante las reuniones expresen sus opiniones en público. En realidad, la principal prioridad de Coratar será averiguar la verdadera ideología de los miembros del concilio, con la esperanza de descubrir a algunos de ellos que pudieran prestarle su ayuda para la causa de Lasgalen. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

LÓRIN

Lórin no espera la llegada del Concilio de Gondor porque le vaya a permitir tener varias reuniones privadas con el Usurpador y vaya a interrumpir sus tareas normales con respecto a la palantir. El vidente está preocupado por el destino de sus primos en Belfalas pues, al igual que Coratar, su papel en el concilio queda limitado al de consejero. A diferencia del antiguo presidente, el aumento de los deberes de Lórin con respecto al Rey le deja poco tiempo libre incluso para tener reuniones informales con los miembros del concilio. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

PARMANDIL

La principal preocupación de Parmandil es la restauración de los recintos sagrados reales, y apoyará la construcción de un nuevo complejo en Minas Anor (donde, supone, los tesoros de los Reyes estarán mejor protegidos contra los sacrílegos ladrones de tumbas). No se le permitirá participar en los debates del concilio sobre este tema, pero será llamado para que dé su "experto consejo" sobre el asunto. Su informe en el concilio podría llamar la atención de Zimrakhil. (Ver la sección 6.6.2 para más información.)

ZIMRAKHIL

Zimrakhil asistirá al Concilio de Gondor en su papel de embajador de la Confederación Sureña, y como tal se mostrará a favor de la facción terrestre del gobernador Telemnar en Umbar. Durante su estancia en Minas Anor, Zimrakhil visitará al Capitán Culcamalin (ver la sección 7.4.4) y se enterará por él de todas las noticias más recientes. El brujo también intentará hacer a Castamir el favor de prender a los ladrones de tumbas, una vez sepa quién está en posesión de la Vasija de los Sueños (ver la sección 7.8). Belphegor le acompañará en todo momento. (Ver la sección 2.3.2 para más información.)

CURUNÍR

Como emisario de los Valar, Curunír no intentará influir en el transcurso del concilio de ninguna manera. Sin embargo, a petición de Castamir, el mago blanco pronunciará un breve discurso de apertura ante quienes asistan a la reunión que abra oficialmente las sesiones del concilio (reforzando así las aspiraciones del Usurpador como heredero legal de Anárion). Naturalmente, Curunír está interesado en el desenlace de todos los temas discutidos en el concilio, y a menudo se le verá conversando con los miembros más importantes entre sesión y sesión. (Ver la sección 2.2.8 para más información.)

ESTÉLIEL

Estéliel planea matar el Rey durante una recepción que se celebrará la misma tarde de su llegada en los jardines del sexto círculo. Su cómplice recién reclutado, Marach, debería ayudarle en esa tarea, pero en realidad todo lo que hará será no avisar al cuerpo de seguridad de Finrod de la amenaza de Estéliel hasta que ella ya haya atacado al Rey. En ese momento, Marach la traicionará, desviando el puñal de la mujer justo antes de que toque la carne de Castamir. Eso dará realismo al intento de asesinato, a la vez que dejará en evidencia el sistema de seguridad de Finrod. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

FINROD

Finrod sabe que Caramir acompañará al Rey hasta Minas Anor, y el paranoico líder del Côr Aran intentará desesperadamente poner un poco de orden en su organización antes de que lleguen a la ciudad. No es consciente de la gravedad de su situación, pero es lo bastante inteligente como para hacer todo lo que esté en su mano para averiguar en qué problemas se ha metido antes de que sea demasiado tarde. Desgraciadamente, los acontecimientos se sucederán rápidamente una vez Castamir cruce las puertas en Loëndë, y Finrod quedará atrapado en las maquinaciones que su superior ha preparado para librarse de él. (Ver la sección 7.4.4 para más información.)

7.7.3 LOS ESCENARIOS

El Concilio de Gondor suele celebrarse tradicionalmente en la Sala de Isildur, separado en dos sesiones de tres horas, una por la mañana y otra por la tarde. Las comidas se sirven en el Gran Salón, mientras que las entrevistas privadas con el Rey y otros miembros del concilio reconocidos políticamente sucederán en un lugar tan seguro como la Torre de Anárion. El Rey y sus parientes permanecerán alojados en el Gran Salón, pero la mayoría de los participantes en el concilio se alojarán en diversas residencias del sexto nivel, salvo en el caso de los que poseen casas en la ciudad situadas en otros círculos. Las reuniones informales entre sesiones podrían sucederse en el séptimo nivel hasta después de haber anochecido, tras las cuales se podrían tomar decisiones individuales. Los alojamientos del sexto nivel incluyen varias salas especialmente preparadas para acoger reuniones informales, y están reservadas para el uso de los miembros del concilio. (Ver la sección 7.2.1 para más información.)

7.7.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura es participar en el concilio e intentar modificar sus decisiones. Pero el cómo los personajes consigan realizar esta misión –y con qué objetivo– dependerá en gran medida de su ideología política (es decir, si se les deja participar directamente en las sesiones del

concilio) y sus motivos. El propósito de esta aventura es permitir a los personajes tener relaciones directas con los individuos más poderosos y privilegiados de Gondor.

Existen tres zonas en los que los personajes jugadores podrían intervenir en los asuntos relacionados con el Concilio de Gondor. La primera es el ámbito de los procedimientos formales, que se discuten en las sesiones generales públicas. El segundo nivel de interacción serán las numerosas reuniones informales y privadas que llevarán a cabo los diversos individuos con motivaciones comunes. Y la tercera esfera de acción se encontrará fuera del concilio, y afectará a la política interna de la ciudad. El ámbito en el que decida actuar un personaje dependerá de quién es y qué espera conseguir.

El Inicio para los Personajes

Existen varias formas para que las personajes puedan participar en esta aventura, la primera de las cuales es, obviamente, que sean invitados al concilio. Pero eso supondría que los personajes en cuestión cuentan con la categoría suficiente en Gondor como para merecerse tal invitación. Si ese no es el caso con el grupo de personajes, deberán contentarse con otras formas menos directas de participación.

Por ejemplo, podrían ser residentes de Minas Anor que inevitablemente se verán afectados por las deliberaciones del concilio (ver la sección 7.3.4). Específicamente, podrían tener un cargo en alguna rama administrativa de la ciudad. Los personajes pertenecientes al Côr Aran, por ejemplo, podrían ser convocados por Caramir para ayudarle a deponer a Finrod. Alternativamente, podrían ser miembros de uno de los grupos realistas de la ciudad, dispuestos a aprovechar la visita de Castamir a la ciudad para sembrar el caos.

Los personajes de tipo mercenario encontrarán un mercado muy amplio para todo tipo de servicios informales en favor de alguno de los numerosos bandos que se formarán durante el transcurso de las reuniones del concilio. Como los amigos y los enemigos a menudo cambian de posición durante el concilio, habrá pendientes algunas venganzas y luchas internas al finalizar las sesiones (aunque el Rey tampoco permitirá que dichos asuntos se solucionen de forma demasiado explícita). En resumen, el Concilio de Gondor puede ser utilizado como una amalgama para arbitrar diversos tipos de escenarios.

Ayudas

Para los personajes que tengan acceso a las deliberaciones del concilio, el canal más importante para conseguir sus objetivos será una alianza política con otros participantes en el concilio que tengan intereses o puntos de vista similares a los suyos. Eso les permitirá abordar o conocer a potenciales aliados (algo que podrán hacer con frecuencia durante las dos o tres semanas que durarán las sesiones del concilio.) Podrían buscar ayuda entre los participantes de igual categoría o en quienes cuentan con un poder superior (incluyendo al mismo Rey). Para aquellos personajes que no puedan asistir a los procesos del concilio, su ayuda más importante será mantenerse bien informados sobre todo lo que acontezca en las cámaras del concilio.

Obstáculos

Los obstáculos tendrán menos que ver con quiénes son los personajes (aunque un buen ejemplo de obstáculo será su incapacidad para asistir a las sesiones del concilio) que con la naturaleza particular de sus objetivos. Un obstáculo para conseguir sus fines podría ser la estructura política del concilio, ya que Castamir ya ha manipulado tanto los problemas que su solución requiere un compromiso con los objetivos privados del Rey (y viceversa). Otro obstáculo para la resolución satisfactoria será la fragmentación del concilio en bandos opuestos entre sesión y sesión, lo que dificultará a los personajes el mantenerse informados de todo lo que piensan o planean hacer los demás participantes en la siguiente sesión.

Desenlaces

El desenlace de los debates sobre los diversos temas discutidos en el concilio no puede ser determinado con certeza, especialmente si los personajes jugadores ocupan puestos influyentes en la toma de decisiones. Sin embargo, si los personajes deciden no intervenir en ciertos asuntos (o no lo consiguen), el Director de Juego puede utilizar la siguiente secuencia de resoluciones como desenlaces "por defecto": 1) Castamir accede a financiar la construcción de unos nuevos recintos sagrados reales en Minas Anor; 2) el Rey firmará una sentencia de muerte contra los ladrones de tumbas (ver la sección 7.8) y los mercenarios rebeldes de Anórien (Ver la sección 9.2); 3) Aradan será reconocido como Príncipe de Belfalas; y 4) Estel será confirmada como futura princesa de Morthond, aunque el feudo quedará bajo la senescalía de Daeron hasta que Estel alcance la mayoría de edad y su locura se haya curado.

Los conflictos de mayor alcance, como el que enfrenta a la facción marítima y la terrestre en Umbar, son más difíciles de resolver porque están muy relacionados con el mismo tejido político del reino. El matrimonio de Daeron y Telerien, y el esperado apoyo de Linhir hacia el padre de la Reina en Umbar, provocará un cambio de disposición en las rivalidades, pero no solucionará nada. El tema central del cambio de capital debería permanecer sin resolver a menos que los propios personajes jugadores sean capaces de alterar de forma dramática el curso de los acontecimientos; de lo contrario, Castamir simplemente deberá esperar otro año más para ver cumplido su sueño.

7.7.5 ENCUENTROS

El Concilio de Gondor se celebrará durante al menos dos semanas (según cuánto se tarde en decidir una solución para cada tema en concreto). Durante ese tiempo, los personajes tendrán numerosas oportunidades para participar en muchos de los debates (o crear otros nuevos). La sección de la "Apertura del Concilio" establece las reglas básicas para el debate, y la sección de PNJs indica qué miembros del concilio podrían estar interesados en cada tema en concreto.

La Comitiva Real

La entrada del Rey en Minas Anor tendrá lugar en Loëndë, el Día de Año Medio; el Concilio de Gondor iniciará las reuniones al día siguiente. Muchos de los participantes ya habrán llegado para reunirse con sus amigos o aliados para discutir sus planes y estrategias para las próximas semanas, mientras que otros llegarán en el mismo Loëndë, lo que provocará una sucesión más o menos constante de séquitos nobles que irán cruzando la Gran Puerta. Castamir irá escoltado por la Guardia Real de Pelargir

(ver la sección 3.3.3), que desplazará a tres de las compañías de guardias que normalmente se alojan en los Barracones Superiores del séptimo nivel de la ciudad durante la estancia del Rey en Minas Anor (ver la sección 7.2.1).

Castamir llegará a la ciudad acompañado de su familia: la Reina Mûrabêth, el Señor Morlaen, el Gobernador Elendin, Caramir, la Dama Telerien y el Escudero Daeron (la presencia de este último será toda una sorpresa, y provocará varios rumores). Su llegada a las Grandes Puertas se verá acompañada de una gran pompa y circunstancia, y allí recibirán la bienvenida del presidente Coratar (que cumplirá una de las pocas funciones ceremoniales de su cargo). El Rey pronunciará unas breves palabras de saludo a los súbditos que se han congregado para verle, provocando varios vítores y alabanzas. Los soldados presentes bastarán para calmar cualquier expresión de los verdaderos sentimientos del pueblo que pudiera ser considerada como cuestionable ante el séquito real.

La comitiva del Rey seguirá ascendiendo lentamente por las calles atestadas de gente de la ciudad hasta llegar a la Ciudadela del séptimo nivel, donde el Presidente Ciryang y los más importantes miembros del Cónclave les ofrecerán una segunda bienvenida. Antes de dirigirse a su residencia de verano, Castamir anunciará que al anochecer se celebrará una fiesta en los jardines del sexto nivel, en honor a todos los miembros del concilio que se han desplazado hasta la ciudad.

El Intento de Asesinato

Las celebraciones vespertinas en los jardines del sexto nivel no están restringidas a los miembros del concilio, aunque la Guardia Real se asegurará de que ningún "indeseable" o plebeyo entra en ella; todos los nobles y los hombres y mujeres más importantes de la ciudad serán bienvenidos. Sin embargo, Finrod hará que la zona esté infestada de Cuervos (disfrazados, naturalmente) para evitar cualquier situación inesperada.

Desgraciadamente, Estéliel está siendo escoltada por uno de ellos (ver la sección 7.7.2). Marach protegerá a Estéliel de cualquier registro por parte de los hombres de Finrod a medida que se vaya aproximando a Castamir a través de la muchedumbre. El Rey se encontrará conversando con su primo Caramir (que sabe qué es lo que va a ocurrir). Finrod también se encuentra cerca, hablando con otro miembro del concilio.

A menos que uno de los personajes jugadores detecte a Estéliel e intente detenerla, acabará acercándose al Rey más rápido de lo que Marach esperaba, consiguiendo clavar su daga en la pierna derecha del Rey, e hiriéndole gravemente. Será detenida y prendida por Marach y Caramir antes de que pueda causar más daño a Castamir. Aterrorizada ante la posibilidad de que su marido haya podido recibir una herida mortal, la Reina Mûrabêth se acercará rápidamente hasta Castamir, seguida de Morlaen y otros miembros de la familia.

Varios de los asistentes apuntarán con sus armas a la asesina, que maldecirá al Usurpador por el asesinato de su padre, pero Castamir gritará en voz alta que nadie debe hacerle daño. Por el contrario, cuando le ayuden a levantarse, el Rey llamará a Finrod y le reprenderá públicamente por ese fallo en la seguridad de la fiesta, que ha estado a punto de ser fatal. A continuación, girándose hacia Estéliel, el Usurpador se dirigirá a quienes le rodean. Identificándola como la hija de Barahir Harnastin, Castamir procederá a realizar un discurso moralista sobre la inherente violencia de los realistas y los hijos de los realistas, culpando de la actual situación en el norte a la locura que ellos contagian al pueblo.

Estéliel quedará completamente desolada ante el discurso del Usurpador, y se hundirá convertida en una masa de lágrimas y maldiciones, ya que ha perdido la única oportunidad que tenía de vengar realmente el deshonor causado a su familia. El Usurpador ordenará que sea llevada por varios guardias hasta las Casas de Curación, donde deberá someterse a un "tratamiento" para curar su locura. Se disculpará ante todos los presentes por la interrupción de lo que debería haber sido una celebración y ordenará llamar a un curandero a sus cámaras del séptimo nivel para curar su herida.

El Destino de Finrod

Tras la finalización de la celebración, Caramir emplazará a Finrod para que asista a una reunión privada en la Torre de Anárion. Allí, Marach (y otros agentes del Cor Aran de Minas Anor) testificarán contra su antiguo jefe, exponiendo sus numerosos errores relacionados con la organización y sus objetivos primarios. Caramir invitará a Finrod a defenderse, y a continuación ordenará rápidamente que le lancen por encima de las almenas del castillo, perdiendo la vida en la caída sobre el pavimento que se encuentra unos doscientos metros más abajo. Su cuerpo destrozado será encontrado a la mañana siguiente ante las Grandes Puertas, y Caramir hará extender rumores que afirmen que en realidad ha sido asesinado por los seguidores realistas de Estéliel.

La Apertura del Concilio

A la mañana siguiente, los miembros del concilio ocuparán sus respectivos asientos en la Sala de Isildur. Curunír llegará junto al Rey y pronunciará un discurso sobre las virtudes de la ley y el orden establecidos, a través de la voluntad de los valar, en las leyes númenóreanas tradicionales y en la persona del Rey. No volverá a aparecer en todo el concilio.

El Señor Morlaen se levantará de su asiento tras el discurso del mago y declarará la apertura oficial del concilio tras la salida del sol. El primer punto del día es permitir a todos los miembros reunidos expresar sus opiniones sobre los temas que serán sometidos a debate. Como hay casi un centenar de participantes, este procedimiento llevará la mayor parte del día.

Cada petición será registrada por un escriba después de que Morlaen haya dado permiso para hablar a cada miembro del concilio. Tras las sesiones de ese día, Morlaen consultará a Castamir en privado respecto al orden y la forma en que deberían tratarse los temas. A la mañana siguiente, se presentará una agenda general para todo el concilio, que será leída en voz alta para que todos la conozcan.

Morlaen (y también, de forma informal, el mismo Rey) controla el formato en el que será discutido cada tema, lo que le permite restar importancia a las cuestiones que serían potencialmente peligrosas para el Rey. Una vez se haya leído el programa, Morlaen pronunciará un breve discurso sobre el primer tema a discutir. Caramir insistirá en que ese primer tema sea la manifiesta falta de seguridad en Minas Anor ante cualquier actividad rebelde por parte de los realistas.

7.8 AVENTURA: LOS LADRONES DE TUMBAS

El desorden civil provocado por el reinado del Usurpador ha permitido prosperar a quienes se ven guiados por la codicia y la avaricia. Los menos escrupulosos de ellos han llegado a alcanzar grados de bajeza nunca vistos, y el sacrilegio se ha convertido en una forma de vida para quienes anteriormente jamás se habrían atrevido a saquear las riquezas de los muertos, y mucho menos los bienes de los vivos. Pero los saqueos de tumbas no son una ofensa ligera para los dúnedain, para quienes una tumba es un recinto sagrado, y si el sacrílego es descubierto alguna vez, le aguarda una muerte segura, sea cual sea la ideología de quien le capture.

7.8.1 UNA HISTORIA DE CODICIA Y TUMBAS

Aunque económicamente vivía mucho mejor que el resto de sus compatriotas de Minas Anor, un orfebre de la ciudad –un tal Goromil– comenzó a obsesionarse por recuperar la riqueza y el prestigio que había poseído su antaño famosa familia. Goromil decidió saquear los recintos sagrados de Osgiliath en la confusión inmediatamente posterior a la Lucha entre Parientes, una tarea que requería una organización bastante meticulosa y la contratación de unos secuaces competentes y de toda confianza. El reclutamiento de estos últimos demostró ser un verdadero problema, dada la naturaleza sacrílega de la propuesta de orfebre, y por lo tanto Goromil se vio obligado a tratar con una amalgama realmente desagradable de proscritos, delincuentes y otros tipos totalmente desprovistos de moral.

El inteligente orfebre había preparado un plan para cumplir sus ambiciones. Gracias a la ayuda de un mercader muy poco honesto llamado Saeros (ver la sección 6.6.2), los hombres de Goromil consiguieron entrar en la ciudad vigilada y reunir su tétrico tesoro sin ser descubiertos por los soldados de la guarnición. Los objetos difíciles de reconocer fueron vendidos inmediatamente, mientras que los que eran demasiado fáciles de identificar tuvieron que ser fundidos hasta convertirse en oro o plata puros (a menudo reduciendo en gran medida su valor original). Goromil se quedó con algunos objetos de excepcional belleza.

Pero el punto de inflexión en las ambiciones de Goromil llegó cuando una fortuita sucesión de acontecimientos le llevó a invadir los recintos sagrados reales situados por debajo de la Ciudadela de las Estrellas, lo que le permitió acceder a las legendarias riquezas de un famoso general gondoriano (ver la sección 6.6.5). Este acto impío dio una relevancia no deseada a sus actividades, y también contribuyó con un nuevo y peligroso objeto a su botín.

Se trata de la Vasija de los Sueños, un artefacto mágico recuperado de las ruinas de Vamag durante las guerras de conquista del Rey Ciryaher en Harad. Su virtud (o maldición) reside en la perversa influencia que ejerce la Vasija sobre el sueño –y, más tarde, incluso las horas de vigilia– de su propietario, hasta convertirlo en una víctima indefensa de la muerte o la locura. La Vasija ya ha comenzado a afectar al incauto Goromil, pero ése es el menor de los peligros a los que deberá enfrentarse.

La violación de los recintos sagrados reales de Osgiliath ha provocado una indignación general en Minas Anor, en especial entre las casas nobles cuyas criptas familiares se encuentran dentro de la ciudad vigilada. Calimon el Senescal ha sido culpado públicamente por permitir que una infamia de tal calibre haya tenido lugar dentro de las murallas, y los hombres más influyentes de la ciudad han comenzado ha realizar peticiones formales al Concilio de Gondor para hacer que los responsables sean detenidos y castigados. Tan fuerte es la indignación de la opinión pública que el Usurpador tuvo que dedicar una parte de sus impuestos recaudados en el norte para aumentar los fondos dedicados a la evacuación de las tumbas ancestrales que yacen en la Ciudadela de las Estrellas, de forma que pudieran ser trasladadas al complejo funerario de Minas Anor.

Castamir está enfurecido por el coste personal que ha provocado esta inesperada inversión financiera, y ha ofrecido una gran recompensa para quien pueda llevar ante él a los culpables. Pero hay otra persona en Minas Anor que también está interesada en capturar a los ladrones de tumbas, aunque no sólo por el sacrilegio que han cometido. El profeta Zimrakhil, embajador de la Confederación Sureña y sirviente secreto de Adûnaphel, es consciente de la existencia de la Vasija de los Sueños, y pretende hacerse con ella para cumplir sus propios planes maléficos.

Una breve investigación en la biblioteca de Minas Anor confirmó a Zimrakhil que la Vasija había sido saqueada en la antigua ciudadela de su señora por el general de Hyarmendacil, Ciryatan, y que este último trajo consigo el artefacto hasta Osgiliath (poco antes de morir por causas misteriosas). Zimrakhil todavía no sabe quiénes son los ladrones de tumbas ni dónde se les puede encontrar, pero está seguro que entre la cacofonía de voces que piden venganza contra los blasfemos delincuentes, conseguirá reclutar a alguien dispuesto a encontrarlos por él.

7.8.2 LOS PNJS

MAESE GOROMIL (1352-1441)

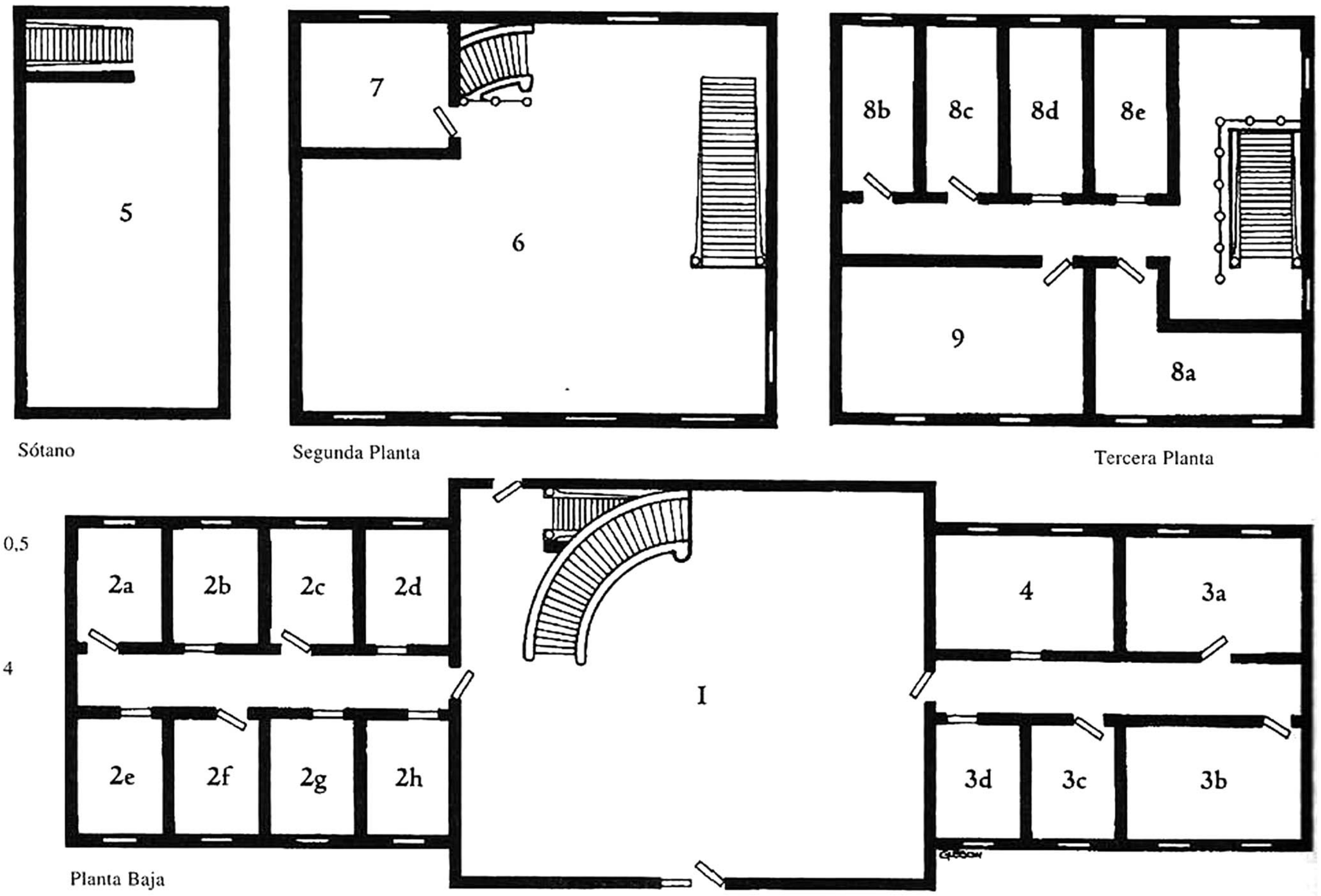
Goromil es el rico orfebre que ha orquestado las actividades de los ladrones de tumbas. Goromil es viudo, y todos sus hijos ya se han ido de su casa en el tercer nivel de la ciudad (ver la sección 7.2.1). Sus dos hijas están casadas con sendos orfebres y su único hijo decidió abandonar el hogar para unirse a los rebeldes. Goromil raramente se reúne cara a cara con sus secuaces, sino que prefiere utilizar a su sirviente de confianza, Harmandil, para que lleve los mensajes y el botín a su casa.

Goromil es alto y bastante delgado, y su pelo blanco comienza a escasear en su cabeza. Suele vestir con ropas sencillas y tradicionales, e intenta presentarse como un caballero dúnadan conservador. Goromil ha comenzado a verse afectado por la Vasija de los Sueños, que le impide conciliar el sueño con facilidad (su aspecto comienza a ser el de un hombre bastante cansado).

HARMANDIL (1385-1441)

Harmandil es el sirviente de mayor confianza de Goromil (ha servido al maestro orfebre durante casi cincuenta años). En su interior, Harmandil odia los saqueos de tumbas, pero no hará nada por descubrir las actividades ilícitas de su señor. Harmandil es el único de los secuaces de Goromil que tiene conocimiento de los planes de su maestro.

Es bajo y robusto, con la cabeza calva y unos ojos de color azul pálido. Actúa de forma muy lenta y deliberada, algo que le ha proporcionado una reputación (en absoluto merecida) de estúpido.



La Casa de Goromil

Amdir (1389-1441)

Amdir es uno de los secuaces de Goromil. Es un desertor del ejército confederado que originalmente servía en una compañía de infantería. La salud mental de Amdir se vio deteriorada durante algún tiempo debido a la tensión provocada por sus experiencias en el campo de batalla, y en ocasiones sufre unos ataques de furia incontrolable y (sin que lo sepa él mismo) periodos de amnesia. Durante sus ataques de furia recibe un +10 a la BO, un -10 a la BD y un +20 a las TRs contra sortilegios como Encantar Semejante o Canción de Calma.

Amdir es un hombre alto y musculoso, con una enorme cicatriz que recorre toda su mejilla derecha. Si es posible, llevará consigo un enorme arsenal de armas (la mayoría saqueadas en los recintos sagrados), entre las que se incluyen un espadón (+15), una espada corta (+15) y una daga (+10). También tiene una cota de malla (+10) que suele llevar puesta cuando sospecha que se va a enfrentar a algún peligro.

Neldorn (1417-1441)

Neldorn es otro de los secuaces de Goromil. Antaño fue un miembro de los Gatos, pero Goromil le reclutó debido a sus habilidades especiales y su conocimiento de la ciudad. A diferencia de los ladrones más profesionales, Neldorn está atormentado por su ansia por robar por un lado y su cobardía por el otro; por lo tanto, tiene pocos amigos en los bajos fondos, donde es despreciado por los periodos de inactividad que se toma repentinamente.

Neldorn es un tipo bajo, delgado y muy hábil, procedente de los barrios bajos de la Osgiliath anterior al año 1438. Lleva su pelo oscuro cortado muy corto. Sus ojos castaños son penetrantes y perceptivos. Viste como suele hacerlo un ciudadano pobre, normalmente con ropas de color marrón oscuro, un color que le permite mezclarse fácilmente con su entorno durante las noches sin luna.

Ringmir (1407-1441)

Ringmir es un antiguo aprendiz de Goromil, y en la actualidad se ha convertido en ladrón de tumbas. Goromil contrató a Ringmir por el conocimiento que tenía sobre los metales preciosos. Ringmir también fue elegido por su falta de escrúpulos, ya que había sido expulsado del gremio de orfebres por su conducta pendenciera y su afición a beber.

Es de estatura media y muy musculoso, y tiende a llevar unas ropas extravagantes y llamativas; siempre va acompañado de su daga de plata salvo cuando está "trabajando". Alguien le rompió la nariz en una pelea de taberna, y le falta la mitad de la oreja derecha.

Saeros

La buena actuación de Saeros en la misión que permitió a Goromil conseguir el tesoro guardado en los recintos sagrados de Osgiliath le ha hecho ganarse el respeto del orfebre, pero no su confianza. La falta de discreción del mercader a la hora de disponer de su parte del botín

mida a su grave problema con la bebida, han llevado a Goromil a considerarle más como una molestia que como una ayuda. La reciente atención que la opinión pública ha dedicado a las actividades del orfebre han dado motivos a Goromil para temer que el inestable mercader pueda cometer un error o perder la calma en algún momento inoportuno, de forma que las autoridades acaben descubriendo todas sus maniobras. Los miedos de Goromil están más que justificados. (Ver la sección 6.6.2 para más información.)

ZIMRAKHIL

A Zimrakhil no le importan nada ni Goromil ni toda su banda, ya que su único interés es conseguir la Vasija de los Sueños. El astuto brujo pretende utilizar los malévolos poderes del objeto para destruir a la Dama Mórdulin (y conseguir así ganarse la gratitud eterna del Usurpador), haciendo que el artefacto sea colocado junto a Estéliel en las Casas de Curación. Zimrakhil espera que pueda amplificar los poderes de la Vasija a través de sus propias artes oscuras y haga que la ya enloquecida Estéliel ataque y mate a Mórdulin (logrando así una nueva victoria en la campaña de propaganda de Castamir sobre la amenaza que supone el terrorismo realista incluso para los curanderos de Minas Anor). (Ver la sección 2.3.2 para más información.)

7.8.3 LOS ESCENARIOS

LA CASA DE GOROMIL

Este antiguo y un tanto desmoronado edificio de piedra está situado en el tercer nivel de la ciudad, y ha sido propiedad de la familia de Goromil durante muchos siglos. Uno de los sueños dorados del orfebre es devolverle su antigua gloria; aun así, la residencia es bastante impresionante, y no es más que otro testimonio de la habilidad de los arquitectos de Minas Anor. Todos sus niveles son de igual calidad.

1. Recibidor. El suelo está cubierto de unos mosaicos un tanto desgastados que representan escenas de las primeras etapas de la historia de Gondor.
2a-h. Dormitorios de los sirvientes. Sólo contienen muebles, ropas y objetos personales. 2g y 2h no están ocupados y por lo tanto están bastante cubiertos de polvo. 2b es la habitación de Harmandil.
3a-d. Dormitorios para huéspedes. Se trata de unas estancias bastante lujosas que no han sido utilizadas desde hace años y que por lo tanto están frías y llenas de polvo.
4. Baño. Contiene una letrina y un baño.
5. Sótano. Utilizado para almacenar comida, vino, cerveza, etc.
6. Comedor. El suelo está cubierto de mosaicos similares a los del recibidor.
7. Cocina.
8a-c. Dormitorios. El único que es utilizado con frecuencia es el de Goromil (8a), pero los demás se mantienen en buen estado por causa de las frecuentes visitas de las familias de sus hijas. Todos están ricamente decorados con tapices y muebles caros. Goromil mantiene su botín de objetos robados guardado en un cofre de hierro con tres cerraduras separadas que está oculto bajo su cama. Los artefactos robados que sean identificados como mágicos son guardados por Goromil en un cofre diferente que también está oculto bajo su cama.
9. Estudio. Esta habitación está amueblada de forma espartana, reflejando los gustos de Goromil. Guarda setenta y cinco monedas de plata para gastos cotidianos en una bolsa colocada sobre la mesa.

EL BOTÍN DE GOROMIL

Este botín, que nadie más ha visto, está formado por los siguientes objetos:

1. Una daga (+10) que nunca necesita ser afilada.
2. Un gastado anillo de bronce (sumando de sortilegios +2).
3. Un broche de capa dorado (que permite al portador lanzar Detectar Esencia cuatro veces al día).
4. Una espada corta adornada (que no es mágica, aunque Goromil así lo cree).
5. Una pequeña varita de plata (que tampoco es mágica).
6. Una vara de madera de serbal forrada con plata (multiplicador de sortilegios x2).
7. La Vasija de los Sueños. Se trata de un artefacto único de origen sureño, que los secuaces de Goromil robaron de la tumba de uno de los generales de Hyarmendacil. Parece ser una vasija de bronce bastante normal, pero tiene un efecto realmente insidioso y desagradable sobre su dueño y quienes le rodean. Después de que alguien haya tenido la Vasija durante 2D10+10 días, comenzará a experimentar una serie de horrendos sueños, tan desagradables que le costará recordarlos después de haberlos experimentado. Cada semana a partir de la primera en que se sucedan los sueños, la víctima perderá 1D10 puntos de I y de CON. La Vasija tiene un alcance de sesenta metros. Si el dueño sale fuera de su alcance permanentemente, perderá todos sus puntos de I y CON (es decir, se volverá loco o morirá); si muere por cualquier motivo, la Vasija comenzará a afectar a un individuo al azar que se encuentre en su área de efecto.

7.8.4 LA MISIÓN

La misión de esta aventura es perseguir a la banda de Goromil y poner fin a sus saqueos de tumbas. Según los personajes se vean abordados por Zimrakhil o no, también se podría incluir la recuperación de la Vasija de los Sueños entre sus objetivos.

EL INICIO PARA LOS PERSONAJES

Existen tres puntos de inicio posibles para esta aventura. Los personajes que formen parte de la red de inteligencia de Cirator en Osgiliath podrían tener tratos todavía con los hombres de Goromil y podrían decidir seguir el rastro de Saeros hasta Minas Anor (ver la sección 6.6). Los personajes que hayan participado en el Concilio de Gondor podrían ser nombrados por el Rey para que investigaran el caso de los ladrones de tumbas o podrían ser abordados en privado por Zimrakhil para que localizaran la Vasija de los Sueños (ver la sección 7.7). Finalmente, los personajes que no puedan ser introducidos en la aventura mediante ninguno de estos dos métodos, pero que se encuentren en Minas Anor cuando Castamir ofrezca una recompensa por su captura, podrían decidir jugar a los detectives por su cuenta si quieren obtener la recompensa.

En cuanto a la motivación, la promesa de una recompensa (y de cierto prestigio) por llevar a los ladrones ante la justicia debería ser lo bastante atractiva para participar en la aventura. Alternativamente, alguno de los

personajes podría tener una cripta familiar que ha sido mancillada y saqueada por los hombres de Goromil, lo que le proporcionaría motivos personales para vengarse de los saqueadores y recuperar sus objetos robados. Los personajes nativos de Minas Anor que tengan alguna cuenta pendiente con Goromil podrían intentar encontrar pruebas irrefutables para librarse de un enemigo o un competidor.

AYUDAS

Las pistas disponibles para los personajes dependerán de la forma en que hayan sido introducidos en la aventura. Los que cuenten con un mandato oficial podrán acceder fácilmente a la ciudad vigilada y sus recintos sagrados reales. En Osgiliath, Parmandil el sabio puede ser una fuente importante de información respecto al saqueo de la tumba de Ciryatan y los acontecimientos anteriores al mismo (ver la sección 6.6). Cirator podría ser un contacto todavía más valioso, ya que en realidad trabajó junto a los hombres de Goromil y podría traicionarles por un precio (ver la sección 6.4.4).

En Minas Anor, es posible que Goromil tenga algunos enemigos –en la Asociación de los Orfebres o en los bajos fondos– que estén dispuestos a ensuciar su nombre. Puede que no conozcan de forma precisa la naturaleza de sus actividades clandestinas, pero probablemente podrán dar uno o dos nombres de los sombríos personajes con los que está asociado (por ejemplo, Saeros o Harmandil). Sin embargo, Zimrakhil no será de mucha ayuda ya que no sabe quiénes son los ladrones, y únicamente podrá describirles el objeto que tienen que localizar.

OBSTÁCULOS

En el transcurso de sus investigaciones, los personajes podrían tropezarse con agentes del Côr Aran o incluso con otros elementos criminales que estén siguiendo el mismo rastro, ansiosos por ganarse el honor de descubrir a los saqueadores de tumbas. Seguir los movimientos de Saeros podría entrañar cierta dificultad si los personajes no tienen un método para conseguir entrar en Osgiliath (ver la sección 6.3).

DESENLACES

Cualquier personaje que pueda presentar pruebas de haber prendido a los saqueadores (o que haya proporcionado pruebas incriminatorias decisivas para su captura) puede esperar una generosa recompensa y un aumento considerable en su prestigio (asumiendo que dichos investigadores puedan hacer pública su hazaña). Cualquiera que sea detenido en posesión de artefactos robados de los recintos sagrados reales será ejecutado inmediatamente, sin recurrir a ningún procedimiento legal. Zimrakhil podría conseguir cierta inmunidad para los personajes que lleven el tesoro de Goromil, siempre que esté seguro de que han conseguido la Vasija de los Sueños.

Los personajes que consigan hacerse con la Vasija pero se nieguen a entregársela al brujo serán objeto de su venganza. Simplemente podría convencer a las autoridades de que se han apropiado del botín de Goromil, o de que son unos criminales, o simplemente podría enviar a Belphegor, su guardaespaldas, para recuperar la Vasija, aunque sea mediante la violencia. Si Zimrakhil consigue recuperar la vasija, el Director de Juego deberá decidir si consigue utilizarla con éxito para librarse de Mórdulin (un acontecimiento que tendría grandes consecuencias políticas). Opcionalmente, los personajes más inquisitivos podrían seguir al brujo e intentar frustrar sus maléficos planes.

7.8.5 ENCUENTROS

Primero se deben descubrir los métodos de los ladrones de tumbas antes de que se pueda seguir el rastro de los objetos robados hasta Saeros, Harmandil y en última instancia Goromil, lo que podría realizarse de varias formas diferentes, aunque los más probable es que los personajes deban recurrir a la sutileza en lugar de la violencia: los sobornos, la intimidación y el seguimiento de los sospechosos durante varios días les permitirán en última instancia atraparles con las manos en la masa.

Goromil vende los frutos de sus saqueos de tumbas en Minas Anor. Los productos más valiosos, como las joyas y las armas, son vendidos en Osgiliath por Amdir, Neldorn y Ringmir. El mercader Saeros visita con frecuencia tanto Minas Anor como Minas Ithil, vendiendo sus cargamentos de lana y ropa. Normalmente cruza el Anduin mediante el transbordador que hay cerca de Osgiliath, y se reúne con los ladrones de tumbas en una posada concreta, recibiendo el botín y escondiéndolo entre su mercancía.

Nadie en Osgiliath sabe exactamente qué están haciendo los ladrones, pero varios de sus conocidos saben o sospechan que están metidos en algo ilegal. Los objetos que Goromil considera que no van a ser reconocidos son vendidos lo antes posible, mientras que los artefactos demasiado fáciles de identificar son fundidos o manipulados de alguna otra forma para que sea imposible reconocerlos. Goromil siempre se queda con todos los objetos mágicos.

8. MINAS ITHIL

Minas Ithil es el mayor centro urbano al este del Anduin. El asentamiento original fue destruido por Sauron durante la guerra de la Última Alianza, pero la ciudad fue reconstruida por Isildur para proteger el paso de Cirith Dúath y como sede de su jurisdicción. Ha mantenido esa categoría durante muchos siglos, a pesar de la muerte de Isildur sin herederos, aunque nunca ha gozado de los honores reales de su ciudad hermana en Anórien. Con el aumento de tamaño de las huestes del Reino del Sur, Minas Ithil también se ha convertido en la guarnición del ejército oriental del Rey.

El Usurpador gobierna Minas Ithil únicamente gracias a la fuerza y el terror. Sin las espadas de la guarnición, el control de Castamir sobre la ciudad tendría los días, o incluso las horas, contadas. La vitalidad del comercio de lana en la ciudad, esencial para la subsistencia de muchos de los ciudadanos de Minas Ithil, ha sufrido considerablemente por causa de la Lucha entre Parientes. La imposibilidad de acceder a anteriores mercados situados en Osgiliath y Rhovanion ha generado una crisis económica entre la población, eliminando por completo cualquier tipo de lealtad que pudieran sentir hacia el nuevo Rey.

8.1 PANORÁMICA REGIONAL

Gran parte de Ithilien no fue tocado por la Lucha entre Parientes; sólo dos regiones de la provincia, las Emyn Arnen e Ithilien del Norte, han sufrido las consecuencias de la guerra. Las colinas de las Emyn Arnen fueron asoladas entre los años 1433 y 1437, lo que obligó a muchas personas a abandonar sus hogares situados allí. Las colinas todavía contienen numerosos fuertes en ruinas, rápidamente construidos y brutalmente asediados durante aquella campaña. Muchos de los que decidieron oponerse al nuevo Rey (o que simplemente se encontraban en su camino) tuvieron que refugiarse en las agrestes colinas y bosques de Ithilien del Norte, que se han convertido en un caldo de cultivo para las numerosas bandas rebeldes que continúan resistiéndose al Usurpador, cuyas tropas están demasiado separadas como para aplastar a estos disidentes de una vez por todas.

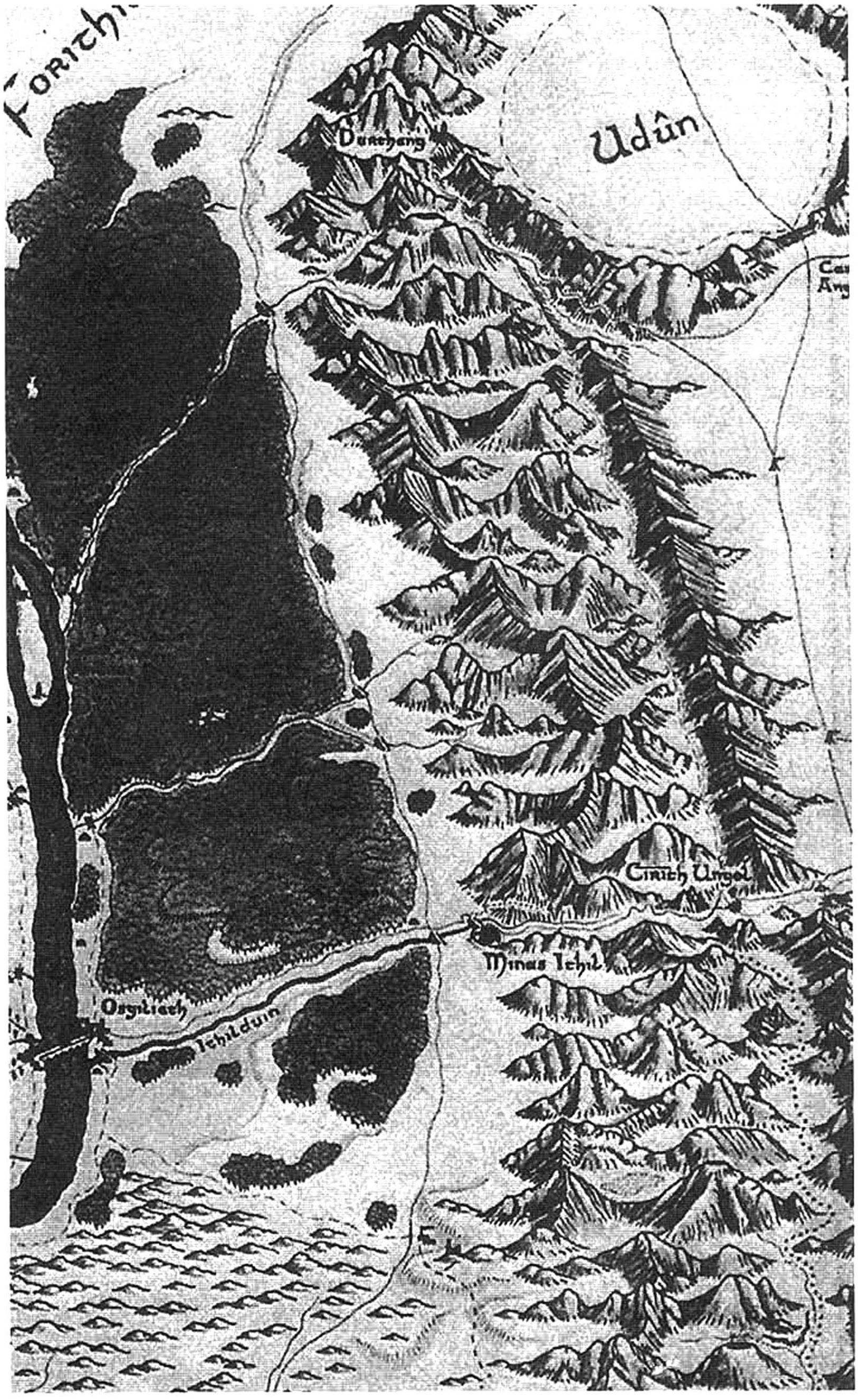
La crianza de ovejas en Ithilien del Norte es la base del comercio de lana en Minas Ithil, y la disrupción provocada en la industria por la guerra civil ha causado una grave depresión económica en la región. La situación en la fértil Ithilien del Sur, "el jardín de Gondor", es menos grave, pero muchos de sus habitantes son leales en secreto a Eldacar, y apoyan a los grupos realistas con provisiones e información. Este tipo de disidencia encubierta ha llevado al Rey a situar varias compañías de mercenarios para que patrullen las zonas rurales; los actos vandálicos de estas patrullas no han hecho sino enojar todavía más a la población.

8.1.1 EL MORANNON
(POBLACIÓN: 2,200)

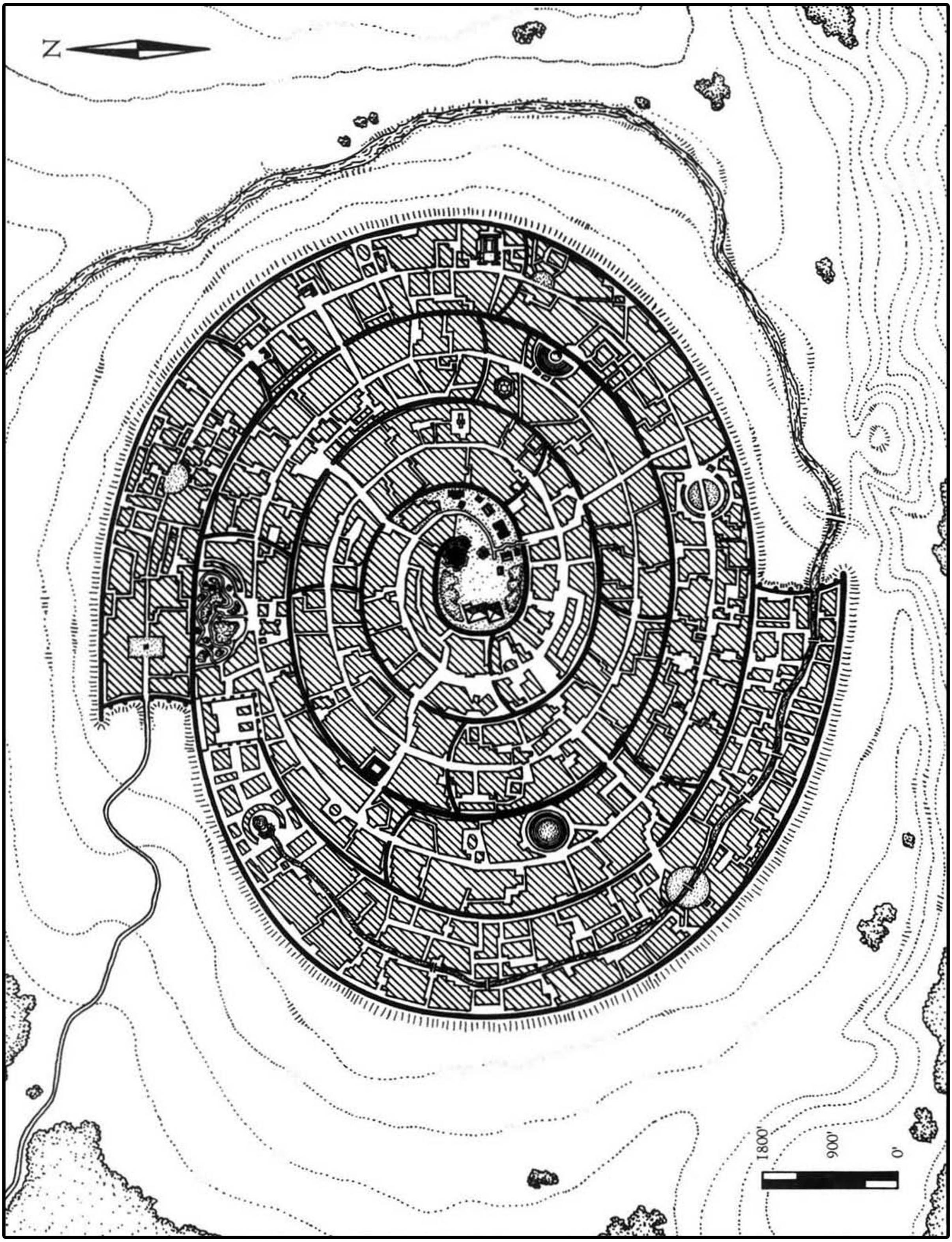
La hueste de Ithilien del Norte está acuartelada en las torres gemelas de Carchost y Narchost, que protegen la entrada a Mordor desde Dagorlad. Como es el extremo más alejado del dominio del Usurpador en el norte, el Morannon impide la entrada de Eldacar en Gondor. Eldacar carece de los medios necesarios para asediar las torres, y cualquier compañía que entrara en Ithilien podría ser eliminada rápidamente por su guarnición.

La guarnición del Morannon está subordinada directamente a Castamir a través del Othir Valandil, que es independiente del resto de oficiales de Ithilien. Aunque se espera de él que colabore con el Senescal Heruvorn para enfrentarse a los enemigos del Rey, la falta de coordinación entre los dos es una ventana abierta que los líderes rebeldes más astutos no han dudado en aprovechar.

La guarnición de Valandil está formada por unos ochocientos soldados de infantería ligera de Lebennin y una compañía de cuatrocientos soldados sureños, cuya misión es patrullar las tierras deshabitadas que se extienden entre el Morannon y el Gran Río. Cualquiera que intente cruzar este yermo deberá evitar a estos soldados o a sus compatriotas estacionados en Minas Anor (ver la sección 7.3.2).



Ithilien



Minas Ithil

Como el Camino de Ithilien no es demasiado seguro, la guarnición de Morannon recibe barcas procedentes de Pelargir que quedan amarradas en la ribera este del Anduin, en Nindalf.

8.2 PLANOS DE LA CIUDAD

Construida sobre una colina de poca altura, la mayor parte de Minas Ithil está cubierta por las estribaciones inferiores del Monte Celebras, que se eleva desde la repisa de basalto de Lad Mithond. Durante los últimos años de la Lucha entre Parientes, se construyó una muralla defensiva de tierra (conocida entre los habitantes como la "Locura de Castamir") en el borde de esta llanura. El serpenteante camino del Men Tumuial asciende hasta la entrada principal de la ciudad: las Puertas del Crepúsculo.

Estas puertas, que son un regalo de Durin IV, están forjadas con un acero de treinta centímetros de grosor, y miden casi diez metros de altura. Las murallas de la ciudad también son impresionantes, pues se elevan treinta metros desde una base de más de veinte metros de grosor que va estrechándose gradualmente hasta alcanzar los seis metros en su parte superior. Sus torres se elevan casi cuarenta metros por encima del suelo. Las murallas de la ciudad y sus otras fortificaciones están en buen estado.

La proporción de casas antiguas pero en buen estado es en la actualidad mayor que en años posteriores. Muchas fueron destruidas en el incendio de 1630, o se desmoronaron tras ser abandonadas durante la Plaga de 1636. La población, que se ha visto aumentada por un influjo de unos cuatro mil refugiados, está dividida, dentro de las murallas, en cuatro barrios diferentes: el Barrio de la Reina, el Barrio de las Monedas, el Barrio de los Pozos y el Barrio de la Sombra.

El Barrio de la Reina

Este es el centro político y geográfico de Minas Ithil. La mayoría de nobles y mercaderes más ricos residen en este barrio, en sus palaciegas mansiones rodeadas de árboles y fuentes. Las pocas tiendas situadas en este barrio son mucho más caras que las que se pueden encontrar en el resto de la ciudad.

El Barrio de las Monedas

Este es el centro comercial de la ciudad, y contiene una gran cantidad de tiendas, edificios de gremios y negocios de todo tipo. El Barrio de las Monedas se encuentra justo detrás de las Puertas del Crepúsculo, y por lo tanto es la primera sección de Minas Ithil que ve el viajero. La mayoría de sus edificios son antiguos pero están en buen estado.

El Barrio de los Pozos

Situado a lo largo del curso del río Rivil, el Barrio de los Pozos tiene un carácter variado. Muchos mercaderes y comerciantes viven aquí, pero también es el hogar de gran parte de los sabios y artesanos de la ciudad. Sus edificios no son tan impresionantes como los del Barrio de la Reina, pero aun así son grandes y hermosos. Muchos de ellos son palacios antiguos, abandonados por las familias nobles que se han trasladado al Barrio de la Reina, o han sido construidos durante el último siglo. El Barrio de los Pozos está comenzando a perder su categoría como una de las zonas más prósperas de Minas Ithil.

El Barrio de la Sombra

Los habitantes más pobres de la ciudad viven en este barrio que, aunque contiene las casas más sencillas de toda la ciudad y está un poco superpoblado, no es ni mucho menos lo que se podría considerar como unos bajos fondos. La higiene es bastante peor que en los demás puntos de Minas Ithil, y en algunas zonas las actividades criminales son desgraciadamente habituales.

8.2.1 LOCALIZACIONES DE INTERÉS

1. Rivil. Este arroyo nace en un manantial cercano al Tirithos y corre a lo largo de un canal excavado en la piedra; abandona la ciudad a través de un pequeño túnel.

2. Rath Miraelin (S. Calle de los Estanques Burbujeantes). La principal calle de Minas Ithil serpentea entre las Puertas del Crepúsculo y la Torre de la Luna formando una gran espiral. Está pavimentada con adoquines de mármol blanco de Anórien, y flanqueada por estatuas, árboles, fuentes y casas majestuosas.

3. El Tatharond (S. Salón de los Sauces). La universidad de Minas Ithil. En la actualidad está cerrada por orden del Senescal, ya que varios de los eruditos han denunciado la intervención de la política del Usurpador en sus clases.

4. Biblioteca. Todavía está abierta, pero para conseguir entrar en ella es necesario contar con un permiso especial que concede (en raras ocasiones) la oficina del Senescal.

5. Salón del Concilio. Este antiguo e imponente edificio está fuertemente protegido, ya que todas las funciones del gobierno que no tengan nada que ver con el ejército son realizadas aquí. Los extraños siempre deben ir acompañados de una escolta armada.

6. El Tirithos. La fortaleza y los barracones de la guarnición de la ciudad. Carece del espacio necesario para acoger a los tres mil soldados que forman su hinchada guarnición, y los que no tienen alojamiento están acuartelados en hogares privados o almacenes confiscados. La fortaleza también cumple otras funciones: sus mazmorras están ocupadas por prisioneros, y en una de sus cámaras se guarda la tesorería de la ciudad.

7. Plaza del mercado. Según muchos ciudadanos, este es el verdadero corazón de Minas Ithil. La mayoría de los residentes compran su comida aquí cada día, así como muchos otros productos disponibles. Incluso con la perturbación causada por la guerra, el mercado es un lugar cosmopolita donde se pueden escuchar idiomas procedentes de todos los rincones de la Tierra Media.

8. Palacio del Senescal. La residencia de Heruvorn es un edificio impresionante, diseñado para intimidar a quien lo contempla. Es una nueva estructura, construida entre 1433 y 1434. Dada la poca popularidad de Heruvorn, siempre hay un fuerte contingente de tropas apostado aquí.

8.2.2 LA TORRE DE LA LUNA

Elevándose por encima de todos los demás edificios, la espléndida Torre de la Luna puede ser contemplada desde cualquier lugar de la ciudad. Aunque esté hecha de un delicado mármol blanco, la torre es una de las obras más resistentes de los hijos de Elendil. Se eleva más de sesenta metros por encima de un túmulo artificial que mide otros veinte metros de altura.

Los intrincados adornos tallados en su superficie no muestran ni un ápice de la erosión que podría esperarse de un edificio que ha soportado el paso de catorce siglos. El pináculo central se eleva suavemente sobre las dos torres menores que lo flanquean, y en su cima se encuentra la Cámara de la Palantir, sobre la cual hay una plataforma de observación que también se utiliza para emitir señales. En las noches más claras se puede ver la luz de su faro principal desde Osgiliath.

Paradójicamente, esta maravillosa estructura no es utilizada, ni mucho menos, en su totalidad. Heruvorn el Senescal tiene una estancia en su interior, pero pasa poco tiempo en ella. Quizás la principal función de la torre sea psicológica, recordando a los habitantes de la ciudad que en cualquier momento llegarán mejores tiempos para todos; *¡aurë entuluva!*

8.2.3 LA CIUDAD DE LAS CHABOLAS

(POBLACIÓN: 4,000)

Minas Ithil comparte con su ciudad hermana la carga que ha supuesto la diáspora de refugiados procedentes de Osgiliath, y ha contemplado la creación de una ciudad de chozas justo al norte de las Puertas del Crepúsculo. Sus empobrecidos habitantes llevan una vida miserable, ganándose un mísero sueldo como jornaleros o como criminales del tres al cuarto. A diferencia del Cónclave, el Senescal de Minas Ithil no muestra ningún tipo de caridad hacia los refugiados; sin embargo, algunos de los ciudadanos más ricos han mostrado algo de generosidad, realizando un esfuerzo por aliviar un poco las vidas de los refugiados de la Ciudad de las Chabolas. Los curanderos de Minas Anor también han establecido una pequeña casa en esta zona (ver la sección 8.7.3).

8.3 AUTORIDADES DE LA CIUDAD

Como centro gobernante de la jurisdicción, Minas Ithil es propiedad del Rey; sin embargo, como la corte real nunca se celebra realmente en Ithilien, el Senescal se ha acabado convirtiendo en una autoridad permanente. En la práctica, eso hace que todo Ithilien sea como una especie de feudo de la familia del Senescal, pero Castamir ha interrumpido esta tradición al nombrar a un oficial de Lebennin para gobernar este inestable dominio. Ese Senescal se llama Heruvorn.

Castamir ha fortalecido la autoridad del Senescal, otorgando al cargo una autoridad cercana a lo dictatorial sobre los habitantes de la ciudad. Heruvorn es probablemente el hombre más odiado de todo Minas Ithil, y varios de sus subordinados compiten por el segundo lugar. Despreciado por la población e inseguro de la lealtad de sus propios hombres, no es de extrañar que el gobierno de Heruvorn se caracterice por la paranoia y la violencia.

Ni siquiera el propio Usurpador confía del todo en él, y ha asignado al menos a un agente del Côr Aran para mantener al Senescal vigilado. Sin embargo, Heruvorn conserva todos los poderes de su cargo, y sólo recurre al Rey para solucionar los casos más serios de traición. Los escalafones inferiores de la administración de Heruvorn están plagados de corrupción e intrigas, y los "barridos" a gran escala realizados por la guarnición contra los rebeldes a menudo pierden su factor sorpresa por culpa de alguien que tiene la lengua demasiado suelta.

8.3.1 LA GUARNICIÓN

(3,000 SOLDADOS)

Aunque todas las tropas de Minas Ithil son reclutadas en las provincias leales al Usurpador o en el extranjero, Castamir suele hacer frecuentes rotaciones, desplazándolas a otros puntos, por miedo a que el tono claramente realista de la ciudad acabe por contagiarles. La guarnición es lo bastante grande como para controlar la ciudad y los caminos principales, pero no las zonas rurales. Generalmente depende de un contingente regular estacionado dentro de las murallas de la ciudad, formado por ochocientos soldados de infantería ligera reclutados en las provincias costeras. Esa guarnición cuenta con el apoyo de trescientos arqueros haradrim, una compañía de caballería formada por doscientos soldados reclutados en el valle inferior del Anduin, doscientos soldados de caballería sureños y una fuerza especializada en combatir actividades rebeldes formada por dos mil soldados de infantería ligera y tres mil honderos procedentes de Dunfearan.

La rivalidad entre las diferentes unidades es intensa, y en las peleas de taberna que tienen lugar regularmente se han registrado algunas muertes. Las unidades dúnedain en especial miran con desconfianza a los mercenarios, cuyos comandantes frecuentemente tienen sus propios ideales y no sienten ninguna lealtad especial hacia Castamir, aparte de satisfacer a la mano que los alimenta. Una patrulla típica de la ciudad suele estar formada por 4-5 hombres, aunque se dobla su tamaño cuando se espera algún problema. Fuera de las murallas, los soldados siempre se mueven en grandes grupos de al menos veinte miembros.

8.4 LOS HABITANTES

(POBLACIÓN: 36,000)

8.4.1 LA ÉLITE

Los acontecimientos de la Lucha entre Parientes pusieron a la nobleza terrateniente de Ithilien en una posición ambigua. La despreocupación por parte del Usurpador con respecto al bienestar de las zonas interiores ha dejado en la pobreza a muchas familias, y quienes han evitado que sus terrenos fueran confiscados aliándose abiertamente con los confederados se ven amenazados con una pérdida de prestigio ante los ojos de pueblo llano. Como resultado de este dilema, la nobleza no es vista con demasiada confianza ni por parte de Heruvorn ni por parte del populacho.

El descontento en las zonas rurales ha provocado la ruina económica a varias familias, cuyos rebaños y campos han sido objetivo de los actos vandálicos de rebeldes y soldados. Como resultado de esta anarquía, muchos arrendatarios han abandonado las tierras de sus señores para unirse a los rebeldes. En algunos casos, los nobles jóvenes o los hijos de los nobles que tienen poco que perder han decidido huir hacia la salvaje Ithilien del Norte para luchar contra el poder actual. Sólo la Casa Telagar ha salido beneficiada del reinado del Usurpador; sus enormes rebaños de caballos están más buscados que nunca, lo que ha provocado que no sean demasiado populares entre las familias menos afortunadas, como los Corvagin, los Curocdíli, los Rian o los Aludor.

8.4.2 LOS GREMIOS

El Usurpador ha encontrado una alianza y una rápida cooperación con los poderes económicos de todo el reino, pero la naturaleza de la economía de Ithilien y los efectos que tuvo sobre ella la Lucha entre Parientes ha hecho que muchos de los gremios de Minas Ithil estén públicamente enfrentados con el gobierno de Castamir, lo que no proporciona a Heruvorn y sus oficiales demasiadas posibilidades de cooperación dentro de la ciudad.

Las facciones y las antiguas rivalidades han evitado que los gremios formaran un único frente contra los hombres del Usurpador, pero su prolongada influencia y el poder que tienen en la ciudad obliga a Heruvorn a buscar su apoyo contra la nobleza. Pero aunque estuviera dispuesto a aprobar medidas legales en su favor, el Senescal no podría esperar ganarse su amistad de forma permanente, dada la necesidad de mantener el embargo sobre los principales mercados. El Gremio de Tejedores en particular está muy afectado por la situación, y sólo ve una solución para el problema: la reactivación del comercio con Osgiliath y Rhovanion a cualquier coste.

8.4.3 LOS PLEBEYOS

La principal razón de la poca popularidad del Usurpador entre el pueblo llano de Minas Ithil son las dificultades económicas que ha provocado su gobierno. El nivel de vida en general ha bajado bastante debido a la inflación, la escasez de ciertos alimentos y el aumento en los impuestos. Como los plebeyos que expresan su descontento con esta situación pagan cara su osadía, la resistencia popular contra Castamir y sus representantes suele limitarse a murmurar una maldición para sí y regresar a los pocos trabajos que pueden conseguirse. Esta inercia es menos habitual en los pobres, que tienen menos que perder.

8.4.4 PERSONALIDADES IMPORTANTES

Senescal Heruvorn (1364-1447)

El Senescal de Minas Ithil procede de una familia noble menor de Lebennin, pero carece de todas las virtudes asociadas a la nobleza, y debe su elevada posición a los sobornos, chantajes y a una (aparentemente) inquebrantable lealtad hacia Castamir. Heruvorn está dispuesto a mantenerse en el cargo, y las vidas de sus súbditos o incluso de sus propios hombres no tienen ninguna importancia en relación a su propósito. Sin embargo, no es estúpido y sabe cuándo fingir amistad o respeto hacia alguien.

Heruvorn es un hombre de mediana edad, bastante gordo y algo calvo. Vive sumido en un constante miedo a ser asesinado, y generalmente lleva una cota de malla de excelente calidad que sólo penaliza la mitad de lo normal (calidad +15) bajo sus túnicas de bordados de oro y sus capas (lo que da la sensación de que lleva demasiada ropa). En todas las reuniones públicas o privadas va acompañado de una guardia de al menos cuatro soldados daen.

Capitán Karan (1403-1441)

Al igual que su camarada de Minas Anor, el comandante de la caballería sureña de Minas Ithil es el hijo menor de un señor de la guerra del Cercano Harad, que se fue de casa para buscar fortuna como aventurero militar. Ha servido como mercenario al Capitán de los Barcos durante casi veinte años, y ha demostrado su valentía y su habilidad en numerosas ocasiones. Karan considera que su asignación en la guarnición es muy poco satisfactoria para él, que tiene una exageradísima opinión de su propia valía y una sed constante de acción y pillaje.

Karan está desesperado por recibir un asignación en el Morannon, y espera ganar una recompensa por derrotar y capturar algún líder rebelde o algún traidor famoso (pues cree que una hazaña así atraería la atención del Usurpador o de uno de sus capitanes). Si no consigue encontrar a un verdadero líder rebelde, cualquiera que parezca serlo bastará para ajustarse a sus visiones de grandeza. No ha revelado sus intenciones a nadie, pues desea toda la gloria para sí (ver la sección 6.6.1).

Karan es bastante alto para ser un sureño y tiene una constitución delgada pero fuerte. Tiene los ojos marrones, el cabello negro y una corta barba. Sus armas y su armadura son de una excelente calidad (+10) y siempre se encuentran en perfecto estado.

Hador (1398-1447)

Hador es el jefe del Côr Aran en Minas Ithil. Nació en el seno de una familia de Pelargir con una larga tradición



Senescal Heruvorn

naval. Se unió a la armada cuando todavía era muy joven y rápidamente demostró su competencia. Durante los primeros años de la Lucha entre Parientes, trabajó en asuntos de inteligencia en el cuartel general del mismísimo Castamir en Pelargir.

Cuando Castamir se hizo con el trono, intervino personalmente para que Hador accediera al puesto que ocupa en la actualidad en Minas Ithil. El Rey creyó, con toda la razón, que el oficial podría liderar con bastante habilidad las operaciones del Côr Aran en esta importante ciudad.

Hador es un tradicionalista convencido. Cree que las necesidades de la actual situación requieren medidas que generalmente estarían en contra de los ideales de los Fieles. En este aspecto se parece al Rey, y quizá es por este motivo por lo que se llevan tan bien.

Hador es un hombre alto y musculoso, cuya cara se ha visto oscurecida por el sol y el mar. Sus ojos marrones son penetrantes. Su cabello todavía tiene un color castaño que no muestra ni un solo rastro de canas. Su erguido porte y sus modales bruscos revelan su vida militar. Sin embargo, cuando está en una taberna rodeado por sus amigos (algo muy poco común hoy en día), Hador es un hombre divertido al que le gusta mucho tocar el laúd. No es muy habitual encontrar en las calles a Hador, ya que controla todas sus operaciones desde detrás de un escritorio. Prefiere pasar desapercibido; de hecho, muy pocos conocen su verdadera ocupación.

HERION (1416-1521)

Herion es un joven erudito que originalmente fue educado como historiador, pero también controla bastante muchas otras disciplinas. Se ha convertido sin saberlo en un agente del Enemigo, ya que cree estar trabajando para un grupo realista conocido como Forgil. Se le ha dicho que los demás grupos realistas están motivados por la codicia y el egoísmo, y que por lo tanto no son de fiar. Sólo Forgil puede liderar la lucha contra Castamir. (Naturalmente, esta política pretende sembrar el caos entre los rebeldes. Y si Forgil consiguiera unir a los rebeldes, mejor todavía.) Herion sólo ha visto una vez a su contacto en Forgil (cuando fue reclutado), y desde entonces se comunica con él mediante unas cartas codificadas.

Herion es alto, tiene el cabello oscuro y los ojos marrones. Viste como un erudito, y prefiere los colores azul y negro. Es arrogante y está convencido de la inevitable validez de todas sus opiniones y acciones, lo que le hace perder bastante valor como agente encubierto.

BREGOR (1405-1468)

Bregor es el líder de un pequeño grupo rebelde que actúa en las zonas rebeldes de la provincia situadas al norte de Minas Ithil. Antes de la Lucha entre Parientes, Bregor era un campesino, pero es muy improbable que regrese algún día a su granja, ya que la vida como forajido ha acabado por gustarle. Es un guerrero valiente y astuto, aunque un poco vanidoso debido a su reputación y propenso a sobrevalorar la importancia de sus logros. Bregor evitará entrar dentro de Minas Ithil, pues se encuentra mucho más seguro en campo abierto.

Bregor tiene una estatura media, es robusto, y tiene el cabello castaño y los ojos grises. Tiene una cicatriz causada por una daga que le cruza la frente, y siempre va armado con una espada ancha y varias dagas.

8.5 GRUPOS CLANDESTINOS

8.5.1 CRIMEN ORGANIZADO

Los criminales de Minas Ithil son unos de los pocos habitantes de la ciudad que están a favor de la administración de Heruvorn, ya que su actual preocupación por perseguir a los espías y a los traidores le hace desviar su atención de los delitos más domésticos. Los abundantes casos de corrupción, tanto en las estructuras civiles como en las militares, no hacen sino facilitar todavía más las actividades criminales. De hecho, el Senescal ha intentado establecer contacto con ciertos elementos criminales, ya que no confía del todo en el Côr Aran y pretende formar su propia red de espías. Algunos de los rebeldes eran forajidos antes de la Lucha entre Parientes, y, por lo tanto, podrían volver a comunicarse con sus amistades en los bajos fondos.

8.5.2 GRUPOS REALISTAS

Los seguidores de Eldacar se enfrentan a grandes dificultades cuando tienen que actuar dentro de las murallas de Minas Ithil, ya que su guarnición y el Côr Aran gobiernan la ciudad con mano de hierro; por lo tanto, las actividades realistas se limitan a espiar a las personalidades importantes y a darse a conocer a la población de forma discreta. Heruvorn ha puesto precio a las cabezas de todos los rebeldes y ha prometido perdonar a cualquier rebelde que traicione a su líder. Por lo tanto, los realistas sospechan constantemente de cualquier extraño, ya que cualquier persona desconocida podría ser un traidor.

En el Ithilien rural la situación es bastante diferente. Gran parte de las agrestes tierras de Ithilien del Norte se encuentran controladas directamente por los rebeldes, y las incursiones sobre las avanzadillas militares más aisladas y sobre otras instalaciones del gobierno son bastante frecuentes. Estos rebeldes sólo entran en contacto esporádicamente con los grupos realistas de otras provincias, y casi nunca han contactado con los representantes de Eldacar. Conseguir provisiones es algo menos problemático en esta fértil zona que en las demás provincias, lo que permite a los grupos vivir de la tierra sin tener que depender de recursos externos. La necesidad de mantener la cautela y una disciplina interna suele limitar generalmente el tamaño de estos grupos a un máximo de 20-40 hombres, aunque en ocasiones los rebeldes han llegado a actuar en unidades formadas por varios cientos de guerreros.

8.5.3 EL CÔR ARAN

Hador, un antiguo comandante de la armada, ha sido nombrado supervisor de las operaciones del Côr Aran en Minas Ithil. Tiene una sencilla oficina en el cuartel general de Heruvorn, desde la que finge tratar únicamente con el problema rebelde existente fuera de la ciudad. Hador no está bajo las órdenes del Senescal, pero se espera que le mantenga informado respecto a los descubrimientos de la organización.

El Nido ha infiltrado uno o dos grupos de Cuervos en Minas Ithil fuera del control de Hador. Él conoce su existencia, pero no ha comunicado nada al Senescal al respecto. Eso permite al Côr Aran vigilar ciertas actividades de Heruvorn sin que éste se dé cuenta.

Las operaciones del Côr Aran se desarrollan de forma bastante eficiente, principalmente gracias a la competencia de Hador y a su habilidad para mantener a Heruvorn apartado de sus asuntos. Sin embargo, hasta ahora no ha

conseguido neutralizar a los rebeldes rurales. Esos grupos han demostrado ser excepcionalmente resistentes a todos los intentos de infiltración.

8.5.4 SIRVIENTES DEL ENEMIGO

Adûnaphel ha explotado la exigencia del Gremio de los Tejedores (y otros) para reclutar informadores que supuestamente trabajan para grupos de la resistencia ficticios y que son manipulados por espías enviados desde Lugarlûr. Tales espías hacen creer a sus incautos contactos que trabajan al servicio del Usurpador, de Eldacar, de otro gremio o de cualquier otra organización que pueda resultar plausible. El grado de infiltración dentro de Minas Ithil queda limitado por la cantidad de tiempo necesario para que los mensajeros lleguen a Harondor, momento en el que la información suele encontrarse completamente desfasada.

8.6 AVENTURA: ESPÍAS EN LA TORRE DE LA LUNA

Desde su exilio, Eldacar tiene un conocimiento limitado de las actividades realistas en Ithilien. Quiere establecer contacto con los grupos de la resistencia en Minas Ithil, y ha enviado al jefe de sus espías para reclutar a algunos realistas de confianza para cumplir la tarea. Sin que lo sepa el propio Eldacar, la información de la que goza está anticuada o es imprecisa, como pronto descubrirán sus espías.

8.6.1 LA HISTORIA DE UNA INFORMACIÓN INCORRECTA

Según los informes de inteligencia del Rey exiliado, existen dos posibles contactos realistas en Minas Ithil: Boron, un miembro del Gremio de Cerveceros, que en ocasiones proporciona suministros a los rebeldes, y Falathar, un bibliotecario del Tatharond, conocido por sus sentimientos realistas. Sin embargo, recientemente, los Cuervos (en particular Ragnor) han descubierto los contactos existentes entre Boron y diversos grupos rebeldes. Por lo tanto, el Côr Aran ha preparado una trampa para capturar a Boron y a toda su familia, obligándole así a obedecer a la organización si no quiere que su familia sea torturada o asesinada. El Côr Aran espera atrapar también a los rebeldes que intenten contactar con su antiguo suministrador en su casa, y aguardan en su interior, acompañados por una compañía de soldados.

Por otro lado, Falathar se encuentra bajo la influencia de un hipotético realista que sin saberlo actúa como informador para Dol Guldur, y, por lo tanto, no serán muy útiles como espías. Los verdaderos líderes de la resistencia en Minas Ithil son mucho más difíciles de encontrar, y son buscados por muchas otras personas además del Côr Aran. Derufin, un despiadado posadero, intenta atraer a dichos grupos con la intención de ganar la recompensa que ha ofrecido Heruvorn por sus cabezas. Karan, el comandante sureño de la caballería de la ciudad, tiene unas intenciones similares.

8.6.2 LOS PNJS

MAGOR

Magor no sabe muchas cosas sobre Falathar o Boron, y no puede recomendar ningún medio para contactar con ellos. Dejará claro la necesidad de mantener una discreción absoluta, ya que el Côr Aran no debe conocer nada sobre la red de espías realistas bajo ningún concepto. Magor proporcionará dinero a los personajes para provisiones, gastos de viaje, sobornos y otros gastos típicos en misiones como ésta. (Ver la sección 2.2.7 para más detalles.)

BORON (1401-1473)

Boron es un rico cervecero de Minas Ithil que en ocasiones ayuda a los rebeldes con provisiones e información. Cree que Eldacar es el Rey legítimo, pero también se opone a Castamir porque cree que la política del nuevo Rey es perjudicial para su negocio. Sin embargo, Boron es un hombre cauteloso, y nunca arriesgaría su seguridad personal o la de su familia por sus ideales.

Boron es de estatura media, y un poco regordete. Su cabello y sus ojos son castaños. Viste con las ropas típicas de un mercader acomodado, y se comporta de forma algo pomposa, un hábito adquirido tras muchos años de dar órdenes a sus subalternos en su cervecería. Boron se mostrará nervioso y distraído mientras su familia se encuentre en manos de los Cuervos.

FALATHAR (1375-1502)

Falathar es un bibliotecario del Tatharond que se opone a Castamir y a todo lo que éste representa. Aunque es muy inteligente, Falathar es un hombre despistado que no comprende demasiado el conflicto político que sacude el reino. Sus colegas han conseguido mantenerle apartado de cualquier problema con el Côr Aran, que tiene sus sospechas sobre Falathar pero que todavía no le considera lo bastante peligroso como para someterle a una vigilancia constante. Hará casi cualquier cosa por evitar que su sobrina Aerin reciba ningún daño, pero por lo demás es bastante difícil de motivar (salvo mediante una conversación o una promesa de restaurar su biblioteca). No tiene ningún contacto con los verdaderos rebeldes de Minas Ithil ni de Ithilien.

Falathar es alto, delgado, y tiene un pelo gris bastante largo y unos ojos de color azul pálido, aunque es más joven de lo que la mayoría de gente piensa. Carece de cualquier tipo de sentido común ni sentido del comportamiento social.

HERION

Herion intenta mantener la vigilancia sobre las actividades realistas y tradicionalistas, y mantiene informado de todo a Forgil. Falathar y Aerin no son las personas más adecuadas para contactar con los realistas, algo de lo que Herion ha comenzado a darse cuenta últimamente. Intentará traicionar a los personajes y entregarlos a los Cuervos pero, en realidad, no sabe cómo hacerlo. Tiene miedo a implicar a Aerin (por la que siente un verdadero aprecio), y eso hará que se comporte de forma nerviosa y cometa numerosos errores (como perder o traspapelar la carta anónima que escribirá y que planea llevar a la oficina del Senescal). (Ver la sección 8.4.4 para más detalles.)

AERIN (1410-1525)

Aerin es la sobrina y protegida de Falathar. Es una mujer obsesionada por el glorioso pasado de Gondor, interés que ha permitido a Herion acercarse a su tío. Aerin sólo está un poco más en contacto con el mundo real que Falathar. Sospecha un poco de las organizaciones realistas, y cree que las guerrillas que se libran fuera de la ciudad son una

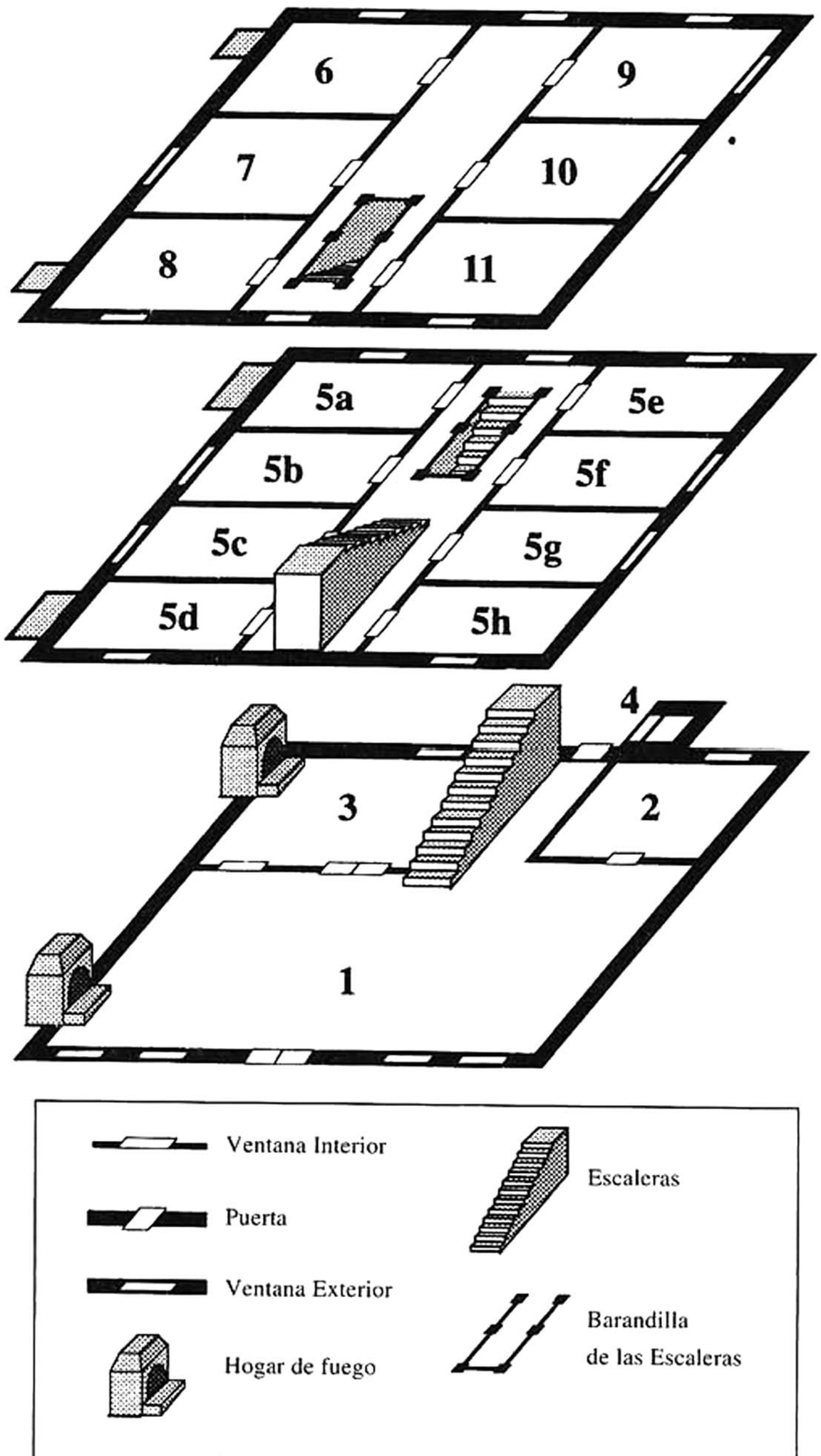
pérdida de tiempo (además de ser sospechosamente similares a las actividades de los bandidos).

Aerin es alta y delgada, con el pelo oscuro y los ojos azules; es difícil determinar su edad. Cuando se vea enfrascada en una conversación sobre su tema favorito, se mostrará abrumadoramente entusiasta.

FINDEGIL (1387-1469)

Findegil es la mano derecha del líder rebelde Bregor (ver la sección 8.4.4). Le ha sido encargada la misión de mantener los contactos amistosos que tienen fuera de Minas Ithil. Reúne información sobre diferentes fuentes, como Míriel o algunos soldados corruptos, y sabe muy bien cómo juzgar a una persona. Antes de la Lucha entre Parientes, Findegil había sido un pastor que se vio obligado a darse a la vida de proscrito después de que toda su familia fuera masacrada por las tropas de Castamir. Al igual que la mayoría de los hombres de Bregor, es totalmente leal a su jefe, aunque no alcanza el fanatismo, y si las cosas van mal, podría huir antes que luchar a muerte.

La Vela Verde





Findegil es un hombre silencioso y grave que no tiene el aspecto de ser el hábil guerrero que en realidad es. Confía más en los extranjeros que Míriel o Bregor. Es alto y delgado, y ha dejado crecer mucho su pelo gris, lo que le da un aspecto general bastante desaseado. Lleva unas sencillas ropas de campesino y un gran sombrero flexible. Su arma favorita es la lanza, pero cuando realiza sus visitas a la ciudad sólo lleva una espada corta escondida para no despertar sospechas.

MÍRIEL (1427-1483)

Míriel es una joven mendiga de Minas Ithil que proporciona a Findegil la información que éste necesita. La sed de venganza por el asesinato de su hermano a manos de los mercenarios de Heruvorn ha llevado a Míriel a emprender casi cualquier acción que se pueda imaginar contra el Senescal, aunque es lo bastante inteligente como para darse cuenta de que la venganza contra un enemigo tan poderoso llevará su tiempo. Míriel también ha sabido ver a través de la mentira preparada por Derufin y evita contactar con el astuto posadero. Míriel fue avisada por Findegil y Bregor de que algo iba mal en la casa de Borin y de que no debía acercarse a la casa del cervecero.

Míriel es baja y escuálida, tiene el pelo castaño muy corto y los ojos verdes. Lleva puestos un sucio y andrajoso vestido y un chal, y generalmente suele ir descalza. Debajo de la manga del vestido, en el antebrazo izquierdo, lleva escondida una daga. Míriel no se verá impresionada por unas pocas buenas palabras, y respeta a quienes están dispuestos a enfrentarse con acciones a los hombres del Usurpador.

DERUFIN (1398-1475)

Derufin es un soldado retirado y el propietario de La Vela Verde, una posada un tanto ruinosa situada en el Barrio de las Sombras. Derufin es un posadero bastante bueno, y la tarifa de La Vela ofrece un servicio bastante bueno a cambio de no demasiado dinero. Le gusta fingir (de forma discreta, naturalmente) que tiene bastantes contactos entre los realistas, y que tiene una amistad personal con algunos de los líderes rebeldes más importantes. En realidad, no se trata de nada más que una fachada ideada para hacer que algunos rebeldes entren en contacto con él, de forma que pueda cobrar el dinero de la recompensa. Muchos de sus clientes se ven atrapados por esta mentira.

Derufin tiene la cara llena de cicatrices y un físico impresionante. Es alto, tiene el pelo castaño y los ojos azules. Mantiene un machete de hierro guardado bajo la barra del bar y su vieja espada ancha (de calidad +5) descansa en su habitación.

RAGNOR (1407-1486)

Ragnor es uno de los principales agentes del Côr Arae en Minas Ithil. Es un enigma incluso para sus compañeros, pues es una persona solitaria a la que le apasionan las intrigas y los chanchullos por sí mismos, y no por lo que pueden proporcionar a quien los utiliza. Ragnor es un hábil actor y un artista de los disfraces, y a menudo actúa de forma encubierta durante varios meses seguidos. Aunque es un buen guerrero, prefiere utilizar los métodos más sutiles para cumplir sus intenciones, y generalmente sólo usa la violencia cuando tiene que defenderse. Ragnor (quien bajo uno de sus disfraces –Hithluin–, es uno de los clientes más habituales de Derufin) no cree ni una palabra de lo que dice el posadero.

Cuando no está disfrazado, Ragnor tiene el aspecto de un hombre vulgar de unos treinta años, de estatura media y con el cabello de color castaño claro y los ojos grises. Siempre lleva consigo varias dagas ocultas. Casi todas parecen ser armas normales y gastadas, pero en realidad son de muy buena calidad (+10).

VARAK (1403-1447)

Varak es otro artista del disfraz alistado por el Côr Aran, que en ocasiones se hace pasar por un líder rebelde con la esperanza de atraer a otros realistas. Cuenta con la confianza de los Cuervos de Minas Ithil, y es uno de los pocos que cuenta con el respeto profesional de Ragnor. Varak nunca duda en utilizar la violencia o la crueldad si es necesario para cumplir sus objetivos, y no le importa en absoluto hacer sufrir a los demás (sin embargo, puede ser muy paciente y sutil en sus acciones). Le gusta llevar ropas caras y lujosas y beber los mejores vinos.

Varak es alto, musculoso y atractivo, tiene el cabello negro y una barba muy corta que en realidad es falsa, un "disfraz reversible" del que puede desprenderse si se ve obligado a asumir otra identidad. Cuando se hace pasar por el líder rebelde, lleva ropas típicas de un campesino (para su disgusto) y bebe cerveza. Posee una espada ancha de buena calidad (+5).

8.6.3 LOS ESCENARIOS

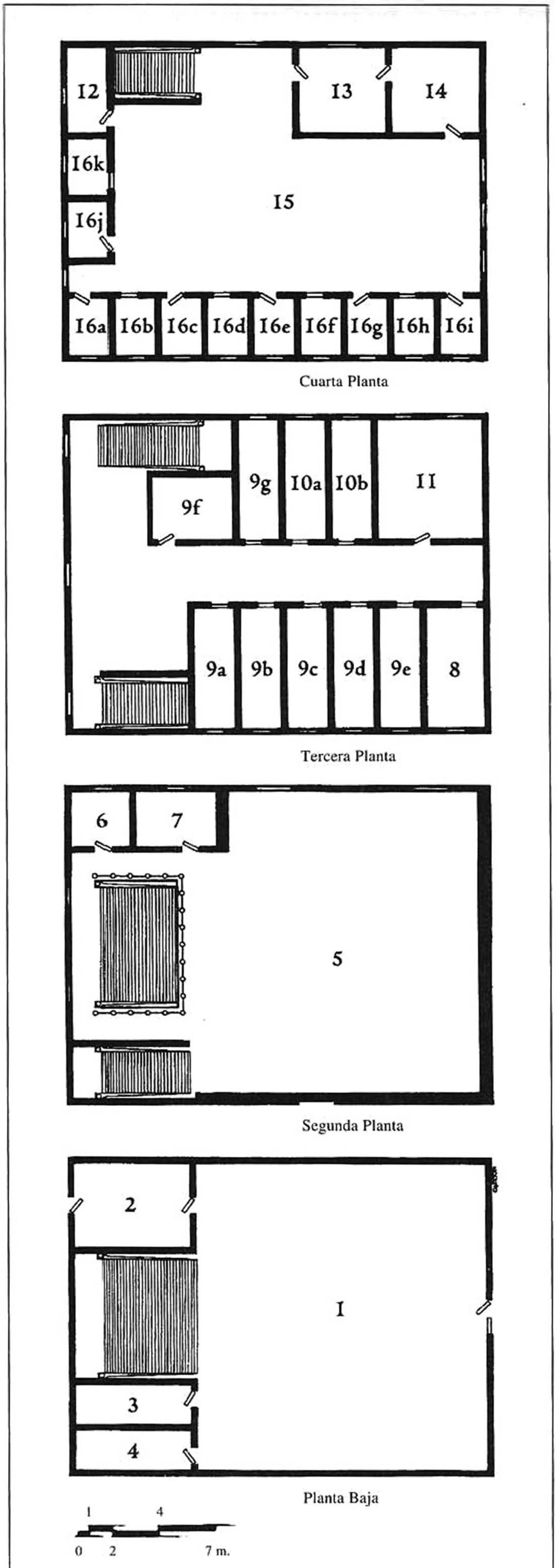
LA VELA VERDE

Este edificio, que fue construido en torno al año 800 T.E., ha visto días mucho mejores. Está bastante limpio, y la mayoría de las posadas y tabernas del Barrio de las Sombras tienen un aspecto menos atractivo. Derufin lo compró con sus ahorros y los beneficios de los saqueos realizados durante su carrera militar. Su mujer cocina la mayor parte de las comidas y tiene contratadas a dos doncellas y a un mozo de cuadra. (Para el coste de la comida, la bebida y el alojamiento, ver la sección 10.1.1.)

1. Sala comunitaria. Los muebles están bastante desgastados, pero no sucios.
2. Sala trasera. Una versión más pequeña e íntima de la sala comunitaria.
3. Cocina.
4. Letrinas.
5a-h. Dormitorios para huéspedes. Cada uno contiene dos camas y una silla que está bastante limpia.
6. Dormitorio de Derufin. Como se podría esperar, esta es la habitación mejor amueblada de toda la posada, con alfombras que cubren el suelo, una mesa de madera tallada y otros signos de ostentación.
7. Dormitorio. Utilizado por las dos doncellas que sirven. Similar a los dormitorios para huéspedes.
8. Dormitorio. Utilizado por el mozo de cuadra. Similar a los dormitorios para huéspedes.
9. Almacén. Lleno de viejos muebles rotos y otros restos.
10. Almacén. Esta habitación suele estar cerrada y contiene algunos recuerdos de los días de mercenario de Derufin (una cota de malla, un cráneo orco y una daga nórdica), así como sus mejores ropas y las de su mujer.
11. Habitación vacía.

LA POSADA DEL JABALÍ RAMPANTE

"El Cerdo Enderezado" (como es conocida por sus clientes) es una de las posadas más sucias, pobres y baratas de



La Casa de Boron

toda la ciudad. Sus precios son un veinte por ciento más baratos de lo normal, pero a pesar de eso nunca pasa de estar medio llena. Su propietaria, Beriel, es una anciana que hace mucho tiempo comenzó a inspeccionar los contenidos de sus propios barriles de vino con demasiada minuciosidad. Cualquier personaje bien vestido o cultivado quedará fuera de lugar en un lugar como éste.

Casa de Falathar

Falathar y Aerin viven en una vieja mansión un tanto ruinosa situada en el Barrio de los Pozos. Ninguno de los dos se preocupa demasiado por mantenerla en buenas condiciones, pues están muy ocupados en sus estudios. Mantienen a una vieja pareja como sirvientes de la familia. Sólo la biblioteca de Falathar se encuentra medianamente ordenada, pero incluso esta habitación parece estar siempre a punto de necesitar una "reorganización."

Casa de Boron

Boron es bastante rico y vive en un pequeño palacio. Es bastante nuevo, pues fue construido hace unos veinte años por el padre de Boron. Normalmente, Boron tiene doce sirvientes. En la actualidad, cuatro de ellos han sido reemplazados por los Cuervos, que están bastante aburridos de esta asignación y se han relajado en sus deberes, ya que piensan que se trata de una trampa demasiado obvia para atrapar a los líderes de los rebeldes (y tienen mucha razón).

1. Recibidor. Las paredes y el suelo están cubiertos de unos hermosos mosaicos (que son demasiado numerosos).
2. Salón de guardia. Normalmente no está ocupado, pero podría ser un buen lugar de escondite para los guardias o los Cuervos durante su emboscada.
3. Almacén. Vacío con la excepción de una escalera y un montón de tapices viejos colocados en una esquina. Hay una trampilla en el suelo que conduce a la bodega donde se guardan la comida, el vino y la cerveza.
4. Letrinas.
5. Gran salón. Al igual que el recibidor, está decorado con demasiada abundancia.
6. Cocina auxiliar. Utilizada para mantener caliente la cocina durante las fiestas celebradas en el gran salón.
7. Sala de reuniones privada. Suntuosamente decorada en imitación al estilo sureño.
8. Dormitorio de Boron. Al igual que el resto de los dormitorios, está menos decorado que las habitaciones "públicas".
9a-g. Dormitorios. Para los miembros de la familia (todos ellos están vacíos en la actualidad).
10a-b. Dormitorios para huéspedes. Están llenos de polvo, pues no han sido utilizados desde hace varios años.
11. Biblioteca. No contiene ningún libro que pueda ser de utilidad para los aventureros.
12. Baño.
13. Cocina principal.
14. Almacén. Las repisas contienen alimentos y herramientas domésticas.
15. Comedor de los sirvientes.
16a-l. Dormitorios de los sirvientes.

8.6.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura es establecer contacto con los líderes rebeldes de Minas Ithil y llevar a cabo una estimación aproximada de la fuerza y debilidades relativas de las fuerzas de Castamir y de los rebeldes en Ithilien. Los obstáculos que dificultan la finalización de la misión reflejan la brutalidad del reinado del Usurpador, y los personajes que no tengan suficiente cautela podrían acabar en el cadalso. El curso de los acontecimientos pretende indicar las necesidades y los riesgos de las actividades de espionaje y de la resistencia, y quienes consigan escapar a dichos riesgos tendrán más posibilidades de sobrevivir en la continua lucha contra el Usurpador.

El Inicio para los Personajes

Esta aventura presupone que los personajes han demostrado su dedicación a la causa realista y son abordados por Magor, el jefe de los espías del Rey exiliado, que pretende contratarles para una misión (ver la sección 2.2.7). La reunión puede tener lugar en cualquier sitio, aunque Magor suele moverse por las ciudades más importantes; puede que Minas Anor sea el lugar ideal.

Ayudas

Los personajes podrían recibir la ayuda de Míriel y Findegil, si se ganan la confianza de los realistas. (Por ejemplo, podrían preparar algún tipo de distracción en La Vela Verde si han conseguido descubrir la tapadera del posadero.) De lo contrario, los personajes se verán obligados a depender de su propia astucia para evitar verse mezclados en una intriga de la que no conocen nada.

Obstáculos

Derufin el posadero intentará traicionar a los personajes, y Karan intentará capturarlos. Boron se verá obligado a mentirles y entregarles a los Cuervos. Falathar y Aerin también podrían causarles problemas, ya que tienden a meter la pata constantemente.

Desenlaces

Si algún soldado gondoriano o algún Cuervo sobrevive al combate en La Vela Verde, el Côr Aran pronto sabrá de las acciones de los sureños y hará arrestar a Karan y a todos sus oficiales, torturándoles hasta hacerles confesar hasta dónde han llevado sus "planes" (de los cuales todos, salvo el propio Karan, son inocentes); tras el interrogatorio, todos los sureños serán colgados inmediatamente.

Cualquier personaje capturado en La Vela Verde recibirá un castigo similar, con la excepción de que quienes confiesen ser agentes de Eldacar serán enviados al día siguiente, fuertemente protegidos, hacia Pelargir, donde recibirán un "tratamiento especial" de parte de Caramir. Habrá pocas oportunidades para realizar un intento de rescate por sorpresa, y tanto Findegil como Míriel evitarán realizar cualquier maniobra imprudente, cooperando únicamente si se les ofrece algún plan gracias al cual no corran ningún riesgo. Preferirán asesinar a los personajes capturados, para evitar que puedan revelar cualquier información vital por la presión de la tortura.

Los personajes que consigan ganarse su confianza podrán acompañar a Findegil en su salida de Minas Ithil esa misma tarde. Unos nueve kilómetros al norte de la ciudad, se reunirán con Bregor y sus hombres, que podrían proporcionarles alguna ayuda en futuras aventuras.

8.6.5 ENCUENTROS

Los personajes podrán conocer a los PNJs por casualidad (soldados de patrulla, por ejemplo), lo que parece ser casualidad pero no lo es (como en el caso de Míriel

y Ragnor), o porque los mismos personajes desean busca a alguien concreto (Falathar, Boron o Derufin). En general, los encuentros deberían precipitarse a un ritmo ligeramente superior al que los personajes podrían mantener el control, para mantener una atmósfera de confusión e incertidumbre, y para obligar a los jugadores a pensar mientras actúan. Los encuentros que no tengan nada que ver con la aventura también son posibles (por ejemplo, con una banda de ladrones callejeros). El Director de Juego debería ajustar el número de soldados que aguardan en la casa de Boron y en La Vela Verde, teniendo en cuenta la fortaleza de los personajes y el nivel de dificultad del escenario.

Si los personajes no han actuado con suficiente cautela, tanto Míriel como Ragnor los abordarán (ella en su aspecto normal de indigente, y él bajo uno de sus disfraces) para conocer cuáles son sus propósitos en la ciudad. Si los personajes se comportan de forma competente, nadie se preocupará especialmente por ellos. Los personajes que no sean demasiado patosos en sus investigaciones podrían haber oído hablar de Derufin y sus presuntos contactos rebeldes antes del Día 3.

Hablar con Falathar y Aerin

Si se les aborda de la forma adecuada (preferentemente por parte de un personaje bien educado y con buenos modales), Falathar y Aerin recibirán a los personajes de forma amistosa pero indecisa. Falathar será totalmente inútil para la misión de los personajes. A menos que el grupo haya mostrado algún conocimiento o algún interés especial en la historia antigua de Gondor, Aerin se mostrará menos amistosa que su tío (debido a la influencia de Herion).

Hablar con Míriel

Míriel abordará a los personajes de igual forma que cualquier otro mendigo, apelando a su caridad para conseguir algunas monedas. Si es posible, intentará entablar conversación con al menos un personaje, dejando entrever, por ejemplo, que sabe dónde obtener productos del mercado negro. Si los personajes parecen sospechosos, les seguirá tan discretamente como pueda durante una hora o dos. También podría interrogar a otros mendigos respecto a las actividades del grupo en la ciudad. Aunque los personajes se ganen su confianza, les dirá muy pocas cosas sobre ella misma.

Encuentros con Ragnor

Los siguientes son los disfraces más habituales de Ragnor: "Hithluin", un viejo y parlanchín cazador que, por una jarra de cerveza, obsequiará a todos los presentes con un relato escalofriante sobre las increíbles bestias y monstruos que mató cuando era joven. A Hithluin se le puede encontrar en La Vela Verde. "Anborn", un mendigo loco que vaga por las calles, hablando consigo mismo y sin darse cuenta de quiénes le rodean; y "Haldan", un granjero un tanto imbécil que en ocasiones viaja hasta Minas Ithil para beber y jugar en las tabernas de peor reputación.

Encuentros con Boron

Boron se ausentará de su casa para asistir a una reunión del Gremio de Cerveceros el Día 1 y no se podrá contactar con él durante la mayor parte del día. Boron permanecerá en casa durante todo el Día 2 y podría reaccionar con tranquilidad si se le aborda de la forma adecuada. Pedirá a los personajes que regresen al día siguiente, de forma que los Cuervos tengan tiempo para preparar una emboscada. Los personajes que vuelvan a la casa de Boron serán atacados por los Cuervos y por un grupo de soldados que intentará capturarlos vivos, evitando utilizar la fuerza para matarles a menos que sea estrictamente necesario. En la casa de Boron hay apostados cuatro Cuervos que fingen ser sirvientes, y los soldados están listos para rodear la casa en cuanto se les ordene. (Ver la sección 8.6.3.)

Hablar con Herion

Si los personajes han contactado con Falathar o Aerin, Herion preparará una reunión para formarse una opinión personal sobre ellos, tras la cual les denunciará a la Oficina del Senescal mediante una carta anónima. (Del Director de Juego dependen decidir si esta carta acaba llegando a su destino, y cuándo lo hace.)

Herion se presentará como un amigo de Falathar (lo que, en cierto modo, es verdad) e intentará conocer tantas cosas sobre los personajes como le sea posible: de dónde vienen, qué hacen en Minas Ithil, etc. Les dirá a los personajes todo lo que quieran saber sobre él (excepto su conexión con Forgil), y puede llegar a comentar la difícil situación que están atravesando los eruditos en Minas Ithil desde que la universidad fue cerrada y las autoridades se opusieron al "verdadero sendero del conocimiento". A pesar de todos sus esfuerzos, parecerá ser un individuo bastante arrogante.

Hablar con Derufin

Si los personajes preguntan por alguien que tenga contactos con los rebeldes, es probable que alguien acabe dirigiéndoles hasta Derufin. Derufin hará todo lo posible por fingir que es como el rebelde que esperan conocer los personajes: valiente e idealista, aunque cauto. Sólo admitirá conocer a algunos líderes realistas si los personajes insisten en sus pesquisas. Hará todo lo posible por convencerles de que es vital mantener el secreto, y parecerá tener una ligera vena paranoica de tono muy melodramático, dándoles graves consejos respecto a los Cuervos y cosas parecidas.

No mencionará ningún detalle concreto respecto a las actividades rebeldes; naturalmente, no sabe nada sobre ellos. Según Derufin, podrá preparar una reunión con un representante de los rebeldes (Varak) para el Día 5 en su posada.

Findegil llega a la Ciudad (Día 3)

Findegil llegará a Minas Ithil en una de sus periódicas visitas para recoger información. Se alojará en la Posada del Jabalí Rampante. A la mañana siguiente se reunirá con Míriel, quien podría avisar a Findegil de la presencia de los personajes si éstos han actuado de forma sospechosa. Findegil y Míriel tomarán nota de la extraña conducta de las tropas sureñas durante ese día y les seguirán hasta La Vela Verde.

Karan Coloca a sus Hombres (Día 4)

Karan enviará a algunos de sus soldados de mayor confianza a La Vela Verde y al Jabalí Rampante en un intento por atrapar a un líder rebelde. No se notará su presencia de inmediato, ya que los sureños se comportarán como si fueran soldados normales disfrutando de un permiso (aunque estarán menos borrachos de lo normal.)

LA PELEA EN LA VELA VERDE (DÍA 5)

Si los personajes no son lo bastante cautelosos, tanto Karan como el Côr Aran, ayudados por tropas gondorianas procedentes de la guarnición, intentarán arrestarles en cuanto lleguen a La Vela Verde, lo que podría provocar un combate a tres bandas y ofrecer a los personajes una vía de escape inesperada.

8.7 AVENTURA: LOS CACHORROS DEL LOBO

Muchos de quienes huyeron del saqueo de Osgiliath viven ahora como refugiados en la Ciudad de las Chabolas situada junto a las murallas de Minas Ithil. Algunos de ellos han cambiado de identidad para evitar a los Cuervos que fueron enviados para perseguirles. Esta es la historia de una de esas familias. Pero incluso el plan más sencillo puede salir mal, especialmente si por medio anda un grupo de duros aventureros.

8.7.1 LA HISTORIA DE UN TESORO TENTADOR

Malantur el Lobo pertenecía a la nobleza menor de Ithilien, y poseía una villa en Osgiliath. Los miembros de la familia Nellas habían servido tradicionalmente como consejeros del Rey durante muchas generaciones, y apoyaron a Eldacar como realistas durante la guerra civil. Malantur fue capturado por los hombres de Culcamalin durante el asedio (ver la sección 7.3.2) y fue llevado ante los capitanes rebeldes para que fuera juzgado. Fue ejecutado por traición y, cuando Castamir fue proclamado Rey, la familia Nellas perdió todas sus propiedades, que pasaron a manos de la Corona.

Los hijos de Malantur huyeron del saqueo y el incendio de su hogar en el año 1437 y consiguieron llevarse con ellos las joyas de la familia. El Usurpador ansiaba apoderarse de ese tesoro, que contenía algunas joyas realmente valiosas, pero Gethron y Mallóriel consiguieron disfrazarse y evitaron ser capturados mezclándose con los demás miembros del éxodo que se dirigía hacia Minas Ithil. Y así llegaron hasta el creciente campamento plantado a las puertas de la Torre de la Luna.

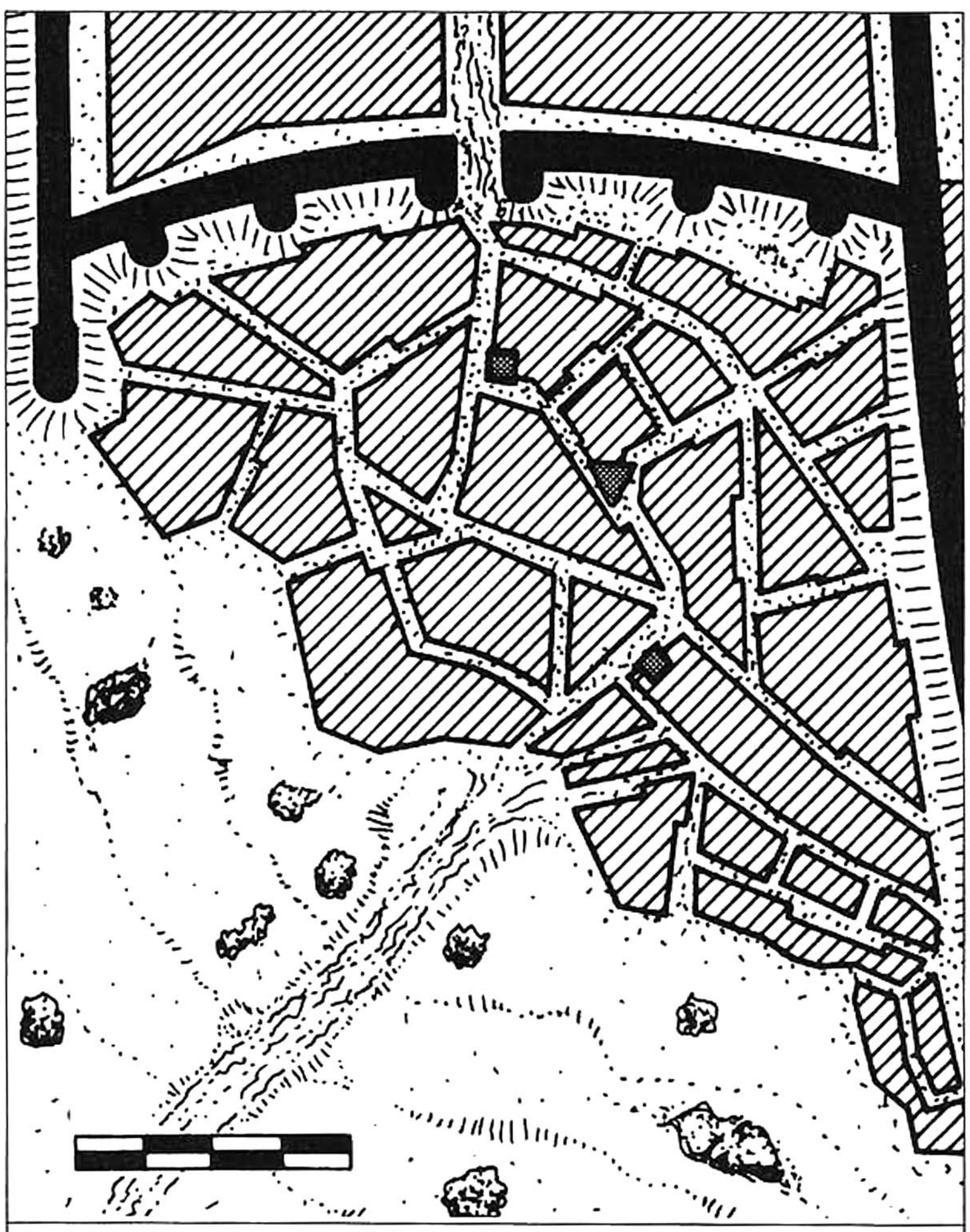
Gethron tiene ahora diecisiete años y Mallóriel tiene doce. Durante sus cuatro años de exilio, los hermanos han aprendido muchas duras lecciones de supervivencia, endureciéndose y aprendiendo las leyes de la calle con el paso de los años. Saben que no pueden confiar por completo en nadie más que en ellos mismos, y que muchos de sus vecinos les entregarían sin dudarlo a los Cuervos para obtener la recompensa ofrecida por su captura.

Hasta ahora han evitado ser descubiertos haciéndose pasar por unos huérfanos hijos de un escriba de Osgiliath y continúan viviendo con los nombres falsos de Morwen y Beregar en la Ciudad de las Chabolas, donde comparten una choza de madera a la que en ocasiones invitan a algunos de sus amigos. Se han visto obligados a convertir algo de su tesoro en dinero con la ayuda de un conocido para así poder comer algo. El resto de las joyas las han escondido en varios puntos ocultos situados a un día de camino de las murallas de la ciudad.

Los jóvenes maduran rápidamente bajo condiciones tan adversas, y Gethron ya ha tenido que enfrentarse a experiencias que amilanarían a alguien que le doblara en edad. Se ha visto obligado a matar en defensa propia y está dispuesto a matar de nuevo si fuera necesario. El recuerdo de su ascendencia lleva a Gethron a aguardar el regreso de Eldacar y la restauración del linaje de su familia. Gethron ha asumido como responsabilidad propia la supervivencia de sí mismo y de su hermana desde que huyeron de Osgiliath. Aparte de Mallóriel, sólo confía en Aelindur y en Rohtur, que hasta ahora les han ayudado desinteresadamente.

Los hermanos Nellas fueron reconocidos por Hargon, que había trabajado como escriba para Malantur y por lo tanto estaba familiarizado con sus hijos. Desde esos días, Hargon se ha unido al Côr Aran y ha demostrado la crueldad necesaria para cumplir con eficacia sus deberes. En el año 1440, Caramir le envió a Minas Ithil para realizar la más exigente tarea de colaborar con la infantería daen e interrogar a sus prisioneros. La meticulosidad de Hargon en la ejecución de su cargo le ha permitido ganarse el favor de su líder de célula, y los daen admiran la minuciosidad de sus interrogatorios (a los que sobreviven muy pocos prisioneros).

Hargon reconoció a Mallóriel mientras cruzaba las Puertas del Crepúsculo acompañado de un grupo de daen que regresaban de una misión en Ithilien del Norte; no reveló su descubrimiento a nadie, recor-



La Ciudad de las Chabolas

dando la recompensa que había por las cabezas de los chicos y el asunto de las joyas, y dispuesto a salir de todo este asunto convertido en un hombre rico.

Su plan es localizar primero la residencia de Gethron y Mallóriel en la Ciudad de las Chabolas. Ha prometido a sus camaradas daen que compartirá una buena parte de la recompensa a cambio de su ayuda, pero no les ha dicho nada de las joyas. Planea utilizarlos para capturar a los hermanos Nellas mientras él busca las joyas en su casa. Si descubre que los niños han escondido el tesoro en algún otro sitio, les interrogará en privado hasta que averigüe su situación.

Hargon y sus cómplices daen se acercarán hasta la choza de los hermanos Nellas en un intento de sorprenderles, pero serán descubiertos por Gethron y Mallóriel, que huirán inmediatamente, aunque los soldados les pisarán los talones. Los hermanos se separarán y sus perseguidores romperán filas. Como conoce perfectamente todos los rincones de la Ciudad de las Chabolas, a Beregar no le costará nada despistar a sus nueve perseguidores daen, que pasarán varias horas intentando encontrar el camino de vuelta mientras él reúne a seis de sus compañeros. Aguardará hasta el anochecer para emboscar a los hombres de Hargon y matarles uno por uno.

8.7.2 LOS PNJS

HARGON (1402-1447)

Hargon es un experto administrador e interrogador que es muy apreciado por sus superiores gracias a su infalible habilidad para conseguir resultados; sin embargo, no es un guerrero, y no quiere arriesgar su vida mientras coopera con los belicosos daen, siempre dispuestos a mostrar sus habilidades de combate. Permanecerá en el anonimato y no se quedará hasta la noche en la Ciudad de las Chabolas, pues teme por su vida.

Hargon es alto, tiene el pelo oscuro y los ojos marrones. Es capaz de hacer cualquier cosa por conseguir sus propósitos sin el más ligero remordimiento por el sufrimiento que pueda causar a los demás. Oculta su naturaleza desagradable bajo una fachada impertérrita. Suele vestir como si fuera un erudito rico, aunque prefiere utilizar un sencillo atuendo hecho de tela de excelente calidad, de color negro.

"BEREGAR" (1424-1483)

Gethron ha asumido toda la responsabilidad de su propia supervivencia y la de su hermana desde que huyeron de Osgiliath, y es conocido en la Ciudad de las Chabolas con el nombre falso de "Beregar". Aparte de Mallóriel, sólo confía en Aelindur y Rohtur, quienes hasta ahora les han ayudado desinteresadamente.

Gethron es un joven alto y desgarbado. Tiene el pelo oscuro y los ojos marrones, y en sus mejillas han comenzado a aparecer los primeros signos de una barba. Suele ir vestido con cualquiera de las viejas ropas que guarda en su choza, y siempre va armado con dos dagas y una honda, todas ellas ocultas.

"MORWEN" (1429-1495)

Mallóriel se hace pasar por "Morwen", y es tan dura como cualquier otra chica de la Ciudad de las Chabolas; además, conoce a la perfección todos sus rincones. Al igual que su hermano, también ha aprendido a utilizar la daga y la honda, y no dudará en emplearlas si es necesario.

Mallóriel tiene el aspecto típico de cualquier refugiado en la Ciudad de las Chabolas: flaca, sucia y vestida con un andrajoso montón de ropas. Se viste como si fuera un chico, pues ha aprendido que hacerse pasar por un muchacho puede ahorrarle algún que otro acoso. Su pelo despeinado es de color castaño, y sus ojos son verdes.

AELINDUR (1415-1521)

Aelindur es una curandera itinerante procedente de Lossarnach que sirve a los habitantes de la Ciudad de las Chabolas de Minas Ithil. Tiene una voluntad fuerte y se guía estrictamente por los ideales de los Fieles. Odia el régimen opresor del Usurpador, y se ha unido a Nimloth como forma de expresión no violenta (ver la sección 7.5.2).

La pequeña casa que los curanderos de Minas Anor han establecido en la Ciudad de las Chabolas de Minas Ithil está supervisada por Aelindur. Allí es donde ella y su marido proporcionan la asistencia médica básica a los refugiados, que les están profundamente agradecidos por su trato; muchos les defenderían con sus vidas, y de hecho algunos lo han hecho. (Aelindur se vio acosada un día por algunos mercenarios daen cerca de las Puertas del Crepúsculo, y muchos habitantes de la Ciudad de las Chabolas intervinieron rápidamente para salvarla; la consiguiente reyerta provocó bajas en ambos bandos.)

Aelindur es bastante alta (1,75 m.), delgada, de aspecto frágil y silenciosa. Tiene una melena de cabello rubio que le cubre toda la espalda, y que generalmente lleva recogido en una trenza mientras trabaja. Sus cálidos ojos azules son muy perceptivos, y puede evaluar una situación con sólo un vistazo. Generalmente viste con bastante discreción, y prefiere las ropas de color blanco o azul claro.

ROHTUR (1410-1546)

Rohtur es el herbolario de la Casa de Curación de la Ciudad de las Chabolas, y el marido de Aelindur. Nacido en el seno de una familia de sabios en Osgiliath, la carrera de Rohtur quedó determinada cuando todavía era muy joven. Su padre le envió a estudiar bajo la tutela de un conocido maestro de las hierbas, cuya disciplina Rohtur aprendió con entusiasmo. Rohtur perdió a su familia y a su hogar en el saqueo de Osgiliath, y escapó en dirección a Minas Ithil.

Una vez se asentó en la Ciudad de las Chabolas, su experiencia pronto le llevó a conocer a la curandera Aelindur, que a menudo le pedía consejo respecto a diversos remedios hechos de hierbas. Aquella relación acabó convirtiéndose en amor, y en el año 1439, Rohtur se casó con Aelindur. Rohtur continúa ayudando a su amada esposa a preparar los medicamentos y las hierbas curativas, y a menudo se desplaza hasta los valles más lejanos de las Ered Lithui o hasta las estribaciones boscosas de Ithilien del Norte en busca de las plantas más raras. Es consciente de que Aelindur ha entrado a formar parte de Nimloth (ver la sección 7.5.2) y la apoya, aunque Rohtur no se ha unido, puesto que no es un curandero.

Rohtur es un tipo bajo y alegre, con el pelo rubio y los ojos azules. Su pelo comienza a escasear, y pronto se quedará calvo. Su ascendencia mixta (dúnadan y nórdica) se revela en su apariencia claramente "nórdica".

8.7.3 LOS ESCENARIOS

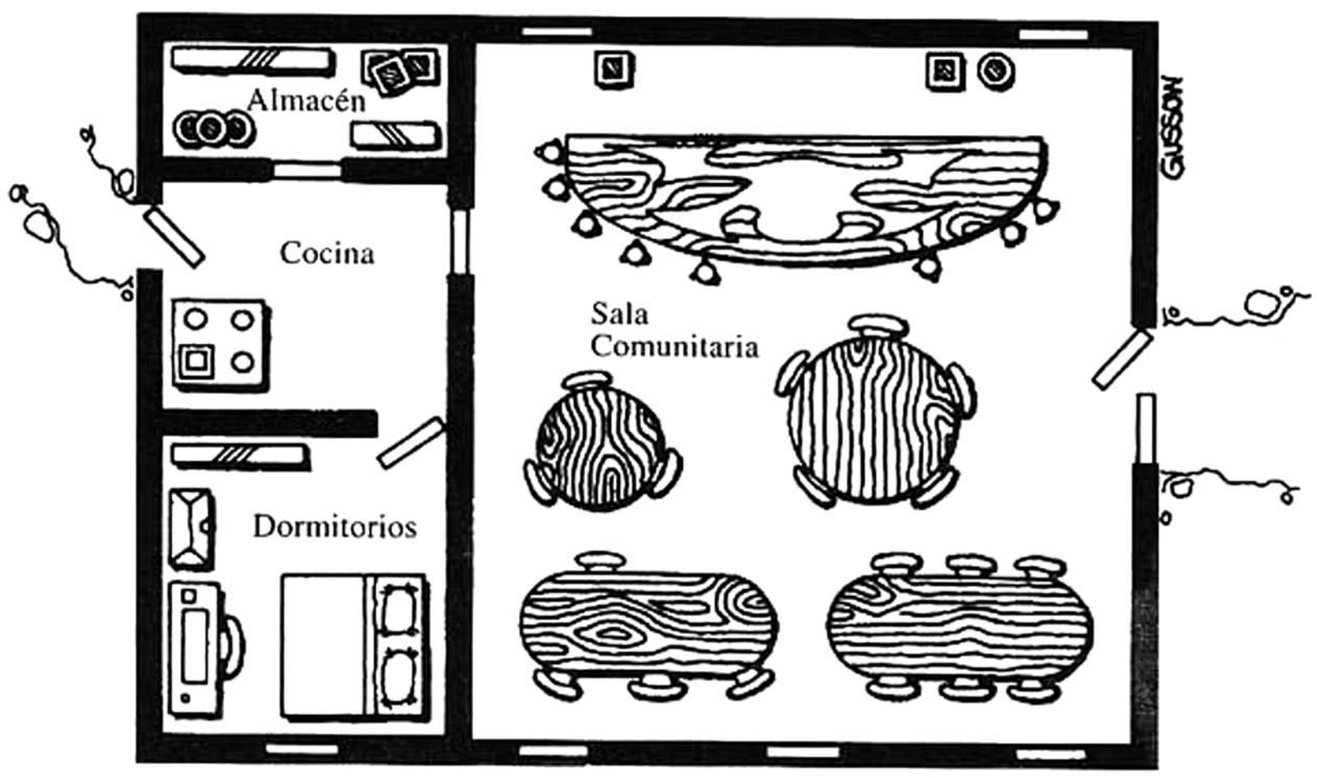
LA CHOZA DE LOS HERMANOS

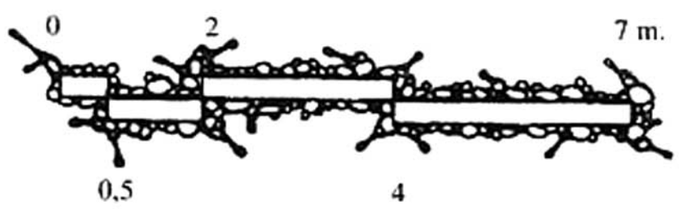
Gethron y Mallóriel viven en una pequeña y débil choza de madera que fue construida por ellos en el año 1438

con la ayuda de algunos amigos. Consiste en una única cámara de tres metros cuadrados, que contiene dos catres y una pequeña mesa. La comida se prepara en un único horno (que también proporciona calor durante los meses de invierno) situado en una de las esquinas de la choza. Una caja de madera contiene la mayoría de utensilios domésticos. Aunque la choza ha ido mejorando con el paso de los años, sigue siendo una residencia bastante precaria.

El Sapo Verde

La cervecería de la Ciudad de las Chabolas es tan precaria como todo lo que le rodea, y está formada por una única habitación de gran tamaño con mesas y taburetes, un pequeño almacén, una cocina y una pequeña sala en la que vive Gildor, el propietario, junto con su mujer (Bereth) y sus dos hijos. El Sapo Verde ofrece cerveza, salchichas, pan moreno y otros alimentos sencillos, cuya calidad oscila entre lo mediocre y lo malo (es decir, lo único que se pueden permitir los habitantes de la zona).





El Sapo Verde

LA CASA DE CURACIÓN

Probablemente es el único edificio medianamente bien construido de toda la Ciudad de las Chabolas. Fue erigido en el año 1439 por los curanderos de Minas Anor con la ayuda de algunos ciudadanos generosos de Minas Ithil. La casa de madera tiene dos pisos. La planta baja está ocupada por una clínica, mientras que la planta superior contiene el dormitorio que ocupan Rohtur y Aelindur.

1. Sala de espera. La puerta de esta habitación es la entrada principal a la casa.
2. Sala de tratamientos.
3. Almacén. Esta sala suele estar cerrada. Las paredes están ocupadas por estanterías llenas de material médico, como vendas, tiritas y muletas. Una pequeña caja contiene medicamentos y hierbas de muchos tipos.
4. Pasillo. La puerta que da al exterior suele estar cerrada. Es la entrada trasera de la casa. Las escaleras ascienden hacia el dormitorio de Rohtur y Aelindur.
5. Sala de estar. La mesa está rodeada por cuatro sillas. Apoyada contra una pared hay una librería que contiene algunos tomos relacionados con las hierbas, las drogas y los medicamentos.
6. Cocina. Esta pequeña cocina tiene un horno y los típicos utensilios domésticos.
7. Dormitorio. Contiene una ancha cama y dos baúles llenos de ropas y otros efectos personales.
8. Almacén. Contiene muebles sin utilizar.

8.7.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura es ayudar a los hermanos Nellas a superar la difícil situación en la que se encuentran, lo que supondrá enfrentarse a los mercenarios daen de la guarnición de Minas Ithil, aunque el éxito dependerá, probablemente, más del uso de la inteligencia que del uso de la fuerza.

El Inicio para los Jugadores

Esta aventura está diseñada para un grupo de 2-4 personajes. Su localización podría trasladarse fácilmente hasta la Ciudad de las Chabolas de Minas Anor, en cuyo caso los mercenarios daen deberían ser reemplazados por sureños, aunque la Casa de Curación y sus ocupantes no necesitan ser modificados.

Los personajes jugadores se toparán materialmente con el desarrollo de los acontecimientos durante una visita vespertina a la Ciudad de las Chabolas. Tras resolver sus negocios, se pararán en la cervecería del Sapo Verde para tomar un trago, momento en el cual Morwen entrará corriendo por la puerta y se lanzará a los brazos de uno de los personajes. Los personajes que conocieran a la familia Nellas en Osgiliath podrán reconocer a la muchacha como Mallóriel. Gritará pidiendo ayuda en el momento en el que una compañía de mercenarios daen armados entra en la taberna. Los personajes deberán actuar rápidamente.

Ayudas

Morwen podría proporcionarles varios consejos muy útiles, y ni Aelindur ni Rohtur les negarán la entrada a su casa de curación si buscan refugio allí. Beregar y sus amigos podrían ofrecerles ayuda después del crepúsculo. Los habitantes de la Ciudad de las Chabolas no se enfrentarán a los soldados, pero tampoco ayudarán a los odiados mercenarios. Los daen que pregunten direcciones recibirán respuestas incorrectas o incomprensibles, y puede que sufran extraños accidentes mientras persiguen a su presa; pero los habitantes de la zona actuarán con cautela para evitar un enfrentamiento directo con los hombres de Heruvorn.

Obstáculos

Los cómplices daen de Hargon son mercenarios normales de la guarnición de la ciudad. Se trata de guerreros experimentados que no temen a los entrometidos como los personajes, pero que no están del todo seguros de los habitantes de la Ciudad de las Chabolas, pues conocen el destino que corrieron sus camaradas que molestaron a la curandera, Aelindur (ver más adelante). Como quieren evitar un enfrentamiento similar, los daen evitarán atacar la casa de curación o a sus residentes. Los mercenarios hablan con un fuerte acento, y su conocimiento del oestron es bastante limitado.

Desenlaces

Asumiendo que no se ven obligados a abandonar Minas Ithil, los personajes que hayan salvado la vida de Morwen o Beregar y que hayan colaborado a evitar su captura por parte de los cómplices de Hargon, recibirán la pro-

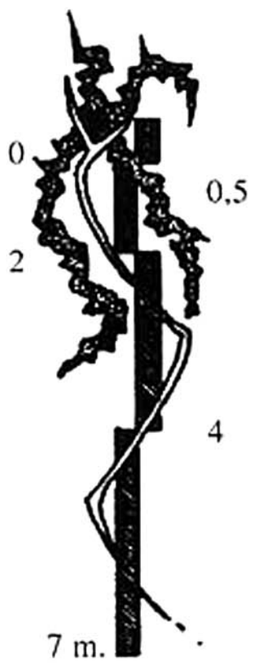
mesa de una recompensa. Los hermanos Nellas les indicarán cómo llegar hasta la residencia de Aelindur y Rohtur, quienes tendrán "algo" para ellos. Los personajes que sigan sus indicaciones recibirán un hermoso collar de oro decorado con perlas (valorado en unas quinientas monedas de oro).

Si ninguno de los daen sobrevive a la noche, la ausencia de testigos no permitirá a las autoridades proseguir con la investigación, neutralizando así el peligro tanto para los personajes como para los hermanos, aunque si Hargon sobrevive, seguirá siendo una amenaza para Gethron y Mallóriel. Aunque los hermanos podrán reconocer a Hargon si lo ven, no saben que es un miembro del Côr Aran.

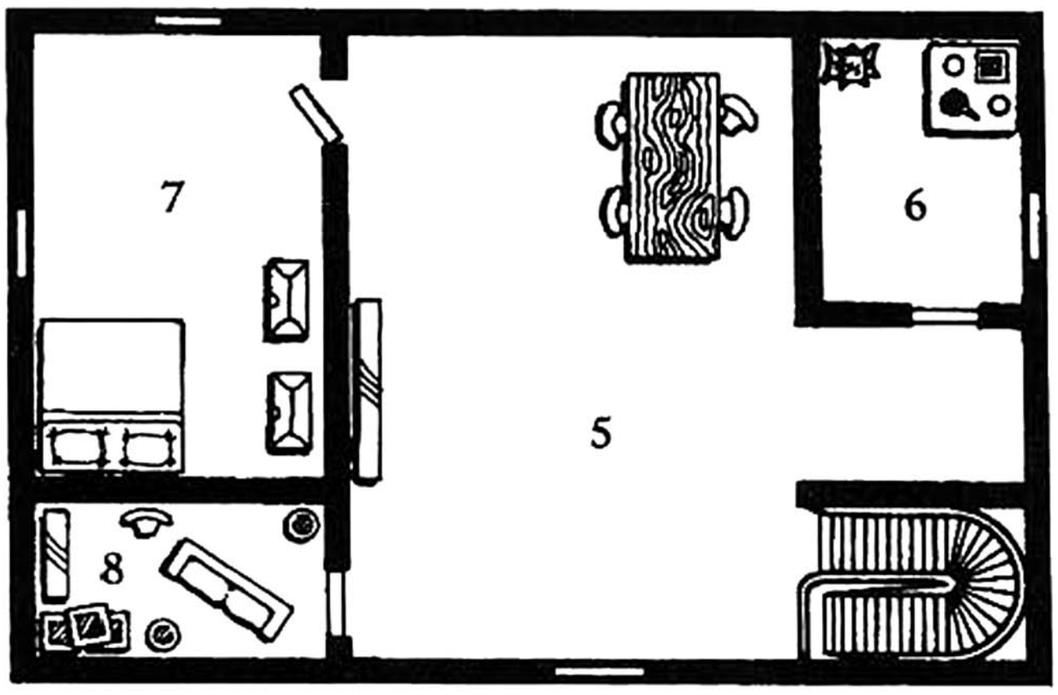
Cualquier daen que escape con vida de la Ciudad de las Chabolas regresará a los barracones de la ciudad para preparar su venganza contra los hermanos y los entrometidos personajes que han frustrado su misión. En el caso de que los personajes se vuelvan a encontrar con cualquiera de estos daen, no es probable que los soldados se preocupen por tomar prisioneros.

Si los hermanos son capturados pero no son torturados hasta la muerte por Hargon, serán entregados al Côr Aran y afrontarán un largo viaje hacia el Nido en Pelargir. En tales circunstancias, los personajes pueden hacer muy poco al respecto, a menos que intenten liberar a los hermanos cuando sean trasladados desde Minas Ithil.

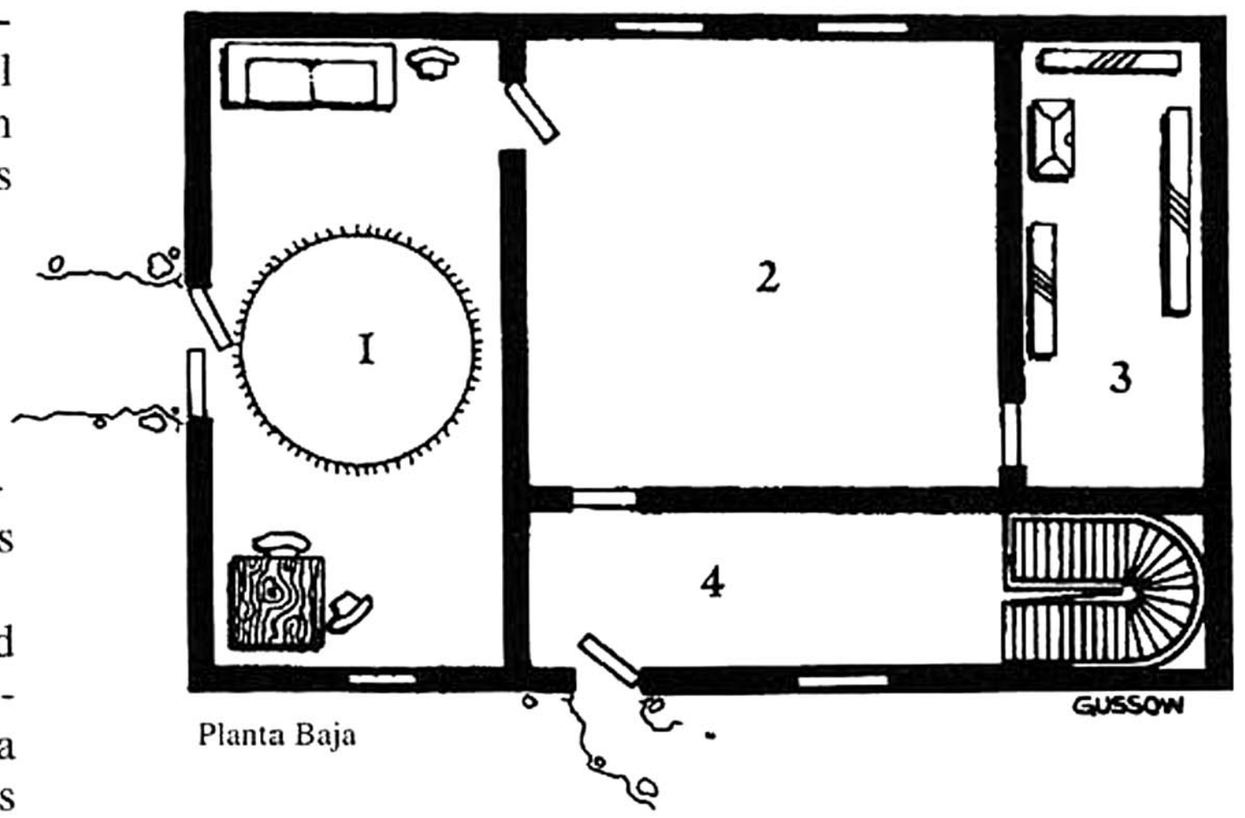
Si no es capturado, Gethron decidirá huir de la Ciudad de las Chabolas y buscar refugio en algún otro sitio, lejos de Minas Ithil, lo que podría servir de pretexto para otra aventura, si los personajes escoltan a los hermanos hasta un lugar más seguro. Si Hargon sobrevive, los personajes podrían encontrarse con él en algún otro lugar de Gondor más adelante.



La Casa de Curación



Segunda Planta



Planta Baja

8.7.5 ENCUENTROS

El frenético ritmo de acontecimientos de esta aventura ocupa un periodo inferior a las veinticuatro horas, y los encuentros indicados a continuación ocurren de forma más o menos secuencial (aunque la duración de cada uno puede variar según las acciones de los personajes). El Director de Juego podría verse obligado a improvisar si los personajes siguen un curso de acción inesperado.

Una Damisela en Apuros y la Exigencia del Chacal

Morwen entra en el Sapo Verde y ruega a los personajes que la ayuden, afirmando que su perseguidores quieren violarla. Sabe que Hargon les busca a ella y a su hermano (pues le ha visto acercarse a la choza acompañando a los daen), pero no sabe que es su tesoro lo único que persigue el antiguo escribano. Por lo tanto, no mencionará el tesoro (aunque tampoco es probable que lo hubiera hecho de todos modos, a menos que estuviera segura de que sus salvadores son de total confianza). Los seis daen (los otros tres esperan en el exterior) exigirán que les sea entregada la muchacha. Los demás parroquianos de la cervecería se retirarán para evitar verse afectados por la pelea.

Otra Huida

Los personajes se verán probablemente superados en número por los soldados, que además están bien armados, de forma que si entran en combate lo más probable será que sufran bastantes bajas; quienes no estén dispuestos a cumplir la orden de los mercenarios deberían escapar de allí. Cualquier intento por alcanzar la seguridad de las murallas de la ciudad mientras están siendo perseguidos podría llevar a los guardias de la puerta a arrestarles, acusándoles de "huir de las fuerzas de la ley y el orden".

Si tiene la oportunidad, Morwen informará a sus rescatadores de que la casa de la curandera es el único lugar de toda la Ciudad de las Chabolas en el que los daen no pueden entrar por la fuerza; les indicará una ruta rápida para llegar hasta ella. Si los personajes que huyen deciden seguir otro curso de acción, serán perseguidos incansablemente por nueve cazadores de rebeldes altamente especializados en atrapar a tipos como ellos.

Asediados en la Casa de Curación

Los personajes que huyan y alcancen la residencia de Aelindur y Rohtur pronto se encontrarán rodeados por los hombres de Hargon, que detendrán a cualquiera que intente salir de la casa. Pero su presencia no puede ser ocultada, y una multitud mirará con ojos cautelosos a los mercenarios daen que rodean la casa. Los mendigos no están seguros de lo que deben hacer, ni se atreven a enfrentarse a los hombres de Heruvorn a menos que entren por la fuerza en la casa de Aelindur. Los daen son conscientes del peligro que corren y por lo tanto no harán nada que les pudiera causar problemas. Hargon contemplará la situación desde lejos, sin revelarse en ningún momento.

Celebrindor chantajea a Barahil Aludor



El Asedio Termina

No hay ningún tipo de iluminación en las calles de la Ciudad de las Chabolas, lo que convierte la zona en un pozo negro únicamente iluminado por la luz de la luna. Los personajes que todavía se encuentren en la casa al anochecer podrían intentar salir de ella sin ser vistos, ya que sus adversarios tampoco pueden ver nada en la oscuridad. Los personajes también pueden recibir alguna ayuda inesperada por parte de Beregar y sus colegas, que se dedicarán a cazar a los daen en el exterior. Los mercenarios podrían sufrir varios accidentes inesperados en la oscuridad a medida que los enojados habitantes de la zona deciden vengarse de los odiados soldados. El Director de Juego debería intentar crear una atmósfera de suspense y miedo, interrumpida únicamente por las repentinas escaramuzas entre los daen y sus atacantes.

Interrogando a los Enemigos

Los mercenarios son soldados muy duros a los que será difícil hacer hablar, pero si los personajes consiguen capturar e interrogar a alguno de ellos, podrían llegar a averiguar que los Cuervos buscan a Gethron y Mallóriel y que hay una recompensa por sus cabezas. Sin embargo, no saben nada sobre las joyas.

En el improbable caso de que también fuera capturado Hargon, los personajes se las tendrán que ver con un hombre absolutamente carente de escrúpulos. Está dispuesto a hablar si se le amenaza con la tortura, pero intentará desviar cualquier culpa hacia sus cómplices daen. Bajo ningún concepto revelará que conoce la existencia del tesoro de la familia Nellas.

8.8 AVENTURA: EL MARIDO DESOLADO

Durante el reinado de Castamir, para la nobleza tradicionalista era de la mayor importancia tener una ascendencia dúnadan totalmente pura. El menor rastro de sangre plebeya en el árbol familiar podía provocar una pérdida inmediata del título y la posición. Después de todo, ése fue el motivo de la rebelión contra Eldacar.

8.8.1 UNA HISTORIA DE ANSIEDADES Y ANCESTROS

Celebrindor, un emisario de Lugarlûr, ha recibido la misión de establecer un mapa aproximado de las redes de espionaje clandestinas presentes en Minas Ithil. Para conseguirlo, se ha hecho con algunos registros genealógicos comprometedores pertenecientes a la familia de Barahir Aludor, un oficial de la tesorería, y pretende utilizarlos para chantajear a Barahir y obligarle a revelar toda la información existente relacionada con los espías del Senescal.

Barahir Aludor es un hombre asustado. Hace dos días, Celebrindor le abordó mientras volvía del trabajo en la tesorería del Senescal hacia su casa. El extraño habló con una voz queda y un dialecto de Harithilien, afirmando que estaba en posesión de los registros originales de la familia Aludor de Osgiliath.

Como patriarca de la familia, Barahir estaba convencido de que los documentos habían sido destruidos cuando la casa de la familia fue engullida por las llamas durante el saqueo. "Ahora", dijo el extraño, "sería una verdadera desgracia que Heruvorn descubriera que uno de los ancestros de Barahir tenía sangre nórdica". Barahir preguntó al extraño qué era lo que quería.

El extraño quería conocer ciertos datos respecto a la forma en que el Senescal pagaba a sus agentes encubiertos y le indicó a Barahir cómo podría averiguar dicha información. El extraño regresaría en una semana para recoger la información, pero se negó a especificar dónde y cuándo aparecería; a continuación, desapareció dejando a Barahir silencioso y temblando, quizás por el frío de la noche, o quizás por el miedo que sentía.

Una persona asustada no actúa siempre de forma racional. Consciente del desastre que acarrearía sobre su familia la revelación de esos datos, Barahir ha perdido el sentido común. Desde su encuentro con Celebrindor, se ha comportado de forma errática y sospechosa (a pesar de creer que mantiene bien ocultos sus miedos), lo que ha atraído la atención de su superior, Faramir. Su mujer Ariel también se ha dado cuenta de que algo anda mal, a pesar de las insistentes negativas por parte de Barahir.

El aterrorizado Barahir obtendrá la información que le pidió Celebrindor y se la proporcionará al misterioso extranjero. Sin embargo, está siendo vigilado por un pequeño grupo de agentes, despachado por Faramir, y por el grupo de personajes, que ha sido contratado por Ariel. Ambos grupos intentarán averiguar en qué anda metido Barahir. Están destinados a encontrarse inevitablemente

durante alguno de los días anteriores al regreso del hombre silencioso.

8.8.2 LOS PNJS

CELEBRINDOR (1401-1623)

Celebrindor es un noble dúnadan procedente de Harithilien. Es el hijo menor de su familia, y abandonó su hogar en 1420 en busca de fortuna. Fue esclavizado por Adûnaphel en el año 1431 y ahora es uno de los sirvientes más leales de Lugarlûr. Es un agente competente y despiadado, y prefiere actuar en solitario. Su señora le ha proporcionado una larga daga de exquisita calidad (+20) y una larga capa negra (+50 a todas las maniobras de Acechar/Esconderse en la oscuridad).

En la actualidad, Celebrindor tiene alquilada una habitación a Artamir, un orfebre del Barrio de los Pozos. El artesano está convencido de que trabaja para la organización realista (falsa) conocida como Forgil, y se le ha informado de que Celebrindor también trabaja para ellos. Por lo tanto, Celebrindor puede entrar y salir cuando le plazca, sin que tenga que responder a ninguna pregunta incómoda; además, Artamir tampoco le interroga respecto a sus tratos con los extraños que visitan su casa.

Celebrindor consiguió los documentos de la familia Aludor de un mercader llamado Saeros (ver la sección 6.6.1), mientras éste se encontraba de visita en Minas Ithil. El mercader se negó a revelarle cómo había llegado a sus manos aquel árbol genealógico, y simplemente indicó que lo había considerado como un grupo de pergaminos interesantes procedentes de Osgiliath. El precio era razonable, y Celebrindor quedó satisfecho con su contenido, que podía ser utilizado como una excelente herramienta para chantajear a alguien.

Celebrindor es bastante alto (2,05 m.), y sus oscuros rasgos revelan su ascendencia dúnadan pura. Su cara es fría, y sus ojos no muestran ningún sentimiento. Prefiere vestir con unas austeras prendas de color negro y gris.

BARAHIR (1371-1495)

Barahir Aludor es un noble que ha vivido en Minas Ithil durante toda su vida. Se labró una carrera dentro de la administración de la ciudad, y ha conseguido una reputación de minucioso y de resolver con eficacia los asuntos más complicados. Sin embargo, se ha mantenido fuera del campo de la política, aunque en su corazón le ronda un vago sentimiento realista que nunca se ha atrevido a declarar públicamente, ni siquiera a Ariel. Barahir y su familia viven en una lujosa casa con muchos sirvientes situada en el Barrio de la Reina. Su único hijo, Beleg, es un oficial del ejército de Castamir y está apostado en el Morannon.

Barahir es alto, y tiene un porte noble. El poco pelo que le queda es de color gris, aunque ya casi está calvo. Sus ojos grises miran a todos lados de forma nerviosa.

ARIEL (1378-1498)

Ariel es una noble nacida en Minas Anor. Sobre sus espaldas descansa la responsabilidad de mantener la economía de la casa Aludor y de sus propiedades en el campo, y por ahora se las ha arreglado muy bien. Debido a un accidente hípico que tuvo hace algunos años, su pierna derecha quedó seriamente dañada, y por lo tanto no camina con normalidad, por lo cual prefiere quedarse en su casa o viajar en su palanquín. Ama a su marido, y su marido la ama a ella.

Ariel es de estatura media, con un largo cabello castaño que suele llevar recogido en una trenza; generalmente viste de forma sencilla pero atractiva. Habla con el típico acento de Minas Anor.

FARAMIR (1367-1447)

Faramir el Contador ocupa un puesto básico en la administración de Minas Ithil, pues es el encargado de la tesorería de la ciudad. Es el jefe de Ulrad y Fíriel. Faramir es un noble dúnadan procedente de Pelargir con una fuerte devoción pública hacia la causa tradicionalista; sin embargo, en realidad finge sus convicciones para enriquecerse.

La apariencia de Faramir es acorde a su distinguido puesto. Su pelo ha encanecido un poco con la edad, aunque todavía es largo y abundante.

ULRAD Y FÍRIEL (1410-1447)

Ulrad y Fíriel son los secuaces de Faramir. Son un matrimonio procedente de los barrios más pobres de Minas Ithil. Tienen antecedentes criminales, y se han especializado en robos y otras chapuzas de poca monta. Cuando Faramir fue nombrado para ocupar una posición de influencia dentro de la administración de la ciudad, le hizo a la pareja una oferta que no podían rechazar: o trabajaban para él o revelaría sus antecedentes pasados a las autoridades. Eligieron lo más cómodo.

Durante los últimos años, han trabajado como especialistas en hurtos y en el seguimiento de sospechosos. Su jefe está bastante satisfecho de su rendimiento, y han tenido diversas oportunidades para aumentar su riqueza personal. No sienten ninguna lealtad hacia Eldacar ni hacia Castamir, pues su principal objetivo es sobrevivir lo bastante como para poder escapar de la ciudad y disfrutar de una vida mejor en algún otro lugar de Gondor. En la actualidad, tienen alquilado un pequeño piso de dos habitaciones en una casa del Barrio de la Sombra.

Ulrad y Fíriel tienen un aspecto totalmente vulgar. Visten como cualquier otro plebeyo de la ciudad y tienen el aspecto que podría tener cualquier ciudadano: estatura media, cabello castaño y ojos marrones.

8.8.3 LOS ESCENARIOS

La aventura está situada en las calles de Minas Ithil. No habrá ningún acontecimiento importante en la casa de Barahir ni en su oficina, a menos que los personajes decidan visitarle para interrogarle en su propia residencia.

8.8.4 LA MISIÓN

La misión de esta aventura es determinar en qué jaleo se ha metido Barahir e informar a su mujer.

EL INICIO PARA LOS JUGADORES

El desarrollo de esta aventura presupone que los personajes jugadores se han ganado cierta reputación por su discreción y valía como investigadores. Cuando Ariel decida que necesita investigar las actividades de su marido, pedirá a algunos amigos de la nobleza que le indiquen algún grupo de investigadores de confianza, y los personajes serán los afortunados. Serán llamados a una reunión en un lugar neutral, al que Ariel llegará en su palanquín.

Ariel quiere saber qué preocupa a su marido. Ofrecerá a cada aventurero una paga de una moneda de plata al día, más una bonificación de diez monedas de plata adicionales por cabeza si consiguen salvar a Barahir de cualquier pro-

blema que pudiera tener. Asimismo, no importa cuál sea el resultado de las investigaciones de los personajes, exigirá un informe detallado de lo que han averiguado durante la misión.

Ayudas

Ariel está dispuesta responder todas las preguntas de los personajes (dentro de unos límites razonables, naturalmente). Sin embargo, no es consciente del defecto en el árbol genealógico de su marido. Sabe que su marido está tremendamente preocupado por algo, pero cree que tiene que ver con alguna otra mujer.

Obstáculos

Se debe vencer o evitar a Celebrindor y a los dos secuaces de Faramir.

Desenlaces

Si los personajes consiguen llevar a buen fin todo el asunto de Barahir, serán pagados tal y como prometió Ariel y también se habrán ganado la ayuda de la familia Aludor como contacto entre la nobleza de Minas Ithil; Barahir y Ariel les estarán muy agradecidos. Si los jugadores causan algún problema realmente serio a Faramir y son identificados, tendrán que andar con mucho cuidado a partir de entonces, pues se trata de un adversario peligroso que tiene muchos recursos. Celebrindor podría aprovechar la oportunidad para culpar a los personajes de cualquier acto criminal que él haya cometido, especialmente si ha asesinado a los dos secuaces de Faramir.

Un loco ataca a un carromato



8.8.5 ENCUENTROS

Seguir a los Secuaces de Faramir

Faramir ha encargado a Ulrad y Fíriel la tarea de averiguar en qué anda metido Barahir, preferiblemente consiguiendo pistas que puedan ser utilizadas en un juicio si es necesario. La pareja realizará su trabajo de forma bastante competente, siguiendo a Barahir allá donde vaya éste (quien, por cierto, está tan preocupado por sus problemas que apenas se daría cuenta aunque fuera el mismo Heruvorn quien le siguiera).

Ulrad y Fíriel no son particularmente despiadados (ninguno de ellos ha matado a nadie nunca), y siempre hacen todo lo posible por evitar verse mezclados en una pelea. Si se ven acorralados, estarán dispuestos a negociar, revelando el nombre de su contratante para inspirar cierto respeto en sus adversarios. Sin embargo, es muy poco probable que impresione a Celebrindor, que les intentará asesinar rápidamente. Es posible que los personajes puedan negociar de forma no violenta con Ulrad y Fíriel, siempre que puedan convencer a la pareja de que sólo están investigando el asunto porque Ariel sospecha que su marido le es infiel.

Seguir a Celebrindor

La intención de Celebrindor es simple: abordar a Barahir ocho días después de su primera reunión, conseguir la información que desea y desaparecer en las sombras. Naturalmente, tendrá mucho cuidado de explorar la zona antes de realizar su movimiento final. No tiene ninguna intención de acabar con el pobre hombre, ya que todavía tiene en su poder los documentos que podría utilizar para chantajearle de nuevo.

Es muy difícil seguir a Celebrindor, ya que es muy perceptivo y capaz de despistar a sus perseguidores. Si descubre que está siendo vigilado, no les esquivará demasiado rápidamente, sino que intentará averiguar por qué le están siguiendo. Si se ve acorralado, utilizará la mentira, el engaño o incluso la violencia para conseguir escapar; es un hombre que no tiene absolutamente ningún escrúpulo.

Hablar con Barahir

Durante los cinco días que transcurrirán entre el momento en que Ariel contrate a los personajes y la reaparición de Celebrindor, Barahir fingirá (sin éxito) que no le ocurre nada, saliendo hacia su oficina por la mañana y regresando a casa por la noche. Está demasiado preocupado como para disfrutar de la compañía de sus amigos o entretenerse de alguna otra forma. Si los personajes someten a Barahir a algún tipo de interrogatorio, inicialmente negará cualquier implicación, pero, si se le presiona, rápidamente revelará su historia. Si los personajes se ofrecen para ayudarle, se mostrará visiblemente aliviado y estará dispuesto a proporcionarles toda la ayuda que pueda ofrecer.

9. AVENTURAS ADICIONALES

Esta sección contiene algunas aventuras adicionales que podrían ser incluidas en una campaña ambientada fuera de (o entre) los seis grandes centros urbanos de Gondor. La primera aventura, "La Odisea de Bergil" (sección 9.1), ofrece al Director de Juego una trama para obligar a los personajes a desplazarse de una ciudad a otra. La segunda aventura, "Ratonera" (sección 9.2), describe una gran campaña militar ambientada en Dunfearan, que tiene lugar inmediatamente después de los acontecimientos descritos en la aventura "El Concilio de Gondor" (ver sección 7.7). La tercera aventura, "Los Jinetes Pálidos" (sección 9.3) está ambientada en Rhovanion, y va dirigida a los personajes que estén buscando al exiliado Eldacar.

9.1 AVENTURA: LA ODISEA DE BERGIL

Las reliquias de una familia son susceptibles de ser confiscadas durante el reinado del Usurpador, en especial si se sospecha que sus dueños forman parte de la resistencia realista. En ocasiones, un heredero no tiene ni siquiera el derecho a reclamar públicamente su herencia a través de algún procedimiento legal, ya que el Côr Aran acostumbra a entrar en acción sin ningún tipo de autorización formal. Naturalmente, en ese momento ya es demasiado tarde.

9.1.1 LA HISTORIA DE UN VIEJO AVENTURERO Y SU TESORO INUSUAL

La historia de Bergil comienza con el relato de Zorakathôr, un vástago de la Casa Calenel (una antigua familia de Requain de Anórien) y famoso guerrero con una gloriosa carrera en el ejército gondoriano. Tras retirarse en 1391, Zorakathôr buscó aventuras en las tierras al sur de Gondor. Zorakathôr estaba bien dotado para la vida del aventurero: el coraje, el liderazgo, la inteligencia y la capacidad militar que le habían llevado a la fama en los ejércitos de Gondor le siguieron haciendo un buen servicio durante esa época.

Sin embargo, en 1402, Zorakathôr encabezó una fatídica expedición hacia Harad de la cual nunca regresó. El único superviviente fue Bergil, que informó a los parientes de Zorakathôr del desastre. La historia nunca salió a la luz pública, y muchos creyeron que la expedición había perecido sin dejar rastro.

EL VIAJE DEL SOL NACIENTE

Zorakathôr había oído hablar de un maléfico noble apysaico, Sharg, también conocido como el Señor de las Torres, de quien se decía que era inmensamente rico. Las historias sobre las horrendas torturas a que sometía a sus esclavos y sus siervos, combinadas con el instinto para detectar riquezas que siempre había caracterizado a Zorakathôr, le llevó a organizar una expedición para liberar a los esclavos y saquear las Torres. La compañía salió de Osgiliath en un barco, el *Sol Naciente*, y navegó por la costa hacia el sur hasta más allá de Umbar, adentrándose en el Lejano Harad. Las Torres estaban situadas cerca de la costa, así que los aventureros anclaron su barco en un pueblo pesquero y realizaron una osada incursión contra el hogar fortificado de Sharg. El ataque fue un éxito; los aventureros mataron a Sharg, liberaron a sus esclavos y saquearon sus propiedades.

Cuando la expedición de Zorakathôr regresaba a Gondor, el barco iba cargado de todo tipo de mercancías. No habían dejado nada atrás, ni siquiera la inmensa colección de libros de Sharg. Los tomos fueron guardados en varias cajas de madera de gran tamaño que su guardaron en el puente, y que dificultaban el manejo del barco.

En su camino de vuelta, el barco pasó por la ciudad portuaria de Barádaphel, donde vivía el hermanastro de Zorakathôr, Adrahil. Zorakathôr decidió pedirle a Adrahil que le dejara guardar las cajas llenas de libros en la bodega hasta que Zorakathôr pudiera encontrar un cliente dispuesto a comprarlos y regresara para llevárselos. Adrahil aceptó, y las cajas fueron colocadas en una habitación cerrada en el sótano de su casa.

Algunas noches después, todo Barádaphel fue pasto de un incendio. Muchos edificios de la Calle de los Herreros quedaron destruidos, y entre ellos se encontraba el hogar de Adrahil. Tanto Adrahil como su familia murieron entre las llamas, y la casa se hundió, convirtiéndose en un montón de ruinas.

Cuando se despejó el humo poco tiempo después, la escalera que descendía hasta el sótano estaba llena de ceniza y escombros. La parcela permaneció vacía durante un año, y la suciedad y la erosión eliminaron cualquier señal que quedara del sótano que se escondía bajo tierra. Sin embargo, la habitación cerrada no se había visto dañada por el fuego, ya que su construcción era tan resistente que aguantó el hundimiento de la casa. El terreno fue despejado, y sobre los cimientos de la antigua casa se erigió un nuevo edificio, llamado la Casa Roja (debido al color de sus ladrillos).

Mientras tanto, el *Sol Naciente*, que continuaba su viaje de vuelta a casa, se vio atrapado en una repentina tormenta procedente del Océano Occidental. Se hundió y todos los que había a bordo perecieron, con la excepción de Bergil, que consiguió aferrarse a algunos maderos hasta que consiguió llegar a la orilla. Finalmente, logró regresar a Gondor con su parte del botín: una bolsa llena de gemas preciosas, que había sobrevivido intacta atada a su cinturón.

LA ODISEA DE BERGIL

Bergil no habla con frecuencia sobre su aventura. A medida que fue envejeciendo contó a su amante, Morwen, algunas partes de la historia, y finalmente puso por escrito una descripción épica del viaje del Sol Naciente y el destino de su tripulación. Sin embargo, nunca llegó a publicarse, y la mayor parte del manuscrito fue destruido en un incendio.

Aunque Bergil no le dio nunca demasiada importancia a las cajas de libros, y nunca supo cuál fue su destino o en qué manos acabaron, las describió en su poema, detallando la visita a Barádaphel y el ocultamiento de las cajas.

Bergil vivió en Alphaelin hasta el día de su muerte, pasando el tiempo entre sus amigos y sus libros. Cuando comenzó la Lucha entre Parientes, Bergil consideró a "ese Castamir" como un tipo vulgar y muy poco de fiar, y comenzó a actuar en contra del Rey usurpador con la ayuda de un grupo de amigos que opinaban de la misma forma. El grupo intentó vigilar los avances políticos y militares

en su ciudad y en la cercanías, proporcionando toda la información que reunían a un mercader que ocasionalmente viajaba hacia el norte, y que a su vez entregaba los datos al verdadero Rey exiliado. Con el tiempo, las actividades de Bergil atrajeron la atención de los Cuervos, que comenzaron a vigilar su casa. Dicha vigilancia no fue abandonada ni siquiera tras la muerte del viejo aventurero en el año 1441.

9.1.2 LOS PNJS

LOTHÁRION (1384-1461)

Lothárion es el abogado de Bergil y el albacea de su testamento. Lothárion es nativo de Alphaelin y se ha especializado en asuntos civiles, en concreto testamentos, escrituras y contratos comerciales. Bergil realizó su testamento en la oficina de Lothárion y lo dejó allí hace muchos años. Como Bergil no tenía ningún pariente cercano en la ciudad, Lothárion se vio obligado a recurrir al hermano de Bergil, que vivía en otra ciudad, para nombrar el heredero del anciano.

Lothárion es bajo, tiene el pelo negro con algunas canas y unos ojos grises que bizquean (ya que es bastante miope). Va vestido como un ciudadano acomodado, y siempre lleva el atuendo adecuado para cada ocasión. Según quienes le conocen, siempre habla demasiado, aunque el tema nunca tiene nada que ver con su trabajo; tiene mucho cuidado de mantener su reputación profesional. Pero siempre anima la velada hablando sobre su última comida, las obras que se representan actualmente en los teatros de la ciudad, el cotilleo más reciente, etc.

MORWEN LA ROJA (1384-1466)

Morwen tiene una sastrería que proporciona a las damas de Alphaelin los vestidos más de moda a precios muy asequibles. Era la amante de Bergil; su romance duró unos diez años. Morwen adoraba a Bergil, pero sabía que sus vidas eran demasiado dispares como para poder compartir un mismo techo durante mucho tiempo.

Morwen es baja y fuerte. Sus ojos grises son muy agudos, y es extremadamente inteligente. El cabello de color rojo ardiente que le hizo ganarse su sobrenombre cuando era joven ha comenzado a encanecer con la edad. Tras conocer a Morwen, uno se da cuenta de por qué se enamoró Bergil de ella: tiene encanto, inteligencia y es muy femenina. A Morwen no le preocupa demasiado la política, aunque está en contra del "insensato" gobierno de Castamir.

MENELDOR (1411-1506)

Meneldor es un ingeniero constructor cuya casa se eleva sobre el sótano oculto donde Zorakathôr guardó el tesoro del *Sol Naciente*. Meneldor compró la Casa Roja tras el nacimiento de su hijo en 1438. En la actualidad, Meneldor se gana la vida diseñando grandes edificios, puentes, acueductos, sistemas de alcantarillas y estructuras semejantes. Trabaja de forma independiente y generalmente ofrece sus servicios a las autoridades de la ciudad o a diversos arquitectos.

Meneldor tiene el pelo castaño, con unas grandes entradas, unos penetrantes ojos y una boca que puede llegar a retorcerse en una mueca increíblemente ancha. Es un tipo con mucho sentido del humor al que le encanta gastar bromas a sus conocidos. Meneldor comparte la mayoría de opiniones negativas de su mujer hacia Castamir, pero ha tenido mucho cuidado de no expresar sus sentimientos. Cuando está en casa suele vestir con ropas cómodas, rozando lo desaliñado, pero adopta un atuendo adecuado cuando tiene que verse con sus clientes. Adopta una postura pragmática ante la mayoría de problemas a los que se tiene que enfrentar.

TÚRIEL (1416-1523)

Túriel es una guerrera muy hábil. Se casó con Meneldor hace cuatro años, y ha continuado perfeccionando su habilidad con las armas, entrenándose con la espada y el arco durante una hora cada mañana. Además de su constante deseo de mejora en sus habilidades marciales, Túriel sigue estrictamente los ideales clásicos de los dúnedain.

Estas fuertes convicciones tradicionales y morales le han llevado a considerar la rebelión armada de Castamir contra Eldacar como algo ilegítimo, ya que Eldacar no era un monarca injusto. Los Cuervos de la localidad son conscientes de sus ideas, ya que las ha expresado a sus amigos en varias ocasiones durante el transcurso de los últimos años. Sin embargo, como Túriel no ha participado en ninguna actividad contraria al gobierno de Castamir, no le han prestado mucha atención, pues consideran que existen disidentes mucho más peligrosos que vigilar.

Suele utilizar ropas de hombre, pues las encuentra más adecuadas para sus actividades físicas. Sin embargo, sería imposible confundirla con un hombre, pues su peinado es claramente femenino y tiene una figura atractiva y femenina. Muchos consideran que se comporta de forma extraña, pero ni a ella ni a su marido les importa lo que puedan decir los demás. Suele llevar su largo cabello negro recogido en una trenza; en las situaciones más agitadas, se ata la trenza por detrás de la cabeza para evitar que se mueva. Túriel es alta y, a su manera atlética, bastante atractiva.

9.1.2 LOS ESCENARIOS

Alphaelin y Barádaphel pueden transformarse en dos ciudades cualesquiera de todo Gondor, aunque la última debería ser un puerto. Las Torres de Sharg podrían ser trasladadas a la costa de Minhiriath o Enedhwaith, o incluso a Forochel. Estas modificaciones no afectarán a la trama ni a los fragmentos de poemas, pero el resto de información geográfica de la aventura debería ser modificada de forma acorde. Dichas modificaciones serán una obligación si se quiere utilizar Lond Ernil en lugar de Barádaphel.

LA CASA DE BERGIL

Bergil vivía solo en una pequeña casa en Alphaelin. El edificio cuenta con un dormitorio, una sala de estar, una cocina, una biblioteca y un ático. Bergil vivió aquí durante algunos años, ya que su anterior hogar había sido destruido por el fuego. La casa está en buen estado y, según el testamento de Bergil, deberá ser vendida, siendo divididos los beneficios entre todos sus parientes. Su biblioteca es pequeña, pero de una calidad impresionante.

LA CASA ROJA

La Casa Roja de la Calle de los Herreros en Barádaphel es un edificio de tres pisos. La planta baja contiene una cocina, una sala de estar y un dormitorio para huéspedes (que originalmente fue construido como un dormitorio para una doncella). La segunda planta tiene tres dormitorios. Uno de ellos ha sido convertido en el taller de Meneldor

La planta superior contiene el ático, que sólo es utilizado a modo de almacén. La casa recibe su nombre por sus ladrillos rojos, un material de construcción muy raro en esta zona de Barádaphel.

9.1.4 LA MISIÓN

El objetivo de esta aventura es recuperar el tesoro perdido que Bergil menciona en su narración épica, y evitar que el Côr Aran lo confisque. Para ello se deberá encontrar el ejemplar de "El Señor de las Torres" que hay en la casa de Bergil en Alphaelin, en el transcurso de la visita del grupo a esa ciudad con motivo de la reclamación de la herencia por parte de un personaje que está lejanamente emparentado con Bergil. A continuación deberán realizar un viaje hasta la ciudad de Barádaphel en busca del sótano de Adrahil. Descifrar los fragmentos del poema y localizar el lugar donde descansa el tesoro serán dos hechos que requerirán una cierta investigación y cooperación con los habitantes de ambas ciudades.

Esta aventura puede ser útil para enseñar a los jugadores cómo deben actuar dentro de la sociedad opresora establecida por Castamir. El Côr Aran seguirá todos los movimientos del grupo, cuyos miembros deberán darse cuenta de que la violencia no es el método más adecuado para tratar con los Cuervos. El Côr Aran siempre responderá con más violencia que los personajes, y a la larga, no todos ellos podrán ser derrotados con espadas y sortilegios. Por el contrario, los personajes deberán aprender a esquivar o engañar a sus vigilantes para escapar a su atención.

EL INICIO PARA LOS JUGADORES

Uno de los personajes recibe una carta de su padre, anunciándole la muerte (natural) de un tal tío Bergil. El personaje viajará hasta la casa de Bergil en la ciudad de Alphaelin para encargarse de los aspectos legales de la herencia. Allí, leerá el testamento de Bergil y tomará custodia de su hacienda.

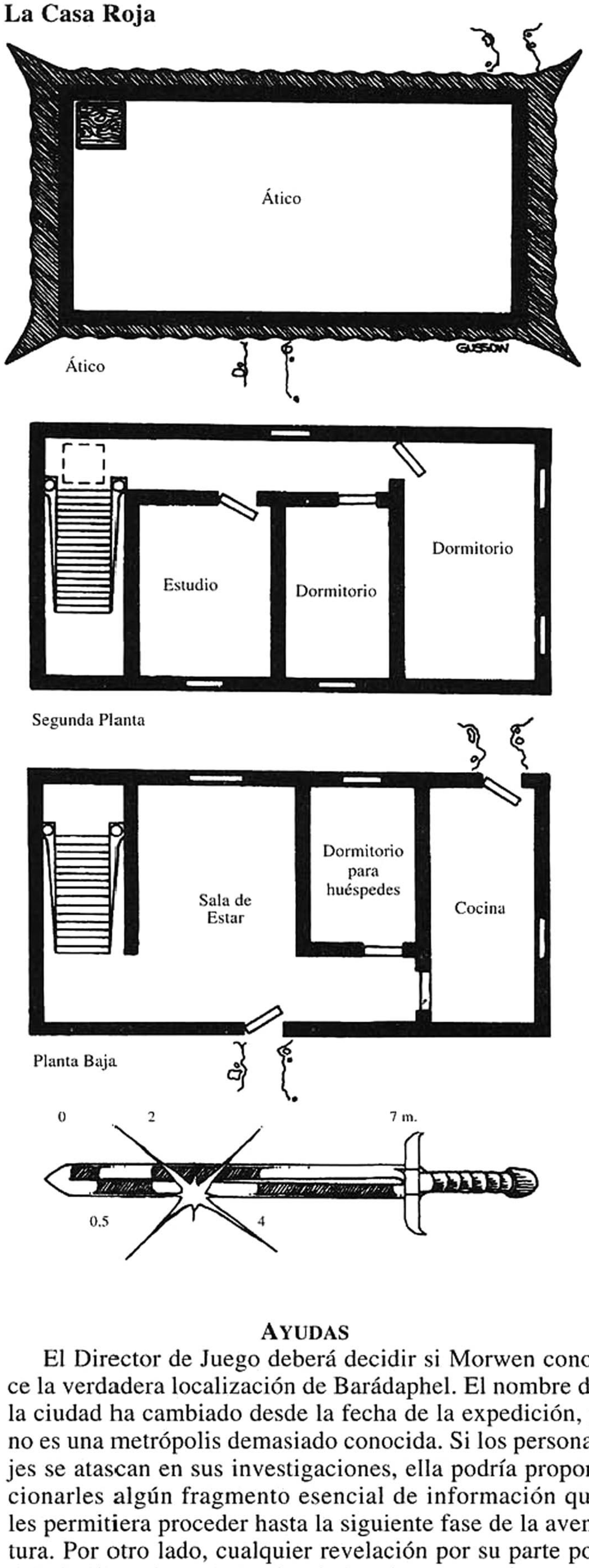
Mi querido hijo,

He recibido una carta que me informa de la muerte de mi hermano Bergil. Falleció en paz hace algunas semanas, y su cuerpo ya ha sido enterrado. La carta estaba escrita por su abogado, Lothárion, quien deseaba contar con la presencia de algún representante de la familia para que se hiciera cargo de sus pertenencias. He hablado con nuestros parientes y hemos llegado a la conclusión de que tú, que eres un viajero experimentado, deberías ser nuestro representante. Después de todo, hay un largo camino desde nuestra ciudad hasta el hogar de Bergil. Por favor, hijo mío, acude a Lothárion y encárgate de arreglarlo todo.

Con amor, tu padre

El personaje emparentado con Bergil no ha tenido muchos tratos con su tío, pero sabe que Bergil era un hombre viajero, aunque había interrumpido sus expediciones hacía algunos años. El personaje podría haber conocido a Bergil hace muchos años, pero el recuerdo de su tío será vago en el mejor de los casos. Bergil era un hombre con una reputación de ser extraño, y nunca tuvo una profesión concreta, pues poseía ciertas riquezas de origen desconocido. No se relacionaba demasiado con sus parientes, pues prefería llevar una vida sencilla en compañía de sus amigos.

La Casa Roja



AYUDAS

El Director de Juego deberá decidir si Morwen conoce la verdadera localización de Barádaphel. El nombre de la ciudad ha cambiado desde la fecha de la expedición, y no es una metrópolis demasiado conocida. Si los personajes se atascan en sus investigaciones, ella podría proporcionarles algún fragmento esencial de información que les permitiera proceder hasta la siguiente fase de la aventura. Por otro lado, cualquier revelación por su parte podría facilitar demasiado el trabajo a los personajes, y, en tal caso, no debería conocer la identidad de la ciudad. Si es necesario, más tarde podría descubrir algo en su propia casa (en una vieja carta, en un mapa, etc.) que le ayudara a reconocer el paradero de la ciudad.

Existen algunos expertos en literatura en Gondor, la mayoría de los cuales residen en Minas Anor y Minas Ithil. Aunque no es seguro que todos estos eruditos co-

nozcan el paradero de Barádaphel de forma inmediata, sí que podrían conseguir la información fácilmente después de algunas investigaciones. Si los Cuervos saben cuál es el erudito al que han recurrido los personajes, le persuadirán (o le coaccionarán) para que les revele qué querían saber los personajes y qué les ha dicho él. De esta forma se harán una idea de adónde se dirigen los personajes, aunque quizás todavía no sepan qué es lo que están buscando.

Es mejor consultar un archivo que preguntar a un erudito, ya que en una biblioteca uno puede ocultar fácilmente qué es lo que está buscando, siempre que los personajes se preocupen por tomar tales precauciones. Si no lo hacen, los Cuervos también podrían arrancar la información que necesitan de boca del bibliotecario.

Debería ser posible averiguar la verdadera identidad de Zîrphel (N. del T.: el actual nombre de Barádaphel) en lo que todavía queda en pie de los archivos nacionales de Osgiliath. Sin embargo, se encuentran sumidos en un caos total desde el saqueo de 1437, de forma que será una tarea ardua (ver la sección 3.7). El Director de Juego podría incluir otros archivos y bibliotecas en alguna ciudad importante, si así permite a los personajes realizar los descubrimientos más relevantes.

Si los personajes tienen dificultades inesperadas a la hora de descubrir el paradero de Barádaphel, el DJ podría actuar en su favor. Afortunadamente, Curunír cruza Gondor con frecuencia en su continua búsqueda de conocimientos perdidos. Está bien informado sobre la historia de los hombres, y ciertamente posee la información que andan buscando los PJs. Si los personajes se encuentran con el Mago Blanco y le preguntan, puede que obtengan la respuesta correcta, quizás acompañada de otra pregunta respecto a las intenciones de los personajes respecto a ese hecho concreto. (¡Y no es recomendable mentir a un Mago, que puede detectar los engaños rápidamente!) Por otro lado, es bastante improbable que el Mago se vea acosado por los Cuervos...

Barádaphel es una ciudad próspera con un completo archivo de propiedades, que contiene una documentación legal de la propiedad y la construcción de los edificios de la ciudad que data casi de los primeros años de la Tercera Edad. Si un personaje pasa algún tiempo aquí, examinando todo el material relacionado con la Calle de los Herreros, probablemente descubrirá el nombre de Adrahil Calenel. Naturalmente, para descubrir el verdadero valor de este dato será necesario saber que Zorakathôr pertenecía a la familia de los Calenel. El archivo contiene ciertos documentos que indican la destrucción de la casa de Adrahil, la construcción de un nuevo edificio en el mismo lugar, y los nombres de todos los propietarios que ha tenido el edificio. El actual propietario es, según el archivo, Meneldor el Ingeniero.

Otra forma de encontrar la casa es hablar con los residentes más viejos de Zîrphel. La destrucción de la casa de Adrahil tuvo lugar en el año 1402, de forma que todavía habrá algunos supervivientes que le recordarán, si es descrito de la forma adecuada, y que podrán indicar dónde vivía y cuál fue su triste destino y el de toda su familia.

Obstáculos

Los personajes se deberán enfrentar a dos obstáculos: su ignorancia respecto a los acontecimientos descritos en el poema y la potencial interferencia por parte del Côr Aran. Este último es el más problemático, especialmente porque es bastante difícil emprender ninguna acción contras los Cuervos sin atraer todavía más la atención.

Los Cuervos locales llevan interesándose por Bergil desde hace algún tiempo. Como está claro que los personajes tienen alguna conexión con él, los Cuervos comenzarán a vigilarles a ellos también. Acusarán a los personajes durante todo el resto de la aventura (¡y después!). El líder del Côr Aran en Alphaerin tenía serias sospechas de que Bergil formaba parte de al menos uno de los grupos realistas de la ciudad. Por ese motivo, asignó a un grupo de agentes para que vigilara todas las actividades que tenían lugar cerca de la casa de Bergil. Sus miembros descubrirán rápidamente la llegada de los personajes.

Desenlaces

La forma más rápida de finalizar esta aventura sería dejar que los Cuervos examinaran las cajas. Los oficiales del Côr Aran se limitarán a reírse de lo que contienen: lo que parece ser una biblioteca oculta de libros académicos. Creerán que los personajes han gastado una considerable cantidad de energía y tiempo en buscar algo que aparentemente tiene muy poco valor. Los Cuervos partirán, llevándose consigo a cualquiera que haya sido cogido realizando algún delito. Sin embargo, puede que continúen vigilando a los personajes si sospechan que están metidos en actividades contrarias a Castamir.

Meneldor, que sabe apreciar las ironías de la vida, también sonreirá ante lo absurdo de la situación. Sin embargo, es un hombre cultivado, y sabrá que se puede conseguir una buena suma de dinero vendiendo los libros. Discutirá el asunto con los personajes hasta llegar a un acuerdo que satisfaga a las dos partes.

La aventura también podría tener un final violento. Los Cuervos no se darán por satisfechos hasta que no hayan comprobado la naturaleza del "tesoro" que los personajes andan buscando. Si tiene lugar algún combate dentro de la Casa Roja, sólo podrá tener consecuencias desastrosas para los personajes. Aunque consigan matar o anular a todos los Cuervos, no podrán llevarse el tesoro, ya que su enorme volumen les obligará a moverse muy lentamente. Por el contrario, deberán escapar rápidamente, antes de que aparezcan más Cuervos y descubran la carnicería. Tras un acto así, el Côr Aran realizará todos los esfuerzos necesarios para seguir a los personajes y conseguir asesinarlos o hacer que un juez les condene a muerte. Lo mejor que podrían hacer los personajes es salir de Gondor y pasar todo el resto del reinado del Usurpador en el exilio.

9.1.5 ENCUENTROS

Encuentro con Lothárion

Cuando los personajes lleguen a Alphaelin, deberán localizar al abogado mencionado en la carta. Algunas simples preguntas les permitirán averiguar su lugar de trabajo; su oficina es muy fácil de encontrar. Lothárion dará el testamento al personaje emparentado con Bergil y le mostrará su hacienda. Lothárion tiene todas las llaves de la casa, que el personaje recibirá tras haber firmado todos los documentos legales. Entre sus pertenencias encontrarán un cofre de madera de roble cerrado que contiene varias hojas de pergamino con numerosas pistas oscuras que hacen referencia a un tesoro enterrado en alguna ciudad.

Si los personajes entran en el pequeño ático, descubrirán otro fuerte cofre de madera de roble, maltrecho tras los numerosos viajes de Bergil, y que está cerrado con un candado de buena calidad. Es lo único que Bergil ha legado a su sobrino/sobrina (el personaje). En el interior del cofre hay algunos de los objetos que formaban el equipo de Bergil: su cota de malla de gran calidad (+5), una espada ancha, una daga con la empuñadura enjoyada y una gastada mochila. El cofre también esconde un pequeño paquete, envuelto en una tela impermeable, que contiene algunos pergaminos medio chamuscados: los fragmentos de "El Señor de las Torres."

La Lectura de la Odisea de Bergil

"El Señor de las Torres" es un poema épico, escrito durante la década de 1420 con la característica caligrafía alargada de Bergil, utilizando el adunaico más antiguo y una estrofa sin rimas muy antigua y raramente utilizada. Describe la expedición de Zorakathôr y su destino final. Sin embargo, la capacidad poética de Bergil no era demasiado impresionante. No dominaba ni el lenguaje ni el tipo de estrofa, y por lo tanto el texto contiene muchos errores técnicos y un buen montón de verdaderos ripios.

Un personaje que conozca el adunaico a nivel 4 ó 5 podrá leer el texto. Sin embargo, conseguir comprender el texto no supone hacer una interpretación correcta del mismo. Sólo hay siete páginas o fragmentos en el paquete, y todos ellos han sido dañados por el fuego. Están numerados, pero no de forma consecutiva, ya que son los restos del libro de Bergil. Las demás páginas fueron destruidas cuando la anterior residencia de Bergil fue destruida en un incendio. Nunca tuvo la oportunidad de reconstruir el texto completo.

Página 1

Háblanos, arpa mía, del viaje más osado de mi vida,
que me hizo dar muchos tumbos antes de saquear
la poderosa ciudadela de Sharg.
Muchos fueron los hombres cuyas muertes contemplé y
cuyos dolores
sentí,
¡ay!, y muchos los sufrimientos que asolaron mi corazón
mientras viajaba por el mar,
intentando salvar mi propia vida y regresar a mi ciudad.

Página 5

Así habló Zorakathôr, y en respuesta, Manwë, cuyos
ojos lo ven todo,
envió dos águilas, volando desde un elevado pico
montañoso.
Durante un tiempo volaron tan rápido como el viento,
sus alas tocándose entre sí mientras avanzaban por el
cielo;
pero cuando llegaron a la tumultuosa reunión,
únicamente dieron varias vueltas, aleteando rápidamente,
y emprendieron su regreso al oeste, volando sobre las
casas y las ciudades de los hombres.
Y quedamos maravillados ante aquellas aves cuando
nuestros ojos
las contemplaron,
y en nuestro interior nos preguntábamos qué iba a
suceder.

Página 23

Y entonces, una vez más, los guerreros arrojaron sus
afiladas lanzas.
Pero el Señor Sharg golpeó a Zorakathôr en la muñeca,
y el acero desgarró la superficie de la piel. Y un hombre negro
con su larga lanza rozó el hombro de Seregon por encima
de su escudo, pero la lanza rebotó y cayó al suelo.

Página 27

Y diciendo esto, Elrandir el de los ojos agudos abrió el
camino con rapidez,
y yo seguí los pasos del señor élfico.
Y cuando hubimos llegado a los barcos y al mar,
nos encontramos en la orilla con nuestros camaradas
armados,
y el fuerte y poderoso Zorakathôr nos dijo:
"Venid, amigos, dejadnos ver el botín, pues ahora lo
hemos reunido
todo en la orilla. Nuestro enemigo no sabe nada de todo esto,
ni tampoco sus soldados, pues todos se han encontrado
con nuestras espadas."
Y diciendo esto, abrió el camino, y nosotros
le seguimos.
Y así llevamos todo lo que habíamos saqueado hasta el
barco anclado,
como el orgulloso hijo de Elenna había ordenado. Y
entonces subió a bordo
Zorakathôr, y Elrandir le siguió,
y se sentó en la proa del barco, y junto a él se sentó
Zorakathôr,
mientras los hombres comenzaban a soltar amarras y
nosotros
subíamos a bordo y nos sentábamos en los bancos.
Y el señor de las águilas, Manwë, nos envió un viento
favorable,
un fuerte viento que soplaba del oeste, y que cantaba
sobre el mar oscuro como el vino.
Y Zorakathôr llamó a sus hombres, y nos ordenó
maniobrar los aparejos, y nosotros cumplimos sus órdenes.
El mástil de abeto levantamos y colocamos en el hueco
del puente,
y lo amarramos, y luego izamos
la blanca vela con las correas de piel de buey.
Y así el viento llenó el estómago de la vela, y las oscuras olas
cantaron en voz alta en torno a la proa del barco
mientras avanzaba,
y se abría camino a través del mar.

Un día el sol, abandonando el hermoso estanque, se
elevó
hasta el cielo cobrizo para dar luz a los Quendi
y a los Atani de la Tierra Media, para hacer madurar
el grano;
y entonces llegamos a Barádaphel, la ciudadela de
Gondor.

Página 29

Así hablamos, pero Zorakathôr bajó
hasta el almacén de techo bajo de aquel edificio,
una oscura sala por debajo de la Calle de los Herreros.

Allí colocamos algunos cofres, hechos de roble viejo,
que estaban llenos de un extraño tesoro,
y los pusimos en orden apoyados en las paredes, por si alguna vez Elrandir
conseguía regresar allí después de muchas dificultades.
Cerramos las puertas dobles, que quedaron ajustadas
por el hermano del héroe, quien prometió vigilarlas.

Página 32

Pero cuando habíamos levado anclas, y aún no habíamos visto ninguna otra tierra,
sino únicamente el cielo y el mar, entonces Arien envió una nube negra
sobre nuestro hueco barco, y el mar se oscureció debajo suyo.
La nave siguió avanzando durante un tiempo, pues el viento marino
seguía soplando,
soplando como una furiosa tempestad, y las ráfagas de viento
desgarraron
los seguros del mástil, y el mástil cayó hacia atrás,
y todos sus aparejos cayeron en la sentina. Y entonces desde la nube
llegó un trueno
y un relámpago cayó sobre el barco, que tembló de proa a popa,
y que quedó lleno de un humo sulfuroso, y mis camaradas se cayeron
por la borda del barco.
Pero yo me mantuve en el barco hasta que el vendaval arrancó las planchas de la
quilla,
y la ola destruyó toda la nave y arrancó el mástil de la quilla;
pero sobre el mástil habíamos colocado las correas de piel de buey,
y con ellas até los dos, mástil y quilla,
y sentado sobre ellos fui arrastrado por los iracundos vientos.

Pagina 33

Mientras mi mente y mi corazón meditaban sobre mi situación,
una gran ola me llevó hasta una agreste orilla.
Salí del mar corriendo y me agarré a las rocas con ambas manos,
y, gimiendo, conseguí asirme hasta que la gran ola hubo pasado.

Explicación de los Fragmentos

Todos los fragmentos, salvo el de la página 27, están muy dañados y son muy difíciles de leer.

Página 1: Se trata de los primeros versos del poema, que comienza con una estructura típica en este tipo de poemas épicos.

Página 5: Describe un presagio de buena fortuna. Nunca tuvo lugar, y es únicamente una licencia poética del artista.

Página 23: Es una parte de la descripción de la lucha entre los aventureros del *Sol Naciente* y los guerreros de Sharg.

Página 27: Esta es la única página completamente intacta. Describe la partida desde las costas de Harad y la llegada, algunos días después, a un lugar llamado Barádaphel. Este fragmento es muy importante, pues es la única pista que tienen los personajes para imaginar dónde puede estar escondido el tesoro. Sin embargo, no será nada fácil identificar el lugar, ya que a Bergil le gustaba utilizar referencias oscuras en sus escrituras. Barádaphel (Ad. "Dama Orgullosa") es un nombre poético para la ciudad que haya elegido el Director de Juego. Fue un término utilizado durante los primeros siglos de historia de Gondor, pero su uso fue abandonado en torno al año 800 T.E. (Si uno de los personajes tiene la habilidad de Historia o Poesía, podría intentar realizar una maniobra estática Absurda para intentar averiguar estos datos.) De lo contrario, los personajes tendrán que visitar algunos archivos y consultar a algunos eruditos para averiguar el nombre actual de la ciudad.

Página 29: Zorakathôr oculta parte del tesoro en casa de su hermano Adrahil. El nombre de la calle es la mejor pista para localizar la dirección exacta, pero la casa ya no existe, aunque el tesoro todavía se encuentra allí.

Página 32: El naufragio del *Sol Naciente*. "Arien" es una metáfora para el sol; según las leyendas, el sol es guiado por el cielo por una maia que tiene ese nombre.

Página 33: Bergil sobrevive al desastre, aunque todos sus compañeros perecen en el mar.

Vigilados por el Côr Aran

La casa de Bergil está sometida a una constante vigilancia por parte de cinco Cuervos, que trabajan por turnos. Utilizan una casa que hay enfrente como base. Los vigilantes son bastante competentes y difíciles de descubrir. Los personajes tendrán que esforzarse bastante para descubrirles.

Los Cuervos sienten curiosidad por los personajes, ya que son unos recién llegados. Hasta ahora habían visto a todos los amigos de Bergil, que vivían en Alphaelin. Cuando los PJs entren en escena, tendrán previsto poner punto final a la vigilancia al finalizar la semana. Pero la inesperada aparición de los personajes convencerá a los Cuervos de su obligación de consultar el archivo del Nido utilizando el Correo Real. Si los personajes están fichados por el Nido y permanecen en Alphaelin cuando los Cuervos reciban la respuesta, de repente se convertirán en los principales objetivos de los agentes del Côr Aran. Rápidamente se pedirán refuerzos (el Equipo Gris) para ayudar a extender la vigilancia.

Cuando el líder se dé cuenta de que los personajes deben ser vigilados, asignará ese trabajo al Equipo Gris. Su líder es Galad, y sus otros miembros son Raniel, Beldin, Carnendil e Iorlas. Todos son profesionales muy experimentados, y no se les engañará fácilmente. Todos tienen algo más de veinte años y pueden confundirse fácilmente con los lugareños. Su afiliación al Côr Aran no es conocida por casi nadie; es por ese motivo que han sido asignados para esta misión.

El Equipo Gris hará todo lo que pueda por averiguar quiénes son los personajes y qué andan buscando, utilizando maniobras típicas como sobornar a los posaderos, comprobar las reservas de viaje, etc. Sin embargo, evitarán interrogar a los amigos conocidos de Bergil, como Morwen, para evitar ser descubiertos.

El equipo seguirá a los personajes allá donde éstos vayan, aunque bajo ningún caso saldrán de Gondor. El Director de Juego debería solucionar esta cuestión como considere adecuado, pero lo ideal sería que los personajes se vieran importunados por la presencia de los Cuervos durante toda la aventura, hasta que acaben un tanto decep-

cionados cuando encuentren el tesoro en Barádaphel. Los Cuervos evitarán cualquier enfrentamiento directo con los personajes, y preferirán retirarse antes que luchar.

Si se ven acorralados, los Cuervos mostrarán una sorprendente habilidad en la esgrima y una buena dosis de coraje. Si los personajes acaban con todos los miembros del Equipo Gris, el Côr Aran no descansará hasta vengar a sus compañeros caídos; la organización siempre consigue su venganza en tales situaciones. Y el nivel de organización y comunicación entre los Cuervos permitirá averiguar rápidamente quiénes son los responsables y, con total seguridad, dónde se les puede encontrar.

Una Visita a la Taberna Favorita de Bergil

A una manzana de la casa de Bergil, los personajes podrán encontrar su taberna favorita, El Águila y el Elfo. Suele ser bastante frecuentada por los lugareños y su dueño, Ianwar, conoce a todos sus parroquianos. Los personajes serán identificados rápidamente como extraños, pero si explican los motivos que les han llevado a visitar la zona, serán bien tratados.

Parece que Bergil era un buen tipo, y que sus amigos lamentan sinceramente su fallecimiento. Pasaba gran parte de su tiempo aquí, contando historias increíbles, jugando a juegos de habilidad y pasándoselo bien en general. Sin embargo, nadie podrá proporcionarles ningún dato respecto a la expedición o la situación de Barádaphel; Bergil no describió con mucho detalle los aspectos más importantes de su pasado. Sin embargo, los personajes oirán hablar de Morwen y de su papel en la vida de Bergil.

Una Visita a Morwen La Roja

Bergil le explicó a Morwen una parte del destino de la expedición de Zorakathôr, y ella está dispuesta a hablar, siempre que esté convencida de que los personajes no trabajan para los Cuervos, a los que odia con todo su corazón. Es astuta, y si cree que los personajes van a sacar provecho de la información, les pedirá una compensación por su ayuda.

Conozca o no el nombre actual de Barádaphel, Morwen no sabrá nada sobre el tesoro enterrado de Zorakathôr, y tampoco ha leído "El Señor de las Torres". Sabe que a Bergil le gustaba escribir; después de todo, le escribió muchos poemas de amor muy sentimentales (y muy malos). Ella agradecía el gesto, aunque no le gustaba especialmente la poesía.

Contactar con Meneldor y Túriel

Hay dos formas de solucionar el problema de investigar una casa ocupada por dos extraños. O bien los personajes actúan como si fueran criminales (por ejemplo, saqueando toda la Casa Roja) o bien pueden contactar con Meneldor y Túriel. El primer método deberá ser resuelto por el Director de Juego, y dependerá por completo de las acciones y las decisiones de los personajes.

Si los personajes deciden hablar con Meneldor y Túriel, éstos les podrán ser bastante útiles, siempre que convenzan a Túriel de que no sirven a Castamir (pues no toleraría que ese tipo de gentuza entrara en su casa). Meneldor es un hombre con mucho sentido del humor y, cuando se le explique la historia, le hará gracia la idea de haber tenido un tesoro escondido bajo su casa durante este tiempo. Le parecerá como un cuento de hadas hecho realidad.

Sin embargo, Meneldor también es un hombre de negocios, y antes de poder acceder al tesoro, los personajes deberán llegar a un acuerdo con él. Quiere la mitad de lo que se encuentre en el sótano para su familia, mientras que los personajes se pueden quedar la otra mitad. Sus argumentos se basan en cuestiones legales. Según la ley local, quien encuentre objetos sin dueño en su propiedad podrá reclamarlos para sí. Técnicamente, los personajes no tienen ningún derecho legal sobre ellos, pero como han proporcionado a Meneldor la información, está dispuesto a dividir el tesoro. Además, el coste de los trabajos de excavación deberá ser deducido del total del tesoro antes de dividirlo.

La Excavación en Busca del Tesoro

Una vez hayan llegado a un acuerdo, Meneldor intentará (con la ayuda de algunos personajes) localizar el sótano oculto. No les costará mucho, ya que Meneldor conoce muy bien los métodos de construcción de casas, y puede localizar rápidamente los puntos más susceptibles de ser excavados. Se pasará un buen rato dando golpecitos en el suelo, buscando cavidades e introduciendo finas varillas de acero en las grietas. Después de algunas horas, determinará el lugar que más posibilidades tiene, bajo el suelo de la sala de estar, y Meneldor contactará con algunos trabajadores de la construcción a los que conoce, quienes serán los encargados de hacer el trabajo sucio.

La excavación llevará uno o dos días, tras los cuales los trabajadores de la construcción romperán el techo del sótano, situado unos dos metros por debajo de la sala de estar. Está lleno de cajas, que parecen haber sido colocadas con mucho cuidado.

El tesoro que hay en el sótano de Adrahil es bastante inusual: se trata de una gran colección de libros escritos en apysaico antiguo, y guardados en veinte resistentes cajas de madera, cada una de las cuales mide 60 x 60 x 90 cm. y pesan algo más de cuarenta kilos. Cualquier erudito que se dedique seriamente al estudio del idioma y la cultura de las tierras de Harad pagaría una buena suma por ellos. Sin embargo, encontrar a un comprador será bastante difícil.

El candidato más probable será Curunír, que está muy interesado en todos los asuntos de los hombres. Sin embargo, no es rico en el sentido material de la palabra, y probablemente sólo podría pagar con información y con promesas de ayuda en el futuro. Los aventureros que escondieron originalmente el tesoro arrancaron casi todas las cubiertas, ya que muchas estaban decoradas con filigranas de plata y piedras semipreciosas, algo que será considerado como un sacrilegio por cualquiera que aprecie los conocimientos y la cultura.

Los Cuervos entran en Escena

Los Cuervos no se han quedado parados durante las investigaciones de los personajes. Si el Equipo Gris descubre que los personajes se dirigen a Barádaphel, podrían conseguir llegar a la ciudad antes que ellos. Después de todo, es probable que el Côr Aran cuente con mejores medios de transporte que los personajes.

Una vez los personajes hayan entrado en contacto con Túriel –una conocida disidente–, las sospechas de los Cuervos aumentarán. Están seguros de que han encontrado algo importante. Comenzarán a vigilar la Casa Roja y prepararán una incursión hacia su interior. El Director de Juego deberá decidir cómo se organiza la incursión, según lo que haya ocurrido anteriormente en la campaña. Si los



Un oficial gondoriano se dirige a un puñado de mercenarios dunlendinos

personajes gozan de una reputación de conducta violenta, la incursión estará formada por suficientes hombres como para aplastar cualquier posible resistencia, mientras que si tienen unos antecedentes más pacíficos, los Cuervos utilizarán menos recursos. El recurso más dramático será introducir la incursión cuando todos los ocupantes de la casa estén dedicándose a subir las cajas de libros hasta la sala de estar.

Mientras planee la incursión, el Director de Juego debería considerar los siguientes aspectos. Los Cuervos no están interesados en luchar ni en matar a nadie; su trabajo es averiguar qué es lo que está sucediendo. Por lo tanto, se identificarán como oficiales del Côr Aran cuando entren en la casa, para reducir el riesgo de que haya un enfrentamiento. Después de todo, cualquier persona sensata sabe que herir o matar a un Cuervo supone buscarse la ruina personal. En la incursión, Túriel cuidará de Thoronion, pues su único objetivo (y el de su marido) es proteger a su hijo. Se opondrán vehementemente a cualquier estallido de violencia dentro de su casa, y se enfadarán mucho si los personajes deciden luchar

9.2 AVENTURA: RATONERA

La Lucha entre Parientes puso bajo una gran tensión al ejército de Gondor, y Castamir se vio obligado a reunir unos contingentes de soldados mucho más numerosos de lo que el reino se podía permitir. Ordenó a sus comandantes que reclutaran mercenarios (la mayoría de ellos extranjeros), pero a menudo ese recurso provocaba los saqueos de sus propias arcas, a expensas de la población rural. El Concilio de Gondor llamó la atención del Usurpador respecto a esta cuestión (ver la sección 7.7.1), y ha preparado un plan astuto y (para muchos dúnedain) desagradable para erradicar a estos indeseables de su reino.

9.2.1 UNA HISTORIA DE MUERTE Y DESHONOR

En el año 1441, Castamir cree que la Lucha entre Parientes ha terminado y que ya no necesita los servicios de muchos de los mercenarios que contrató. Algunas compañías han sido despedidas sin problemas, mientras que otras simplemente han regresado a sus hogares por iniciativa propia; sin embargo, muchos de los mercenarios se han dedicado a robar y saquear las regiones menos avanzadas de Gondor, como Calenardhon, el este de Harondor y Anfalas. En ocasiones, el ejército del Rey ha llegado a entrar en combate con los más agresivos de estos grupos, pero los merodeadores (que generalmente están más familiarizados con el terreno que han elegido) simplemente huyen, se dispersan o se esconden ante estos enfrentamientos. Por lo tanto, será necesario realizar un esfuerzo militar superior para limpiar estas regiones y, mientras Eldacar esté vivo y no haya sido completamente derrotado, a Castamir no le gustará nada tener que desperdiciar tropas dúnedain en esta situación.

La solución del Usurpador para el problema de los mercenarios será proclamar una campaña militar simulada contra uno de los clanes daen de Dunfearan con la verdadera intención de llevar a los incautos mercenarios a una trampa en la que sólo encontrarán la muerte. Castamir ha encargado a un grupo de tropas lideradas por un oficial veterano y competente que conduzcan (y llegado un momento abandonen) a esa chusma de mercenarios hasta el territorio del clan hostil, donde lo más probable es que perezcan sin ninguna provisión. Y si en el proceso esos molestos daen sufren algún daño, mejor todavía.

El Othir Borondir y las autoridades militares de Minas Anor han convocado a los mercenarios para que participen en la campaña contra el clan Leonn de Dunfearan. El pretexto oficial es un insulto pronunciado hace trescientos años por parte de un jefe de los Leonn, en el que calificaba a los hombres de Gondor de "cobardes poco varoniles y asesinos de parientes" (siendo esto último un insulto especialmente grave entre los daen y una irónica profecía a la luz de la Lucha entre Parientes). Los informes de los numerosos robos de ganado supuestamente atribuidos a los daen en el oeste de Calenardhon han proporcionado a Borondir una segunda excusa, pues afirma que los ladrones han sido identificados como miembros del clan Leonn (aunque en realidad no ha sido comprobado de forma inapelable).

9.2.2 LOS PNJS

LUGARTENIENTE FARAMIR (1385-1512)

Faramir es un veterano que ha participado en muchas batallas, pero carece de experiencia como comandante de tropas, y sus consejos tácticos no suelen ser demasiado sensatos. El proclamado apoyo de Faramir hacia el Usurpador se debe al hecho de que su familia es mantenida como rehén por el Côr Aran, que le ha ordenado vigilar a los personajes e informar a dos Cuervos que fingen ser soldados dúnedain.

Faramir está convencido de que hay más Cuervos entre las tropas, pero bajo ningún concepto arriesgará las vidas de su familia. Faramir no siente ningún tipo de lealtad hacia el Côr Aran, y en el caso de que los personajes le dieran una buena impresión, intentaría evitar ayudar a los Cuervos si puede hacerlo sin despertar demasiadas sospechas. Por ejemplo, podría permitir a los personajes escuchar "por accidente" su informe a los Cuervos, avisándoles así para que se muerdan la lengua cuando estén en presencia de los agentes infiltrados.

Faramir es un guerrero alto y musculoso de evidente ascendencia dúnadan. Tiene el pelo gris, los ojos castaños y camina con un porte militar. Su uniforme siempre está impecablemente limpio, pues a través suyo intenta mostrar su posición social. Es una persona que examina todas las situaciones desde un punto de vista racional y calculador.

Torgir (1402-1489)

Torgir es un competente torturador daen que sabe cómo infligir suficiente dolor como para hacer hablar a cualquier prisionero, y puede determinar exactamente cuándo ha llegado a ese límite. Torgir realiza su trabajo con una conducta totalmente impasible, y dará un detallado informe siempre que se le pida realizar una interrogación.

Torgir es un hombre musculoso con hombros muy anchos, de estatura media, pelo marrón y ojos castaños. Suele vestir de forma discreta, y prefiere los tonos marrones o negros. Sus movimientos son bastante comedidos; raramente muestra cualquier tipo de simpatía o lástima. Se comporta de forma silenciosa y calculadora, y es muy difícil conseguir que pierda la calma. Aunque no es un "hombre de hielo" ni un sádico, Torgir no puede comprender (o, al menos, finge no entender) por qué tanta gente siente desprecio por su trabajo.

Señor Alandur

Alandur ofrecerá su consejo a los personajes respecto al estado actual de los acontecimientos en Calenardhon. Si se da cuenta de que la campaña en realidad no es más que un montaje, no les comunicará esta información, pero podría utilizarla contra los personajes para chantajearles si considera que le pueden causar algún problema. Alandur tiene una gran variedad de venenos sutiles a su disposición para eliminar a cualquier individuo molesto (ver el módulo ***Isengard y las Montañas Nubladas***, de ICE, de reciente aparición, para más detalles). Sin embargo, en general, está bastante interesado en mantener el estado actual de cosas en Calenardhon. (Ver la sección 2.2.1 para más detalles.)

Comandante Finlong

En general, Finlong tiene bastante buen carácter, y podría proporcionar a los personajes una gran cantidad de información útil sobre los clanes de Dunfearan. Sugerirá el uso de la diplomacia para evitar que los clanes se unan en un frente común hostil hacia la expedición. Finlong no quiere que la hueste permanezca durante demasiado tiempo en Aglarond.

Finlong es un dúnadan de Lebennin, algo que se puede deducir fácilmente por su aspecto y por su actitud. Es alto, tiene el pelo castaño y los ojos grises, y es muy atractivo. Es un hombre militar que ha adquirido el hábito de hablar a todos los que sean de una clase social inferior como si fueran subordinados suyos. Por lo tanto, en ocasiones puede volverse bastante insufrible. (Ver el módulo ***Isengard y las Montañas Nubladas*** de ICE, de reciente aparición, para más detalles.)

Thrangir (1417-1461)

Thrangir es el guía daen que ha sido asignado al servicio de los personajes. En realidad, Thrangir es un servidor del Templo de la Justicia (ver ***Isengard y las Montañas Blancas***), cuya misión es aumentar el odio existente hacia la hueste de mercenarios, llevándoles a cometer grandes atrocidades contra los clanes daen. A sus amos no les interesa que la hueste gondoriana sea eliminada rápidamente, y por lo tanto podría llegar a ayudar a los personajes.

Por ejemplo, podría indicar a las tropas la localización de los daen que han huido para asegurarse de que los hombres brunos son masacrados. Si la misión de Thrangir (o incluso el hecho de que es un servidor del Templo ayudando a los invasores gondorianos) llega a ser descubierta por otros daen, la reputación del Templo se vería seriamente comprometida. Por lo tanto, Thrangir está dispuesto a mantener su secreto, cueste lo que cueste.

Thrangir es un daen bajo y robusto con el pelo negro y los ojos castaños. Va vestido con el rústico atuendo de su tribu. Habla el oestron bastante bien, y fingirá hacer todo lo posible por ayudar a los aventureros en su misión. Sin embargo, es un buen actor y podrá fingir de forma convincente una gran variedad de emociones. La naturaleza de su secreto le hace ser muy poco hablador.

Jefe Raltin (1420-1462)

Raltin es el caudillo del Clan Leonn (ver la sección 9.2.5). Aunque es una persona bastante inteligente, se le puede provocar muy fácilmente para que emprenda acciones precipitadas, y a menudo considera que su espada (gracias a la que ganó su cargo) es la mejor solución para todos los problemas; sin embargo, la principal preocupación de Raltin es el bienestar de su clan, e incluso llegará a olvidar su gran orgullo para evitar una destrucción inminente. Estará ansioso por entrar en combate con la hueste gondoriana antes de que llegue a territorio de los Leonn, pero si es derrotado, se retirará y recurrirá a las típicas tácticas de guerrilla.

Raltin es alto para ser un daen, y muy musculoso. Su pelo es marrón y sus ojos tienen un tono verdoso. Considera importante vestirse y actuar como el jefe que es, pero su temperamento es muy fuerte, y se siente ofendido en cuanto alguien le falta al respeto, sea de forma real o imaginada por él.

Los Daen Lintis

Unos quince clanes daen (muchos de los cuales son semi-nomádicos) viven de la agricultura, la ganadería y la caza en las colinas falderas de las Montañas Nubladas al sur del Glanduin. Su fragmentación política y su instintivo odio hacia una autoridad central a menudo provocan conflictos entre varios clanes, o la división de un clan en varios clanes menores. En la mayoría de los casos, el jefe de cada clan es elegido en un combate que no es a muerte contra su rival por el puesto, mientras que los demás cargos son hereditarios.

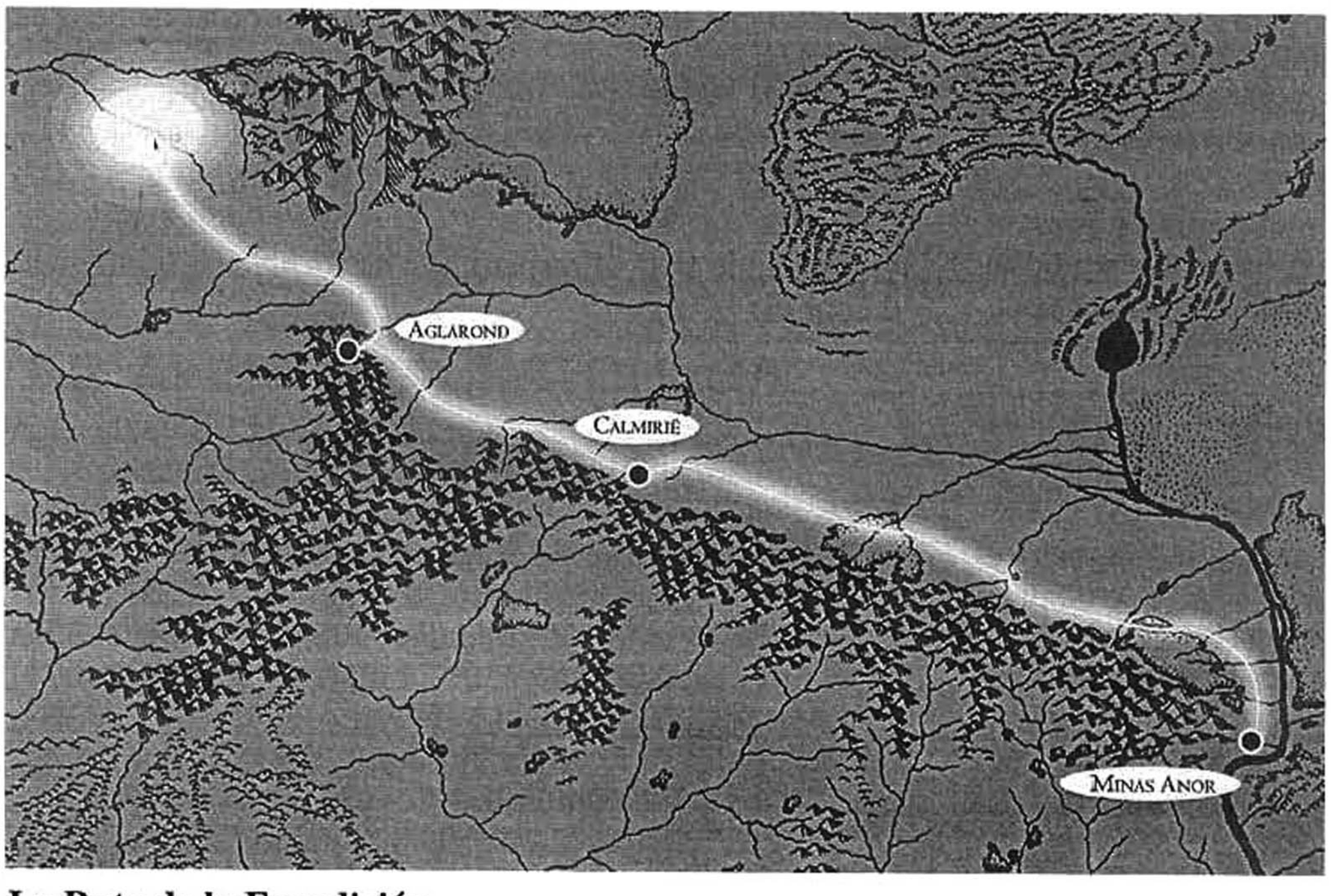
Los guerreros daen son valientes, individualistas, fanfarrones y orgullosos, y les gusta mostrar esas cualidades en combate, provocando y humillando a sus enemigos.

Por otro lado, su disciplina y su variedad de tácticas es muy reducida, y la calidad de sus armas suele ser bastante baja. Los daen suelen llevar armaduras de cuero, y van armados con todo tipo de armas, entre las que destacan las lanzas, los arcos cortos, las alabardas y las hachas. Sólo los guerreros más ricos e importantes tienen cotas de malla o luchan a caballo o montados en carros. Tanto los varones como las hembras están entrenados para la guerra.

Los daen adoran a un panteón de dioses basados en los valar y cuyos conceptos se van transmitiendo a través de la tradición oral. Sin embargo, muchas tribus están siendo manipuladas por el denominado "Templo de la Justicia", una creación de Angmar cuyo propósito es unificar a los daen contra la tiranía de Gondor, que reclama el control de Enedhwaith. La intención del Rey Brujo es utilizar el templo como puntal para cumplir sus planes en la región. Espera conseguir que las tribus de Dunfearan se pongan a trabajar para eliminar los fuertes vínculos que unen al Reino del Sur con Tharbad mediante el río Gwathló, y gracias a los cuales el Rey Araphor recibe los suministros necesarios para continuar la lucha contra el Rey Brujo.

9.2.3 LOS ESCENARIOS

Las Montañas Nubladas forman la frontera oriental de Dunfearan. Sus picos alcanzan los tres mil metros y forman una barrera casi infranqueable. Los arroyos procedentes de las montañas proporcionan agua a la región de las colinas, lo que permite que los animales pasten y los habitantes cultiven la tierra. Estas colinas son agrestes, y en su mayor parte están cubiertas de bosques o bosquecillos. Sin embargo, el terreno situado al sudoeste del bosque de Choil Caerdh es más llano y descubierto. Ésta es una buena región para llevar a los animales a pastar, y está habitada por bastantes daen (entre ellos el clan Leonn), de forma que probablemente se convertirá en el centro de la aventura. El único camino que atraviesa la zona –el Camino del Sur, que comunica Tharbad con Arthedain– cruza por el centro esta potencial zona de guerra.



La Ruta de la Expedición

9.2.4 LA MISIÓN

Naturalmente, los personajes jugadores serán los afortunados sobre cuyos hombros descansará la desagradable tarea de capitanear esta falsa campaña. Se enfrentarán a todo tipo de obstáculos para su plan, así como con algunos dilemas morales. Lo normal será que los personajes acepten el trabajo, dándose cuenta de que engañar a los descontrolados mercenarios para meterles en esta trampa es bastante deshonroso, pero a la vez es el menor de los dos males posibles para el reino.

Los personajes deberán evitar que los mercenarios descubran el verdadero propósito de esta campaña. Será necesario dar respuestas ambiguas y/o autoritarias durante las diversas ocasiones en que el secreto de la operación se verá amenazado. Aunque toda la campaña es básicamente una farsa, requerirá un liderazgo militar medianamente competente para causar el mayor daño posible a los problemáticos daen, y puede que también exija algo de diplomacia para evitar que el omnipresente peligro de que todos los clanes se unan contra ellos se convierta en una realidad. Para hacer que su reclutamiento para esta misión sea plausible, al menos uno de los personajes (preferiblemente un noble) debería contar con algún tipo de formación militar.

Los personajes dúnedain se enfrentarán al dilema moral de tener que mentir repetidas veces a sus tropas, y puede que a menudo tengan que elegir entre varios cursos de acción, todos ellos bastante cuestionables. Como la sinceridad es un rasgo muy importante para los dúnedain, sólo los personajes menos escrupulosos se limitarán a ocupar cómodamente su cargo de capitanes de una hueste problemática, aunque sea necesario mentir para salvar a sus compatriotas de mayores atrocidades a manos de estos mercenarios.

Al hacer que los personajes contemplen el sufrimiento de sus parientes, viejos amigos y antiguos aliados a las manos de los mercenarios, los personajes deberían tener una motivación suficiente para participar en la misión, aunque reconozcan igualmente su naturaleza deshonrosa y absurda. La dimensión moral de la aventura quedará enfatizada todavía más al obligar a los personajes a hacer lo que hacen por compasión y por convicción, y no por dinero, como suele ser habitual.

Esta no es la historia de una lucha heroica del bien contra el mal, sino más bien una que describe el equilibrio que debe existir entre las necesidades del deber y los dictados de la conciencia (aunque podría haber alguna ocasión para demostrar ciertas dosis de heroísmo). Sugerimos al Director de Juego que represente a los daen como una raza casi insensatamente heroica (y bastante honorable) que defiende su tierra natal, algo que contrasta con la desagradable misión que deben cumplir los personajes. La atmósfera de esta aventura debería estar llena de cinismo, mentiras y sufrimiento. El Director de Juego debería hacer especial hincapié en el preocupante

nivel al que han llegado a bajar los ideales de Gondor. Aunque esta aventura presupone que los personajes tienen unas intenciones básicamente nobles (librar a su país de unos mercenarios que causan más problemas que beneficios), no es muy probable que se les pueda considerar como los "chicos buenos".

El Inicio para los Personajes

Los personajes jugadores tendrán parientes y/o amigos que viven en la zona que está siendo asolada por los forajidos que anteriormente servían a Castamir como mercenarios. La Lucha entre Parientes ha hecho imposible mantener el contacto con ellos durante algún tiempo, pero ahora que los combates se han interrumpido, los personajes sabrán que sus conocidos (o familias) están muertos, empobrecidos después de los saqueos de los mercenarios, o incluso han perdido el hogar. Para poder reclamar sus tierras, los personajes deberán eliminar a los bandidos (y exmercenarios) locales, aunque para su decepción, verán como otro nuevo grupo viene a sustituir a los que hayan eliminado anteriormente.

La venganza de los personajes llamará la atención de su futuro contratante (a quien ya deberían conocer), quien les saludará con la frase "una banda de merodeadores menos, ya sólo quedan doscientas noventa y nueve". Les explicará que no tienen ninguna posibilidad de solucionar este problema en solitario, y les explicará su solución. Intentará persuadirles para que participen en la campaña de Borondir, que en estos momentos se está comenzando a movilizar en Minas Anor.

En Minas Anor los personajes serán presentados a Faramir, un veterano oficial del ejército, que será su lugarteniente. Inmediatamente les informará de los planes de la campaña, y después los jugadores deberán tomar algunas decisiones. La convocatoria de las tropas mercenarias ha tenido bastante éxito y Faramir estima que contarán con unos cinco mil hombres en menos de dos meses. Les sugerirá que no esperen más, pues es poco probable que aparezcan más tropas transcurrido ese tiempo. Ya cuentan con una compañía de ochocientos soldados de infantería variags procedentes de Khand y un escuadrón de caballería ligera formado por ciento cincuenta sagath que iba a ser desbandado pero que el Usurpador consideró más adecuado alistar para la campaña de Dunfearan. Castamir también ha ofrecido trescientos de sus soldados de infantería gondorianos (que no deben ser sacrificados bajo ningún concepto).

En el caso de que los personajes decidan aceptar en sus filas a la compañía de infantería gondoriana, estarán obligados a traerlos de vuelta consigo (algo que les impedirá abandonar Dunfearan a toda velocidad). Pero Faramir sugerirá a los personajes que acepten el ofrecimiento, ya que necesitarán un núcleo de soldados disciplinados y leales para mantener la estabilidad, para que actúen como guardaespaldas y para que vigilen los suministros y los salarios.

Los personajes deberán decidir si van a permitir la presencia de seguidores del campamento. Ése es el término que se utiliza para hacer referencia a los acompañantes de las unidades de mercenarios, y que generalmente suelen ser familiares que dependen de ellos, sirvientes o incluso prostitutas. Si se les permite seguir a la hueste, el ejército deberá mantenerlos (lo que aumentará el coste de la campaña, pero también aumentará la moral de las tropas). Además, si no toleran la presencia de seguidores del campamento, se reducirá en una décima parte el número de mercenarios que acudirán a la convocatoria. Su contratante se mostrará indiferente con respecto a este asunto: "Francamente, no me importa si libráis a Gondor de esta basura extranjera, pero por otro lado tampoco molestan demasiado. Haced lo que consideréis necesario para que la misión tenga el máximo de posibilidades de éxito."

Los personajes serán los responsables de establecer las normas para las disputas y los procedimientos para cuestiones judiciales, y deberán nombrar a varios jueces militares o asumir ellos mismos ese papel. Faramir les comunicará de forma no oficial que el Rey les ha proporcionado un experto torturador (Torgir) que conoce el lenguaje y las costumbres de los daen. También les proporcionará a los personajes la información básica sobre Dunfearan y sus clanes.

Ayudas

Los personajes deberán enfrentarse a problemas para los que no servirán de nada su habilidad con las armas, sus dotes de deducción o su capacidad para preparar tácticas de escuadrones. Por el contrario, los personajes deberán recurrir a su integridad moral, aprovechar su habilidad diplomática para establecer inteligentes tratos dobles (aunque sea contradictorio con lo anterior) y hacer gala de cierta capacidad para planear las operaciones del ejército.

Nota: *Faramir será la voz del Director de Juego para los jugadores que no estén familiarizados con una situación militar como esta.*

La hueste sureña (1,300 soldados):
Culcamalin: 400 arqueros, 400 soldados de caballería
Karan: 300 arqueros, 200 soldados de caballería
250 soldados de infantería ligera sureños (buenos para realizar exploraciones y perseguir al enemigo, aunque se mostrarán muy propensos a entablar escaramuzas con los daen).
4,200 soldados de infantería variags, organizados en siete compañías del mismo tamaño (hábiles veteranos, con la moral alta y muy poca disciplina).
250 soldados de caballería ligera sagath (muy buenos exploradores, pueden ser utilizados para enviar mensajes y perseguir al enemigo. También pueden ser utilizados para atacar los flancos, pero se desbandarán si se enfrentan a un enemigo superior en número. Estas tropas son un problema porque pueden moverse más rápido que los gondorianos y por lo tanto supondrán una amenaza cuando abandonen a la hueste. Este problema quedaría resuelto si se les envía en una misión a larga distancia inmediatamente antes de desaparecer y dejar a la hueste abandonada.)
300 soldados de infantería gondoriana (una compañía, muy disciplinados, fiables y hábiles en combate. Muy buenos para defender una posición contra un número superior de enemigos).

Obstáculos

Los personajes recibirán oro suficiente como para comprar provisiones para un año para la hueste, pero justo antes de salir, tres cuartas partes del oro serán reemplazadas por piedras (naturalmente, los personajes estarán informados de ello). Por lo tanto, tienen tres meses para completar su misión. Una vez no puedan pagar a las tropas, se encontrarán en serios problemas.

Los personajes necesitarán contactar diplomáticamente con algunos de los clanes más importantes para evitar que los daen se unan en un sólo frente para luchar contra la hueste. Lo más importante será calmar el miedo que tienen los jefes y convencerles de que el objetivo de la campaña no es la conquista de los territorios daen. Los daen lintis desconfían de Gondor, y los jefes de clan podrían negarse a entrar en su campamento. Por el contrario, enviarán mensajeros para que se enteren de las intenciones de los gondorianos, y los personajes deberán convencerles de que la hueste únicamente castigará al clan Leonn por sus repetidos robos de ganado.

Como sus oponentes oficiales no tienen demasiados enemigos entre los clanes, existen pocas posibilidades de que consigan ganarse algún aliado entre los daen, a menos que los personajes consigan mostrar pruebas de la perfidia de los líderes Leonn. Si es así, deberán "demostrar" que los Leonn han violado de alguna forma las leyes de los clanes o que se han aliado con los enemigos de los daen, como los orcos de las Montañas Nubladas o los enanos de Khazad-dûm. Los daen (especialmente los clanes que están influidos por el Templo de la Justicia) están acostumbrados a aprovechar las negociaciones para capturar a los líderes rivales. El intercambio de rehenes será probablemente la mejor forma de obligar a los líderes daen a parlamentar.

La única forma de obligar al clan Leonn a rendirse será conseguir matarles de hambre tras haber destruido sus propiedades, o matando a tantos guerreros que no puedan defenderse contra los otros clanes. Cualquiera de estas opciones supone utilizar tácticas deshonrosas, como quemar pueblos o cosechas, o masacrar el ganado. El terrible precio de la victoria podría calar muy hondo en los líderes dúnedain de la hueste. Los intentos por quemar los pastos no tendrán mucho efecto, ya que la hierba es muy resistente al fuego y crecerá de nuevo rápidamente; además, esa estrategia convencerá a los otros clanes de que la misma violencia va a ser aplicada a todos los demás daen, lo que podría provocar la formación de una alianza unida contra los invasores.

Desenlaces

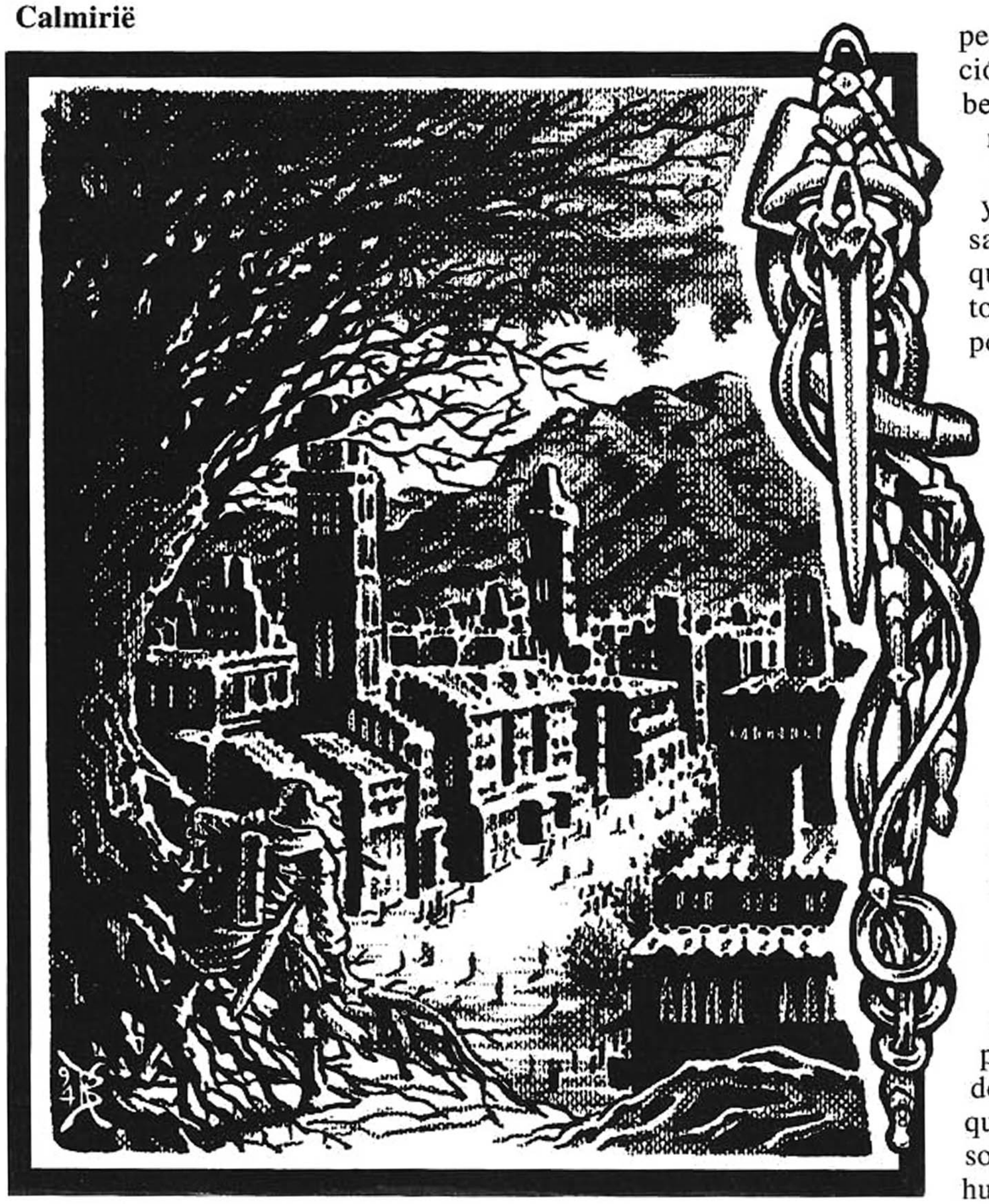
Esta aventura es completamente abierta y requiere una buena dosis de iniciativa por parte de los jugadores, así como una gran capacidad de improvisación por parte del Director de Juego. No es posible predecir el desenlace de la campaña contra los daen; puede ir desde una victoria decisiva hasta la destrucción absoluta de la hueste de los personajes. La aventura finalizará cuando los personajes regresen a su hogar.

Quizás puedan llevarse con ellos algún fruto de los saqueos, aunque se pueden encontrar muy pocos objetos de valor en Dunfearan. Peor aún, la fidelidad a la palabra dada es considerada como la más importantes de las virtudes dúnedain. Aunque la mayoría de gente pueda pensar que los personajes hicieron bien, otros tantos pensarán que se han comportado de forma deshonrosa e indigna.

La única verdadera recompensa para los personajes en esta aventura será la satisfacción de haber hecho lo que debían. Quizás deberían buscar suerte en algún otro lugar durante un tiempo. Otra recompensa sería imponerse definitivamente al clan Leonn, y regresar victoriosos, convirtiendo esta farsa en una verdadera campaña militar, aunque es muy improbable que consigan la victoria. Sugerimos al Director de Juego que no permita que el patrón ofrezca ningún tipo de recompensa material o monetaria. (Sin embargo, puede que el Director de Juego sí que desee recompensarles con el salario normal de un oficial o una suma de dinero algo más generosa, ya que es probable que esta aventura haga ganarse a los personajes una reputación bastante mala.)

Los personajes pueden abandonar en cualquier momento a la hueste y regresar rápidamente con los soldados gondorianos (por motivos logísticos, será muy difícil reunir a toda la hueste en un único lugar). Los gondorianos quedarán sorprendidos ante esta decisión, pero Faramir les calmará mostrándoles un documento que lleva la firma de Castamir. Contiene la orden muy clara de abandonar a las tropas mercenarias en Dunfearan. Los soldados se sentirán avergonzados y su moral se hundirá por completo, aunque tienen pocas opciones aparte de obedecer a su comandante. Sin un líder que asuma el mando en ausencia de los personajes, las unidades de mercenarios pronto se hundirán en el caos.

Calmirië



A menos que sean totalmente derrotados, los daen se reunirán de nuevo para expulsar a los mercenarios. Los jinetes sagath intentarán regresar hasta Calenardhon, mientras que los variags tratarán de abrirse camino hasta Tharbad. Los sureños simplemente desaparecerán en el oeste, dividiéndose en pequeñas compañías para reducir las posibilidades de ser descubiertos. Todo el contingente de mercenarios sufrirá grandes pérdidas durante su retirada, y sólo un puñado de soldados alcanzarán un lugar seguro, asegurando así el principal objetivo de los personajes.

Los daen también podrían atacar a los personajes y sus seguidores cuando se retiren, dificultando mucho la maniobra de abandonar la hueste. Probablemente, los daen quieran vengarse y persigan a los gondorianos durante algún tiempo.

Como van montados a caballo, es bastante probable que los daen se muevan más rápido que la infantería gondoriana. Por lo tanto, los personajes deberán salir de Dunfearan antes de que los nativos se den cuenta de lo que está sucediendo (lo que no les gustará nada), o bien deberán seguir una ruta de vuelta a casa algo menos obvia para evitar ser descubiertos.

El clan Dobac enviará un contingente de caballería hacia los Vados del Angren para interceptar a la infantería que se retira, siempre que su jefe tenga la información precisa sobre los últimos movimientos de la hueste. La guarnición de Aglarond se encuentra demasiado lejos como para intervenir, y Finlong no quiere enviar un contingente al otro lado del Angren. Por otro lado, los daen no cruzarán el río ya que eso supondría un ataque contra las propiedades gondorianas.

Cruzar las Montañas Nubladas hasta Angrenost es una forma segura de evitar ser seguidos, pero es extremadamente arriesgado (pues están infestadas de orcos y trolls). También es una ruta muy complicada y difícil para quienes no están acostumbrados a las dificultades de las tierras salvajes (es decir, la mayoría de las mujeres y los niños). Otra ruta un poco más sencilla sería dirigirse hacia el sudoeste a través de Drúwaith Iaur, bien hasta Lond Angren junto a la costa para realizar una evacuación naval, o bien a través de las Ered Nimrais hasta Anfalas. Sin embargo, ambas rutas suponen dar una vuelta bastante grande, y puede que no tengan provisiones suficientes para regresar a Gondor.

El Director de Juego podría añadir algunas dificultades a la retirada. Si los personajes rechazaron la petición de los soldados gondorianos de aceptar la presencia de sus acompañantes, el DJ podría decidir que han traído consigo a algunos de ellos, escondiéndolos entre los seguidores del campamento. Los soldados no dejarán atrás a esos acompañantes, aunque eso les lleve a desafiar las órdenes de sus superiores.

9.2.5 ENCUENTROS

El DJ debería preparar el viaje hasta Dunfearan, presentando nuevos lugares que los personajes nunca han pisado. De esta forma, el DJ también puede ofrecer pistas que sirvan como introducciones a futuras aventuras. Esta parte de la campaña no tendrá ninguna relevancia, ya que Anórien y Calenardhon todavía son partes civilizadas del reino. La hueste avanzará entre 30 y 40 kilómetros cada día.

MINAS ANOR

Los personajes deberán pasar dos meses inspeccionando y organizando las tropas que se reúnan para participar en la campaña. Es una tarea muy aburrida y no debería representar ningún problema importante (por lo tanto, el DJ no necesita desarrollarla de forma detallada). Sin embargo, algunos incidentes o decisiones podrían volverla interesante. He aquí algunas sugerencias:

1. Disputas entre los diferentes grupos de mercenarios. Los aburridos soldados se dedican a insultarse entre ellos constantemente, y los duelos y las escaramuzas son bastante frecuentes.
2. Algunos jinetes sagath se enfurecen cuando descubren que algunas de sus raciones contienen carne de caballo, lo que les podría haber hecho romper un tabú muy importante para ellos. Algunos podrían haber llegado a comerla, sin saber lo que era, y ahora pretenden asesinar al cocinero que no les avisó.
3. A los líderes de los variags no les gusta luchar a las órdenes de un extranjero que no es pariente suyo. Pedirán a un personaje comandante y a su ayudante de mayor confianza que se conviertan en sus hermanos de sangre y/o quizás incluso preparen un matrimonio para reforzar los vínculos de los hermanos de armas. Si rechazan esa oferta, habrá ciertas sospechas y resentimiento entre las filas variags, pero si la aceptan, la futura traición de los personajes será todavía más atroz.
4. Si los personajes han permitido que los seguidores del campamento acompañen a la hueste, algunos de los soldados gondorianos podrían pedirles si pueden llevar con ellos a algunas personas (el ejército generalmente paga los gastos de estos acompañantes de los soldados, pero la guerra y la falta de interés de Castamir en el asunto ha hecho que alguno de ellos se queden sin casa). Si los personajes aceptan su petición, tendrán más problemas cuando tengan que abandonar a la hueste. Por otro lado, la moral de los gondorianos se verá afectada por una negativa en este aspecto.
5. Si los personajes han permitido que los seguidores del campamento acompañen a la hueste, algunas prostitutas o sirvientas podrían intentar seducir a los personajes varones, atraídas por la atractiva posibilidad de convertirse en la amante de un oficial de alto rango.

CALMIRIË (DÍA 7)

La hueste llegará a Calmirië aproximadamente una semana después de salir de Minas Anor. Serán bien recibidos por el Señor Alandur, aunque no se permitirá la entrada de las tropas armadas en la ciudad. Los comandantes de la hueste serán invitados a una cena informal en la residencia de Alandur. Durante esa celebración, Alandur intentará averiguar si hay algún secreto tras la proclamación oficial de la campaña contra los daen por causa de un antiguo insulto y un puñado de robos de ganado, causas que considera muy poco plausibles.

Una deserción mayor en Calmirië hará necesario un esfuerzo mayor para mantener a los demás en la hueste. Los personajes se verán obligados a dejar que sus soldados registren la ciudad. Deberán convencer a Alandur para que permita a sus hombres entrar en la ciudad en busca de los desertores. Como todos ellos son mercenarios (no hay ningún gondoriano), perturbarán el descanso de la población, y no será demasiado difícil encontrarlos. Sin embargo, es probable que hagan todo lo que esté en sus manos para evitar ser descubiertos, ya que saben que serán severamente castigados si son cogidos.

Cuando la hueste esté a punto de salir de Calmirië, un grupo que representa a los variags pedirá un día más de permiso. Afirman que hoy es una fiesta muy importante dentro de sus tradiciones. Deben encender varias velas y dejar pequeñas ofrendas de flores para conmemorar a sus ancestros (y quizás también tengan que beber algo de cerveza para conmemorar a los ancestros, naturalmente). El grupo se dedicará a explicarles todo tipo de cosas terribles que acaecerán a la hueste y a sus comandantes si no pasan todo el día apaciguando a sus antepasados. Como es de esperar, los variags están mintiendo y sólo quieren tener un día más de permiso, pero los jugadores no lo sabrán a menos que estén familiarizados con las costumbres variags.

AGLAROND (DÍA 16)

La hueste llegará al Desfiladero de Calenardhon, más allá del cual se extiende el territorio salvaje de Enedhwaith y la bárbara Dunfearan. La hueste acampará en el valle de Aglarond, enfrente de Ostiras. El Othir Finlong recibirá órdenes por parte de Faramir de contratar a algunos guías locales. Por lo tanto, presentará a los personajes tres miembros del clan Madoc, que es un clan enemigo de los Leonn. Sin que nadie lo sepa, uno de ellos, Thrangir, es un sirviente del Templo de la Justicia (ver la sección 9.2.2). Si son bien pagados, jurarán lealtad al comandante de la hueste.

EL ESPÍA

Un joven sirviente será sorprendido escuchando a los personajes mientras comentan el hecho de que abandonarán a la hueste o cualquier otra cuestión que les pueda comprometer. El muchacho negará haber escuchado nada, pero obviamente está mintiendo. Los personajes tendrán que decidir qué hacen para asegurarse del silencio de muchacho, o bien si quieren arriesgarse a que su secreto sea descubierto.

LOS FANTASMAS

Varios variags comienzan a extender rumores (perjudiciales para la moral) respecto a los daen que se levantan de las tumbas para luchar junto a sus parientes. Si investigan el asunto con cuidado, nadie afirmará haber visto fantasmas salvo dos variags que hace dos años vieron algunos fantasmas daen. (Tales apariciones son causadas por la maldición que sufrieron al romper el juramento de fidelidad hacia los dúnedain a finales de la Segunda Edad.)

LOS LADRONES

Una docena de jinetes sagath intentarán robar el "tesoro" de la hueste. El plan será bastante sencillo, pues pretenden eliminar a los guardias en silencio si son menos de cinco, o bien utilizar su velocidad y el factor sorpresa si son más. Desgraciadamente, su codicia ha obnubilado su mente, e intentarán llevarse todo el dinero (que pesa bastante), y por si fuera poco, subestimarán la habilidad en combate de los guardias. Por lo tanto, no es muy probable que consigan llevarse su botín, aunque podría descubrirse que casi la totalidad de la tesorería ha desaparecido, lo que colocaría a los personajes en una situación embarazosa.

LOS CLANES

Durante todo el tiempo que pasen avanzando por Dunfearan, la hueste se encontrará con ambiciosos guerreros daen ansiosos por insultar y desafiar a algunos oponentes a un combate cuerpo a cuerpo para demostrar su poder y su valentía. Cabalgarán hasta alcanzar a la hueste, permaneciendo a una distancia de un tiro de jabalina, y provocarán a los mercenarios. Los soldados, especialmente los variags, se mostrarán ansiosos por responder a estas provocaciones. Desgraciadamente, los daen que pronuncian los desafíos son buenos guerreros y derrotarán y desmoralizarán a los miembros de la hueste si se les permite continuar con sus actividades.

Faramir avisará a los personajes de que algunos guerreros daen son mucho más hábiles en combate que los personajes, y que deberían encontrar alguna excusa para evitar luchar delante de las tropas. Afirma que tienen órdenes directas de Castamir que les prohiben entrar en combate personal bastará para convencerles.

Nota: *El sistema de combate descrito en la sección 10.6 es bastante útil, pero los jugadores interesados en los desafíos tácticos deberían utilizar el detallado sistema descrito en "War Law" o bien algún reglamento de un juego de guerra.*

Cuando los daen se enfrenten a la hueste gondoriana, sus capitanes explotarán las debilidades de su enemigo. Los guerreros daen lucharán en hordas de cincuenta guerreros que no tendrán ninguna formación, se preocupan muy poco por las tácticas y estarán ansiosos por saquear a sus enemigos caídos (las armas de buena calidad son tesoros preciosos en esta zona), llegando incluso a combatir entre ellos en medio de una batalla para decidir quién tiene derecho a saquear al enemigo.

Derrotar a un clan es una tarea bastante difícil, y a diferencia de lo que ocurre en las tierras más civilizadas, entre los daen, todos los jóvenes y adultos son guerreros, cuya voluntad para resistir podría verse reforzada incluso por una derrota. Asimismo, no hay ningún objetivo geográfico claro cuya conquista otorgue la victoria. Sin embargo, incluso los mercenarios tienen más disciplina y habilidad en el combate de masas que los daen. La cuidadosa aplicación de la fuerza y las tácticas ofrecerá mejores resultados que una sucesión de encuentros violentos que sólo servirán para enfrentarse a los daen en sus propias condiciones.

Clan Leonn
(Población: 10,000; guerreros: 2,000)

En cuanto Raltin conozca el objetivo de la hueste invasora, reunirá una fuerza de tres mil doscientos guerreros pertenecientes a su clan y a sus aliados, ofreciendo batalla desde una posición ventajosa (que no le costará demasiado alcanzar, ya que conoce el terreno mucho mejor que los invasores; por otro lado, los agentes del Templo intentarán reducir su ventaja filtrando información a los personajes a través de Thrangir). La mayoría de los guerreros del clan Leonn lucharán desde carros.

Si la hueste consigue derrotar al ejército de Raltin, los guerreros Leonn que sobrevivan intentarán escapar de sus enemigos. La mayoría son pastores que únicamente serán capaces de alejarse a una velocidad equivalente a la de la hueste gondoriana. Además, utilizarán su conocimiento del terreno para esconderse y causar problemas a sus enemigos. Eso enfurecerá particularmente a los variags, cuya crueldad irá aumentando a medida que pase el tiempo. Si los mercenarios localizan a los Leonn que no pueden combatir, los soldados violarán a las mujeres y saquearán to-

do lo que encuentren con el típico estilo de los mercenarios. Los personajes no podrán hacer mucho por detener a los variags en sus actos salvajes. Cuanto más dure la campaña, más se enojarán los otros clanes. Finalmente, llegarán a aliarse con el clan Leonn para librarse de estos bárbaros mercenarios.

Clan Arailt
(Población: 3,000; guerreros: 500)

Este es el más belicoso de todos los clanes y el principal seguidor del Templo de la Justicia. Sienten un profundo odio hacia los hombres de Gondor, y no se podrá confiar en ellos durante las negociaciones. El clan Arailt intentará ayudar al clan Leonn de forma voluntaria. Prohibirán a la hueste cruzar sus territorios, acosándola intensamente si realiza cualquier intento por ignorar esa prohibición.

Clan Dobac
(Población: 1,500)

Se trata del más meridional de todos los clanes, pues sus territorios se encuentran al noroeste de los Vados del Angren. La hueste de los personajes no podrá evitar encontrarse con sus exploradores. Los Dobac tienen una buena relación con los Leonn, y si los exploradores del clan averiguan las intenciones de la hueste, enviarán inmediatamente varios mensajeros a Raltin. Sin embargo, el clan no se enfrentará a los gondorianos a menos que sea provocado, ya que su jefe, a pesar de odiar a Gondor, quiere proteger los rebaños y los campos de su pueblo. Después de todo, la hueste abandonará el territorio Dobac antes de llegar al del clan Leonn. Cuando los personajes regresen hacia Gondor, puede que tengan bastantes problemas con este clan, ya que los guerreros querrán vengar las muertes de los Leonn y puede que sí que se atrevan contra una compañía más pequeña.

Clan Feargan
(Población: 5,000)

Se trata del clan más grande de todo Dunfearan, y sus opiniones tienen un peso específico incluso entre sus clanes enemigos. El líder del clan Feargan, Eldwen el Recordador (término honorífico que hace referencia a su capacidad para memorizar una cantidad prodigiosa de canciones e historias), es un hombre cuidadoso que enviará mensajeros para hablar con los personajes en cuanto sepa que han cruzado el Angren.

Los enviados preguntarán los motivos de la guerra e intentarán determinar si las tropas pretenden realmente atacar sólo al clan Leonn. A menos que considere que la hueste es una amenaza para todos los clanes daen, Eldwen mantendrá su neutralidad y ofrecerá a los personajes el uso de su capital, Larach Duhnnan, como punto de encuentro neutral para sus reuniones. Será el responsable de mantener la paz durante las negociaciones, y la verdad es que se tomará esa responsabilidad muy en serio.

Clan Madoc
(Población: 3,000; guerreros: 500)

Se trata de los enemigos del clan Leonn, aunque también apoyan al Templo de la Justicia. Enviarán una hueste de guerreros a luchar por el clan Leonn, pero obedeciendo órdenes secretas del Templo de la Justicia, revelarán la localización de las tropas Leonn y otros secretos a los emisarios de Maben. Proporcionarán esa misma información a Thrangir para que aumente el derramamiento de sangre y aumente el odio que enfrenta a daen y gondorianos.

Clan Somnar
(Población: 2,000; guerreros: 200)

Se trata de unos excelentes criadores de caballos y amigos del clan Leonn. Enviarán una hueste de soldados de caballería a luchar contra el ejército gondoriano, pero mantendrán la mayor parte de sus tropas protegiendo sus hogares.

9.3 AVENTURA: LOS JINETES PÁLIDOS

El Usurpador ha ofrecido una recompensa por la captura de su rival y enemigo exiliado, Eldacar. Sin embargo, pocos en Gondor podrían realizar tal hazaña, pues el Rey ha declarado la guerra a Castamir desde Rhovanion, lo que imposibilita cualquier campaña militar hacia el norte. Sin embargo, hay quienes correrían ese peligro por ganar el dinero que se ofrece por la cabeza de Eldacar, si sólo supieran dónde se esconde.

9.3.1 UNA HISTORIA DE CAZADORES DE RECOMPENSAS E IDENTIDADES CONFUNDIDAS

La presencia de Eldacar ha sido revelada recientemente a un malvado caudillo sagath, cuyos guerreros capturaron y torturaron hasta la muerte a uno de los correos del Rey exiliado. Conscientes de que la oferta por la cabeza de Eldacar les podría proporcionar una buena recompensa por parte del Usurpador en forma de caballos y armas, el caudillo ha encargado a tres asesinos (y un explorador) que vayan hasta Buhr Widu para que "¡encontréis a ese señor gondoriano y me traigáis su cabeza!"

Pero Slovas, Evit, Guton y Mahrbrand se enfrentan a un grave problema: nadie en la tribu sabe qué aspecto tiene verdaderamente Eldacar, ya que nadie le ha visto en persona ni ha contemplado un retrato suyo. El correo torturado sólo pudo proporcionarles una descripción aproximada. De alguna manera, deben conseguir una descripción más minuciosa del Rey exiliado; no serviría de nada llevar una cabeza equivocada a Castamir. Como cualquier nórdico los identificaría rápidamente como orientales, los guerreros sagath no pueden entrar en Buhr Widu. Por el contrario, con la ayuda del explorador, el trío intentará interceptar a su presa cuando salga de la protección de la ciudad fortificada. Saben que si son detectados por los nórdicos serán perseguidos a muerte antes de tener ninguna oportunidad de atacar al Rey. Por lo tanto, deben ocultar sus verdaderas identidades. Vestirse como un nórdico es bastante fácil. Sin embargo, los tres guerreros sólo saben hablar su dialecto sagath nativo, y chapurrean un poco el eóthrico, lo que les impedirá relacionarse en absoluto con los nórdicos. Si viajan durante la noche y se ocultan durante el día, tendrán menos posibilidades de ser descubiertos.

El cuarteto ha preparado un plan sencillo y cruel para realizar su misión, dándose cuenta de que en esta operación debían aprovechar su velocidad y su fuerza. Los orientales intentarán capturar e interrogar a un residente de las cercanías de Buhr Widu para obtener una descripción de Eldacar. Mahrbrand entrará en la ciudad para examinar mejor a su futura víctima mientras los tres orientales esperan cerca en un campamento oculto. Después de uno o dos días, Mahrbrand regresará con una descripción más precisa de Eldacar.

Pero el plan tiene un fallo que será decisivo: la posibilidad de que la información que arranquen por medio de torturas al nórdico capturado sea incorrecta. La tortura es un método tosco y poco fiable, ya que la víctima pierde la coherencia debido al dolor y generalmente revela a los interrogadores lo que cree que quieren oír aunque sólo sea para acabar con su sufrimiento.

9.3.2 LOS PNJS

MAHRBRAND (1415-1487)

Mahrbrand es un ailgarthas mezquino y egoísta que se ganó rápidamente una reputación de codicioso y deshonesto. Fue expulsado de su tribu por robar. Montó en su caballo y se desplazó hacia el sur en busca de un futuro mejor en Gondor a la edad de veintidós años. Mahrbrand fue capturado por el caudillo sagath Yobod, quien le obligó a renegar de los ailgarthas y a revelarle los secretos de sus antiguos compatriotas a cambio de su vida. Desde entonces, Mahrbrand ha llevado una vida tensa al estar a disposición de sus apresadores, y ha aconsejado a Yobod en todos sus tratos con los nórdicos. Mahrbrand aceptó la misión con alivio, pues odia a sus compatriotas y quiere vengarse. Actúa como el explorador del grupo.

Mahrbrand es alto (1,77 m.) y enjuto, con el pelo rubio y los ojos azules. Normalmente viste con el atuendo típico de los sagath, pero no puede ocultar su origen nórdico.

WULFR (1409-1476)

Wulfr es un hombre del bosque trampero que visita periódicamente Buhr Widu. En secreto sirve al Nigromante, que recibe sus informes respecto al progreso de las actividades de Eldacar. Irónicamente, el objetivo de Wulfr es evitar que el Rey exiliado reciba ningún daño, ya que Sauron cree que sólo el regreso de Eldacar a Gondor provocará la división del poder militar en Gondor. Como Wulfr tiene contactos directos con Dol Guldur, evitar ser descubierto es su principal objetivo; por lo tanto, en su apoyo hacia Eldacar se limita a actuar como informador del Rey Vidurafin.

Wulfr es un agente pasivo, cuya principal prioridad es mantener en secreto su verdadera misión. Nunca hará nada que pueda poner en peligro su tapadera. Sin embargo, Sauron quiere que Eldacar sobreviva y continúe luchando contra Castamir. Por lo tanto, Wulfr se comportará como un realista verdadero, y proporcionará cualquier información al Huithyn que pueda ayudar a la causa de Eldacar.

Wulfr nació en el seno de una tribu nórdica que vivía en Bosqueverde. Cuando era joven, se fue volviendo cada vez más recluido y evitó todo contacto íntimo con sus congéneres. Finalmente, no pudo soportar la vida en su pueblo y lo abandonó, iniciando una existencia solitaria en el bosque. En 1430, se desplazó hacia el sur y fue capturado por los sirvientes del Nigromante. Sauron utilizó su voluntad para someter la mente del nórdico y ponerlo a su servicio. Sin embargo, Wulfr no tiene ninguna idea sobre la identidad del extraño poder que dio un nuevo sentido a su vida. Cree que su amo es algún tipo de antiguo espíritu de los bosques, cuya intención es proteger los confines de Bosqueverde de las intrusiones de los hombres y los elfos. Desde el año 1431, Wulfr ha actuado como espía itinerante, viajando arriba y abajo de Bosqueverde mientras mantiene su tapadera de trampero. Es muy bueno en su profesión, y se gana la vida bastante bien.

Wulfr es alto (1,82 m.) y delgado, y tiene el pelo castaño y los ojos azules. Su carácter es silencioso y retraído, y es casi imposible llegar a conocerle bien. Es un tipo solitario que no tiene vínculos con nadie. Si es interrogado, no hablará. Con el respaldo de la voluntad del Nigromante, tiene la fuerza mental suficiente para soportar los métodos de tortura más sofisticados. Viste como un cazador, con prendas de color marrón y verde, y generalmente empuña un arco y una daga.

LOS SAGATH

Los sagath y sus parientes los logath viven en las llanuras cercanas al Mar de Rhûn. En la actualidad, hay dos tribus de sagath que viven en el Harroch del este de Rhovanion, al sur de Dorwinion. Son semi-nomádicas, y emigran de un campamento temporal a otro en sus grandes carromatos de madera. Por ese motivo, son conocidos como los Aurigas.

Los asentamientos sagath no son más que campamentos fortificados situados generalmente sobre promontorios. Están rodeados de una empalizada de madera. Cuando están en movimiento, los sagath utilizan sus carromatos para formar un círculo en torno a sus tiendas para formar una especie de "muralla" protectora.

La cultura sagath es muy belicosa y cruel para lo que suele ser normal entre los gondorianos. Es una raza que sirve a la Oscuridad y que sigue las enseñanzas del Culto del Negro según lo enseñan los chamanes de la tribu. El culto requiere la realización de unos sangrientos sacrificios por parte de los crueles chamanes. Por lo tanto, es natural que exista odio entre los sagath y los Pueblos Libres.

Todos los hombres adultos son guerreros. Pueden luchar a caballo o montados en unos toscos carros de dos ruedas tirados por un par de caballos. La tripulación de un carro está formada por un conductor y un guerrero. Los sagath son unos excelentes arqueros y también saben utilizar muy bien las lanzas y las jabalinas. Normalmente llevan armaduras de cuero o cuero endurecido, ya que la única forma de conseguir cotas de malla es arrebatarla a sus enemigos del oeste. Los sagath son unos guerreros valientes y crueles, y son odiados y temidos por los nórdicos del Harroch de Rhovanion y también por los colonos gondorianos, ya que el pillaje y el saqueo son una parte integral de la forma de vida de los orientales.

SLOVAS (1407-1441)

Slovas es un sagath bajo y robusto con el cabello castaño. Viste con el atuendo típico de los éothraim. Sus ojos son fríos y habla muy poco, aunque siempre escoge sus palabras con cuidado.

EVIT (1408-1441)

Evit es un sagath bajo y robusto de cabello negro. Viste el atuendo típico de los éothraim. Tiene un bigote negro muy poblado cuyas puntas llegan a tocar su mentón, lo que le confiere una apariencia realmente temible. Sus ojos negros son muy perceptivos y saltan de objeto en objeto.

GUTON (1409-1441)

Guton es un sagath bajo y robusto de cabello castaño. Viste el atuendo típico de los éothraim. Su cara es una masa de cicatrices, causadas cuando fue capturado por otra tribu sagath y sometido a horrendas torturas. Debido a sus cicatrices, su cara no expresa nunca ninguna emoción.

9.3.3 LOS ESCENARIOS

BUHR WIDU
(Población en invierno: 400, población en verano: 300)

La población de Buhr Widu disminuye durante los meses de verano, cuando muchos de sus habitantes se desplazan con sus rebaños, mientras que el resto se queda para cuidar de los campos de la región. Todos los residentes permanentes pertenecen a los waildungs, y la mayoría son parientes de los huithyn. El pueblo es visitado a menudo por viajeros procedentes de otras tierras y otras tribus. Vendedores procedentes de Dorwinion y otros lugares lejanos llegan en sus carromatos para vender sus productos, mientras que los hombres de los bosques intercambian pieles por armaduras de cuero o de piel. Antes de la Lucha entre Parientes, los waildungs también comerciaban con Gondor, intercambiando caballos por las armas y armaduras más sofisticadas.

El Fuerte del Bosque es la capital de los waildungs, la más poderosa de las tribus de los éothraim. Está oculto bajo el Linde Este, entre Bosqueverde y una escarpadura conocida como la Gran Mano, y es un asentamiento bien protegido. El pueblo está situado en un lugar ideal para cumplir su función como fortaleza de los príncipes waildung, ya que se eleva sobre tres colinas, unidas entre sí por caminos de tierra, desde las cuales se puede contemplar el Estanque de las Raíces. El Men-in-Araw muere en la entrada oriental de Buhr Widu. En el lado occidental del pueblo nace otro camino, que cruza Bosqueverde y llega hasta el Anduin en los Campos Gladios, lo que permite a Eldacar comunicarse con su Escuadrón del Anduin. El pueblo está formado por alargadas casas hechas de piedra, aunque hay algunos edificios de piedra que cumplen funciones especiales.

1. El Salón Dorado. Este es el hogar del huithyn Vidurafin, el líder del pueblo éothraim y de las tribus waildung. Es un imponente edificio de madera de dos pisos que contiene toda las muestras de poder que podría desear un príncipe nórdico.
2. El Salón de los Príncipes. Utilizado por los huithynas y thynas que visitan el pueblo.
3. El Segundo Salón. Situado al sur del Salón Dorado, el Segundo Salón es el hogar del primogénito del huithyn. El actual ocupante es el hijo de Vidurafin, Vidustain. También es la actual residencia de Eldacar.
4. Molino.
5. Armería.
6. Sala sagrada.

9.3.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura es evitar ser capturados por los cazarrecompensas sagath. La aventura podría servir como canalizador para que los personajes conocieran en persona a Eldacar, ya que si descubren la trama para asesinar a Eldacar, querrán avisarle del peligro que corre. El DJ podría interrelacionar fácilmente los acontecimientos de esta aventura con otras acciones que puedan realizar los personajes en Buhr Widu. Probablemente se hayan desplazado hasta allí con un propósito concreto, y pasarán varios días intentando recoger información o preparando reuniones con los nobles nórdicos.

EL INICIO PARA LOS PERSONAJES

Cuando la aventura comienza, los personajes ya han pasado algunos días en Buhr Widu. El DJ les describirá los acontecimientos comentados en la sección de encuentros, comenzando con el rumor sobre la desaparición de Arn en la mañana del día 2. Los personajes pueden hacer lo que quieran con esta información. (Si deciden buscar al joven por su cuenta y Mahrbrand ya ha "identificado" a su objetivo, puede que tengan que vérselas con los orientales el mismo día 2.)

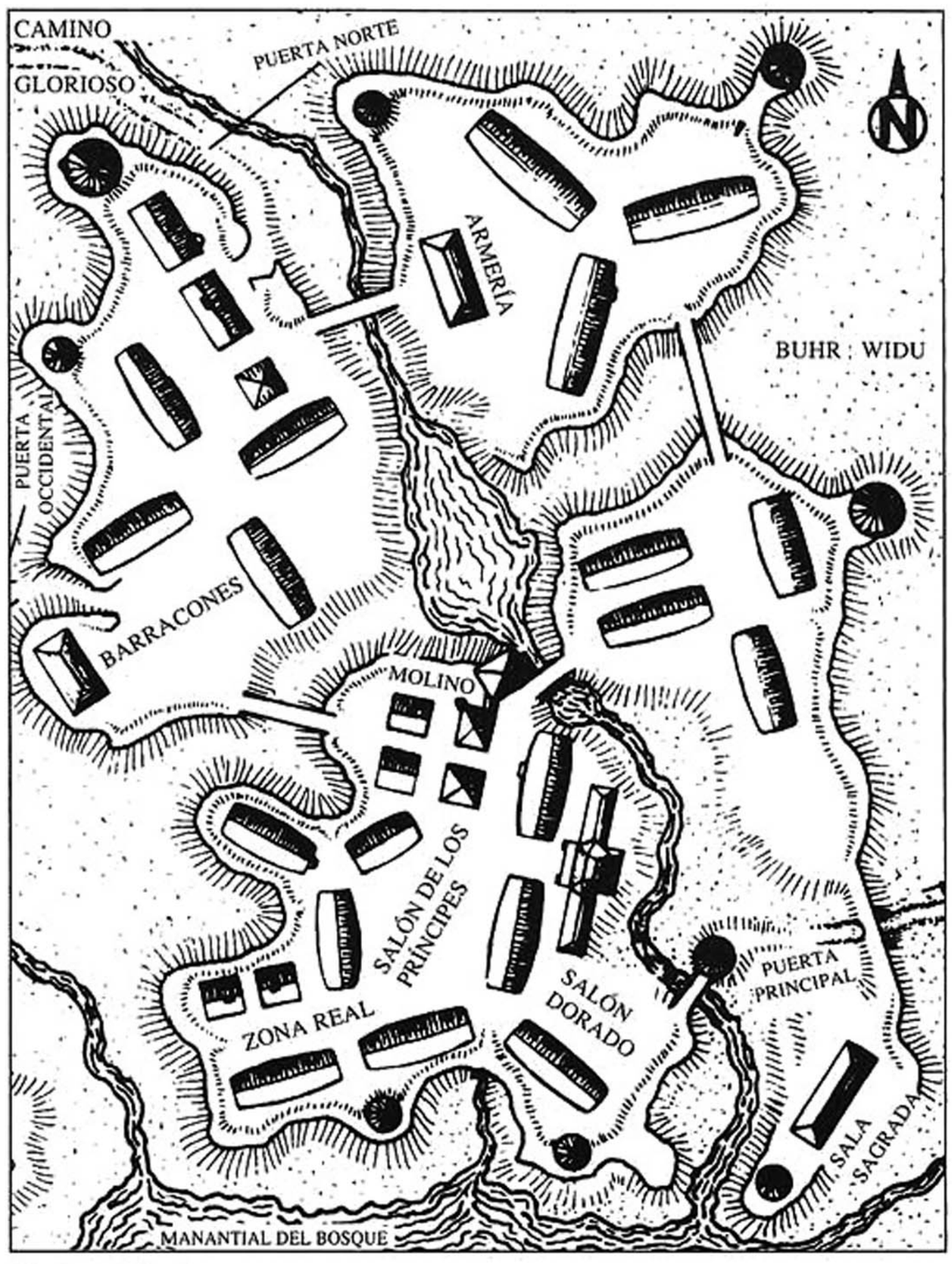
AYUDAS

Los personajes dependerán únicamente de su inteligencia, su percepción y sus espadas a la hora de enfrentarse a estos mortales enemigos. Los personajes más perceptivos podrían detectar a Mahrbrand mientras éste les sigue.

OBSTÁCULOS

Es relativamente fácil cruzar las llanuras y llegar a la base de Eldacar en Buhr Widu. Sin embargo, cualquier extraño que vaya dejando atrás los diversos asentamientos y pueblos mientras avanza por los caminos cubiertos de hierba será detectado por los habitantes de la región. Si alguien sospecha que el viajero ha sido enviado por Castamir, podría encontrarse con algún problema y, en las situaciones más extremas, puede que incluso sea atacado o asesinado.

Los habitantes se mostrarán reacios a revelar cualquier tipo de información respecto al paradero y las actividades de Eldacar. La mayoría no saben nada, pero incluso quienes conocen algún detalle fingirán ignorarlo todo. La población tiene miedo de que Castamir haya llegado a enviar a un grupo de asesinos para intentar librarse de una vez por todas de su molesto rival.



Buhr Widu

Por lo tanto, un viajero debería conocer el paradero de Eldacar antes de comenzar su viaje. De lo contrario, podría pasar bastante tiempo yendo arriba y abajo por todo el Harroch de Rhovanion en una búsqueda infructuosa.

Desenlaces

Los personajes que maten o capturen a los orientales y a Mahrbrand serán recompensados por los parientes de Arn con un buen caballo y una buena silla de montar con sus respectivas bridas. Quienes consigan arrancar a Mahrbrand algunos fragmentos de la verdad e informen a Eldacar de los planes que tenían para asesinarles recibirán un anillo, prenda por la cual el Rey exiliado les promete una abundante recompensa cuando haya recuperado el trono (cualquier personaje que siga vivo en el año 1448 recibirá una pequeña mansión en Anórien o Ithilien).

Si Wulfr les ayuda, no dudará en aceptar las promesas de ayuda en el futuro por parte de los personajes, y puede que más adelante mezcle a los personajes en alguno de sus desagradables planes. No tiene ningún escrúpulo, y desaparecerá rápidamente cuando se enfrente a cualquier peligro; los personajes abandonados deberán pagar un alto precio por convertirse en aliados, aunque fuera sin saberlo, del Nigromante.

9.3.5 ENCUENTROS

Día 1

Los sagath llegan a las cercanías de Buhr Widu y establecen un campamento oculto a una distancia de varios kilómetros. Secuestran a Arn, un joven muchacho éothraim que estaba cazando conejos, y pasan toda la noche torturándolo para conseguir la información que desean. Sin embargo, Arn les proporciona una información incorrecta, dándoles una descripción equivocada de Eldacar. Morirá antes de revelar la nueva identidad de Eldacar. Los guerreros atarán su cuerpo a una gran piedra y lo arrojarán al fondo del Estanque de las Raíces, pero no atarán demasiado bien el cadáver.

Día 2

Los hermanos de Arn, Eirirk y Ormr, guerreros que viven en Buhr Widu, saldrán en su búsqueda. Los rumores sobre su desaparición se extenderán por todo el pueblo antes de mediodía. Mahrbrand entrará en el pueblo e identificará erróneamente a uno de los personajes como Eldacar. A continuación, el renegado volverá con los orientales y les dará una descripción completa de su víctima.

Día 3

Mahrbrand regresará a Buhr Widu para vigilar los movimientos de su víctima, especialmente si se dispone a salir de la ciudad. En tal caso, alertará rápidamente a sus compañeros.

Día 4

Poco después del amanecer, el cuerpo mutilado de Arn es descubierto flotando en el Estanque por uno de sus hermanos. Todos se dan cuenta de que hay asesinos en las cercanías. Vidurafin ordena un registro general de la zona cercana a la ciudad. Se espera que en el registro participen todos los hombres capaces de luchar, y los personajes varones que se nieguen a participar recibirán una petición educada por parte de un anciano guerrero para que formen un equipo de búsqueda por su cuenta y cubran una zona concreta. Mahrbrand se unirá al registro general, pero pronto desaparecerá para avisar a los orientales.

Disfrazados como éothraim, los asesinos seguirán a su objetivo, esperando el momento oportuno para atacar. El trío intentará preparar una emboscada contra su víctima. Su intención es matarle y escapar ilesos. Saben luchar bastante bien, y no son fáciles de engañar. Mahrbrand no participará en el ataque, de forma que todavía podría ser útil si el ataque falla.

Cómo Descubrir a Mahrbrand

Mahrbrand vigilará a los personajes desde el día 2 en adelante. Hará todo lo posible para evitar ser descubierto, aunque los personajes más perceptivos podrían detectar sus actividades. Mahrbrand intentará evitar cualquier interrogatorio, afirmando que se encontraba fascinado por la presencia de unos nobles procedentes del extranjero.

El Enfrentamiento con los Asesinos

Cuando estén buscando a los asesinos de Arn, los personajes probablemente se verán emboscados por el trío de guerreros sagath. El ataque estará bien preparado y será mortal; si es posible, tendrá lugar en un sitio apartado, como por ejemplo un bosquecillo. Los orientales quieren evitar llamar la atención de los demás. El DJ tendrá que improvisar un poco, basando sus planes en la conducta de los personajes. Solamente recuerda que los orientales son muy competentes y que no prepararán una emboscada inocente. Será un combate sin tregua, y los personajes tendrán que emplearse a fondo para sobrevivir.

Tras la Lucha

En el caso de que consigan matar a los tres orientales, los personajes podrán presentar sus cuerpos ante Vidurafin. Los habitantes del pueblo creerán que los orientales son los responsables del asesinato de Arn, y mostrarán su agradecimiento hacia los personajes (aunque la presencia de unos sagath que se hacían pasar por nórdicos no acabe de estar explicada del todo). Torturar a los prisioneros sagath no tendrá ningún efecto, a menos que se utilice la magia para debilitar su resistencia.

Mahrbrand podría hablar si es capturado, pero mentirá para evitar verse implicado en el intento de asesinato. Si los orientales consiguen su objetivo, desaparecerán tan rápidamente como puedan, llevándose la cabeza con ellos (aunque se meterán en graves problemas cuando le presenten la cabeza equivocada a Castamir en nombre de su jefe). Si la víctima escapa y los orientales consiguen abandonar el combate, realizarán otro intento si les es posible.

La Intervención de Wulfr

El agente del Nigromante podría intervenir por una (o más) de las siguientes razones: 1) el trampero puede tener alguna información previa respecto a los planes de los orientales (que quizás le hayan proporcionado los chamanes sagath que adoran a la Oscuridad); 2) las actividades de Mahrbrand en Buhr Widu podrían hacerle sospechar que está mezclado en algún asunto extraño; 3) Wulfr podría tropezarse con el campamento sagath por pura casualidad y vigilarlo para ver qué pretenden hacer los guerreros que lo ocupan. Wulfr desea eliminar cualquier posible amenaza contra el Rey al que debe proteger, y podría llegar a ayudar a los personajes a derrotar a sus atacantes.

10. CONSEJOS AL DIRECTOR DE JUEGO

Esta sección contiene una amalgama de reglas, ideas para aventuras y consejos para los Directores de juego sobre "cómo" hacer diversas cosas. Puedes utilizar todas las sugerencias que te gusten, o aumentarlas o modificarlas para que se ajusten a tus aventuras o campañas.

10.1 CÓMO DESARROLLAR UNA CAMPAÑA BASADA EN CIUDADES

Comparada con los habituales entornos de laberintos o tierras salvajes, una ciudad se caracteriza por su gran dinamismo. Muchos acontecimientos tienen lugar simultáneamente. Eso exige que el Director de Juego exprima al máximo su capacidad descriptiva, su memoria y su habilidad para coordinar las diferentes facetas de una aventura. En ocasiones, los jugadores quedarán anonadados ante la diversidad de elecciones, que fácilmente puede hacer que pierdan el rastro de la pista más esencial de su aventura. Por otro lado, los escenarios urbanos ofrecen unas oportunidades incomparables para relacionarse con otros personajes. Un lugar como Osgiliath o Pelargir puede presentar aventuras que serían casi imposibles de encontrar en cualquier otro lugar.

Las aventuras basadas en ciudades tienen una estructura que no es estrictamente lineal. A menudo, los personajes tienen diferentes objetivos que perseguir de forma simultánea, y habitualmente tendrán que dividirse en grupos más pequeños para poder abarcar todas sus investigaciones. Naturalmente, la cohesión del grupo no es especialmente necesaria debido a la relativa ausencia de combates. El nivel de violencia suele ser bastante bajo en una aventura en ciudad, pues las autoridades prohiben estrictamente los combates dentro de las murallas de cualquier ciudad. Las armas y las armaduras suelen atraer miradas de sospecha o preocupación. Generalmente, los posaderos y los dueños de las tiendas no mirarán con muy buena cara a los clientes que lleven puesta una cota de malla y empuñen hachas y espadas.

Todas las ciudades de Gondor tienen estipuladas las prohibiciones por mostrar públicamente y sin autorización cualquier tipo de equipo militar. Una persona que camine por las calles de Minas Anor con una espada ancha en la mano y una cota de malla podría ser arrestada y multada con una gran cantidad de dinero. (Está estrictamente prohibido llevar cualquier arma, incluso la daga más pequeña, en los niveles superiores de la ciudad.) También es probable que los elementos militares sean confiscados. Por lo tanto, tanto los personajes como sus oponentes deberán limitarse a llevar armas difíciles de descubrir o que no llamen la atención, como dagas, hondas y bastones. Igualmente, para evitar ser detenidos, deberían llevar cualquier armadura oculta debajo de las ropas. La opción más sensata sería utilizar una armadura de cuero o de la malla más ligera que se pueda encontrar.

10.1.1 LAS CIUDADES GONDORIANAS

Aunque una ciudad media en Gondor es relativamente cómoda y segura, no es ni mucho menos un paraíso tecnológico. Sigue siendo un lugar difícil en el que vivir, trabajar o explorar, especialmente durante la noche.

ILUMINACIÓN

Cuando no hay ningún tipo de iluminación callejera, la oscuridad es un problema importante en cualquier ciudad. Cuando el sol se pone, la ciudad se vuelve muy oscura. Durante las primeras horas de la tarde, a través de las ventanas de las casas se filtra cierta cantidad de luz, pero no lo bastante como para iluminar las calles de forma significativa. La mayoría de la gente se acuesta un par de horas antes de que anochezca, y se levanta con el alba. Durante ese intervalo, las calles están oscuras como la boca de un lobo. Las personas que se vean obligadas a moverse durante la noche deberán utilizar linternas o antorchas.

La mayoría de ciudades gondorianas están diseñadas siguiendo un plano sencillo, práctico y lógico. Es difícil perderse, ya que los planos de las calles han sido trazados de forma muy cuidadosa para evitar que se creen laberintos (especialmente en Minas Anor). Las calles son patrulladas por los guardias de la ciudad, cuya tarea más importante es controlar la presencia de incendios. Aunque también se encargan de los criminales, los transgresores suelen ser demasiado hábiles como para ser atrapados por estos vigilantes armados con linternas.

OLORES

Los arquitectos que construyeron las ciudades de Gondor durante los primeros años de la Tercera Edad sabían muy bien cómo diseñar las alcantarillas, pero ni siquiera ellos consiguieron eliminar por completo el hedor de los deshechos podridos. Los ciudadanos ya se han acostumbrado a este hecho, pero los visitantes procedentes de las zonas rurales, donde el aire es más puro, pueden encontrar el olor urbano demasiado ofensivo durante los primeros días. Ninguna de las ciudades más importantes del Reino del Sur goza de un aroma especialmente agradable ni rural.

COMUNICACIÓN

Aunque las aventuras en campo abierto pueden incluir algún que otro viaje largo, las ciudades de Gondor son lo bastante pequeñas como para poder ser cruzadas en menos de una hora. Todas las personalidades importantes pueden acceder a unos rápidos mensajeros que asegurarán que la información llegue rápidamente a su destino dentro de las murallas de la ciudad. Si ha sucedido algo importante, los rumores se extenderán lo bastante rápido como para llegar a oídos de todos los habitantes (de forma más o menos distorsionada) en unas pocas horas. Los jugadores deberían tener cuidado a la hora de emprender sus acciones, pues sus reputaciones podrían resultar seriamente dañadas por este tipo de rumores.

EL SISTEMA LEGAL

El sistema legal gondoriano puede tener una gran influencia sobre cualquier aventura, especialmente si ésta tiene lugar en una ciudad o un pueblo, donde los personajes podrán ser vigilados de cerca por los guardias, la guarnición y el Côr Aran. Naturalmente, el sistema legal de una

sociedad como la de Gondor se basa en las tradiciones locales, y las leyes difieren en diferentes puntos del país. El reino contiene una asombrosa variedad de soluciones para el problema de administrar la justicia. Sin embargo, no importa lo alejado que se encuentre cualquier lugar de la capital del reino, la base de todo el sistema legal en Gondor es sencillo: las leyes deberían reflejar, en la medida de lo posible, la Voluntad de los Valar.

En general, existen dos métodos diferentes para determinar la ley en un caso concreto: la ley común y la ley codificada. La ley común no está escrita en ningún libro. Por el contrario, un juez decide utilizarla recurriendo a casos anteriores, conocidos como precedentes. Cuando no existen precedentes, el juez debe analizar los casos más parecidos para encontrar una solución adecuada.

Por otro lado, la ley codificada existe gracias a una colección de registros escritos. Determinan las circunstancias y deciden exactamente qué es lo que ocurrió. Mientras tanto, el juez (o jueces) decide(n) los hechos legales, la naturaleza y origen de la falta, etc. Sin embargo, algunas cortes combinan los dos tipos de ley utilizando a los jueces laicos. Trabajan junto con el juez legal para concretar los aspectos legales y materiales de cada caso.

Una corte de apelación debe aplicar siempre el mismo tipo de ley que la corte inferior. Si la corte inferior utilizó un jurado, la corte de apelación sólo puede considerar los hechos legales. Si la corte inferior utilizó a los jueces laicos, la corte superior sólo puede considerar las pruebas materiales.

Administración Urbana

Los concilios y los oficiales reales que gobiernan las ciudades de Gondor ostentan un poder considerable. Regulan todos los asuntos relacionados con el bienestar de la ciudad y sus habitantes. Los incendios, las enfermedades y los disturbios deben ser evitados a toda costa, sean cuales sean los derechos y privilegios de los ciudadanos individuales. Quienes no respetan estas regulaciones suelen ser llevados a juicio y multados.

Las siguientes sugerencias describen aspectos de la vida cotidiana que suelen verse sujetos a algún tipo de regulación. Los detalles exactos varían de ciudad en ciudad, y deberán ser concretados por el Director de Juego.

Construcción: Los proyectos de construcción deben ser aprobados por la oficina de planificación antes de iniciarse las construcciones, para asegurarse de que cumplan los requisitos locales de resistencia, prevención contra incendios e higiene. Los inspectores visitan a menudo un edificio en construcción para asegurarse de que las obras se están desarrollando de la forma correcta. Tienen el poder de detener las obras si se ha descubierto alguna variación con respecto a los planos originales. Uno debe pagar impuestos durante varios años antes de recibir el privilegio de tener una casa en propiedad.

Prevención de incendios: Como en ninguna ciudad existe un método efectivo para apagar los incendios, las regulaciones hacen especial hincapié en las medidas de prevención. Los incendios provocados suelen ser castigados con la muerte, aunque el fuego no haya causado ningún fallecimiento; la ley considera, con toda razón, que el fuego es uno de los enemigos más peligrosos de la vida en una ciudad. Las forjas, los hornos y las hogueras descubiertas deben contar con el equipo de prevención necesario al alcance de la mano (es decir, un cubo de agua o algunas ramas). Las herrerías deben estar situadas en edificios de piedra.

Seguridad: Los civiles tienen prohibido llevar armas en público. Estas regulaciones son especialmente reforzadas durante el reinado del Usurpador, y llevar armas de forma ostentosa puede ser considerado como "preparación de insurrección armada". Es un crimen castigado con la muerte.

Higiene: Las regulaciones al respecto pretenden reducir el riesgo de enfermedades e intentan eliminar el hedor que flota en las calles de cualquier ciudad gondoriana. Por lo tanto, está estrictamente prohibido tirar basura en las calles; debe ser depositada en puntos específicamente acondicionados con ese propósito. Todos los edificios deben estar dotados también de unas letrinas equipadas de forma acorde, y que deben estar situadas en el interior o en algún patio.

Impuestos: La mayoría de ciudades financian su administración gracias a los impuestos de los ciudadanos que tienen propiedades (algo que no causará demasiadas preocupaciones a los personajes que se dediquen a vagar de ciudad en ciudad).

Comercio y trabajo: Las autoridades de la ciudad regulan a los mercaderes, a los gremios y a los artesanos para evitar la práctica desleal del comercio. Los cárteles y los monopolios suelen estar prohibidos, y los gremios también tienen prohibido impedir la entrada de un trabajador cualificado. Ciertos profesionales deben adquirir una licencia para poder practicar su oficio. Los contratos deben registrarse de la forma adecuada en los archivos oficiales para que tengan validez. Las cifras de interés en los préstamos no pueden exceder un nivel determinado. Ciertos productos esenciales, como el pan, tienen establecido un precio máximo.

Tráfico: Las estrechas calles de las ciudades pueden verse congestionadas fácilmente, y requieren algún tipo de regulación con respecto al tráfico. Los carros y carromatos sólo pueden circular durante algunas horas. Otras regulaciones se centran más en el buen estado de los caminos. Por ejemplo, los ciudadanos de Lond Ernil pueden colgar sus ropas en las calles, pero no a una altura tan baja que pudiera llegar a tocar la cabeza de algún individuo que pasara montado a caballo.

PRECIOS TÍPICOS EN LAS POSADAS

Sopa de verdura	4 me
Estofado de ternera	6 me
Pastel de pollo	6 me
Pastel de cebolla	5 me
Fruta fresca (varía según la temporada)	2-4 me
Queso (de diversos tipos)	2 me cada uno
Hogaza de pan pequeña	2 me
Hogaza de pan grande	3 me
Vino blanco o tinto (1/2 l.)	6 me
Vino blanco o tinto (1/4 l.)	3 me
Brandy (1/4 l.)	10 me
Cerveza normal (1/2 l.)	2 me
Cerveza amarga (negra) (1/2 l.)	3 me
Sidra (1/2 l.)	1 me
Alojamiento para dormir	2 mc
Establo y forraje	2 me

10.1.2 PERSONAJES JUGADORES EN UN ENTORNO URBANO

Información

En las ciudades abunda la gente que cuenta con información valiosa, sea de interés actual o histórico. La información actual puede variar, desde las últimas noticias sobre la corte real hasta el precio actual de la lana en el mercado, mientras que la información histórica tiene que ver con acontecimientos que ya no son de importancia inmediata para la gente, como el precio de la lana hace dos años o un escándalo real que tuvo lugar hace varias generaciones. Los aventureros competentes deberán mantenerse enterados tanto de la información actual como de la histórica. Por lo tanto, deberán contactar con informadores de confianza. En tal caso, los jugadores deberán dedicar una buena parte del tiempo de juego a buscar fuentes fiables de información. Sin embargo, un personaje que tenga habilidad en sobornar, persuasión, acechar, robar o buscar libros descubrirá rápidamente que puede ser tan útil (o más) como un personaje con habilidad en espada.

Una Base Segura

Los personajes que se muevan por una ciudad deberán tener una base permanente. Las posadas suelen estar abiertas a todo el mundo, lo que hace difícil garantizar su intimidad. Antes o después, los personajes atraerán una atención no deseada, que podría causarles problemas de seguridad si han decidido permanecer alojados en una posada. (El Côr Aran vigila todas las posadas con cierta regularidad.)

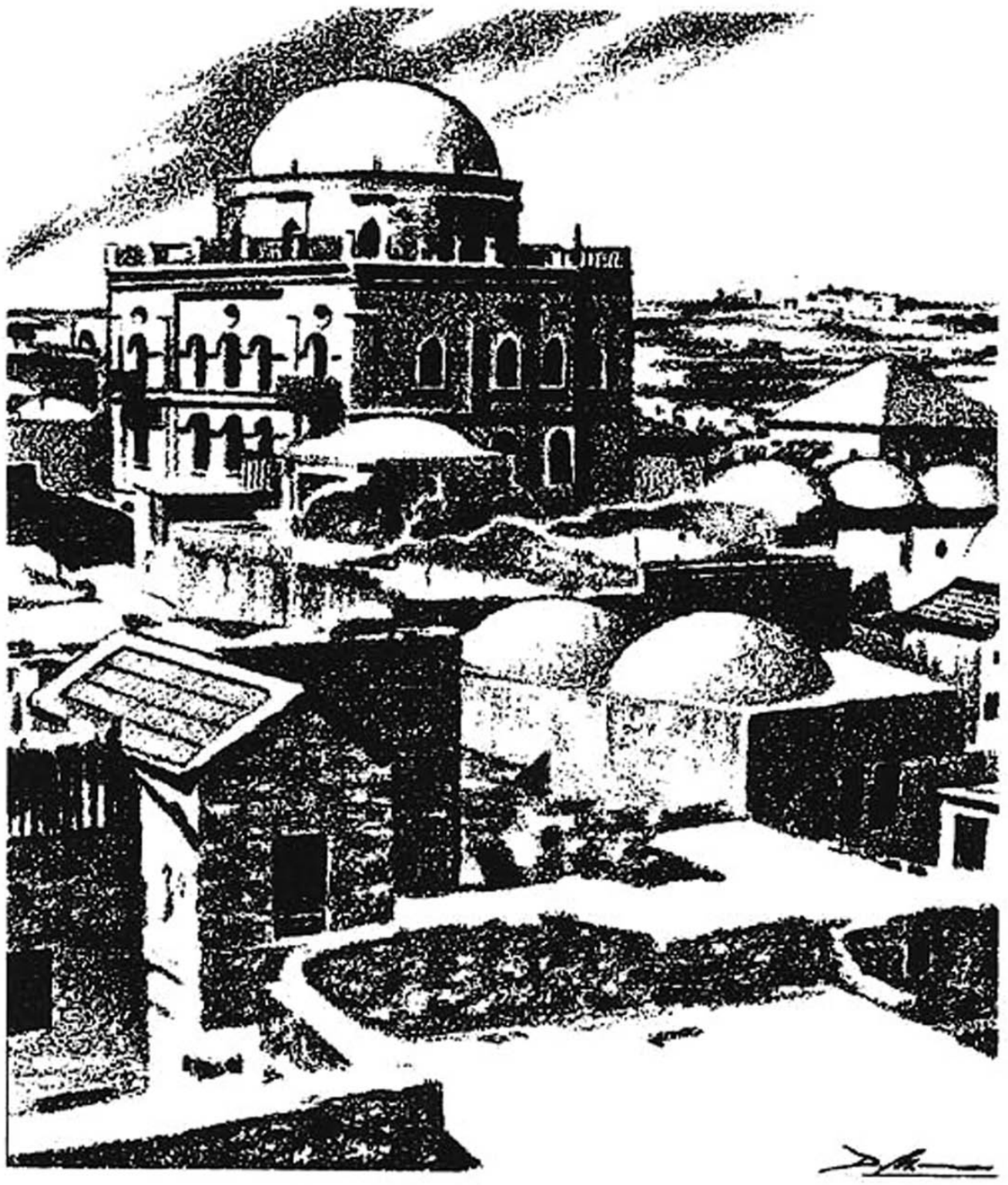
Los personajes que tengan intención de quedarse en una ciudad durante algún tiempo deberían alquilar una casa o un piso donde puedan guardar sus pertenencias con razonable seguridad, y donde puedan discutir sus planes en secreto. Una casa de piedra es más segura que una hecha de madera, ya que la piedra no arde. Comprar una casa puede resultar difícil, ya que muchas ciudades tienen estrictas regulaciones que definen qué ciudadanos pueden (o no pueden) poseer una casa. En tales lugares, los extranjeros raramente tienen derecho a poseer casas o tierras.

Los personajes que sean apadrinados por un señor rico y poderoso podrían tener acceso a las instalaciones de su patrón; sin embargo, en los turbulentos momentos del reinado de Castamir, un noble que acoja a un grupo de aventureros podría perder toda su fortuna o ser acusado de crímenes contra el Rey, lo que metería en graves problemas a los personajes. Una ruta de escape predefinida también podría salvarles la vida cuando estén en una situación complicada.

Los personajes de sangre noble podría aprovechar las leyes de hospitalidad para hacer que ellos y sus "sirvientes" (es decir, los demás personajes jugadores) fueran invitados como huéspedes a la casa de un pariente o un conocido, aunque tales maniobras pueden tener varias desventajas muy serias. Por ejemplo, la intimidad será difícil de mantener, y siempre correrán el riesgo de que los sirvientes de la casa descubran algo sospechoso e informen a su amo o al Côr Aran.

Un Objetivo Adecuado

A los jugadores generalmente les gusta tener un objetivo a largo plazo para sus personajes. En una campaña ambientada en ciudades, raramente habrá un objetivo geográfico, pues todas las localizaciones de la ciudad son fácilmente accesibles. Por el contrario, el objetivo debe-



ría ser más abstracto; por ejemplo, podría ser provocar el regreso del Rey verdadero, o limpiar el nombre de un noble que ha sido acusado falsamente. Estos objetivos, un tanto menos materiales, podrían ser muy difíciles de conseguir y deberían proporcionar a los personajes multitud de desafíos y emociones.

Cómo Evitar al Côr Aran

Los personajes que hayan llamado la atención del Côr Aran (por cualquier motivo) pronto descubrirán que los Cuervos les han fichado. Las archivos con su información personal se encuentran en el Nido de Pelargir (ver la sección 2.2.7), y pueden ser consultados, mediante una petición, por cualquier figura local que pertenezca al Côr Aran. El único factor que podría convertirse en una ventaja para los personajes que han despertado las sospechas de los Cuervos es la ausencia de una descripción física fiable en su archivo. Generalmente, los archivos contienen una descripción escrita del sujeto (y no ocurre en todos los casos), e incluso podrían llegar a contener un esbozo del individuo; sin embargo, esa información puede anularse fácilmente modificando el aspecto físico del personaje (cambios en el peinado o en el color del pelo, cambios en el atuendo y en la conducta, etc.).

Problemas de Comunicación

Los sirvientes del Enemigo se ven obligados a actuar a distancia de sus amos una vez se han introducido en el Reino del Sur. Como se tardan dos semanas en llegar hasta territorio gondoriano desde Lugarlûr o desde Dol Guldur, es difícil para Sauron y Adûnaphel enviar mensajeros a sus espías sin que sean descubiertos. En ocasiones es posible utilizar pájaros –preferiblemente cuervos, pues a las palomas no les gusta acercarse a una fortaleza del mal– y murciélagos como mensajeros. Sin embargo, los animales no pueden llevar mensajes durante mucho tiempo, y el uso regular de estas criaturas podría atraer la atención de alguien. La comunicación mediante sueños y vi-

siones también tiene sus inconvenientes, pues dichas actividades pueden ser percibidas por Amroth en Lórien o por Elrond en Rivendel.

10.2 CÓMO SERVIR A LA CORONA

Esta sección describe algunas posibilidades para introducir las carreras políticas en una campaña, lo que podría proporcionar a los jugadores una nueva experiencia en la que sus personajes asumen funciones más o menos importantes dentro de la organización administrativa o política. Existen numerosas organizaciones controladas por el Rey, por un señor provincial o por el concilio de una ciudad que son esenciales para la existencia de Gondor (o al menos eso es lo que afirma su personal).

10.2.1 PODER Y PRIVILEGIOS

El control sobre los excedentes de tierra cultivable es la base del poder político en Gondor. La principal función del poder militar es proteger y respaldar el acceso privilegiado a estas tierras, para beneficio de quienes se encuentran en el poder. En la historia del Reino del Sur han existido cuatro sistemas diferentes de tenencia de tierras, cada uno de los cuales está presente en la organización del reino durante el reinado del Usurpador: (1) la administración provincial, (2) la asignación militar, (3) las concesiones por parte del estado y (4) la posesión real. Las dos primeras están regidas por el principio de los patrimonios y las dos últimas se basan en acuerdos feudales.

El principio del patrimonio presupone que la propiedad sobre la tierra es reclamada como posesión hereditaria de una única casa gobernante. El patrimonialismo extiende el principio de la autoridad patriarcal sobre otras casas y tierras que originalmente no estaban conectadas mediante la sangre con la familia que gobierna. Por su misma naturaleza, la ley patrimonialista es arbitraria y está centralizada (aunque suele estar limitada por las regulaciones de la ley tradicional). Un gobernante patrimonial nombrará a diversos oficiales para que administren sus dominios, y éstos recaudarán los impuestos y ejercerán el poder militar y judicial en nombre de su gobernante, pero no poseerán la tierra que gobiernan.

El gobierno feudal presupone que una parte de las reclamaciones sobre la tierra han sido abandonadas por el gobernante. La tierra es entregada y reconocida como posesión hereditaria (o hacienda) de otra casa. Esta relación feudal no puede verse limitada por la voluntad arbitraria del gobernante; por el contrario, el acuerdo tiene una validez legal que supera la autoridad del gobernante. Por lo tanto, el territorio feudal es, teóricamente, inalienable, y representa una descentralización del poder real. Una última característica que distingue la relación feudal del gobierno patrimonial es que la primera debe ser acordada de forma voluntaria por ambos bandos, que a partir de entonces se verán obligados a cumplir sus obligaciones mutuas, mientras que el segundo está sujeto a las normativas de los decretos reales.

El feudalismo y el patrimonialismo son dos principios políticos en conflicto; raramente aparecen en forma pura, dadas las vicisitudes del poder y los accidentes que tiene la historia. Entre los factores externos que influyen en la mezcla de los acuerdos feudales con el principio patrimonial en un contexto determinado se incluyen el mercado, el tamaño y la situación geopolítica del reino y la distribución de las responsabilidades militares. Los dos factores internos cruciales que determinarán su relación son el grado de control legal que existe sobre las acciones de un gobernante y el poder relativo de ese gobernante con respecto al resto del estado político.

El reino de Gondor es considerado como el patrimonio de los herederos de Anárion, que gobiernan a los dúnedain del Reino del Sur según las leyes de Númenor y las necesidades impuestas por las tierras del exilio. Pero la historia del control dúnadan sobre la Tierra Media se extiende más allá de los mil primeros años posteriores al momento en que Elendil y sus hijos pusieron los pies sobre las costas de la Gran Tierra, y se debe asumir el hecho de que la presencia númenóreana ha tenido un profundo efecto sobre la forma política que Gondor adoptaría más adelante.

La isla de Númenor fue entregada como regalo a los hombres de las tres tribus de los edain por los valar, quienes nombraron a su patriarca Elros y a sus herederos como sus reyes-sacerdotes. La división de la tierra se basaba en unos acuerdos tribales existentes anteriormente, y era considerada inalienable. El Rey actuaba menos como un gobernador absoluto y más como un mediador entre la ley divina y las normas tradicionales de los edain. Por lo tanto, las tradiciones de Númenor (antes de ser corrompida) según las conservan los Fieles de Gondor contienen importantes limitaciones sobre el poder arbitrario de sus gobernantes. La posterior formación de los dominios costeros en la Tierra Media como fuente de tributo supone un giro claro hacia las reclamaciones patrimoniales sobre un territorio que no es adan, pero esta tendencia ha sido enderezada por los Fieles (aunque la continua animosidad de los habitantes anteriores a la presencia númenóreana con respecto a los exiliados indica que ni siquiera los Fieles consiguieron librarse de esta tentación, fuera por su propia elección o porque lo necesitaban).

Aquellos de los Fieles que colonizaron lo que más adelante sería conocido como Gondor continuaron rigiéndose según los tradicionales acuerdos patriarcales, gobernados (o, mejor dichos, influidos) por notables personalidades de un alto linaje. Antes de la llegada de Isildur y Anárion, estos importantes líderes eligieron a Elendil como su señor, otorgándole a él y a sus herederos los poderes sagrados del linaje de Elros. Isildur y Anárion decidieron establecerse con los exiliados a lo largo del Anduin y por encima de Pelargir, para así evitar intervenir en los tradicionales acuerdos sobre la tierra existentes entre los Fieles que ya vivían en Gondor; y en el caso de Belfalas, Elendil consideró adecuado conservar y formalizar dichos acuerdos, confiriendo al linaje de Edhelion una cierta autonomía feudal debido a su sagrada conexión con las tradiciones de Númenor (ver la sección 5.4.1).

La colonización por parte de los exiliados de Anórien e Ithilien provocó la progresiva conversión de aquellas regiones en heredades reales, tierras reclamadas como posesión personal de la casa gobernante, sólo que duplicando las obligaciones sagradas del Rey con respecto a las casas de los edain en Númenor. Esta situación adquirió un carácter semi-feudal a medida que fueron apareciendo nuevas casas, aunque en un principio careció del carácter genuinamente voluntario de los contratos feudales, ya que se basaba en las prescripciones normativas de las leyes nú-

menóreanas respecto a la asignación de las tierras inalienables entre las casas de los edain.

Con la aparición de los Reyes de los Barcos (ver la sección 2.1.1), Gondor contempló el desarrollo de una renovada tendencia patrimonialista, empujada por la necesidad de la guerra y la expansión del reino hacia nuevos territorios. Anfalas, Lamedon, Morthond, Harondor y, finalmente, Umbar, fueron sometidos al control militar directo por parte de los Reyes. Eso provocó la creación de un ejército profesional permanente, para el cual el reclutamiento tradicional había quedado desfasado. El rechazo de las invasiones orientales bajo el gobierno de Turambar y más tarde de Minalcar provocaron una nueva expansión del territorio dúnadan, lo que provocó la alianza, patronazgo y posterior reconocimiento de los nórdicos de Rhovanion como reino súbdito. La tierra conseguida en las conquistas (fuera con o sin resistencia) era reclamada ahora como patrimonio del Rey, para que hiciera con ella lo que deseara.

El mantenimiento a largo plazo del imperio gondoriano requería de una asignación de tierras entre los soldados retirados, con el objetivo de (1) compensar a aquellos militares por sus servicios, y (2) colonizar los territorios conquistados con súbditos leales. De esta forma, un territorio colonizado mediante este proceso podría transformarse más adelante en una jurisdicción provincial, administrada por oficiales reales responsables de recaudar los impuestos anuales. Ese fue el destino tanto de Harondor como de Lamedon, pero no de Anfalas ni de Umbar. En el caso de Anfalas, se debió a la escasa colonización y la limitada productividad de la tierra; en el caso de Umbar y su territorio, se debió a la necesidad de los señores sureños de contar con un superior militar más poderoso que asegurara su tenue gobierno sobre sus propios pueblos (por no decir nada del miedo de los dúnedain a ser invadidos). El Valle del Morthond, que había sido reclamado por el Príncipe de Belfalas, se convirtió en un feudo hereditario de uno de sus hijos.

10.2.2 CARRERAS POLÍTICAS

Servir como un Condir, Herdir u Othir

El Rey asigna los cargos de Condir, Hendir y Othir a algunos nobles, que ocupan dichas posiciones durante un periodo de tiempo concreto (generalmente entre uno y tres años). El nombrado recibe una pensión anual en monedas por su servicio al reino. Sus responsabilidades son muy adecuadas para un grupo típico de personajes jugadores. Su líder sería nombrado con el cargo en cuestión y el resto serían sus consejeros, guardaespaldas, sirvientes y ayudantes. Por ejemplo, un personaje podría ser nombrado Condir de un pueblo minero de una remota zona montañosa, Othir de una pequeña fortaleza situada junto al río Harnen (ocasionalmente atacada por los sirvientes de Adûnaphel) o Herdir de un distrito rural de Ithilien del Sur en el que se cultivaran especias (una zona estratégica en la que podría haber infiltrado algún realista o algún espía del Enemigo).

Entrar en la Administración de la Ciudad

Si los personajes desean trabajar en una de las principales ciudades de Gondor, el DJ deberá ofrecerles un cargo administrativo que les proporcione emoción, peligro y responsabilidades (interpretar las actividades de la Oficina de Calles y Alcantarillas no es muy divertido). Por ejemplo, los personajes podrían formar un grupo de inteligencia cuyo trabajo sería investigar las tácticas de las organizaciones clandestinas y realizar operaciones que aseguraran el bienestar de la ciudad y sus líderes. Los intereses de los líderes de la ciudad no tienen por qué ser idénticos a los de Eldacar o Castamir; por lo tanto, los personajes deberían actuar con mucho cuidado para evitar ganarse enemigos muy poderosos en la corte real.

Volar con los Cuervos

Los personajes podrían formar una célula del Côr Aran a la que se asignara diferentes misiones adecuadas para las habilidades de sus miembros (cualquier PNJ podría ocupar cualquier hueco que quedara vacío). Esta carrera es probablemente la más idónea para los personajes de inclinaciones malvadas, ya que los Cuervos son conocidos por su falta de educación y respeto hacia las leyes tradicionales. Los personajes también podrían ser realistas infiltrados entre los Cuervos, pero se trata de un trabajo muy complicado y peligroso. Los traidores que son descubiertos dentro del propio Côr Aran nunca son llevados ante la justicia; simplemente desaparecen, y nadie parece saber qué horrendo destino han sufrido a manos de los torturadores más habilidosos al servicio del Usurpador.

10.2.3 CÓMO AVANZAR EN UNA CARRERA

Una persona que desarrolle una carrera política acabará mezclándose en las intrigas y en las maquinaciones de la Lucha entre Parientes, sea cual sea su cargo. Habrá grupos realistas que se opongan a las actividades del gobierno, células encubiertas de Cuervos que vigilan los movimientos y las ideologías de los personajes, sirvientes del Enemigo que siembran la confusión y las mentiras y, en algunos lugares, grupos nativos que quieren librarse de la influencia de Gondor sobre los asuntos locales. Los criminales y los mercaderes se dedicarán a sus oficios como siempre, y ninguno de ellos será vigilado; pero no les importará en absoluto utilizar a las autoridades para librarse de cualquier competidor no deseado (por ejemplo, haciendo una falsa acusación contra ellos). Por lo tanto, los personajes deberán avanzar con mucha cautela para evitar convertirse en los peones de cualquier otro individuo en este sutil juego de la política.

Los personajes jugadores deberían ser colocados en una situación en la que se combine la responsabilidad hacia los superiores con una relativa libertad de acción. Se les deberían asignar unas misiones relativamente abstractas en las que tengan que ser ellos los que decidan cómo van a hacer su trabajo. Sus decisiones afectarán el desenlace y tendrán que afrontar las consecuencias, sean buenas o malas. Los personajes que actúen de esta forma se encontrarán con emocionantes desafíos.

El éxito será tenido en cuenta por sus superiores, y los personajes más competentes serán recompensados, recibiendo asignaciones para misiones más importantes. Pero el éxito siempre viene acompañado de rivales, y los enemigos de los personajes podrían actuar en secreto en contra suya, inventando rumores falsos y tratando de sabotear sus acciones. Las irregularidades podrían ser detectadas por el Côr Aran, y cuando sus archivos contengan suficientes pruebas incriminatorias, los Cuervos actuarán sobre los personajes implicados.

Si sus enemigos se convirtieran en una amenaza demasiado grande, la huida sería la única forma de sobrevivir. Los personajes quizás pudieran escapar a Buhr Widu con

suficiente información valiosa como para ser aceptados por Eldacar. De lo contrario, podrían buscar algún sitio neutral para exiliarse, como Arthedain o Harad. Y si deciden servir al Enemigo, siempre pueden dirigirse a Lugarlûr.

10.3 CÓMO TRANSMITIR MIEDO

Los elementos dramáticos del miedo deberían ser explotados en los juegos de rol. Existen muchas formas de conseguir que los personajes se sientan aterrorizados cuando sus personajes intenten desenmascarar las maléficas conspiraciones que amenazan a los Pueblos Libres. Esta sección describe algunas herramientas básicas que podría utilizar y combinar el Director de Juego para conseguir una aventura realmente aterradora.

10.3.1 EL PAPEL DE LOS SENTIDOS

Los seres humanos son criaturas diurnas, y la noche y la oscuridad significan peligro. Sus ojos no funcionan bien en la oscuridad, y sólo reproducen imágenes rudimentarias de su entorno. La mente combina esas percepciones incompletas, añadiendo distorsiones creadas por la imaginación o los recuerdos. El segundo sentido más importante, el oído, también se puede ver manipulado de igual forma; el viento que sopla a través de los árboles o el trueno repentino pueden ocultar y distorsionar otros sonidos, de nuevo causando en la mente una falsa impresión de sus percepciones.

El siguiente sentido que debe ser tenido en cuenta es el olfato. Es de menor importancia, pero cuando la vista y el oído están afectadas por las circunstancias desfavorables, puede ser vital. La faceta más importante del olfato es su capacidad para distinguir lo que es agradable y lo que no lo es. Los hedores y los olores siempre añaden un toque desagradable a una situación, sean cuales sean las demás circunstancias. Un hermoso campo en verano pierde gran parte de su encanto si el aire está impregnado del hedor de los cadáveres que se pudren tras una batalla reciente.

Los sentidos del tacto y el gusto suelen ser los menos importantes cuando pretendes infundir miedo. Sin embargo, en ocasiones pueden prestarse a tu juego. En la oscuridad más absoluta, las manos pueden sustituir a los ojos, tocando repentinamente algún tentáculo resbaladizo o algún cadáver frío. La lengua es muy sensible al acre sabor del miedo, que aparece cuando nuestro cuerpo reacciona involuntariamente ante algún horror. También es sensible a los aromas extraños, y quizás pueda indicar cuándo un personaje está siendo afectado por un veneno desconocido.

EL CICLO LUNAR

Los ojos del hombre pueden verse ayudados por la noche por la pálida luz de la luna. Sin embargo, es un cuerpo celeste muy poco fiable, pues aparece y se pone a diferentes horas. El conocimiento del ciclo lunar puede salvar al aventurero de un destino horrendo. El ciclo lunar completo comprende 29.6 días. Para propósitos de juego, se puede redondear a 30 días. El DJ decidirá arbitrariamente cuál será el Día 1 del ciclo (por ejemplo, el primer día de 1441 T.E.), y a partir de ese momento deberá ir calculando el estado del ciclo durante los diferentes momentos de la campaña.

Día	Salida	Puesta	Luz	Fase
1	05:45	18:09	0%	Nueva
2	06:34	18:58	1%	
3	07:22	19:47	4%	
4	08:11	20:35	9%	
5	09:00	21:24	16%	
6	09:48	22:13	25%	
7	10:37	23:01	35%	
8	11:26	23:50	45%	Media
9	12:14	00:39	56%	
10	13:03	01:27	66%	
11	14:40	02:16	76%	
12	14:40	03:04	84%	
13	15:29	03:53	91%	
14	16:17	04:42	96%	
15	17:06	05:30	99%	
16	17:55	06:19	100%	Llena
17	18:43	07:08	98%	
18	19:32	07:56	95%	
19	20:21	08:45	89%	
20	21:09	09:34	82%	
21	21:58	10:22	73%	
22	22:47	11:11	63%	
23	23:35	12:00	53%	Media
24	00:24	12:48	42%	
25	01:13	13:37	32%	
26	02:01	14:26	22%	
27	02:50	15:14	14%	
28	03:39	16:03	8%	
29	04:27	16:51	3%	
30	05:16	17:40	1%	

10.3.2 CÓMO PROVOCAR SENSACIONES

Para provocar una sensación de miedo en los jugadores, lo que ven y lo que oyen debería ser descrito de forma que sientan que no son capaces de percibir o imaginar toda la situación, sino que hay muchos elementos desconocidos para ellos. Las respuestas evasivas (por ejemplo, "por lo que sabéis" o "según vuestros ojos") les harán sentir nerviosos respecto a las cosas que les rodean. Como las descripciones detalladas de los fenómenos aterradores reducen su efecto, es mucho mejor dejar que los jugadores utilicen su imaginación para concebir los horrores que se van a encontrar antes que describirlos con horrendo detalle. Lo desconocido es siempre mucho más aterrador que lo conocido.

Los jugadores de rol saben que el mal tiempo (como la lluvia y los truenos) siempre amplifica el efecto de la oscuridad; por lo tanto, durante una noche de tormenta podrían ocurrir cosas horrorosas. La noche es el reino de los sirvientes de Sauron, ya que a menudo tienen unos sentidos que les permiten actuar a la perfección durante la ausencia de luz, mientras que los seres humanos pueden comportarse perfectamente bien durante las horas de luz solar.

10.4 CRIPTOLOGÍA

Esta sección ofrece una breve introducción a la criptología y su importancia en los tiempos de guerra. Todos

los participantes en la Lucha entre Parientes la consideran esencial para evitar que los extraños tengan acceso a una información vital. Por lo tanto, los códigos y las cifras son utilizados por muchas personas que desean proteger sus conocimientos escritos. Puedes introducir una nueva habilidad secundaria llamada "criptología" para poder distinguir a un criptólogo como uno de los principales especialistas durante la guerra civil gondoriana.

10.4.1 CIFRAR

El contenido de un texto puede ser ocultado sustituyendo o recolocando los caracteres según reglas matemáticas previamente establecidas. La forma más sencilla de cifrar es sustituir simplemente las letras por la que le sigue en el alfabeto. Por ejemplo, escribiríamos B en lugar de A, C en lugar de B, etc. Las cifraciones más sofisticadas se basan en complejos cálculos matemáticos. Un criptólogo experimentado podría descifrar una cifración fácil en cuestión de horas, siempre que conoza el idioma en el que está escrito el texto. Una cifración más complicada podría llevar más tiempo, desde días hasta meses enteros.

10.4.2 CÓDIGOS

Todos los códigos requieren un libro de códigos, una especie de diccionario que ofrece las sustituciones de las palabras normales. Por ejemplo, la palabra EJÉRCITO podría ser sustituida por la palábra-código EMÉRITO, o por una combinación aleatoria de letras o dígitos. Con el primer tipo de códigos, es posible ocultar un mensaje en un texto que parece inocente. Sería difícil descubrir que una carta que en principio habla de eméritos profesores en realidad hace referencia al ejército de Castamir.

El segundo tipo de código resulta obvio cuando se ve el texto, que únicamente está formado por una combinación aparentemente absurda de números y letras, pero es más difícil de descifrar, ya que el mensaje no revela nada de su contenido; es difícil analizar un texto formado únicamente por números de veinticinco dígitos, ya que generalmente no se tiene ni una sola pista sobre por dónde empezar a descifrar.

Para utilizar un código, tanto quien envía el mensaje como quien recibe la información deben tener acceso a un libro de códigos idéntico. Dichos libros son fáciles de identificar cuando se descubren, y generalmente es difícil justificar su existencia. Los códigos son mucho más difíciles de descifrar que las cifraciones, ya que un código no está basado en ninguna regla matemática. Cuando se ha descifrado una cifración, todos los mensajes escritos con ella revelarán inmediatamente su información al criptólogo. Un código deberá ser descifrado de forma gradual, a medida que el criptólogo vaya descubriendo el verdadero significado de una palabra codificada después de la otra. Es posible comprender fragmentos de un mensaje codificado sin entender en absoluto otras partes del mismo documento.

10.4.3 IDIOMAS EXÓTICOS

Los lenguajes extranjeros u oscuros pueden ser útiles para ocultar información, aunque este método no es demasiado fiable, ya que uno nunca puede saber dónde va a aparecer alguien que conozca el idioma en cuestión. Los idiomas hablados con más frecuencia en gondor son el oestron, el adunaico y el sindarin, pero muchos también tienen algunas nociones de quenya, silvano, los diversos dialectos nórdicos, los idiomas de las tribus orientales, el haradaico y los abundantes dialectos de los daen. Por lo tanto, es más seguro utilizar idiomas procedentes de tierras más lejanas. Los agentes del Nigromante no utilizan la Lengua Negra porque es muy fácil de reconocer debido a su "sonido" maléfico. Los enanos, conocidos por sus secretos, no enseñarán el khuzdul a ningún extranjero bajo ningún concepto.

10.5 CÓMO DESARROLLAR BATALLAS EN MASA EN TIERRA

El reinado del Usurpador ofrece muchas oportunidades para liderar y participar en batallas. *War Law*, el juego de tablero de ICE, contiene todas una serie de reglas y fichas que pueden ser adaptadas a cualquier escenario y situación. Sin embargo, cuando no tengáis mucho tiempo, tanto el DJ como los jugadores preferiréis tener una forma rápida y fácil de solucionar una batalla particular con sólo algunas tiradas de dados. Esta sección ofrece un conjunto de reglas sencillas para resolver las batallas entre ejércitos de reducido tamaño.



10.5.1 CÓMO CALCULAR LA FUERZA DE UN EJÉRCITO

El primer paso en una batalla será calcular la fuerza relativa de los dos bandos.

CÓMO DETERMINAR EL TAMAÑO EXACTO DE UN BANDO

En primer lugar, el comandante del ejército determinará el número exacto de soldados de su ejército, dividiéndolo por tipos (infantería, caballería, exploradores, etc.) y calidad (nivel, equipo, raza, nacionalidad, etc.). Para propósitos del juego, los soldados de un mismo tipo siempre tienen el mismo perfil; por ejemplo, todos los jinetes éothraim tienen las mismas características.

Para simplificar las cosas para el DJ y los jugadores, los oficiales no deberán ser incluidos a la hora de calcular la potencia del ejército. Después de todo, generalmente sólo forman un porcentaje muy pequeño de cualquier ejército.

CÓMO CALCULAR EL VALOR DE COMBATE DE LOS SOLDADOS

En segundo lugar, el comandante calculará el Valor en Puntos de Combate (VPC) de cada soldado. Comenzará con el nivel del soldado. Ese número sufrirá alteraciones según una serie de Modificadores de Calidad y un Modificador de Terreno (determinado por la raza del soldado). Todos los modificadores son acumulativos, pero un soldado no puede tener un total modificado de VPC inferior a 1.

Ejemplo: *Un soldado de caballería éothraim (guerrero de nivel 4 equipado con cota de malla) que actúa en las llanuras de su tierra natal tiene un VPC de 4 (nivel) +1 (buena armadura) -1 (bárbaro) +3 (caballería en terreno natal) = 7. En un bosque, su VPC sería igual a 2 cuando fuera a caballo, así que lo más probable es que desmonte y luche como soldado de infantería con un VPC de 4.*

TABLA DE MODIFICADORES DE CALIDAD	
Armadura superior	+1
Sin armadura	-1
Bárbaro*	-1
Orco a la luz del sol	-2
Hombres en la oscuridad	-2
Inspiración#	+1
Aterrorizados#	-1
Hambrientos	-1
Exhaustos	-1
Tipo de terreno poco familiar	-1
Explorador/bribón	-1
Preparativos meticulosos+	+1

* Estas tropas no tienen mucha cohesión en combate, lo que reduce su efectividad. Para este propósito, se considera bárbaras a la mayoría de las sociedades tribales (éohtraim, dunlendinos, orcos, lossoth, etc.).

\# Por ejemplo, los gritos de un Nazgûl o la presencia de Gandalf.

\+ Sólo se puede aplicar a un ejército que ataca a una fortaleza. El modificador representa armas como una torre de asalto o un ariete, artefactos que deben ser construidos cerca de la fortaleza y llevados hasta la escena del ataque. Estos preparativos llevarán al menos dos días. En un asedio sin preparativos meticulosos, el atacante sólo contará con escaleras y arietes rudimentarios como equipo de asalto.

TABLA DE MODIFICADORES POR EL TERRENO							
Tipo de tropa	**Campo**	**Colinas**	**Bosque**	**Montaña***	**Subterráneo**	**Desierto#**	**Pantano***
Infantería humana	±0	±0	±0	±0	–	±0	-1
Caballería de caballos	+3	±0	-2	-3	Inútil	+3	Inútil
Caballería de camellos##	+1	±0	-2	-2	Inútil	+1	Inútil
Carros dunlendinos&	+2	±0	-2	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil
Infantería élfica	±0	±0	+2	-1	-1	±0	±0
Enanos	±0	±0	-1	+2	-2	-1	-2
Woses	±0	±0	+2	±0	%	-2	-1
Orcos**	±0	±0	±0	±0	+1	±0	-1
Caballería de lobos	+2	+1	-1	±0	Inútil	+2	-3
Mûmak	±0	±0	+5	-15	Inútil	±0	-5

* No recibe bonificación por una buena armadura debido a que perjudica los movimientos.

\# Las tropas que lleven cota de malla o coraza quedarán agotadas por el calor durante el día. No habrá efectos negativos durante la noche.

\## Los camellos no pueden cargar, lo que explica su reducido modificador en campo abierto. Por lo tanto, la caballería de camellos es utilizada generalmente para el reconocimiento y para perseguir unidades enemigas. Los caballos que se encuentren por primera vez con camellos se asustarán del olor de los animales; eso quedará representado en una modificación -2 al VPC del soldado.

& Cada carro está ocupado por un conductor y un guerrero, y está tirado por dos caballos. A la hora de calcular el VPC no debe incluirse al conductor.

% Se debe utilizar el modificador en la oscuridad.

** Incluye a los uruk-hai, los trolls y los olog-hai.

Elefantes de Guerra

Un Mûmak, o "olifante", es el ejemplo más grande y temible de un elefante de guerra en Endor. Son unas excepcionales armas de choque y unas fabulosas plataformas para los arqueros. Los mûmakil generalmente actúan en conjunción con la infantería. Esta táctica protege las piernas de los animales de la infantería enemiga.

Un mûmak y su tripulación de un "conductor" y cuatro arqueros debe ser considerado como un "guerrero" de nivel 35. Aunque son unos oponentes mortales, también son muy difíciles de criar y entrenar. Los mûmakil también son extremadamente caros de mantener (ya que requieren una tonelada de pienso cada día), especialmente fuera de sus territorios natales. Por lo tanto, no es muy sorprendente que sean una imagen muy poco habitual en los campos de batalla del noroeste de la Tierra Media.

10.5.2 CÓMO CALCULAR LA FUERZA DE UN BANDO

En el siguiente paso, el comandante deberá calcular el Valor de Combate del Ejército (VCE) de su ejército, sumando los VPC de todos sus soldados y dividiendo la suma por el número de soldados del bando más pequeño. Se debe redondear hacia arriba o hacia abajo, lo que esté más cerca. A continuación hay un ejemplo de cómo se deben realizar dichos cálculos.

Ejemplo: *Un contingente de 553 guerreros éothraim que sirven a Eldacar están avanzando a través de la estepa de la Talath Harroch, y se encuentra con una banda de 637 orcos. El cielo está cubierto de nubes, lo que permite a los orcos librarse del penalizador por la luz del sol. La fuerza de VCE de los éothraim es igual a 7 x 553 / 553 = 7. Un guerrero orco tiene un VPC de 5 (nivel) -1 (bárbaro) = 4. El VCE de los orcos es de 4 x 637 / 553 = 4.6, redondeado hasta 5.*

10.5.3 REGLAS DE FORTIFICACIÓN

Si uno de los bandos se encuentra dentro de una fortaleza y el otro bando está intentando atacar esa fortificación, el VCE debe ser calculado de forma diferente.

En primer lugar, no se debe tener en cuenta ningún modificador por terreno a la hora de calcular el VPC.

En segundo lugar, todas las tropas montadas deberán desmontar y servir como infantería.

En tercer lugar, cada fortaleza tiene un Valor de Multiplicador de Fuerza (VMF), que irá de 1 a 10, a discreción del DJ. El Valor de Combate del Ejército del bando defensor deberá ser multiplicado por el VMF de la fortaleza (antes de redondear). Por lo tanto, las fortificaciones permiten alcanzar valores relativamente altos para un ejército. A continuación hay una lista de ejemplo:

Lugar	Valor de Multiplicador de Fuerza
Angrenost (Isengard)	VMF 10
Minas Anor	VMF 9
Aglarond (Cuernavilla)	VMF 8
Lond Ernil (Dol Amroth)	VMF 8
Minas Ithil	VMF 7
Pelargir	VMF 6
Osgiliath	VMF 5
Fuerte fronterizo	VMF 5-6
Fuerte de piedras en las Emyn Arnen	VMF 3-4

En cuarto lugar, se debe determinar cuántos soldados puede contener una fortaleza en concreto. A continuación, se procederá a calcular cuántos enemigos participarán en el ataque propiamente dicho. Por ejemplo, Minas Anor puede acomodar a una guarnición temporal de 20-30,000 soldados. Podría ser atacada por un máximo de 100,000 soldados. Un fuerte más pequeño podría acoger una guarnición de sólo 200 soldaods, pero su pequeño tamaño reduciría a 800 el número máximo de atacantes.

10.5.4 CÓMO RESOLVER LA BATALLA

La batalla es resuelta por los comandantes de los dos ejércitos, que utilizan la Tabla de Resistencia. Ambos deben hacer una tirada, en la que deberán enfrentar su VCE contra el VCE de su oponente, utilizando el bonificador por Tácticas como modificador. A continuación deberán consultar la tabla de "Desenlace de la Batalla" para determinar cuál ha sido el resultado de la batalla.

Desenlace de la Batalla

Ambos han fallado sus TRs: Los planes de los comandantes se pierden en el caos reinante. La fuerza con el VCE superior controla el campo de batalla, pero no puede perseguir a su oponente debido al desorden. Estará inmovilizada hasta el día siguiente. El bando más débil deberá abandonar el campo de batalla rompiendo filas.
Ambos han pasado sus TRs: La fuerza con el VCE superior controla el campo de batalla, pero el bando con menor VCE realiza una retirada ordenada, lo que evita que sean perseguidos.
Uno ha pasado su TR, el otro la ha fallado: El comandante que ha pasado la TR consigue una clara victoria. El ejército derrotado puede ser perseguido si el ganador cuenta con tropas de caballería.

Desenlace de las Batallas en Fortalezas

Ambos han fallado sus TRs: El ataque ha fallado, pero la fuerza asaltante se retira rompiendo filas. Sin embargo, el defensor vencedor también romperá filas y no podrá perseguir a los atacantes.
Ambos han pasado sus TRs: El ataque ha fallado, pero la fuerza asaltante se retira con orden y permanece fuera de la fortaleza. Podrá realizar un nuevo asalto al día siguiente. El defensor victorioso no puede aprovechar su tirada.
El atacante pasa su TR, el defensor la falla: El ataque tiene éxito y la fortaleza es tomada. Los defensores supervivientes son capturados.
El atacante falla su TR, el defensor la pasa: El ejército atacante debe retirarse en desorden y el defensor puede perseguirlo si tiene tropas de caballería.

Ejemplo: *El encuentro descrito anteriormente de los ejércitos de éothraim (VCE 7) y orcos (VCE 5) acaba en un combate. El comandante éothraim tiene una habilidad 30 en Tácticas, mientras que el general orco tiene 20 en Tácticas. El nórdico saca una tirada de 38+30 = 68, lo que supera el 44 necesario para resistir la ferocidad de los orcos. El comandante orco saca un 24+20 = 44, inferior al 56 necesario para detener la carga de los éothraim. Los orcos* rompen filas *y son* perseguidos *por los jinetes nórdicos.*

10.5.5 CÓMO RESOLVER LOS MOMENTOS POSTERIORES A UNA BATALLA

Cuando se ha decidido el vencedor en un campo de batalla, los comandantes deberán determinar las pérdidas por sus respectivos bandos. Un bando puede tener seis resultados diferentes en una batalla o un asalto. La siguiente tabla muestra qué perdidas sufrirá con cada desenlace.

PÉRDIDAS DEL EJÉRCITO

Ejército victorioso: 5% muertos, 10% heridos, 0% prisioneros, 0% desaparecidos/rezagados.
El ejército se retira con orden: 5% muertos, 10% heridos, 5% prisioneros, 10% desaparecidos/rezagados.
El ejército se retira rompiendo filas: 10% muertos, 15% heridos, 10% prisioneros, 15% desaparecidos/rezagados.
El ejército es derrotado pero no es perseguido por la caballería: 15% muertos, 15% heridos, 15% prisioneros, 15% desaparecidos/rezagados.
El ejército es derrotado y perseguido por la caballería: 25% muertos, 15% heridos, 20% prisioneros, 20% desaparecidos/rezagados.
Ejército derrotado dentro de una fortaleza: 20% muertos, 15% heridos, 65% prisioneros, 0% desaparecidos/rezagados.

COMENTARIOS

Soldados heridos: Según estos cálculos, los soldados considerados como heridos pueden seguir formando parte del ejército. Quienes haya sufrido heridas más graves que las incluidas en esta categoría estarán muertos (habiendo muerto poco después de la batalla) o desaparecidos/rezagados (que han sido dejados atrás). Normalmente, cada semana se va recuperando una sexta parte de los heridos.
Prisioneros: El destino de los prisioneros de guerra depende de la naturaleza de sus enemigos. Los ejércitos del oeste a menudo desarman y dejan libres a sus prisioneros humanos después de una victoria. Por ejemplo, después de la batalla de Cuernavilla, los dunlendinos tomados prisioneros pudieron regresar a sus hogares después de haber pronunciado un juramento de no volver a atacar a Rohan. Los ejércitos menos civilizados pueden esclavizar o incluso masacrar a sus prisioneros, según la situación. Las criaturas malvadas podrían incluso devorar a sus prisioneros. Pocos ejércitos se preocupan por capturar orcos, que generalmente no se rinden nunca.

Ejemplo: *Los éothraim victoriosos han sufrido unas pérdidas relativamente aceptables: 28 muertos y 55 heridos.*

Los orcos han sido aplastados y perseguidos, con 159 muertos. Según los cálculos, se deberían haber capturado 127 enemigos. Sin embargo, como el DJ conoce los sentimientos de los éothraim hacia estas criaturas, decide que todos ellos fueron masacrados, lo que asciende el total de muertos a 286.

Otros 127 orcos quedaron rezagados durante la caótica huida y nunca se volvió a saber de ellos (desaparecidos/rezagados). La mayoría de ellos probablemente murieron más tarde debido a sus graves heridas, o bien decidieron que sería buena idea regresar a sus hogares.

Sólo 128 guerreros ilesos y otros 96 guerreros heridos consiguieron regresar a su fortaleza en las Montañas de la Ceniza.

10.5.6 EL DESTINO DE UN INDIVIDUO

Cada personaje jugador que participe en una batalla deberá hacer una tirada de Maniobra Estática para determinar su destino. Los personajes que no luchen sólo deberán tirar si su ejército es derrotado y perseguido; en tales situaciones, nadie está a salvo del ejército enemigo.

La tirada tiene dos modificadores: uno por la habilidad con las armas del personajes y otro por el desenlace de la batalla. El resultado deberá ser interpretado en la Tabla de Destino de un Personaje.

El personaje tiene posibilidades de ser capturado por el enemigo, formando parte del porcentaje de soldados prisioneros que aparece en la tabla de pérdidas de un ejército. Si el personaje es capturado, perderá todo su botín.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE DESTINO DE UN PERSONAJE

+	modificador con el arma del personaje.
±0	Ambos comandantes tienen éxito.
+20	El comandante del personaje tiene éxito, mientras que el comandante enemigo falla su TR.
+30	El ejército enemigo es derrotado *y* perseguido *y* el personaje pertenece a la caballería.
-20	Ambos comandantes han fallado sus TRs.
-50	El comandante del personaje ha fallado, mientras que el comandante enemigo ha pasado su TR.
-60	El ejército del personaje es derrotado *y* perseguido *y* el personaje huye a caballo.
-70	El ejército del personaje es derrotado *y* perseguido *y* el personaje huye a pie.

RESULTADOS DEL DESTINO DE UN PERSONAJE

Pifia: El personaje muere en combate.
Fallo absoluto: El personaje recibe un ataque +50 de un arma del enemigo (a elección del DJ) y no consigue ningún botín.
Fallo: El personaje recibe un ataque +40 de un arma del enemigo (a elección del DJ) y no consigue ningún botín.
Éxito parcial: El personaje recibe un ataque +30 de un arma del enemigo (a elección del DJ) y puede hacer una tirada sin modificaciones en la Tabla de Botín.
Éxito casi completo: El personaje recibe un ataque +20 de un arma del enemigo (a elección del DJ) y puede hacer una tirada con un modificador +20 en la Tabla de Botín.
Éxito: El personaje recibe un ataque +10 de un arma del enemigo (a elección del DJ) y puede hacer dos tiradas con una modificación +40 en la Tabla de Botín.
Éxito absoluto: El personaje no resulta herido y puede hacer tres tiradas con una modificación +60 en la Tabla de Botín.



TABLA DE BOTÍN

D100 (abierto)	Botín*
0-30	Nada
31-40	Escudo
41-50	Yelmo
51-60	Armas del enemigo
61-70	Montura herida del enemigo
71-80	Armas y armadura del enemigo
81-90	Anillo o brazalete valorado en (1D10) mp
91-100	Montura del enemigo con bridas y 50 kg. de provisiones
101-110	Montura del enemigo y armas y armadura del enemigo
111-120	Un oficial prisionero con armadura, armas y (2D10) mp en una bolsa
121-130	Carromato de provisiones con dos bueyes y 500 kg. de provisiones
131-140	1D10 monturas del enemigo.
141-150	Un documento del enemigo (cuyo contenido debe decidir el DJ)
151+	Un oficial enemigo de alto rango como prisionero, equipado con montura, armas, armaduras y 2D100 mp en una bolsa.

* Si el resultado de una tirada no puede aplicarse a una situación concreta se deberá repetir la tirada.

Ejemplo: *El personaje jugador Éoric participa en la batalla contra los orcos. Su mejor habilidad con un arma es de 69. Consigue una modificación a la Tirada de Destino de 30+69 (el enemigo ha sido derrotado y perseguido, y Éoric se encuentra en las tropas de caballería) = 99. Su tirada es de 53+99 = 152, un resultado de éxito. El Director de Juego decide que recibe un ataque +10 de cimitarra, que no le hace ningún daño.*

También puede hacer dos tiradas modificadas con un +40 en la Tabla de Botín. La primera tirada modificada es un 93, lo que le proporciona una montura enemiga con bridas y 50 kg. de provisiones. Como los orcos no utilizan animales de carga, el DJ considera la situación y decide que Éoric ha liberado a un esclavo dorwinadan, que era utilizado como porteador por los orcos, con una carga de 50 kg. de carne ahumada. Éoric, que es un buen hombre, entrega al esclavo su manta y su cantimplora llena de agua, y tira la desagradable comida. Sin embargo, Éoric se ha ganado un amigo para toda la vida, lo que podría ser una recompensa mucho mejor a la que ha sacrificado.(Y además el DJ puede utilizar este encuentro como punto inicial para una nueva aventura, que podría llevar a Éoric a Dorwinion, un lugar que anteriormente no tenía ningún motivo para visitar.)

La segunda tirada es un 129 modificado, que el DJ interpreta como inadecuado, ordenando a Éoric que haga otra tirada: un 83 modificado. Éoric encuentra un anillo gondoriano valorado en una moneda de plata en un cadáver orco.

Como la tabla de pérdidas del ejército indica que el 0% de los vencedores resultaron capturados por el enemigo, Éoric no corre ningún riesgo de convertirse en prisionero de los orcos.

10.6 BATALLAS NAVALES

Durante la época de la Lucha entre Parientes, las batallas navales eran a menudo poco más que escaramuzas marítimas parecidas a las batallas en tierra. Los barcos de la época no utilizaban artillería ni arietes. Por el contrario, las batallas navales se caracterizaban por los abordajes, con los arqueros y los marineros luchando por capturar o defender los barcos.

En algunos casos, un bando (generalmente el más débil) podría unir sus barcos, formando una plataforma. Mediante esta maniobra, los soldados podrían desplazarse rápidamente hasta los lugares más amenazados. En una situación así, una batalla marítima podría llegar a parecerse a un ataque contra una fortaleza.

Por lo tanto, las reglas para combate de ejércitos se pueden adaptar fácilmente a las peculiaridades del entorno marítimo.

10.6.1 PROCEDIMIENTO PARA DESARROLLAR UNA BATALLA NAVAL

El Valor de Puntos de Combate de los soldados que participan se debe calcular según se describe en la sección 10.5.1. Sin embargo, utilizaremos unos modificadores por calidad diferentes, y no se debe utilizar ningún modificador por terreno.

TABLA DE MODIFICADORES POR CALIDAD EN EL MAR

Armadura superior	+1
Sin armadura	-1
Armado con un arco	+1
Explorador/bribón	-1
Elfo con experiencia en el mar	+1
Enano	-2
Bárbaro*	-1
Hombres a oscuras	-2
Inspiración	+1
Aterrorizado	-1
Hambriento	-1
Exhausto	-1

* Estas tropas tienen muy poca cohesión en un campo de batalla, lo que reduce su efectividad.

10.6.2 CÓMO CALCULAR LA FUERZA DEL ESCUADRÓN

El Valor de Combate del Escuadrón (VCE) se debe calcular a partir del VPC de los soldados y marineros del escuadrón de igual forma a como se calcula el VCE de un contingente terrestre.

10.6.3 CÓMO RESOLVER LA BATALLLA

Las tiradas de resolución de la batalla se deben hacer según lo descrito en las batallas terrestres, con los comandantes utilizando su bonificación en Tácticas Navales como bonificación.

El DJ podría decidir otorgar un modificador negativo a las tiradas de ambos comandantes si la batalla se libra con mal tiempo, desde un -10 por una lluvia normal hasta un -50 por fuertes vientos y lluvia abundante. El tiempo puede afectar más a un escuadrón que a otro. Por ejemplo, si uno se encuentra a favor del viento, siempre tendrá más ventaja que si se encuentra de cara al viento.

Si un escuadrón tiene unos barcos considerablemente más lentos y menos maniobrables que el otro, el DJ podría penalizar a su comandante con una modificación de -10.

Una batalla naval requiere unas tablas diferentes para determinar el desenlace y las pérdidas.

Desenlace de una Batalla Naval

Ambos han fallado sus TRs: Los planes de los comandantes se pierden en el caos reinante. El combate entre los dos escuadrones cesa rápidamente cuando ambos se ven separados por las condiciones climáticas y las defectuosas órdenes de sus comandantes.

Ambos han pasado sus TRs: La fuerza con el VCE superior logra la victoria, pero el bando más débil realiza una retirada ordenada, salvando la mayoría de sus barcos.

Uno ha pasado su TR, el otro la ha fallado: El comandante que ha pasado la TR consigue una clara victoria. El escuadrón enemigo resulta derrotado y la mayoría de sus barcos son capturados, hundidos o incapacitados.

Pérdidas de una Batalla Naval

Escuadrón victorioso: 5% muertos, 10% heridos, 0% prisioneros, 5% de los barcos hundidos o incapacitados, 0% de los barcos en manos del enemigo.

El escuadrón perdió contacto con el enemigo (ambos comandantes han fallado su TR): 5% muertos, 10% heridos, 0% prisioneros, 5% de los barcos hundidos o incapacitados, 0% de los barcos en manos del enemigo.

El escuadrón se retira ordenadamente: 10% muertos, 15% heridos, 5% prisioneros, 10% de los barcos hundidos o incapacitados, 5% de los barcos en manos del enemigo.

El escuadrón es derrotado: 20/25%* muertos, 25% heridos, 10/15%* prisioneros, 30% de los barcos hundidos o incapacitados, 20% de los barcos en manos del enemigo.

* Se debe aplicar el primer valor a los miembros de la tripulación que sepan nadar y el segundo a los que no sepan nadar.

10.6.4 EL DESTINO DE UN INDIVIDUO

Un personaje que participe en una batalla naval deberá hacer una Tirada de Destino según se describe en la sección 10.5.6, pero con unos modificadores diferentes.

El resultado deberá ser interpretado de la misma forma. Sin embargo, un personaje que no tenga habilidad en nadar *o* lleve puesta una cota de malla o una coraza morirá automáticamente con un resultado de fallo absoluto; se caerá por la borda y se ahogará.

El riesgo de ser capturado por el enemigo debe ser determinado tal y como se describe en la sección 10.5.6.

Modificadores a la tirada de destino del personaje en una batalla naval

+	bonificación con el arma del personaje
±0	Ambos comandantes han tenido éxito
±0	Ambos comandantes han fallado su TR. Si era un atacante, lo más probable es que el personaje sea alcanzado por algún proyectil del enemigo. No se puede hacer ninguna tirada de botín, ya que no ha habido mucha acción.
+30	El comandante del personaje tuvo éxito, mientras que el comandante enemigo falló su TR.
-50	El comandante del personaje ha fallado su TR, mientras que el comandante enemigo ha tenido éxito.

Tabla de Botín Naval

Existe un tabla de botín naval especial, que refleja la naturaleza de una batalla marítima.

D100 (abierto)	Botín*
hasta 30	Nada
31-40	Escudo
41-50	Yelmo
51-60	Armas del enemigo
61-70	Anillo o brazalete valorado en 1D10 mp
71-80	Armas y armadura del enemigo
81-90	Bolsa con 2D10 mp en monedas
91-100	Cofre o barril de madera con 50 kg. de provisiones#
101-110	Un oficial sin equipo como prisionero#
111-120	Un oficial con armadura, armas y 2D10 mp en monedas como prisionero#
121-130	El cofre del tesoro de un barco enemigo, que contiene un total de 2D100 mp#
131-140	Un pequeño bote con 500 kg. de provisiones en barriles o cofres#
141-150	Un documento del enemigo (cuyo contenido debe decidir el DJ).
151+	Un oficial enemigo de alto rango como prisionero, con armas, armadura y 2D100 mp en monedas

* Si un resultado no es aplicable a una situación concreta, vuelve a tirar.

Este resultado sólo es aplicable si el escuadrón del personaje capturó al menos un barco enemigo.

10.7 LECTURAS SELECCIONADAS

Los autores de este módulo han dado un uso creativo a toda una serie de literatura secundaria para dar forma a la sociedad, la economía, la política, las leyes y la organización militar de Gondor durante la Lucha entre Parientes. Aunque ninguno de los creadores ha utilizado analogías de ningún tipo con el mundo real en su descripción del reinado del Usurpador, los DJs que busquen material para desarrollar ciertos aspectos de su campaña podrán encontrar útil la bibliografía que se ofrece a continuación. Las referencias están ordenadas según temas.

Muchos de estos temas continuarán siendo explorados –tanto en referencia a la Lucha entre Parientes como a otros periodos de la historia de Gondor– en la publicación de juegos en la Tierra Media conocida como *Other Hands*. Los usuarios de este módulo que estén interesados en leer o publicar algún material relacionado con la Lucha entre Parientes en *Other Hands* deberían escribir a *Chris Seeman* (P.O. Box 1213, Novato, CA 94948, EE.UU., chris1224.aol.com) para obtener más información.

Estructura Económica y Social

Crawford, Edward. "The Mode of Production in the Southern Kingdoms of Middle-earth" (1985) Ver p. 10-28 de *Some Light on Middle-earth*, de la Sociedad Tolkien.

Se trata de un detallado análisis "pseudo-histórico" de los aspectos de la sociedad gondoriana relacionados con la organización general del reino durante la Tercera Edad. Crawford hace numerosas analogías con el mundo real para dar vida a las particularidades de la estructura económica y social de Gondor, consiguiendo en ocasiones ejemplos realmente brillantes.

Crone, Patricia. *Pre-Industrial Societies.* Oxford: Basil Blackwell (1989).

Se trata de un reciente estudio comparativo de las características comunes de las sociedades pre-industriales, y de lo que las diferenciaba de las sociedades modernas. Es un manual fácil de leer que podría permitir crear un entorno de campaña plausible e interesante.

Finley, Moses I. *The Ancient Economy* (2ª ed.). Londres: The Hogarth Press (1985).

Este pequeño volumen ofrece un modelo clásico greco-romano para imaginar cómo debieron funcionar las economías antiguas. Muchas de las consideraciones de Finley tienen un papel importante dentro de la descripción de la economía de Dor-en-Ernil que se puede encontrar en este módulo.

Kautsky, John H. *The Politics of Aristocratic Empires.* Chapel Hill, North Carolina: The University of North Carolina Press (1982).

Otra obra comparativa que se centra en los rasgos que compartían los sistemas políticos pre-industriales tanto con las sociedades modernas como con las antiguas. Este libro tiene un gran valor a la hora de considerar cuáles son las fuerzas que dan vida al Reino del Sur, y cómo podrían representarse en el transcurso de una partida.

Lenski, Gerhard E. *Power and Privilege: A Theory of Social Stratification.* Chapel Hill, North Carolina: The University of North Carolina Press (1984).

Se trata de un libro de texto introductorio que se centra en la organización de las sociedades humanas en relación a los diferentes niveles de tecnología. La sección sobre las sociedades agrícolas avanzadas es muy adecuada para las descripciones de las diferentes provincias de Gondor que se pueden encontrar en este módulo.

Weber, Max. *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology* (2 volúmenes). Berkeley: University of California Press (1968).

La famosa obra de Weber proporciona una variada tipología de las diferentes formas de sociedad (a menudo con referencias a ejemplos pre-industriales), cuyo resumen se puede consultar en la sección 10.2.1, "Poder y Privilegio", de este módulo. Es útil como "lista de consulta" de todos los elementos que debe tener en consideración un DJ a la hora de comprender el funcionamiento de una sociedad tan compleja como Gondor.

Nivel de Población

Beresford, Jason. "A Response to "Thoughts on the population of Gondor and Arnor", *Other Hands,* 3, p. 8-10 (1993).

Brolin, Gunar. "Thoughts on the population of Gondor and Arnor", *Other Hands*, 3, p. 4-7 (1993).

Brolin, Gunar. "More on population: a response to Jason Beresford", *Other Hands*, 4, p. 22-23 (1994).

Estos tres artículos mencionan los factores que se deben tener en cuenta a la hora de calcular la población relativa de Gondor durante la Lucha entre Parientes. Las cifras que aparecen en este módulo se han basado en el análisis de Brolin.

El Papel de las Ciudades

Sjoberg, Gideon. *The Preindustrial City: Past and Present.* Nueva York: The Free Press (1960)

Este libro sigue siendo un clásico en su materia, y puede ser utilizado junto con la información que aparece en la sección 10.1.1 de este capítulo. Además de contener numerosos detalles interesantes sobre las ciudades pre-industriales, la principal virtud de este libro es que se centra en cómo dichas ciudades eran necesarias y a la vez dependían de un tipo concreto de sociedad. Sjoberg trabaja a un elevado nivel de generalización, y la mayoría de sus conclusiones pueden ser aplicadas a modelos tanto medievales como antiguos.

Waley, Daniel. *The City-Republics* (3ª ed.). Nueva York: Longman (1980).

Este libro se centra en un tipo muy particular de ciudad pre-industral. Ha sido utilizado para crear muchos de los detalles mencionados en el capítulo de Umbar de este módulo.

Weber, Max. *The City.* Nueva York: The Free Press (1958).

Este libro es un capítulo publicado por separado de la obra general de Weber (mencionada anteriormente), y se centra en los desarrollos históricos de la sociedad urbana durante la época medieval. Intenta enfatizar las diferencias entre las ciudades antiguas grecorromanas de las ciudades europeas medievales, algo que podría resultar útil al DJ que quiera decidir qué modelo de ciudad pre-industrial prefiere utilizar para su campaña.

Relaciones con los Reinos Vecinos

Beresford, Jason. "Tarma Tar-Calion Revisited.", *Other Hands*, 6/7, p. 22-24 (1994).

Braund, David C. *Rome and Friendly King: The Character of Client Kinship.* Londres: Croom Helm (1984).

Este libro describe y analiza la dinámica política de un estado súbdito en el contexto de la relación de un imperio antiguo con sus vecinos menos poderosos pero estratégicamente importantes. Se han utilizado muchos de sus comentarios para interpretar las referencias de Tolkien.

Seeman, Chris. "Beyond Anduin: Rhovanion as the northern frontier of Gondor", *Other Hands*, 1, p. 23-26 (1993).

Seeman, Chris. "Tarma Tar-Calion: an historical note on the haven of Umbar", *Other Hands*, 5, p. 17-19 (1994).

Estos tres artículos examinan la forma en que las relaciones de Gondor con sus vecinos (Rhovanion, Harad

y Umbar) contribuyeron a la Lucha entre Parientes o la aparición de los Reyes de los Barcos anteriormente. Las conclusiones a las que llegan han sido incorporadas a la sección histórica de este módulo.

Tuchman, Barbara. *In a Distant Mirror: the Calamitous Fourteenth Century.* Nueva York: Knopf (1978).

Este libro es un tratado de la Europa del siglo XIV en el que el lector seguirá la carrera de un importante noble francés. Existen gran cantidad de situaciones en el libro que pueden trasladarse fácilmente al Gondor de mediados de la Tercera Edad, y especialmente a contextos como el de la aventura "Ratonera". También contiene una introducción al punto de vista de la nobleza de un país pre-industrial (como Gondor), una forma de comprender el mundo muy diferente a la que estamos acostumbrados a ver en el siglo XX.

Dinámica Interna e Intrigas

Foot, M.R.D. *Resistance.* Londres: Eyre Methuen (1976).

Este libro es una buena fuente para conocer los métodos y los riesgos de la resistencia ilegal contra una tiranía. Aunque la Europa de los años 40 y la Tierra Media de 1440 son dos lugares muy diferentes, los conceptos básicos de las operaciones de la resistencia son los mismos. El libro permitió dar profundidad al movimiento realista a través de todo el módulo. Su autor fue uno de los principales expertos británicos en las operaciones clandestinas en Europa durante la Segunda Guerra Mundial.

Seeman, Chris. "A journey in the dark", *Other Hands,* 3, p. 13-18 (1993).

Seeman, Chris. "Eyes of the Blind Night", *Other Hands,* 6/7 (1994)

Seeman, Chris. "The Cult of Benish Armon", *Other Hands*, 6/7, p. 7-14 (1994).

Estos artículos hablan de toda la cuestión del legado de la Reina Berúthiel con respecto a la Lucha entre Parientes. Contienen un análisis más exhaustivo del culto y del Kuilëondo (que jugará un papel importante en *Umbar*, un suplemento de próxima aparición) que no aparece en *La Lucha entre Parientes*.

Tuchman, Barbara. *The Zimmerman Telegram.* Nueva York: Macmillan (1966).

Este libro contiene numerosas ideas para desarrollar códigos y cifraciones para las aventuras relacionadas con los grupos clandestinos y las intrigas. Fue utilizado como base para describir un poco la ciencia de la criptología (ver la sección 10.4).



11. TABLAS

11.1 TABLA DE PNJS PARA SA/RM

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr c./c.	BO c./c.	BO proyec.	MM	Notas
EL REINADO DEL USURPADOR										
La Familia Real										
Castamir	30	158	CO/17	30	N	N	150ec	125la	15	Dúnadan montaraz.
Castaher	11	135	CO/19	55	S15	N	130ea	110ec	5	Dúnadan guerrero.
Castarion	9	122	CO/17	20	N	N	115ea	100la	5	Dúnadan guerrero.
Mûrabêth	12	70	SA/1	5	N	N	70da	–	10	Númenóreana negra erudita/artesana
Morlaen	11	133	CO/18	50	S	S	130ea	110acp	5	Dúnadan guerrero
Caramir	10	69	C/5	10	N	N	60da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Calimon	10	123	CM/13	20	N	N	120ea	105ec	10	Dúnadan guerrero
Elendin	4	64	CM/13	15	N	N	80ea	55ec	0	Dúnadan guerrero
Duranil	7	109	CM/!5	40	S	Br/Gr	105ea	80ec	5	Dúnadan guerrero
Alandur	4	64	CM/13	15	N	N	80ea	55ec	0	Dúnadan guerrero
El Rey Pasado y Futuro										
Eldacar	31	173	CM/14	30	N	Br/Gr	130hc	130acp	10	Dúnadan montaraz
Aerinel	10	59	SA/1	5	N	N	60ec	–	0	Dúnadan erudita/artesana
Aldamir	28	143	CM/16	45	S10	Br/Gr	150ea	155acp	5	Dúnadan montaraz
Beren Harnastin	8	75	CM/14	35	S	Br/Gr	95ea	75ja	5	Dúnadan montaraz
Vidurafin	15	153	CM/14	55	S5	Br/Gr	140ea	115acp	10	Nórdico guerrero
Vidustain	12	133	CM/13	50	S5	N	120ea	110acp	5	Nórdico guerrero
Harith	10	113	CM/13	20	N	N	120ea	105co	5	Sureño guerrero
El Enemigo										
Adûnaphel	32	160	CO/19	75	N	N	160ea	125acp	15	Nazgûl
Zimrakhil	10	66	SA/1	5	N	N	10da	–	0	Sureño/dúnadan mago.
Belphegor	10	129	SA/1	45	N	N	120am	101am	25	Sureño/dúnadan monje guerrero
Iriel* *(humana)*	15	150	C/5	30	N	N	130ec	105acp	15	Ethir montaraz
Iriel* *(pantera)*	15	150	C/4	50	N	N	150MGa	130MMo	50	Pantera
Colfen	12	90	CE/9	30	N	N	120ea	95ho	10	Ethir montaraz
Neithan	12	93	CM/13	55	S10	N	125ea	100al	10	Dúnadan montaraz
PELARGIR										
Otros PNJs										
Carnendil	7	54	SA/1	–	N	N	45da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Carnion	7	61	C/6	20	N	Br	85ec	75da	10	Campesino explorador
Celebriel	6	42	SA/1	10	N	N	40da	–	0	Dúnadan erudita/artesana
Dórmir	6	44	C/5	5	N	N	45ba	–	0	Campesino erudito/artesano
Híriel	6	45	SA/1	5	N	N	45da	–	0	Campesina erudita/artesana
Lidimir	7	61	SA/1	15	N	N	90da	–	15	Gondoriano explorador
Sinyadal	3	56	C/5	15	N	N	70ga	45da	5	Gondoriano explorador
Tárain	9	61	SA/1	5	N	N	55ec	–	0	Gondoriano erudito/artesano
Targon	9	122	CM/14	40	S5	Br/Gr	110ea	100la	5	Dúnadan guerrero
Thorondil	8	120	CE/8	15	N	N	115hc	95ec	10	Dúnadan guerrero
Aventura: Vela Ardiendo, Llama Brillante										
Hirluin	3	55	C/5	10	N	N	65ea	45da	5	Dúnadan guerrero
Khoradûr	8	57	SA/1	10	N	N	55ba	55da	0	Númenóreano negro erudito/artesano
Telerien	8	54	SA/1	10	N	N	50da	–	0	Númenóreana negra erudita/artesana
Aventura: Los Mapas Quemados										
Parmandil	6	40	SA/1	–	N	N	35da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Amrandir	8	111	CM/13	15	N	N	105ea	85ec	5	Dúnadan guerrero.
Aventura: Guardias, Cuervos y Escoria Horrenda										
Morgalad	11	133	CO/18	50	S10	S	130ea	110ec	0	Dúnadan guerrero

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr c./c.	BO c./c.	BO proyec.	MM	Notas
UMBAR										
Telemnar	9	110	CO/17	20	N	N	115ec	95ja	5	Dúnadan guerero
Gordacar	9	61	SA/1	5	N	N	55da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Marmedon	10	127	CM/16	50	S5	Br/Gr	125ea	110ec	5	Dúnadan guerrero
Mardil	6	98	CM/15	30	S	N	100ma	105ec	5	Dúnadan guerrero
Menelmir	11	136	CM/15	55	S10	Br/Gr	120ea	105ec	5	Dúnadan guerrero
Merul	6	43	SA/1	10	N	N	40da	–	0	Sureño erudito/artesano
Aventura: La Sombra de la Oscuridad										
Girion	3	37	C/5	15	N	N	60ga	45da	15	Dúnadan explorador
Hunthor	1	25	SA/1	15	N	N	45da	30ba	5	Gondoriano explorador
Lindorië	10	78	C/5	20	N	Br	110ec	80da	10	Eriadoriano montaraz
Telemnar	8	59	C/5	10	N	N	60ec	40da	0	Dúnadan erudito/artesano
Ulbar	6	45	SA/1	10	N	N	40da	–	0	Gondoriano animista
Fíriel	1	14	SA/1	5	N	N	15da	–	5	Gondoriana civil
Tuor	2	21	SA/1	5	N	N	20ga	–	0	Gondoriano civil
Cultista normal	2	20	SA/1	–	N	N	20da	–	0	Gondoriano civil
Cemendur	7	109	C/5	45	S	Br/Gr	105ea	82acp	10	Dúnadan guerrero
Secuaces de Colfen	4	45	C/5	15	N	N	70ec	50da	5	Ethir explorador
Aventura: Entre Tierra y Mar										
Krobon	7	66	CE/10	15	N	Br	95ea	70acp	5	Gondoriano montaraz
Aventura: Una Palabra Perdida										
Rhavas	3	34	SA/1	15	N	N	60ga	40da	5	Sureño explorador
Tergon	4	30	SA/1	10	N	N	30da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Perion	4	68	C/5	10	N	N	85ga	55ec	10	Gondoriano guerrero
LOND ERNIL										
Adrazôr	4 (14)	70	SA/1	–	N	N	–	–	15	Dúnadan guerero, postrado por la enfermedad
Aradan	12	140	CO/20	55	S10	Br/Gr	140ea	120lc	5	Dúnadan guerrero
Giladan	10	67	SA/1	10	N	N	65ea	60ec	0	Dúnadan erudito/artesano
Tirazôr	11	69	SA/1	5	N	N	60ec	60da	0	Dúnadan erudito/artesano
Beregond	8	112	CM/16	40	S	Br/Gr	110lc	110ea	10	Dúnadan guerrero
Halbarad	7	109	CM/16	45	S	Br/Gr	105ea	82lc	10	Dúnadan guerrero
Melrandir	8	58	SA/1	5	N	N	45da	–	5	Dúnadan erudito/artesano
Galbar	4	44	SA/1	15	N	N	70ec	50da	5	Gondoriano explorador
Daeron	6	98	CM/15	30	S	N	100ea	75da	5	Dúnadan guerrero
Aventura: Una Muerte en la Familia										
Maeglin	11	136	CM/15	55	S	Br/Gr	120ea	105acp	5	Dúnadan guerrero
Míriel	6	41	SA/1	5	N	N	30da	–	0	Dúnadan erudita/artesana
Aventura: La Revuelta de los Caballeros										
Borgil	3	61	CM/16	40	S	Br/Gr	70ea	50lc	5	Dúnadan guerrero
Ioreth	2	29	SA/1	15	N	N	45da	–	5	Gondoriana civil
Perion	7	60	SA/1	20	N	N	85ec	70da	10	Dúnadan explorador
Aventura: La Caza de Iriel										
Amrukh	7	61	C/5	15	N	N	90ea	60da	5	Sureño explorador
OSGILIATH										
Angbor	8	113	.CM/13	15	N	N	115ea	95ec	5	Dúnadan guerrero
Gelmir	7	109	CM/15	40	S	Br/Gr	105ea	80ec	5	Dúnadan guerrero
Damrod	8	118	CM/15	45	S5	Br/Gr	110ea	95ec	5	Dúnadan guerrero
Alatar	40(80)	190	CE/12	115	N	(Br/Gr)	195ba	240al	95	Istar animista/montaraz
Brenith	5	51	C/5	20	N	N	80ec	60da	10	Explorador gondoriano
Cealen	7	66	CE/10	15	N	Br/Gr	95hc	70ec	10	Gondoriano montaraz
Clennan	6	61	CE/9	35	S	N	90ea	60ja	10	Gondoriano montaraz
Osrandir	6	40	SA/1	5	N	N	30da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Terieth	6	39	SA/1	5	N	N	30da	–	0	Dúnadan erudita/artesana
Tirion	5	40	SA/1	5	N	N	25ec	–	0	Dúnadan erudito/artesano

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr c./c.	BO c./c.	BO proyec.	MM	Notas
Aventura: El Recuerdo del Mal										
Estel	1	12	SA/1	5	N	N	–	–	0	Dúnadan erudita/artesana
Rastarin	8	116	CE/7	20	N	N	110hc	95ea	5	Gondoriana guerrera
Mórdulin	5	34	SA/1	5	N	N	30da	–	0	Dúnadan erudita/artesana
MINAS ANOR										
Ciryang	10	121	C/5	20	N	N	120ec	100da	10	Dúnadan guerrero
Coratar	10	61	SA/1	5	N	N	60ec	55da	0	Dúnadan erudito/artesano
Borondir	12	138	CM/16	60	S10	Br/Gr	140ea	120lc	10	Dúnadan guerrero
Finrod	8	52	C/5	10	N	N	55ea	55ec	0	Dúnadan erudito/artesano
Culcamalin	8	110	CM/15	45	S	Br/Gr	115ci	90lc	0	Sureño guerrero
Aegnor	4	34	SA/1	5	N	N	35ec	35da	0	Gondoriano erudito/artesano
Curunír	50(100)	200	CE/12	110	N	(Br/Gr)	100ea	25la	45	Istar mago/alquimista
Estéliel Harnastin	3	24	SA/1	5	N	N	25da	–	0	Dúnadan erudita/artesana
Haleth	8	50	SA/1	5	N	N	50da	–	0	Gondoriana erudita/artesanaa
Lórin	8	55	SA/1	5	N	N	40da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Aventura: ¿Leales a quién?										
Irdamir	8	75	C/5	35	N	Br/Gr	95ec	75acp	10	Dúnadan montaraz
Ulrad	4	69	SA/1	15	N	N	72ea	52ja	0	Gondoriano guerrero
Anborn	6	98	CM/15	30*	S	N	100ea	75ec	5	Dúnadan guerrero
Miembros de la cábala	2	20	SA/1	–	N	N	20da	–	0	Civiles
Aventura: Los Ladrones de Tumbas										
Goromil	8	51	SA/1	–	N	N	40da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Amdir	7	111	CM/14	25	N	Br/Gr	115e2	90ec	10	Dúnadan guerrero
Harmandil	2	48	SA/1	5	N	N	50da	–	0	Gondoriano guerrero
Neldorn	6	53	C/5	20	N	N	80ec	65da	10	Gondoriano explorador
Ringmir	5	41	C/5	10	N	N	45ec	45ga	0	Gondoriano erudito/artesano
Saeros	4	40	C/5	10	N	N	65ec	45da	10	Gondoriano explorador
MINAS ITHIL										
Heruvorn	6	99	CM/13	20	N	N	90ea	75da	10	Dúnadan guerrero
Hador	7	109	CM/15	40	S	Br/Gr	105ea	80ec	10	Dúnadan guerrero
Karan	10	131	CM/15	55	S	S	130ci	101acp	10	Haradan guerrero
Pallando	40(60)	180	CE/12	90	N	(Br/Gr)	185ba	180al	45	Istar montaraz/alquimista
Aventura: Espías en la Torre de la Luna										
Falathar	5	32	SA/1	–	N	N	–	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Aerin	3	31	SA/1	5	N	N	–	–	0	Dúnadan erudita/artesana
Herion	4	35	SA/1	–	N	N	32da	–	0	Gondoriano erudito/artesano
Boron	4	32	SA/1	–	N	N	25da	–	0	Gondoriano erudito/artesano
Bregor	8	117	CE/8	40	S	N	110ea	86ja	5	Gondoriano guerrero
Findegil	7	105	C/5	20	N	N	105la	86ec	10	Gondoriano guerrero
Míriel	2	30	SA/1	20	N	N	42da	–	10	Gondoriana exploradora
Derufin	4	69	SA/1	15	N	N	72ea	52ga	10	Gondoriano guerrero
Ragnor	10	80	C/5	25	N	N	95da	–	10	Gondoriano explorador
Varak	5	51	C/5	20	N	N	80da	–	5	Gondoriano explorador
Aventura: Los Cachorros del Lobo										
Aelindur	5	36	SA/1	5	N	N	–	–	0	Dúnadan erudita/artesana
Gehtron/Beregar	2	35	C/5	20	N	N	52da	37ho	5	Dúnadan explorador
Hargon	6	41	C/5	10	N	N	45ba	–	0	Gondoriano erudito/artesano
Mallóriel/Morwen	1	26	C/5	20	N	N	40da	32ho	10	Gondoriana exploradora
Rohtur	6	43	SA/1	10	N	N	40ba	–	0	Gondoriano erudito/artesano
Amigos de Beregar	2	32	C/5	15	N	N	50da	35ho	5	Gondorianos exploradores
Aventura: El Marido Desolado										
Barahir	5	34	SA/1	5	N	N	30da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Ariel	4	30	SA/1	–	N	N	–	–	0	Gondoriana erudita/artesana, tullida de una pierna
Celebrindor	7	109	CM/16	45	S	N	105ea	82lc	5	Dúnadan guerrero
Faramir	6	98	CM/15	30	S	N	100ma	75ea	5	Dúnadan guerrero
Ulrad	3	56	C/5	15	N	N	70ga	45da	5	Gondoriano explorador
Fíriel	2	32	C/5	15	N	N	50da	35ho	5	Gondoriana exploradora

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr c./c.	BO c./c.	BO proyec.	MM	Notas
LOS JINETES PÁLIDOS										
Evit	9	127	CM/13	40	S	N	110ea	100acp	5	Sagath guerrero
Guton	8	120	CM/13	30	S	N	105ea	90acp	5	Sagath guerrero
Mahrbrand	5	81	CM/13	15	N	N	90ea	55da	10	Nórdico guerrero
Slovas	7	109	CM/13	30	S	N	100ea	90acp	5	Sagath guerrero
Wulfr	10	84	C/6	15	N	N	80ea	100al	10	Nórdico montaraz
RATONERA										
Faramir	8	75	CM/14	35	S	Br/Gr	95ea	75acp	10	Dúnadan montaraz
Raltin	8	117	CE/8	40	S	N	110la	86ja	5	Daen guerrero
Thrangir	7	66	CE/10	15	N	Br/Gr	95la	70ho	10	Daen montaraz
Torgir	4	68	C/5	10	N	N	85ea	55da	5	Gondoriano guerrero
LA ODISEA DE BERGIL										
Amigos de Bergil										
Morwen	4	32	SA/1	5	N	N	25da	–	0	Gondoriana civil
Lothárion	5	36	SA/1	5	N	N	–	–	0	Gondoriano erudito/artesano
Equipo Gris										
Galad	6	99	CE/9	20	N	N	100ec	80ho	5	Gondoriano guerrero
Beldin	5	52	C/6	15	N	N	85ec	55da	10	Gondoriano explorador
Carnendil	4	45	C/5	15	N	N	70ba	50da	10	Gondoriano explorador
Iorlas	4	44	SA/1	20	N	N	75da	–	10	Gondoriano explorador
Raniel	4	40	SA/1	15	N	N	75da	–	10	Gondoriano explorador
En la Casa Roja										
Meneldor	4	29	SA/1	5	N	N	25da	–	0	Dúnadan erudito/artesano
Túriel	4	70	CE/7	15	N	N	85ea	55al	5	Dúnadan guerrera

Armas: hc: hacha de combate, ea: espada ancha, ga: garrote, acp: arco compuesto, da: daga, ja: jabalina, al: arco largo, ma: maza, lc: lanza de caballería, am: artes marciales, ba: bastón, ac: arco corto, ho: honda, la: lanza, ec: espada corta, e2: espadón

* Puede poseer y utilizar la joya de Tevildo, ganando así sus habilidades especiales

11.2 TABLA MILITAR PARA SA/RM

11.2.1 DESCRIPCIÓN DEL TIPO DE TROPAS

Los siguientes párrafos describen los tipos de tropas más comunes en Gondor en el año 1441, así como su equipo.

EJÉRCITO DE GONDOR
Infantería ligera: espada ancha, espada corta, lanza, cota de malla, escudo y yelmo.
Infantería montada: espada ancha, espada corta, lanza, cota de malla, escudo y yelmo.
Arqueros de Anfalas: arco compuesto, espada ancha, armadura de cuero endurecido y yelmo.
Infantería ligera (tropas de reconocimiento): arco compuesto, espada corta, armadura de cuero, escudo y yelmo. A menudo suelen ser reclutados entre los tramperos y cazadores de las regiones más salvajes de Gondor.

MERCENARIOS DE CASTAMIR
Caballería media sureña: cimitarra, lanza, armadura de cuero endurecido, escudo y yelmo.
Arqueros sureños: arco compuesto, cimitarra, armadura de cuero endurecido y yelmo.
Infantería ligera daen: utilizan todo tipo de armas: espadas anchas, espadas cortas, hachas, garrotes, jabalina, lanzas, etc. Todos llevan escudos y algunos van protegidos con armaduras de cuero.
Infantería variag: lanza larga, armadura de cuero y yelmo.

ARMADA DE GONDOR
Soldados: espada ancha, arco compuesto, cota de malla, escudo y yelmo.
Marineros: espada corta, armadura de cuero y yelmo.

TROPAS DE DOR-EN-ERNIL
Los Caballeros (caballería pesada): lanza de caballería, espada ancha, coraza, escudo y yelmo.
Los Escuderos (caballería media): lanza de caballería, espada ancha, cota de malla, escudo y yelmo.
Soldados: espada ancha, lanza o arco compuesto, cota de malla, escudo y yelmo.
Arqueros: arco largo, espada ancha, cota de malla y yelmo.
Los Verdes: arco largo, espada ancha, armadura de cuero endurecido, escudo y yelmo.

TROPAS DE ELDACAR
Caballería éothraim: lanza, espada ancha, cota de malla, escudo y yelmo.
Infantería nórdica: espada ancha, arco compuesto, cota de malla, escudo y yelmo.
Tropas de reconocimiento nórdicas: espada ancha, arco compuesto, armadura de cuero endurecido, escudo y yelmo.

11.2.2 CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr c./c.	BO c./c.	BO proyec.	MM	Notas
Personalidades generales de Gondor										
Guardia de ciudad	3	72	CE/10	35	S	Gr	70la	60ec	10	Guerrero
Cuervo (normal)	3	38	C/5	15	N	N	70da	45ga	5	Explorador
Cuervo (élite)	5	50	C/5	20	N	N	80ec	60da	5	Explorador
Matón	3	54	C/5	35	N	N	75da	75ba	10	Explorador
Tropas gondorianas del ejército de Castamir										
Infantería (élite)	5	88	CM/16	40	S5	Br/Gr	95ea	75la	5	Guerrero
Infantería	3	65	CM/14	30	S5	Br/Gr	80ea	65la	5	Guerrero
Arquero de Anfalas	4	70	CE/9	5	N	N	62ea	92acp	10	Guerrero
Infantería ligera	6	90	C/5	10	S	N	90ec	90acp	10	Montaraz
Mercenarios en el ejército de Castamir										
Infantería daen	3	60	C/5	40	S	N	45ea	70la	5	Guerrero
Hondero daen	3	60	SA/1	15	N	N	45ec	70ho	5	Guerrero
Arquero haradan	4	70	CE/9	5	N	N	62ci	92acp	10	Guerrero
Caballería haradan	4	65	CE/10	20	S	Br/Gr	80lc	60ci	0	Guerrero
(Caballo Medio)	3	130	SA/3	20	–	–	GPs50	–	30	Sin armadura, rápidos.
Infantería variag	4	70	C/6	40	N	S	70la	50da	10	Guerrero
Tripulación de las naves gondorianas										
Soldado	4	70	CM/14	5	S	Br	80ea	85acp	10	Guerrero
Marinero	3	54	C/5	35	N	N	75ec	75da	10	Explorador
Tropas de Dor-en-Ernil										
Caballero	9	125	CO/19	35	S	Br/Gr	125ea	115lc	5	Guerrero
(Caballo Pesado)	4	155	SA/3	25	–	–	GPs65	–	25	Sin armadura, rápidos.
Escudero	4	75	CM/15	35	S5	Br/Gr	85lc	80ea	10	Guerrero
(Caballo Medio)	3	145	SA/3	20	–	–	GPs50	–	30	Sin armadura, rápidos.
Soldado	4	75	CM/14	30	S5	Br/Gr	87ea	62la	10	Guerrero
Arquero	4	70	CM/13	5	N	N	62ea	92al	10	Guerrero
Verde	9	110	CE/9	35	S	N	101ea	88al	20	Montaraz
Tropas de Eldacar										
Caballería éothraim	4	65	CM/13	20	S	N	60ea	80la	0	Guerrero
(Caballo Medio)	3	130	SA/3	20	–	–	GPs50	–	30	Sin armadura, rápidos.
Infantería nórdica	3	50	CM/14	25	S	Br	70ea	65acp	0	Guerrero
Tropas de reconocimiento nórdicas	6	90	CE/10	10	S	N	90ea	90acp	10	Montaraz
Los sagath										
Caballería sagath	4	70	CE/9	20	S	N	60la	90acp	0	Guerrero
(Caballo Ligero)	2	110	SA/3	25	–	–	MPs35	–	30	Sin armadura, muy rápidos.
Los Daen Lintis										
Guerrero (normal)	3	60	C/5	40	S	N	45ea	70la	10	Guerrero
Guerrero (élite)	8	120	CE/9	30	S	Br	100la	90ja	5	Guerrero, algunos de ellos tienen cotas de malla.
(Caballo ligero)	2	110	SA/3	25	–	–	MPs35	–	25	Sin armadura, muy rápidos.

Armas: ea: espada ancha, acp: arco compuesto, da: daga, ja: jabalina, al: arco largo, lc: lanza de caballería, ac: arco corto, ho: honda, la: lanza, ec: espada corta, e2: espadón

11.3 BUQUES DE GUERRA

Esta sección ofrece los datos de los buques de guerra más comunes en la armada de Gondor y los reinos cercanos durante la primera mitad del siglo XV de la Tercera Edad. Todos son barcos de vela capaces de navegar por el mar.

En el módulo *El Sur de Gondor* se podrán encontrar más datos sobre las embarcaciones civiles y militares de la Bahía de Belfalas, además de los desarrollos de esas mismas naves a partir de la Lucha entre Parientes.

Estas naves se presentan utilizando "Hojas de Registro de Barcos" procedentes de *Sea Law*. El formato ayudará a los DJs que utilicen *Sea Law* para resolver los conflictos navales en sus campañas. Para los DJs que utilicen únicamente el reglamento de ***SA***, la información necesaria para cada barco se encuentra en la sección "Notas" de las hojas.

La Carabela (S. "Rochros")

La carabela es una pequeña embarcación de vela latina utilizada para el comercio costero y como nave de exploración. Como es fácil de maniobrar y relativamente rápida, también puede ser utilizada para la piratería. No puede permanecer en el mar durante periodos prolongados (2 meses como máximo).

El Galeón (S. "Gaervinas")

El galeón cumple la misma función que las carracas más grandes; es utilizado como buque insignia o pieza angular de un escuadrón. Es más rápido que una carraca del mismo tamaño, y tiene la misma resistencia, pero no puede acoger a tantos soldados. El gaervinas normal tiene tres mástiles. Algunos de los galeones más grandes pueden llegar a tener cuatro mástiles, aunque estos leviatanes son menos maniobrables y suelen ser tragados por el mar cuando son perdidos en combate.

Nombre: _____ Tamaño: P

Tipo: Carabela Ligera

MOVIMIENTO A REMOS

Velocidad de crucero (0.2PEX): _____ Batalla (1PEX): _____
Embistiendo (5PEX): _____ Modificador por tiempo: _____
Modificador al daño: _____ Otros modificadores: _____

MOVIMIENTO A VELA

Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (C)
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (B)
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (A)
Modificador por tiempo: ___
Modificador al daño: ___
Fallo de la Bonificación de FS: ___
Limite de giro de la vela: 2
Bonificación por remos y velas (1PEX): ___
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (B)

Puntos de Casco: 80

Puntos de Aparejos: 30

Puntos/calidad de marineros 6 _____ Otros _____ :

Puntos/calidad de soldados 7 _____ Puntos de remos:

Puntos/calidad de los remeros _____ Puntos de agotamiento de los marineros:

Notas:

Eslora total:	22 m.	Tripulación de marineros:	25 hombres
Longitud de la quilla:	15 m.	Soldados:	30 hombres
Anchura:	5,5 m.	Catapultas:	-
Calado:	1,8 m.	Balistas:	2
Velocidad normal:	4 nudos	Velocidad máxima:	8 nudos

Identificación:

Nombre: _____ Tamaño: G

Tipo: Galeón

MOVIMIENTO A REMOS

Velocidad de crucero (0.2PEX): 0 Batalla (1PEX): 0
Embistiendo (5PEX): 0 Modificador por tiempo: ___
Modificador al daño: _____ Otros modificadores: _____

MOVIMIENTO A VELA

Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (C)
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (B)
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (A)
Modificador por tiempo: ___
Modificador al daño: ___
Fallo de la Bonificación de FS: 1/5
Limite de giro de la vela: 1
Bonificación por remos y velas (1PEX): ___
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (B)

Puntos de Casco: 650

Puntos de Aparejos: 350

Puntos/calidad de marineros 50 _____ Otros _____ :

Puntos/calidad de soldados 40 _____ Puntos de remos:

Notas:

Eslora total:	40 m.	Tripulación de marineros:	100 hombres
Longitud de la quilla:	30 m.	Soldados:	180 hombres
Anchura:	10 m.	Catapultas:	2
Calado:	4 m.	Balistas:	8
Velocidad normal:	4 nudos	Velocidad máxima:	7,5 nudos

Identificación:

Nombre: _____ Tamaño: ___

Tipo: _____

MOVIMIENTO A REMOS

Velocidad de crucero (0.2PEX): _____ Batalla (1PEX): _____
Embistiendo (5PEX): _____ Modificador por tiempo: ___
Modificador al daño: _____ Otros modificadores: _____

MOVIMIENTO A VELA

Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (C)
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (B)
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (A)
Modificador por tiempo: ___
Modificador al daño: ___
Fallo de la Bonificación de FS: ___
Limite de giro de la vela: ___
Bonificación por remos y velas (1PEX): ___
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___ (B)

Puntos de Casco:

Puntos de Aparejos:

Puntos/calidad de marineros _____ Otros _____ :

Puntos/calidad de soldados _____ Puntos de remos:

Notas:

Identificación:

Los tres modelos de carracas (S. "Cairon")

La carraca, un tipo de barco grande y voluminoso, es el buque de guerra más popular. Se construye en tres tamaños.

La *carraca grande* es rara, ya que su coste de construcción es muy alto. Generalmente es utilizada como buque insignia de un grupo de barcos más pequeños. Una carraca grande puede tener tres o cuatro mástiles, según su tamaño. Puede mantenerse cuatro meses en el mar.

La *carraca normal* tiene tres mástiles y es bastante cara. Por otro lado, su tamaño y su potencia en combate la convierten en uno de los buques más populares. Puede mantenerse tres meses en el mar.

La *carraca pequeña* es similar a la anterior, aunque mucho más pequeña. También es utilizada como barco mercante. Puede resistir tres meses en el mar.

Nombre: _____ **Tamaño:** G

Tipo: Carraca grande

MOVIMIENTO A REMOS

Velocidad de crucero (0.2PEX): _____ Batalla (1PEX): _____
Embistiendo (5PEX): _____ Modificador por tiempo: _____
Modificador al daño: _____ Otros modificadores: _____

MOVIMIENTO A VELA

Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___
Modificador por tiempo:
Modificador al daño:
Fallo de la Bonificación de FS
Limite de giro de la vela: 2
Bonificación por remos y velas (1PEX):
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___

Puntos de Casco: 260

Puntos de Aparejos: 130

Puntos/calidad de marineros 27 _____ Otros _____ :

Puntos/calidad de soldados 30 _____ Puntos de remos:

Puntos/calidad de los remeros _____ Puntos de agotamiento de los marineros:

Notas:

Eslora total:	43 m.	Tripulación de marineros:	120 hombres
Longitud de la quilla:	30 m.	Soldados:	300 hombres
Anchura:	13,5 m.	Catapultas:	3
Calado:	4,2m.	Balistas:	8
Velocidad normal:	4 nudos	Velocidad máxima:	6,5 nudos

Identificación:

Nombre: _____ **Tamaño:** M

Tipo: Carraca normal

MOVIMIENTO A REMOS

Velocidad de crucero (0.2PEX): _____ Batalla (1PEX): _____
Embistiendo (5PEX): _____ Modificador por tiempo: _____
Modificador al daño: _____ Otros modificadores: _____

MOVIMIENTO A VELA

Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___
Modificador por tiempo:
Modificador al daño:
Fallo de la Bonificación de FS
Limite de giro de la vela: 2
Bonificación por remos y velas (1PEX):
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___

Puntos de Casco: 190

Puntos de Aparejos: 95

Puntos/calidad de marineros 20 _____ Otros _____ :

Puntos/calidad de soldados 20 _____ Puntos de remos:

Puntos/calidad de los remeros _____ Puntos de agotamiento de los marineros:

Notas:

Eslora total:	37,5 m.	Tripulación de marineros:	65 hombres
Longitud de la quilla:	25,5 m.	Soldados:	150 hombres
Anchura:	10 m.	Catapultas:	2
Calado:	4 m.	Balistas:	6
Velocidad normal:	4 nudos	Velocidad máxima:	7 nudos

Identificación:

Nombre: _____ **Tamaño:** P

Tipo: Carraca pequeña

MOVIMIENTO A REMOS

Velocidad de crucero (0.2PEX): _____ Batalla (1PEX): _____
Embistiendo (5PEX): _____ Modificador por tiempo: _____
Modificador al daño: _____ Otros modificadores: _____

MOVIMIENTO A VELA

Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___
Modificador por tiempo:
Modificador al daño:
Fallo de la Bonificación de FS
Limite de giro de la vela: 2
Bonificación por remos y velas (1PEX):
Base actual: _____ Modificador para combatir a vela: ___

Puntos de Casco: 120

Puntos de Aparejos: 60

Puntos/calidad de marineros 13 _____ Otros _____ :

Puntos/calidad de soldados 15 _____ Puntos de remos:

Puntos/calidad de los remeros _____ Puntos de agotamiento de los marineros:

Notas:

Eslora total:	24 m.	Tripulación de marineros:	40 hombres
Longitud de la quilla:	17 m.	Soldados:	80 hombres
Anchura:	8 m.	Catapultas:	1
Calado:	2,7 m.	Balistas:	2
Velocidad normal:	4 nudos	Velocidad máxima:	7,5 nudos

Identificación:

Notas:

Construcción: La altura de un barco suele ser proporcional a su calado. La parte superior del puente suele encontrarse a la misma distancia de la línea de flotación que de la quilla. Cada puente del castillo de popa o de proa se encuentra entre 1,5 y 2 metros por encima del puente principal. El castillo de proa suele ser único, mientras que el de popa puede estar formado por tres o incluso cuatro puentes que se elevan sobre el puente principal.

Tripulación: Las cantidades indicadas de marineros y soldados hacen referencia al máximo de gente que puede acoger el barco. Es posible manejar un barco con la mitad de los marineros indicados, pero sólo durante algunos días, y no podrá entrar en combate

11.4 TABLA DE PNJS PARA SA BÁSICO

Nombre	PE	Re	Fu	Ag	Int	Mov	Def	BO c./c.	BO proyec.	Gen	Sub	Perc	Mag	Nº sort.	Nº idiom.	
EL REINADO DEL USURPADOR																
La Familia Real																
Castamir	8,700	76	2	1	1	-1	2	7	0	9	0	6	-2	0	8	Humano montaraz
Castaher	3,000	65	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	8	Humano montaraz
Castarion	2,400	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Mûrabêth	3,300	95	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	2	-5	0	10	Humana guerrera
Morlaen	3,000	95	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Caramir	2,700	85	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	8	Humano guerrero
Calimon	2,700	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Elendin	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Duranil	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Alandur	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
El Rey Pasado y Futuro																
Eldacar	9,000	76	2	1	1	-1	2	7	0	10	0	6	-2	0	9	Humano montaraz
Aerinel	2,700	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	7	Humana guerrera
Aldamir	8,100	76	2	0	1	-1	2	7	0	9	0	6	-2	0	5	Humano montaraz
Beren Harnastin	2,100	67	1	0	1	-1	2	4	-1	7	0	4	-2	0	5	Humano montaraz
Vidurafin	4,200	95	2	1	0	-1	3	7	7	2	0	2	-5	0	5	Humano guerrero
Vidustain	3,300	95	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	2	-5	0	4	Humano guerrero
Harith	2,700	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
El Enemigo																
Adûnaphel	9,300	62	0	1	2	-1	1	-2	-1	3	0	5	10	todos	15	Nazgûl
Zimranhil	2,700	53	0	0	2	-1	1	-2	-4	2	-4	4	8	12	5	Humano bardo
Belphegor	2,700	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Iriel* (humana)	4,200	67	1	0	1	-1	2	4	-1	7	0	4	-2	0	5	Humana montaraz
Iriel* (pantera)	–	70	–	–	–	6	4	6	–	–	–	–	–	–	–	Pantera
Colfen	3,300	67	1	0	1	-1	2	5	0	7	0	5	-2	0	2	Humano montaraz
Neithan*	3,300	67	1	0	1	-1	2	5	0	7	0	5	-2	0	5	Humano montaraz
PELARGIR																
Otros PNJs																
Carnendil	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	7	Humano guerrero
Carnion	1,800	49	1	1	0	1	1	3	2	2	4	5	-1	2	3	Humano explorador
Celebriel	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humana guerrera
Dórmir	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Híriel	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Lidimir	1,800	49	1	1	0	1	1	3	2	2	4	5	-1	2	3	Humano explorador
Sinyadal	600	494	1	1	0	1	1	2	1	2	3	3	-1	0	3	Humano explorador
Tárain	2,400	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Targon	2,400	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Thorondil	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Aventura: Vela Ardiendo, Llama Brillante																
Hirluin	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	5	Humano guerrero
Khoradûr	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	4	Humano guerrero
Telerien	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	4	Humana guerrera
Aventura: Los Mapas Quemados																
Parmandil	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Aurandir	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero

Nombre	PE	Re	Fu	Ag	Int	Mov	Def	BO c./c.	BO proyec.	Gen	Sub	Perc	Mag	N° sort.	N° idiom.	
Aventura: Guardias, Cuervos y Escoria Horrenda																
Morgalad	3,000	95	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
UMBAR																
Telemnar	2,400	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Gordacar	2,400	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	6	Humano guerrero
Marmedon	2,700	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Mardil	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Menelmir	3,000	85	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Merul	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Aventura: La Sombra de la Oscuridad																
Girion	600	49	1	1	0	1	1	2	1	2	3	3	-1	0	5	Humano explorador
Hunthor	0	49	1	1	0	1	1	2	0	-1	2	3	-4	0	3	Humano explorador
Lindorië	2,700	67	1	0	1	-1	2	5	-1	7	0	4	-2	0	3	Humano montaraz
Telemnar	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Ulbar	1,500	53	0	0	2	-1	1	-2	-4	2	-4	3	7	10	4	Humano bardo
Fíriel	0	59	2	1	0	-1	3	3	3	1	-3	-2	-5	0	3	Humana guerrera
Tuor	300	68	2	1	0	-1	3	3	3	1	-3	1	-5	0	3	Humano guerrero
Cultista normal	300	68	2	1	0	-1	3	3	3	1	-3	1	-5	0	3	Humano guerrero
Cemendur	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Secuaces de Colfen	900	49	1	1	0	1	1	2	2	2	3	4	-1	0	3	Humano explorador
Aventura: Entre Tierra y Mar																
Kunbeshu	1,800	67	1	0	1	-1	2	4	-1	6	0	4	-2	0	3	Humano montaraz
Aventura: Una Palabra Perdida																
Rhavas	600	49	1	1	0	1	1	2	1	2	3	3	-1	0	3	Humano explorador
Tergon	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Perion	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
LOND ERNIL																
Adrazôr	3,900	95	2	1	0	-1	3	7	6	2	0	2	-5	0	5	Humano guerrero
Adrazôr	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	5	Infectado por la enfermedad
Aradan	3,300	95	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	2	-5	0	5	Humano guerrero
Giladan	2,700	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Tirazôr	3,000	95	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Beregond	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Halbarad	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Melrandir	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Galbar	900	49	1	1	0	1	1	2	2	2	3	4	-1	0	3	Humano explorador
Daeron	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Aventura: Una Muerte en la Familia																
Maeglin	3,000	95	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Míriel	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humana guerrera
Aventura: La Revuelta de los Caballeros																
Borgil	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	5	Humano guerrero
Ioreth	600	68	2	1	0	-1	3	3	3	1	-3	1	-5	0	3	Humana guerrera
Perion	1,800	49	1	1	0	1	1	3	2	2	4	5	-1	2	5	Humano explorador
Aventura: La Caza de Iriel																
Amrukh	1,800	49	1	1	0	1	1	3	2	2	4	5	-1	2	3	Humano explorador

Nombre	PE	Re	Fu	Ag	Int	Mov	Def	BO c./c.	BO proyec.	Gen	Sub	Perc	Mag	Nº sort.	Nº idiom.	
OSGILIATH																
Angbor	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Gelmir	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Damrod	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Alatar (ofensivo)	11,700	62	1	1	2	-1	1	1	-1	3	0	5	10	todos	25	Istar
Alatar (defensivo)	20,700	80	1	1	2	-1	1	1	0	4	1	6	10	todos	25	Istar
Brenith	1,200	49	1	1	0	1	1	2	2	2	4	4	-1	2	3	Humana exploradora
Cealen	1,800	67	1	0	1	-1	2	4	-1	6	0	4	-2	0	3	Humano montaraz
Clennan	1,500	58	1	0	1	-1	2	4	-1	6	0	4	-2	0	3	Humano montaraz
Osrandir	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Terieth	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humana guerrera
Tirion	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Aventura: El Recuerdo del Mal																
Estel	0	59	2	1	0	-1	3	3	3	1	-3	-2	-5	0	5	Humana guerrera
Rastarin	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	3	Humana guerrera
Mórdulin	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humana guerrera
MINAS ANOR																
Ciryang	2,700	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Coratar	2,700	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Borondir	3,300	95	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	2	-5	0	5	Humano guerrero
Finrod	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Culcamalin	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Aegnor	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Curunír (ofensivo)	14,700	71	1	1	2	-1	1	1	-1	4	0	5	10	todos	25	Istar
Curunír (defensivo)	20,700	80	1	1	2	-1	1	1	0	4	1	6	10	todos	25	Istar
Estéliel Harnastin	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	5	Humana guerrera
Haleth	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	3	Humana guerrera
Lórin	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Aventura: ¿Leales a quién?																
Irdarmir	2,100	67	1	0	1	-1	2	4	-1	7	0	4	-2	0	5	Humano montaraz
Ulrad	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Anbor	1,500	86	2	1	0	-*1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Miembro normal de la cábala	300	68	2	1	0	-1	3	3	3	1	-3	1	-5	0	3	Humano guerrero
Aventura: Los Ladrones de Tumbas																
Goromil	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Amdir	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Harnandil	300	68	2	1	0	-1	3	3	3	1	-3	1	-5	0	3	Humano guerrero
Neldorn	1,500	49	1	1	0	1	1	3	2	2	4	4	-1	2	3	Humano explorador
Ringmir	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Saeros	900	49	1	1	0	1	1	2	2	2	3	4	-1	0	3	Humano explorador
MINAS ITHIL																
Heruvorn	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Hador	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Karan	2,700	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Pallando (ofensivo)	11,700	62	1	1	2	-1	1	1	-1	3	0	5	10	todos	18	Istar
Pallando (defensivo)	17,700	71	1	1	2	-1	1	1	-1	4	1	6	10	todos	18	Istar
Aventura: Espías en la Torre de la Luna																
Falathar	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Aerin	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	5	Humana guerrera
Herion	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	-5	Humano guerrero
Boron	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Bregor	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero

Nombre	PE	Re	Fu	Ag	Int	Mov	Def	BO c./c.	BO proyec.	Gen	Sub	Perc	Mag	N° sort.	N° idiom.	
Findegil	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Míriel	300	49	1	1	0	1	1	2	1	-1	3	3	-4	0	3	Humana exploradora
Derufin	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Ragnor	2,700	49	1	1	0	1	1	3	3	2	5	5	-1	2	3	Humano explorador
Varak	1,200	49	1	1	0	1	1	2	2	2	4	4	-1	2	3	Humano explorador
Aventura: Los Cachorros del Lobo																
Aelindur	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humana guerrera
Gethron/Beregar	300	49	1	1	0	1	1	2	1	-1	3	3	-4	0	5	Humano guerrero
Hargon	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Mallóriel/Morwen	0	49	1	1	0	1	1	2	0	-1	2	3	-4	0	5	Humana exploradora
Rohtur	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Amigos de Beregar	300	49	1	1	0	1	1	2	1	-1	3	3	-4	0	3	Humano explorador
Aventura: El Marido Desolado																
Barahir	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Ariel	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	5	Humama guerrera
Celebrindor	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Faramir	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Ulrad	600	49	1	1	0	1	1	2	1	2	3	3	-1	0	3	Humano explorador
Fíriel	300	49	1	1	0	1	1	2	1	-1	3	3	-4	0	3	Humana exploradora
LOS JINETES PÁLIDOS																
Evit	2,400	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Guton	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Mahrbrand	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Slovas	1,800	86	2	1	0	-1	3	5	5	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Wulfr	2,700	67	1	0	1	-1	2	5	-1	7	0	4	-2	0	3	Humano montaraz
RATONERA																
Faramir	2,100	67	1	0	1	-1	2	4	-1	7	0	4	-2	0	5	Humano montaraz
Raltin	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	2	Humano guerrero
Thrangir	1,800	67	1	0	1	-1	2	4	-1	6	0	4	-2	0	2	Humano montaraz
Torgir	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
LA ODISEA DE BERGIL																
Amigos de Bergil																
Morwen	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humana guerrera
Lothárion	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Equipo Gris																
Galad	1,500	86	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Beldin	1,200	49	1	1	0	1	1	2	2	2	3	4	-1	0	3	Humano explorador
Carnendil	900	49	1	1	0	1	1	2	2	2	3	4	-1	0	3	Humano explorador
Iorlas	900	49	1	1	0	1	1	2	2	2	3	4	-1	0	3	Humano explorador
Raniel	900	49	1	1	0	1	1	2	2	2	3	4	-1	0	3	Humano explorador
En la Casa Roja																
Meneldor	900	77	2	1	0	91	3	4	4	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
Tíriel	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	5	Humana guerrera

11.5 TABLAS MILITARES

11.5.1 DESCRIPCIÓN DEL TIPO DE TROPAS

Los siguientes párrafos describen los tipos de tropas más comunes en Gondor en el año 1441, así como su equipo.

EJÉRCITO DE GONDOR

Infantería ligera: espada ancha, espada corta, lanza, cota de malla, escudo y yelmo.
Infantería montada: espada ancha, espada corta, lanza, cota de malla, escudo y yelmo.
Arqueros de Anfalas: arco compuesto, espada ancha, armadura de cuero endurecido y yelmo.
Infantería ligera (tropas de reconocimiento): arco compuesto, espada corta, armadura de cuero, escudo y yelmo. A menudo suelen ser reclutados entre los tramperos y cazadores de las regiones más salvajes de Gondor.

MERCENARIOS DE CASTAMIR

Caballería media sureña: cimitarra, lanza, armadura de cuero endurecido, escudo y yelmo.
Arqueros sureños: arco compuesto, cimitarra, armadura de cuero endurecido y yelmo.
Infantería ligera daen: utilizan todo tipo de armas: espadas anchas, espadas cortas, hachas, garrotes, jabalina, lanzas, etc. Todos llevan escudos y algunos van protegidos con armaduras de cuero.
Infantería variag: lanza larga, armadura de cuero y yelmo.

ARMADA DE GONDOR

Soldados: espada ancha, arco compuesto, cota de malla, escudo y yelmo.
Marineros: espada corta, armadura de cuero y yelmo.

TROPAS DE DOR-EN-ERNIL

Los Caballeros (caballería pesada): lanza de caballería, espada ancha, coraza, escudo y yelmo.
Los Escuderos (caballería media): lanza de caballería, espada ancha, cota de malla, escudo y yelmo.
Soldados: espada ancha, lanza o arco compuesto, cota de malla, escudo y yelmo.
Arqueros: arco largo, espada ancha, cota de malla y yelmo.
Los Verdes: arco largo, espada ancha, armadura de cuero endurecido, escudo y yelmo.

TROPAS DE ELDACAR

Caballería éothraim: lanza, espada ancha, cota de malla, escudo y yelmo.
Infantería nórdica: espada ancha, arco compuesto, cota de malla, escudo y yelmo.
Tropas de reconocimiento nórdicas: espada ancha, arco compuesto, armadura de cuero endurecido, escudo y yelmo.

11.5.2 CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

Nombre	PE	Re	Fu	Ag	Int	Mov	Def	BO c./c.	BO proyec.	Gen	Sub	Perc	Mag	Nº sort.	Nº idiom.	
Personalidades generales gondorianas																
Guardia de ciudad	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	3	Humano guerrero
Cuervo (común)	600	49	1	1	0	1	1	2	1	2	3	3	-1	0	3	Humano explorador
Cuervo (élite)	1,200	49	1	1	0	1	1	2	2	2	4	4	-1	2	3	Humano explorador
Matón	600	49	1	1	0	1	1	2	1	2	3	3	-1	0	2	Humano explorador
Tropas gondorianas en el ejército de Castamir																
Infantería (élite)	1,200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Infantería	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	3	Humano guerrero
Arquero de Anfalas	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Infantería ligera	1,500	58	1	0	1	-1	2	4	-1	6	0	4	-2	0	3	Humano montaraz
Mercenarios en el ejército de Castamir																
Infantería daen	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	2	Humano guerrero
Hondero daen	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	2	Humano guerrero
Arquero haradan	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Caballería haradrim	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
(Caballo medio, sin armadura, rápido)																
Infantería variag	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Tripulación de las naves gondorianas																
Soldados	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Marinero	600	49	1	1	0	1	1	2	1	2	3	3	-1	0	3	Humano explorador
Tropas de Dor-en-Ernil																
Caballero	2,400	86	2	1	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
(Caballo pesado, sin armadura, rápido)																
Escudero	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	5	Humano guerrero
(Caballo medio, sin armadura, rápido)																
Soldado	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Arquero	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
Verde	2,400	67	1	0	1	-1	2	5	-1	7	0	4	-2	0	3	Humano montaraz
Tropas de Eldacar																
Caballería éothraim	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
(Caballo medio, sin armadura, rápido)																
Infantería nórdica	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	5	0	3	Humano guerrero
Tropas de reconocimiento nórdicas	1,500	58	1	0	1	-1	2	4	-1	6	0	4	-2	0	3	Humano montaraz
Los sagath																
Caballería sagath	900	77	2	1	0	-1	3	4	4	1	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
(Caballo ligero, sin armadura, muy rápido)																
Los Daen Lintis																
Guerrero (normal)	600	68	2	1	0	-1	3	4	4	1	-3	1	-5	0	3	Humano guerrero
Guerrero (élite)	2,100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	1	-5	0	3	Humano guerrero
(Caballo ligero, sin armadura, muy rápido)																

Lucha entre Parientes



Edición 2ª por Vecino398, Febrero 2011

Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones de los mejores modulos de rol que en años pasados jugué...

Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido rescatar todos estos modulos, para intentar que este mundo de

ROL

No desaparezca.

www.lacompania.net

y

cavernaderol.blogspot.com