La ciudad de piedra

La ciudad de piedra:
Guía de Markarth para mercenarios

de
Amanda Alleia
Mercenario

Si te estás ganando los cuartos en Skyrim a base de acero, es recomendable que dirijas tu espada hacia Markarth, la capital de la Cuenca. En la ciudad de piedra, siempre surgen todo tipo de problemas, lo que te plantea muchas posibilidades para ganarte el rancho. Tus instintos de mercenario te ayudarán a dar con los clientes más adinerados y trabajar así para las bolsas más llenas. Sin embargo, deberás andarte con ojo durante tus horas de descanso.

Markarth no es como Carrera Blanca, donde compañías de mercenarios como los Compañeros hacen de la labor de espada a sueldo una profesión honorable. No, Markarth tiene sus propias normas. Normas que los nativos no te van a contar por las buenas. Afortunadamente para ti, la buena de la Srta. Alleia está aquí para arrojar un poco de luz sobre vuestras duras molleras.

Lo primero que advertirás de la ciudad de piedra es... la piedra. Dicen que los enanos tallaron la ciudad a partir de la roca de la montaña y puede que, a la vista de la ciudad, así fuera. Pero lo que significa realmente es que la ciudad es vertical y las calles parecen precipicios. Abreviando, ve con cuidado si llevas la panza llena de aguamiel.

Cuando entres en la ciudad en sí, llegarás directamente al mercado. Los mercaderes suelen vender comida y joyas en las calles. La carne suele ser la ración predilecta, ya que las rocas escarpadas de la zona no animan a la agricultura. Y la plata suele ser lo más habitual en la fabricación de anillos y collares, gracias a la gran mina de plata de la ciudad (pronto repasaremos ese punto).

Hagas lo que hagas, no les preguntes nada a los guardias de Markarth. Son de tanta ayuda como estar atrapado en la red de una araña congeladora furiosa. Y si les mencionas cualquier cosa sobre los Renegados, puede que hasta te escupan en el ojo. Hablando de los Renegados, estos salvajes serán tu principal fuente de ingresos mientras estés en Markarth. El jarl suele ofrecer recompensas por distintos líderes de los Renegados y, mientras no te importe luchar acero contra acero con alguien que no vale ni una pinta de cerveza, es una fuente de trabajo estable.

La posada de Sangre Argéntea es el siguiente lugar que deberás visitar tras pasar por el mercado. Como es habitual, las bebidas estarán aguadas (a juzgar por el regusto metálico, con agua de los ríos que pasan por el distrito de las fundiciones). Lo importante es que te hagas con una habitación en la que quedarte. En Markarth, no encontrarás gentes amigables a las que estafar para dormir gratis. Los nativos desconfían de los forasteros, así que no te molestes y paga con oro una habitación de verdad.

Cuando hayas pasado un día reponiéndote del viaje, verás que Markarth queda dividida en dos por el gran risco que tiene en el centro. La parte que tiene un gran río se llama La Ribera, mientras que la otra se llama El Secarral. La Ribera es donde viven los trabajadores locales y de las fundiciones, así que no te molestes en ir allí. Ve directamente a El Secarral y habla con los nobles nórdicos locales para ver qué problemas desean resolver (por la tarifa más cara posible).

Dos lugares de importancia son el templo de Dibella y la mina de Cidhna. El templo se encuentra en lo más alto del risco central. Es un buen lugar para visitar si te entiendes bien con los Divinos, aunque te aviso de que las sacerdotisas de Dibella no permiten que acceda hombre alguno al sanctasanctórum, así que no entres allí sin permiso, salvo que quieras que te lancen al abismo.

La mina de Cidhna es de donde viene toda la plata que he mencionado antes. Además, también es la cárcel. Así, Markarth usa a prisioneros para extraer el mineral, del que hay cantidades ingentes, por lo que mejor que no te cojan haciendo nada ilegal en la ciudad o te mandarán a la mina a cavar. Al parecer, la mina es propiedad de una de las grandes familias de la ciudad, los Sangre Argéntea (¿has visto que la posada lleva su nombre?, estate atento a ese tipo de cosas). Yo intenté reunirme con el patriarca de los Sangre Argéntea para ver si tenían trabajo, pero custodiar sus minas no es precisamente las emociones por las que me hice mercenaria. Tenlo presente si te

planteas quedarte por allí unos meses.

El último lugar digno de mención es la fortaleza de Piedra Baja, hogar del jarl de Markarth. Es un palacio tan elegante como cualquiera otro (cualquiera que sea subterráneo, claro), pero el interés está en la ciudad que se extiende bajo el bastión. Sí, has leído bien, hay otra ciudad bajo Markarth. Son ruinas enanas, como en otros lugares. En ocasiones, organizan expediciones a las ruinas, que son un buen trabajo, pues deberás custodiar a eruditos y tal vez mover un par de pedruscos aquí y allá. Si tienes suerte, puede que des con una de esas antiguas máquinas enanas, y podrás llevarte un recuerdo, una vez desmontada.

Vale, la mano de la Srta. Alleia empieza a cansarse, por lo que damos esta guía por terminada. Un último consejo, no causes revuelo en Markarth. No empieces peleas. No pares peleas. No te inmiscuyas en ningún asunto si no hay un lugareño que te pague por ello porque, créeme, nadie de Markarth te querrá por allí. Coge tu oro, bébete tu aguamiel, echa un vistazo por ahí y sigue tu camino. En la ciudad de piedra, nada cambia, y eso siempre está bien.

La ciudad de piedra

FormId	skyrim.esm:07EBC2
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	07EBC2
Editor ID	Book1CheapTheCityofStone
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	4
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1210
Leveled lists	12
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.