

Isengard y montañas Blancas



LA COMPAÑÍA

Isepgarð y montañas Blancas



CONTENIDO

1. NOTAS SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS Y EL USO DE LAS CAMPAÑAS PARA LA TIERRA MEDIA.....	5	5. CALENARDHON BAJO EL GOBIERNO DE GONDOR.....	28
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS.....	5	5.1 LOS CIUDADANOS DE CALENARDHON.....	28
1.11 Abreviaturas	5	5.2 GOBIERNO, IMPUESTOS Y EL EJÉRCITO	29
1.12 Definiciones.....	6	5.3 ARMAS Y ARMADURAS.....	30
1.13 Grupos raciales y culturales.....	9	5.4 ROPAS.....	32
1.2 CAMPAÑAS EN LA TIERRA MEDIA: CIMIENTOS CREATIVOS	12	5.5 IDIOMA Y ESCRITURA	33
1.3 CÓMO ADAPTAR ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA DE FANTASÍA	13	5.6 RELIGIÓN Y EL CALENDARIO.....	33
1.31 Consejos sobre cómo integrar este módulo en tu campaña.....	13	5.61 Peregrinajes	33
1.32 Reglas de Conversión.....	13	5.7 ARQUITECTURA	33
1.321 Conversión de características	13	5.8 CIUDADES IMPORTANTES	33
1.322 Conversión de bonificaciones y puntos de vida.....	14	5.81 Calmirië.....	34
1.323 Conversión de habilidades de combate	14	5.811 Dieta	35
1.324 Conversión de sortilegios y listas de sortilegios	15	5.812 Ferias y días de mercado	35
1.325 Nota sobre los niveles.....	16	5.82 Dunlostir	36
1.326 Bonificaciones generales por habilidad.....	16	5.83 Onodrieth.....	37
1.327 Cerraduras y trampas.....	16	5.84 Tir-Anduin.....	37
1.4 NOTA ESPECIAL RESPECTO A LOS MAPAS Y SU INTERPRETACIÓN	18	5.9 TRANSPORTES	38
1.41 Mapa de referencia del Director de Juego.....	19	5.91 El Gran Camino del Oeste	38
1.42 Clave para el mapa a color de la zona	19	5.92 Otros caminos	38
		5.93 Carros y carromatos.....	38
		5.94 Tráfico fluvial por el Onodló.....	38
PARTE I:		6. LAS FORTALEZAS DE CALENARDHON.....	38
ISENGARD Y EL NORTE DE GONDOR		6.1 ORTHANC Y ANGRENOST	39
2. CALENARDHON: LA ENTRADA ESTRATÉGICA		6.11 Descripción general de Angrenost (Isengard) y Orthanc.....	40
2.1 LA CUENTA DE LOS AÑOS	21	6.12 La Muralla Exterior de Angrenost.....	40
3. LAS VERDES TIERRAS DE CALENARDHON.....	22	6.13 Las Puertas y el Túnel	40
3.1 LAS MONTAÑAS BLANCAS (ERED NIMRAIS)	23	6.14 La Llanura Interior	40
3.2 LAS PRADERAS	23	6.15 La Torre de Orthanc	41
3.3 EL PÁRAMO	24	6.16 La Palantir de Orthanc	41
3.4 LA MARCA DEL OESTE	24	6.2 AGLAROND: CUERNAVILLA	55
3.5 RÍOS PRINCIPALES: EL ONODLÓ (ENTAGUAS) Y EL RÍO NEVADO.....	24	6.21 Las Cavernas Resplandecientes.....	55
3.6 EL CLIMA DE CALENARDHON.....	24	6.3 CALMIRIË.....	58
3.7 DISTANCIAS Y TIEMPOS DE VIAJE	25	6.4 ONODRITH.....	59
3.8 VIAJES POR EL GRAN CAMINO DEL OESTE	25	6.5 TIR-ANDUIN	59
4. LAS PLANTAS Y LOS ANIMALES DE CALENARDHON.....	25	7. PODER Y POLÍTICA	59
4.1 LAS PRADERAS	25	7.1 LA LUCHA ENTRE PARIENTES	60
4.2 ÁRBOLES	26	7.2 CALMIRIË Y EL FOLDE ESTE.....	61
4.3 ANIMALES PELIGROSOS.....	26	7.3 ONODRITH Y EL RÍO.....	61
4.4 CAZA MENOR	27	7.4 AGLAROND, DUNLOSTIR Y EL FOLDE OESTE	62
4.5 AVES	27	7.5 TIR-ANDUIN Y EL ESTEMNET	62
4.6 HIERBAS CURATIVAS	27	7.6 ANGRENOST (ISENGARD)	63
		7.7 OPOSICIÓN A CASTAMIR Y LOS NUEVOS SEÑORES.....	63
		7.8 1442 T.E.: GRANDES PROBLEMAS PARA LOS HOMBRES DE CASTAMIR.....	63
		8. AVENTURAS EN CALENARDHON.....	65
		8.1 SUGERENCIAS PARA LOS ANTECEDENTES DE LOS PERSONAJES	65
		8.2 OBJETOS ENCANTADOS	67
		8.21 Objetos importantes.....	67
		8.22 Hierbas especiales	68
		8.23 Venenos y cosas corruptas.....	70

8.3 RESUMEN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE COMBATE.....	70	15.5 LAS TIERRAS BRUNAS DESPUÉS DE 3018 T.E.....	106
8.31 Tabla General Militar (Promedio de características y niveles).....	70	16. LUGARES DE INTERÉS	106
8.32 Criaturas de Calenardhon (Promedio de características).....	71	16.1 EL HOGAR DE LOS GIGANTES	106
8.33 Tabla general de PNJs	71	16.11 Los Mineros.....	106
9. CALENARDHON EN OTRAS ÉPOCAS	72	16.12 Los Rancheros	107
9.1 1 T.E.: LA FRONTERA SEPTENTRIONAL.....	72	16.2 AMON LIND.....	107
9.2 1447 T.E.: LA CAÍDA DE CASTAMIR Y EL DECLIVE DE CALENARDHON	73	16.21 Diagrama del Cuerpo de Guardia.....	113
9.3 CALENARDHON SE CONVIERTE EN ROHAN.....	73	16.22 Torres Norte y Sur.....	114
9.4 ORTHANC EN OTRAS ÉPOCAS	73	16.23 Nivel 1 de la Torre de Homenaje	114
		16.24 Nivel 2 de la Torre de Homenaje	115
		16.25 Nivel 3 de la Torre de Homenaje	115
		16.26 Niveles 4-9 de la Torre de Homenaje.....	117
		16.27 Primer Nivel Subterráneo	117
		16.28 Segundo Nivel Subterráneo.....	119
		16.29 Tercer Nivel Subterráneo	121
		16.3 LA GUARIDA DE TURUKULON	122
		16.4 LA TUMBA DE ISILDUR	124
		16.5 EL NIDO DE DWAITHOHIR	125
PARTE II:		17. LUGARES DE INTERÉS: LAS TIERRAS BRUNAS	
LAS TIERRAS BRUNAS		125	
Y EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS		17.1 LARACH DUHNNAN.....	125
10. INTRODUCCIÓN	75	17.2 EL BOSQUE CAERDHE.....	126
11. LOS DUNLENDINOS	77	17.3 EL PUEBLO DE FUERTES DE NUEVA MARJALA	126
11.1 HISTORIA.....	77	17.4 EL ESCONDRIJO DE LOS CONTRABANDISTAS	127
11.2 SOCIEDAD Y VIDA COTIDIANA	78	17.5 EL PUEBLO DE CILLIEN Y LA CASA DE LOS CURANDEROS	128
12. EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS	80	17.6 LA HACIENDA PALOMIRÉ.....	129
12.1 CLIMA	81	17.7 EL TEMPLO DE LA JUSTICIA	130
12.2 FLORA	81	17.71 Salones de Entrada	130
12.3 FAUNA	82	17.72 Segundo Nivel	132
13. LAS TIERRAS BRUNAS	82	17.73 Tercer Nivel.....	132
13.1 CLIMA	82	17.74 Cuarto Nivel	132
13.2 FLORA	83	18. AYUDAS DE AVENTURAS	132
13.3 FAUNA	85	18.1 ELEGIR UNA AVENTURA	133
14. POLÍTICA Y PODER: EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS	86	18.2 ELEGIR UN PERIODO TEMPORAL	133
14.1 EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS: 1640 T.E.....	87	18.3 SUGERENCIAS DE AVENTURAS	133
14.11 Turukulon el Gusano	87	18.4 TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS.....	133
14.12 Amon Lind	88	19. AVENTURAS EN EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS.....	133
14.13 Los Gigantes.....	93	19.1 LLAMADA DESDE LA COLINA CANTARINA.....	133
14.14 Las Águilas.....	93	19.2 COMERCIO CON LOS GIGANTES	134
14.2 EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS: 1640-3019 T.E.	93	19.3 ATAQUE A UN DRAGÓN HOLGAZÁN.....	134
15. POLÍTICA Y PODER: LAS TIERRAS BRUNAS.....	95	19.4 ENCONTRAR UN PASO HACIA EL SUR.....	134
15.1 LAS TIERRAS BRUNAS: 1640 T.E.....	95	20. AVENTURAS EN LAS TIERRAS BRUNAS	135
15.11 Los Clanes	95	20.1 CAZA DE TROLLS	135
15.12 Los Daen Iontis	98	20.2 MISIÓN POR EL REY	135
15.13 Los Daen Coentis	98	20.3 SACRIFICIO POR LA JUSTICIA.....	136
15.14 Los Dúnedain	99	20.4 GUERRA ENTRE CLANES	136
15.15 El Templo de la Justicia	100	21. TABLAS	137
15.16 Los Fuertes	101	21.1 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS.....	137
15.17 Los Curanderos y su Casa	102	21.2 TABLA GENERAL DE CRIATURAS	138
15.18 Los Comerciantes	103	21.3 TABLA GENERAL MILITAR.....	139
15.19 Los Bardos.....	104		
15.2 LAS TIERRAS BRUNAS: 1640-2510 T.E.....	105		
15.3 LAS TIERRAS BRUNAS: 2510-2759 T.E.....	105		
15.4 LAS TIERRAS BRUNAS: 2759-3018 T.E.....	105		

1. NOTA SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS Y EL USO DE LAS CAMPAÑAS PARA LA TIERRA MEDIA

COMENTARIO

Esta serie pretende ser una herramienta para los Directores de Juego que deseen tener una buena base de trabajo para desarrollar campañas para los juegos de rol de fantasía basados en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos describen regiones específicas del continente de Endor, en un intento por proporcionar al lector una panorámica general de las estructuras físicas, intelectuales y espirituales de cada zona concreta; también se incluyen datos sobre política, geografía, el clima y la magia. Como estos territorios no pueden ser descritos por completo en un módulo tan breve, se da más énfasis a los rasgos más dominantes y/o principales. Siempre que es posible, se proporcionan planos "típicos", lo que otorga al lector una idea general de lo que se puede encontrar en un lugar o un escenario similar. Todos los datos incluidos aquí pretenden representar una parte de la Tierra Media, y el Director de Juego debería utilizar estos recursos para crear él sus propias ideas; utilizando las bases proporcionadas por este módulo, y con un poco de creatividad propia, se pueden crear ciertas zonas que resultan demasiado vagas y ciertos detalles que no han podido ser incluidos dentro del módulo. El inapreciable material que se puede encontrar en las obras de Tolkien y el mapa continental de Endor son grandes ayudas, y deberían estimular todavía más este proceso de creación.

Cada módulo describe ciertas ciudadelas o asentamientos con gran detalle. Sin embargo, estos módulos no están pensados para ser desarrollados como campañas "listas para jugar". El Director de Juego tiene a su disposición la información necesaria para comprender y visualizar una parte de la Tierra Media. Tales datos, combinados con los ejemplos y cualquier otro tipo de material que el Director de Juego desee utilizar, le permitirán añadir todo el color y los detalles que considere necesarios para una campaña concreta. Se puede utilizar cualquier sistema de reglas de juego de rol de fantasía, y puede desarrollarse cualquier tipo de campaña, siempre que el Director de Juego y los jugadores estén satisfechos con su tono general. ICE proporciona una panorámica descriptiva del continente, con una imagen general y la descripción de ciertas estructuras y conceptos básicos; más allá de esta base, depende de cada lector concreto el preparar la campaña en sí. Nuestra opinión no es la única, sólo intentamos proporcionar guías creativas.

La serie también proporciona un interesante material para quienes desean comprender la naturaleza de una región en concreto de la Tierra Media. Cada módulo se basa en una investigación exhaustiva y en los diversos intentos por alcanzar el elevado listón asociado siempre al legado de Tolkien. En los puntos en que el material es interpretado y/o especulativo, se ha tenido mucho cuidado de asegurarse de que se

ajuste a los patrones y esquemas originales de Tolkien. En estas zonas, los módulos intentan ayudar al lector a captar el ambiente de la región, sólo eso. El objetivo es la estimulación de los procesos creativos, e ICE no pretende que su material se convierta en la única interpretación, ni en la más "adecuada". Además, se debe recordar siempre que las fuentes definitivas son las obras de Tolkien. Sin embargo, lo que proporciona esta serie es una panorámica consistente de todo el continente. Esperamos que esto ayude al lector a sumergirse en las profundidades de ese maravilloso mundo que es la Tierra Media.

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

La siguiente sección proporciona unos útiles datos de referencia. Para un análisis más profundo de cada término, consultar las diversas fuentes.

1.11 ABREVIATURAS

SISTEMAS DE JUEGO

SA	<i>El Señor de los Anillos</i>
RM	<i>Rolemaster</i>

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

AGI (Ag)	Agilidad (SA y RM)
CON (Co)	Constitución (SA y RM)
FUE (Fu)	Fuerza (SA y RM)
PRE (Pr)	Presencia (SA y RM)
I (In)	Intuición (SA y RM)
Ad	Autodisciplina (RM)
Me	Memoria (RM)
INT	Inteligencia (SA)
Rz	Rapidez (RM)
Em	Empatía (RM)
Ra	Rapidez (RM)

TÉRMINOS DE JUEGO

AM	Artes Marciales
As	Asalto (periodo de 10 segundos)
BD	Bonificación defensiva
BO	Bonificación ofensiva
CA	Clase de Armadura
Car	Característica
Crit	Impacto crítico
D	Dado o dados
DJ	Director de Juego
JRF	Juego de Rol de Fantasía
Mod	Modificador
mb	moneda de bronce
mc	moneda de cobre
me	moneda de estaño
mh	moneda de hierro
mj	moneda de jade
mm	moneda de mithril
mo	moneda de oro
mp	moneda de plata
Niv	Nivel (nivel de experiencia o de sortilegio)
PJ	Personaje Jugador
PNJ	Personaje No Jugador
PP	Puntos de Poder
R	Radio
TR	Tirada de Resistencia

TÉRMINOS DE LA TIERRA MEDIA

A	Adunaico
C.E.	Cuarta Edad
Cir	Cirth o Certar
Du	Dunlendino
E	Edain
El	Eldarin
Es.....	Hombre del este (Oriental)
H	Hobbítico (variante del oestron)
Har.....	Haradrim
Hob	El Hobbit
Kd	Kuduk (antiguo hobbítico)
Kh	Khuzdul (enano)
Mo	Montañés
O	Oestron (Lengua Común)
Or	Orco
P.E.	Primera Edad
Q	Quenya
R	Rohírrico
Rh	Rhovanion
S	Sindarin
SdIA	El Señor de los Anillos
S.E.	Segunda Edad
Si	Elfo silvano
T.E.	Tercera Edad
Teng	Tengwar
V	Variag
Wo.....	Wose (drúedain)

1.12 DEFINICIONES

A continuación se detallan unos cuantos conceptos cruciales. La mayoría de los términos y traducciones exclusivas de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* se encuentran en el texto propiamente dicho.

Almenas: Refuerzos situados a intervalos en la parte superior de una fortaleza que permiten a los defensores disparar proyectiles o alguna otra lluvia de misiles contra los atacantes. Es sinónimo de “dientes de dragón” en el contexto de un castillo.

Aman: El continente situado al Oeste de la Tierra Media. Está situado en el Extremo Oeste, al otro lado del Mar Separador o Gran Mar (S. “*Belegaer*”). Contiene Valinor, la morada de los Valar (ver más adelante), y los más grandes de los elfos tienen su hogar a lo largo de sus costas orientales. En el oeste de Aman se encuentran las Estancias de Espera, el lugar de los muertos.

Artes Marciales: Formas de ataque y defensa personal que incluyen un entrenamiento y una coordinación especiales, tanto física como mentalmente hablando. Gran parte de los combates sin armas y los combates que utilizan katas de armas se encuentran dentro de esta categoría.

Bonificación Defensiva (BD): La substracción total de la tirada de combate debido a las ventajas del defensor, incluyendo bonificaciones por la destreza del defensor, el uso de escudo, la superioridad de armadura, la posición y los objetos mágicos.

Bonificación Ofensiva (BO): La cantidad total que se debe sumar a la tirada de combate procedente de las ventajas del atacante. Incluye la fuerza del atacante, la superioridad de sus armas, su experiencia, sus objetos mágicos, etc.

Bosque Negro: La gran franja de bosque occidental conocida por los elfos como *Taur-e-Ndaedlos* (S. “Bosque del Gran Miedo”). Al igual que el “Bosque Viejo” y “Fangorn”, es uno de los restos del gran bosque que antaño cubría la mayor parte del noroeste de Endor. Antes del final del pri-

mer milenio T.E., era conocido como Bosqueverde el Grande, pero la Sombra de Sauron cambió la esencia de la flora y la fauna de la región. El Norte del Bosque Negro es el terreno situado al norte del Men-i-Naugrim.

Característica: Uno de los atributos mentales y físicos que se consideran más importantes para un aventurero en un juego de rol de fantasía. Las características indican lo bien que se desarrolla un personaje, cómo se mueve, cómo lucha, cuánto daño puede recibir, cuánta información absorbe, etc. Se utilizan para calcular las bonificaciones y las substracciones a las tiradas de dados.

Canalización: La Canalización representa el poder de quienes se encuentran en las alturas (es decir, los Valar), canalizado a través de sus seguidores, otros lanzadores de sortilegios, o incluso la misma entidad de procedencia de la energía. Es el poder de las deidades según se manifiesta en el mundo “cotidiano”. Las profesiones que utilizan la Canalización son el clérigo, el sanador, el animista, el montaraz, el astrólogo y el brujo.

Clase de Armadura: La armadura es la protección básica asignada al material que cubre el cuerpo de un ser. La clase de armadura hace referencia al tipo de protección específica que cubre a un personaje/criatura concreto (por ejemplo, CA 15 hace referencia a “cota de malla completa”, pues la cota de malla cubre la mayor parte del cuerpo, en forma de camisola y polainas). Clase de armadura es sinónimo de tipo de armadura.

Combate cuerpo a cuerpo: Un combate en espacios cortos (es decir, un combate en el que no se usan proyectiles, sortilegios ni armas arrojadas).

Cuarta Edad (C.E.): La cuarta edad que se recuerda de la Tierra Media, la “Edad de los Hombres”. Comenzó con el paso de los Tres Anillos Élficos al otro lado del mar. Durante la Cuarta Edad, la mayoría de los elfos de la Tierra Media partieron hacia las Tierras Imperecederas; otras razas no humanas, como los enanos y los hobbits, comenzaron a volverse más solitarias, pues sus costumbres ya no eran comprendidas por los señores del continente: los hombres.

Dios: No es el Director de Juego, sino Eru, el creador de todo el mundo, incluyendo la Tierra Media.

Director de Juego (DJ): También conocido como DM o Dungeon Master, el árbitro, juez, etc. La autoridad definitiva dentro de un juego de rol de fantasía concreto. Es la persona responsable de dar vida al juego coordinando los sucesos que tienen lugar en el mundo, y proporcionando todas las ayudas necesarias para los personajes. Interpreta las reglas, controla las criaturas y a los personajes no jugadores y mantiene vivo el ritmo de juego.

El Anillo Único: También llamado el Anillo Gobernante o simplemente El Anillo. Forjado por Sauron en las profundidades del Orodruin (el Monte del Destino), el Anillo Único era el más grande de los Anillos del Poder. Sauron pretendía utilizarlo como un medio para controlar a los poseedores de todos los demás grandes anillos forjados antes que él, lo que permitiría al Señor Oscuro lograr el dominio sobre los elfos, los enanos y los hombres. Gran parte de la misma “esencia” de Sauron se encontraba en su interior, y por lo tanto nunca podría volver a ser enteramente él si no se encontraba en posesión del anillo. Cuando el Anillo le fue arrebatado por Isildur al final de la Segunda Edad, nunca más consiguió recuperarlo. Tras volver a asumir forma en torno al año 1050 T.E., Sauron llegó a la conclusión de que el Anillo se había perdido, probablemente desembocando en el Belegaer después de que Isildur lo “dejara caer” en las aguas del Anduin en los Campos Gladios. El

Anillo tenía una consciencia propia, y buscaba el poder, más concretamente el de su hacedor. Sauron creía que en algún momento, inevitablemente, volvería a aparecer en algún lugar del noroeste de Endor. Se dedicó a sus campañas para conquistar el continente, pero siempre se mantuvo vigilante respecto al posible regreso del Anillo. Sus agentes y tropas siempre le informaban de cualquier acontecimiento que pudiera llevar a su descubrimiento. La búsqueda se volvió más activa cuando se dio cuenta de que el Anillo no estaba irremediablemente perdido. Aunque parecía ser una sencilla banda de oro (con una inscripción en el interior que podía ser leída cuando era calentado), el Anillo Único era en realidad el objeto más poderoso creado en Endor desde la construcción de la Corona de Hierro. Era puramente malvado, y actuaba de forma que aumentaba los deseos y las obsesiones de su portador hasta tal grado que, aunque el dueño lo intentara evitar, siempre acababa envuelto en acciones de carácter malévolas. El Anillo contenía parte de la sustancia de las mayores obras de Sauron (como Barad-dûr). Con la destrucción del Anillo en el año 3019 T.E., Sauron quedó mutilado para siempre; su espíritu jamás sería capaz de volver a asumir forma física tal y como la conocemos, y quedó “desterrado” de la Tierra Media.

El Oeste: El Noroeste de la Tierra Media, específicamente la zona en la que tuvieron lugar los acontecimientos descritos en *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*. Aproximadamente, comprende los terrenos situados al norte de Umbar y al oeste de las costas orientales del Mar de Rhûn.

Esencia: La Esencia es lo que es común a todas las cosas, vivas o muertas, orgánicas o inorgánicas. Representa una fuerza y un orden que definen, o ayudan a definir, la forma en que se organiza el mundo, y actúa como fuente de ciertas formas de poder para los sortilegios, es decir, de la magia. Las profesiones que utilizan la Esencia son el mago, el ilusionista, el alquimista, el monje, el brujo y el místico.

Habilidad: Un aspecto de un personaje que le permite realizar una acción de forma más efectiva. El término se utiliza en referencia a habilidades particularmente aplicables a las campañas o aventuras de un juego de rol de fantasía.

Impacto crítico: Un golpe especialmente efectivo, sea en combate cuerpo a cuerpo, de proyectil o de sortilegios, que penetra en las defensas básicas del objetivo y provoca algún tipo de daño especial o adicional, además del típico efecto de contusión o magulladura.

Iniciativa: La suma de todos los factores que afectan a la velocidad de un golpe en combate.

Laen: Una roca irrompible de textura cristalina y la fuerza y cohesión del acero de la mejor calidad. Normalmente, el laen se puede encontrar en “tapones” volcánicos muy raros, pilares de piedra que antaño se endurecieron en el interior de los conos de volcanes apagados o dormidos. Estos depósitos coinciden con el terreno formado durante la lucha entre Morgoth y los demás Valar cuando la Tierra Media estaba siendo formada. El lugar más famoso donde se puede encontrar es *Orthanc* o *Isengard*. El laen negro es de largo el más común, aunque también existen diferentes variedades de colores o incluso transparentes. Los dúnedain de Númenor fueron el único pueblo que trabajaron este material en cierta medida. Sin embargo, los elfos y los enanos están familiarizados con el valor y las propiedades de la sustancia, y el arte de la talla del laen es todavía preservado en los círculos más íntimos y pequeños. Su rareza y utilidad son legendarias, pero pocos hombres de la actualidad reconocerían o comprenderían la sustancia si la vieran.

Maniobra: Una acción, realizada por un personaje, que requiere una concentración inusual bajo grandes presiones o riesgos (por ejemplo, trepar por una cuerda, mantener el equilibrio en un saliente o saltar un abismo). La acción debe ser de naturaleza física, no “estática”.

Mentalismo: El reino/fuente de poder que está conectado con los patrones internos del lanzador del sortilegio. Se trata de la manipulación de la esencia de uno mismo para lanzar un sortilegio. Las profesiones que utilizan el Mentalismo son el mentalista, el vidente, el curandero, el bardo, el místico y el astrólogo.

Morgoth: El Vala renegado (ver Valar más adelante) que ansiaba gobernar todo el mundo, y posiblemente toda la existencia. Morgoth (lit. “Enemigo Negro”) era la personificación y la encarnación del mal y la oscuridad, y estableció su señorío sobre gran parte del norte de la Tierra Media durante la Primera Edad. Desde su fortaleza de Thangorodrim en las Montañas de Hierro (Ered Engrin), comenzó a dominar todo el continente; sólo los elfos de Beleriand, los edain y algunos grupos enanos se le opusieron. Morgoth creó muchas razas de seres malvados mediante la pervisión de otros seres vivos, pues no podía crear vida por sí mismo: creó a los orcos como burla de los elfos, a los trolls como burla de los ents, etc. Ningún poder, con la excepción del mismo Eru, o de los demás Valar, podía resistirse al poder de este semidiós; podía modificar cordilleras montañosas, lanzar chorros de llamas a través de cientos de kilómetros y enviar a sus legiones de guerreros—incluyendo a numerosos dragones y balrogs—en campañas de conquista. El terror que inspiraba era inigualable. Sin embargo, el poder de Morgoth iba reduciéndose con cada una de sus nuevas creaciones. Su Corona de Hierro era su mayor tesoro, pues contenía la luz del sol y de la luna en la forma de las Tres Joyas (los Silmarils), y era el recipiente de una buena parte del poder del Enemigo Negro. Morgoth fue finalmente derrotado por la Hueste de los Valar en una cataclísmica batalla que provocó el hundimiento de una buena parte del noroeste de la Tierra Media y que alteró el mundo. Sauron, uno de los lugartenientes del Enemigo Negro, sobrevivió al apocalipsis.

Nazgûl: También conocidos como los “Espectros del Anillo” o simplemente como los “Nueve”; se trataba de nueve grandes señores de los hombres que fueron esclavizados por Sauron durante la Segunda Edad. Cada uno de ellos había ansiado aumentar su poder, y decidieron aceptar uno de los Nueve Anillos de los Hombres forjados por Sauron. Como los anillos estaban dominados por el Anillo Único y controlados por el Señor Oscuro, los Nazgûl se convirtieron en sus esclavos. A medida que pasaba el tiempo, acabaron volviéndose inmortales en cierto sentido, y se convirtieron en muertos vivientes, sin gozar de un cuerpo vivo como el que tenía el resto de los vivos. Esencialmente, se convirtieron en “sombras” de gran poder, y actuaban como los lugartenientes de mayor confianza de Sauron. El Rey Brujo de Angmar, también conocido como el Señor de Morgul, era su jefe; era el Señor de los Nazgûl, y gozaba de un gran poder de acción independiente. Los Nazgûl sentían miedo hacia el agua, hacia algunos fuegos y hacia el nombre de “Elbereth”. Eran casi completamente ciegos en lo que se refiere al sentido de la vista, pero contaban con un asombroso sentido del olfato y otros que les ayudaban a superar esta debilidad y les proporcionaban unas tremendas ventajas en la oscuridad. Su poder estaba algo reducido durante el día, y Khamûl, el segundo en jefe, tenía un miedo considerable hacia la luz. Algunos de los demás podrían haber

compartido dicha debilidad. Sin embargo, estos espectros generalmente conseguían superar sus debilidades, y raramente se veían detenidos durante más de un breve lapso de tiempo. También eran conocidos como los “Jinetes Negros”. En Lengua Negra, su nombre significa “Sirvientes del Anillo” o “Espectros del Anillo”.

Númenor: La gran isla volcánica que, hasta el año 3319 S.E., se elevaba por encima del Gran Mar entre Aman y Endor. Estaba situada al oeste de Gondor, y se encontraba más cerca de las costas de Aman que de las de la Tierra Media. Se hundió en el cataclismo conocido como la Caída. La isla en sí tenía una forma vagamente semejante a una estrella de cinco puntas, y medía aproximadamente 750 kilómetros de punta a punta.

Palantir: Siete esferas “videntes” situadas en puntos estratégicos de Arnor y Gondor, los dos reinos de los dúnedain, durante los últimos años de la Segunda Edad. Originalmente creadas por los Noldor y colocadas en Númenor, más tarde fueron llevadas hasta la Tierra Media por Elendil y los “Fieles”. La palantir principal fue colocada en la Bóveda de las Estrellas de la capital de Gondor, Osgiliath. Entre todas las demás, al menos una poseía un “poder superior” al normal; estaba situada en Arnor, dentro de la gran torre de Amon Sûl (en la Cima de los Vientos). Esta última esfera, junto con la que se encontraba en Annúminas (la antigua capital de Arnor) se perdieron con el naufragio de Arvedui a mediados de la Tercera Edad. La otra “Piedra del Norte” estaba situada en las Colinas de la Torre; las “Piedras del Sur” estaban colocadas en Osgiliath, Orthanc, Minas Anor (más tarde rebautizada como Minas Tirith) y Minas Ithil (más tarde rebautizada como Minas Morgul). Las esferas variaban de tamaño y coloración. Cada una permitía a su usuario, en diferentes medidas, contemplar lugares lejanos y comunicarse con otros usuarios de las Piedras. También son conocidas como “las Piedras”. Su nombre significa “Vidente Lejano”, y su plural es “Palantíri”.

Parada: El uso de una parte o la totalidad de la bonificación ofensiva de un combatiente para aumentar sus puntos de defensa.

Personaje: Ver “Personaje Jugador”.

Personaje Jugador (PJ): Un personaje o ser controlado por e identificado con uno de los jugadores. En el contexto del juego, el personaje jugador (PJ) es el jugador, y viceversa.

Personaje No Jugador (PNJ): Un ser o criatura que interactúa en un juego de rol de fantasía y que es controlado (“llevado”) por el director de juego, por un jugador o por otra persona, no como un personaje que representa a un jugador, sino como una entidad que no puede ser identificada con un participante humano del juego. Como los PNJs no se pueden identificar con nadie, su muerte o partida no provocará el abandono de la partida por parte de ninguno de los participantes, ni tampoco la generación de un nuevo personaje.

Pifia: Un ataque especialmente inefectivo o un movimiento torpe con un arma que puede poner al atacante en una posición muy poco ventajosa e incluso llegar a dañarle.

Primera Edad (P.E.): La primera edad que se recuerda de la Tierra Media. Sus inicios se remontan a un periodo algo posterior al amanecer del tiempo tal y como nosotros lo conocemos, y su final estuvo marcado por la victoria definitiva sobre Morgoth (el “Enemigo Negro”), el señor y mentor de Sauron. Los relatos de la Primera Edad se pueden encontrar en su mayor parte en los *Cuentos Inconclusos* y *El Silmarilion* de J.R.R. Tolkien. Dichas obras no son uti-

lizadas ni descritas en este módulo, pues se centra en la Tercera y Cuarta Edades.

Profesión: También llamada “clase de personaje”. Una profesión es en realidad una agrupación de individuos que tuvieron intereses comunes durante sus años de formación/juventud. Ejemplo: los magos tienen una profesión basada en el énfasis del estudio de los sortilegios, en particular durante la infancia y los años de formación del individuo.

Puntos de Daño: El daño acumulado en el cuerpo de alguien, que probablemente pueda llevar a provocar un shock o la inconsciencia.

NOTA: En ocasiones se puede utilizar el término “puntos de vida” en lugar de “puntos de daño”.

Puntos de Poder: El número utilizado para indicar la cantidad de poder mágico a la que tiene acceso un lanzador de sortilegios durante un periodo determinado (normalmente un día, o el periodo comprendido entre dos lapsos de sueño o meditación reposados). Los puntos de poder son gastados al lanzar un sortilegio. Se agotan (hasta que comienza el siguiente periodo) cuando los puntos gastados (como resultado de los sortilegios lanzados durante ese periodo) alcanzan el número equivalente a los puntos de poder totales del usuario. Los puntos de poder son sinónimo de los “puntos de sortilegios”.

Puntos de Vida (Puntos de Daño): La cantidad de daño que puede resistir un individuo antes de perder la consciencia debido a los daños y el dolor. La muerte provocada por un shock masivo en el sistema sólo se produce cuando el total de puntos de daño acumulados supera el total de puntos de vida más la constitución del personaje.

Rastrillo: Una reja situada en la entrada del castillo, fortaleza, etc, que puede ser bajada para impedir la entrada.

Reinos en Exilio: Los reinos (de Arnor y Gondor) fundados por los Fieles, los refugiados que lograron escapar de la Caída de Númenor.

Rhovanion: También llamado las *Tierras Ásperas*. Tradicionalmente, esta región incluye todas las tierras al sur de las Ered Mithrin y al norte de Mordor, entre las Montañas Nubladas y el Carnen. Sin embargo, el principal del mismo nombre era la región gobernada por el rey nórdico Vidugavia durante el siglo XIV T.E.; esta zona se encontraba al este del Bosque Negro y al oeste del Celduin. Algunos informes confusos muestran al Celduin como frontera geográfica oriental de esta gran zona. En ella se incluye el Bosque Negro, y el término es utilizado en este módulo haciendo referencia a su contexto más amplio.

Sauron: El Señor Oscuro, la Sombra, el Señor de los Anillos. Un “Vala menor” que sirvió a Morgoth durante la Primera Edad. Sauron sobrevivió y se desplazó hacia el oeste y hacia el sur después de los primeros días de la oscuridad. Durante la Segunda Edad, convenció a los Noldor de Eregion para que crearan anillos para los Pueblos Libres; más tarde, en secreto, forjó el Anillo Único. Dicho anillo contenía una buena parte de su poder, y era capaz de unir y controlar a todos los demás Anillos del Poder: los Tres Anillos de los Elfos, los Siete Anillos de los Señores Enanos y los Nueve Anillos de los Hombres. Tanto los enanos como los elfos se resistieron a su trampa; los primeros se deshicieron de sus anillos, mientras que los segundos confiaron los suyos a tres de los Sabios. Los hombres, sin embargo, no se dieron cuenta del peligro con tanta rapidez, y los Nueve Anillos permanecieron en manos de nueve orgullosos señores de los hombres que ansiaban el poder y se encontraron con la oscuridad eterna: se convirtieron en los Nazgûl. Sauron se desplazó hasta la tierra fortificada

de Mordor durante la Segunda Edad, y allí construyó Barad-dûr. El Monte del Destino (Orodruin) ya había sido utilizado como su forja personal, y en el interior de su nuevo reino, comenzó a lanzar una nueva sombra sobre el continente. Sauron fue derrotado dos veces durante la Segunda Edad, primero por los númenóreanos capitaneados por Ar-Pharazôn y más tarde por la Última Alianza de Hombres y Elfos. No obstante, en ambos casos consiguió recuperar su poder. Su cuerpo, sin embargo, fue destruido durante la Caída de Númenor (de la cual logró escapar), y nunca más fue capaz de asumir una forma hermosa. El ojo sin párpado (normalmente de color rojo sobre fondo negro) se convirtió en su símbolo. Fue el responsable de la creación de dos variantes superiores de razas criadas por Morgoth: los *uruk-hai*, o grandes orcos, y los *olog-hai*, o trolls negros. Ambos tipos de especímenes constituían formidables guerreros.

Segunda Edad (S.E.): La segunda edad que se recuerda de la Tierra Media. Comenzó después de la caída de Morgoth, con la fundación de los Puertos Grises en Lindon. La edad finalizó en el año 3441 S.E., cuando Elendil y Gil-galad derrotaron a Sauron, Isildur se apoderó del Anillo Único y el Señor Oscuro y los Nazgûl desaparecieron en las sombras. Se utiliza la abreviatura S.E. para citar fechas.

Tercera Edad (T.E.): La tercera edad que se recuerda de la Tierra Media. Comenzó tras la derrota de Sauron como resultado de la Última Alianza de Elfos y Hombres, y terminó en el año 3021 T.E., cuando los Guardianes del Anillo cruzaron el mar (desde los Puertos Grises). Se abrevia como T.E.

Tierra Media: Endore; Endor; la Tierra Media; el Continente Medio. Una masa de tierra continental que se encuentra en el mundo. No constituye en sí la totalidad del mundo, aunque las acciones y acontecimientos que se pueden encontrar en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* se centran en la Tercera Edad de la Tierra Media y los primeros años de la Cuarta Edad de la Tierra Media.

Tirada: Normalmente, una *tirada de dados de percentil* cuyos resultados oscilan entre 01 y 00 (100).

NOTA: En ciertas circunstancias, esta tirada puede ajustarse mediante el uso de un sistema abierto, lo que puede proporcionar resultados por encima de 100 y por debajo de 01.

D10 Tira un dado de diez caras para generar un número entre 1 y 10 (el 0 se lee como 10).

D100 Tira dos dados de diez caras a la vez; deberían ser de diferentes colores, uno para determinar las decenas y el otro para determinar las unidades. Como "00" se lee como 100, los resultados generados mediante esta tirada oscilan entre 01 y 100.

NOTA: La mayoría de las tiradas de D100 en el sistema de Rolemaster son "abiertas". Si una tirada es abierta:

Una tirada por encima de 95 provoca una segunda tirada de un D100 que se debe añadir a la primera tirada para determinar el resultado total de la tirada. Si también se saca más de 95 en la segunda tirada, se debe hacer una tercera tirada que deberá sumarse a las dos primeras. Este proceso puede continuar de forma indefinida.

Una tirada por debajo de 06 provoca una segunda tirada de un D100 que se debe restar a la primera tirada para determinar el resultado total de la tirada (provocando probablemente un resultado negativo). Si en la segunda tirada se saca más de 95, debe ser restada de la primera tirada y hacer una tercera tirada, restándola de este total (lo que pro-

vocará un total inferior a -100). Este proceso también puede continuar de forma indefinida.

Las tiradas que **no** son abiertas incluyen:

Tiradas de generación de características

Tiradas de generación de características potenciales

Tiradas de subidas de características

Tiradas de aprendizaje de sortilegios

Tirada de combate: Una *tirada* que representa un golpe de combate o un ataque de proyectil.

Tirada de maniobra: Una *tirada* que representa el intento de realización de una maniobra.

Tirada de orientación: Una *tirada* que representa el grado de control sobre sí mismo por parte de un atacante después de realizar una acción inusual o recibir una sorpresa.

Tirada de Resistencia: Una tirada que determina si el personaje/criatura/objeto resulta afectado por un sortilegio o no. El resultado de una tirada fallada dependerá del efecto del sortilegio; en el caso de conseguir la tirada, significa que el sortilegio no ha tenido éxito, o que su efectividad se ha visto reducida. Las tiradas de resistencia son sinónimo de "tirada de salvación".

Valar: Se refiere a los principales Valar, quince (incluyendo a Morgoth) y más tarde catorce de los sirvientes de Eru. Se trataba de "dioses" menores o semi-dioses, entidades formadas puramente por espíritu, pero que a menudo asumían forma física. Muchos de los pueblos y seres de la Tierra Media les adoraban o los consideraban seres sagrados. Eran los guardianes del mundo, y fueron ellos quienes enviaron a los Istari (Magos) a la Tierra Media.

1.13 GRUPOS RACIALES Y CULTURALES

Elfos: Aunque básicamente son similares a los mortales en muchos aspectos, los elfos tienen varias diferencias importantes aunque sutiles. Como raza, son más altos que la mayoría de humanos, aunque son más esbeltos; los varones miden entre 1,80 y 2,05 metros de estatura de media, y pesan entre 80 y 100 kilos. Las mujeres élficas miden entre 1,65 y 1,86 metros, y también son bastante delgadas. Los varones no tienen vello facial, y, en general, cuentan con menos vello corporal que los hombres. Aparentemente son muy resistentes al calor y el frío extremos, y suelen llevar ropas a modo de decoración, camuflaje, o quizás incluso modestia. Generalmente, los elfos tienen una apariencia más hermosa que sus hermanos mortales, pues sus rasgos son más finos y su piel más delicada. Sus sentidos son extraordinariamente agudos, especialmente su oído y su vista: son capaces de ver en una noche iluminada por la luna o las estrellas tan bien como si fuera de día. Su visión resultaría más pobre cuando hay menos luz, aunque pueden llegar a ver a una distancia de algunos metros en lo que los hombres normales considerarían la "oscuridad absoluta". Quizás lo más importante es que los elfos no envejecen, y que sus cuerpos son inmunes a cualquier infección vírica. Por lo tanto, son virtualmente inmortales (a menos que sufran una muerte violenta). Se curan rápidamente, y sus heridas nunca dejan cicatrices (aunque no regeneran las extremidades perdidas).

Los elfos no "duermen" como lo hacen los humanos, sino que se retiran diariamente a una especie de trance, en el cual reviven los acontecimientos del pasado para permitir descansar a sus mentes y sus cuerpos. Suelen sumirse en dicho trance durante 2-3 horas cada 24, aunque cuando están sometidos a una gran presión, pueden actuar con normalidad durante varios días sin descansar, aunque deben recuperar el tiempo perdido al final de dichos periodos.

Mientras están en trance, y aunque sus ojos estén abiertos, no son sensibles a los estímulos externos, y aunque pueden ser “despertados” antes de tiempo, suelen quedar desorientados durante varios minutos.

Respecto a las razas de los elfos, se debe decir que existen tres divisiones entre los Eldar:

Los “Elfos Hermosos”, los más altos y señoriales, emigraron a Valinor (las Tierras Imperecederas) poco después de la llegada de los Valar, y todavía moran allí. Tienen el pelo de color rubio dorado, los ojos azules y la piel clara; en todo momento proyectan un aura en torno a sí que es perfectamente visible. En general, suelen tener un buen talento para la música, y sus ropas suelen ser de color blanco, plateado o dorado.

Los Altos Elfos, o noldor, son de constitución más robusta (aunque siguen siendo más delgados que los humanos), y de rasgos más oscuros; su piel es más morena, y su cabello suele ser de color negro o marrón oscuro, con algunas excepciones. Sus ojos pueden ser de cualquier color, aunque predominan los tonos marrones y castaños.

Estos elfos son los mejores constructores y artesanos de todas las razas, y los más hábiles a la hora de trabajar el metal: son grandes productores de armas, armaduras y hermosas joyas. Su orfebrería es insuperable. Los Altos Elfos son los más propensos a vivir dentro de ciudades, y en algunos casos han llegado a construir hermosas ciudades rodeadas de muros marmóreos. También son los más curiosos, pues están poseídos por un deseo de conocerlo todo sobre su entorno a casi cualquier precio que más de una vez ha provocado el abandono del sendero de la luz por parte de toda la raza.

Los sindar (Elfos Grises), la tercera y menos noble rama de los Eldar, iniciaron la migración junto con sus parientes, pero tras llegar a Beleriand, no cruzaron el mar en dirección a Valinor, y vivieron en Doriath bajo el gobierno del Rey Thingol. Al final de la Primera Edad, muchos de los sindarin navegaron hacia el oeste, o se quedaron viviendo en Lindon o Lórien, bajo el gobierno de los líderes noldor.

Los sindar son los que más se parecen físicamente a los elfos silvanos, aunque tienden a ser más musculosos, y el color de sus ojos acostumbra a ser azul pálido o gris. También prefieren las ropas que sean de un color gris aparentemente neutro que en realidad tiene unas asombrosas cualidades a la hora de camuflarse.

Los elfos silvanos, o “de los bosques”, son más numerosos, y también más “rústicos”, que sus otros parientes. Suelen ser de complexión morena, con el pelo rubio y los ojos azules o verdes. No son tan altos como los demás grupos, aunque mantienen su esbelta figura; son muy hábiles a la hora de moverse en silencio, especialmente por los bosques. También tienen un gran talento para la música, aunque no tanto como los Elfos Hermosos.

Sus ropas preferidas suelen ser de color verde, gris o marrón, y tienen un diseño mucho más funcional que las túnicas y otros atuendos utilizados por los Elfos Hermosos; en general, también son mucho menos elaboradas que las utilizadas por los Altos Elfos.

Enanos (Khazâd): Los enanos son los descendientes de los Siete Padres de su raza, y están vinculados a Aulë (el Herrero). Se dice que fueron creados a partir de la piedra. Los siete linajes o casas se establecieron en una variedad de diferentes zonas, normalmente en el interior o en las cercanías de alguna montaña. Los enanos son bastante bajos, pues miden entre 1,2 y 1,5 metros de estatura (las hembras

algo menos), son robustos y de complexión morena. Tienen unos ojos profundos, el cabello oscuro y una espesa barba (que suelen dejar crecer y en ocasiones anudan en trenzas). Son resistentes a las enfermedades y extremadamente fuertes, y suelen vivir una media de 250 años, aunque una buena parte han llegado a los 400 años de edad. Tienen una vista excepcional cuando se encuentran en subterráneos, y también cuando se mueven en entornos casi completamente oscuros. Su artesanía es soberbia, y su calidad en el trabajo de la piedra es inigualable; no obstante, a diferencia de los trasgos, consiguen dotar a sus obras de una sensación de belleza así como de una fuerza y utilidad evidentes. Ninguna raza sabe tanto de minería como los enanos. Son relativamente poco fértiles y las hembras son poco comunes (pues constituyen una tercera parte de toda la raza), motivo por el cual no es de extrañar que no acostumbren a tener muchos hijos, y en algunos casos ni siquiera llegan a casarse. Los enanos conocen la magia y también ciertos encantamientos, aunque generalmente rehuyen a los hechiceros y el uso de los sortilegios, pues prefieren utilizar tales poderes para la creación de un objeto físico.

Los enanos hablan el khuzdul, una lengua secreta conocida por nadie más excepto ellos mismos, y escriben utilizando las Angerthas Moria, una variante de las cirth (una escritura rúnica). El khuzdul destaca por sus consonantes ásperas y por el uso de patrones de tres consonantes para indicar conceptos comunes. Por ejemplo, la estructura “KZD” hace referencia a los enanos o a las cuestiones esenciales a la identidad enana (por ejemplo, Khazâd significa “enanos”, y Khuzdul significa “idioma enano”).

Las dos casas descritas a continuación son las de Durin el Inmortal y Balli (I) Mano de Piedra. El primer linaje, el del “Pueblo de Durin”, es el más antiguo y reverenciado de todas las Siete Casas. Se les puede identificar por sus barbas inusualmente largas, que a menudo suelen llevar trenzadas y metidas debajo de sus cinturones. Por ese motivo son llamados los “barbiluengos”. El Pueblo de Balli es una “casa del este”, y sus miembros acostumbran a llevar un pequeño anillo de piedra cristalina en torno al dedo meñique de su mano izquierda. Ambas casas prefieren las ropas de colorido brillante y dotadas de capucha, así como las armas de mano. Aunque muchos saben manejar bien los arcos, generalmente utilizan ballestas cuando necesitan imperiosamente utilizar un arma de proyectil. Los enanos son muy aficionados a los artilugios mecánicos.

El hogar ancestral del Pueblo de Durin es Khazad-dûm (“Moria” o “Hadhodrond” para los elfos), mientras que la Casa de Balli mora en las cercanías de Akhuzdah (“Ahulé”). **Hobbits (Medianos):** Los hobbits son los más pequeños de todos los Pueblos Libres, pues miden entre 60 y 120 cm. de estatura, aunque suelen ser algo regordetes. Tienen unos grandes pies cubiertos de mucho vello (hasta el punto que se les puede llamar “peludos”) que son inmunes al frío, de forma que acostumbran a caminar descalzos. Son un pueblo inofensivo, que prefiere mantenerse en la tranquilidad de sus propios pueblos. Aman la buena comida y bebida, y pasan gran parte de su tiempo en las posadas y en las casas de sus amigos, comiendo. Son capaces de moverse con gran sigilo, y tienen un alto grado de destreza manual. Los hobbits también están dotados de una constitución impresionante, y pueden resistir el más poderoso daño mágico o físico durante periodos de tiempo prolongados. Existen tres variedades, o tribus, principales entre los hobbits: los *Albos*, los *Fuertes* y los *Pelosos*. Los Albos son altos, delgados y de piel clara, y son los menos numerosos y más aventureros;

también son los que más relaciones mantienen con los hombres y los elfos. Los Pelosos, más pequeños y de piel más oscura, son los más comunes y los que más tratan con los enanos; ambas razas se encuentran a sus anchas en las mesetas y colinas más agrestes. Los Fuertes se encuentran en un punto medio en lo que se refiere a tamaño y número. Es esta tribu la que regresó hasta las Tierras Ásperas durante el siglo XV de la Tercera Edad y se estableció en los Campos Gladios, en la ribera occidental del río Anduin.

Humanos: De los hombres mortales existen básicamente dos tipos: los “altos hombres” y los “hombres comunes”, que son algo más rústicos.

Los altos hombres (“Edain”) tienden a ser todavía más altos que los elfos (oscilan entre los 1,80 y 2,10 metros de estatura), pero tienen los huesos más grandes y la constitución más fuerte que estos últimos, aunque quizás sean algo menos ágiles. Su pelo es de color marrón oscuro o negro, sus ojos son azules, grises o negros y tienden a tener la piel bastante clara, entre un tono absolutamente pálido y un color relativamente moreno. La esperanza de vida de estos mortales es bastante larga, pudiendo alcanzar los 250-300 años en quienes son de descendencia pura. Son unos grandes guerreros y constructores de imperios, pues su iniciativa es comparable a su estatura física.

Los hombres comunes suelen ser en general más bajos (oscilan entre los 1,65 y 1,90 metros de estatura entre los hombres y los 1,50 y 1,75 metros entre las mujeres) y más robustos que los altos hombres, y su cabello y ojos pueden ser de cualquier color que se pueda encontrar (aunque el cabello negro tan común entre los altos hombres no es nada habitual). Tienen una presencia menos señorial que los altos hombres, y los varones acostumbran a lucir bigote o barba, todo lo contrario que sus parientes procedentes del oeste, que casi nunca lucen ningún tipo de vello facial.

Dúnedain: Estos altos hombres son los descendientes de los Edain (“Padres de los Hombres”) que se establecieron en la isla-continente de Númenor, al oeste de la Tierra Media. Los dúnedain conquistaron y/o colonizaron muchas zonas a lo largo de las costas occidental, meridional y oriental de Endor durante la Segunda Edad, y fueron unos grandes señores de los hombres. Desgraciadamente, su ansia de poder (al menos entre algunos de ellos) les llevó a la destrucción de su isla natal a mediados de la Segunda Edad. Esta “Caída” aconteció como resultado de su invasión de las Tierras Imperecederas y su desafío al poder de los Valar. Aquéllos conocidos como los “Fieles” se opusieron a la política de odio hacia los elfos que propició dicha Caída, y fueron salvados cuando la isla se hundió. Más tarde fundaron los reinos de Arnor y Gondor (en el norte y el sur del noroeste de la Tierra Media). Muchos grupos “infieles” sobrevivieron en las diversas colonias de los dúnedain establecidas en tiempos más felices (por ejemplo, los númenóreanos negros de Umbar). El término dúnedain se refiere a los númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseían una fuerza mental y física considerable, así como una gran longevidad y una rica cultura basada en gran parte en las costumbres élficas. Son sólo un grupo de los edain, un colectivo de hombres con una cultura relativamente avanzada y rastros de sangre élfica que habían ayudado en las guerras contra Morgoth durante la Primera Edad. Traducción: S. “Edain del Oeste”, singular “Dúnadan”.

Dunlendinos: También conocidos como los “Montañeses”. Un grupo de humanos que originalmente ocupaban las colinas y los valles del interior o los alrededores de las

Montañas Blancas (Ered Nimrais). Numerosos grupos de dunlendinos se desplazaron hacia el norte durante la Segunda Edad, y se establecieron a lo largo del flanco occidental de las Montañas Nubladas y en ciertas áreas de Eriador (por ejemplo, en las cercanías de Bree). Las Tierras Brunas fueron bautizadas en referencia a este grupo (también conocido como los “hombres brunos”), y el ejército de los muertos del Sagrario constituía los restos de uno de sus antiguos ejércitos. Los dunlendinos son relativamente altos, morenos y hasta cierto punto “primitivos”. Sus lugares de adoración indican una conducta supersticiosa más que religiosa. Son unos feroces guerreros capaces de mantener cierta organización militar. Sus costumbres sólo se han mantenido intactas en las Tierras Brunas, pues la mayoría han adoptado los hábitos de las tierras en las que se han establecido. Son enemigos de los drúedain (wooses) y de los nórdicos (incluyendo a los rohirrim). Son unos soberbios montañeros de tez morena, y acostumbran a trabajar la piedra.

Drúedain (Woses): También conocidos como los “Hombres Salvajes de los Bosques”, los miembros de esta raza son unos maestros en el trabajo de la madera. Esta antigua raza humana ocupa el Bosque Drúadan de Anórien y algunas otras zonas salvajes de Andrast durante la Tercera Edad. Sus territorios originales eran probablemente más extensos, pero son bastante peculiares, y no asimilaron ni cohabitaron bien con ningún otro grupo de hombres. Son bajos, robustos, de piel bastante clara y con muy poco vello corporal. Los woses son completamente diferentes a los nórdicos y a los dúnedain. Hablan un lenguaje que no tiene nada que ver con el de los señores de Gondor, y que probablemente sea una variante de las “lenguas de la costa sur” de la Tierra Media. Los woses poseen ciertos poderes de encantamiento, así como unas formas de magia que probablemente son únicas. Protegen sus lugares sagrados con extrañas imágenes talladas con las que se representan a sí mismos, y se dice que dichas esculturas tienen “poderes asociados con la vida”, como la vista y la movilidad. Son enemigos tanto de los dunlendinos como de los nórdicos (pues los rohirrim llegaron a cazarlos como deporte). Ghân-buri-Ghân era un miembro de esta raza.

Orientales: Un término general que hace referencia a un grupo inmensamente variado de razas que ocupan los territorios de la Tierra Media situados al este de Rhûn. El DJ debería tener en cuenta que este término hace referencia a “cualquier grupo de hombres cuyas costumbres sean diferentes y cuyas tierras sean desconocidas”, al menos a los ojos de un habitante del oeste de la Tierra Media.

Haradrim: Lit. “Sureños” en sindarin. Este término hace referencia a un grupo de razas que tienen su hogar en el gran desierto de Harad; aun así, cualquier habitante del noroeste de Endor utilizaría el mismo término para referirse a un hombre procedente de territorios situados todavía más al sur que el propio desierto. Haradwaith (que también hace referencia al territorio) y sureño son términos sinónimos. Los haradrim tienden a ser delgados y muy morenos, y a menudo tienen unas costumbres nomádicas asociadas con sus tierras natales semiáridas. Son excelentes jinetes. La colonización númenóreana (por ejemplo, en Umbar) a lo largo de los límites de su territorio provocó una cierta fusión de culturas y diferentes grados de cruces sanguíneos. El resultado es que algunos haradrim no son demasiado diferentes a los dúnedain de Gondor. La conquista por parte de Gondor de la región desértica no hizo más que reforzar esta circunstancia. Sin embargo, siguen siendo un gru-

po cultural y racial diferenciado, en particular en las zonas más remotas.

Lossoth: Este grupo de nómadas relativamente bajos y robustos del Lejano Norte son a menudo conocidos como los “hombres de las nieves” o los “Forodwaith” (término que también hace referencia a su territorio). Se trata de un pueblo pobre y primitivo, que vive de la caza y de cualquier otra criatura de la Bahía de Forochel de la que puedan sacar algún provecho. Su cultura parece estar basada en el trabajo de la piedra, el hueso y la poca madera que pueden adquirir mediante el comercio (aunque el contacto con las demás razas de hombres está muy limitado); también hacen uso de algunos metales, en particular el cobre.

Nórdicos: También son conocidos como hombres del norte. Un grupo de humanos altos, fuertes, peludos y de piel clara que está relacionado con, y antaño incluía, a los rohirrim. Este grupo corresponde aproximadamente a los habitantes del norte de Rhovanion, los “Valles del Anduin”, ciertos pasos y colinas falderas cercanas al norte de las Montañas Nubladas y otras regiones del noroeste de la Tierra Media. Los nórdicos son un grupo independiente de feroces guerreros. Gracias a sus contactos con los demás Pueblos Libres –los enanos, los elfos y los edain-, su cultura ha avanzado un poco. Algunos grupos utilizan su propio idioma (el rhovanion, el rohirrico, etc.), mientras que otros hablan el oestron. Los estaravi son uno de los primeros.

Variags: Esta raza de piel oscura ocupa la tierra de Khand, una región semiárida escondida entre las amplias llanuras al sur de Rhûn y el este de Mordor. Khand es una meseta que flanquea las rutas comerciales procedentes del este y que entran en el Gran Desierto. Como se encuentra cerca de la base de dos cordilleras montañosas, y está algo elevada, sus recursos de agua y su temperatura permiten la concentración de mayores cantidades de población de las que se suelen encontrar normalmente en zonas semiáridas semejantes. Por lo tanto, los variags son relativamente numerosos, y son el grupo dominante de la región. Son de naturaleza mercenaria, y a menudo son crueles; sus armas son numerosas: conspiración, traición, guerra, etc. Su reputación ha empeorado recientemente, una vez se ha conocido que estaban en contacto con los servidores de Sauron. Los variags son unos fabulosos jinetes, y también utilizan camellos. Sin embargo, la gran mayoría de sus ejércitos están formados por soldados de infantería. Cultivan cebada y crían rebaños de cabras, ovejas y caballos. Tienen acceso a muy poca madera, por lo cual utilizan la piedra y los ladrillos de arcilla para construir edificaciones, y en ocasiones la piel o la tela para fabricar sus tiendas de campaña. Tanto ellos como algunos otros grupos situados más al sur han sido relacionados con el cultivo de cierta variedad de algodón, aunque los variags prefieren comerciar y criar sus rebaños antes que dedicarse a lo que ellos consideran el mundano pasatiempo de las granjas.

Orcos: Generalmente, los orcos miden en torno a los 1,8 metros de estatura, tiene la piel gruesa y sus caras son grotescas, habitualmente dotadas de colmillos. Son de constitución muy pesada, ya que suelen ser criados como guerreros y trabajadores. Salvo algunas excepciones, no pueden soportar la luz del día, y el sol les ciega inevitablemente. Sólo por la noche pueden ver bien (tan bien como los elfos). Acostumbran a ser caníbales, crueles y sedientos de sangre, y suelen empuñar cimitarras y hachas de formas perversas.

Se debe tener en cuenta que los orcos son unos herreros

incomparables. Su habilidad para trabajar el metal es difícil de igualar. Aunque el aspecto de sus objetos no es muy agradable, son enormemente prácticos. Sin embargo, raramente fabrican algún objeto que no tenga que ver con la guerra.

Los grandes orcos (uruk-hai) son una raza mejorada. Son más raros, pero también inmensamente superiores a sus congéneres. Sus habilidades para hablar, organizarse, razonar y luchar son mucho mejores que las de los orcos normales (o menores).

Trolls: Los trolls son más fuertes que la piedra de la que están hechos. Son enormes e inmensamente fuertes (normalmente miden más de tres metros de altura), pero también acostumbran a ser estúpidos, lentos de movimiento y odian a todas las demás criaturas vivas. Los trolls se dividen en varios tipos (según su localización): de las colinas, de las cavernas, de las nieves y de piedra, siendo estos últimos los más comunes. Los trolls no pueden soportar la luz del día, y de hecho se convierten en piedra cuando los rayos del sol tocan su cuerpo. Se debe considerar la piel de troll como un medio peto de cuero (CA 11).

1.2 CAMPAÑAS EN LA TIERRA MEDIA: CIMIENTOS CREATIVOS

Como cada módulo de esta serie pretende tener cierta flexibilidad, el DJ tiene a su disposición diversos escenarios que le permiten desarrollar diferentes campañas. Naturalmente, ningún juego, sistema de juego o regla del DJ es exactamente parecido. Algunas partes de este módulo serían más apropiadas para ciertas campañas, mientras que otras podrían no entrar en juego hasta que los personajes hubieran avanzado bastante en sus habilidades. Por lo tanto, es importante que el DJ se centre en las secciones del módulo que son ideales para su campaña.

Los mapas, las notas culturales, las secciones y el texto descriptivo general hacen referencia a toda la zona en general, y tienen en cuenta las estructuras económicas y políticas, sea cual sea el periodo temporal elegido para la partida. Estas ayudas pretenden ser utilizadas en cualquier campaña; constituyen el “denominador común” de la región, y suponen los cimientos creativos definitivos. Un DJ que desee crear todas o la mayoría de sus aventuras y planos a partir de cero encontrará estas secciones extremadamente útiles. No importa cuáles sean los detalles y las actividades cotidianas de la zona, estos factores fundamentales siempre tienen algo que ver. Después de todo, la forma de la tierra y las normas culturales cambian de forma relativamente lenta.

Los planos y las descripciones individuales de las personalidades se incluyen para darle al DJ una idea de la estructura de poder de un punto específico dentro de la historia de la Tierra Media. La interacción basada en estas secciones dependerá de cada campaña concreta. Las figuras políticas dominantes y sus fortificaciones ofrecerán aventuras que supondrán una muerte segura en muchos casos. Sólo los grupos más veteranos y/o fuertes de personajes jugadores podrán emprender tales experiencias con ciertas garantías. La mayoría de los grupos deberán limitarse a los contextos de menor poder; por lo tanto, también se han proporcionado los planos y las descripciones de las personali-

dades más modestas, lo que permitirá al DJ tener una base creativa en el caso de que quiera utilizar estructuras que ya estén descritas. Naturalmente, todas las descripciones y figuras de este módulo pueden ser considerados como nada más que ejemplos personificados asociados con la zona. Como se ha indicado anteriormente, este módulo describe regiones enteras, y animamos al DJ a que cree su propia versión detallada de cada sección concreta de Endor.

1.3 CÓMO ADAPTAR ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA DE FANTASÍA

COMENTARIO

Este módulo ha sido diseñado para ser usado con la mayoría de los sistemas de juego de rol de fantasía. Dado que cada sistema de JRF tiene sus propias reglas en materia de combate, sortilegios y creación de personajes, se han elegido ciertos términos descriptivos comunes para las descripciones de los lugares, personas, criaturas y cosas. Por desgracia, los datos estadísticos tales como las bonificaciones o las “características” de los personajes difieren mucho de un juego a otro; después de todo están pensados para reglamentos distintos. ICE ha escogido usar como base cifras porcentuales, ya que la conversión a D20, D18 y D10 puede hacerse con relativa facilidad (ver la sección 1.32 con una tabla de conversión). Las características de los PJs y los PNJs también se dan de una manera determinada: de nuevo se ha puesto especial énfasis en la sencillez y la coherencia, de manera que la conversión a otro sistema de juego no sea difícil. Recuérdese que el JRF es por naturaleza una experiencia creativa y que cada DJ o jugador tiene completa libertad para incorporar sus propias ideas al juego.

1.31 CONSEJOS SOBRE CÓMO INTEGRAR ESTE MÓDULO EN TU CAMPAÑA

Este módulo se centra sobre todo en el noroeste de Gondor (Calenardhon) y las Tierras Brunas. El DJ debería mantener en secreto la mayoría de la información que aparece en sus secciones. Las descripciones de la tierra, el clima, la flora y la fauna, así como los resúmenes culturales, son más generales, y ayudarán a los PJs a tener una visión general de la región.

Todos los resúmenes estadísticos y las cuestiones relacionadas con los datos, los sumandos, los sortilegios, etc., aparecen en las secciones 8 y 20.

Los siguientes pasos son útiles para empezar a explorar la región que aquí describimos:

1. Lee todo el módulo para hacerte una idea de cómo es la región.
2. Vuelve a leer las secciones dedicadas a observaciones para el Director de Juego y pasa los datos a tu sistema de juego.
3. Escoge una época apropiada para tu campaña. Si escoges jugar al final de la Tercera Edad, o a principios de la Cuarta, presta una particular atención a la sección dedicada a esta región en “otros tiempos”. De hecho, esta sección le dará al DJ una idea de lo que debe tener en cuenta al ambientar una campaña en fechas distintas a las que aquí damos. ICE ha escogido a mediados de la Tercera Edad como época especialmente apropiada, pero puede que a ti te guste otra.

4. Reúne los materiales documentales (ten en cuenta las lecturas recomendadas) que creas necesarios.
5. Investiga el periodo que has elegido y traza las líneas maestras que necesitas además del material que aquí se incluye.
6. Convierte los PNJs, trampas, armas, sortilegios y objetos en términos adecuados al juego que uses. Observa los cambios que deberás hacer en tu sistema de juego para que tu campaña se adecue a la Tierra Media.
7. Crea un escenario completo, usando mapas para detallar esquemas y tener un marco de trabajo creativo. Así tendrás un mundo detallado y coherente y los datos de base te permitirán la flexibilidad necesaria para detallar zonas y acontecimientos aleatorios.

1.32 REGLAS DE CONVERSIÓN

Al usar este módulo en tu campaña de JRF, ten cuidado de anotar todos los datos de los personajes no jugadores antes de empezar a jugar. Si hacen falta ajustes, puedes seguir estos consejos. El material que aquí se incluye viene dado en porcentajes y está pensado para dar al lector una idea bastante clara de las debilidades y las ventajas de los individuos y criaturas de las que se habla. La mayoría de los JRF tendrán algo que ver con nuestro sistema y la conversión será sencilla. Recuerda, sin embargo, que hay docenas de reglamentos y que en algunos casos la conversión puede no ser tan sencilla.

Nota: Generalmente, todas las bonificaciones incluyen las ventajas y desventajas que normalmente influyen en las actividades que realiza un personaje concreto. Las bonificaciones ofensivas incluyen las bonificaciones por características, por armas principales mejoradas, por el efecto constante o casi constante de sortilegios relacionados, por los niveles de habilidad o de experiencia, etc. Igualmente, las bonificaciones defensivas incluyen los efectos del escudo, de las características, de los objetos especiales, de las habilidades, de los sortilegios activados habitualmente, etc. Los sortilegios de duración o acceso limitados, las armas secundarias y los demás factores que tienen que ver con una situación concreta pueden modificar dichas bonificaciones. La descripción de cada personaje ofrecerá al lector un resumen de los componentes específicos que forman cada bonificación. Las bonificaciones que preceden a las armas o los escudos son modificaciones a la fuerza inherente de cada objeto (por ejemplo, un escudo +10 restaría 30 de los ataques de un oponente, pues un escudo normalmente añade +20 a la BD del portador, y la bonificación añadiría un +10 adicional).

1.321 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Se han usado diez características para describir a cada personaje detallado en este módulo. Si usas un sistema con diferentes características y/o un sistema numérico alternativo, sigue estos pasos:

- 1) Asignar la característica apropiada a tu sistema de JRF al valor dado junto a la característica análoga que se da en el módulo. Si tus reglas usan menos características, puedes hacer el promedio de los valores de las combinaciones de factores que contribuyen a una de las características que se use en tu sistema (por ejemplo, destreza = promedio de rapidez y agilidad). Si tu reglamento usa más características para describir parte de un personaje, puedes usar el valor que se da para más de una de las características correspondientes (por ejemplo, puedes asignar el valor de constitución a resistencia y durabilidad).

A continuación viene una tabla que muestra algunos ejemplos de términos equivalentes de características:

FUERZA: *Poder, fuerza, estamina, resistencia, acondicionamiento, preparación física, etc.* Observa que la mayoría de las reglas incluyen la fuerza como un atributo.

AGILIDAD: *Destreza, habilidad manual, maniobrabilidad, sigilo, capacidad en esquivar, etc.*

RAPIDEZ: *Destreza, velocidad, reflejos, alerta, etc.*

CONSTITUCIÓN: *Salud, estamina, resistencia, resistencia al daño, resistencia física, etc.*

AUTODISCIPLINA: *Voluntad, alineamiento, fe, fuerza mental o poder, concentración, autocontrol, determinación, celo, etc.*

EMPATÍA: *Capacidad emocional, juicio, alineamiento, sabiduría, capacidad para la magia, voz bárdica, etc.*

RAZONAMIENTO: *Inteligencia, capacidad de aprendizaje, capacidad de estudio, análisis, rapidez mental, lógica, capacidad de deducción, ingenio, juicio, coeficiente intelectual.*

MEMORIA: *Inteligencia, sabiduría, capacidad de información, capacidad mental, retentiva, recuerdo, etc.*

INTUICIÓN: *Sabiduría, suerte, talento, capacidad de reacción mental, adivinación, clarividencia, presciencia, inspiración, percepción, etc.*

PRESENCIA: *Apariencia, resistencia al pánico, moral, capacidad psíquica, autocontrol, vanidad, disciplina mental, carisma, voz bárdica, etc.*

- Convertir el valor de las características asignadas en las cifras apropiadas a tu sistema de juego. Si tu sistema usa valores porcentuales no habrá que efectuar cambios. Si no, usa la tabla de conversión.

Las características personales inusualmente altas o bajas, como la Fuerza o la Agilidad, pueden modificar seriamente las habilidades de un personaje. La siguiente tabla ofrece una serie de “frangas de característica” en la escala de 1-100, acompañadas por la bonificación (o penalización) que recibirán las acciones realizadas por el personaje que tengan que ver con dicha habilidad.

También se proporcionan columnas para los rangos de sistemas de 3-18 y 2-12 para facilitar la comparación o conversión si se utilizan juegos que no se basen en el sistema percentil.

1-100 Carac.	D100 Bon.*	D20 Bon.	3-18 Carac.	2-12 Carac.
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-1	8	5
10-14	-5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

* Esta bonificación puede variar según la raza.

1.322 Conversión de Bonificaciones y Puntos de Vida

- Para convertir valores porcentuales a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.
- Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en pérdidas) el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluya resultados por impactos críticos (por ejemplo, *Dragones y Mazmorras*, de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.

1.323 Conversión de Habilidades de Combate

Todos los valores de combate están basados en SA o en el **Manual de Combate**. Los siguientes consejos te ayudarán en la conversión.

- Las **bonificaciones por fuerza y rapidez** han sido determinadas según la tabla 1.32. Anota las características que tú estás usando y calcula las bonificaciones de acuerdo con las reglas de tu sistema.
- Los **sumandos de combate basados en el nivel** que aquí se incluyen son: +3/nivel para los guerreros y bribones, +2/nivel para los ladrones y monjes guerreros, y +1/nivel para los bardos, monjes y guardabosques. Basta coger el nivel del PNJ, anotar su clase de personaje (o su equivalente en tu sistema) y calcular las bonificaciones ofensivas (debidas al nivel) apropiadas a tu juego. Observa que todas las bonificaciones que no están mencionadas bajo la clase de armadura son bonificaciones “ofensivas”.
- Si tu sistema se basa en **niveles de habilidad** (u otros incrementos de habilidad) se usa la bonificación ofensiva tal como aparece aquí. A lo mejor tienes que convertir la bonificación en un valor no porcentual.
- Las **clases de armadura** que aquí se dan se basan en la siguiente lista:

Tipo de Armadura	Descripción
1	Piel humana o de la criatura (o vestiduras ligeras normales)
2	Vestidos
3	Piel fina (como parte del cuerpo, no armadura)
4	Piel dura (como parte del cuerpo, no armadura)
5	Justillo de piel (piel doblada)
6	Chaqueta de cuero
7	Chaqueta de cuero reforzada
8	Chaquetón de cuero reforzado
9	Peto de cuero
10	Peto de cuero, brazales y grebas
11	Coraza de piel (como parte del cuerpo, no armadura)
12	Coraza completa de piel (como parte del cuerpo, no como armadura)
13	Camisola de malla
14	Camisola de malla, brazales y grebas
15	Cota de malla completa

16	Cota
17	Peto de metal
18	Peto, brazares y grebas metálicas
19	Media coraza
20	Coraza completa

5. Las **bonificaciones defensivas** están basadas en la bonificación por Rapidez del PNJ tal como se calcula en la tabla 1.32. Cuando la bonificación defensiva va entre paréntesis, el valor también incluye la capacidad de un escudo (un extra de +20 para escudos no mágicos, más lo que pueda valer cualquier mejora mágica). En dicho caso, anotar simplemente si hay o no escudo y si lo hay de qué tipo es.

1.324 Conversión de Sortilegios y Listas de Sortilegios

Las referencias a sortilegios que aquí se dan son en forma de "listas", grupos de sortilegios relacionados entre sí. Cada lista tiene un tema común y normalmente tendrá un sortilegio relacionado con cada nivel. Por ejemplo, el conocimiento de "Ley del Fuego" hasta nivel diez resultaría en la adquisición de 10 sortilegios similares basados en el fuego, uno por cada nivel del uno al diez. Si el personaje en cuestión será capaz de realizar esos sortilegios queda a discreción del DJ, del sistema y del nivel o grado de habilidad del

usuario del sortilegio. Los sistemas de JRF que usan reglas del aprendizaje y desarrollo de sortilegios por medio de "escuelas" o mediante líneas especializadas usan conceptos similares a los que se usan en este módulo. Sin embargo, muchos sistemas dictan que los PNJs o los PJs aprenden los sortilegios de uno en uno, a menudo sin requisitos de que el personaje tenga un historial determinado. El convertir las listas de sortilegios de los PNJs en sortilegios individuales es más difícil, pero puede conseguirse siguiendo estos consejos:

1. Ver las listas de sortilegios del PNJ y anotar los nombres de las mismas. Cada nombre indica el tipo de especialización que ha seguido el PNJ (por ejemplo, "Ley del Fuego" indica una preferencia por los sortilegios relacionados con el fuego).
2. Anotar el nivel del PNJ y determinar el número de sortilegios o listas/grupos de sortilegios que conocería en tu sistema de juego. Hay que considerar también el nivel de poder de los sortilegios que tendría el PNJ (por ejemplo, un mago de quinto nivel en tus reglas podría tener un máximo de 8 sortilegios, dos de tercer nivel, tres de segundo y tres de primero).
3. Seleccionar sortilegios de tu sistema que sean apropiados para un usuario de magia del mismo nivel que el PNJ y con la misma profesión, recordando que deben seguirse las preferencias indicadas en el módulo siempre que sea posible.

SUGERENCIAS DE LISTAS DE SORTILEGIOS

ESENCIA

GENERALES

Barreras Mágicas: Mejora de las TRs
Sentidos de la Esencia: Escuchar; vigilar
Maestría de las Runas
Control de la Esencia: Telequinesis
Artes de la Destrucción de Barreras:
 Cerradura mágica; apertura
Mejora Corporal: Equilibrio; resistencia
Ilusiones Menores
Artes de la Detección
Escudos Elementales: Protección contra calor/luz/frío
Artes de la Investigación: Análisis de textos/elemental
Artes de la Invisibilidad
Cambio Viviente: Reducirse; aumentar; cambiar
Maestría de los Ánimos: Encantar; sueño; palabras de mando
Bridas de los Hechizos: Almacenamiento; unión; retraso
Mejora de los Hechizos: Alcance; duración
Artes de la Anulación de Hechizos
Maestría de los Escudos: Escudo; Desvío de Hoja; Deflección
Artes de la Rapidez: Correr; acelerar; velocidad
Maestría de los Portales: Convocación de animales y demonios
Puente en las Alturas: Salto; ida; puerta larga; teleportación

BÁSICAS DE MAGO

Ley del Fuego
 Ley del Hielo
 Ley de la Tierra
 Ley de la Luz
 Ley del Viento
 Ley del Agua

MENTALISMO

GENERALES

Indagación: Detección; visión del pasado
Ocultación: Visión borrosa; invisibilidad; desplazamiento
Resistencia al Daño: Contra calor, frío, aturdimiento, daño
Anticipación: Intuiciones; sueños
Esquiva de los Ataques: Escudo; desvío de hoja; deflección
Brillo: Luz; aura; proyectil eléctrico; fuego solar
Autocuración: Curación menor
Detecciones
Ilusiones (menores)
Resistencia a los Hechizos: Mejora de las TRs
Maestría de los Sentidos: Visión en el agua/niebla/oscuridad; ojos y oídos mentales
Manipulación de los Gases: Dominio de la niebla y las nubes
Cambios: Equilibrio; cambio; maestría de la forma
Manipulación de los Líquidos: Hervir agua y calmar mares
Velocidad: Correr; velocidad; acelerar
Maestría de la Mente: Presencia; defensas mentales
Manipulación de los Sólidos: Calentar piedra y transmutaciones
Telequinesis
Puerta de la Mente: Ida; puerta larga; puerta mental
Movimiento: Salto; vuelo; fusión

BÁSICAS DE MENTALISTA

Presencia: Almacenamiento mental; lenguaje mental; hallar
Fusión Mental: Exploración mental; exámenes; robo de pensamientos
Control de la Mente: Interrogación; parálisis; coma; dominio mental
Control de los Sentidos: Aturdimiento; parálisis nerviosa; control
Ataque Mental: Dolor; grito mental
Lenguaje de la Mente: Para grupos separados

CANALIZACIÓN

GENERALES

Defensa Mágica: Mejora de las TRs
Leyes de las Barreras: Muros de aire/agua/madera/piedra
Maestría de la Detección
Movimientos en las Alturas: Caminar por las ramas/piedra; fusión
Artes del Clima: Predicción; control del clima
Arte del Sonido: Silencio; muro de sonido
Arte de la Luz: Luz; aura; proyectil eléctrico/de luz
Purificaciones: Curación de enfermedades y venenos
Artes de los Golpes: Curación de puntos de vida
Leyes de la Naturaleza: Conocimiento de las hierbas; dominio de los animales
Leyes de la Sangre
Leyes de los Huesos
Leyes de los Órganos
Leyes de los Músculos
Leyes de los Nervios
Artes de la Localización: Encontrar; dirección
Calmar los Ánimos
Creaciones: Creación de comida/agua; crecimiento de plantas
Artes Simbólicas: Grabación de símbolos
Conocimientos: Conocimientos sobre el bien/mal/maldiciones/venenos

BÁSICAS DE CLÉRIGO

Canales: Poder puro; absolución
Convocaciones: De animales y demonios
Artes Comunes: Sueños; intuiciones; comunidad
Maestría de la Vida: Mantener la vida; dar la vida (resucitar a los muertos)
Protecciones: TRs; protecciones a la CA y contra elementales
Rechazos: De muertos vivientes; canales; maldiciones

SUGERENCIAS DE LISTAS DE SORTILEGIOS (continuación)

BÁSICAS DE ILUSIONISTA

Maestría de las Ilusiones
Alteraciones de la Percepción de la Mente
Disfraces
Alteraciones del Sonido
Alteraciones de la Luz
Tacto-Gusto-Olfato

BÁSICAS DE ALQUIMISTA

Arte del Encantamiento: bonificaciones a armas y armaduras
Implantar Hechizos de la Esencia: imbuir sortilegios en objetos
Implantar Hechizos de Canalización/Mentalismo: Lo mismo con los demás dominios
Habilidades Orgánicas
Habilidades de los Líquidos y los Gases
Habilidades Inorgánicas

BÁSICAS DE MONJE

Puente de los Monjes: Deslizarse; correr por las paredes y el techo
Evasiones: Nadar; esquivar; acelerar
Bridas Corporales: Fuerza; desequilibrio; concentración
Sentido de los Monjes: Visión; detección
Renovación Corporal: Curaciones menores

BÁSICAS DE MAGO MALVADO

Erosión Física: Dolor
Alteración de la Materia: Tierra a polvo; hacer añicos
Contactos Oscuros: Con demonios
Convocaciones Oscuras: Demonios
Oscuridad: Oscuridad de todo tipo

BÁSICAS DE BRUJO

Destrucción del Alma: Posesión; absolución
Destrucción de las Mentes: Dolor; rotura mental
Destrucción de la Carne: Miembros; órganos; cuerpo
Destrucción de los Gases
Destrucción de los Fluidos
Destrucción de los Sólidos

BÁSICAS DE VIDENTE

Visiones del Pasado
Visiones Mentales: Preguntas; verdad; exploración
Percepción Verdadera
Visiones del Futuro
Percepción a Través de los Demás
Visión Verdadera: a través de la madera/piedra/distancia

BÁSICAS DE CURANDERO

Maestría de los Músculos
Maestría de los Golpes
Maestría de los Huesos
Maestría de la Sangre
Miembros Artificiales
Maestría de los Nervios y de los Órganos

BÁSICAS DE BARDO

Conocimientos
Canciones de Control
Control de los Sonidos
Proyección de los Sonidos
Conocimiento de los Objetos

BÁSICAS DE MENTALISTA MALVADO

Erosión de la Mente: Destrucción de características
Subversión de la Mente: Psicosis
Muerte de la Mente: Olvido; pérdida de experiencia
Enfermedades de la Mente: Desórdenes mentales; fobias
Dominio de la Mente: Posesión; subyugación

BÁSICAS DE MÍSTICO

Artes de la Confusión
Escondite
Cambio Místico
Alteración de los Líquidos
Alteración de los Sólidos
Alteración de los Gases

BÁSICAS DE SANADOR (listas de curación más poderosas)

Artes de la Superficie: curación de puntos de vida
Artes de los Huesos
Artes de los Músculos
Artes de los Órganos
Artes de la Sangre
Artes de la Transferencia: heridas pasan del objetivo al sanador, que sólo puede curar heridas de su propio cuerpo

BÁSICAS DE ANIMISTA

Movimiento de la Naturaleza: Caminar por las ramas/piedras/aire
Maestría de las Plantas
Maestría de los Animales
Maestría de las Hierbas
Conocimiento de la Naturaleza
Protección de la Naturaleza: desvío orgánico

BÁSICAS DE MONTARAZ

Maestría de los Caminos
Artes de los Movimientos
Formas de la Naturaleza
Murallas Interiores: Protección contra el calor y el frío; modificadores a las TRs
Arte de la Naturaleza: Predicción del clima; localización

BÁSICAS DE CLÉRIGO MALVADO

Enfermedades
Canales Oscuros: Canales maléficos y letales
Conocimiento de lo Oscuro
Maldiciones
Necromancia

BÁSICAS DE ASTRÓLOGO

Puente del Tiempo: Ver en el pasado/futuro
Arte de la Voz: Lenguaje mental; controlar a los demás
Visión Sagrada: Sueños; comunidad
Voz Lejana: Lenguaje mental lejano
Luces de las Estrellas: Luz; aura; fuego de las estrellas
Percepción de las Estrellas: Presencia; hallar

1.325 Notas sobre los Niveles

Al usar ciertos "sistemas de niveles", el DJ puede encontrarse con que los niveles indicados hacen a los personajes demasiado poderosos para su mundo fantástico. Si es ése el caso, multiplica los niveles por 0,75 o por 0,6, según el caso. Esto reduciría a un personaje de nivel 20 a nivel 15 ó 12 respectivamente. Recuerda reducir las bonificaciones de la misma manera.

1.326 Bonificaciones por Habilidad

Las bonificaciones de habilidades generales se obtienen mediante el nivel del personaje y calculando la bonificación apropiada según el sistema usado. El sumando de un PNJ, como se indica arriba, estará basado en una compilación de su nivel, su arma y/u otros objetos, la característica relacionada y los niveles de habilidad. La bonificación normal para todos los desarrollos de habilidades se han calculado de la siguiente manera:

- (a) cuando el nivel de habilidad es de cero, la bonificación es -25, reflejando la poca familiaridad que se tiene.
- (b) se obtiene una bonificación de +5 por un nivel de habilidad (ganancia de +30).
- (c) por cada nivel de habilidad entre uno y diez se gana una bonificación +5 adicional (es decir, siete niveles proporcionarían una bonificación de +35).

- (d) por cada nivel de habilidad entre 10 y veinte se gana un +2 (es decir, un nivel de habilidad de 19 significaría una bonificación de +68).
- (e) para los niveles 21 a 30, la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que un nivel 28 daría una bonificación +78).
- (f) se da una bonificación de +1/2 por cada nivel por encima de 30.

1.327 Cerraduras y Trampas

Las cerraduras y trampas que se encuentran en este módulo están descritas en términos de la dificultad para abrirlas o desactivarlas. Se restan modificadores a las tiradas que representan los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar una columna específica o una tabla de acción/maniobra (como en *Rolemaster*) o una sustracción adicional a la tirada del intento. En cualquier caso, los términos se explican por sí mismos y ayudarán al DJ a determinar si la trampa tiene una dificultad por encima de la media y en qué medida.

El término descriptivo es una constante relativa basada en el siguiente orden de modificadores: rutina (+30), fácil (+20), escasa dificultad (+10), dificultad media (0), difícil (-10),



muy difícil (-20), extremadamente difícil (-30), locura completa (-50), absurdo (-70). La poca iluminación, la condición física del personaje, la actividad en las cercanías, etc., pueden afectar el modificador de la cerradura/trampa, pero no la categoría por dificultad. Así, una trampa puede ser clasificada como “muy difícil (-50)”, indicando que es normalmente un mecanismo (-20), pero que otros factores lo hacen más difícil de desactivar.

Estos problemas adicionales son más fáciles de superar que la dificultad intrínseca del mecanismo; ello explica por qué difiere de un pozo bien iluminado, clasificado como “locura completa (-50)” intentar desactivarlo. El “-50” relacionado con la trampa “muy difícil” puede ser reducido fácilmente a “-20” con un poco de reflexión, pero no pueden obtenerse más ventajas si no se desarma el mecanismo. Sugerimos que una tirada de dados (D100) modificada que exceda 100 resulte en éxito; las habilidades, las características, etc., deberán aplicarse contra el modificador negativo de dificultad y sumarse al dado para dar el resultado.

Ejemplo: *Wonir el ladrón encuentra una supuesta trampa en la pared del pasillo. El DJ le dice que el mecanismo parece ser “difícil” de desactivar, y que la oscuridad del pasillo hará la maniobra todavía más difícil; el módulo indica “difícil (-40)”. Como se ha indicado más arriba, la bonificación habitual por “difícil” es (-10), así que el DJ sabe que el -30 adicional se debe a factores diferentes a la trampa en sí. A menudo, en el mismo párrafo descriptivo se indicará cuáles son los demás problemas (por ejemplo, la iluminación), pero en cualquier caso el DJ podrá tener en cuenta ciertos factores externos que puedan permitir al personaje que realiza la acción reducir la dificultad hasta la penalización/bonificación normal si consigue superar con éxito los obstáculos externos. En este caso, una antorcha encendida eliminará el modificador -30 por la iluminación, reduciendo la trampa a un -10, lo normal para un mecanismo “difícil”. En el caso de que la trampa fuera descrita como “extremadamente difícil (-30)”, el DJ debería tener en cuenta que -30 es la penalización habitualmente asociada a una trampa de dicha categoría, de forma que la iluminación y otros factores no tienen ninguna incidencia en la cifra; la trampa debería ser desactivada con esa penalización. Los términos que se utilizan en este módulo, en orden de dificultad, son: Rutinario, Fácil, Dificultad Ligera, Dificultad Media, Difícil, Muy Difícil, Extremadamente Difícil, Locura Completa y Absurdo.*

1.4 NOTAS ESPECIALES RESPECTO A LOS MAPAS Y SU INTERPRETACIÓN

Para que el DJ tenga un armazón creativo sobre el cual poder trabajar, se han incluido en este módulo diversos mapas y diagramas. Recuerda que la precisión de una representación gráfica dependerá en gran medida de la escala utilizada; cuanto más pequeña sea la zona representada, más parecida será a su aspecto real, y más precisa será la ilustración. Si la escala es 1 centímetro = 10 kilómetros (como ocurre en el mapa a color de la zona), el factor de precisión será superior al de un mapa cuya escala fuera de 1 centímetro = 100 kilómetros. Las siguientes notas pueden serte útiles a la hora de consultar los mapas y los diagramas que se pueden encontrar en este módulo.

El texto y los mapas utilizan a menudo terminología regional y no “traducida” (por ejemplo, se habla de “*Orthanc*” en lugar del “Monte Colmillo”). De esta forma, esperamos ayudar al DJ a verse más inmerso en la cultura del noroeste de Gondor, lo que a su vez le permitirá ayudar más a sus PJs.

1.41 MAPA DE REFERENCIA DEL DIRECTOR DE JUEGO

El mapa a color está lo suficientemente detallado para ser utilizado por el DJ y aquellos personajes que tengan un conocimiento lo suficientemente amplio de la región. Los lugares y asentamientos más importantes son bastante precisos, al menos en el periodo que va desde el año 1000 T.E. hasta el año 1 C.E. A partir del año 3019 T.E., diversos bastiones de Sauron o de sus servidores quedan en ruinas. Los símbolos de ruinas utilizados en este módulo indican los restos de lugares abandonados o destruidos antes del año 1100 T.E. Naturalmente, todos los lugares cambian con el tiempo, y el carácter específico de algún rasgo concreto variará según el periodo temporal concreto de la Tercera Edad.

El mapa a color es la principal pieza de referencia, pero el DJ también puede utilizar un mapa en blanco y negro en el que se detallan las localizaciones de lugares adicionales, así como los patrones de distribución de los diferentes pueblos, la flora y la fauna.

Sugerimos al DJ que permita a los PJs tener acceso al mapa de la página 17, pero sólo hasta el punto sobre el cual los jugadores tengan o puedan deducir su conocimiento. ICE permite la copia de partes de este mapa (y nada más) para propósitos no comerciales. El DJ debería tapar u oscurecer los nombres o lugares que deberían ser desconocidos para el PJ que consulta el mapa.

CLAVE DEL MAPA DE REFERENCIA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

- 1 – Isengard (Angrenost)
- 2 – Aglarond (Las Cavernas Resplandecientes)
- 3 – Lugar Sagrado Drúadan (Ruina)
- 4 – Lugar Sagrado Dunlendino
- 5 – Valle de los Gigantes

La escala es 1 cm. = 25 km.

Pueblos: Elfos del Bosque

Grupos de Animales: *Grandes Águilas*

Tipos de Árboles: Pino

Tipos y combinaciones de árboles en las mesetas: Roble-nogal; olmo-fresno; álamo-cicuta; algunos abedules e incursiones de coníferas de hoja de aguja, como el pino templado y el junípero.





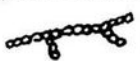







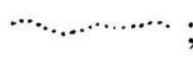
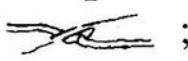


Tipos y combinaciones de árboles en las tierras bajas: Roble-arce; haya-arce; sauce-olmo.

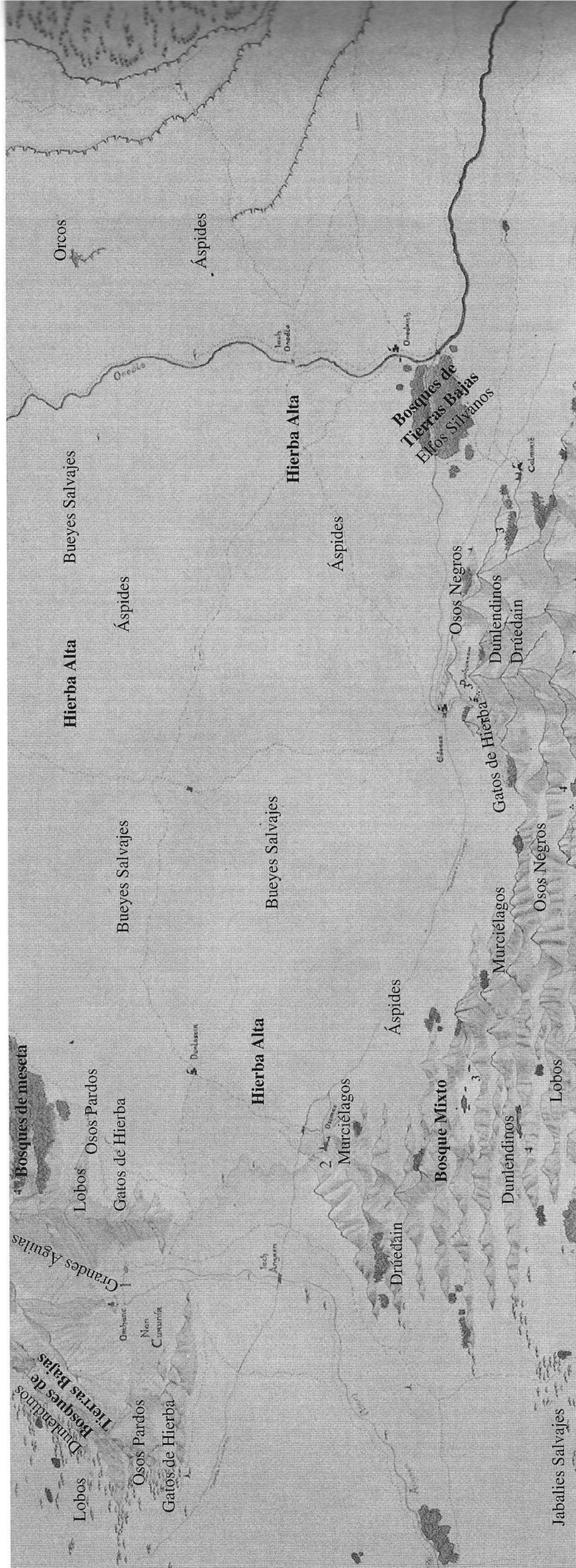
Coníferas de las mesetas: Abeto, junípero, pino templado, numerosos robles.

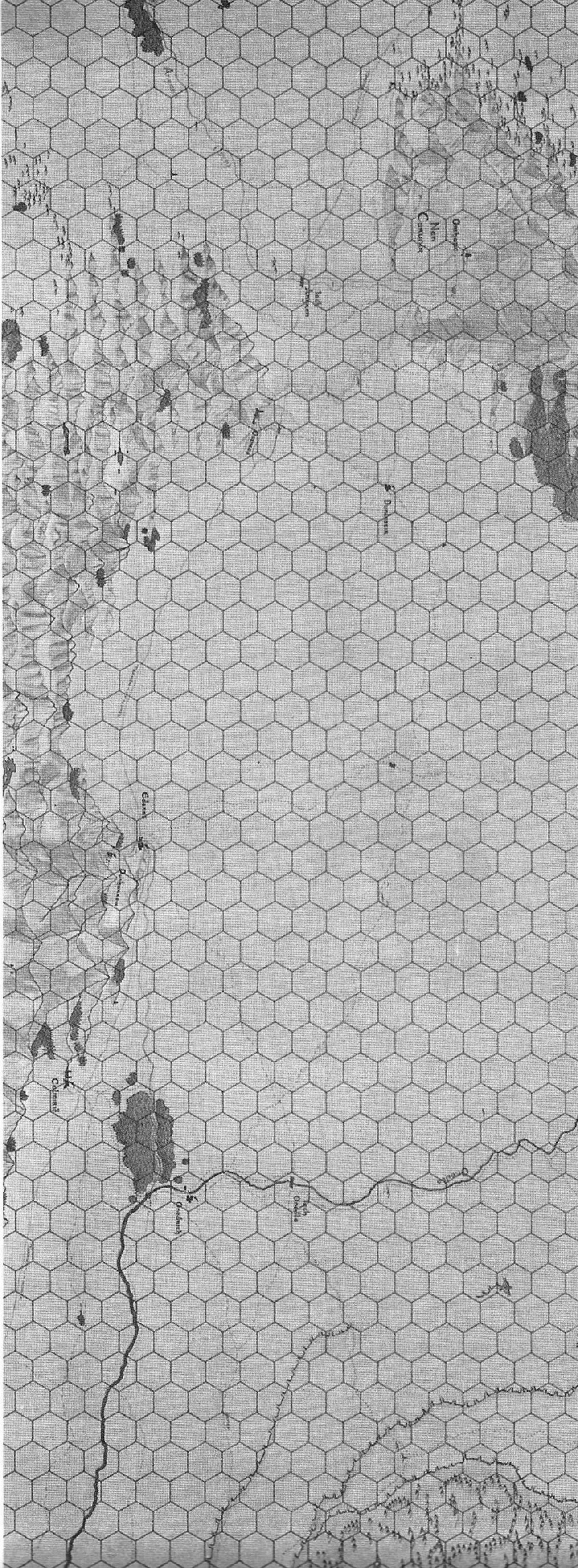
Pinos de poca altura: Pino templado de 1-6 metros de altura.



















Follaje y matorrales: Maleza inusualmente densa, especialmente en las concentraciones más densas y oscuras de árboles, donde normalmente no suele abundar mucho la maleza. Los bordes de los claros son casi infranqueables.

1.42 CLAVE PARA EL MAPA A COLOR DE LA ZONA

- (1) La escala es 1 centímetro = 12 km.;
- (2) Las **montañas** están representadas con el símbolo  e indican elevaciones relativamente extremas que se elevan al menos 600 metros por encima del resto de superficie de tierra "llana";
- (3) Las **colinas** están representadas con el símbolo  e indican elevaciones relativamente escarpadas que se elevan al menos 60 metros por encima de la superficie de tierra. Normalmente, la superficie que rodea estas elevaciones suele ser agreste;
- (4) Los **bosques mixtos** están representados con el símbolo  y están formados por diversos grupos de árboles de hoja caduca y coníferas, así como otros tipos de plantas;
- (5) Los **bosques de pinos** están representados con el símbolo  y son de naturaleza exclusivamente conífera;
- (6) Los **matorrales**, arbustos y maleza están representados con el símbolo  ;
- (7) Los **ríos principales** están representados con el símbolo  y son navegables;
- (8) Los **ríos secundarios** están representados con el símbolo  y no son navegables por cualquier embarcación que tenga más de sesenta centímetros de calado;
- (9) Los **arroyos** están representados con el símbolo  y son completamente innavegables;
- (10) Los **cursos de agua intermitentes** están representados con el símbolo  y dependen de las precipitaciones, etc.;
- (11) Los **glaciares** están representados con el símbolo  ;
- (12) Los **campos de nieve** de las montañas no tienen ningún color, pero pueden percibirse por el contraste con el color de la superficie circundante;
- (13) Los **caminos principales** están representados con el símbolo  ;
- (14) Los **caminos secundarios** están representados con el símbolo  ;
- (15) Los **senderos** están representados con el símbolo  ;
- (16) Los **puentes** están representados con el símbolo  ;
- (17) Los **vados** están representados con el símbolo  ;
- (18) Las **ciudades** están representadas con el símbolo  y su tamaño relativo depende del tamaño del símbolo. El color rojo indica un asentamiento no militar de carácter civil;





- (19) Los **pueblos** están representados con el símbolo rojo  ;
- (20) Las **mansiones** o “grandes casas” están representadas con el símbolo  ;
- (21) Las **ciudadelas** y los grandes complejos fortificados están representados con el símbolo amarillo  ;
- (22) Los **pequeños castillos**/fuertes/torres, etc. están representados con el símbolo amarillo  . Todos los lugares militares tienen un color amarillo.
- (23) Los **monasterios** están representados con el símbolo  ;
- (24) Las **quebradas** y cavernas mortuorias están representadas con el símbolo  ;
- (25) Las **cavernas** y entradas de cuevas están representadas con el símbolo  ;
- (26) Las **mesetas** están representadas con el símbolo  ;
- (27) Los **lagos** están representados con el símbolo  y son grandes estanques;
- (28) Las **dunas** están representadas con el símbolo  ;
- (29) El **terreno extremadamente agreste** puede estar representado mediante una ligera sombra de color gris o marrón y suele contener superficies rocosas o de guijarros, grietas, pequeñas precipicios y colinas, etc.;
- (30) Los **desiertos** están representados con el símbolo  ;
- (31) Los **bajíos** están representados con el símbolo  ;
- (32) Los **arrecifes** están representados con el símbolo  ;
- (33) Las **ruinas** están representadas con el símbolo  ;
- (34) Los **pantanos** están representados con el símbolo  . Todas las ciénagas de cierto tamaño se encuentran dentro de dicha categoría.
- (35) Las **junglas** están representadas con el símbolo  , y van acompañadas de su nombre. Se diferencian en color del resto de bosques mixtos, pues tienen una tonalidad verde más clara.
- (36) Los **lagos secos o estacionales** están representados con el símbolo azul  ;
- (37) Las **laderas escarpadas** están indicadas con el símbolo  : en las laderas altas, siempre hay una ladera más suave.

Se debe tener en cuenta que los símbolos descritos más arriba se aplican a todos los mapas generales que contiene este módulo, sean a color o en blanco y negro. Sin embargo, puede que la escala en kilómetros no sea la misma. La parte superior del mapa indica el punto cardinal del norte, a menos que se indique lo contrario.



PARTE I

ISENGARD Y EL NORTE DE GONDOR

2. CALENARDHON: LA ENTRADA ESTRATÉGICA

Las amplias praderas de Calenardhon forman una fértil provincia situada al norte de las Montañas Blancas, entre los ríos Isen y Anduin, y siempre han tenido una gran importancia estratégica para los hombres de Gondor; comenzaron a colonizar el territorio tan pronto como su control sobre las provincias centrales al sur de las montañas se hubo consolidado. La ocupación militar del Desfiladero de Calenardhon, un punto débil obvio dentro de las defensas fronterizas de Gondor, comenzó en una fecha todavía anterior: durante la Segunda Edad, las númenóreanos construyeron la gigantesca fortaleza de Orthanc para proteger Eriador de cualquier invasión por parte de las fuerzas de Sauron.

Los primeros asentamientos en Calenardhon fueron creciendo a lo largo del Gran Camino del Oeste, donde sus habitantes podían encontrar la protección de los fuertes que se habían construido en parte para defender la ruta comercial y en parte para ahuyentar cualquier peligro de invasión. El Gran Camino del Oeste era el principal vínculo de unión entre el Reino del Norte de Arnor y el Reino del Sur de Gondor; por él fluía casi todo el tráfico por tierra que se desarrollaba entre los dos reinos. Aunque dicho tráfico perdió cierta intensidad tras la separación del Reino Norte en los tres estados sucesores de Arthedain, Cardolan y Rhudaur, el Gran Camino del Oeste siempre ha sido importante porque cualquier poder maligno que hubiera aparecido en Eriador debería de haber cruzado primero toda esa ruta para poder amenazar a Gondor. Para evitar este peligro, Gondor erigió la poderosa fortaleza de Angrenost a partir de un círculo de piedra lisa que no se encontraba muy lejos del Desfiladero del Isen, y colocó una palantir en la inexpugnable torre de Orthanc, por encima de la llanura de Isengard.

Sin embargo, las invasiones llegaron desde la frontera oriental, desde más allá del ancho Anduin, en el Profundo Sur. La otra única ruta posible de invasión (a través de Ithilien y por encima de los puentes de Osgiliath) conduce al principio a través de una estrecha franja de tierra apretada entre las ciénagas y el río por el oeste, y por las primeras estribaciones montañosas de Mordor por el este. Pero Mordor había sido fuertemente fortificada por los hombres de Gondor como protección contra el regreso del Poder Oscuro. Sin embargo, tras cruzar el Anduin hacia Calenardhon, un ejército invasor no se habría encontrado con ningún otro obstáculo natural en las amplias tierras entre dicha provincia y Anórien; y lo que es peor, sólo Minas Anor (más tarde rebautizada co-

mo Minas Tirith, S. *Torre de la guardia*, tras la caída de Minas Ithil a manos de Sauron) se elevaría entre el ejército invasor y las ricas provincias centrales de Gondor y las estribaciones meridionales de las Montañas Blancas. Por ese motivo, y también para proteger Calenardhon en sí, Gondor siempre ha intentado librar sus combates en el punto más septentrional posible, aunque eso signifique que los defensores, privados del apoyo de las fortalezas más importantes, hayan tenido que luchar en igualdad de condiciones contra los invasores.

Las exuberantes praderas de Calenardhon ya son de por sí un preciado tesoro, y debieron parecer especialmente apetecibles a los bárbaros orientales, ansiosos por poseer nuevas tierras. Al sur del río Entaguas, los pastos, bien regados por los numerosos arroyos que descienden desde las Montañas Blancas, son más ricos que las quebradas, algo más estériles, situadas al norte del Entaguas, y que forman la región conocida como el Páramo. Debido a esos ricos pastos y a la facilidad de comercio que proporciona el tráfico del Gran Camino del Oeste, las colinas falderas de las Montañas Blancas y los valles alpinos que conducen hasta dichas montañas fueron densamente colonizados por los hombres de Gondor poco después de su establecimiento. Enriquecidos por el aumento natural de una tierra abundante, así como por el comercio que fluía hasta Gondor no sólo desde el Reino Norte sino también, en cierta medida, desde Rhovanion y las Tierras Ásperas, los gondorianos de Calenardhon prosperaron hasta la llegada de la Gran Plaga.

La Gran Plaga –como la mayoría de los enemigos de Gondor– también llegó desde el este, procedente de Rhovanion, donde había golpeado por primera vez a finales del año 1635, y se desplazó hasta Calenardhon siguiendo el flujo del comercio. Desde Calenardhon, la enfermedad se extendió en ambas direcciones del Gran Camino del Oeste; al este hacia Anórien y de allí hacia el sur en dirección a las provincias centrales de Gondor, donde golpearía Osgiliath, la capital, con un efecto demoledor; y al oeste hacia Eriador, donde Minhiriath, la provincia meridional del reino de Cardolan, y la Comarca fueron los más perjudicados.

La Gran Plaga devastó Calenardhon. Sus mortales efectos se vieron aumentados por un crudo invierno que mantu-



vo a los hombres encerrados en sus casas junto a sus animales. La Plaga no sólo mató a casi la mitad de los habitantes de Calenardhon, sino que también exterminó casi todo el tráfico que fluía a lo largo del Gran Camino del Oeste. Muchos pueblos y asentamientos de Calenardhon quedaron repentina y completamente abandonados; otros simplemente desaparecieron. Las avanzadillas militares de Gondor fueron mantenidas merced a unos contingentes mínimos y algunos de los fuertes más pequeños llegaron a descuidarse hasta alcanzar un elevado grado de abandono. Como los enemigos de Gondor también habían sido casi aniquilados por los efectos de la Plaga, el país no se vio afectado por ninguna invasión importante durante los siguientes siglos. Sin embargo, las cosas fueron cambiando a medida que la vigilancia sobre Mordor por parte de Gondor iba en declive. Forajidos y proscritos, muchos de ellos procedentes de las Tierras Brunas o las Tierras Ásperas, acompañados por grupos de incursores orientales, comenzaron a asaltar los asentamientos más aislados y el tráfico menos protegido del Gran Camino del Oeste. Atemorizados por las casas vacías y por los rumores de la creciente fuerza de los bárbaros del este, pero también por el poder del Rey Brujo al norte del Bosque Negro, algunos de los habitantes honrados de Calenardhon buscaron refugio en la vertiente meridional de las Montañas Blancas, donde todavía era posible sentirse seguro. La población descendió lentamente, pero el efecto general estaba claro. Calenardhon, antaño rica y poblada, se convirtió en una provincia fronteriza ligeramente guarnicionada con soldados que, en muchas zonas, superaban en número a los habitantes civiles.

Pero la tierra todavía era exuberante y verde como siempre había sido, un tesoro tentador para generación tras generación de bárbaros orientales, que quizás ahora la deseaban todavía más porque estaba deshabitada. Al principio la fuerza militar de Gondor, manifestada en la sucesión de fuertes a lo largo del Anduin y al norte de Sarn Gebir, fue suficiente para rechazar los ataques, pero a medida que dichas fuerzas iban menguando, los bárbaros invadían una y otra vez la zona, probando la resistencia de Gondor. Finalmente, la defensa de Calenardhon se convirtió en un problema vital para el Rey y los Senescales de Gondor, problema que sólo fue solucionado después de un milenio de luchas y sufrimientos, cuando Cirion el Senescal entregó Calenardhon a los Jinetes de los Rohirrim a cambio de su juramento de ayuda a Gondor.

2.1 LA CUENTA DE LOS AÑOS

SEGUNDA EDAD

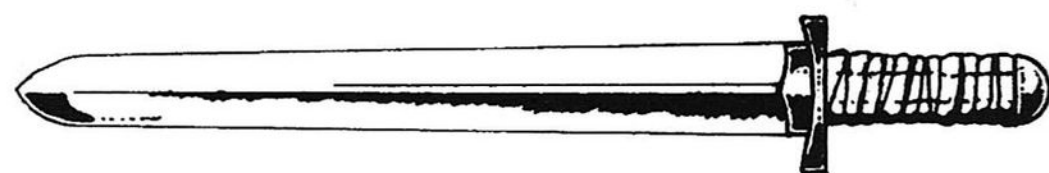
- 1693** Sauron declara la guerra a los elfos de Eregion y Eriador.
- 1700** Tar-Minastir envía una flota y un ejército númenóreano para ayudar a Gil-galad y los elfos. Sauron es expulsado de Eriador hasta más allá del Desfiladero de Calenardhon.
- 1750 aprox.** Los númenóreanos pulen y suavizan el anillo de piedra de Isengard.
- 2280** Fundación de Umbar.
- 2350** Construcción de Pelargir.
- 2350-2360** Crece el poder de los númenóreanos.
- 3261** Sauron se rinde a Ar-Pharazôn y es llevado encadenado a Númenor.
- 3310** Corrompido por las mentiras de Sauron y su propio miedo a la muerte, Ar-Pharazôn inicia la construcción de

una gran flota con la que planea invadir las Tierras Imperecederas.

- 3319** La flota desembarca en las costas de Valinor, quebrantando la Prohibición de los Valar. Númenor es devorada por las olas.
- 3320** Elendil y sus hijos guían a los Fieles y establecen Arnor y Gondor, los Reinos en Exilio.
- 3429** Sauron ataca Gondor, con la esperanza de destruir el reino antes de que sus defensas sean más fuertes. Toma Minas Ithil e incendia el Árbol Blanco.
- 3446** Sauron es derrotado por los elfos y los hombres en la Guerra de la Última Alianza.

TERCERA EDAD

- 1 aprox.** Los hombres de Gondor construyen la fortaleza de Angrenost (Isengard) para defender el Desfiladero de Calenardhon contra los ataques procedentes del oeste; erigen la inexpugnable torre de Orthanc y colocan una palantir en sus niveles superiores.
- Hasta 250** La colonización de Calenardhon tiene lugar mayormente a través del Gran Camino del Oeste.
- 250 aprox.** El uso generalizado del arado de punta de acero permite el cultivo de las praderas; acto seguido, la población aumenta rápidamente en el Folde Este y el Folde Oeste.
- 490** Los orientales de Rhûn invaden Gondor a través de Dagorlad. Rómendacil derrota a los orientales y extiende la frontera oriental de Gondor hasta el Mar de Rhûn, abarcando todo Rhovanion.
- 500-1400** Calenardhon es una provincia rica y pacífica.
- 1260 aprox.** Valacar se casa con Vidumavi; nace su hijo Eldacar.
- 1432** El rey Eldacar, hijo de Valacar, asciende al trono de Gondor; Castamir y los señores rebeldes, negándose a reconocer a un rey que es medio nórdico, provocan una revuelta que desembocará en la Lucha entre Parientes.
- 1432-1437** La Lucha entre Parientes desgarró Gondor.
- 1437** Castamir incendia Osgiliath. Eldacar huye y busca cobijo en el pueblo de su madre en Rhovanion.
- 1438** Castamir nombra nuevos señores en Calenardhon y aumenta los impuestos para castigar a Calenardhon por su apoyo a Eldacar.
- 1439-1442** La resistencia contra Castamir y los nuevos señores, Alandur y Sorondothor, comienza a tomar forma.
- 1442** El Áspid Verde comienza a molestar a Alandur y Sorondothor. Las fuerzas de Eldacar comienzan a realizar incursiones a través del Anduin y el Limclaro.
- 1447** Eldacar regresa; los habitantes de Calenardhon se agrupan bajo su estandarte. Mata a Castamir en los Cruces del Erui y derrota a los Señores Rebeldes, que huyen hacia Pelargir.
- 1448** Los Señores Rebeldes huyen hacia Umbar. Umbar y Harad se niegan a reconocer la soberanía de Gondor.
- 1636-1637** La Gran Plaga elimina a la mayor parte de la población de Calenardhon.
- 1851-2510** Guerras fronterizas; repetidas invasiones por parte de los orientales.
- 2510** Cirion el Senescal entrega Calenardhon a Eorl y a los Jinetes de los Rohirrim.
- 2759** Saruman recibe las llaves de Orthanc.



3. LAS VERDES TIERRAS DE CALENARDHON

Cuando uno llega hasta Calenardhon desde Rhovanion, debe cruzar el Anduin por el sur a través de unas quebradas agrestes que forman la región conocida como el Páramo. Al principio, el terreno es verde pero desolado; tanto la corta hierba que cubre el suelo como la ausencia de árboles indican una carencia de agua (un agua que se filtra con demasiada facilidad a través de la porosa roca que hay debajo de las colinas). Estas quebradas, que constituyen un pasto inigualable para los rebaños de cabras, se van haciendo cada vez menos escarpadas a medida que se viaja hacia el sudeste en dirección a los vados del río Onodló (Entaguas); a lo lejos —y aunque al principio quizás se los pueda confundir con el resto de nubes de baja altura— se pueden contemplar los picos cubiertos de nieve de las Montañas Blancas, que se elevan por encima de la verde llanura que los rodea. Entonces, lentamente, a medida que las colinas van perdiendo altura, la hierba se hace más larga. Al otro lado del Onodló es ciertamente larga y nutritiva para los animales; los pastos, que forman el corazón de Calenardhon, están bien irrigados por los numerosos arroyos que descienden desde las alturas de las montañas. A medida que uno se acerca a la cordillera, las magníficas cumbres del Pico Nevado y el Dwimorberg, este último de color negro como el azabache siempre que no se encuentra cubierto de nieve, se elevan por detrás de la aserrada Irensaga y ensombrecen todas las montañas de las cercanías. Desde el Río Nevado, el Gran Camino conduce hacia el oeste en dirección a la fortaleza de Aglarond, y se pueden cruzar los Vados del Isen para alcanzar la fortaleza de Orthanc, punto desde el cual se puede seguir el camino a través de las tierras de Eriador. O también se puede girar hacia el oeste desde el Río Nevado y alcanzar el pueblo de Calmirië después de un viaje tranquilo; desde allí se puede viajar hacia el sur siguiendo el Gran Camino, que cruza los pastos y las colinas del Folde Oeste hasta adentrarse en los bosques de Anórien. Más allá de dichos parajes se encuentra el reino de Gondor.

3.1 LAS MONTAÑAS BLANCAS (ERED NIMRAIS)

Las Montañas Blancas, o Ered Nimrais, forman la frontera meridional de Calenardhon. Elevándose bruscamente desde las exuberantes y verdes llanuras de la superficie, estos agrestes picos, especialmente el retorcido “nudo” que hay detrás de la fortaleza de Aglarond, se elevan hasta unas alturas difícilmente igualables por cualquier otra cordillera de la Tierra Media. Las cumbres más elevadas, el Pico Afilado, el Dwimorberg y el Irensaga, están cubiertas de nieve durante todo el año. Aunque esta región de elevadas estribaciones contiene gran cantidad de una roca ígnea de color oscuro, las Montañas Blancas están formadas principalmente por piedra caliza y mármol, dos rocas de colores claros que dan a la cordillera su nombre.

Formados por la acción de los glaciares hace eras, los hermosos valles alpinos semejantes al Valle del Bajo y el Sagrario ocupan buena parte de las ondulantes llanuras que

separan los diferentes picos a modo de fiordos verdes. Brillantes arroyos alimentados por la nieve fundida se precipitan por los acantilados más escarpados hasta el suelo de los valles situados más abajo. Las laderas más bajas y las colinas falderas de las Montañas Blancas contienen numerosos bosques que a su vez contienen una buena provisión de caza para los habitantes de la zona.

Para el espeleólogo aventurero, hay numerosas cuevas y cavernas en las Montañas Blancas. Sin embargo, la mayoría de ellas son mucho más pequeñas que las Cavernas Resplandecientes de Aglarond, aunque también fueron formadas por el efecto del agua sobre la piedra caliza soluble. Otras cuevas, como los Senderos de los Muertos que hay por detrás del Sagrario, fueron formadas por causa de diversas fracturas y fallas en la roca ígnea.

En la zona occidental de la cordillera se pueden encontrar ciertas cantidades de gemas y metales preciosos, pero los depósitos no son demasiado ricos (con la excepción de los que se encuentran en el interior de Aglarond).

El viaje a través de las Ered Nimrais, en especial por la región de los picos más elevados, es extremadamente peligroso sea cual sea la estación en la que se realice; las avalanchas son bastante frecuentes y el clima es muy hostil. En invierno se deben esperar numerosas ventiscas y temperaturas por debajo de los cero grados centígrados. Incluso los montañeros más experimentados encontrarían difícil el viaje, pues además de las adversidades físicas y climáticas se debe tener en cuenta la naturaleza xenófoba de los habitantes de las montañas, parientes de los dunlendinos que viven demasiado lejos de cualquier otro grupo de hombres como para jurar lealtad a nadie. Las personas que deseen explorar las montañas deberían contratar a guías experimentados siempre que tengan la posibilidad de hacerlo.

3.2 LAS PRADERAS

Las praderas están flanqueadas al norte por el Bosque de Fangorn y las colinas falderas de las Montañas Nubladas y están regadas por arroyos que desembocan en el río Onodló. Numerosos riachuelos fluyen desde las Montañas Blancas hasta los verdes prados de Calenardhon. Estos pastos bien irrigados son uno de los terrenos más ricos de toda la Tierra Media, y por debajo de la hierba están formados por lechos de piedra caliza cubierta de una rica capa de suelo que mide más de siete metros de grosor en algunos puntos del Folde Oeste. Los ondulantes pastos llegan a alcanzar las primeras estribaciones de las Montañas Blancas en numerosos puntos, aunque contienen algunas colinas en tales áreas. Las distancias pueden llegar a ser engañosas, y las montañas, que pueden verse desde todo el Folde Oeste, se suelen encontrar mucho más lejos de lo que parecen estar. Esta confusión de distancias, unida a la ondulante semejanza de todos estos exuberantes parajes cubiertos de hierba, suele provocar una sensación de ensoñación pacífica y atemporal que puede llegar a anular la atención de los viajeros.

Al sur del Río Nevado, los pastos del Folde Este son casi tan ricos como los del Folde Oeste. En esta zona hay una pequeña cadena de colinas que separa las montañas de las llanuras. El Folde Este limita al sudeste con la Corriente de Mering (R. Glanhir) y el Bosque Firien.

Divididos por el Onodló, el Estemnet y el Oestemnet forman una transición gradual desde los pastos extraordinariamente exuberantes cercanos a las montañas hacia las estéri-

les quebradas del Páramo. El Oestemnet se extiende sin interrupción a través de las lindes del Bosque de Fangorn. El Estemnet alcanza la Muralla Este de Calenardhon, unas escarpadas montañas donde las desoladas alturas de las Emyrn Muil repentinamente se unen a las verdes praderas de la zona. Al norte del Estemnet se encuentra el Páramo.

3.3 EL PÁRAMO

El Páramo, aunque es verde, no contiene casi ningún árbol. Las agrestes, estériles y vacías colinas de esta región son extraordinariamente extrañas, y en las quebradas que rodean el Páramo, las colinas se elevan casi en círculos concéntricos. La roca subyacente es tan permeable que el agua de la superficie es drenada a través suyo como si fuera un tamiz. La hierba del Páramo es corta y puntiaguda, de un color marrón marchito como si no hubiera recibido lluvia, aunque puede ser consumida por el ganado. Algunos manantiales de agua situados al pie de las colinas consiguen reunir alguna parte de las precipitaciones que caen sobre el terreno.

Aunque estas colinas desprovistas de árboles ofrecen pocos lugares donde resguardarse, el terreno es tan agreste que dos compañías de hombres podrían pasar la una junto a la otra sin darse cuenta de la presencia de otros seres en la zona.

El Páramo limita por el este con el poderoso Anduin, que puede ser cruzado sin muchas dificultades en los Vados del Sur o del Norte. El río Limclaro forma la frontera septentrional tanto del Páramo como de Calenardhon.

3.4 LA MARCA OESTE

Un pequeño territorio situado al oeste de las Montañas Blancas, entre los ríos Isen y Adorn, es administrado por el comandante de la fortaleza de Aglarond. El Adorn, que nace en las Ered Nimrais, es el principal afluente del río Isen. La tierra situada entre los dos ríos, conocida como la Marca Oeste, contiene algunos bosques y numerosos grupos de ciervos. Está habitada por un pueblo relacionado con los dunlendinos que mora en los bosques; pescan salmón en los ríos con sus redes y sus ruedas. Estos habitantes siempre se han mostrado poco amigables con los dúnedain, y no aprecian en absoluto la autoridad de los reyes de Gondor.

3.5 RÍOS PRINCIPALES: EL ONODLÓ (ENTAGUAS) Y EL RÍO NEVADO

Naciendo en las profundidades del Bosque de Fangorn y fluyendo primero hacia el sudeste, el Onodló es el principal río de Calenardhon. En el lugar en que sale del bosque para adentrarse en las llanuras del Estemnet, no es más que un pequeño y rápido arroyo con unas riberas muy profundas. El Onodló aumenta de cauce debido al agua acumulada en las cercanías del Páramo, a partir de donde se precipita rápidamente a través de las praderas de los Emnets hasta que se ensancha y reduce su velocidad al cruzar un amplio saliente de roca en los Vados del Onodló, donde es tan poco profundo que puede ser vadeado sin problemas. Más allá del vado vuel-

ve a seguir el mismo curso estrecho, y recibe gran cantidad de agua de los numerosos arroyos que fluyen desde las Montañas Blancas; eso le permite avanzar en dirección sur a gran velocidad. Por debajo del vado puede ser navegado por embarcaciones de poco calado, y por encima del vado se pueden utilizar canoas para viajar por él. El frío y rápido Río Nevado desemboca en el Entaguas antes de que éste gire hacia el sudeste, bordeando las montañas y desapareciendo por fin en las ciénagas conocidas como las Bocas del Entaguas. A través de los innumerables canales que salpican estas marismas, el Onodló se une al Anduin, el Gran Río.

El Río Nevado nace en las Montañas Blancas y fluye con gran fuerza durante todo el año, recibiendo la mayor parte de su potencia de la nieve fundida y los glaciares situados en los valles montañosos más elevados. Las aguas del Río Nevado son prístinas y muy frías, y el curso de agua puede ser vadeado fácilmente en casi cualquier punto de su recorrido (salvo en primavera). Sus aguas suelen estar llenas de una saludable cantidad de grandes truchas marrones.

3.6 EL CLIMA DE CALENARDHON

Calenardhon suele gozar de un clima templado y agradable. Los veranos son plácidamente cálidos, y los inviernos suelen ser bastante moderados. La nieve suele aparecer con frecuencia en las llanuras, pero raramente se prolonga durante todo el invierno; tampoco suele acumularse hasta alcanzar mucha altura en el suelo. El periodo de ocho semanas que va desde mediados de Ringare hasta mediados de Súlimë suele ser la época en la que hace más frío. Naturalmente, en las Montañas Blancas el clima es más frío, y los inviernos más duros. Las Montañas Blancas impiden el paso de bastantes tormentas procedentes del sur, suavizando así el clima de las colinas y llanuras que hay detrás suyo. En Calenardhon, la mayoría de las tormentas más fuertes llegan procedentes del noreste. Las noches de verano son muy agradables en las montañas, pues el aire es tranquilo y fresco. Las Quebradas del Páramo suelen tener un clima bastante ventoso.

Incluso durante los inviernos más duros, siempre se puede encontrar en las montañas alguna brisa cálida y seca que funde gran parte de la nieve y hace aumentar el riesgo de avalanchas. Si en algún momento llega a haber una verdadera capa de nieve cubriendo las llanuras, puede que se funda en menos de un día, inundando los lugares de menos altura.

La Marca Oeste, menos protegida por las montañas, recibe más lluvias que Calenardhon y en ocasiones suele verse azotada por huracanes procedentes del mar.

3.7 DISTANCIAS Y TIEMPOS DE VIAJE

Desde Aglarond (Cuernavilla) hasta los Vados del Isen	75 km.
Desde Aglarond hasta Isengard	120 km.
Desde Aglarond hasta Fangorn	225 km.
Desde Aglarond hasta la confluencia de los ríos Isen y Adorn	280 km.
Desde Aglarond hasta Calmirië	300 km.

Desde Aglarond hasta Minas Anor	690 km.
Desde Calmirië hasta Minas Anor	490 km.
Desde Calmirië hasta los Vados del Isen	360 km.
Desde Calmirië hasta Isengard	420 km.
Desde Calmirië hasta la Corriente de Mering	170 km.
Desde Calmirië hasta los Vados del Entaguas (Onodrieth)	60 km.
Desde Calmirië hasta Fangorn	300 km.
Desde Calmirië hasta los Vados del Sur (Tir-Anduin)	335 km.
Desde Calmirië hasta el Río Limclaro (frontera norte)	430 km.
Desde Calmirië hasta Parth Celebrant (los Vados del Norte)	390 km.
Desde Calmirië hasta la Muralla Este de Calenardhon (en línea recta)	200 km.
Desde Onodrieth hasta Fangorn	240 km.
Desde Onodrieth hasta los Vados del Sur (Tir-Anduin)	225 km.

3.8 VIAJES POR EL GRAN CAMINO DEL OESTE

Viajando hacia el este desde Eriador en dirección a Calenardhon por el Gran Camino del Oeste, uno suele cruzar el Río Isen por los Vados situados por debajo de Angrenost. Methedras, el último pico de las Montañas Nubladas, se eleva hacia el norte más allá de las colinas; bajo sus brazos, en un resguardado valle, yace la ciudadela de Orthanc. Al sur, pasada la fortaleza de Aglarond, los elevados picos de las Ered Nimrais sobresalen por encima de las llanuras y praderas de Calenardhon. El Gran Camino continúa avanzando a través de un terreno agradable, resguardado y abundante en vegetación, que se extiende desde las ondulantes praderas hasta el verde horizonte. Al Gran Camino se unen numerosos caminos más pequeños que conducen a asentamientos situados en los valles montañosos y en las llanuras; todo parece pacífico y sereno. Las Montañas Blancas, a unos veinte o treinta kilómetros de distancia, parecen estar lo bastante cerca como para poder tocarlas. Uno casi puede atisbar las águilas planeando en el cielo despejado por encima de las praderas, en busca de sus presas. Viajando en periodos breves y deteniéndose a menudo para refrescarse en las numerosas posadas que hay a lo largo del camino, uno puede llegar hasta el Río Nevado en unos cuatro o cinco días de travesía agradable. Allí, el viajero debe rodear el Irensaga y continuar a través de los ondulantes pastos del Folde Este hasta Calmirië. Desde ese asentamiento agradable aunque un tanto provincial, después de unas dos semanas de viaje, se llega por fin hasta Minas Anor, la capital de Gondor que reposa en las inclinadas laderas del Monte Mindolluin.

Fuera de la frontera occidental de Calenardhon, el Gran Camino continúa avanzando a través del país de los dunlendinos, cruzando el río Gwathló (el Fontegrís) en la ciudad de Tharbad, y siguiendo a través del Reino Norte de Arnor hasta que llega a los puertos élficos (los Puertos Grises) en el Golfo de Lune. El Gran Camino forma parte de una antigua ruta comercial que conduce desde un extremo de la Tierra Media hasta el otro; dicha ruta comercial avanza hacia el este desde los Vados del Sur, cruzando Rhovanion y Dorwinion, la tierra de los vinos que bordea con el Mar de Rhûn. Más allá del Mar de Rhûn, el Camino continúa avanzando a través del peligroso territorio de los orientales.



4. LAS PLANTAS Y LOS ANIMALES DE CALENARDHON

4.1 LAS PRADERAS

Cuando los hombres de Gondor se abrieron paso por primera vez hacia el norte y comenzaron a colonizar las verdes tierras que bautizaron con el nombre de Calenardhon, quedaron asombrados por la altura de la hierba; en las partes más ricas del Folde Oeste, la hierba llega a alcanzar casi los dos metros de altura, y en casi cualquier otro punto situado en las cercanías de las montañas, supera el metro de longitud. Para los primeros colonos y las primeras guarniciones militares, la hierba era una bendición a la vez que una maldición; una bendición porque permitía mantener grandes rebaños de ganado salvaje, antílopes y ciervos; y una maldición porque dificultaba el viaje a pie, especialmente durante los meses más cálidos del verano, cuando la hierba estaba en su momento de máximo esplendor.

En aquellos primeros días, poco después del establecimiento del Reino del Sur, la larga hierba era la característica principal de aquellos parajes. Elevándose desde sus fuertes raíces situadas muy por debajo de la primera gruesa capa de suelo, la larga hierba se marchita cada invierno, doblándose y devolviendo sus nutrientes al suelo. Los hombres de Gondor descubrieron pronto que el suelo de Calenardhon, especialmente profundo, podría proporcionar numerosas cosechas de grano al año. Después de la introducción del arado de punta de acero, una nueva ola de colonos acabó por convertir todo el Folde Este en un inmenso terreno de cultivo. Poco después hicieron lo propio con el Folde Oeste. Las principales cosechas eran las de trigo, cebada y centeno. Después de la Gran Plaga, el cultivo de todos esos campos se volvió irregular en el mejor de los casos, y los mercados eran muy poco fiables. A medida que la gente fue abandonando la zona, la larga hierba volvió a crecer y adueñarse del terreno, recuperando su antiguo dominio. Aunque nunca ha vuelto a alcanzar sus asombrosas medidas recordadas en los días antiguos, la hierba de los pastos del Folde Oeste sigue siendo la más larga y rica que se puede encontrar en toda la Tierra Media.

Más lejos de las montañas, en los Emnets, la hierba alcanza unas dimensiones más manejables. Aunque estos pastos no son tan ricos como los del Folde Este u Oeste, son perfectos para el ganado y para los caballos. La hierba corta y puntiaguda del Páramo es ideal para las ovejas; la carencia de agua, especialmente durante los secos veranos, limita el número de animales que puede ser reunido en la zona para pastar.

En los días antiguos en que la hierba todavía contaba con todo su esplendor, eran los *uros*, o bueyes salvajes, los prin-

cipales herbívoros de la zona. Estos animales, pequeños y robustos, pastaban en rebaños de 50-100 individuos. Cuando se veían amenazados por un depredador —por un lince, por ejemplo, o por una manada de lobos, o incluso por una banda de cazadores furtivos—, el rebaño se retiraba como una masa compacta, presentando una formidable barrera de cuernos negros que podía llegar a atemorizar al enemigo. Los hombres se dedicaban a matar a los bueyes salvajes más como tarea cotidiana que como deporte, con la excepción de la época de apareamiento (Julio y Agosto), cuando los jóvenes bueyes cargaban contra cualquier cosa que se moviera. Sin embargo, incluso las hembras de los rebaños cargarán para proteger a sus crías. Como tenían pocos enemigos naturales, los uros vivieron en paz hasta que los hombres comenzaron a matarles a gran escala por sus cuernos y sus tripas, que se utilizan para la fabricación de arcos compuestos. Más adelante, cuando las praderas se fueron convirtiendo poco a poco en campos arados, los bueyes salvajes, antaño numerosos, fueron descendiendo en número hasta estar a punto de desaparecer.

4.2 ÁRBOLES

Había muy pocos árboles en estas praderas cuando los hombres las visitaron por primera vez. Ninguno de ellos tenía cierta importancia comercial. Los colonos procedentes de Gondor plantaron árboles a lo largo del Gran Camino del Oeste y cerca de sus casas; en el Folde Oeste —y especialmente en la zona cercana a Dunlostir— plantaron arboledas y huertos. A lo largo de las riberas de los ríos y en las cercanías del Entaguas crecen sauces y alisos. Las laderas de las Montañas Blancas están ocupadas por arboledas de gran tamaño que contienen ingentes cantidades de madera. Los abetos crecían aquí más rectos y más altos que lo hacen en la vertiente meridional de las montañas, y por lo tanto fueron utilizados como mástiles para muchos de los bajeles de Gondor. La madera de los alerces montañosos es usada para fabricar las planchas de los botes que surcan el Entaguas. El transporte limita el alcance de la explotación a la que se puede someter a los grandes bosques que crecen en las laderas inferiores de las montañas y en las colinas del Folde Este, aunque estos vastos bosques de robles, nogales y hayas son notables por otra razón: contienen una gran cantidad de jabalíes, especialmente en el Folde Este y en el Bosque Firien.

4.3 ANIMALES PELIGROSOS

Los jabalíes son cazados como deporte, aunque de hecho se trata de un deporte bastante peligroso; un jabalí maduro mide entre noventa y ciento veinte centímetros de altura y cuenta con unos colmillos que miden entre dieciséis y veinticinco centímetros. Son criaturas hoscas y feroces, y acechan en los arbustos, en los bosques más densos o en las zo-

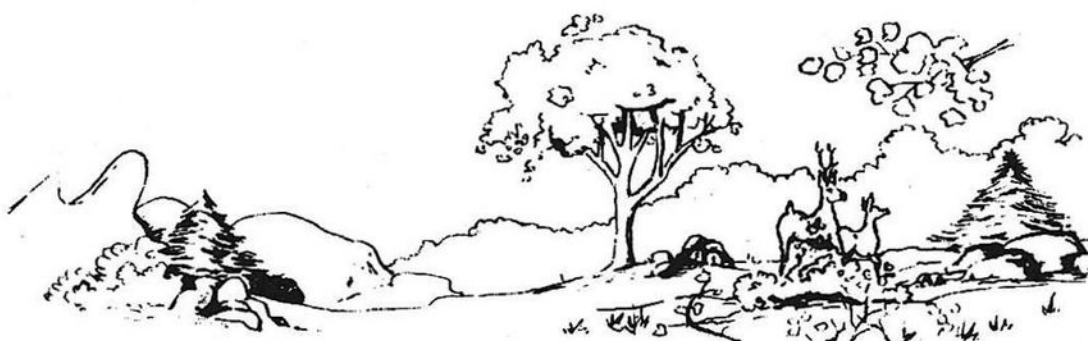
nas donde la hierba crece alta; siempre están listos para precipitarse y atacar sin previo aviso. Incluso los jabatos son peligrosos y difíciles de matar. Los especímenes excepcionalmente grandes pueden llegar a aterrorizar a un distrito entero. Durante los meses de verano, los cerdos salvajes acostumbran a pastar en las praderas. No sienten ningún miedo hacia el hombre, y les encanta arrasar los campamentos abandonados.

Los gatos de hierba, antaño los depredadores más grandes de Calenardhon, han visto reducido drásticamente su número a medida que los hombres han ido eliminando cada vez más rebaños de uros. En la actualidad, estos gatos de diversos colores son bastante raros; su tamaño se encuentra entre el de un felino salvaje normal y el de un puma. Durante el verano, su pelaje a menudo absorbe tanto polen de hierba que llegan a parecer de color verde claro. Suelen saltar sobre el lomo de los ciervos o los antílopes, clavando sus largas y afiladas garras en el cuello del animal y agarrándose a ellos hasta que las aterrorizadas criaturas mueren. En ese momento, el gato de hierba ha conseguido una comida fácil. Se sabe de casos de gatos que han atacado a los hombres de la misma manera, quizás por accidente, quizás como diversión. Sus escalofriantes chillidos son especialmente aterradores durante las largas y oscuras noches de invierno.

Los lobos grises, antaño comunes en las llanuras de Calenardhon, también han visto su número reducido a medida que los hombres iban invadiendo la región. Los colonos exterminaron concienzudamente a las manadas de mayor tamaño; el rey ofrecía una recompensa de dos monedas de oro por lobo, que únicamente podía ser cobrada si se entregaban las dos orejas y la cola. Después de la Plaga, la guarnición de soldados hizo grandes esfuerzos por mantener bajo el número de lobos. Los lobos raramente atacan a los seres humanos a menos que estén desesperados por comer algo, o bien se encuentren acorralados. Las grandes manadas salvajes procedentes del norte cruzan en ocasiones el Limclaro durante los inviernos más crudos, acechando por zonas civilizadas.

En las montañas viven tanto osos negros como pardos. Los osos negros no suelen ser peligrosos para los humanos, a menos que sean provocados; por el contrario, los osos pardos —unas grandes y aterradores criaturas que en ocasiones pueden llegar a medir más de tres metros— atacan a los humanos simplemente cuando están de mal humor, especialmente durante los días más cálidos del verano. No son numerosos, pero los buscadores de tesoros que exploran las cavernas de las montañas y los individuos que realizan incursiones en busca de hierbas pueden verse molestados en ocasiones por algún que otro oso pardo. Ambos tipos de osos pueden ser avistados en ocasiones en las praderas, especialmente cerca del Río Nevado; las criaturas se ven atraídas hasta ese rápido río por las grandes truchas que se pueden encontrar en sus aguas.

La única serpiente venenosa que acecha en Calenardhon, el áspid verde, se puede encontrar en cualquier lugar de las praderas. Es especialmente común en el sector sur del Estemnet. El áspid verde suele vivir en guaridas comunitarias, agujeros que habitualmente le son arrebatados a musarañas o conejos después de que las serpientes se hayan comido a sus habitantes originales. Les gusta tostarse al sol sobre las laderas más cálidas de las colinas. En ocasiones se puede llegar a contemplar a cincuenta serpientes sobre la misma ladera soleada, que no suele estar muy lejos de su guarida. Los especímenes más grandes de áspid no suelen ser más largos que el brazo de un hombre. Sus ojos hinchados casi se salen de sus órbitas cuando están totalmente dilatados. Estas desagradables serpientes despiden un fétido olor



lejanamente parecido al que tienen las fresas podridas. Los caballos sienten pánico hacia el áspid verde, y saldrán disparados en cuanto vean a una de ellas. Aunque raramente es mortal, el mordisco de un áspid verde causa un intenso dolor abrasador en el miembro afectado, que pronto adquiere un tono púrpura. El tejido cercano a la zona que ha sido mordida se vuelve gangrenoso y acaba cayéndose, dejando el hueso al descubierto. A menudo, es el miembro entero a partir de la zona que ha sido mordida el que acaba cayendo. La víctima, que puede sufrir fuertes fiebres y alucinaciones, queda completamente incapacitada durante al menos tres días.

Las praderas están salpicadas de nidos de abejas de tierra. Estos demonios amarillos y negros construyen sus hogares subterráneos en guaridas de conejos abandonadas. Suelen salir en enjambre para ahuyentar a cualquier intruso. Un caballo que se tropiece con un nido puede salir repentinamente corriendo a toda velocidad, haciendo todo lo posible por derribar a su jinete. Sus aguijonazos son dolorosos y, si son numerosos (30+), pueden provocar un debilitamiento y una parálisis temporales (6-8 horas). La gran cantidad de miel acumulada en estos nidos subterráneos suele atraer a numerosos osos hasta estas praderas.

4.4 CAZA MENOR

Dos tipos de zorros —el rojo y el blanco— se alimentan de los ratones, conejos, campañoles, musarañas y pájaros de las llanuras. El zorro blanco, que en verano parece ser de un color verde pálido, es en realidad de un color gris plateado suave; sus pelajes en invierno, que suelen ser largos, blancos y coronados por un brillo plateado, son especialmente valorados y buscados. Los zorros blancos viven en nidos y rehuyen al hombre siempre que pueden. Por el contrario, los zorros rojos son unos astutos ladrones. Parecen disfrutar robando no sólo las gallinas y otros animales domésticos, sino también pequeños objetos de brillantes colores. Sus preciosos pelajes escarlata destacan como llamas vivas en contraste con las verdes hierbas de las llanuras.

4.5 AVES

Como Calenardhon está situado en el centro de la principal zona migratoria de norte a sur, en la región suelen abundar pájaros migratorios de todo tipo, y la población de aves varía enormemente de temporada en temporada. A lo largo del Entaguas y cerca de muchos de los ríos más pequeños que fluyen desde las Montañas Blancas se pueden encontrar cisnes, gansos y patos. Los cisnes y los patos se mantienen cerca de los arroyos, pero los gansos, reunidos en inmensas bandadas que pueden llegar a incluir a más de seiscientos individuos, pueden llegar a ser un serio problema para las cosechas, llegando incluso a limpiar campos enteros de cosechas de trigo.

Los urogallos de hierba y el gran faisán verde son los principales pájaros de las praderas. El urogallo de hierba, que antaño sólo podía encontrarse en las cercanías de los Emnets, se fue extendiendo por toda la provincia a medida que los hombres fueron cultivando el Folde Este y el Folde Oeste. Su carne, blanca y succulenta, supone un delicioso manjar cuando es asada. Suelen ser marrones con motas negras, y tienen el mismo tamaño que las gallinas domésticas. La fuerte llamada del macho en la época de apareo —“ooo-loo-hoo”—

recuerda al sonido que se produce al soplar por una botella. Estos pájaros anidan en puntos ocultos, habitualmente bajo la hierba más elevada. Desde finales de verano hasta principios de primavera, forman grupos “familiares” de hasta una docena de individuos.

Los grandes faisanes verdes gozan de un magnífico plumaje de color verde esmeralda. Las plumas de su cola, que a menudo sobrepasan el medio metro de longitud, les hacen asumir el aspecto de grandes pájaros; en realidad son algo más pequeños que los gansos silvestres. Las batallas libradas por los machos faisanes a la hora de cortejar a una hembra son famosas por su impetuosa exuberancia. Los machos se precipitan el uno contra el otro repetidas veces, sin causarse demasiado daño, hasta que uno de ellos queda agotado y se retira. Las hembras, que suelen tener el plumaje de color verde oliva, suelen poner entre dos y cinco huevos directamente en el suelo. Se niegan a abandonar el nido mientras están empollando. Los ejemplares de ambos sexos constituyen un magnífico manjar culinario; su sabor característico se desarrolla sólo después de que se haya dejado a las aves madurar colgando hasta que el cuello se separa de la cabeza.

Los halcones son utilizados no sólo para cazar a los urogallos de hierba y los grandes faisanes, sino también para perseguir a los patos, gansos y conejos que abundan en la zona. Cada primavera y verano se pueden contemplar en el cielo, por encima de los Vados del Isen, numerosos halcones migratorios, procedentes del norte de las Montañas Nubladas. Les engañan atrayéndolos a gallinas falsas y a continuación son cazados con redes. Después de ser entrenados durante algunos meses, pueden ser vendidos por un buen precio (varias monedas de oro la pieza).

Las águilas anidan en los elevados picos de las montañas. Se les considera unos pájaros sagrados, y nunca se les molesta, ni siquiera cuando se alimentan de las ovejas de los pastores, y se han llegado a oír casos de niños pequeños raptados por estos animales. De vez en cuando se puede contemplar en los cielos a una de las Grandes Águilas, enormes aves que poseen una inteligencia casi humana y son capaces de llevar montado a un humano adulto; sin embargo, esta es una imagen muy poco común y ciertamente portentosa.



4.6 HIERBAS CURATIVAS

En las inmediaciones de las Montañas Blancas se pueden encontrar varias hierbas curativas importantes y muy poco comunes. Los negociantes de hierbas pueden llegar a pagar unos precios extraordinariamente altos por hierbas que estén preparadas y conservadas de la forma adecuada. Los habitantes de Calenardhon aprecian especialmente la Curahielos (*jojopopo*), cuyas hojas grises se pueden encontrar en la base de los glaciares en la región en que se encuentran los picos más elevados. Los viajeros que pretendan escalar las montañas (especialmente durante los meses de invierno) deberían intentar conseguir algunas dosis de esta hierba, pues cura las congelaciones. Los bosques de hoja caduca que crecen en las laderas de las montañas contienen hiedras de *winclamit*, cuyo fruto verde semejante a la endrina es un poderoso curativo; sin embargo, las hiedras no abundan en los lugares en que los árboles han sido talados. Hubo tiem-

pos en que los hombres de Gondor recolectaban los plateados brotes de *tyr-fira* en las base de un glaciar situado en una de las montañas más elevadas; en la actualidad, nadie sabe si todavía crece en la zona algún ejemplar de esta hierba restauradora de vida. En diferentes puntos del Gran Camino del Oeste se plantaron *athelas*, pero sus valiosas propiedades curativas y regenerativas quedaron ignoradas después de la llegada de la Plaga.

Tomadas en cantidades muy pequeñas, las glándulas venenosas del áspid verde son muy apreciadas como afrodisíaco por muchas tribus del sur del Lejano Harad, y también por algunas de orientales; ingeridas en grandes dosis (2-3 glándulas), la sustancia se puede convertir en un poderoso restaurador de órganos. Sin embargo, las dosis tan grandes también tienen efectos secundarios, y en este caso suele tratarse de varios ataques de locura incontrolable y muy peculiar, durante los cuales se debe evitar atar al individuo con cuerdas o mordazas. Los ataques suelen pasar rápidamente, generalmente en menos de una hora, pero la locura puede reaparecer de forma inesperada, aunque con menor intensidad, al menos una vez durante los siguientes dos o tres días. Las glándulas secas, que parecen guisantes, pueden ser vendidas por 50 monedas de oro la pieza. Las pieles del áspid verde también son apreciadas como prueba de que las glándulas son verdaderas.

5. CALENARDHON BAJO EL GOBIERNO DE GONDOR

Durante la larga época posterior a la victoria de Rómendacil sobre los orientales en el año 500 T.E., Calenardhon es una provincia rica, próspera y (generalmente) bien gobernada. Los recién conquistados territorios en Rhovanion al otro lado del Anduin y en las Tierras Brunas en la vertiente más alejada de las Montañas Nubladas suponen una excusa para extender todavía más el reino hacia el norte. Esta circunstancia ayudó a transformar Calenardhon, una provincia fronteriza escasamente poblada, en uno de los graneros más poblados de Gondor. Las guarniciones militares, antaño vitales para la defensa de la frontera y del Gran Camino del Oeste, se mantienen en un número suficiente para mantener la paz del rey, lo que proporciona las bases necesarias para establecer una prosperidad estable y duradera que se truncará con la embestida de la Gran Plaga en el año 1635 T.E. El comercio y la agricultura florecen, especialmente en el Folde Este y Oeste, que ya se encuentran completamente colonizados por el año 800.

5.1 LOS CIUDADANOS DE CALENARDHON

En los primeros días, la gente que llegaba hasta Calenardhon desde Gondor cruzando Anórien se estableció a lo largo del Gran Camino del Este, donde podían contar con la protección de los fuertes que Gondor había establecido para protegerlos a ellos y al tráfico del camino. Muchos de los primeros colonos eran soldados retirados que habían servido en Orthanc o en Aglarond; tras cumplir sus obligaciones militares, pedían al rey una parcela de terreno en la provincia que habían esta-

do protegiendo. Poco a poco, a los soldados retirados se fueron uniendo otros hombres, incluyendo algunos dúnedain que habían oído hablar de las ricas tierras verdes de Calenardhon; aquellos hombres deseaban prosperar, o al menos conseguir llevar una vida larga y acomodada, libre de los duros esfuerzos del trabajo. Muchos descendían de gente que había vivido en los distritos interiores de Númenor. Los primeros colonos vivían de la caza y la ganadería; más adelante, a medida que la riqueza de la tierra se hizo patente, comenzaron a arar las llanuras para sembrar grano.

A diferencia de las tierras de Anórien e Ithilien, que eran heredadas por los hijos del rey como dominios propios, Calenardhon fue otorgada por el rey a los hombres que le prometieron que cultivarían todas aquellas praderas. El tamaño de las parcelas de tierra, pese a ser generoso, quedaba determinado por el grado de necesidad del grupo o grupos que realizaban la petición; nunca podrían recibir más terreno del que ellos y sus sirvientes pudieran arar en medida lógica. En ocasiones, un clan entero podía emigrar hacia la vertiente norte de las montañas para reclamar sus tierras, pero más a menudo los derechos sobre las tierras eran conferidos uno por uno a individuos concretos. Los reyes se vieron complacidos al ver cómo las praderas de las tierras del norte se iban poblando y cultivando. Los derechos de pasto y las tierras de menor riqueza de los Emnets y el Páramo fueron otorgados, siguiendo los mismos términos aproximados, a los nórdicos, e incluso algún que otro dunlendino que adoptó la lengua, los modales y el atuendo de los hombres de Gondor y mostró cierto deseo de volverse más civilizado logró conseguir su parcela de terreno.

La fortaleza de Aglarond y la ciudadela de Orthanc nunca fueron otorgadas a ninguna familia de príncipes a través de la cual fuera pasando hereditariamente, aunque la defensa de Calenardhon y del Gran Camino del Oeste era considerada vital para la seguridad de Osgiliath. Los reyes temieron durante mucho tiempo que un dominio hereditario en una provincia tan alejada de la capital pudiera provocar el alzamiento de algún señor hostil. Por lo tanto, los monarcas mantuvieron aquellas fortalezas bajo su control directo, y los grandes señores del Reino del Sur, por su parte, se contentaron con las tierras que ofrecían un fácil acceso a los ríos o al mar. Más tarde, después de que la Lucha entre Parientes y la Gran Plaga hubieran acabado con esta edad de oro, y cuando el pueblo de Calenardhon pedía a gritos un señor, los reyes eligieron a algunos de los más importantes nobles de la región y los convirtieron en Señores del Reino.

La raza de pastores y granjeros independientes que se creó en Calenardhon descende, según las crónicas, de un grupo de los Fieles que, hace mucho tiempo, en Númenor, enriquecieron los campos de Orrostar plantando grano, y que había llenado los pastos de Emerie y Hyarrostar con rebaños de ganado. En la verde Calenardhon, estos dúnedain encontraron una tierra muy adecuada para la forma de vida que más amaban, y allí prosperaron felices, pese a encontrarse alejados del mar.

Los granjeros y pastores de Calenardhon son un pueblo recto, honesto y trabajador, que se enorgullece de sus cosechas y de la construcción de sus granjas, que cada vez son mayores. Al igual que todos los hombres de Gondor, son altos, fuertes y de piel clara, y su mirada está iluminada por la luz de las estrellas. No son tan longevos como los hombres que viven más cerca de las costas, pero nadie sabría decir si eso se debe al hecho de que se sangre esté mezclada con la de los nórdicos (circunstancia que tuvo lugar en Calenardhon antes que en otros lugares de Gondor) o al hecho compro-

LOS CALENARDHON

Orígenes raciales: La gran mayoría de los ancestros del pueblo de Calenardhon, al igual que del resto de ciudadanos de Gondor, son los dúnedain que huyeron de Númenor. Se han mezclado en cierta medida con otros pueblos de Rhovanion, e incluso con los harnedain, aunque en este caso las uniones han sido muy escasas.

Estructura política: Todos los pueblos de Calenardhon son súbditos del rey de Gondor, y fue él quien les concedió sus tierras. Él es la autoridad absoluta, y sus decisiones son ejecutadas por sus tropas, que se encuentran acuarteladas por todo el reino. La organización política local varía según cada localización concreta.

Estructura social: Compleja y variable. Estratificada, pero basada en la suposición de que no existe una “clase inferior”; existe una clase superior, que normalmente es la nobleza y sus satélites, así como algunas otras figuras políticas, militares y religiosas. Por debajo se encuentra la inmensa “clase media”, que realiza gran parte del trabajo físico necesario para mantener la sociedad en funcionamiento, pero que no está estigmatizada en absoluto bajo la etiqueta de “clase inferior”. Si en algún momento ha llegado a existir ese estado en la sociedad de los númenóreanos exiliados, siempre ha hecho referencia a la población nativa de la zona.

Patrón de colonización: Varios pueblos de cierto tamaño están situados en lugares estratégicos, y entre ellos hay dispersas numerosas aldeas de poco tamaño, así como gran cantidad de granjas aisladas.

Estructura militar: Las fuerzas militares forman el ejército de Gondor, que forma una entidad diferenciada del resto de la población local. Sin embargo, reclutan a sus hombres de entre toda la población civil, incluyendo a los propios calenardhon. Sólo se permite entrar en el servicio a jóvenes que tengan como mínimo 17 años. Tales reclutas suelen viajar a Osgiliath, la capital, para entrenarse, o bien quedan estacionados inmediatamente en una de las guarniciones locales. En cualquier caso, el soldado suele quedar situado en las cercanías de su hogar durante ese término de servicio si así lo desea.

Moneda: Los habitantes de Calenardhon suelen realizar trueques con los diferentes productos que tienen, aunque las monedas acuñadas en la tesorería real de Minas Anor circulan con bastante frecuencia. La moneda de plata es el estándar, aunque la mayoría de gente suele utilizar el bronce en sus transacciones diarias (10 mb = 1 mp) o el cobre (5 mc = 1mb). Entre los mercaderes y los ricos son también comunes las jaspeadas (20 mp = 1 mo).

Debido al potencial económico de Gondor, estas monedas y sus cifras de cambio son respetadas en la mayoría de zonas fronterizas. Las imágenes del Árbol Blanco y la efigie del Rey son conocidas por doquier.

Idioma: El oestron, o “Lengua Común”, es el idioma utilizado por todos los ciudadanos de Gondor. Los títulos y los nombres de lugares permanecen a menudo en sindarin, y los nombres personales suelen asumir formas de adunaico antiguo.

Apariencia: Los dúnedain suelen ser de cabello oscuro y piel clara; acostumbran a tener los ojos de color gris o verde. Son bastante altos (los hombres miden 1,85 m. de media, y las mujeres miden 1,70 m.). La mayoría tienen poco o ningún tipo de vello facial. Suelen llevar túnicas de brillantes colores y elaborados adornos, hechas de lino, algodón o seda. A menudo también llevan pantalones debajo de las túnicas durante los inviernos. Durante las ceremonias religiosas, visten unos ropajes blancos holgados que les llegan hasta los pies.

Viviendas: Los habitantes de Calenardhon tienen una gran variedad de viviendas. En lo más bajo se encuentran las estructuras de piedra de un solo piso con tejados de paja y divididas en tres habitaciones, una para dormir, otra para almacenar y preparar la comida y la tercera para otros usos generales. Normalmente cuentan con pequeñas ventanas con postigos. En las ciudades, muchos viven en casas de dos o tres pisos. La nobleza y otros miembros de la clase superior residen en grandes mansiones, haciendas o complejos de granjas.

Dieta: Calenardhon ofrece una dieta basada en la carne de ternera, cordero o vaca, así como de cerdo salvaje o venado. También abunda la carne de pollo o de otras aves de corral. Los árboles frutales, plantados por orden del rey, proporcionan todo tipo de suplementos; las ondulantes colinas proporcionan grandes cantidades de grano, que principalmente es utilizado para preparar pan.

Religión: Al igual que sucede con la mayoría de los Fieles, los habitantes de Calenardhon, y de hecho de todo Gondor, no tienen una religión excesivamente estructurada o ritualizada; por el contrario, se centra en varios días sagrados indicados específicamente en el calendario. En tales ocasiones se reúnen en lugares al aire libre y adoran al Único, *Eru Ilúvatar*, normalmente mediante una meditación silenciosa o la entonación de canciones. Respetan a los valar pero no les adoran, pues prefieren centrar sus oraciones en el Único.

bado de que los dúnedain de Calenardhon son de un linaje inferior al de sus parientes del sur.

5.2 GOBIERNO, IMPUESTOS Y EL EJÉRCITO

El gobierno del rey sobre Calenardhon tiene tres funciones principales, todas cumplidas a través del ejército: recauda impuestos, mantiene seguras las fronteras y el Gran Camino del Oeste y protege a los habitantes haciendo cumplir la ley y castigando a los malhechores.

Los impuestos no son demasiado elevados. La política del rey pretende fomentar la prosperidad. Calenardhon es una zona alejada de la costa que, si se deja desarrollarse a su ritmo, puede llegar a producir una gran cantidad de grano. La atención del rey está centrada en el mar, y en la conquista de otras tierras. En Calenardhon se cobra un impuesto (habitualmente un 5% en tiempos de paz) sobre los productos de cualquier tipo que entran o salen de la provincia. Se puede pagar en dinero o en especies. Calmirië, Onodrieth y Tir-Anduin son los principales puntos de recaudación. La recaudación de impuestos es una de las principales funciones

administrativas del ejército. El impuesto del 5% sobre las importaciones y las exportaciones va directamente a la tesorería del rey. Es enviado casi íntegramente hasta Osgiliath al principio del otoño; una pequeña parte se conserva en Calenardhon para pagar a los soldados. Otro impuesto, recaudado localmente en cantidades fijadas por las aduanas y por los concilios locales, es recaudado para alimentar y vestir a los soldados acuartelados en cada distrito. Normalmente, este impuesto se paga en especies.

El ejército del rey en Calenardhon está acuartelado en fuertes y fortalezas situadas a lo largo del Gran Camino del Oeste. En la fortaleza de Calmirië se encuentra el cuartel general de la provincia; los fuertes de Aglarond, Onodrieth y Tir-Anduin son también importantes centros administrativos. La palantir situada en la ciudadela de Orthanc es un importante vínculo de comunicación entre Osgiliath y el Reino de Arnor en el lejano norte.

Una vez la región estuvo ocupada por gente y completamente civilizada, la mayoría de las tropas comenzaron a ser nativas de Calenardhon, y a menudo eran capitaneadas por parientes suyos que habían luchado fuera de la provincia. Las milicias locales estaban basadas en un núcleo de endurecidos veteranos apartados del servicio activo en las guerras del sur o en la frontera de Rhovanion. El comandante de la fortaleza

LOS DUNLENDINOS

Orígenes raciales: Los ancestros de los dunlendinos eran los *harnedain*, un grupo que emigró hasta aquí desde algún lugar al sur de Gondor en algún momento de la Primera Edad. A su vez, los predecesores de los *harnedain* eran los miembros del Pueblo de Haleth.

Región natal: El sudoeste de las Montañas Nubladas y las Montañas Blancas.

Entorno preferido: Colinas montañosas de clima fresco.

Estructura política: No existe una unidad general. Las familias más numerosas están más o menos organizadas siguiendo la tradición de los clanes, y suelen habitar una misma zona. La interacción entre los clanes es muy limitada, ya que los dunlendinos son un pueblo muy aislacionista. El clan está gobernado por un cabeza de familia, elegido como jefe después de un combate que no suele ser a muerte. El jefe puede ser desafiado en cualquier momento por otro jefe de familia. Su función es básicamente la de mantener el orden dentro del clan, juzgar las acciones criminales, resolver las disputas y tomar todas las decisiones relacionadas con el clan en sí (como el desplazamiento a otra región, la defensa de su clan, etc.).

Estructura social: Estrictamente patrilineal (basada en el padre de uno) y patrilocal (la mujer reside con la familia del marido). Los matrimonios dentro de una misma familia están estrictamente prohibidos. Una faceta interesante de la sociedad dunlendina es su relación con los *drúedain*, que vivieron entre los *harnedain* y el Pueblo de Haleth como unas figuras casi religiosas. Los *drúedain* poseen ciertas habilidades animistas, así como un dominio absoluto sobre todo lo que tenga que ver con los bosques y la madera; además, dieron a conocer todos sus conocimientos a los *harnedain*. Sin embargo, después de trasladarse hacia el norte, los dunlendinos comenzaron a abrazar las maléficas costumbres de los servidores de Sauron. Los *drúedain*, por el contrario, no querían tener nada que ver con Sauron (y, de hecho, parece que ninguno de los de su raza fueron corrompidos por las maquinaciones de Morgoth ya en la Primera Edad). En el consiguiente conflicto entre las dos razas, los *drúedain* abandonaron a los dunlendinos y crearon pequeños asentamientos propios. En la Tercera Edad, los habitantes de las Tierras Brunas se muestran temerosos y suspicaces con respecto a los *drúedain*.

Patrón de colonización: 3-10 familias numerosas, normalmente formadas por 5-25 miembros, forman un clan. El clan ocupa un territorio específico, y en ocasiones practica una variedad tosca de agricultura, aunque en la mayoría de los casos se basan en la caza y la recolección.

Estructura militar: Básicamente no tienen ninguna. A la edad de ocho años, los niños reciben un entrenamiento básico en el uso de las principales armas de los dunlendinos, el hacha y el arco corto. Normalmente, sólo los cabezas de familia tienen la suerte de poseer una espada de cierta calidad. Si el clan se ve ame-

nazado, todos aquellos capaces de empuñar una herramienta lucharán para defenderlo. Aunque los dunlendinos son salvajes y están muy mal entrenados si se los compara con otras culturas, son unos temibles guerreros. Sólo atacan a otros pueblos en contadas ocasiones, normalmente cuando sienten que sus tierras han sido invadidas. En un momento posterior de la Tercera Edad, varios clanes llegarán a aliarse para enfrentarse a los *rohirrim*, a quienes odian con todo su corazón. Sus armaduras se limitan a unos jubones de cuero, acompañados de yelmos de cuero y pequeños escudos de piel extendida sobre una plancha de madera. **Moneda:** Ninguna. El trueque dentro del propio clan suele ser la norma. Incluso el comercio entre clanes es muy poco común. **Idioma:** Emplean un lenguaje procedente del *harnedain* original. Sus raíces son similares al idioma de los *drúedain*, pero los dos se han ido diferenciando hasta llegar a convertirse en lenguajes completamente distintos. El origen de ambas lenguas es completamente diferente al del *adunaico*.

Apariencia: Son de complexión recia, aunque bastante altos: los hombres miden entre 1,78 y 1,88 metros, y las mujeres suelen medir en torno al 1,60 m. Tienen los rasgos morenos, y casi siempre tienen el cabello negro, aunque muy poco vello corporal. Llevan toscas túnicas de lana o piel, con polainas; también llevan unas chaquetas bastante toscas, así como unas capas cortas y capas hechas de piel.

Viviendas: Suelen vivir en estructuras de poca altura y sin ventanas con paredes de piedra y techos de madera cubiertos con paja o pieles extendidas. Las chozas suelen ser redondas, con un techo cónico, que cuenta con un agujero en el centro para dejar escapar el humo que se produce al cocinar las comidas.

Dieta: Principalmente carne, normalmente de cualquier tipo de animal que se pueda cazar, sea fresca o seca y salada; también consumen frutas y bayas, así como las pocas verduras y granos que cultivan las mujeres.

Religión: Los dunlendinos son un pueblo más supersticioso que religioso, profundamente devoto de una incontable serie de complejos rituales dedicados a un puñado de deidades mezquinas y vengativas. Algunas están basadas en ciertos valar en lo que respecta a su relación con los elementos (viento, agua) y el sol y la luna, pero ahí acaba cualquier parecido. Estos dioses exigen un constante apaciguamiento (o así lo creen los dunlendinos), pues de lo contrario su cólera caerá sobre sus seguidores. En los solsticios y equinoccios, realizan bárbaros rituales que incluyen sacrificios de animales. Los eclipses de sol son momentos de absoluto terror para los dunlendinos. Resulta obvio que su susceptibilidad hacia las supersticiones no es más que el resultado del trabajo de los servidores del Señor Oscuro, siempre ansiosos por separarles de cualquier otra cultura (incluidos los *drúedain*) que no tenga nada que ver con Sauron, y por desgastar siempre que sea posible la imagen de los valar.

de Calmirië, que es el responsable de la administración de toda la provincia, es normalmente uno de los lugartenientes de mayor confianza del rey. Calenardhon contribuye con dos tipos de tropas a los ejércitos del rey: la caballería ligera y los arqueros. A menudo, los jóvenes siguen a sus padres en el servicio al rey. Normalmente, el servicio en una guarnición local suelen ser el primer paso de cualquier carrera militar.

El gobierno civil de Calenardhon —que es principalmente ceremonial— organiza festivales y fiestas, erige edificios públicos y graneros, supervisa los mercados, construye caminos locales, fuentes y acueductos y se asegura de que todo el mundo pague su parte de los impuestos necesarios para mantener a las tropas.

En Calmirië y Dunlostir, el gobierno civil está organizado como un concilio de personalidades importantes. El concilio no tiene ningún poder para *coaccionar* a los ciudadanos;

sin embargo, su influencia en todos los asuntos de paz es tan grande, y su autoridad es utilizada con una discreción tan sutil, que sus decisiones casi nunca son discutidas.

Los pastores de los Emnets, y hasta cierto punto también los boyeros, forman un clan procedente de Númenor y que desciende del señor Hallatan, que criaba sus rebaños en Hyarostar. El jefe de este clan, conocido únicamente como el Señor Pastor, no entra nunca por las puertas de ninguna ciudad.

5.3 ARMAS Y ARMADURAS

El pueblo de Calenardhon prefiere el arco sobre todas las demás armas. Utilizan dos tipos de arco: el arco corto compuesto con los extremos curvados, que es lo suficientemen-

LOS DRÚEDAIN (WOSES)

Orígenes raciales: Los orígenes de los drúedain (o *drûgs*, como también son conocidos) se ocultan en la incierta historia de la Primera Edad. Nunca fueron muy numerosos, y hace largo tiempo habitaron entre el Pueblo de Haleth en Beleriand, época en la que contaban con una posición poco clara pero privilegiada entre los ancestros de los dunlendinos.

Entorno preferido: Los drúedain prefieren un entorno boscoso, pues son unos maestros de las vías de los bosques, así como unos rastreadores exquisitos.

Estructura política: Después de su separación de los dunlendinos, los drûgs se vieron obligados a alterar su organización, tanto política como social, pues mientras vivían junto a los harne-dain tenían una mayor especialización, ya que eran aquéllos quienes realizaban las numerosas tareas de mantenimiento que permitían a los drúedain dedicar su tiempo a la religión y el misticismo, incluyendo la construcción de sus famosos "guardianes" de piedra de extrañas propiedades. Los drûgs siempre han tenido jefes o cabezas de tribu, elegidos entre toda la población de varones adultos. El cargo es mantenido de por vida, pero no es hereditario. Como son tan pocos, no tienen necesidad de dedicarse a la agricultura para alimentarse; habitualmente son las mujeres las que se dedican a recolectar y preparar la comida, pues no se encuentran involucradas en la política de la tribu. Un jefe gobierna a toda la tribu; cada tribu está dividida en varios clanes, cada uno de los cuales está controlado por el varón de mayor edad.

Estructura social: Estrictamente patrilineal (basada en el padre de uno) y patrilocal (la mujer reside con la familia del marido). Los matrimonios siempre se realizan con miembros de fuera del clan pero pertenecientes a la misma tribu.

Patrón de colonización: Normalmente sólo hay una tribu en cada territorio concreto; una vez se han asentado, los drúedain raramente trasladan sus hogares a otros lugares. Los drûgs son tan escasos que cada tribu suele estar absolutamente aislada del resto de tribus, por lo cual casi no tienen ninguna relación entre ellas. Si existen varias tribus viviendo en terrenos adyacentes, se sabe de casos en que han llegado a unirse bajo un único jefe y que han llegado a comerciar entre ellas. Éste suele ser el caso cuando hay varias tribus viviendo en el mismo bosque. Los drúedain son capaces de comunicarse con gran precisión a través de largas distancias utilizando señales de tambores codificadas, que van pasando a lo largo de una cadena de puestos situados estratégicamente.

Estructura militar: El jefe de una tribu es también su líder militar. A la edad de cinco años, todos los niños son adiestrados en las vías de los bosques, y también en el uso de sus particulares cerbatanas, que disparan unos dardos emponzoñados con un veneno mortal. Los drúedain evitan entrar en combate cuerpo a cuerpo siempre que es posible, y prefieren las tácticas de guerrilla. Si se les presiona, la mayoría saben utilizar con habilidad sus toscos martillos, o bien sus alargados cuchillos. Este pueblo no disfruta luchando, y sólo atacarán a quienes amenacen sus hogares. Sin embargo, cuando esto ocurre, son terroríficamente mortales.

Idioma: El lenguaje de los drúedain es de origen desconocido, y no tiene absolutamente nada que ver con cualquier idioma basado en el élfico, lo que implica que a este pueblo no le enseñaron

a hablar los Inmortales. No conocen el lenguaje escrito, sino que pintan sencillos pictogramas.

Apariencia: Los drûgs son bajos (algo más de 1,20 metros) y bastante robustos y anchos de espaldas. Parecen ser criaturas bastante desgarradas si se los compara con los elfos y con los altos edain. Tienen muy poco pelo, y pocos tienen barba (aunque la barba es un motivo de orgullo para cualquier drúedain). Son bastante hogareños si se los compara con el resto de humanos, y todos ellos se parecen bastante entre ellos. Probablemente sean la raza de hombres de menor estatura de toda la Tierra Media. Entre los atributos más inusuales de los drûgs se encuentra la supuesta capacidad que tienen para hacer que sus ojos brillen con un fuerte color rojo durante la noche. Su visión nocturna es bastante buena, especialmente en campo abierto, en cuyo caso pueden llegar a ver mejor que los elfos. Aunque la mayoría de los hombres les consideran un pueblo torvo, los drúedain tienen en realidad un corazón mucho más alegre que los enanos, y a menudo se ríen mientras trabajan, en los casos en que otras razas normalmente silbarían o cantarían. Su risa se asemeja a un gorgoteo, un sonido muy curioso para quienes no estén acostumbrados a escucharla.

Viviendas: Los hogares de los drúedain suelen ser pequeñas cabañas hechas de paja, o en ocasiones pequeñas estructuras con paredes de piedra y techos de paja. En cualquier caso, son muy hábiles en la construcción de sus residencias, que acostumbran a ser bastante resistentes. A menudo sus puertas están protegidas por *hombres pûkel*, estatuas de piedra que según las leyendas tienen misteriosos poderes.

Dieta: Los drúedain suelen ser inevitablemente herbívoros, aunque también consumen las nueces, frutas y bayas que recolectan, así como los productos lácteos que preparan con la leche de sus cabras.

Religión: La religión de este pueblo es en realidad bastante sofisticada y civilizada, especialmente si se compara con la de los dunlendinos, quienes en realidad tienen (o al menos tenían) a los drúedain por una especie de personalidades religiosas. Los drúedain tienen una religión de carácter animista, centrando su fe en la idea de que todas las cosas vivas son obras de los valar y de Eru. Son excelentes trabajadores de la piedra, y tallan estatuas representándose a sí mismos que son inusualmente parecidas a los modelos vivos; dichas estatuas son utilizadas para proteger sus hogares y otros lugares importantes. En el Sagrario hay muchas de estas esculturas. Tan vivos parecen que su mera presencia es suficiente para asustar a quienes pretenden dañar a los drúedain. Los orcos son especialmente susceptibles a los efectos de las estatuas. Existen incluso relatos que cuentan que estas estatuas están dotadas de una especie de vida que les permite moverse para proteger a sus amos. Sin duda, sean o no verdad estos relatos, las leyendas no hacen más que aumentar el aura de misterio que rodea a los hombres pûkel. Muchos de los drúedain son animistas, aunque algunos otros son hábiles usuarios de la Esencia. El jefe también es el líder religioso de la tribu, y a menudo suele ser capaz de lanzar sortilegios de animista (aunque no suele ser imprescindible).

te pequeño para ser utilizado por arqueros montados; y el arco largo hecho totalmente de madera. Los arcos de acero hueco utilizados por los númenóreanos no son del gusto de los habitantes de Calenardhon, ya que la variación de temperatura según la estación hace que sean muy poco fiables durante el invierno.

Los arcos compuestos son manufacturados en Calmirië y pueden ser adquiridos allí. Son contruidos pegando tiras de cuerno a un armazón de madera; entre las diferentes capas se añaden también algunas fibras de tendones de buey para añadir una mayor resistencia. Estos arcos compuestos

suelen medir algo más de un metro de longitud. A menudo son utilizados para cazar en la espesura. Como son bastante cortos, suelen ser menos precisos que los arcos largos; por otro lado, a menudo tienen un mayor poder de penetración con el mismo gasto de energía por parte del arquero.

Los arcos largos también son fabricados en Calmirië, pero las astas de los arcos, que normalmente suelen ser de madera de tejo, son importadas desde el sur de Gondor. Los arcos largos miden entre 1,50 y 1,80 metros, y en manos de un arquero experimentado, pueden ser extremadamente precisos. Suelen a ser más duraderos que los arcos compuestos, y

aguantan bien los climas húmedos, que a menudo hacen que los arcos compuestos se despeguen.

Las cuerdas de los arcos están hechas de seda untada con cera de abeja. Los arqueros llevan un brazalete, normalmente hecho de cuero o en ocasiones de marfil, para protegerse el antebrazo cuando disparan.

Las flechas, también manufacturadas en Calmirië, son vendidas en paquetes de veinticuatro. Miden casi un metro de longitud, y pueden llegar a estirarse hasta la altura de la oreja antes de dispararlas. Se considera que las plumas de ganso salvaje son las más adecuadas por su precisión, y por lo tanto son utilizadas con todas las flechas, tanto de guerra como de caza. En ocasiones se utilizan también plumas de faisán verde para las flechas utilizadas como adornos o como trofeos, pero ninguna de ellas suele ser disparada nunca. Los arqueros suelen llevar un carcaj de flechas atravesado sobre la espalda. La punta de una flecha de caza es algo más grande que la de una de guerra; se supone que los cazadores pueden acechar a su presa hasta llegar a una distancia desde la que puedan hacer un disparo fácil, mientras que las flechas de guerra están diseñadas para tener una mayor penetración. Ambos tipos de puntas de flecha están hechos de acero. Las puntas romas, fabricadas para cazar aves y animales de poco tamaño, están hechas de piedra. Las astas suelen estar hechas con ramas de abeto. Las flechas de acero hueco importadas de Minas Tirith pueden encontrarse en alguno de los establecimientos de Calmirië; son más precisas que las flechas de madera, pero su precio (una moneda de plata por flecha) limita en gran parte su uso.

Las ballestas son conocidas en la provincia, aunque no se utilizan con mucha frecuencia. Los hombres las consideran poco más que juguetes para mujeres y niños que no tienen la fuerza necesaria para tensar un arco largo o un arco compuesto. Las ballestas utilizan un mecanismo de trinquetes para fijar la cuerda, y lanzan flechas o pivotes de unos treinta centímetros de longitud. Son muy efectivas para cazar animales de poco tamaño a una distancia de 100 metros o más.

Los venablos de madera con la punta de acero sólo son superados en popularidad por los arcos. El ligero y manio-
brable venablo de caza utilizado en Calenardhon mide entre 1,80 y 2 metros de longitud; en la hierba alta y en los bosques de las laderas montañosas se utilizan venablos más cortos. Están coronados por una punta ancha en forma de hoja de árbol, y el otro extremo está dotado de una punta de bronce para equilibrar el peso. Los venablos militares son más largos y pesados que los de caza, pero en todos los demás aspectos son similares. Las lanzas son más pesadas que los venablos, y sus puntas tienen forma de rombo. Suelen ser empuñadas por los soldados de a pie y por la gente que no posee caballos, y son especialmente populares entre los barqueros del Onodló, quienes utilizan una lanza de tres puntas para pescar. Los lanceros montados a menudo empuñan jabalinas que miden entre noventa y ciento veinte centímetros de longitud y pueden ser arrojadas a una distancia considerable (40-60 metros) por un hombre fuerte. Las mejores jabalinas son importadas del sur de Gondor.

Las espadas también son importadas, y por ese motivo suelen ser bastante caras. Son empuñadas principalmente por hombres que sirven en la Guardia del Rey y por quienes se han retirado del servicio en ese cuerpo; en ocasiones, los hombres más adinerados llevan espadas en las ceremonias más importantes, pero como no existe ninguna tradición de duelos y no hay necesidad de utilizar la espada en defensa propia, la gente normal no suele poseer ninguna de estas armas. Los soldados de la Guardia del Rey llevan unas espa-

das de longitud media. La mayoría de los calenardhon suelen empuñar un cuchillo que mide algo más de medio metro de longitud; también suelen llevar enfundadas otras dagas de menor longitud, para utilizarlas con la comida o para pelar cualquier sustancia. En Calmirië existe una tienda especializada en la manufactura de empuñaduras de piedra y marfil tallados para espadas y cuchillos, y también ofrece una gran variedad de dagas y cuchillos.

Los boyeros suelen utilizar unos largos látigos de piel de buey. Están hechos de cuero negro, aunque suelen ser armas bonitas creadas y equilibradas por los artesanos locales. Los látigos miden entre cuatro y seis metros de longitud, y en manos de un experto, pueden sacar fácilmente un ojo a cualquiera que esté a su alcance.

No hay ninguna necesidad de llevar armaduras en Calénardhon, ya que la región es pacífica y la frontera más cercana está bastante lejos. Cualquiera que lleve armadura de malla o un yelmo de metal será inevitablemente un viajero procedente de una tierra lejana o un miembro de la Guardia del Rey. Los miembros de la Guardia del Rey vis-
ten una librea de color verde y plateado, lucen penachos verdes sobre sus yelmos de acero y sus petos, hechos de tiras de acero ribeteadas sobre un armazón de cuero, están decorados con medallones de plata que indican las campañas en las cuales han servido. Las armaduras de mithril son muy raras y caras en Calenardhon; sólo los comandantes del rey tienen alguna posibilidad de contar con uno de estos preciados objetos. Las armaduras más habituales son los petos de cuero endurecido, las grebas, los guanteletes y los cascos o yelmos de cuero, equipo que suelen llevar los cazadores cuando salen en busca de osos o jabalíes.

5.4 ROPAS

La ropa diaria utilizada por los Calenardhon es sencilla y cómoda. Tanto hombres como mujeres utilizan una prenda sin mangas que les llega hasta las rodillas hecha de lana tejida que se ciñen por la cintura con un cinturón de cuero o bordados. En ocasiones, las prendas están teñidas de color amarillo, azul claro, naranja fuerte o verde. El borde de la prenda suele estar decorado con una franja de bordados; ocasionalmente, en la parte superior también se puede llegar a tejer un diseño (un halcón, un águila o un caballo, por ejemplo). Generalmente se suelen llevar pantalones por debajo de esta prenda para mayor comodidad durante los fríos meses de invierno o cuando se monta a caballo. Los pantalones se sujetan por la cintura con unas pinzas. Durante los meses de invierno también se utilizan toda una variedad de capas, largas o cortas, que ofrecen más calor y mantienen el frío en el exterior. También suelen utilizar unos gruesos jerseys de lana tejida y unas polainas hechas del mismo material. Las chaquetas de vellón son muy populares entre los boyeros y los pastores. La gente que vive en los pueblos y los barqueros del Onodló utilizan sandalias, pero la mayoría de granjeros, en especial los que viven en el Folde Oeste, acostumbran a llevar unos mocasines de cuero suave o bien unas botas que pueden ser atadas por la parte superior. Los hombres también utilizan sombreros de ala ancha hechos de lana roja o negra, fieltro o cuero coloreado (a menudo decorados con una pluma de ave o con un broche enjovado); el estilo de dichos sombreros varía según el periodo del año y la persona concreta. Las mujeres a menudo se ponen guirnalda de flores en el cabello; durante el verano, también utilizan bonetes hechos de paja.

Durante las fiestas y las ceremonias más importantes, se utilizan unas túnicas blancas sin adornar, más amplias y holgadas que las prendas habituales. Si el tiempo lo permite, la gente suele ir descalza y sin nada en la cabeza como muestra de reverencia hacia Eru.

5.5 IDIOMA Y ESCRITURA

Los habitantes de Calenardhon hablan el oestron, o Lengua Común, un idioma humano que desciende del adunaico pero que se ha visto muy suavizado por la larga exposición a los idiomas élficos. Pocos de los prácticos granjeros de Calenardhon realizan algún esfuerzo por aprender o utilizar el quenya o el sindarin, aunque conocen canciones en ambos idiomas; existen sabios en el sur de Gondor que se preocupan por aprender oscuros lenguajes, y si hay alguien interesado en conocer idiomas antiguos e inútiles, deberá apañárselas para desplazarse hasta allí para conocerlos.

Sin embargo, la escritura y los escribas son importantes; mantienen los registros de los voluminosos negocios de la provincia. Los contratos son escritos en pergaminos de vitela y utilizando caracteres tengwar; las cuentas y los mensajes son escritos en una especie de papel rugoso traído desde Gondor. Se pueden utilizar plumas o pinceles para escribir.

Aunque la mayoría de habitantes de Calenardhon son felices, suelen ser absolutamente analfabetos y sólo consiguen reconocer los números y palabras más simples, que suelen necesitar para llevar a cabo las transacciones menos complicadas. Por ese motivo, a menudo se utilizan escribas para leer y escribir contratos; para simplificar las cosas, gran parte de los negocios se basan en acuerdos personales entre los diferentes bandos (los llamados “contratos verbales”).

5.6 RELIGIÓN Y EL CALENDARIO

El Cómputo del Rey es utilizado en Calenardhon para mantener la cuenta de los días, los meses y los años. Los nombres de los meses son Narvinyë, Nénimë, Súlimë, Viressë, Lótessë, Nárië, Cermië, Urimë, Yavannië, Narquelië, Hisimë y Ringarë. Todos ellos menos dos tienen 30 días de duración. Existen tres días intercalados dispuestos a lo largo del año de la siguiente forma: Yestarë es el primer día del año; Loendë es el Día de Medio Verano; y Mettarë es el último día del año. Estos tres días son sagrados, y se consideran fiesta en todos sitios. Los nombres de los días de la semana son Elenya, Anarya, Isilya, Aldëa, Menelya, Eärenya y Valanya; los nombres hacen referencia, respectivamente, a las Estrellas, el Sol, la Luna, el Árbol Blanco, los Cielos, el Mar y los Valar (o Poderes). Los nombres de las estaciones son Tuilë (primavera), Lairë (verano); Yávië y Quelië corresponden aproximadamente al otoño, y Hrivë y Coirë corresponden al invierno.

Al igual que el resto de los Fieles, los habitantes de Calenardhon adoran a Eru Ilúvatar, el padre del mundo, que por su pensamiento hizo todas las cosas como son; también reverencian a los valar, pero no les adoran. La fe de Calenardhon es una fe tranquila y cotidiana. Ciertos días del año son sagrados; Eru es adorado con guirnaldas de flores en el Erukymé (el principio de la primavera); con frutos y canciones tranquilas en el festival de medio verano de

Erulaitalë; y después de las cosechas con una ofrenda de grano en Eruhantalë. El primer y el último día del año también son sagrados.

En todas esas celebraciones, Eru, un dios vivo al que se considera manifiesto en todo lo que forma parte del mundo, es adorado en el exterior. La gente se viste de blanco (en ocasiones con guirnaldas de flores) y camina en un sereno silencio hasta llegar a un lugar de gran belleza natural para observar, contemplar y celebrar con gozo el mundo de Eru y el lugar que ocupan ellos dentro del mismo. Normalmente, cada individuo lleva a cabo una meditación personal, generalmente durante los periodos de crepúsculo conocidos como *minuial* (justo antes del amanecer) y *aduial* (justo antes de aparecer las estrellas).

La fe de los Calenardhon, y de hecho de todos los gondorianos que no sufren un exceso de soberbia, es una de las características que los separa de los hombres comunes; hay quienes dicen que esa fe es la fuente de la clara luz de las estrellas que se puede apreciar en ocasiones en sus miradas.

5.61 Peregrinajes

Al igual de todos los dúnedain que escaparon del hundimiento de Númenor, los habitantes de Calenardhon siempre se han considerado a sí mismos como un pueblo exiliado. Como viven tan lejos de la costa, de vez en cuando se ven abrumados por una gran nostalgia por ver el mar, y en tales ocasiones inician diversos peregrinajes hacia las provincias del sur. La gente también suele participar en peregrinajes organizados en grupos; el Árbol Blanco de Minas Anor es uno de los destinos favoritos de los peregrinos. Se considera que no se ha aprovechado de todo un viaje hacia el sur si no se ha visitado al menos la orilla del mar. La nostalgia por el mar es difícil de superar. Algunos viajeros procedentes de Calenardhon se contentan con ver el romper de las olas; otros ansían participar en algún viaje o pescar en sus aguas. Otros nunca regresan a su hogar en las amplias praderas verdes más allá de las montañas, pues la nostalgia por el mar se ha apoderado por completo de ellos.

5.7 ARQUITECTURA

A los hombres de Calenardhon les gusta construir estructuras de piedra; los árboles son particularmente escasos en estas praderas, donde tienen que ser plantados y nutridos de forma cuidadosa durante años; por lo tanto, la gente sólo los tala para construir casas cuando no tienen a su disposición ningún otro material de construcción. El mármol y la tierra caliza que excavan en las montañas es de una calidad soberbia. Los habitantes de Calenardhon construyen grandes casas con dormitorios separados y cocinas; en el centro del hogar suele haber un patio interior. Fue en el Folde Este donde se comenzaron a construir los primeros pueblos, que llegaron a ser bastante grandes; en aquella zona, una afortunada conjunción de rutas comerciales y agrícolas, combinada con la protección que ofrecía una fortaleza cercana, permitió a algunos de los pueblos prosperar y aumentar de tamaño. Uno de ellos, Calmirië, acabó convirtiéndose en una ciudad.

5.8 CIUDADES IMPORTANTES

Existen cuatro ciudades o pueblos importantes en Calenardhon: Calmirië, Dunlostir, Onodrieth y Tir-Anduin.



Calmirië, que significa “joya verde”, es la principal ciudad del Folde Este y la capital administrativa de toda la provincia. Allí tienen lugar muchas negociaciones importantes y la mayor parte de las actividades de manufactura de diversos productos; los ciudadanos de Calmirië se enorgullecen de ser más sofisticados que los del resto de la provincia. Dunlostir (“fortaleza occidental”) es una comunidad granjera. El grano es su principal cosecha, aunque también crían ganado. Los habitantes de Dunlostir suelen ser granjeros afortunados y amigables, trabajadores y (según las gentes de Calmirië) un tanto provincianos y aburridos.

El pueblo de Onodrieth fue construido inicialmente cerca del fuerte que monta guardia sobre los vados del río Onodló. Pequeños botes de fondo plano navegan por el Onodló por debajo de este punto; la mayoría del grano de Calenardhon, y gran parte de la lana recién esquilada, se desplazan río abajo en estas robustas embarcaciones. Tir-Anduin nació como un salvaje pueblo fronterizo en los Vados del Sur; aunque fue aumentando de tamaño, nunca se ha civilizado del todo. Es un importante centro comercial para todos los productos procedentes del Anduin abajo, la mayoría de los cuales son empaquetados y enviados a algún otro sitio desde este punto. La mayoría del comercio procedente de Rhovanion también pasa a través de Tir-Anduin.

5.81 Calmirië

Calmirië es la principal ciudad del Folde Este y, bajo el gobierno de Gondor, de todo Calenardhon. Se trata de un asentamiento pequeño pero bonito, situado sobre una colina de poca altura en la zona septentrional de la embocadura de una gran bahía redonda rodeada por las escarpadas vertientes de las Montañas Blancas. Este valle circular es el princi-

pal punto de reunión para los rebaños de ganado que son guiados desde Calmirië hasta Osgiliath y las provincias del sur. Muchos de los habitantes de Calmirië participan en el comercio del ganado como negociadores o como boyeros; algunos de ellos se han hecho ricos gracias a ese trabajo. La ciudad también tiene cierta importancia dentro del comercio del trigo; una tercera parte del tonelaje total empaquetado es enviado hacia el sur por tierra en carromatos; las otras dos terceras partes son transportadas Onodló abajo en botes fluviales. Los mercaderes y los comerciantes de trigo de Calmirië controlan con mano de hierro este comercio.

Calmirië también es un importante punto de parada para los viajeros que se dirigen hacia o vienen procedentes de Gondor. Los viajeros y mercaderes acostumbran a nutrir una buena parte de las posadas de la localidad.

La fortaleza de Calmirië está construida sobre un promontorio de mármol que se eleva unos treinta metros por encima de la ciudad. El Gran Camino del Oeste, que se encuentra sólo a cinco kilómetros, puede ser contemplado desde su cima. La fortaleza tiene muros de mármol de cuatro metros de altura protegidos por torretas y almenas. Un escarpado sendero asciende hasta ella procedente de la ciudad.

En general, los viajeros son recibidos por los corredores que se encuentran en las puertas de la ciudad. Las puertas en sí tienen la forma de un arco blanco de mármol coronado por una precisa representación del Irensaga (cuyo pico cubierto de nieve se puede contemplar elevándose a través del fresco cielo azul que hay tras la fortaleza). Por una cantidad de dinero, los corredores que reciben a los viajeros pueden describirles las virtudes de las diferentes posadas.

Tras ser admitidos por la guardia (tres soldados y un sargento), se avanza a lo largo de una avenida flanqueada por fuentes y por las variopintas residencias de los más ricos mercaderes (cuyos sirvientes se encuentran, por lo tanto, en la mejor situación para enterarse de todos los negocios nuevos que entran en la ciudad). La avenida de las fuentes —a lo largo de la cual cada monumento es todavía más hermoso que el anterior— continúa ascendiendo por una colina de poca altura de forma que las fuentes, contempladas desde las puertas de la ciudad, parecen extenderse en una sucesión aparentemente ininterrumpida que llega hasta la plaza central del mercado. En la enorme fuente que hay en el centro del mercado, el agua brota a través de un pilar central de piedra negra; a medida que uno se aproxima, el pilar se va pareciendo cada vez más al Dwimorberg, una montaña maldita. El agua cae en cascada a ambos lados de la fuente, formando numerosos arroyos burbujeantes.

El barrio de los tejedores, que se encuentra junto a esta magnífica fuente central, asciende por los flancos de la montaña en dirección a la fortaleza. Dicho de la forma más sencilla, se suele enviar la lana hacia arriba para que más adelante se envíen prendas de ropa hacia abajo. El comercio de lana y ropas manufacturadas tiene lugar dentro de la ciudad. Los mercaderes de ganado regatean entre ellos y con los boyeros contratados tanto en la plaza del mercado como en las diversas posadas y tabernas cercanas a ella; sin embargo, no se permite la entrada a ningún rebaño dentro del recinto de la ciudad.

El granero municipal, que también se encuentra cerca de la plaza central, tiene un tamaño considerable; sin embargo, la situación en el mercado del trigo obliga a los mercaderes a controlarlo cuidadosamente a medida que se va desplazando. Los mercaderes pagan a los campesinos y a su vez son pagados cuando los graneros del rey en Gondor adquieren el grano.

Una sucesión de carromatos y carros sale desde un lado de la plaza y recorre la base de la montaña; ese camino cruza un pequeño soto de bosques poco después de salir de la ciudad.

Calmirië está construida principalmente con piedra caliza local excavada en un valle montañoso situado a algunos kilómetros de distancia. Para llegar a las canteras, se debe seguir el camino de carromatos, cruzar la puerta de la ciudad por el este que sale del recinto (que no está vigilada) y continuar avanzando a través de los bosques que crecen en las laderas de la montaña. El camino, que está pavimentado, sigue los contornos de la montaña, y no es demasiado escarpado en ningún punto de su recorrido; se eleva ligeramente a medida que se va acercando a la estrecha boca del valle. El Fonteblanca, un arroyo de cierto tamaño, sale de la boca del valle y se precipita a través de los bosques hasta la llanura que hay por debajo en una serie de manantiales y cascadas. A medida que uno se acerca a la boca del valle, un persistente sonido sordo llega a los oídos; dicho sonido procede del molino de harina, situado en la parte trasera del valle, donde el Fonteblanca ha sido encauzado dentro de una presa.

Para entrar en el valle, se debe cruzar un desfiladero lo suficientemente ancho como para que quepan a la vez en él el camino y el arroyo, y a continuación el valle se ensancha considerablemente. Las canteras están situadas en las montañas de la derecha. La piedra es sacada de las montañas en bloques y losas con cuñas de madera. El molino de harina local, un gran edificio de piedra caliza situado a casi un kilómetro de distancia, llena todo el valle con su poderoso sonido.

La provisión de agua de la ciudad es transportada desde las fuentes mediante un acueducto subterráneo. La fortaleza, situada a una altura superior, tiene su propio manantial.

El mármol utilizado principalmente como decoración es extraído al otro lado de la ciudad, más allá de la fortaleza (donde se elevan diversas formaciones de piedra de cierto tamaño). Sin embargo, los depósitos no tienen una apariencia tan atractiva como para tener cierta importancia fuera del ámbito de la provincia.

Los dueños de los carromatos de Calmirië se dedican a construir fuertes vehículos capaces de transportar grano y ropas hasta Gondor. Dichos carromatos son en ocasiones conducidos hasta Gondor con toda su carga, que es vendida allí; suelen proporcionar bastantes beneficios, y son unos vehículos bastante resistentes. En ocasiones, los carros también pueden regresar cargados de sal, material para teñir o astas para arcos.

La Armería del Rey en Calenardhon, situada dentro de la fortaleza de Calmirië, produce arcos largos y compuestos; los arcos son puestos a la venta en las localidades cercanas, y el resto son enviados directamente hacia Gondor.

Las mujeres de Calmirië son muy conocidas por sus bordados; sus tapices suelen representar escenas forrestales y paisajes montañosos. Los hilos utilizados en dichos tapices suelen ser teñidos en la misma ciudad. Algunos de los productos para teñir son importados desde Gondor, mientras que otros proceden de Rhovanion. Uno o dos colores, especialmente el verde más brillante, son derivados de materiales locales. La producción de ropa de lana, una importante industria dentro de todo el Folde Este, es centralizada en Calmirië; aquí también se construyen todo tipo de hilados. Las mujeres controlan el tráfico de las prendas de ropa, los bordados y los tapices. También poseen varias de las mejores posadas de la ciudad. Se espera de ellas que se casen y tengan hijos, aunque ninguna ley las obliga a hacerlo.

5.811 Dieta

La gente de Calmirië goza de una excelente y abundante provisión de todo tipo de alimentos con los cuales suelen preparar platos sencillos pero muy sabrosos. Comen bien sin alcanzar la ostentación, y utilizan una cantidad abundante de “materias primas” para crear comidas que alimenten el cuerpo y refuercen la mente.

Los ágapes con pocos comensales son muy poco frecuentes en Calmirië. Generalmente, todos los residentes de una casa comen juntos en el comedor, aunque sea en mesas separadas. La comida es llevada hasta las mesas en unas grandes bandejas de metal y son comidas en cuencos de loza o de metal. Los principales utensilios para comer los alimentos son los cuchillos y cucharas de todos los tamaños, así como los dedos de cada uno. No se utilizan tenedores en la mesa; sin embargo, en la cocina sí que se utilizan unos grandes tenedores de dos puntas. En cada comida se sirve pan de trigo. Las tartas de avena, preparadas sobre brasas y servidas con miel, son muy populares en los desayunos, al igual que las gachas de avena. Las gachas suelen servirse con crema y miel. Durante el invierno, la sidra con especias, el vino y la cerveza son las bebidas calientes más populares.

5.812 Ferias y días de mercado

Elenya y Menelya son los dos días de mercado de la semana; muchas personas procedentes de los alrededores se desplazan hasta la ciudad para vender sus productos o adquirir las provisiones que necesiten. Los demás días, el mercado está menos transitado, pero sigue abierto; algunos negocios, especialmente los relacionados con la carne, la avena y la crema, están abiertos a diario. Las tiendas que venden herramientas agrícolas, cuerdas y arneses también abren todos los días. En el sendero que conduce hacia el fuerte hay una tienda de armas y otra de armaduras; en la ciudad se pueden adquirir venablos de caza, alforzas, arcos y flechas. En los días de mercado, la ciudad está vibrante y llena de movimiento desde primeras horas de la mañana hasta media tarde; sin embargo, durante las ferias toda la ciudad se ve invadida por un bullicio que dura toda la semana.

La feria de lana

Los pastores —principalmente procedentes de los Emnets y del Páramo— traen grandes cantidades de lana recién esquilada. La mayoría de las balas son adquiridas por algún lugareño que las utilizará para fabricar ropas o hilo de colores, mientras que el resto es exportado cuando todavía no ha sido hilada. Una buena cantidad de la lana sin hilar baja por el Entaguas transportada en unos botes de fondo plano. Los mercaderes de ropa procedentes de las provincias del sur también asisten a la feria; compran rollos de tela, sábanas bordadas, hilo y tapices. Esos mismos mercaderes también traen ropas para mujer procedentes de Osgiliath; los mercaderes del tinte también asisten a la feria, donde hay un floreciente comercio de hierbas aromáticas, curativas y otras especias. Todas las transacciones comerciales tienen lugar dentro del recinto de la ciudad, no sólo en la plaza central del mercado sino también en la avenida de las fuentes. Para esta feria se preparan especialmente unos bizcochos hechos de miel y cubiertos de crema que son degustados con avidez por todos los visitantes. Los pastores acampan en las afueras de la ciudad, donde pasan el tiempo bebiendo, realizando competiciones musicales y barbacoas. También organizan concursos de embestidas entre los machos cabríos mejor dotados.

La feria de caballos

La feria de caballos de Calmirië, que se celebra a mediados de verano en las afueras de la ciudad, es una ocasión única y alegre en la que se organizan competiciones de arquería, concursos de cerveza y carreras de caballos a diario. Los grupos privados realizan constantes transacciones de caballos a todas horas del día y de la noche y en los lugares más insospechados; los agentes de la caballería del rey son los compradores más importantes. También se traen hasta esta feria todo tipo de arneses, sillas y herramientas agrícolas. Este también es el momento en que los granjeros y los mercaderes de grano firman sus acuerdos respecto a las ventas futuras del producto. Todas las posadas están llenas y mucha gente acampa en el exterior de la ciudad. Gente procedente de todo Calenardhon y de puntos tan lejanos como Minas Anor y Osgiliath asisten a la feria de caballos, una oportunidad única para divertirse.

Cada tarde, en torno a las cinco, se celebra una carrera de caballos; el precio por participar es de dos monedas de oro, y va a parar íntegramente a la bolsa del premio; la mitad del dinero va a parar al ganador de la gran carrera que se celebra al final de la feria. La carrera constituye el punto álgido de cada día, y se celebra en la llanura que hay por debajo de la ciudad; gana el primero que recorra la distancia que separa un pequeño pueblo que hay a tres kilómetros de distancia de las puertas de la ciudad (cruzando los arroyos). En cada carrera pueden llegar a participar entre cincuenta y ochenta jinetes. Las yeguas entran en competición (en diversas clases) el penúltimo día de la feria. Los caballos que han acabado en buen puesto (entre el primero y el quinto) durante los primeros cinco días de carrera son invitados a participar en la gran carrera del último día de la feria; la bolsa del premio es ofrecida por los posaderos de Calmirië, quienes acostumbran a subir un poco los precios de sus establecimientos durante los días de feria; por lo tanto, el ganador de la gran carrera suele hacerse rico. Este premio añadido varía de año en año, pero nunca es inferior a las 100 monedas de oro. Como preludio a la gran carrera, los granjeros participan en una carrera de carromatos. La ciudad entera se centra en la gran carrera, y existen grandes apuestas por cada jinete. Frecuentemente, son los mismos dueños de los caballos quienes montan a sus animales.

El espacio reservado para las competiciones de arqueros está situado en la zona este de Calmirië. Los arqueros, de pie, deben disparar durante los primeros tres días a diversos blancos. La distancia aumenta cada día, comenzando en treinta metros y acabando en ochenta; los disparos se realizan en grupos de seis. Sólo los ganadores pueden pasar al siguiente día de competición. Se les permite disparar una flecha el primer día, dos el segundo, tres el tercero y así sucesivamente; el último día de feria disparan seis flechas. En la competición de arqueros montados, los jinetes van al trote y disparan a los objetivos por turnos. El ganador de la final en cada categoría recibe un cuerno de plata, diez flechas con plumas de pavo dentro de un carcaj enjoyado y una manta especialmente bordada por las damas de la ciudad, así como la mitad del dinero recaudado en la entrada (que suele costar una moneda de oro) como premio (normalmente en torno a las 100-150 monedas de oro, pues a los hombres de Calenardhon les encanta demostrar su puntería ante sus compañeros). El resto del dinero es dividido a partes iguales entre los arqueros que han competido en la última ronda.

La feria de ganado

En contraste con la feria de caballos, la feria de ganado es tranquila y centrada en los negocios, y dura unas tres se-

manas; se suele celebrar en otoño. Los precios varían poco de año en año, de forma que la especulación no suele ser muy habitual. Los granjeros conducen su ganado hasta la gran pradera que hay junto a la ciudad y se venden las reses entre ellos y a otros mercaderes de ganado, que a continuación se aseguran de que sus rebaños sean conducidos hasta Gondor. Cada año, los hombres del rey compran un rebaño de gran tamaño para la armada y el ejército, y lo envían hacia el sur en varios plazos. Los rebaños más pequeños, comprados para ser revendidos en el sur, parten de la ciudad a diario; suelen contener entre 100 y 300 animales. La ruta no es especialmente peligrosa, de forma que no suele haber muchos retrasos.

En la feria también cambian de manos grandes cantidades de grano; sin embargo, a diferencia de la venta de ganado (que es conducido hasta la pradera junto a la ciudad), las ventas de grano se realizan a la espera de la entrega del producto en los desembarcaderos del Entaguas. Sin embargo, los granjeros son pagados en Calmirië.

En la feria también están a la venta carromatos y todo tipo de equipo agrícola (arados, guadañas, piedras de moler, mayales, cubos, cadenas, arneses, cuerdas, cacerolas, moldes para queso, jarras y prensas para sidra, por nombrar sólo algunos). Muchos granjeros llevan a sus mujeres a la ciudad, quienes compran peines, rollos de tela o prendas bordadas.

5.82 Dunlostir

Dunlostir se encuentra en medio del Folde Oeste, a unos sesenta kilómetros de las montañas. A medida que uno se acerca a Dunlostir, al principio parece una isla de color verde oscuro que se eleva por encima del mar de tierra; a continuación se comienza a vislumbrar el brillo de sus edificios de mármol y sus graneros resplandeciendo en sus avenidas y los pequeños bosquecillos que han sido plantados alrededor del pueblo.

Dunlostir era originalmente una pequeña aldea, y no aumentó de tamaño ni de importancia hasta que se introdujo el uso del arado de acero para cultivar las praderas, lo que llevó a numerosos granjeros a trasladarse hasta las ricas tierras del Folde Oeste. Más tarde se comenzó a aumentar el número de edificios de Dunlostir, para satisfacer la nostalgia que sentían sus habitantes por los árboles que tanto amaban; las residencias están muy separadas entre sí, y hay árboles en todas partes. Todo el distrito es una especie de suburbio extenso. Los habitantes de Dunlostir son principalmente granjeros que se dedican a su trabajo simplemente por satisfacción personal; la riqueza del profundo y oscuro terreno de la zona les asegura que su trabajo nunca se verá recompensado con el fracaso, y por lo tanto no necesitan pedir ningún préstamo exorbitante a nadie.

Los habitantes de Dunlostir disfrutan tocando instrumentos musicales y entonando canciones; les encanta escuchar la música de sus vecinos. Su instrumento favorito, el *hoomhawn*, que tiene un sonido similar al del fagot, está hecho con los cuernos de los toros salvajes; tiene una tonalidad rica y grave. Muchas canciones tradicionales son interpretadas por coros de hombres y mujeres en el festival de año nuevo.

Existen muchos graneros y eras en Dunlostir. Los graneros, hechos de mármol blanco, pueden ser contemplados desde la distancia. Tienen los tejados hechos de terracota y están dispersos por todo el pueblo para intentar evitar las invasiones repentinas de ratas y ratones.

Las mujeres de Dunlostir tienen gatos en sus hogares por el mismo motivo. Las mujeres de la zona son famosas por la

calidad de la cerveza y el pan que cocinan; ambos son soberbios. La cerveza de Dunlostir es conocida incluso en Osgiliath.

El principal pasatiempo local es cabalgar por los campos y las praderas en busca de halcones; las mujeres suelen llevar unas ligeras ballestas en tales expediciones. Los niños de Dunlostir utilizan las ballestas para cazar ratas.

El agua es extraída de unos pozos de losas de mármol. El agua de lluvia es recogida en unas cisternas de piedra que son mantenidas como reserva de agua del pueblo.

El fuerte de cierto tamaño más cercano (en el Gran Camino del Oeste) se encuentra a cuarenta kilómetros de distancia; Dunlostir no tiene ninguna importancia estratégica, y tampoco se encuentra junto al camino principal. La mayoría de visitantes son mercaderes de grano; también suelen recibir la visita de algún mercader de ropa, en especial después de que se haya celebrado la feria de lana de Calmirië. La pequeña guarnición del pueblo (18-30 hombres y un capitán) está formada casi por completo por milicianos locales y actúa como una especie de cuerpo de policía.

Las mujeres de Dunlostir suelen ser muy hermosas, aunque éste es un hecho que muy pocos fuera del pueblo conocen, pues las mujeres viajan con muy poca frecuencia. De hecho, suelen permanecer en el interior de sus casas. Las mujeres de Dunlostir suelen tener el cabello largo y negro y los ojos tan azules como el cielo de Calenardhon.

5.83 Onodrieth

Onodrieth se encuentra un poco por debajo de los vados del Onodló, donde el río vuelve a reunir su caudal en un único canal. Existen casas y terrenos a ambos lados del río, así como depósitos en los que se guarda el grano, la lana y las pieles. Sin embargo, toda la vida del pueblo tiene lugar en el río propiamente dicho. Mucha gente vive en botes. Las canoas suben y bajan por el río, pues a los ribereños les gusta visitar la zona para comer y pescar. La mayoría vive en botes por ese motivo, y por encima de todo aman el río, el dulce Onodló de suave corriente, cuyas aguas nunca faltan y raramente se crecen.

El río se ha abierto camino a través del suelo hasta llegar al lecho de roca; sus riberas miden casi un metro y medio de altura. Muchos árboles flanquean las riberas del río, y son esos mismos árboles, combinados con sus elevadas riberas, los que provocan la sensación de que la vida en el río está serena y tranquilamente alejada del mundanal ruido.

En los depósitos del río, el grano se encuentra guardado en sacos. Unas escaleras de piedra conducen hasta los embarcaderos. Los botes que regresan desde Osgiliath suelen traer consigo los sacos vacíos. Muchos de los edificios que se elevan junto a las riberas del río en Onodrieth están hechos de madera; la piedra para construir casas debe ser transportada desde las Montañas Blancas en carros, y suele ser más cara que la madera, que puede ser transportada por tierra desde los bosques que hay en las laderas más bajas de las Montañas Blancas. Los sauces y los sicomoros que crecen junto al río no tienen una madera adecuada para construir casas; los botes suelen estar hechos de madera de alerce importada de las montañas.

Durante casi cinco kilómetros por debajo del pueblo, el río fluye por entre los salientes de roca, tranquilo y amplio. A continuación, se estrecha y cobra mayor profundidad. El grano es transportado por el Onodló hasta que el hielo del invierno hace el viaje imposible; el tráfico se reanuda en la primavera. En los años más templados, se mantiene durante todo el año.

Una buena parte del grano es transportado hasta Osgiliath en botes de fondo plano de unos siete metros de longitud y casi dos de anchura. Las proas son chatas para facilitar el avance a través de los bancos de barro; las popas son elevadas y redondeadas, para proteger el interior del clima, aunque algunas barcas están equipadas con cabinas de madera. Dos hombres pueden hacer avanzar remando en bote río arriba si no llevan carga, como suele ser el caso; sin embargo, se necesitan dos tripulantes más para subir río arriba cuando el bote está cargado. El grano o la lana es transportado río abajo hasta el Anduin; una vez en el Gran Río, flota suavemente hasta llegar a Osgiliath. Se utilizan remos para remontar el curso del río y regresar al Onodló; desde allí, los botes avanzan río arriba de nuevo hasta Onodrieth. Cuando la corriente del río es rápida, puede que se necesiten remos para descender. El rey siempre mantiene despejado uno de los canales del Onodló gracias a sus dragadores.

El viaje Onodló abajo hasta el Anduin suele llevar una semana o diez días; desde allí, se tardan dos días y dos noches en llegar a Osgiliath. El viaje de regreso lleva en total unas tres semanas. Las barcas pueden llevar pasajeros por un precio si hay espacio en el interior; a menudo, la familia del barquero suele ocupar todo el espacio vital. Las barcas suelen llevar una lámpara roja colgada en la popa cuando descenden o dos lámparas verdes cuando ascienden. Durante la noche, dichas lámparas pueden ser vistas desde las praderas que hay por encima de las riberas del río.

5.84 Tir-Anduin

Tir-Anduin flanquea los Vados del Sur. Está situado junto a una importante ruta comercial de este a oeste, en uno de los cruces más importantes del río Anduin. Tir-Anduin es un pueblo salvaje y problemático; diversas gentes se reúnen y se mezclan en las afueras del pueblo para comerciar. La gran fortaleza de piedra que vigila el cruce del río se encuentra unos seis kilómetros al sur, donde las últimas colinas estériles de las Eryn Muil mueren al llegar al río. Tir-Anduin cuenta con una buena guarnición en su interior; sin embargo, los soldados no patrullan la parte del río que se encuentra dentro de Rhovanion.

Tir-Anduin es en realidad dos pueblos fundidos en uno; en la ribera occidental del río se elevan unas grandes casas de piedra y se encuentran los depósitos de mercancías de los comerciantes. En la ribera oriental hay un conflictivo y bullicioso pueblo de tiendas de campaña habitado por los salvajes (o medio salvajes) bárbaros y nómadas que han recorrido largas distancias para vender sus productos y comprar otros de manufactura gondoriana. El pueblo de tiendas es un enorme bazar comercial en el que se puede comprar o vender casi cualquier cosa. Existe un comercio con ámbar y joyas de ámbar procedentes del Mar de Rhûn que ha cobrado cierta importancia en los últimos tiempos. Las glándulas de áspid verde pueden ser vendidas por un buen precio. Existen incontables tiendas de armas, en cuyo interior se pueden comprar armas de hierro o de acero.

También abundan las posadas y las tabernas, aunque su calidad suele ser bastante baja. Puedes conseguir cualquier cosa en Tir-Anduin –por un precio, claro–, aunque lo que se suele acabar consiguiendo casi siempre es meterse en problemas. En esta zona se organizan caravanas que viajarán hacia el este a través de Rhovanion hasta llegar al Mar de Rhûn. Los comerciantes que se dirigen al sur en dirección a Gondor tienen tres opciones: pueden cruzar Calenardhon por tierra hasta que lleguen al Gran Camino del Oeste; pueden bajar por el Onodló en barcas después de un viaje de dos dí-

as a través del Páramo; o pueden continuar descendiendo por el Anduin, portando sus bultos en las cataratas del Rauros.

5.9 TRANSPORTES

Al igual que los habitantes de Númenor antes de que su corazón se viese cautivado por el mar, la gente que mora en la verde tierra de Calenardhon disfruta montando a caballo. Los bueyes son las principales bestias de carga, y también son utilizados para tirar del arado y de los carromatos; los caballos se reservan para el transporte personal. La falta de refuerzos metálicos ha impedido el desarrollo de carromatos cómodos, pero los productos son transportados por tierra en carros de cuatro ruedas tirados por grupos de bueyes. Además del tráfico por tierra, una buena parte del grano y la lana son transportados por el Onodló en botes de fondo plano.

5.91 El Gran Camino del Oeste

El Gran Camino del Oeste cruza todo Calenardhon desde los Vados del Isen hasta la Corriente de Mering, bordeando las Montañas Blancas y evitando, siempre que es posible, sus colinas falderas. En Calenardhon, el camino está pavimentado; se han plantado árboles a ambos lados del camino para proporcionar sombra a los viajeros y para embellecer la avenida. Los más frecuentes son el roble y el haya, que pueden crecer hasta alcanzar tamaños enormes. Entre estos árboles grandes, el rey ha ordenado plantar diversos tipos de árboles frutales, así como flores y otros arbustos, de forma que los viajeros pueden contemplar cómo florecen y la travesía se haga menos tediosa, y también para que puedan tener un refresco al alcance de la mano. A cada lado del camino se ha dejado una ancha franja de césped (de casi medio kilómetro) para que los viajeros no tengan que buscar pasto para sus animales en puntos alejados del camino. A lo largo del camino, y a intervalos bastante separados, se han plantado diversos sotos de árboles que proporcionan refugio a los viajeros que desean acampar al aire libre.

Las posadas situadas a lo largo del camino son de dos tipos: pequeñas posadas propiedad de granjeros y que forman parte de sus propias residencias, y establecimientos más grandes y comerciales, que normalmente se suelen encontrar en los pueblos. Todas ellas son lugares amigables y hospitalarios para detenerse durante una o varias noches, y hay suficiente número de ellas a lo largo del camino como para que —a excepción de alguna época del año, como antes o después de una de las grandes ferias de Calmirië— todos todos los viajeros que lo deseen puedan dormir en una cama y bajo techo. Las posadas más grandes son también estaciones de correos para los mensajeros del rey; a menudo se pueden encontrar caballos de refresco en tales puntos.

Los fuertes que mantienen el tráfico seguro están espaciados de forma que siempre haya al menos una guarnición de soldados a menos de ocho kilómetros de cualquier punto cercano al camino. Los hombres del rey también cabalgan

por el camino en parejas, ayudando a los viajeros si éstos lo necesitan. Estos soldados llevan una librea de color verde y plateado. Existe una guarnición mayor, de al menos 50-100 hombres, acuartelada en un fuerte de piedra a cada setenta u ochenta kilómetros. Los fuertes más grandes siempre tienen al menos un pueblo o una o dos posadas en las cercanías.

5.92 Otros caminos

El Gran Camino del Oeste está pavimentado en la mayoría de su extensión; el resto de caminos no lo suelen estar, salvo en pequeños tramos donde el terreno es pantanoso. El otro camino principal de Calenardhon conduce desde los Vados del Sur hasta los vados del Onodló, y desde allí se junta con el Gran Camino del Oeste en el punto en que éste cruza el Río Nevado. Un camino secundario, poco utilizado salvo por el tráfico local y los carros que van en busca de grano, cruza por el centro el Folde Oeste hasta llegar a Dunlostir, y continúa hasta unirse al Gran Camino del Oeste cerca de Aglarond. En el Gran Camino del Oeste y en el Camino del Norte que conduce hasta Tir-Anduin se pueden encontrar todo tipo de extraños individuos procedentes de tierras lejanas.

5.93 Carros y carromatos

Los carros y los carromatos, muchos de los cuales son fabricados en Calmirië, son tirados por bueyes y utilizados para transportar por tierra grano, lana, pieles u otros productos. La gente raramente viaja *dentro* de los carros, pues el viaje suele resultar incómodo y ajetreado. Normalmente, los conductos de los carros caminan junto a sus carros y carromatos. En los viajes más largos, suelen dormir debajo suyo.

5.94 Tráfico fluvial por el Onodló

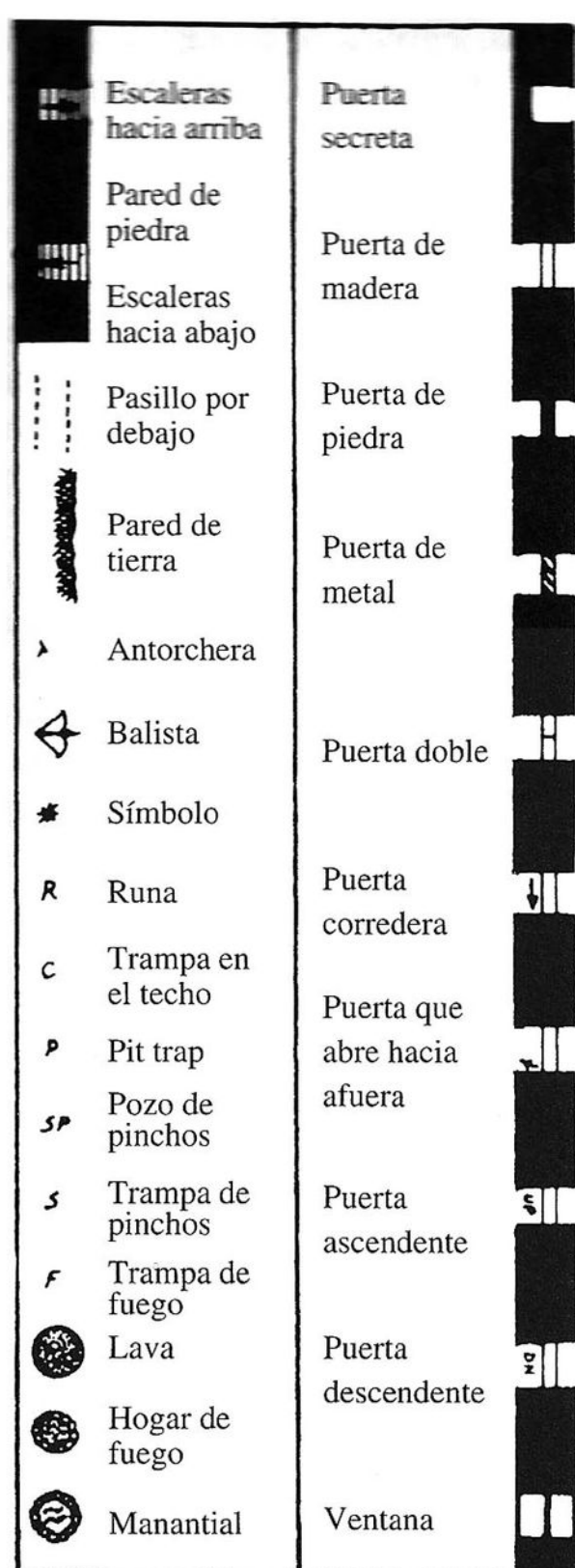
Es relativamente fácil reservar un pasaje en una barca fluvial procedente o que se dirija a Osgiliath. También se puede viajar por el río en una canoa. Las travesías por el río suelen ser agradables, excepto cuando se cruzan los pantanos. El precio del pasaje varía según la temporada, aunque normalmente suele ser de una moneda de plata por el viaje río abajo y dos por el viaje de regreso, a menos que el pasajero esté dispuesto a remar (en cuyo caso puede viajar gratis). Por encima del pueblo de Onodrith, el Onodló es navegable en canoa hasta llegar al Bosque de Fangorn, salvo en las estaciones realmente áridas.

6. LAS FORTALEZAS DE CALENARDHON

Existen tres fortalezas principales en Calenardhon: las situadas en Orthanc, Aglarond (Cuernavilla) y Calmirië. Orthanc tiene una larga historia que se remonta hasta mediados de la Segunda Edad, cuando los númenóreanos construyeron la ciudadela de Angrenost (Isengard) en la cuenca de un volcán apagado para proteger Eriador de las invasiones de las fuerzas de Sauron. Aglarond, por el contrario, fue construida por los hombres de Gondor al principio de la Tercera Edad, después de la Guerra de la Última Alianza, para proteger uno de los puntos débiles de su frontera occidental, el Desfiladero de Calenardhon. La fortaleza del rey en Calmirië, construida en torno al año 450 T.E., actúa principalmente como centro administrativo de toda la provincia.

Նորոգողն ինչպէս զայն ինչոք ինչ
 զայն ինչ զայն ինչ:

CLAVE DE LOS PLANOS



6.1 ORTHANC Y ANGRENOST

Al final de la Primera Edad, más de un siglo después de la derrota de los elfos y los hombres ante las fuerzas de Morgoth en la Nirnaeth Arnoediad (la Batalla de las Lágrimas Innumerables), la Hueste de Valinor descendió desde el Oeste para atacar a Morgoth en su fortaleza de Angband en Thangorodrim. De todos los hombres, sólo los edain se unieron a los vanyar y a los noldor (los elfos de Valinor) a medida que la "Hueste Gloriosa" iba cruzando todo Beleriand. La tierra misma tembló y se resquebrajó cuando los ejércitos se encontraron. Las fuerzas de Morgoth estaban confundidas; desesperado, Morgoth soltó por primera vez a sus aterradores dragones alados. Eärendil se enfrentó al más temible de todos aquellos monstruos, Ancalagon el Negro, y le mató. Mortalmente herido, el dragón cayó y aplastó las inmensas torres de Thangorodrim. Morgoth pidió clemencia, pero los Valar le precipitaron más allá de las Puertas de la Noche, hacia el Vacío Intemporal más allá de las Murallas del Mundo. Los valar perdonaron a los elfos de la Tierra Media y les permitieron regresar a Valinor, si así lo deseaban. Los Guardianes recompensaron a los edain por su coraje en la Guerra de la Cólera entregándoles un reino, Númenor, en una isla que levantaron desde el fondo del mar entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas.

Desgraciadamente, muchos de los maléficos sirvientes de Morgoth sobrevivieron a la Cólera de los Valar, y siguieron

fieles a la voluntad de Morgoth, que se concentraba y utilizaba las herramientas del terror y el odio. El más importante de aquellos supervivientes fue Sauron. Sauron no pidió perdón en Aman, como Eönwë, el Herald de los Valar, le había ordenado; por el contrario, se ocultó en la Tierra Media y al final eligió Mordor como su residencia definitiva. Allí, tras las Ephel Dúath (las Montañas de la Sombra), Sauron erigió la Torre Oscura, Barad-dûr, desde donde sus sirvientes intentarían recuperar el dominio sobre los hombres que permanecieron en la Tierra Media.

Y como éstos no cedieron ante él a pesar de sus muchas penurias, Sauron decidió destruir a los elfos, o al menos expulsarlos de los confines de la Tierra Media. Durante mucho tiempo reunió a las fuerzas del mal en Mordor, y a continuación, fortalecido por el poder del Anillo Único que había forjado en el Orodruin, avanzó a través del Desfiladero de Calenardhon con una inmensa hueste para atacar a los elfos de Eregion, y allí venció a Celebrimbor, matando al herrero, y capturando los dieciséis anillos menores. Victorioso, Sauron expulsó a Elrond Medioelfo hacia el norte ante los ejércitos de Mordor, y siguió avanzando hasta Eriador. Gil-galad, cuyos ejércitos élficos eran muy escasos, también decidió retirarse. En ese momento, Sauron controlaba casi la totalidad de Eriador, y se autoproclamó "Señor de la Tierra". Los elfos habían sido completamente derrotados.

Pero entonces los elfos recibieron ayuda de Númenor. Tir-Minastir, el rey de la isla, envió una gran flota y un inmenso ejército de dúnedain. Desembarcaron en los Puertos Grises y, después de unirse a los elfos de Gil-galad, obligaron a Sauron a retroceder más allá de las Montañas Nubladas. Para evitar una futura invasión de Eriador por parte de las fuerzas del mal, los númenóreanos construyeron la ciudadela de Angrenost bajo los brazos del Methedras, el último pico de las Montañas Nubladas.

Sauron, que temía el poder de Númenor, se retiró, y no se opuso abiertamente a los dúnedain en Angrenost, en Pelargir (construida en 2350 S.E.) ni en Umbar (fortificada en 2280 S.E.). El poder de los dúnedain aumentó; con el paso de los siglos, sus reyes se volvieron orgullosos y crueles, y comenzaron a cobrar unos tremendos impuestos a los hombres menores de la Tierra Media. En aquellos años, la ciudadela de Angrenost asumió la función de una colonia tierra adentro. Sus habitantes eran tradicionalmente amigos de los elfos. Desde Angrenost, los númenóreanos ejercieron su poder sobre un territorio extenso pero escasamente poblado a ambos lados del río Isen hasta llegar a la costa; controlaban la mayoría de lo que más tarde sería conocido como Calenardhon hasta la ribera oeste del Onodló (R. Entaguas), y algunas zonas del antiguo territorio élfico de Eregion en la ribera oriental de Fontegrís.

Con el paso del tiempo, el rey númenóreano Ar-Pharazôn envió una inmensa hueste contra Sauron, y el Señor Oscuro, dándose cuenta de que no tenía ninguna posibilidad de conquistar a los dúnedain por la fuerza de las armas, se rindió al rey, y fue llevado a Númenor como prisionero. Con el paso de los años, y mediante el uso de las mentiras y la astucia maliciosa, Sauron acabó por corromper al rey; hasta los dúnedain olvidaron su antigua alianza con los elfos y comenzaron a pronunciarse públicamente en contra de los valar. Dominados por el orgullo, los númenóreanos construyeron una inmensa flota para invadir las Tierras Imperecederas. Los valar abandonaron su Vigilancia sobre la Tierra Media, y el mismísimo Eru hizo que el mar se abriera y engullera todo Númenor. La flota de Ar-Pharazôn fue destrozada du-

rante el cataclismo. Así es como se fraguó la Caída de Númenor, el triunfo más malicioso de Sauron.

La mayor parte de la guarnición de Angrenost había navegado junto a la flota que invadió las Tierras Imperecederas; quienes se quedaron en la Tierra Media aceptaron el señorío de Elendil, que había sobrevivido a la Caída, y sus herederos. Bajo el gobierno de Gondor, Angrenost se convirtió en un nexo de comunicación vital entre el Reino del Norte de Arnor y el Reino del Sur. Los gondorianos construyeron más tarde el pináculo de Orthanc a partir de un depósito volcánico de laen negro natural, lo único que quedaba del núcleo del volcán. En el centro de la ciudadela colocaron una de las *palantíri*, o piedras videntes, que habían traído con ellos desde el otro lado del mar.

Tras la derrota de Sauron a manos de Gil-galad y Elendil en la Guerra de la Última Alianza, el valor estratégico de Orthanc y Angrenost disminuyó porque la ciudadela se encontraba en la ribera equivocada del río Isen; los hombres de Gondor construyeron otra ciudadela en Aglarond para proteger la frontera occidental de Calenardhon, que se extendió hasta el río Isen. La palantir de Orthanc fue utilizada con propósitos astronómicos, y también como medio de comunicación; en las estancias situadas en el círculo de murallas se situó una guarnición lo bastante grande para proteger la piedra y vigilar las puertas de la fortaleza. Esa misma guarnición también ayudaba a proteger los Vados del Isen.

6.11 DESCRIPCIÓN GENERAL DE ANGRENOST (ISENGARD) Y ORTHANC

La ciudadela de Angrenost fue construida por los númenóreanos en un resguardado valle situado en el extremo meridional de las Montañas Nubladas. Originalmente, su propósito principal era defender el Desfiladero de Calenardhon y los Vados del Isen contra los ataques por parte de las fuerzas de Sauron. Angrenost era una fortificación inmensa, y fue diseñada para ser totalmente autosuficiente (de forma que pudiera resistir un asedio de duración indefinida sin recibir ayuda desde el exterior). Bajo el control de Númenor, asumió varias de las características típicas de una ciudad colonial. La guarnición era tan grande y la fortaleza estaba tan bien construida que Sauron no desafió directamente su poder hasta después de la Caída de Númenor.

El círculo de murallas exterior, hecho de piedra volcánica negra, fue construido puliendo el borde de un volcán apagado. Encierra una llanura de casi un kilómetro y medio de diámetro. Exactamente en el centro de esta llanura, los hombres de Gondor erigieron la inexpugnable torre de Orthanc.

6.12 LA MURALLA EXTERIOR DE ANGRENOST

El círculo de murallas mide más de treinta metros de altura. Su superficie exterior es muy inclinada; todas las grietas y fisuras fueron tapadas por los númenóreanos. La parte superior de las murallas mide más de veinte metros de anchura; una pasarela llana rodea toda la circunferencia en su parte superior. Aunque el borde de la muralla no cuenta con almenas, está levantado más de un metro y medio por encima de esta pasarela, altura suficiente para proporcionar protección a los defensores. Existen troneras situadas a intervalos regulares a lo largo del camino; las torres de guardia son innecesarias porque, en caso de ataque, un ejército de cierto tamaño podría acampar con total comodidad en la parte superior de las murallas.

Excavando directamente en la roca volcánica, los númenóreanos construyeron todos los edificios necesarios para fundar una ciudad entera en la base de la muralla. Existen

cuarteles para acoger a un ejército, con numerosas estancias y cámaras, así como establos, armerías y herrerías. Se excavó un túnel de sesenta metros de longitud y nueve metros de altura a lo largo del círculo de murallas; dicho túnel constituye la única entrada al interior de la llanura conocida para los habitantes del exterior.

6.13 LAS PUERTAS Y EL TÚNEL

Las puertas de hierro de Angrenost son estructuras imponentes que protegen el túnel de entrada. Han sido forjadas de forma tan inteligente que pueden girar fácilmente sobre sus gigantescas bisagras de hierro. Hay un par de puertas en cada extremo del túnel. Ambas puertas pueden ser reforzadas con barras de acero. En el techo del túnel hay preparados una serie de inmensos bloques de piedra que pueden ser lanzados sobre los invasores que consigan abrirse paso a través de las puertas de entrada.

Las puertas exteriores están protegidas por grandes torres de vigilancia de treinta metros de altura y excavadas en la roca del círculo de murallas. Están perforadas por numerosas troneras a través de las cuales se pueden lanzar todo tipo de armas defensivas. Un pasaje secreto protegido con numerosas trampas conduce desde el piso superior de cada torre de guardia hasta la sala de guardia. Las trampas de estos pasajes permiten a cualquier defensor hundir el suelo de los pasillos con sólo bajar una palanca.

En el interior del túnel, a unos quince metros por cada lado de la sala de guardia, hay situados unos grandes rastrillos de acero que pueden ser bajados para proteger el pasillo. Los atacantes atrapados entre los dos rastrillos pueden ser exterminados a flechazos lanzados a través de las troneras. En el lado izquierdo del túnel (según se entra) hay una escalera de caracol que asciende hacia la sala de guardia. Dicha sala de guardia tiene numerosas troneras que conducen al túnel, así como un hogar de fuego para cocinar que también proporciona luz y calor y dos almacenes separados en los que se guardan las provisiones.

Las puertas interiores están protegidas con trampas dentro del túnel. Asumiendo que un enemigo pudiera llegar a abrirse paso por el pasaje desde las puertas exteriores, el túnel y las puertas interiores, se encontraría con dos pequeñas fortificaciones excavadas en la roca a ambos lados de las puertas interiores, que permiten a los defensores atacar la retaguardia de las tropas enemigas. Para asegurarse la conquista de las fortificaciones exteriores, los atacantes deberían reducir también a los defensores que ocupan las numerosas salas y cámaras que hay excavadas en la pared interior de la muralla; ocho de estas cámaras están fortificadas lo suficientemente bien como para que tomarlas no sea una maniobra nada fácil.

6.14 LA LLANURA INTERIOR

El círculo de murallas esconde una llanura circular de un kilómetro y medio de diámetro. Hasta la corrupción de Saruman por parte del Señor de Barad-dûr (que tuvo lugar aproximadamente el año 2851 T.E.), la llanura interior de Angrenost era un lugar hermoso y agradable. Abundaban los sotos de árboles frutales y las verdes praderas donde pastaba el ganado. Un gran lago proporcionaba a los defensores gran cantidad de agua; también estaba habitado por peces que podían ser utilizados por los defensores en caso de asedio. Existían manantiales más pequeños y pozos en diversos puntos de la llanura. De la torre central salían ocho caminos que conducían hacia los barracones fortificados situados en el círculo de murallas.

6.15 LA TORRE DE ORTHANC

El nombre de Orthanc se puede traducir como “Monte Colmillo” en idioma élfico; por una extraña coincidencia, también significa “Astuto Artilugio” en un idioma utilizado más adelante por los rohirrim. La torre en sí es inexpugnable y casi indestructible (salvo en casos excepcionales, como por ejemplo la actuación de los valar). Los ents hicieron todo lo posible por destruirla durante la Guerra del Anillo, lanzando sobre ella una lluvia constante de inmensos bloques de piedra durante horas, pero no tuvieron éxito. La tecnología utilizada para moldear y endurecer la roca de Orthanc fue probablemente la misma que se utilizó para construir el pilar blanco y el orbe que hay en el Cabo de Umbar y que conmemora la derrota de Sauron a manos de Ar-Pharazôn.

La torre de Orthanc mide más de ciento cincuenta metros de altura. Cuatro macizas columnas de roca negra sobresalen del suelo de la llanura; cada columna acaba en un “colmillo” de roca cuya punta es tan afilada como un cuchillo. La roca de la torre parece brillante y húmeda; la sustancia es de hecho *laen negro*, un cristal volcánico extremadamente resistente. La torre se estrecha un poco en su parte superior; en el punto en que los “colmillos” comienzan a sobresalir hay un pequeño espacio llano en el que hay inscritos numerosos símbolos y runas de poder. Desde este punto de observación, se puede contemplar la llanura exterior, incluso llegando a vislumbrarse los Vados del Isen.

Un estrecho tramo de veintisiete peldaños de piedra conducen hasta la puerta principal, que está hecha de la misma roca indestructible que el resto de la torre. La puerta se encuentra en la fachada oriental de la torre, y es su única entrada. Justo encima de la puerta hay un balcón y una barandilla; la puerta que conduce al balcón también está hecha de *laen negro*. En las paredes de la torre hay numerosas troneiras y pequeñas ventanas, que proporcionan ventilación e iluminan el interior.

La puerta principal puede ser bloqueada, si es necesario, con una inmensa losa de piedra que puede ser bajada desde el techo del salón de entrada. Dicha cámara es inmensa y cavernosa; el techo abovedado se eleva más de cuarenta y cinco metros por encima del suelo. En lo alto de las paredes hay algunas ventanas. Dispuestas a lo largo de todo el perímetro hay cuatro escaleras que ascienden desde este nivel hasta los cuatro grandes pilares y la plataforma superior. Diez metros por encima del suelo del salón hay un balcón que lo rodea en todo su perímetro, y al que se puede acceder a través de las cuatro escaleras. Una puerta comunica desde este balcón hasta el balcón exterior que hay sobre la puerta principal. Las escaleras sólo se pueden subir en fila de uno, de forma que sólo cinco o diez guardias podrían bastarse para mantener seguros los niveles superiores de la torre, incluso ante un ejército de gran tamaño.

Los niveles superiores contienen armerías, tesorerías y almacenes de grano y otras provisiones. Existen trampas situadas aquí y allá, la mayor parte de ellas en las escaleras. Los diez niveles más superiores están ocupados por una biblioteca astronómica. La palantir de Orthanc está situada en lo más alto de la torre, dos niveles por debajo del techo.

6.16 LA PALANTIR DE ORTHANC

Altos barcos y altos reyes

Tres veces tres

*¿Qué les llevó hasta la tierra hundida
sobre el ancho mar?*

*Siete estrellas y siete piedras
y un árbol blanco*

Las siete piedras a las que hace referencia esta vieja poesía son las palantir, o “piedras videntes”. El nombre es élfico y significa “la que ve en la lejanía”. Las palantíri fueron entregadas a Elendil por los noldor como muestra de amistad. Fueron construidas durante la Primera Edad, quizás por el mismísimo Fëanor, y pueden ser utilizadas por personas que cuenten con el entrenamiento adecuado para adquirir conocimientos de acontecimientos lejanos y eras pasadas. Además, tienen el poder de comunicar el “pensamiento” de un usuario a otro.

La palantir de Osgiliath, que es la piedra maestra, puede contemplar todas las demás piedras a la vez; las piedras menores, que son algo más pequeñas, tienen un uso más limitado. Las palantíri menores están situadas en Minas Anor, Minas Ithil y Orthanc en Gondor; en Arnor, se encuentran en Amon Sûl, Annúminas (junto a la orilla de Lago Nenuial) y en la costa de Elostirion. Están celosamente vigiladas en todo momento, y cuando no están siendo utilizadas se guardan bajo una protección especial.

Si no son dirigidas por una persona de poder mental superior entrenada en su uso, las piedras pueden mostrar un confuso torbellino de imágenes y visiones aleatorias, o simplemente mantener su oscuro color habitual. Aunque pueden ver a través de obstáculos físicos como paredes o montañas, no pueden ver en la oscuridad a menos que el lugar observado esté iluminado de alguna manera. No transmiten sonidos, sino que sólo permiten la contemplación de imágenes y la transmisión de las impresiones mentales entre usuarios.

La palantir de Orthanc es un globo de un material oscuro y cristalino y mide veinte centímetros de diámetro. Está colocada sobre una pequeña mesa circular hecha de mármol negro sobre la piedra volcánica de la que está construida la torre. Esta mesa circular tiene tallado un mapa que muestra la zona de la Tierra Media que entra dentro del alcance de la piedra. La palantir puede “ver” a través de casi ochocientos kilómetros; más allá de esa distancia, las imágenes son demasiado pequeñas para ser útiles.

La palantir sólo puede ser utilizada legítimamente por los herederos de Elendil y sus ayudantes autorizados. En Orthanc, es deber del comandante de la ciudadela observar la piedra a intervalos regulares (y también según lo dicten las circunstancias), de forma que pueda informar a los enviados del rey en Osgiliath sobre qué es lo que ha aprendido y en qué situación se encuentra la zona que está bajo su responsabilidad. Tras la caída de Minas Ithil en el año 2002, los Senescales de Gondor, temiendo que la piedra de Ithil hubiera caído en manos de Sauron, evitaron utilizar las demás palantíri, y su existencia se convirtió en un secreto oculto durante casi un milenio, hasta el final de la Tercera Edad.

ORTHANC

La inexpugnable torre de Orthanc, erigida por los exiliados númenóreanos de Gondor al final de la Segunda Edad, es una de las creaciones arquitectónicas más grandes de toda la Tierra Media. Este pináculo mide más de ciento cincuenta metros de altura, y está hecho de una sustancia negra adamantina que raramente se encuentra en cantidades tan grandes; las artes mediante las cuales fue excavada y formada se han perdido con el tiempo, y sólo algunos la conocen todavía. La roca de la torre, un mineral volcánico conocido como *laen*, es absolutamente negro, y tiene un aspecto brillante y húmedo. El diseño general de la torre de Orthanc está conformado por cuatro enormes pilares cónicos de roca fundidos hasta formar una única estructura. Sólo cerca de la parte superior de la torre se separan los cuatro pilares, formando cuatro afiladas pun-

A menos que se indique lo contrario, todas las puertas interiores de Orthanc están hechas de madera de roble pulida, dotadas con bisagras del mismo hierro negro e inoxidable, y están protegidas con cerraduras que son Difíciles (-10) de abrir. Todas estas puertas miden dos metros y medio de altura en la parte superior de su forma gótica, y se abren hacia adentro. Todas las cerraduras son diferentes. Sin embargo, existe una llave, la Llave de Orthanc, que tiene unas propiedades del todo inusuales. No sólo es la única llave de la puerta principal de la torre, sino que puede utilizarse como llave maestra, pudiendo abrir cualquier otra puerta de la torre. El señor de Orthanc suele llevar la llave colgada en el cuello en todo momento. Cuando Saruman se hizo con el control de Orthanc, se quedó la llave. Las demás llaves están distribuidas entre los sirvientes y guardias según les corresponda.

ገጽ ፳፻፲፭

ἡ ἐκπαίδευσις ἀποφύγει

7. Escaleras. Entre las diferentes zonas de servicio se encuentran cuatro escaleras, aunque ninguna de ellas asciende desde aquí hasta el techo de forma ininterrumpida; por lo tanto, el acceso a todos los niveles no es nada fácil para quienes no están acostumbrados a moverse por Orthanc.

10. Puestos de guardia. Se trata de dos habitaciones muy pequeñas, situadas un poco por encima de la entrada, con rejillas de vigilancia muy estrechas que comunican con el rellano de escaleras que hay justo delante de la puerta. Siempre hay un guardia apostado aquí. Las rejillas de observación son prácticamente invisibles desde el exterior.

11. Sala de llaves. Una pequeña estancia cuyas paredes están llenas de ganchos de hierro, cada uno con un símbolo rúnico grabado encima (los símbolos conforman un lenguaje codificado utilizado únicamente en Orthanc). En dichos ganchos se suelen colgar las diferentes llaves de las cámaras de Orthanc. La puerta de esta habitación está cerrada, y es Extremadamente Difícil (-30) de abrir; la única llave la tiene el capitán de la guarnición.

12. Sala de espera/zona para los pajes. Una cámara muy confortable, con una hermosa alfombra circular en su centro. Aquí es donde los dignatarios menores y los demás huéspedes sin acreditaciones especiales aguardan a ser recibidos por el señor de la torre. También en esta zona es donde suelen encontrarse dos de los ocho pajes que habitualmente se encuentran en Isengard, actuando como porteros y listos para responder las diferentes peticiones que suelen llegar a Orthanc durante los días de cada día. Los demás pajes suelen encontrarse enviando mensajes al perímetro de murallas, en algún otro lugar de la torre, o incluso en cualquier otro lugar más alejado.

13. Estancias de los pajes. Los pajes de Orthanc comparten estas cámaras.

14. Escaleras. Nótese que las cuatro escaleras tienen acceso hasta este nivel, pero que existe una puerta que separa cada tramo de escalera de las estancias en sí.

NIVEL DOS

15. Balcón interior. Diez metros por encima de la planta baja se encuentra un balcón hecho de laen y con una adornada barandilla de hierro que recorre todo su perímetro, desde el cual se puede acceder al balcón que se encuentra justo encima de la puerta principal, así como a las estancias para huéspedes y para la servidumbre.

16. Balcón exterior. Una pequeña estructura de laen sobresale del lado de la torre unos diez metros por encima de la puerta principal. Se trata de un pequeño balcón adornado con una hermosa barandilla de hierro. Sólo se puede acceder hasta este balcón desde el pasillo interior, a través de una pequeña puerta, también hecha de laen, que gira sobre unas poderosas bisagras hechas de una aleación de hierro. La puerta tiene un pestillo, de forma que no puede ser abierta desde el exterior.

17. Habitaciones para huéspedes. Estas son las estancias que ocupan los huéspedes de la torre. Aunque están amuebladas con hermosos muebles de madera, no se puede comparar el lujo de estas salas con el de las que se pueden encontrar en el nivel 7.

18. Habitaciones para la servidumbre. Aquí residen los cocineros, doncellas, ayudas de cámara, etc., que sirven a los guardias y los huéspedes que habitan en este nivel.

19. Comedor. Utilizado por los huéspedes de este nivel.

20. Cocina/despensa.

21. Almacén. Para telas, etc.

NIVEL TRES

22. Balcón superior/biblioteca principal. Este balcón superior, con su habitual barandilla de hierro, también permite el acceso a las principales estancias de la biblioteca de Orthanc, que ocupa toda la zona de la muralla exterior. El techo está abovedado, y en el centro hay un hueco circular que conduce hasta la parte superior de la sala de investigación que hay en el nivel superior. La abertura está cerrada en su parte superior por una lona de laen transparente. Los libros que se pueden encontrar en esta zona tienen una temática bastante variada: todo tipo de historia, lenguajes occiden-

tales, literatura, química básica (los textos sobre alquimia están guardados en una habitación separada), física, astronomía, meteorología, geología, música e ingeniería (de los númenóreanos en su cúspide). Adyacentes al balcón hay dispuestas varias salas de lectura y otras bibliotecas más pequeñas que contienen colecciones de libros de temática más específica.

23. Biblioteca de alquimia. Contiene volúmenes que tratan sobre los diferentes artes alquímicos. Muchos de los tomos guardados en esta sala a finales de la Tercera Edad, tras la ocupación de Saruman, fueron escritos por el mismo Mago Blanco. Nótese que la escalera de este pilar *no* conecta con el nivel dos; sólo une los niveles tres y cuatro. Por lo tanto, se puede ascender directamente desde el balcón inferior hasta esta estancia. La puerta que conduce desde la biblioteca principal hasta la biblioteca de alquimia siempre está cerrada. Es Extremadamente Difícil (-30) de abrir.

23. Biblioteca de idiomas. (Tras la ocupación de Saruman). Contiene textos de idiomas procedentes de las regiones orientales. Todos fueron escritos o traídos por Saruman desde el este. Siempre está cerrada con llave, y es Muy Difícil (-20) de abrir.

24. Biblioteca mágica. Llena no sólo de libros que tratan sobre la magia y las vías de la Esencia, sino también de volúmenes que contienen todos los sortilegios conocidos de los tres reinos, así como un libro de sortilegios creado por Saruman. La escalera de esta columna no conecta con esta habitación; por el contrario, deja de lado este nivel como si no estuviera aquí, y asciende directamente hasta la cuarta planta. La puerta que conduce desde el balcón hasta esta sala está siempre cerrada con llave, y es Extremadamente Difícil (-30) de abrir.

25. Sala de lectura general. Elegantemente amueblada con numerosas sillas muy cómodas.

26. Sala de mapas. Llena de tubos de hierro que contienen mapas, tablas y atlas que cubren la mayor parte de la Tierra Media.

27. Oficina del bibliotecario.

28. Estancias del bibliotecario. El bibliotecario de Orthanc y su ayudante ocupan unas estancias cómodas aunque no demasiado grandes.

29. Sala de trabajo. Aquí es donde el bibliotecario y su ayudante copian los libros, los encuadernan y los reparan.

NIVEL CUATRO

30. Zona de investigación. Usada mayormente por Saruman mientras residió en la torre; antiguamente era una sala de reuniones. La habitación cuenta con numerosas mesas de madera, la mayoría de ellas cubiertas de complejos aparatos químicos y recipientes con extrañas sustancias. Las mesas están manchadas en muchos puntos, donde aparentemente se derramaron elementos químicos corrosivos. En el centro del suelo hay una zona circular que no es sino la apertura superior del hueco que se encuentra en la biblioteca de la planta inferior. En esta parte superior está cubierta por una lona de laen transparente que se confunde con el resto del suelo. El suelo está lleno de franjas de mármol rojo que lo cruzan en todos los sentidos. En realidad forman parte de un sistema de defensa que protege la habitación. En caso de que cualquiera pusiera el pie en el suelo de la cámara sin antes pronunciar la frase "Que la piedra no arda" en sindarin, la trampa resultará activada, y después de cinco segundos, todas las zonas ocupadas por mármol rojo en el suelo explotarán en llamas. Esta protección creará varias murallas de fuego, que se elevarán casi hasta llegar al techo. Las murallas arderán

durante diez minutos o hasta que se pronuncie la frase que desactiva la trampa.

31. Almacén. Las paredes están cubiertas de estanterías de hierro, sobre las que descansan numerosos recipientes de porcelana que contienen diversos productos químicos, tanto en polvo como líquidos. Los recipientes están meticulosamente etiquetados, pero en uscaran, el idioma técnico de los alquimistas. También en esta habitación se guarda una inmensa colección de equipo para procesos químicos: probetas de examen, frascos, etc. La puerta de esta habitación siempre está cerrada con llave, y es Muy Difícil (-20) de abrir.

32. Sala de investigación de sortilegios. Por encima de la biblioteca de alquimia, la escalera de este pilar conecta estas dos estancias. Es en esta cámara donde Saruman realizó gran parte de sus investigaciones sobre las diversas formas de crear objetos mágicos. También fue aquí donde forjó un gran número de objetos mágicos. Junto al hogar de fuego reposa una pequeña forja. Esta zona está separada del resto del área de investigación general mediante una puerta cerrada. Su cerradura es Extremadamente Difícil (-30) de abrir.

33. Almacén de hierbas. Aquí, cuidadosamente almacenadas en recipientes y viales de cristal sellados, se guarda una inmensa colección de hierbas y pociones curativas, tanto naturales como sintéticas. La puerta siempre está cerrada con llave, y su cerradura es Muy Difícil (-20) de abrir.

34. Almacenes generales. En su interior se guardan pequeñas muestras de diferentes elementos metálicos, como el oro, el plomo, el mercurio, etc. (todos guardados en cajas u otros contenedores apropiados), así como numerosos tanques llenos de elementos líquidos y gaseosos.

NIVEL CINCO

35. Almacenes de carne. Numerosos trozos de carne ahumada cuelgan de grandes ganchos de hierro.

36. Almacenes de grano. Las estanterías están repletas de sacos de grano.

37. Almacenes de vino. A un lado se encuentran los grandes barriles de cerveza y de vinos menores. En la pared opuesta, en un pequeño anaquel de hierro, se guarda una reserva de vinos de gran calidad procedentes de Dorwinion. La puerta de esta habitación siempre está cerrada con llave, y su cerradura es Muy Difícil (-20) de abrir.

38. Cisterna falsa. Los realmente perceptivos (maniobra Extremadamente Difícil, -30) se darán cuenta de que en realidad se trata de un pozo de deshechos procedente de alguna letrina o lavabo, pero no es tan fácil apercibirse. Tiene el aspecto de las cisternas típicas, con la excepción de que la pica y la jarra son inusualmente hermosos, pues de hecho están forjados con mithril enjoyado. Obviamente, no tienen precio. Sin embargo, en un radio de tres metros en torno al pedestal donde se encuentra la pica, la jarra y la cisterna, hay una trampa en el suelo que es Locura Completa (-50) de detectar. Cuando cualquier incauto ponga el pie en dicha zona, la trampa se activará, haciendo girar toda la sección y precipitando al desdichado a un pozo de deshechos (este punto se encuentra unos 100 metros por encima de los pozos de deshechos, aunque sólo se tendrá que tirar por daño como si hubiese caído la mitad de esa distancia, ya que caerá sobre agua). En el caso de que consiga salir a la superficie, sólo se encontrará quince metros por debajo de la estancia. Sin embargo, deberá vérselas con el tragador de deshechos (ver las estancias inferiores). Después de arrojar a una víctima, la cisterna recupera su posición original.

39. Escaleras. Nótese que esta escalera comienza de nuevo en este nivel, y continúa ascendiendo para conectar los niveles seis y siete.

40. Almacenes de frutas. Aquí se guardan barriles de manzanas y otros frutos, así como la mantequilla.

41. Montaplatos. Un pequeño elevador en el que sólo pueden ser transportados barriles y otros pesos procedentes de los niveles inferiores y destinados a este nivel (ver las estancias inferiores).

42. Almacén de papel. Aquí se guardan grandes cantidades de todos los tipos de papel, así como diversos objetos de escritorio, pergaminos, etc. Incluso se puede encontrar cierto número (50) de papeles de runas mágicos, guardados en una caja especial cerrada cuya cerradura es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. También hay guardados algunos volúmenes encuadernados de papel en blanco. En un armario junto a la pared hay una colección de plumas y tinta.

43. Almacén de tejidos. Docenas de rollos de todo tipo de ropa, colocados en estanterías de hierro. También almacenados en esta cámara se encuentran los utensilios para coser más típicos.

44. Uniformes. En esta habitación se guardan todo tipo de uniformes libres que son utilizados por los guardias de élite de Orthanc, así como por sus sirvientes.

45. Tesorería de oro. La puerta de esta cámara está hecha del mismo laen negro que el resto de la torre, y está dotada de tres cerraduras, todas ellas Locura Completa (-50) de abrir. Las únicas llaves que abren esta puerta, además de la Llave de Orthanc, están en posesión del señor de la torre (existen tres llaves diferentes). Además, la puerta contiene una trampa: si se abren las cerraduras siguiendo la secuencia correcta (de abajo hacia arriba), la trampa quedará desactivada. La trampa en sí consiste en una Runa de Ceguera de nivel 20 de Mentalismo, que está grabada sobre una puerta de cristal que hay un metro y medio por detrás de las puertas que conducen hacia la tesorería. Por lo tanto, cuando la puerta sea abierta, la runa quedará al descubierto. Todos los que se encuentren junto a la puerta cuando sea abierta deberán hacer una TR o resultarán cegados durante una hora por cada 10% de fallo. La trampa debe ser considerada como Locura Completa (-50) de detectar y desactivar en lo que respecta a la averiguación de la secuencia correcta de abrir las cerraduras para evitar cualquier accidente. Si *todas* las cerraduras son abiertas en el orden correcto, la puerta de laen se deslizará hacia el techo del pasillo, quedando fuera de la vista antes de que se abra la puerta exterior. Si la trampa no es desactivada y todavía queda alguien que pueda ver una vez ha contemplado la puerta de cristal, para atravesarla deberán hacerla añicos o conseguir realizar una maniobra Absurda (-70), pues está cerrada con numerosos pestillos automáticos. Sin embargo, es relativamente fácil de romper. Dentro de la tesorería hay tres cofres: uno contiene 12,000 monedas de oro; el segundo (mucho más pequeño) contiene 300 monedas de mithril; el tercero contiene 5,000 monedas de oro y 17,000 monedas de plata. Las ventanas de esta tesorería sólo están hechas de cristal, y pueden ser rotas, o incluso abiertas desde el exterior si se consiguen reventar los postigos (maniobra Muy Difícil, -20). Sin embargo, si alguna de las troneras que rodean las ventanas es tocada, se activará una trampa, y el intruso saldrá disparado violentamente por los aires, cayendo durante 100 metros. El sortilegio "Cancelar Verdadero" fue una interesante añadidura creada por Saruman, y es activado inmediatamente después de que la primera trampa entra en acción. El sortilegio cancela todos los sortilegios, de cualquier reino, lanzados a menos de tres metros. Por lo tanto, todo aquél que lance un sortilegio de vuelto se encontrará en serios problemas...

46. Tesorería de metales. Está protegida por una puerta de laen dotada de una sola cerradura; sin embargo, dicha cerra-

dura, además de ser **Locura Completa (-50)** de abrir, está protegida por una cruel trampa. Se debe tener en cuenta que si el grupo se preocupa por mirar, y consigue al menos una tirada de Percepción superior a 120, se darán cuenta de que hay una serie de rendijas muy finas en las paredes y el techo, en un radio de tres metros en torno a esta puerta. Si la trampa no es desactivada –y es **Extremadamente Difícil (-30)** hacerlo–, todos los intrusos que se encuentren dentro de esa sección de tres metros se verán rociados por una lluvia de dardos de cristal procedentes de las rendijas, provocando 1-10 críticos “C” de Tajo. Además, si hay algún peso sobre la siguiente sección de tres metros *por detrás* de esta primera sección, una sección de techo de un metro de grosor se desprenderá, cayendo a peso muerto e infligiendo 1-10 críticos “E” de Aplastamiento sobre todos los que se encuentren en dicha zona. La losa está unida con cables, y una vez ha caído vuelve a ser levantada hasta su posición original mediante un mecanismo de contrapesos. Dentro de la tesorería hay una serie de cajas cuidadosamente empaquetadas llenas de lingotes; cada uno de ellos pesa 200 gramos. (Los valores que se proporcionan para dichos materiales son aproximados, y pueden variar enormemente según en qué mercado sean vendidos. Los objetos inusuales, como el laen o el galvorn, sólo pueden ser vendidos por su precio verdadero a forjadores y alquimistas realmente sabios. La mayoría de gente ni siquiera sabe lo que son, y mucho menos cómo trabajarlos. Se debe asumir que las monedas de oro mencionadas pesan habitualmente unos nueve gramos. El valor total del elemento se incluye entre paréntesis.) 60 lingotes de laen transparente que puede ser teñido químicamente (30,000 mo); 100 lingotes de oro (6,400 mo); 500 lingotes de acero de buena calidad (1,000 mo); 300 lingotes de la aleación de hierro tan común en toda la torre, con la que podrían forjarse armas +15 (3,000 mo); 10 lingotes de galvorn, una materia extremadamente resistente con la que se pueden forjar armas +30 (100,000 mo); 4 lingotes de kregora, un metal dorado extremadamente raro y maleable que, en suficiente cantidad, elimina cualquier energía de la Esencia, la Canalización o el Mentalismo que haya en las cercanías, incluyendo los objetos mágicos (40,000 mo). También hay numerosas cajas que contienen otros materiales de forja, como el mercurio, la arena, etc.

47. Tesorería de joyas. La puerta de esta bóveda está hecha de la madera típica, con la excepción de que su cerradura es **Extremadamente Difícil (-30)** de desactivar y, un metro y medio antes de llegar a la puerta, hay un rastrillo hecho de la consabida aleación de hierro. Este material impedirá a cualquier mago lanzar un sortilegio de “Luenga Puerta” o cualquier otro tipo de teleportación para superar la barrera. Cualquiera que intente lanzar uno de dichos sortilegios se sentirá rebotado hacia el otro lado, justo donde se encontraba antes, y deberá hacer una tirada en la Tabla de Pifias de Sortilegios. Hay una placa de metal en la pared junto al rastrillo, con un agujero para una llave. Es una trampa. Cualquiera que intente manipular la cerradura recibirá un Relámpago a bocajarro que produce daño cuádruple en puntos de vida. La trampa descargará el Relámpago repetidas veces, tantas como se siga intentando abrir la cerradura. No puede ser desactivada, porque no fue construida para ser desarmada. El rastrillo funciona con un mecanismo de contrapesos, y puede ser levantado fácilmente sólo con las manos, aunque es necesario realizar una maniobra **Extremadamente Difícil (-30)** para darse cuenta de dicha circunstancia. La cerradura únicamente funciona como trampa. Dentro de la estancia hay una serie de nichos excavados en las paredes en cuyo interior se pueden encontrar una docena de hermosas cajas de madera, llenas de

todo tipo de gemas y joyas, talladas y con facetas. El valor total de la colección entera ronda las 100,000 monedas de oro.

48. Tesorería mágica secreta. La parte trasera de uno de los nichos de la tesorería de joyas es falsa, aunque es **Extremadamente Difícil (-30)** de detectar, incluso aunque se esté realizando una búsqueda específica. Para abrirla, simplemente se debe empujar hacia adelante (es un poco resistente, pero cualquiera con una fuerza normal debería conseguir moverla). Se deslizará casi cinco centímetros, y a continuación será alzada hasta ocultarse en un hueco del techo. Detrás suyo se encuentra una cámara llena de objetos mágicos. Hay cuatro espadas de mithril, dos cotas de mithril, una espada con el filo de galvorn, dos espadas de laen, una daga de laen, y tres bastones, uno de los cuales lanza bolas de fuego, el otro rayos de fuego y el tercero rayos de agua. También hay un anillo que lanza los sortilegios de Acelerar e Invisibilidad sobre el portador tres veces al día, así como otros objetos mágicos de lo más diverso. La composición de este botín variará según el periodo temporal; naturalmente, después de que Saruman se haya trasladado a la torre, el número de objetos aumentará, pues él creó muchos de ellos.

NIVEL SEIS

49. Sala de guardia. En cada una de estas salas de guardia hay estacionados cuatro guardias de élite en todo momento; su deber es controlar el acceso a los niveles superiores. Las escaleras que no finalizan en este nivel están junto a las salas de guardia, de forma que ningún visitante no deseado pase sin ser visto.

50. Escalera. Cada una de estas escaleras finaliza en este nivel. Vuelven a ascender a partir del nivel siete.

51. Estancias de la servidumbre. Los sirvientes personales de los guardias de élite, los huéspedes especiales y del señor de la torre residen aquí.

52. Cocina.

53. Despensa.

54. Almacén. Aquí se pueden encontrar todo tipo de provisiones en forma de comida conservada que suelen consumir los residentes de los niveles superiores.

55. Estancias de los guardias de élite. En esta habitación residen los guardias mejor entrenados de toda la torre.

56. Estancias del capitán de la guardia. Los dos capitanes de la guarnición viven aquí.

57. Estancias del Guardián de la torre. Estas estancias contienen la oficina y la residencia del jefe de la guarnición de Orthanc e Isengard.

NIVEL SIETE

58. Sala de dibujo superior. Se trata de una cámara realmente suntuosa y muy elegantemente amueblada, llena de todo tipo de objetos de arte de gran valor procedentes de la caída Númenor. Las paredes están forradas de madera, y adornadas con multitud de tapices.

59. Gran comedor. Esta cámara, que complementa a la sala de dibujo, está también ricamente amueblada, y cuenta con una enorme mesa de laen negro, con sillas para veinte comensales, como pieza central.

60. Pasaje secreto. Sólo se puede acceder a este pasaje desde las estancias de Saruman, en el nivel superior, a través de una escalera secreta (ver el nº 68). Este pasaje está salpicado de numerosos agujeros de observación, de forma que desde su interior se puede contemplar todo lo que sucede en la sala de dibujo o en el gran comedor.

61. Estancias de los huéspedes de élite/ayudantes. En estas elegantes estancias residen los huéspedes más distingui-

dos de Orthanc o, en algunos casos, los ayudantes más especializados del señor de la torre. (En su época, fue Gríma Lengua de Serpiente quien ocupó estas estancias.)

62. Escaleras. Nótese que estas escaleras, que comienzan en este nivel, pasan de largo por las estancias de Saruman y el nivel donde se encuentra la palantir. No se detienen, sino que siguen ascendiendo en espiral, hasta llegar al acceso al tejado y la parte superior del pináculo. Naturalmente, no hay ningún tipo de cisternas, letrinas u hogares de fuego en tales niveles.

63. Escaleras. Nótese que finalizan en este nivel. Vuelven a ascender desde el nivel donde reside Saruman, y continúan hasta el tejado, dejando de lado el nivel donde se encuentra la palantir.

NIVEL OCHO

64. Escaleras. Nótese que estas escaleras siguen ascendiendo a través de las estancias de Saruman, dejando de lado (o eso parece) el nivel donde se encuentra la palantir. Sin embargo, en realidad hay una puerta secreta junto a la escalera que es Locura Completa (-50) de detectar. La puerta no tiene ninguna trampa, y puede ser abierta con un fuerte empujón; sus bisagras tienen un muelle especial que permite a la puerta cerrarse de forma muy lenta. Una vez en el interior, se puede cerrar la puerta con tres pesados pestillos que tiene en la parte trasera. En el extremo más alejado de un pasaje curvo hay una hermosa puerta de madera pulida, reforzada con franjas y remaches de plata y un grabado de runas doradas que, en quenya, indica "Cámara de Visiones". La puerta es en realidad una trampa. No se abre, sino que en realidad sólo oculta una lámina de laen negro de quince centímetros de grosor que está fundida con el armazón de la puerta. La puerta sólo es una placa de la aleación de hierro forrada de madera. El picaporte de la puerta es en realidad el activador de la trampa; al cogerlo, la puerta se abrirá rápidamente, enviando al desgraciado intruso contra la pared. En cuanto se abra la puerta, de cada remache de la puerta saldrá disparado un dardo de 15 cm. de longitud, así que además de un crítico "E" de Aplastamiento, la víctima recibirá 2-20 críticos "D" de Perforación. A continuación, la puerta volverá a cerrarse automáticamente, aunque quienes sean perceptivos se darán cuenta de que detrás suyo hay lo que parece ser una puerta de laen (naturalmente, es una puerta falsa, pero sólo puede ser vislumbrada por un momento). Para desactivar la trampa, se debe realizar una maniobra Extremadamente Difícil (-30). La verdadera entrada de la sala de la palantir es otra puerta secreta, situada siete metros más adelante del pasaje, que también es Locura Completa (-50) de encontrar. El pasaje que se encuentra detrás de esta segunda puerta secreta conduce hasta otra puerta que sí que comunica hasta la sala de la palantir. La puerta de la cámara está escondida por dentro, pues la ocultan los paneles de madera que adornan las paredes de la estancia. Para más detalles sobre la sala de la palantir, consultar el nivel nueve.

65. Estancias de Saruman. Probablemente ésta sea la cámara más lujosa de toda la torre, pues sólo el dormitorio ya ocupa la cámara central entera. En el centro de la habitación hay un armazón de hierro circular que rodea una gran cama redonda. Sobre la cama hay suspendido un curioso artefacto astrológico. Tiene numerosas incrustaciones de joyas, que a una palabra de su creador, proyectan una detallada y cambiante representación de los cielos en el techo abovedado. El objeto también tiene un segundo propósito: ante otra palabra de mando, se convierte en un sistema de alarma. Mientras está activado, en el momento en que cualquier presencia entre en la habitación (con la excepción de la que se encuentra en la zo-

na de la cama), explotará en un haz de luz brillante y emitirá un sonido semejante a un gong hasta que se le ordene detenerse, de nuevo con la palabra correcta. También en esta estancia se encuentran algunos de los diarios privados de Saruman, que incluyen descripciones de sus viajes por el este.

66. Comedor privado.

67. Baños lujosos.

68. Puerta secreta. Conduce hasta el pasaje secreto del nivel siete a través de una estrecha escalera (ver nº 60).

69. Sala de estar.

70. Guardarropa. Contiene todo tipo de túnicas y mantos, así como diferentes disfraces.

71. Bóveda secreta. La estantería de libros que hay apoyada en la pared en realidad oculta una tesorería secreta que es Locura Completa (-50) de detectar. Tres de los libros de la estantería son falsos (sus títulos son muy aburridos, de forma que no deberían interesar a nadie: *Rocas Metamórficas en el Norte de Rhûn*, *Técnicas para Tejer la Seda de Ibaavi* y *Dieciocho Formas Creativas e Interesantes de Esquilar Ovejas*), y deben ser movidos en el orden correcto, según se indica a continuación. Los libros sólo sobresalen diez centímetros, y su parte inferior no es más que una bisagra. La secuencia correcta activa la puerta secreta, lo que hace moverse la estantería entera hacia afuera y revela la puerta de la bóveda. Si el orden es incorrecto, se activará una trampa. La naturaleza de la trampa es la siguiente: todas las salidas de la cámara se verán selladas por sendos paneles de acero de tres centímetros de grosor. Dichos paneles permanecerán fijos y no podrán ser levantados hasta que la trampa haya finalizado su horrenda activación, en cuyo momento se levantarán automáticamente y volverán a desaparecer de la vista. A continuación, un orbe que se encuentra encima de la cama comienza a girar, y varias cuchillas alargadas comienzan a aparecer en todos sus lados, convirtiéndose en algo parecido a un erizo de mar gigante. A medida que el orbe va girando, comienza a moverse en círculos, y el cable del que cuelga va alargándose cada vez más. Quienes se den cuenta rápidamente de lo que está sucediendo (en menos de un asalto, y aun así deberán hacer una maniobra Extremadamente Difícil, -30) podrán lanzarse rápidamente a la zona de la cama y resguardarse dentro del armazón de hierro. Allí estarán seguros. Sin embargo, todos los demás tendrán bastantes más problemas. El orbe gira y se mueve en torno a la cama muy rápidamente, empujando a todo el mundo contra la pared si desean evitar ser impactados por sus terribles cuchillas. Intentar saltar hasta la cama (y hasta la seguridad que ello supone) inmediatamente después de que el orbe haya pasado supone una maniobra Absurda (-70), ya que el orbe ha perdido altura y algunas de las cuchillas pasan muy cerca del suelo, girando rápidamente. Es extraño, pero no llega a tocar ni dañar ninguno de los muebles que hay en la parte exterior de la habitación, aunque dado que sus cuchillas pasan rozándolos, tampoco se puede buscar refugio allí. Lentamente, el arco del orbe se haciendo más grande hasta que no hay escapatoria... y todos los ocupantes de la habitación que no se encuentren en la zona de la cama recibirán 1-10 críticos "E" de Tajo y 1-10 críticos "E" de Perforación. Ni siquiera quienes estén volando tendrán escapatoria, pues el orbe gira más y más rápido, hasta que las cuchillas casi siegan el techo. Incluso el cable del que cuelga el orbe es un peligro, pues está dotado de numerosos ganchos que pueden hacer trizas incluso a un guerrero equipado con armadura. Al final, el orbe, tras haber completado su horrenda tarea, recupera su anterior posición, y las cuchillas desaparecen. Los paneles de acero son levantados, y los guardias, que han sido alertados, se encuentran listos para capturar a cualquier su-

perviviente. El equipo de limpieza también está listo para arreglar un poco todo el desaguisado.

En cualquier caso, detrás de la estantería hay una bóveda, cuya puerta está hecha de la aleación de hierro habitual en toda la torre y tiene aspecto de poder abrirse hacia afuera, a juzgar por sus bisagras, situadas a mano derecha, y las tres cerraduras y aldabas colocadas en una fila vertical a mano izquierda. Pero ¿qué aldaba es la verdadera? Ninguna, todas son trampas. En realidad, las bisagras también son falsas, y la puerta simplemente necesita un fuerte empujón para ser abierta, y se abrirá *hacia adentro*. (Sin embargo, el empujón debe ser fuerte; no bastarán los típicos toqueteos o golpecitos). Es necesario una maniobra de Locura Completa (-50) para detectar esta circunstancia. Todas las trampas de las aldabas son Absurdas (-70) de desactivar, pues no fueron fabricadas para ser desarmadas, ni tampoco están listas para ser desactivadas. Si alguien toca la aldaba o la cerradura superiores, la aldaba se disparará hacia adelante casi un metro, causando un ataque +100 de maza contra el objetivo estático que estuviera hurgando en ella. Si se manipulan la aldaba o la cerradura centrales, la parte delantera de la aldaba se desprenderá y de su interior brotará una lluvia de diez dardos envenenados (con Acaana) que impactarán contra la cara del intruso. Cada dardo es considerado como un ataque de daga +50; se debe hacer una TR contra veneno o bien éste infligirá un crítico en la víctima. Cualquier dardo que no impacte al primer objetivo puede alcanzar a las personas que se encuentren detrás de éste. La aldaba inferior es simplemente falsa, y girará sin dificultad si alguien la mueve. Su cerradura adyacente, si es abierta –maniobra Muy Difícil, (-20)–, cerrará en realidad la puerta, aunque parezca que está siendo abierta. Más allá de esta molesta barrera se encuentra el tesoro más preciado de Saruman. Cada uno de los objetos está guardado en su propia caja de madera de caoba, con el interior forrado de terciopelo rojo. Algunos de los objetos más interesantes son: un anillo de absorción de sortilegios, hecho de oro y con una gema transparente incrustada, que absorberá cualquier sortilegio lanzado sobre el lanzador a menos que el sortilegio pase una TR contra nivel 50. El sortilegio quedará atrapado, y puede ser lanzado por el portador del anillo en cualquier momento. El anillo puede contener hasta tres sortilegios a la vez. También hay un bastón de Luenga Puerta, hecho de madera nudosa de roble, que permite al portador lanzar Luenga Puerta a 100 metros una vez al día, golpeando el suelo con el bastón e indicando la distancia y la dirección deseadas. El Espejo de las Visiones Pasadas es un espejo completo colocado sobre una base que puede reducirse hasta un tamaño de diez centímetros de altura si se golpean a la vez las aldabas que hay en los extremos del armazón. El espejo parece normal hasta que uno se pone delante suyo y dice “déjame ver el pasado”, y a continuación el número de años en el pasado que desea ver (hasta 5,000). A continuación la superficie del espejo comenzará a nublarse, y se volverá transparente como una ventana, de forma que se podrá ver la zona que se encuentra detrás del espejo, pero tal y como era en la época mencionada. El espejo puede ser utilizado durante una hora al día, y puede mostrar hasta tres periodos temporales diferentes durante esa duración. La Piedra de Fuego tiene todo el aspecto de ser una roca común, del tamaño de un puño, pero si es arrojada sobre una superficie de piedra relativamente llana, y se pronuncia la frase “que lluevan los Fuegos de Piedra”, hará que hasta 300 metros cuadrados de piedra exploten en llamas de más de un metro de altura, infligiendo un crítico “C” por asalto a todos los que se encuentren en la zona. Las llamas duran diez asaltos, momento en el cual se extinguen, y la roca pue-

de ser recuperada. Puede ser utilizada de nuevo de forma indefinida, pero sólo puede lanzar el sortilegio una vez al día. Existen muchos otros objetos en esta tesorería, pero son demasiado numerosos para describirlos aquí.

NIVEL NUEVE

72. Escaleras. Nótese que este es el único acceso al nivel de la palantir, y sólo se puede llegar a él mediante un pasaje secreto. Lo más fácil sería seguir subiendo las escaleras sin darse ni siquiera cuenta de que existe una estancia en este nivel.

73. Cámara de la palantir. Con sus paredes cubiertas de paneles de madera de roble y el techo hermosamente adornado, la cámara de la palantir es una de las bellas de todo Orthanc. Los únicos muebles que hay en la habitación son una gran silla parecida a un trono y la mesa donde reposa la palantir, tallada con el mismo laen negro con el que está hecha la torre. Tallado sobre la superficie de la mesa hay un mapa abstracto de las tierras circundantes en un radio de 750 kilómetros (el alcance efectivo de la palantir), con los lugares de mayor importancia indicados con grabados de joyas. En el centro de la mesa se encuentra la palantir de Orthanc, que mide unos veinte centímetros de diámetro, y que reposa sobre una pequeña depresión practicada en la mesa. Para una descripción detallada de los poderes y el uso de una palantiri, sugerimos que se lea la sección de ese mismo título que aparece en los *Cuentos Inconclusos* de J.R.R. Tolkien. La lona que cubre la palantir está guardada en un panel secreto en una de las paredes, y se coloca sobre la piedra siempre que no está siendo utilizada.

NIVEL DIEZ (LA AZOTEA)

74. Las cuatro escaleras conducen hasta el tejado, y continúan ascendiendo hasta unas pequeñas salas de observación situadas en las mismas puntas de las columnas. Sin embargo, todas las puertas que conducen hasta la azotea están hechas de laen, y son Locura Completa (-50) de abrir. Una de las cuatro escaleras (la que en este nivel contiene unas letrinas) también contiene sendas puertas de laen justo por encima y por debajo del nivel, de forma que la zona puede ser aislada, para que sólo se pueda acceder al tejado desde ella. En el suelo de la azotea, más de ciento cincuenta metros por encima de la llanura de Isengard, hay grabadas numerosas runas y símbolos de poder, incluyendo una Runa de Parálisis, que impediría a cualquier intruso aparecer o desaparecer del tejado mediante sortilegios mágicos. Es con esta runa con la que Saruman capturó a Gandalf.

Saruman el Blanco

Saruman el Blanco, el primero de los Istari, es en realidad una figura trágica. Fue Curunir en Valinor, uno de los maiar, elegido por el vala Aulë para ser uno de los cinco que viajarían hasta la Tierra Media para intentar inspirar a los Pueblos Libres para que desafiaran a Sauron. Sin embargo, como es bien conocido, se desvió de su noble propósito y se convirtió en un esclavo del Señor Oscuro, contra quien había jurado luchar.

En realidad Saruman era muy sabio, y hábil con sus manos; su experiencia y conocimientos en la alquimia eran enormes, pues habían sido cultivados tras años de largos viajes y experimentos. Sin embargo, le consumió el orgullo y los celos, y las circunstancias no hicieron sino empeorar su situación. Cuando los magos llegaron por primera vez a la Tierra Media, Círdan entregó Narya, el anillo élfico del fuego, a Gandalf. Saruman lo sabía, y comenzaron a corroerle los celos. Fue elegido jefe del Concilio Blanco, un grupo formado



por los Istari y por varios miembros de los eldar, incluyendo a Galadriel y Elrond; pero sobre él recaía una gran responsabilidad. Como experto en anillos del Concilio, se adentró en lo más profundo de las artes de la forja, y la codicia por tener el Único se fue apoderando de su alma. Es posible que el intenso estudio del mal y de sus costumbres fuera suficiente para corromper a Saruman; o es posible que estuviera predispuesto al mal por su misma naturaleza. Es interesante comentar que todos los sirvientes conocidos de Aulë, e incluso el mismo vala, tuvieron una cierta inclinación hacia la soberbia y la impaciencia. Aulë no pudo esperar a que Eru creara a los Pueblos, y creó a los enanos solo y en secreto. Al final se arrepintió de su estupidez, pero había logrado su hazaña. Los enanos mismos, aunque no son malvados, tienen una cierta predisposición codiciosa y posesiva. Sauron, el Señor Oscuro de Mordor, también fue originalmente un sirviente de Aulë.

Al final, tan grande fue el deseo que Saruman que acabó arriesgándolo todo, y aconsejó al Concilio que no atacara al Nigromante de Dol Guldur, de quien se sospechaba que era Sauron disfrazado; él mismo tenía la esperanza de que el Anillo Único se revelaría, y aprovecharía esa oportunidad para hacerse con él. A medida que su codicia fue creciendo, su sabiduría le fue abandonando. Convirtió Isengard en un Mordor en miniatura, como un hijo imita a su padre: Orthanc, poderosa como es, no es más que una patética sombra de la fortaleza de Barad-dûr. Al final, Saruman decidió utilizar el apelativo de El Multicolor, dándose cuenta de que el blanco era sólo el principio. Gandalf le expulsó de la Orden por su traición, y su poder se rompió junto con su vara.

Al igual que todos los Istari, Saruman se vio obligado a renunciar a muchos poderes que normalmente son otorgados a los maiar cuando decidió viajar a la Tierra Media como emisario de los valar. Asumió forma humana, la de un anciano, de apariencia sabia, con una cara alargada y una frente alta, el cabello y la barba blancos, aunque su cabello estaba salpicado de franjas negras cerca de la boca y en las sienes. Saruman era el más poderoso de los Magos cuando

llegaron a la Tierra Media, y probablemente lo siguió siendo hasta pocas décadas antes de la Guerra del Anillo, cuando perdió gran parte de su fuerza. Quizás su declive fue fruto de un excesivo gasto de su propio poder en objetos creados por sus manos, al igual que Sauron hizo con el Anillo Único; o quizás se debió al esfuerzo mental que supuso su involuntaria subyugación a Sauron. Ambas circunstancias son probables, y probablemente contribuyeron a su declive general. Saruman se encontraba en una tremenda tensión durante este periodo: torturado por el conocimiento de que el Anillo Único estaba a punto de ser encontrado por el Señor Oscuro. Le debió parecer terriblemente irónico saber que su inferior, Gandalf el Gris, conocía exactamente el paradero del Anillo, y que se negaba a compartir dicho conocimiento con él. Por la época de la Guerra del Anillo, Saruman no era más que una sombra de lo que había sido antaño; había perdido todos sus poderes salvo el de su voz.

Profesión: (Istari)*

Nivel: (100)/50**

Puntos de Vida: 200

BO Cuerpo a Cuerpo: +100

BO Proyectoil: (-25)

Clase de Armadura: 12

Bonificación a los Sortilegios: +40/+90 con Relámpago; +90 con Rayo de Fuego

Raza: Maia

Puntos de Poder: (150x10) = 1500

FU 90 EM 102 PR 103 AG 98 RZ 100

RA 100 IN 101 CO 101 AD 75 ME 101

* La profesión de Saruman podría describirse como alquimista/astrólogo, ya que tiene las habilidades necesarias para crear objetos mágicos, y su potencia mental y el poder de su voz son habilidades de la segunda profesión. Además de todas las listas de sortilegios básicas de astrólogo y alquimista, Saruman también conoce las listas básicas de mago Ley de la Luz y Ley del Fuego, así como otras listas de sortilegios útiles procedentes de los tres reinos.

** Los niveles indicados representan a Saruman en la cúspide de su poder, probablemente justo antes de ser esclavizado por Sauron en el año 3000 T.E. En la época de este módulo (1640 T.E.), tiene un nivel aproximado de (80)/40. Durante la Guerra del Anillo, sin sus herramientas mágicas, su nivel descendió hasta (50)/40. El número entre paréntesis es el nivel de *poder*, utilizado principalmente para hacer Tiradas de Resistencia y como medida de su fortaleza interna, y no como nivel para calcular las habilidades. El nivel de poder de Saruman descendió mucho al final, debido a la necesidad de imbuir gran parte de su esencia en los objetos que había fabricado.

OBJETOS MÁGICOS

Bastón: Hecho de madera, con la punta de un metal plateado; varios zarcillos tallados asen una esfera de cristal hermosamente forjada. Se trata de el bastón que le fue entregado a Saruman como uno de los cinco Istari antes de embarcarse en su viaje hacia la Tierra Media. Es un multiplicador x10 PP, y además proporciona una Protección Verdadera continua al portador, añade +30 a su BD y +20 a todas las tiradas de sortilegios. Esta vara es realmente un objeto de poder que ayudó mucho a Saruman en sus experimentos alquímicos. Está vinculado a Saruman y no puede ser utilizado por nadie más.

Anillo: Forjado por Saruman utilizando sus habilidades aprendidas de los orfebres élficos. Está hecho de mithril, con

una sola gema transparente engarzada que brilla con numerosos colores. Puede almacenar hasta diez sortilegios al día, y también dobla el daño que inflige cualquiera de los ataques de fuego de Saruman. Le vuelve virtualmente inmune al fuego y al frío. Posee otros poderes más sutiles de ilusión y de detección, y añade +20 a su BD.

Túnica: Aunque a primera vista parece blanco, si se estudia durante algunos minutos, se descubrirá que el manto de Saruman está tejido en realidad con hilos de todos los colores, que brillan y cambian con cada uno de sus movimientos. Por su naturaleza evasiva, añaden +30 a su BD.

Espada: La hoja está hecha de mithril. Espada ancha +20 de manufactura élfica.

ISENGARD BAJO EL GOBIERNO DE SARUMAN

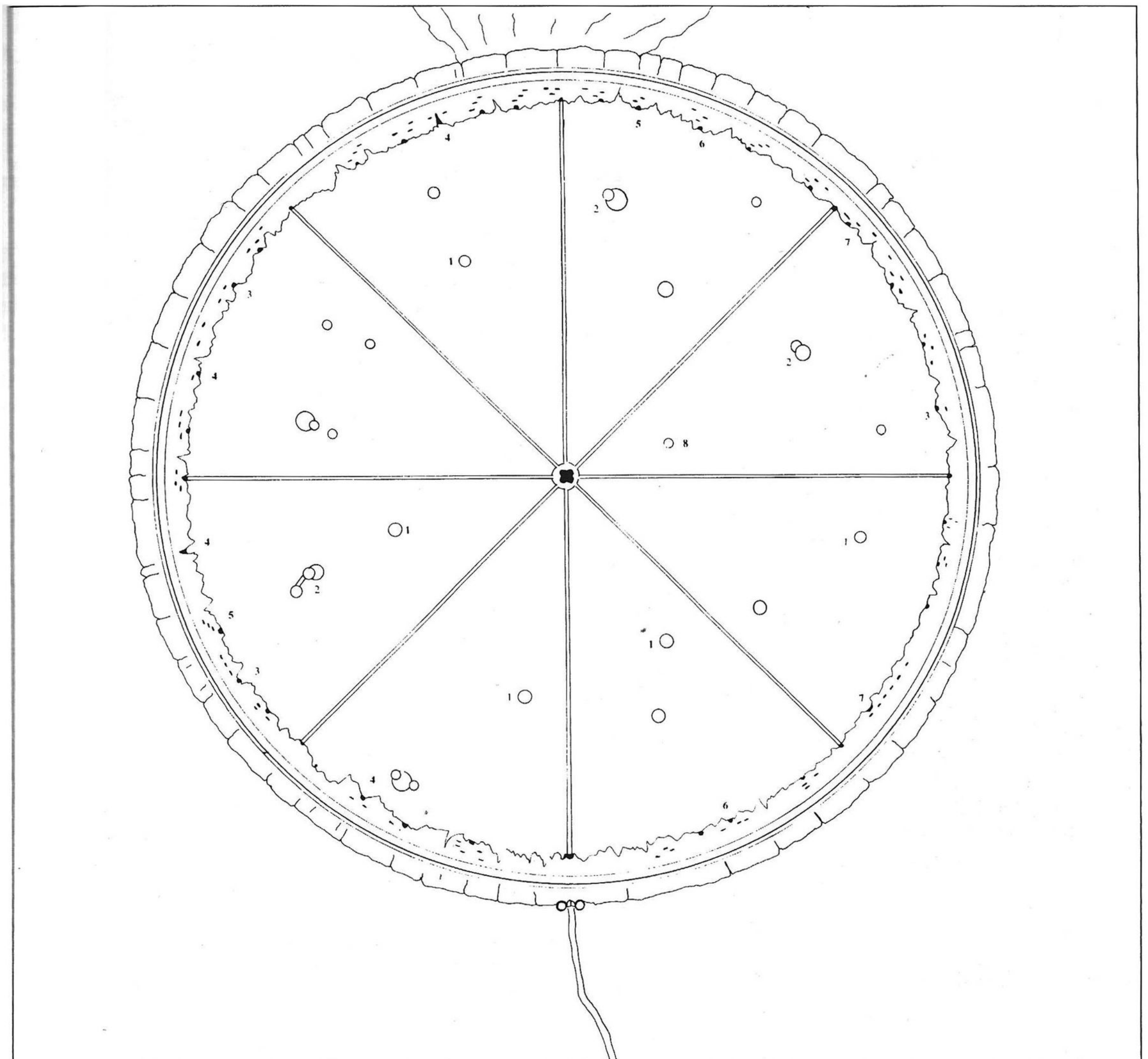
A continuación hay un plano del anillo de Isengard que muestra la localización de las principales instalaciones tal y como se encontraban bajo la ocupación de Saruman el Blanco. Consulta los diversos planos de planta para más detalles sobre dichas estructuras. Se debe tener en cuenta que muchas de las estructuras construidas bajo la llanura tienen agujeros

de ventilación que conducen hasta la superficie, lo que permite extraer el humo fuera del complejo.

1. Forja
2. Fundición
3. Almacén
4. Barracones de los orcos
5. Armería
6. Establo de huargos
7. Barracones de los dunlendinos
8. Rampa de acceso a los almacenes subterráneos

ANGRENOST

Angrenost (S. "Fortaleza de Hierro", más tarde conocida como Isengard, que significa lo mismo en el idioma de los rohirrim) es una fortaleza inmensa, construida dentro de un valle circular de un kilómetro y medio de diámetro y rodeada por una muralla, que originalmente era el borde exterior de un antiguo volcán, que fue pulida y extendida por los refugiados númenóreanos. En el centro del valle se eleva Orthanc, la "columna del colmillo". Todos los alrededores (al menos origi-



nalmente) estaban ocupados por prados y huertos, y por un lago que proporcionaba agua y pescado. La fortaleza fue diseñada para ser autosuficiente, de forma que pudiera soportar un asedio de forma indefinida. Ocho caminos parten desde Orthanc hacia las murallas, y todos están flanqueados de árboles. Sin embargo, después de que Saruman se hubo trasladado a la torre, pronto comenzó a realizar cambios: los árboles fueron talados, y los que flanqueaban los caminos fueron reemplazados por pilares de piedra y metal. El lago fue drenado y se excavaron pozos en su interior. Los talleres y almacenes subterráneos originales fueron expandidos y mejorados: Saruman equipó a su ejército en aquellas cámaras. Incontables agujeros de ventilación procedentes de las herrerías y forjas ensuciaron los antaños verdes y agradables prados. Pronto, los fétidos humos hubieron acabado con toda vida vegetal dentro del anillo.

La muralla del perímetro

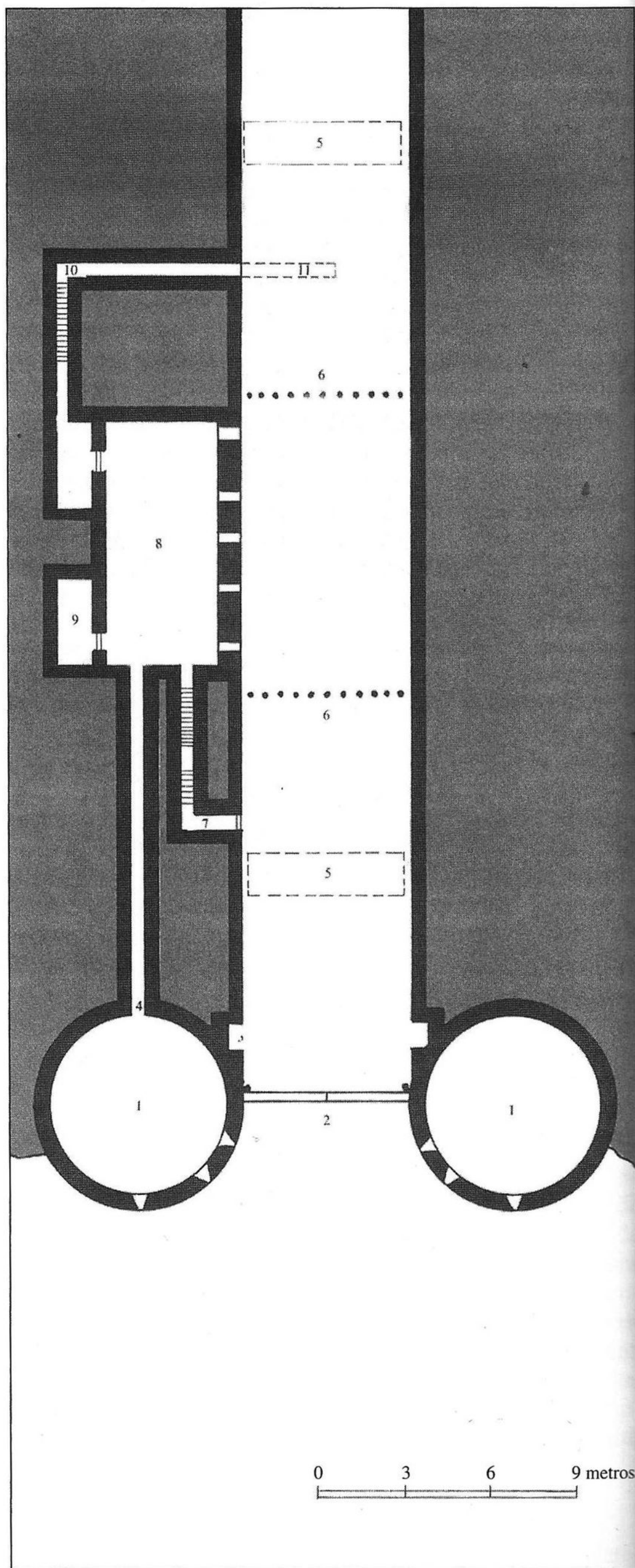
La muralla del perímetro de Isengard mide más de treinta metros de altura, y en su parte superior tiene una anchura de veinticuatro metros, con una protección de un metro y medio que protege todo el perímetro. La superficie exterior de la muralla es absolutamente lisa y casi vertical. Excavadas en la misma roca de la muralla, los constructores situaron los barracones y otras instalaciones de apoyo para la guarnición. Sólo se podía acceder a dichas habitaciones a través de las puertas que había en la base de la muralla o mediante unas trampillas situadas a intervalos regulares a lo largo de la parte superior de la muralla.

Las puertas

La única entrada conocida a Isengard (existen salidas secretas, conocidas sólo por unos pocos, y sólo accesibles para quien tenga la Llave de Orthanc; avanzan bajo tierra desde debajo de la torre y salen a la superficie a algunos kilómetros de la ciudadela, cerca del límite del Nan Curunir) es un túnel que penetra en la muralla circular a través de su lado sur. Este pasaje mide sesenta metros de longitud y nueve metros de altura, y está dotado de numerosas defensas. En el exterior, a ambos extremos del túnel, hay sendas torres excavadas en la misma muralla. También miden treinta metros de altura, y se extienden hasta conectar con la muralla. Excavadas en sus murallas hay numerosas troneras para flechas, con postigos de hierro que pueden ser cerrados con pestillo desde el interior si es necesario. La única forma de acceder a las torres es desde el interior de la muralla. La entrada hacia el túnel está protegida por dos enormes puertas de hierro que giran con gran facilidad sobre unas inmensas bisagras. Sin embargo, son muy resistentes y están reforzadas, pues están forjadas con la aleación de hierro tan común en todo Orthanc. Estas puertas, al igual que el otro juego situado en el otro extremo del pasillo, pueden ser cerradas con pestillo, y detrás suyo hay unas barras que se pueden cruzar por la parte interior. Además, existen numerosas salas y pasajes que perforan las paredes del túnel, según se indica a continuación.

EL TUNEL DE ENTRADA

- 1. Torres.** Tienen seis pisos de altura y flanquean las puertas de entrada.
- 2. Puertas.** Hechas de una aleación de hierro.
- 3. Puestos de guardia.** Esta es la zona ocupada por los guardias de la puerta, que siempre están listos para abrir las puertas a una señal de los vigilantes de las torres.
- 4. Pasaje.** Conduce desde la torre hasta un punto de observación por encima del túnel. Desde este punto se pueden con-



trolar los rastrillos y los pesos muertos que se dejan caer sobre los intrusos en el túnel.

5. Peso muerto. Todos los que se vean atrapados bajo esta inmensa roca recibirán 1-10 críticos "E" de Aplastamiento.

6. Rastrillo de acero.

7. Acceso a la sala de guardia.

8. Puerta secreta. Esta puerta, que conduce desde el pasillo hasta una escalera, que a su vez asciende hasta la sala de guardia principal, puede ser cerrada con varios pestillos a los que no se puede acceder desde el túnel.

8. Sala de guardia. Llena de troneras para flechas.

9. Almacenes.

10. Pasillo. Conecta con la zona de artillería situada en el interior del túnel.

11. Zona de artillería. Equipada con ballestas pesadas y numerosos pivotes, así como flechas; los defensores situados en esta zona pueden disparar sobre cualquier intruso que logre llegar hasta las puertas interiores del túnel.

ORTHANC: ESTANCIAS INFERIORES

Existen tres niveles subterráneos por debajo de Orthanc, donde los profundos cimientos fueron excavados para formar numerosas cámaras. Sin embargo, todavía más abajo, más de sesenta metros por debajo de la superficie de la llanura, yace una gran caverna con la que conectan los diferentes pozos ciegos o de deshechos de las letrinas de la torre, formando un estanque fétido. En dicho estanque mora una bestia cuya naturaleza nadie conoce de forma cierta. En cualquier caso, vive entre los deshechos y la basura que llenan el estanque, y ha crecido en su interior. Existe una salida, un agujero de ventilación natural que conduce hacia el exterior de la llanura, pero aparte de eso —y los conductos de los pozos ciegos—, no hay ninguna otra forma de entrar o salir.

NIVELES SUBTERRÁNEOS

Algunas de estas cámaras han sido extendidas desde la creación de Orthanc, pero Saruman expandió muchísimo más el complejo subterráneo, aumentando el número de forjas y fundiciones. La siguiente descripción hace referencia al momento de máximo poder del Mago Blanco.

NIVEL SUBTERRÁNEO UNO

1. Escaleras. Esta es la única escalera que desciende desde la planta baja de Orthanc hasta el complejo subterráneo. Está protegida por una puerta secreta situada en el nivel de la superficie que siempre está cerrada con llave, y que es Locura Completa (-50) de abrir a menos que se tenga la Llave de Orthanc. Desciende hasta este nivel, donde vuelven a aparecer las otras tres escaleras; las cuatro escaleras interconectan todos los niveles.

2. Estancias. Ocupadas por los forjadores de mayor calidad.

3. Comedor.

4. Cocina.

5. Zona de recreo.

6. Prisión. Este complejo incluye dos grandes salas comunitarias con grilletes en las paredes para veinte prisioneros cada una; también contienen varias celdas individuales.

7. Cámaras de tortura. Estas cámaras están equipadas con numerosos instrumentos de persuasión, incluyendo algunas técnicas que Saruman aprendió en el este.

8. Estancias de los guardias de élite. Aquí se alojan algunos miembros de la guarnición de Orthanc, principalmente dunlendinos.

9. Zona de estacionamiento de la guardia de élite.

10. Sala de rancho para la guardia de élite.

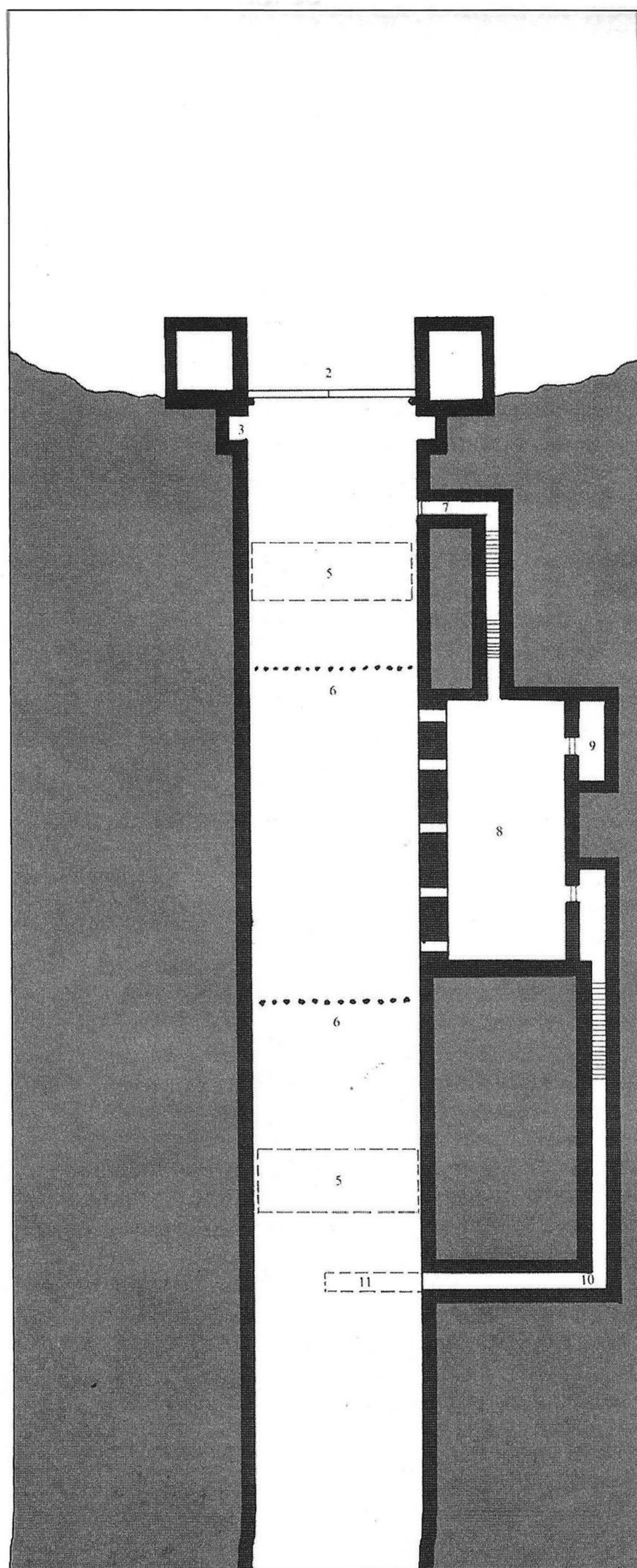
11. Cocina.

NIVEL SUBTERRÁNEO DOS

12. Escaleras. Las cuatro escaleras descienden hasta este nivel.

13. Vestíbulo. Esta habitación no es más que un amplio salón que envuelve por completo la zona de estacionamiento militar.

14. Ascensor. En realidad toda la habitación está equipada con un mecanismo de contrapesos que se puede manejar des-



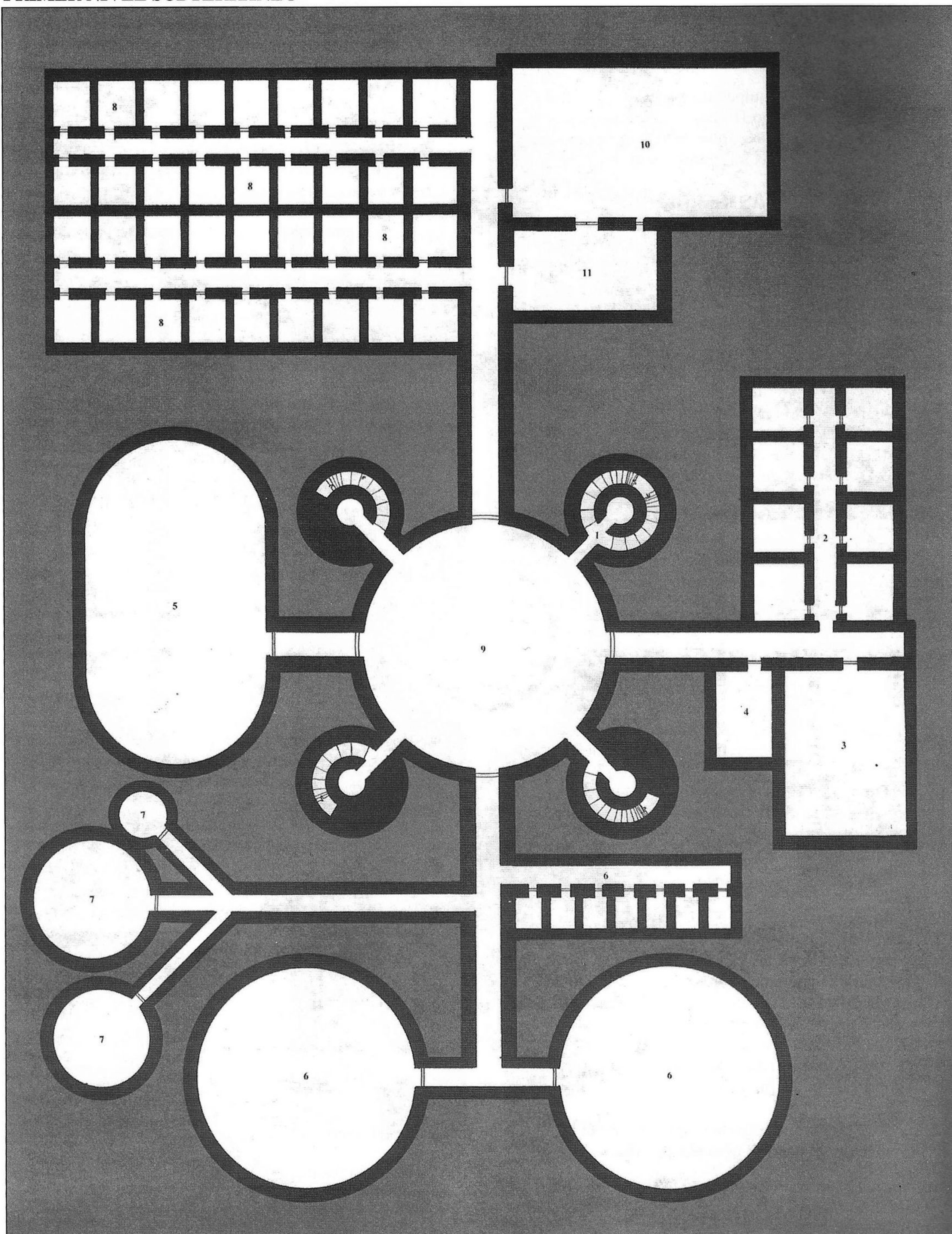
de una pequeña habitación (nº 15), donde hay ocho palancas que se pueden mover para hacer subir o bajar toda la habitación. Conecta este nivel con el tercer nivel subterráneo, lo que facilita el transporte de grandes cantidades de material.

15. Sala de control. Controla el ascensor (nº 14).

16. Armería.

17. Sala de guardia. Ocupadas en todo momento por cuatro guardias.

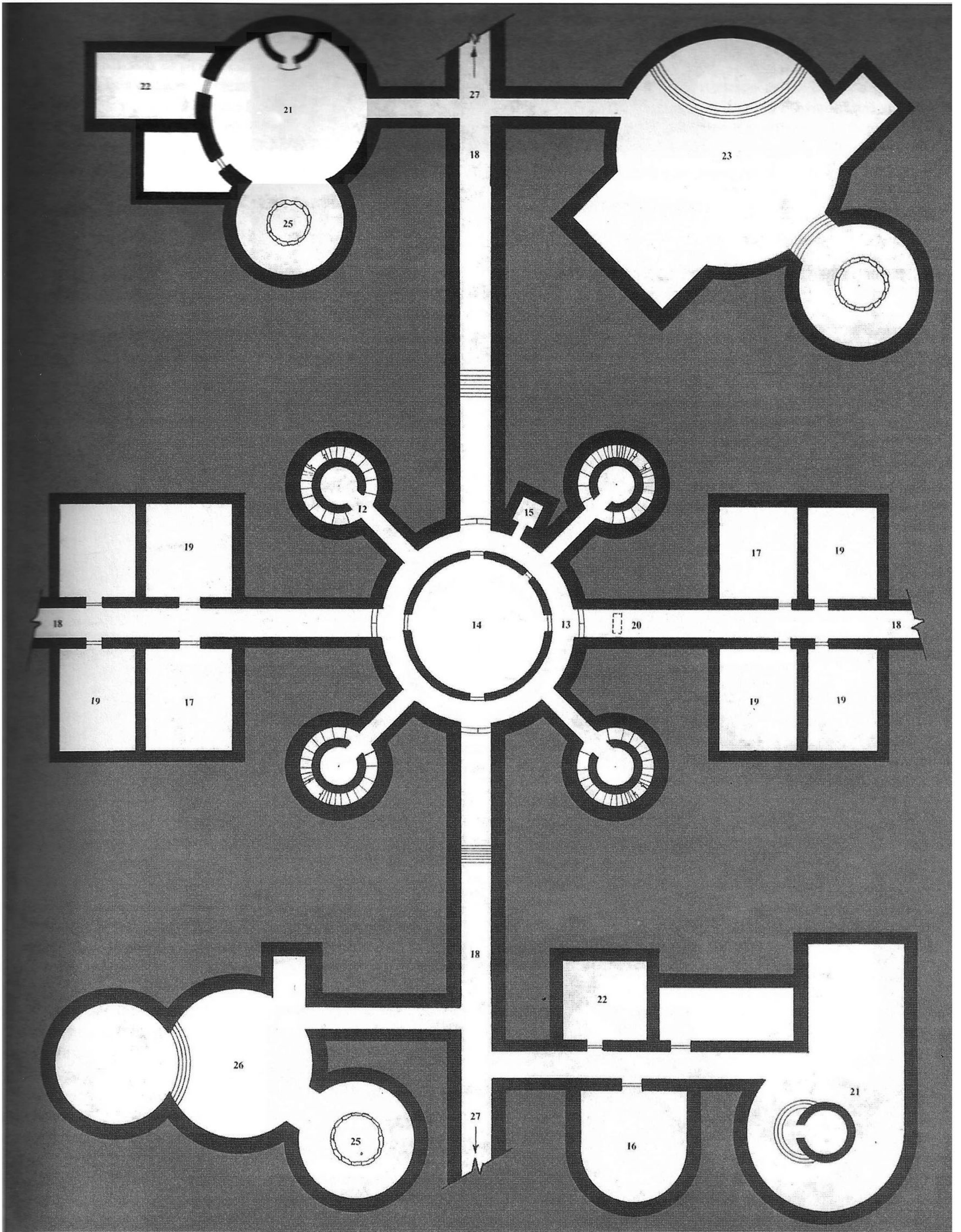
18. Pasillo de acceso. Estos pasillos corren por debajo de los caminos que parten de Orthanc, y son sus contraparti-



das subterráneas, permitiendo un acceso libre hacia las torres con una discreción total. Los pasillos pueden ser cerrados desde la zona central mediante unas enormes puertas de laen que son bajadas desde el techo. Los controles de estas puertas se encuentran en el vestíbulo cercano.

19. Almacén. Estos almacenes ocupan un gran espacio por debajo de la llanura. Existen numerosos carros disponibles para transportar los productos.

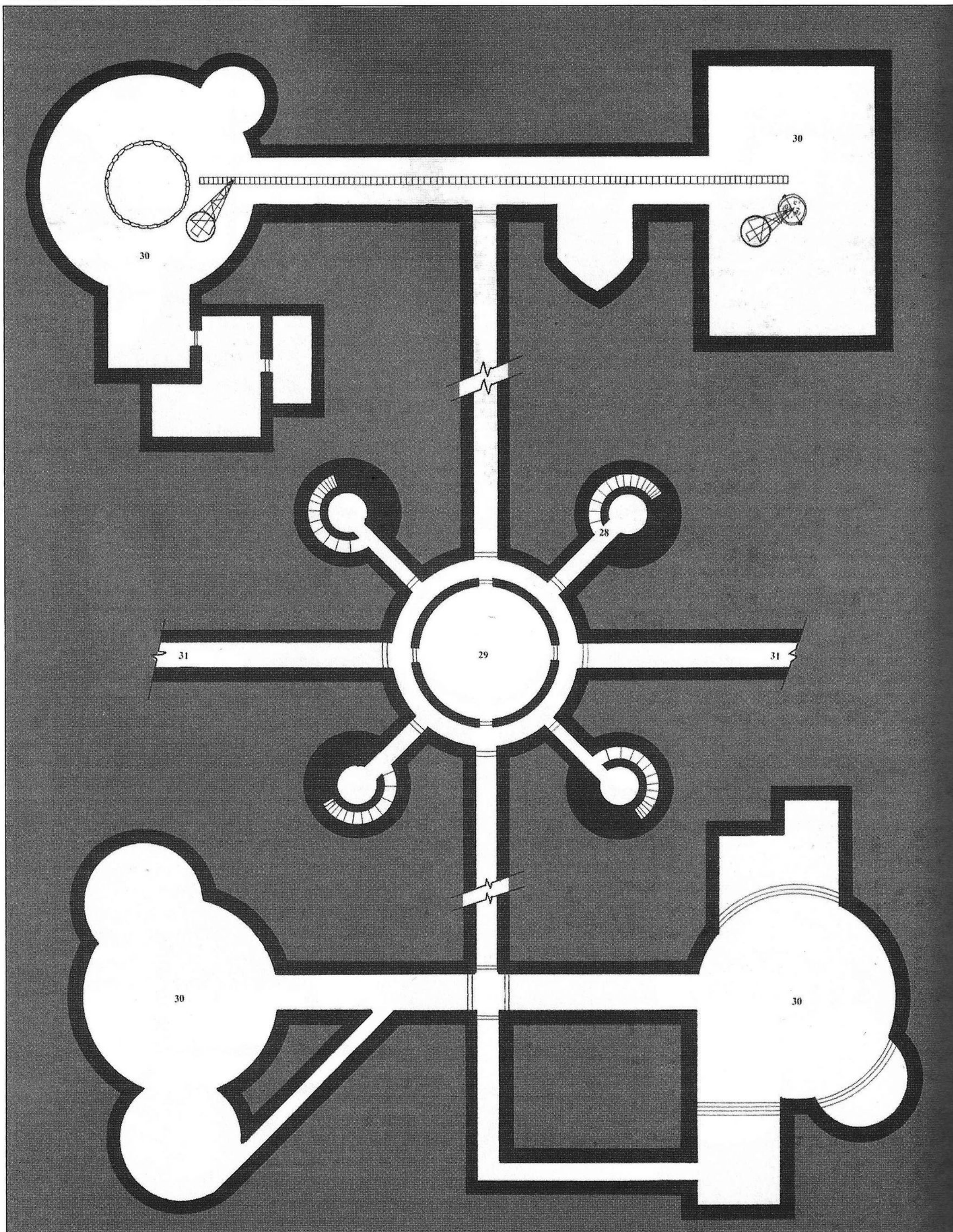
20. Montaplatos. Igual que el nº 41 de la torre, este artefacto permite transportar con comodidad los produc-



tos desde este nivel hasta las zonas superiores de Or-thanc.

21. Forjas principales. Aquí es donde tienen lugar la mayor parte de las forjas de escamas para armaduras. Existen agujeros de ventilación en toda la zona.

22. Almacén menor. En esta zona más accesible que el almacén principal se guardan pequeñas cantidades de provisiones, que siempre son reemplazadas por los trabajadores, que traen nuevos suministros de los almacenes situados al otro lado del corredor.



23. Forja especial. La forja de las armas de mejor calidad tiene lugar en esta zona, donde se utilizan aleaciones y herramientas más especializadas. Los forjadores están mejor entrenados y son más hábiles.

24. Almacén de material. Algunas de las aleaciones uti-

lizadas en la forja son guardadas aquí para tenerlas más a mano; también se guardan aquí diversos moldes y herramientas.

25. Cisternas. Aquí se guarda el agua utilizada en las forjas. Mantenerlas llenas es una tarea agotadora, ya que los

ayudantes de las forjas siempre las están vaciando para rellenar sus tinas de enfriamiento.

26. Forja/fundición experimental. En esta zona se crean y prueban nuevas aleaciones, siempre a la búsqueda de metales más fuertes y duraderos con los que construir armas.

27. Almacén. Más abajo del pasillo hay una bóveda llena de lingotes de metales de forja, grandes moldes y diferentes tipos de suministros (arena para los cristales y los moldes, mercurio, herramientas de repuesto, etc.).

NIVEL SUBTERRÁNEO TRES

28. Escaleras. Las cuatro escaleras descienden hasta este último nivel.

29. Ascensor. Conecta con el nivel inmediatamente superior.

30. Fundición. En estas cámaras es donde el hierro recién excavado, así como otros tipos de minerales, son transformados en metales susceptibles de ser trabajados. Se preparan y se almacenan lingotes para su posterior uso para forjar armas y herramientas. Hay una apertura circular en el techo de esta estancia que conduce hacia la superficie; es a través de este orificio por donde salen el humo y el vapor.

31. Pozos de cría. Siguiendo el pasillo, y detrás de unas puertas cerradas con llave, Saruman realiza sus siniestros experimentos de cría para conseguir mejores orcos.

6.2 AGLAROND: CUERNAVILLA

La fortaleza de Aglarond, también conocida como Cuernavilla, fue construida por los Fieles poco después de la Caída de Númenor, a la vez que comenzaban a establecer el Reino Sur de Gondor. El propósito de Aglarond era proteger el Desfiladero de Calenardhon, uno de los puntos débiles más evidentes dentro de las defensas fronterizas del reino, contra las invasiones procedentes del oeste. Isengard era insuficiente para ese propósito, en parte porque se encontraba en la ribera opuesta del río y en parte porque la inmensa guarnición necesaria para mantener en funcionamiento la ciudadela había perecido bajo las olas en la Caída de Númenor.

Cuernavilla está protegido por una serie de murallas exteriores e interiores concéntricas. La fortaleza fue construida sobre un saliente de roca situado en la entrada de un estrecho valle que ascendía a través de las montañas hasta llegar a la entrada de las Cavernas Resplandecientes. Más adelante se construyó otra muralla, la Muralla Profunda, que unía Cuernavilla con los acantilados montañosos que había al otro lado del valle. En la zona norte de la ciudadela, una avenida de piedra lo bastante ancha para admitir a una tropa de caballería conduce hacia las Grandes Puertas. Dichas puertas tienen diez metros de altura, y están hechas de madera de roble reforzada con placas de acero y remaches de hierro; además, están protegidas por las torres de guardia que las flanquean. Una pequeña poterna ocupa la muralla exterior en su cara norte, cerca de los acantilados montañosos; un escarpado sendero conduce desde la poterna hasta Cuernavilla. Cuernavilla forma una inclinada explanada en la base de la muralla exterior, que se eleva casi veinticinco metros y es un tanto curvada. La muralla interior, que es ligeramente más alta que la exterior, protege el patio interior que rodea la fortaleza de Cuernavilla propiamente dicha. Durante las emergencias (como en el caso de guerra), los caballos se mantienen en los establos de patio exterior.

Aglarond pertenece a la Corona de Gondor. El mando de la fortaleza, vital para la defensa del reino, siempre es otorgado por el rey a uno de sus lugartenientes de mayor confianza. Nunca se ha convertido en un cargo hereditario, y es extremadamente inusual que un comandante sirva allí durante más de diez años consecutivos. A finales de la Tercera Edad, Cirion el Senescal incluyó la ciudadela dentro de la recompensa que entregó a los éothéod, y que incluía todo Calenardhon. El comandante de la fortaleza es también el responsable de todas las funciones administrativas del gobierno del rey en la sección occidental de Calenardhon, y de las tierras situadas entre los ríos Adorn e Isen, tierras habitualmente ocupadas por los dunlendinos o algún pueblo semejante.

6.21 Las Cavernas Resplandecientes

Estas cavernas, formadas por la acción del agua sobre la piedra caliza, se extienden por debajo de las Montañas Blancas. La guarnición de Cuernavilla mantenía algunas de estas cavernas llenas de provisiones; en tiempos de guerra, los soldados podían retirarse hasta estas cavernas como medida desesperada. Más adentro de las montañas se encuentran unas enormes cavernas, unos túneles larguísimo y numerosas cámaras, pasillos, manantiales subterráneos y cataratas. En el mismísimo corazón de las montañas se pueden encontrar ricas venas de oro y plata, así como depósitos de gemas preciosas. Las personas que deseen explorar las Cavernas Resplandecientes de Aglarond encontrarán muchas piedras preciosas, pero también puede que no vuelvan a encontrar nunca el camino de vuelta al mundo de la superficie.

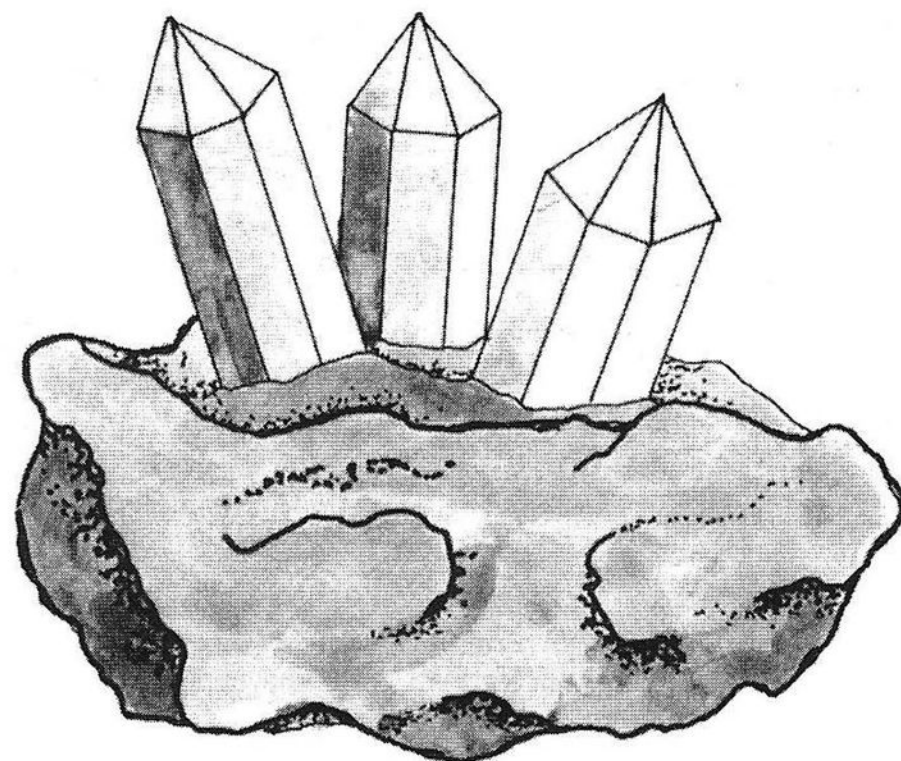
PLANOS DE CUERNAVILLA

1. Dique. Una zanja y una muralla que cruzan toda la boca del valle, y que mide más de un kilómetro y medio de longitud y se encuentra a medio kilómetro de Cuernavilla. Existe una amplia brecha en el punto en que lo cruzan la Corriente del Bajo y el camino procedente del castillo.

2. Avenida. Una larga rampa que conduce desde el dique, por encima de la Corriente del Bajo, hasta las puertas de Cuernavilla.

3. Grandes puertas. Una puerta doble de casi cuatro metros de altura y más de un metro y medio de grosor, hechas de unas pesadas planchas de diez centímetros de grosor reforzadas con hierro.

4. Poterna. Situada dentro de una de las torres de la muralla exterior, esta puerta permite el acceso a una estrecha escalera tallada en la misma ladera de la base de la muralla. La



escalera conduce hasta una zona adyacente a la puerta principal.

5. Muralla exterior. Mide diez metros de altura y tres de grosor, y está coronada por unas almenas de casi dos metros de altura.

6. Establos. Aquí es donde se suelen guardar los caballos del pequeño contingente de caballería acuartelado en la fortaleza, así como las monturas de los correos y otros visitantes oficiales.

7. Puerta trasera. Detrás de una gruesa y oculta puerta se encuentra una larga escalera tallada en la misma roca de la montaña que desciende al fondo del Abismo. Se puede utilizar este camino en el caso de que la parte exterior de la ciudadela esté a punto de ser tomada, y los defensores podrían optar por huir hacia las cavernas como última medida desesperada.

8. Torre. Al igual que el resto de torres situadas en la muralla, tiene dos pisos y el techo está hecho de tejas de pizarra. Se puede acceder al nivel superior mediante una estrecha escalera de peldaños de piedra que asciende siguiendo el contorno circular de la pared, de forma que los defensores que sean diestros puedan utilizar su escudo orientándolo hacia el centro y mantener la mano del arma libre. El nivel inferior está protegido por dos gruesas puertas de madera de roble reforzadas con hierro, y que pueden ser reforzadas todavía más colocando sendas barras desde el interior. En el resto de torres, las puertas están cerradas con llave desde el interior. Una escalera asciende siete metros desde la parte superior de la Muralla del Bajo hasta esta torre, lo que permite acceder hasta la parte principal de la fortaleza.

9. Muralla del Bajo. Mide seis metros de altura, tres de grosor y está coronada por unas almenas de casi dos metros de altura. Tres escaleras descienden desde su parte trasera hasta la planta baja.

10. Alcantarilla. Un agujero en la muralla permite el paso de la Corriente del Bajo (lo que supone un punto débil en las defensas de la fortaleza).

11. Torre. Ver nº 8.

12. Corriente del Bajo.

13. Muralla Interior. Tiene un diseño similar al de la muralla exterior, pero está construida sobre una base que mide tres metros más. La muralla interior sólo tiene una puerta, situada justo enfrente de la gran puerta de la muralla exterior.

EL BURGO

NIVEL UNO

14. Puertas principales. Forjadas con planchas de acero ribeteadas, las puertas del Burgo giran sobre unas grandes bisagras, y están aseguradas por unos pesados pestillos situados a la altura del suelo y del techo. Las puertas miden cinco metros de altura y otros tantos de grosor. Tres metros por detrás de las puertas se encuentra la entrada, marcada por un rastrillo de acero que puede ser bajado para aislar por completo el pasaje. En las paredes que flanquean el rastrillo hay numerosas troneras para flechas que permiten a los defensores disparar sobre cualquier intruso que consiga invadir el pasillo de entrada. El rastrillo es controlado mediante un mecanismo de contrapesos manejado desde la

pequeña sala de guardia que se encuentra por encima del pasaje.

15. Pasillo de combate. Toda la muralla interior está perforada por troneras para disparar flechas.

16. Sala de guardia. Ocupada en todo momento por al menos cuatro miembros de la guarnición, todos ellos arqueros y capaces de luchar en combate cuerpo a cuerpo.

17. Sala de reposo para los guardias.

18. Armería menor. Llena de espadas cortas, arcos compuestos y flechas, escudos de todo tipo y cotas de malla.

19. Escaleras. Conducen hacia el segundo nivel.

NIVEL DOS

20. Sala de guardia.

21. Pasillo de observación. Recorre todo el perímetro de la torre, y también está salpicado de troneras para flechas situadas a intervalos regulares. Dichas troneras pueden ser cerradas con postigos de hierro si es necesario.

22. Estancias de los guardias. Acoge a 24 soldados, que montan guardia separados en tres turnos.

23. Escaleras. Conducen hacia el tercer nivel.

NIVEL TRES

24. Sala de guardia.

25. Habitaciones para huéspedes. Cuatro habitaciones, todas ellas ricamente amuebladas, aguardan a los huéspedes oficiales del comandante de la ciudadela. En todas las habitaciones hay ventanas elevadas y estrechas, con postigos de acero que pueden ser cerrados para mayor protección.

26. Escaleras. Ascienden hasta el cuarto nivel.

NIVEL CUATRO

27. Sala de reuniones. Dominada por una gran mesa circular, esta sala cuenta con cuatro grandes ventanas con pesados postigos de madera. Por dentro están cubiertas por cortinas de terciopelo; el suelo está forrado con una hermosa alfombra. A lo largo de las paredes hay numerosas estanterías y anaqueles llenas de mapas y cartas.

28. Escaleras. Ascienden hasta el quinto nivel.

NIVEL CINCO

29. Oficina del comandante. Elegantemente amueblada.

30. Escalera de caracol. Una escalera de caracol hecha de hierro asciende conectando el resto de niveles de la torre.

NIVEL SEIS

31. Estancias del comandante. Amueblada con materiales de primera calidad, aunque austera, como es lógico esperar de un comandante del ejército de Gondor.

NIVEL SIETE

32. Sala de observación. Esta elevada cámara está amueblada con numerosas sillas de gran calidad, así como un pequeño telescopio. Las ventanas (hay ocho) están hechas de un fino cristal transparente. Pueden ser abiertas, y también cuentan con unos robustos postigos de madera que pueden ser cerrados sobre los cristales en tiempos de guerra.

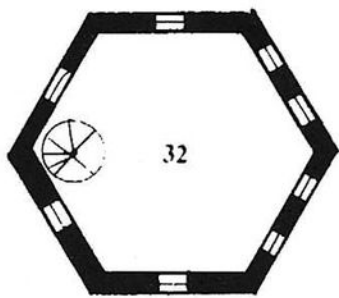
EL ABISMO

33. Barracones. Los barracones principales de la fortaleza, capaces de alojar hasta 400 hombres.

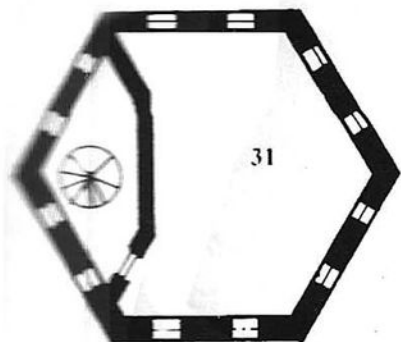
34. Aglarond. Un laberinto de túneles y cavernas, de los que los más exteriores son utilizados como almacenes y establos suplementarios por parte de la guarnición. También es utilizado como punto de última retirada.

Handwritten signature or mark.

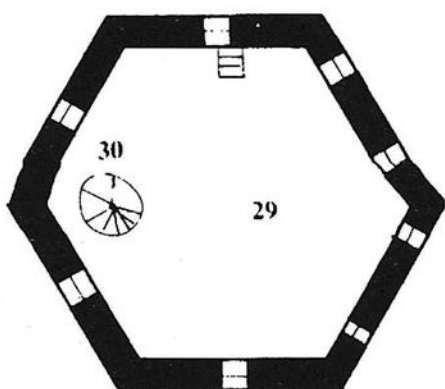
CUERNA VILLA



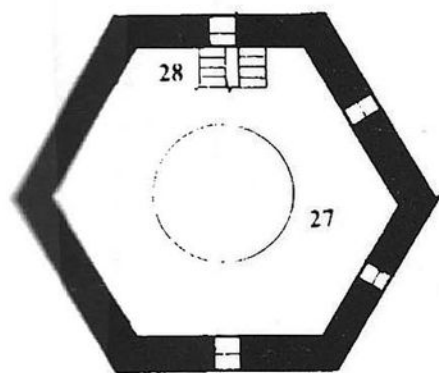
Nivel siete



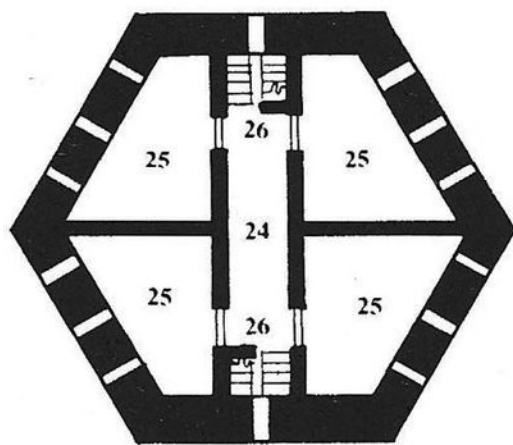
Nivel seis



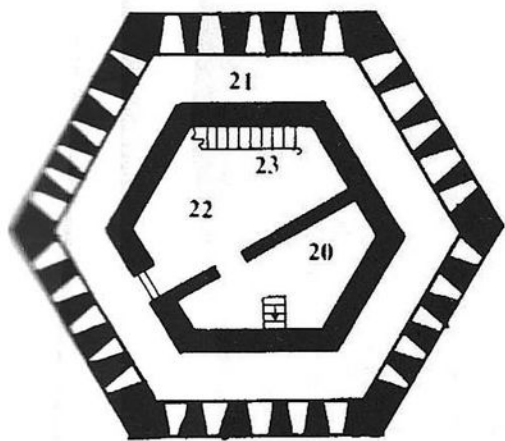
Nivel cinco



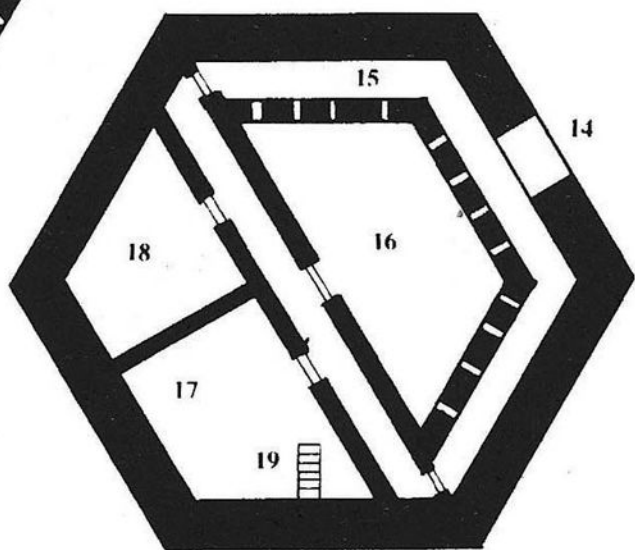
Nivel cuatro



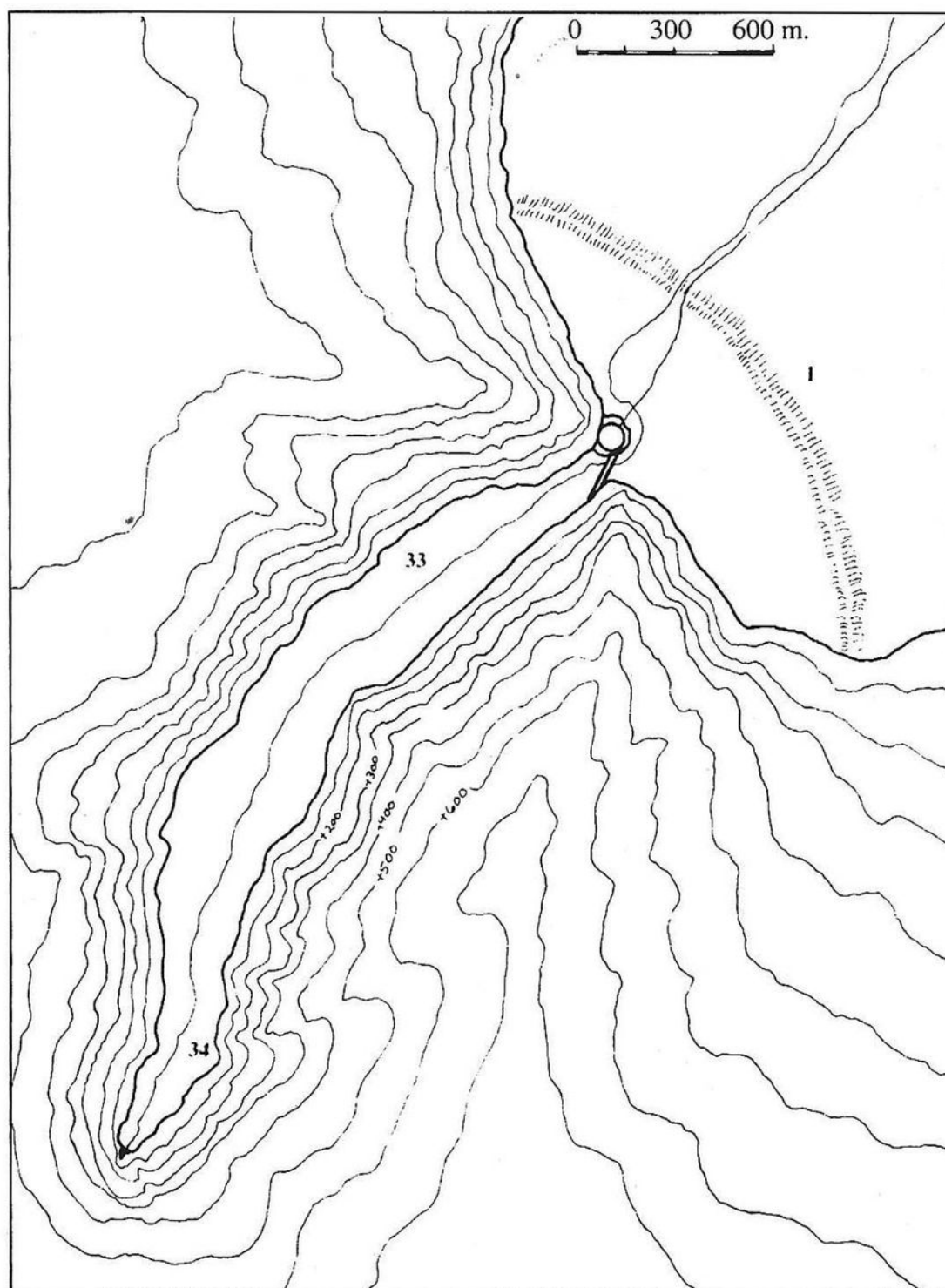
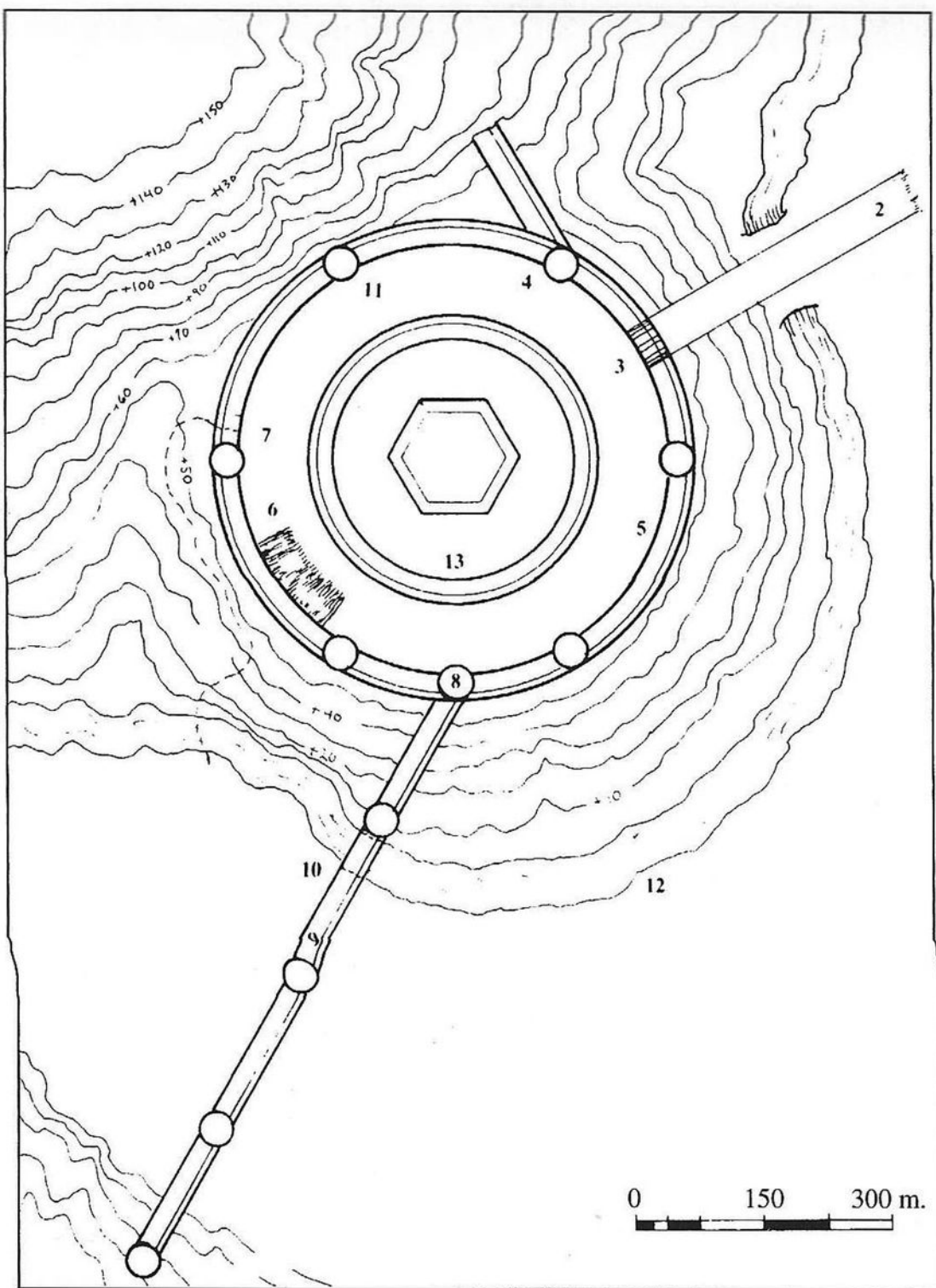
Nivel tres

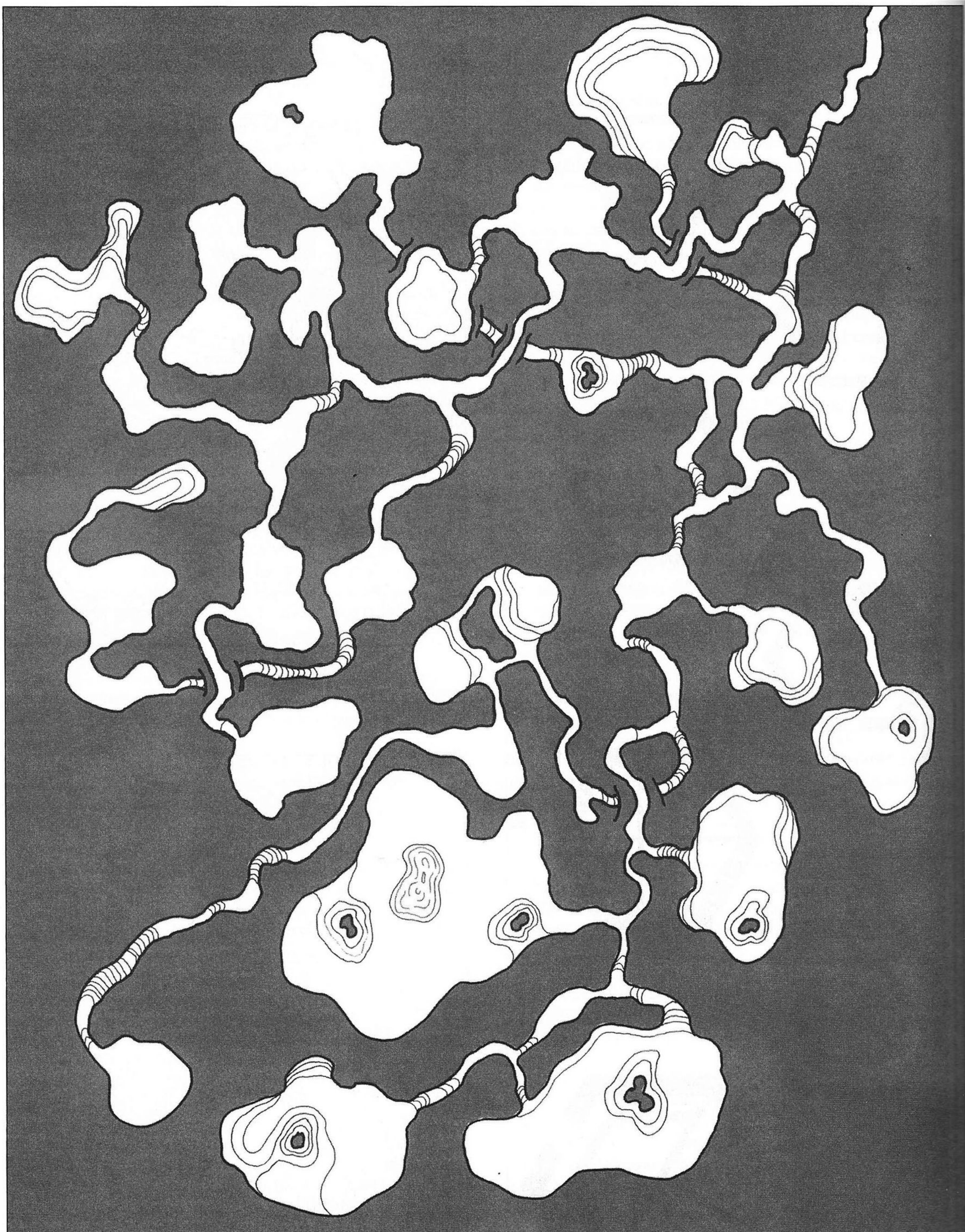


Nivel dos



Nivel uno





6.3 CALMIRIË

La fortaleza de Calmirië fue construida sobre un promontorio de mármol que se eleva desde la montaña que hay por encima de la ciudad, y desde el que se tiene una magnífica panorámica de las praderas del Folde Este. La fortaleza

es también el principal centro administrativo de la provincia y, como tal, no está diseñada para resistir un asedio en toda regla. Sin embargo, su posición sobre el promontorio de mármol y el escarpado y estrecho camino que asciende hasta ella la hace fácil de defender siempre que es necesario. El risco de mármol que conecta los cimientos de la fortaleza con la

montaña situada detrás suyo fue convertido en bloques de piedra, que a su vez fueron utilizados para construir las murallas, de más de quince metros de altura. La ladera que hay por debajo de las murallas añade otros quince metros de defensa. Las murallas cuentan con almenas y están protegidas por torres de guardia situadas en cada una de sus esquinas. La puerta principal, hecha de madera reforzada con hierro, conduce a un túnel que asciende a través de la roca del promontorio hasta llegar al patio central. Un rastrillo protege el interior del túnel, y en el patio, cerca de la salida del túnel, hay situadas varias rocas de gran tamaño, listas para ser empujadas y aplastar a cualquier enemigo que consiga abrirse paso a través de la puerta. Las piedras son lo suficientemente grandes como para avanzar a través del túnel, que además está protegido por diversos matacanes situados en el techo abovedado, a través de los cuales se puede derramar plomo fundido en el interior del túnel. La torre se encuentra en la parte trasera de la fortaleza, y desde ella se contemplan todos los alrededores. Mide casi veinticinco metros de altura y está salpicada de troneras a través de las cuales los defensores pueden disparar flechas con precisión y total tranquilidad. Las montañas que hay por encima de Calmirië son prácticamente imposibles de escalar. El agua es el punto débil de la fortaleza; para corregir ese fallo, la gigantesca cisterna situada en la base de la torre es mantenida llena en todo momento.

6.4 ONODRITH

El fuerte de Onodrith, que es poco más que una sala de guardia amurallada, está situado en la ribera occidental del Onodló, medio kilómetro por debajo del vado. Una muralla de piedra de casi cuatro metros de altura y dotada de un parapeto de almenas rodea el patio, los establos y el cuartel general de la guarnición. Los soldados de la guarnición, que nunca superan el centenar en número, patrullan el Camino del Rey desde la zona media del Páramo hasta el Río Nevado. Si tienen que actuar en el río, alquilan botes en el pueblo situado algo más arriba.

6.5 TIR-ANDUIN

El fuerte de Tir-Anduin es una estructura imponente que controla todos los Vados del Sur. Situado cerca del río y apostado sobre un túmulo de tierra, el fuerte fue construido después de que Sauron estableciera su residencia en Dol Guldur (en torno al año 1100 T.E.). Las murallas están hechas de una piedra gris extraída en las Emyrn Muil; miden unos seis metros de altura. La muralla que mira hacia el río está protegida por dos torres de guardia, y cuenta con un parapeto en su parte superior lleno de troneras desde las que los arqueros del rey pueden acribillar a placer a cualquier ejército atacante. Los embarcaderos reales están situados en el río, justo debajo de las murallas de la fortaleza.

7. PODER Y POLÍTICA

Cuando los hombres de Gondor llegaron por primera vez a Calenardhon, no se encontraron la tierra completamente vacía; ya había hombres viviendo en las praderas y los valles de las montañas. Algunos de ellos, principalmente dunlendinos, habían sido seducidos por el mal hacía mucho tiempo, y adoraban al Señor Oscuro en su Trono o bien aceptaban

a quienes lo hacían; aquellos hombres se enfrentaron a los gondorianos y fueron exterminados o expulsados. Otros, en su mayoría nórdicos que se consideraban parientes lejanos de los gondorianos, recordaron la ávida crueldad con que los númenóreanos habían ejercido su poder en sus tratos con los hombres comunes de la Tierra Media antes de la Caída, y en un primer momento temieron a los hombres de Gondor. Pero poco a poco, quedaron convencidos por el amor y la cortesía que los Fieles mostraron a todos los que habían sido enemigos de Sauron. Aceptando sin disputas la superioridad de los hombres que venían desde más allá del mar, estos hombres comunes intentaron emular las costumbres de los altos hombres, y en su ansia por aprender, llegaron a basar todas sus acciones en aquello que los hombres de Gondor les enseñaban. De esta forma, los dos pueblos se fueron uniendo, ambos contentos con aquella fusión, hasta que se convirtieron en una única raza, los calenardhon, que se contentaban con vivir en sus verdes praderas más allá de las montañas, lejos del mar pero no del todo separados de las provincias del sur, pues todos ellos debían lealtad al rey.

El rey en sí era la única fuente definitiva de poder, tanto militar como civil, en Calenardhon. La provincia nunca ha sido entregada a ningún gran señor del reino para que la convirtiera en su propio dominio; y Calenardhon está demasiado alejada del mar como para que cualquiera de los grandes señores luche por conseguir dominarla. El mismo rey asigna los comandantes de las fortalezas que vigilan el Gran Camino del Oeste y las fronteras. Los comandantes del rey son asignados durante un periodo de años indefinido; sirven en su puesto por elección del rey, y pueden ser convocados de nuevo por cualquier motivo. Generalmente son hombres de alto linaje, aunque no del más alto; normalmente proceden de las provincias del sur, pero también pueden ser calenardhon. Los hombres nombrados como comandantes en Calenardhon gozan de profundos conocimientos conseguidos tras largos años de servicio en los ejércitos o armadas de Gondor, pero los cargos no suelen volverse hereditarios; de esta forma, el poder militar se mantiene separado del poder civil en las praderas de Calenardhon.

La separación entre poder civil y poder militar en Calenardhon, que no suele ser nada habitual en el reino de Gondor, llegó a producirse de la siguiente manera. Durante los primeros siglos de la Tercera Edad, cuando la presencia gondoriana en Calenardhon estaba representada poco más que por un puñado de fuertes situados a lo largo del Gran Camino del Oeste y en los Vados del Sur, no había gente suficiente en la provincia para hacer plausible una unión del poder militar y el poder civil bajo un único gran señor. Durante esta época, todas las guarniciones estaban formadas por soldados procedentes de otras provincias. Más tarde, una vez la región comenzó a estar más densamente poblada, no había *ninguna necesidad* de realizar dicha unión de poderes, pues la frontera se había trasladado hacia el exterior, y había quedado asegurada tras la victoria sobre los orientales, conseguida por Rómendacil en el año 500 T.E., lo que convirtió a Calenardhon en una provincia muy tranquila; a partir de entonces, el rey centró su atención en los terrenos cercanos al mar.

En Calenardhon, el poder civil procede directamente del pueblo. Su respeto por el linaje de Elros y por los herederos de Anárion es una abstracción natural del orgullo que han desarrollado al sentirse de dicho linaje. Los descendientes de los Fieles que llegaron a Calenardhon, pese a no ser del más alto linaje, eran claramente superiores a los hombres normales. Eran más altos, más longevos, tenían una extraña luz en sus ojos y sabían más cosas (no sólo secretos tecnológicos, sino también cuestiones sobre la vida civilizada y

sobre cómo ordenar una sociedad para que los hombres pudieran prosperar). Al principio parecían más eldar que no hombres comunes. Eran unos líderes naturales. Ni siquiera después de casarse con los nativos, y tras el paso de varios siglos de convivencia, la clara distinción entre los herederos de Númenor y los hombres comunes no ha desaparecido en absoluto, pues todavía son los líderes de la provincia, y todos los hombres recurren a ellos cuando están en dificultades.

Para asegurarse de que no había ninguna resistencia activa en Calenardhon, Castamir trasladó todas las guarniciones con sus comandantes hasta nuevos puestos en el sur. Les reemplazó con sus propios hombres, soldados y marineros procedentes de Umbar y Pelargir, hombres que habían luchado a su lado durante la Lucha entre Parientes, y multiplicó por cuatro el tamaño de todas las guarniciones. Una vez lo hubo conseguido, Castamir dividió Calenardhon en tres feudos y entregó cada uno de ellos a tres de los capitanes que habían luchado valientemente junto a él para conseguir el trono de Gondor. Calmirië y el Folde Este fueron entregados a Alandur, su primo segundo. El Estemnet, Tir-Anduin y los fuertes en las colinas de las Emyrn Muil fueron entregados a Sorondothor, un hombre de Umbar. La fortaleza de Aglarond y el Folde Oeste pasaron a ser gobernadas por Finlong, otro de los favoritos de Castamir.

Estos nuevos señores llevaron la riqueza y el esplendor sureños hasta Calenardhon; también llevaron con ellos un tipo de gobierno completamente nuevo, impuesto por la fuerza y reforzado por leyes y proclamaciones diseñadas, por encima de todo, para *coaccionar* a la gente de la provincia. Por primera vez en toda la historia, Calenardhon estaba siendo gobernada —y gobernada duramente— por lo que se consideraba un poder extranjero.

Si Castamir hubiese demostrado ser un gobernante sabio y benévolo, es probable que las cosas hubieran acabado yendo bien a la larga; pero a Castamir sólo le preocupaba la Armada, por sus viajes y por la gran gloria que las nuevas conquistas en el sur le reportarían. En parte para castigar a Calenardhon por haberse puesto en contra suya durante la Lucha entre Parientes y en parte para enriquecer la Armada, Castamir triplicó los impuestos y obligó a los habitantes de la provincia a pagarlos con dinero. Tras unos pocos años, comenzó a hacer planes para trasladar la capital de Gondor a Pelargir.

7.1 LA LUCHA ENTRE PARIENTES

Un larga era de paz y armonía llegó a un abrupto fin cuando Eldacar ascendió al trono de Gondor en el año 1435. El cruel y fatal orgullo que en tiempos pasados había provocado la Caída de Númenor volvió a provocar una ruinosa guerra civil conocida como la Lucha entre Parientes. Los problemas habían ido apareciendo durante los últimos años. Valacar, el padre de Eldacar, se había casado con una princesa de Rhovanion, Vidumavi. Era la primera vez que un heredero al trono de Gondor se casaba con alguien que no perteneciera al linaje de Elros.

Los grandes señores de las provincias del sur se negaron a reconocer al hijo de Vidumavi, Eldacar, en parte debido a su sangre nórdica, y en parte porque nunca había estado en el mar. Agrupándose bajo el liderazgo del príncipe nativo Castamir, que era el Capitán de la Armada, los señores rebeldes (muchos de los cuales procedían de Pelargir y Umbar) atacaron Osgiliath con sus ejércitos y sus flotas. Las familias se vieron

divididas por sus lealtades; muchos hombres valientes murieron por ambos bandos. La ciudad fue tomada después de un largo asedio. La palantir de Osgiliath se quemó cuando Castamir incendió la ciudad; sin embargo, Eldacar logró escapar y refugiarse con los parientes de su madre en Rhovanion.

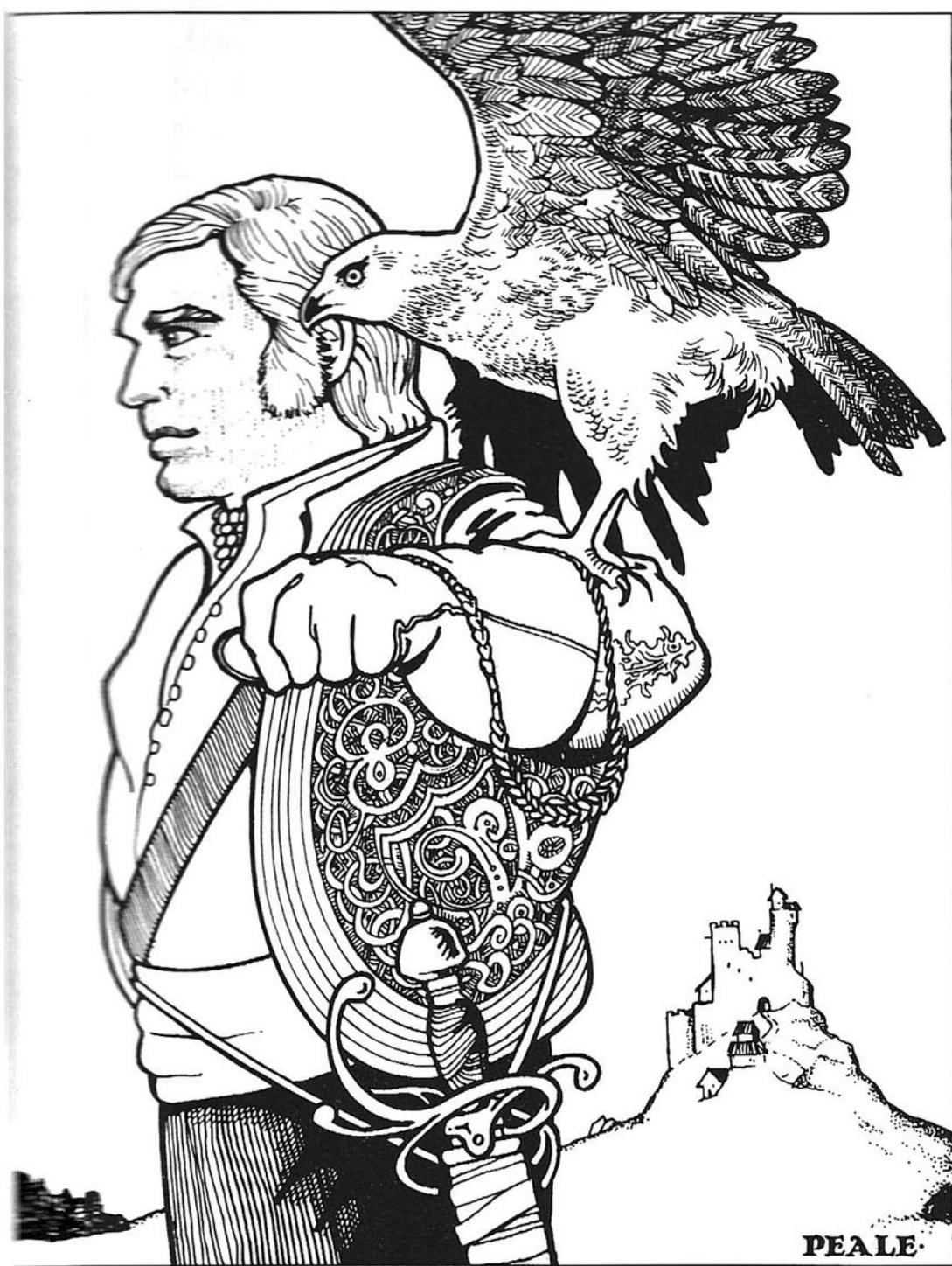
Castamir era un usurpador cruel y carente de escrúpulos, y actuó rápidamente para consolidar su poder. No mostró piedad con quienes habían apoyado a Eldacar, ejecutando a muchos y desposeyendo a los demás. Elevó a sus propios seguidores hasta importantes cargos de mando. Poco después de hacerse con el trono, Castamir envió tropas a Calenardhon (que había apoyado a Eldacar enviando hombres, barcas y provisiones hasta Osgiliath durante el asedio) para tomar la provincia.

Al principio hubo poca resistencia. Muchos de los calenardhon más rebeldes ya había huido hasta Rhovanion para unirse a Eldacar. Otros —quienes no habían luchado en el sur— esperaron a ver qué haría el nuevo rey. En un primer momento, todos esperaban lo mejor. Creían que la situación volvería al *status quo ante*. Pero los grandes señores del sur arreglaban los asuntos de forma que sólo ellos fueran los beneficiados; y en Calenardhon el grano crecía, las ovejas estaban listas para ser esquiladas y Osgiliath y el nuevo rey parecían estar muy lejos.

Y de hecho, era verdad. Alandur sabe de la existencia de cierto tipo de incienso sureño preparado con flores selváticas que, cuando es quemado en una habitación pequeña, provoca que los hombres menos fuertes revelen sus secretos. Es muy cuidadoso a la hora de utilizar ese incienso, y a menudo hace que su esposa consiga información del resto de mujeres de la provincia. Alandur recompensa a quienes le proporcionan información; no son recompensas exageradas, pues eso haría sospechar al resto de gente, sino sutiles, de forma que todos sus informadores, en general hombres honestos, consigan ganar reputación y prosperen. Sus conciencias, que deberían estar intranquilas, quedan apaciguadas en parte debido al tacto y el encanto de Alandur y en parte porque Alandur nunca parece *hacer* nada con la información que obtiene sobre los enemigos del rey. De hecho, parece respetarles y siempre les invita a sus celebraciones.

Eso se debe a que Alandur cree que matar a una persona supone una falta de modales que probablemente causaría hostilidades en la provincia. Prefiere envenenar a sus enemigos —si, tras un periodo de tiempo, parece lamentablemente necesario— cuando les invita a comer a su mansión. Utiliza dos sutiles venenos de acción lenta. Uno, el *juth*, anula la actividad mental algunas semanas después de haber sido ingerido. El *juth* actúa lentamente; sus efectos se manifiestan primero en forma de conducta extraña. Tales ataques se van haciendo más frecuentes hasta que finalmente resulta obvio que la víctima se ha vuelto loca. El otro veneno, el *slot*, actúa sobre la médula espinal, afectando a la víctima con una parálisis que se intensifica lentamente y que comienza en las extremidades inferiores y progresa hacia arriba hasta llegar al corazón, provocando la muerte. Los primeros agarrotamientos molestos aparecen en los dedos de los pies tres o cuatro días después de ser ingerido el veneno, según la vitalidad de cada individuo. El *slot*, cuyos efectos son irreversibles debido al daño causado sobre la médula espinal, puede tardar dos meses en matar a la persona afectada.

Henderch el senescal es un hombre poderoso dotado de unos brazos parecidos a los de un gorila y una larga barba negra. Henderch procede de Umbar, y acompañó a Alandur en todos sus viajes por el sur, dejando el rango de marinero común para convertirse en segundo al mando de Alandur. Henderch odia Calmirië porque es una ciudad situada tierra



dentro y los inviernos son fríos. Es un individuo duro pero con las ideas claras, y es totalmente fiel a los propósitos de Alandur. Sabe manejar bien la maza y también es un arquero de primera categoría; siempre lleva una daga envenenada, así como un coselete de *mithril* debajo de su atuendo exterior. Si alguien se queja sobre los nuevos impuestos del rey Castamir o sobre sus propios métodos de recaudarlos, Henderch, que en realidad no es más que un bribón que desprecia a todos los campesinos, invitará a cualquiera que no esté contento a cenar con Alandur. Henderch siempre les asegura que Alandur les prestará toda la atención posible. Sus deberes como senescal le obligan a viajar por toda la provincia. Siempre va acompañado por cinco arqueros montados y cinco lanceros con armadura, así como por su enorme perro negro, Scowl, que está entrenado para atacar.

A Henderch le encanta beber en las tabernas, y siempre está a la busca de una dama a la que conquistar. Mantiene alquilada una habitación en la taberna El Toro y el Oso en Calmirië, y se rumorea que está enamorado de la hija del propietario, Astrith.

7.2 CALMIRIË Y EL FOLDE ESTE

Castamir entregó Calmirië y todas las tierras al oeste del Onodló a Alandur, un marinero alto y rubio procedente de Pelargir, como recompensa por sus servicios durante la Lucha entre Parientes (Alandur había capitaneado el contingente de marineros que derribó las puertas de Osgiliath durante el asalto final). Realizó tres viajes hacia las provincias del sur en compañía de Castamir, por quien sentía una intensa lealtad. Por esa época ya había adquirido unos profundos conocimientos sobre los venenos en sus viajes meridionales. Además, como es un espadachín bastante limitado, siempre utiliza una hoja envenenada.

Alandur ordenó la ampliación de la fortaleza situada en el promontorio por encima de Calmirië, y se construyó un palacio de mármol para él en la misma zona. Su guardia personal de sureños armados con cimitarras y vestidos con turbantes asombraron a los rurales habitantes de Calmirië. Alandur es un hombre de alto linaje que siempre se muestra sonriente, agradable, afable y diplomático, y siempre ha manejado el gobierno de la provincia de forma que redunde en un beneficio propio. Es un administrador muy capaz, y siempre ha hecho todo lo que ha podido por reconciliar a los habitantes de la provincia con el nuevo estado del gobierno. Ha nombrado a dos de sus lugartenientes de mayor confianza como gobernantes del Folde Este y Onodrith; tiene un carácter bastante indolente, y deja las tareas más desagradables de la recaudación de impuestos a dichos lugartenientes y a su senescal, Henderch. Alandur suele pasar gran parte del tiempo con sus halcones o de cacería; son las únicas actividades que le hacen olvidar por un momento su nostalgia hacia el mar. Suele viajar por toda la provincia dos veces al año, supervisando la administración de las tierras y familiarizándose con el pueblo al que gobierna.

Alandur y su hermosa mujer morena, Saranelda, son famosos por su suntuosa hospitalidad. Los viajeros de cualquier rango son siempre bienvenidos en su mansión, y Alandur siempre se acuerda de invitar a los hombres más importantes de la provincia a cenar con él en su palacio de mármol cuando sus negocios les llevan hasta Calmirië. Suele dejar muy claro que él, por su parte, espera que le aguarden y le muestren toda su cortesía siempre que pase por su distrito, no importa cuál sea el motivo de su visita, aunque sólo sea por el placer que siente al cazar en esa parte de sus dominios.

Según Alandur, el rey ha establecido los nuevos impuestos por el bien del reino; es deber de todos los hombres leales pagarlos. Sin embargo, si alguien llega hasta su palacio quejándose de una verdadera dificultad a la hora de pagar, Alandur hará lo que pueda para aliviar la situación, en ocasiones llegando a pagar una parte de los impuestos de todo un año.

Y así es como, en poco tiempo, Alandur se ganó el respeto del pueblo de Calenardhon. Los habitantes de Calmirië están abrumados por el esplendor de los modales de su nuevo señor; las invitaciones para sus celebraciones y sus partidas de caza son un verdadero privilegio. Alandur parece tener confianza con gran cantidad de súbditos. Acepta que el rey Castamir quizás podría bajar algo los impuestos hasta sus niveles anteriores si la lealtad de Calenardhon estuviera asegurada; pero Alandur también sabe que hay mucha gente que tiene serias dudas sobre el nuevo rey, y que en lo más hondo del corazón todavía podrían ser seguidores de Eldacar. Él no desea castigar a esos hombres; al contrario, quiere tener una oportunidad de persuadirles de que si apoyaran a Castamir, todo el mundo saldría beneficiado. Es obvio, afirma Alandur, que todos los que le ayuden a mejorar la imagen de la provincia ante los ojos de Castamir serán recompensados. Antes de que haya finalizado el primer año, Alandur contará con numerosos "espías"; parece que ningún hombre puede evitar contarle la verdad al gobernante de Calmirië.

7.3 ONODRITH Y EL RÍO

Onodrith, que se encuentra dentro de los dominios de Alandur, supone una de las mayores molestias para Henderch. Hay un importante sentimiento contrario al nuevo rey en Onodrith y entre los ribereños, principalmente porque Castamir envió un gran destacamento de tropas para castigar a los ribereños por haber apoyado a Osgiliath durante la guerra; las

tropas fueron enviadas hasta la ribera derecha del río para destruir todas las embarcaciones que encontraran. Más de la mitad de los botes fluviales fueron quemados en ese ataque; muchos ribereños murieron allí. Para empeorar todavía más las cosas, Castamir instituyó a continuación un nuevo impuesto de licencias para los botes (una moneda de oro por año) y otro impuesto sobre la madera utilizada para construirlos (cinco monedas de oro por la cantidad prescrita de madera de alerce). Se erigió una casa de aduanas cinco kilómetros por encima de las ciénagas, y los barqueros se vieron obligados a pagar no sólo un impuesto según las mercancías que transportaban, sino también un peaje por su paso río arriba o abajo.

Aunque Alandur hace todo lo posible por mejorar su reputación entre los barqueros pregonando a los cuatro vientos lo que le gusta navegar y remar, nada puede hacer olvidar a los barqueros las embarcaciones que perdieron cuando fueron incendiadas. Sus corazones están en contra del nuevo rey.

Alandur nombró a Telfar, el sobrino de su mujer, gobernador de Onodrieth. Telfar no es cruel, y es bastante capaz de gobernar el sector, pero como es el responsable de recaudar todos los nuevos impuestos ejercidos sobre los barqueros, es odiado por todos ellos, y ya se han realizado varios atentados para intentar acabar con su vida.

7.4 AGLAROND, DUNLOSTIR Y EL FOLDE OESTE

Castamir nombró a Finlong, uno de sus cortesanos favoritos, comandante de la fortaleza de Aglarond y confió el Oestemnet y la mayoría del Folde Oeste bajo su protección. Finlong es un osado capitán de barco que no tiene absolutamente ninguna experiencia como gobernador, y ha resultado ser un gobernante limitado, desdeñoso y codicioso. Las ricas granjas del Folde Oeste eran una fuente potencial de gran riqueza (si los granjeros hubiesen tenido la oportunidad de trabajar la tierra como ellos sabían), pero Finlong ve espías e intrigas en todas partes. Frecuentemente acusa a los granjeros más ricos de conspirar para derrocar al rey, ya que eso le proporciona una excusa para adueñarse de sus propiedades. Mantiene a varios prisioneros acusados de traición encadenados a las paredes de las mazmorras de Aglarond. En poco tiempo, los granjeros de Dunlostir tuvieron claro que la posesión de una hacienda provechosa o una hija hermosa podría ser algo muy peligroso dentro de los dominios de Finlong. Finlong, que siempre habla con un ligero ceceo, está constantemente involucrado en disputas sobre asuntos de nimia importancia; tales discusiones le proporcionan una excusa para poner multas, y si sus oponentes llegan a discutir sobre la cantidad a pagar por dichas multas, Finlong puede llegar a acusarles de traición o falta de respeto hacia el rey, encarcelándoles al momento. Los viajeros también pueden ser acusados de dichos crímenes si Finlong cree que pueden ser ricos. Su principal pasatiempo es cabalgar por todo el Folde Oeste con una gran comitiva de soldados y hermosas mujeres, cazando y entrenando sus halcones mientras aplasta y echa a perder las cosechas de todos los granjeros con las que se cruza.

7.5 TIR-ANDUIN Y EL ESTEMNET

Castamir entregó el gobierno de Tir-Anduin a Sorondothor. Su dominio incluye todo el Estemnet, y limita al oeste con

el río Anduin, al este con el Onodló (Entaguas), al sur con las ciénagas y al norte con el bosque de Fangorn y el río Limclaro. Como el control de Castamir sobre Rhovanion es muy dudoso, Tir-Anduin se ha convertido en una provincia fronteriza. Sorondothor fue elegido como nuevo señor del feudo no sólo porque él y su familia contribuyeron con mucho dinero a la causa de Castamir, sino también porque Sorondothor había crecido en la frontera meridional de Umbar (donde su familia administraba un gran dominio fronterizo).

Sorondothor es el menor de diez hermanos, y ha sido capitán de barco durante casi toda su vida. Mide algo más de un metro y cincuenta centímetros —muy bajo para ser un dúndan— y es casi tan ancho como alto. Tiene una barba roja separada en dos puntas. Cuando era joven, fue llamado Kirinki por su pelo rojo y su escasa estatura (se trata de un término númenóreano que se puede traducir como “pequeño pájaro rojo”). Es quince años más viejo que Castamir, que una vez salvó la vida de Sorondothor al rescatarle de una isla en la que había naufragado. Sorondothor cree que Sauron es el responsable del ascenso al trono de Eldacar. Es un administrador muy hábil, y también un buen guerrero, el tipo de líder que puede envalentonar a sus hombres en el fragor de la batalla. Sabe utilizar bien su inmensa cimitarra, su hacha de combate o su maza, y tiene un gran carácter; a pesar de su temperamento fuerte, nunca ha perdido el control cuando capitaneaba a sus tropas en combate ni cuando estaba realizando algún negocio importante.

Sorondothor ha ganado y perdido varias fortunas en viajes comerciales hacia las tierras del sur. Aplicó su concepto del comercio a los bazares de Tir-Anduin, e introduciendo unas sencillas reformas (instituyó un transbordador regular y fiable capaz de transportar grandes cantidades de carga; pavimentó una gran plaza de mercado y erigió nuevos embarcaderos a ambos lados del río; además, sus soldados patrullan la ribera oriental, haciéndola mucho más segura para los mercaderes honestos) cuadruplicó el volumen de comercio en sólo unos pocos años, llenándose de paso los bolsillos y contribuyendo con bastantes millares de monedas de oro a la tesorería del rey. Aunque sabe muy poco sobre ovejas y pastores, Sorondothor fomentó la producción de lana excavando pozos en el Estemnet y el Páramo y haciendo todo lo que podía para asegurarse de que los pastores recibían un buen precio por sus balas y su lana virgen. Ha construido nuevos depósitos y embarcaderos de descarga un kilómetro por debajo del pueblo de Onodrieth; además, siempre envía un agente a la feria de lana de Calmirië.

Los guardias fronterizos de Sorondothor, todos ellos temibles guerreros, llevan una librea de color rojo y plateado. La mayoría procede de Umbar y el sur de Gondor, y todos llevan largas capas rojas hechas de piel y suelen ir armados con cimitarras y escudos. Para evitar las maniobras de contrabando y fomentar el pago del Peaje del Rey (una moneda de plata por hombre sobre todos los viajeros que entren en el dominio de Sorondothor), las fronteras están patrulladas por destacamentos de caballería ligera. Cada patrulla suele estar formada por dos arqueros montados y tres lanceros. El Limclaro y el Anduin son patrullados por pequeños botes de remos que son muy rápidos y estables en el agua; seis remeros, tres arqueros y un piloto forman la tripulación habitual. Los remeros están preparados y equipados para luchar. Las patrullas fluviales suelen ser un destino agradable, y la mayoría de soldados que ocupan los fuertes fronterizos intentan participar en ellos siempre que pueden. El dominio de Sorondothor también incluye un fuerte situado en la ribera occidental del Anduin, por encima de los rápidos de Sam

Gebir. Las fortalezas de Amon Lhâw y Amon Hen, situadas en las colinas que hay por encima del río, en el punto en que éste se convierte en un estrecho canal que conduce hasta las cataratas del Rauros, están ocupadas por hombres de Castamir, pues forman la frontera de las provincias centrales de Gondor.

7.6 ANGRENOST (ISENGARD)

Caranthir, comandante de la guarnición de Angrenost cuando comenzó la Lucha entre Parientes, había sido asignado a dicho cargo por el padre de Eldacar, y, por lo tanto, fue un fiel seguidor de Eldacar cuando estalló la guerra civil. La guarnición de Orthanc no era tan grande como para permitir a Caranthir enviar cualquier contingente de cierto tamaño en ayuda de las fuerzas de Eldacar, pero cuando Castamir usurpó el trono, Caranthir se negó a entregar las llaves de la fortaleza. Contaba con hombres suficientes para defender la puerta principal y las murallas de la ciudadela ante cualquier ataque a menos que se consiguiera llevar un ejército de gran tamaño hasta la llanura de la ciudadela, de forma que se limitó a esperar, dejando pasar el tiempo, para ver qué le depararía el futuro. (La palantir que tenía en su posesión le permitió confirmar el rumor de la huida de Eldacar desde las ruinas de Osgiliath hasta Rhovanion.) Poco después, había tantos seguidores de Eldacar que habían conseguido cruzar el cordón de tropas que Finlong había estacionado en la boca del valle que Caranthir consiguió salir de la fortaleza, expulsar a los hombres de Finlong y asegurar toda la ribera derecha del Isen hasta los Vados.

7.7 OPOSICIÓN A CASTAMIR Y LOS NUEVOS SEÑORES

La oposición contra Castamir podría haber desaparecido poco después de haber usurpado el trono si hubiera demostrado ser un gobernante sabio. La larga sucesión de reyes númenóreanos y gondorianos, aunque no se había visto sacudida por la violencia de la guerra civil (hasta entonces), sí que contenía algunos precedentes de la toma del poder por alguien dotado para gobernar. Los partidarios de Castamir habían demostrado claramente ser la facción más fuerte durante la Lucha entre Parientes, y su pretensión —la de que Castamir tenía más sangre real en sus venas que Eldacar porque su madre no era de origen númenóreano— parecía tener cierto sentido. Sin embargo, Castamir pronto demostró ser un señor orgulloso y avaro, y por causa de su codicia, su posición sobre el trono nunca estuvo del todo segura. Se sentía ofendido por cualquier motivo y no perdonaba nunca lo que consideraba que eran insultos hacia la Corona. Además, Castamir era un administrador casi inepto, propenso a asignar cargos importantes a amigos personales (fueran cuales fueran sus habilidades) porque así podría contar con su lealtad. La violenta conducta de Castamir durante la larga y amarga guerra civil, combinada con los nuevos impuestos ejercidos sobre sus súbditos para enriquecer la Armada y sus planes para trasladar la capital del reino hasta Pelargir, pronto crearon nuevas expectativas entre los seguidores de Eldacar, que mantenían el ánimo gracias a los rumores de que Eldacar había conseguido escapar a la destrucción de Osgiliath y estaba viviendo con el pueblo de su madre en Rhovanion.

En Calenardhon, las simpatías del pueblo estaban en gran parte del lado de Eldacar; en realidad, muchos de los mejo-

res hombres de la provincia ya se le habían unido en Rhovanion. El transitado camino que conduce desde Calenardhon y Anórien hasta Minas Anor era utilizado con frecuencia por los seguidores de Eldacar (que se disfrazaban como mercaderes o comerciantes). Los mensajes fluían continuamente, así como el dinero, generalmente en forma de joyas. Los hombres cruzaban el río por Tir-Anduin bajo un aspecto de comerciantes y no volvían a regresar nunca. Se iban agrupando bajo el estandarte de Eldacar: unas águilas blancas y un árbol blanco sobre fondo verde.

7.8 1442 T.E.: GRANDES PROBLEMAS PARA LOS HOMBRES DE CASTAMIR

Por el año 1442 T.E., la oposición a Castamir ya ha asumido forma definitiva, pues los seguidores de Eldacar actúan mediante una red secreta que transporta mensajes y dinero desde Calenardhon hasta Rhovanion. No tienen ninguna esperanza verdadera de que pronto puedan dar fin al cruel régimen del usurpador, pero según todos los informes, Eldacar está reuniendo y entrenando un inmenso ejército en Rhovanion.

En Calmierië, que es el principal punto de parada para todos los viajeros que circulan por el Gran Camino del Oeste (y cuyas numerosas ferias proporcionan una buena excusa para que los viajeros visiten la ciudad), la Taberna del Toro y el Oso está regentada por los seguidores de Eldacar. El propietario, Vardamavi, ayudará a cualquiera que le dé la contraseña adecuada, que tiene forma de estrofa, en la cual cada persona repite medio verso:

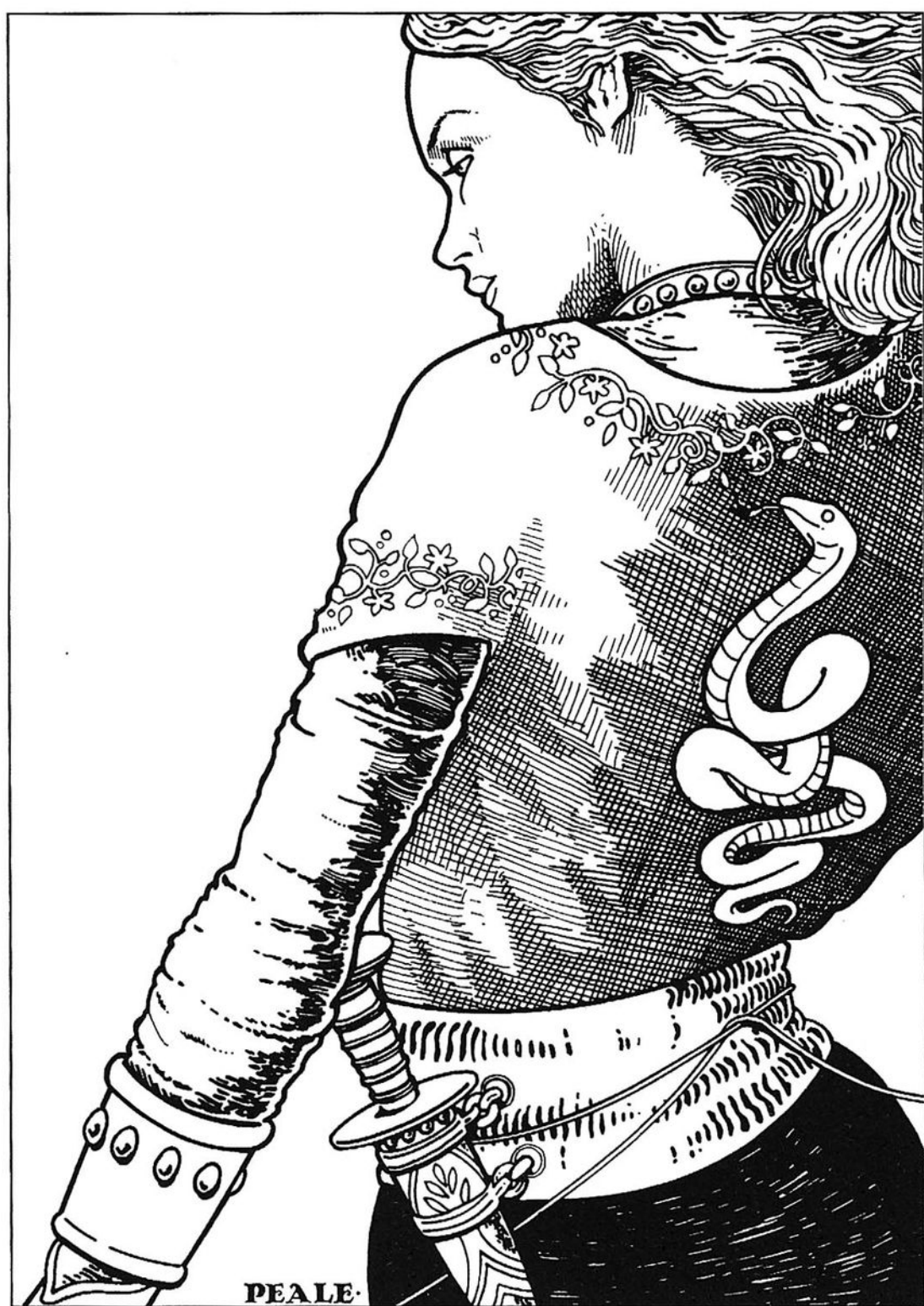
Una nube de tormenta *flota sobre el mar*
El grano *en los campos ha sido sembrado*
Blancas águilas *regresan al árbol*
Y la gente *regresa a su trabajo*

Naturalmente, Alandur sabe de la existencia de esta estrofa, y gracias a sus numerosos espías está en la posición adecuada para aprovecharse de toda su red de informadores. Como suele ser costumbre, invita a numerosos viajeros a su mesa. Ninguno de ellos es retenido, y todos parten sin recibir ningún daño. Muchos de los seguidores de Eldacar fanfarronean más tarde con sus compañeros de viaje de que el nuevo Señor de Calmierië parece ser un simplón bobo y afable que se cree cualquier cosa. Dejan tantos mensajes a Vardamavi que a menudo llega a olvidar quién los dejó y a quién deberían ser entregados.

La hija de Vardamavi, Astrith, una hermosa doncella morena de ojos tristes, se burla abiertamente de los intentos por parte de Vardamavi de ayudar a los seguidores de Eldacar. Cree que las actividades rebeldes de su padre no harán bien a nadie y sólo les llevará a meterse en problemas. Dame los brazos fuertes de un marinero, dice, arrimándose a Henderch siempre que éste visita Calmierië. (Astrith es en realidad una montaraz de nivel diez.) Heredó sus habilidades de su madre, una belleza de ojos oscuros procedente de Dunlostir que murió cuando Astrith tenía diez años.

No hace mucho, después de la Feria de Lana, Vardamavi subió a visitar a Alandur junto con otros posaderos para decidir cuáles serían los premios de la Feria de Caballos.

Henderch continúa visitando la Taberna del Toro y el Oso, aunque sabe que Vardamavi está tramando planes contra Alandur; eso le añade algo de emoción a su relación con Astrith, que le ha dicho muchas veces que piensa que su padre es un



necio. Henderch, que puede ingerir enormes cantidades de cerveza sin llegar a marearse, no se cree ni por un momento que este puñado de pastores, granjeros y boyeros puedan llegar a rebelarse contra el señor Alandur (quien conoce los nombres de todos los intrigantes). Henderch cree que alguna pequeña rebelión en la provincia podría llegar a facilitarle el trabajo; así podría librarse de algunos de los alborotadores más problemáticos, y si los flemáticos granjeros de Dunlostir le hicieran el favor de enterrar en avena a Finlong en uno de sus graneros, Alandur podría aumentar sus dominios, y Henderch recibiría todo Dunlostir como feudo. En cuanto a Eldacar, Henderch opina que puede quedarse con su reino en Rhovanion, si es que quiere ser rey de algo.

Sin embargo, últimamente incluso el bravucón Henderch ha comenzado a preocuparse por la situación. Un nuevo líder ha aparecido en Calenardhon, asumiendo el nombre del Áspid Verde. Dos de los “informadores” de Alandur han sido asesinados con unas pequeñas flechas verdes envenenadas, y Alandur, pese a la información que recibe de los otros espías, y que procede de los viajeros que se han reunido con su nuevo líder, todavía no ha conseguido averiguar la identidad del Áspid. Y no es para tomárselo en broma. El último día de la Feria de Lana murieron tres soldados en las puertas de la ciudad, y en cuanto se encontraron sus cuerpos, todas las fuentes de la avenida de las fuentes comenzaron a escupir espuma verde. Ese hecho, combinado con la muerte de los soldados, ha estado a punto de colmar la paciencia de Alandur.

Pero nadie parece saber quién podría ser el Áspid Verde. En ocasiones parece que el Áspid podría ser más de una persona; una patrulla de caballería fue emboscada en el Gran Camino cerca del Río Nevado la mañana siguiente al ataque sobre los guardias de las puertas de la ciudad. El único superviviente habló de un enjambre de abejas —o quizás varios

enjambres de abejas— que había aterrorizado sus caballos, descabalgando a todos sus compañeros. A continuación su caballo salió disparado, llevándole con un ritmo desbocado por toda la pradera. Tras recuperar a los demás caballos, regresó y se encontró con todos sus compañeros muertos. Todos habían sido asesinados con unos pequeños dardos verdes envenenados, no por heridas de menor importancia.

Como si no fuera bastante con este feo asunto en torno al Áspid Verde, los ribereños han comenzado a actuar de nuevo; la casa de aduanas del rey ha sido incendiada y Castamir quiere saber por qué todavía no se ha detenido y castigado a los culpables.

En Tir-Anduin, Sorondothor ha estado librando una guerra fronteriza. Últimamente ha doblado el tamaño de sus patrullas; ahora, todas las patrullas de caballería están formadas por diez hombres. No tiene suficientes hombres como para hacer una incursión a gran escala hasta el otro lado del río para eliminar a los rebeldes que tienen establecidos sus campamentos allí, así que se contenta con hacer incursiones de menor tamaño. Suele capitanejar dichas incursiones en persona, a la cabeza de sus kirinsiredain. Las patrullas fluviales ya no son un destino agradable y seguro, pues la escalada de actividades hostiles a lo largo de la frontera les viene muy bien a los hombres de Sorondothor; les encanta luchar, y creen fervientemente que Eldacar es uno de los títeres de Sauron.

El comercio en los bazares ha descendido en cierta medida porque las rutas fluviales hasta Tir-Anduin por ambos lados son más que peligrosas para quienes no están acostumbrados a combatir. Sorondothor, que sabe sacar provecho de casi cualquier situación, ha comenzado a obligar a todos los que quieran cruzar el río en dirección a Rhovanion a que dejen un depósito de tres monedas de oro en Tir-Anduin. Naturalmente, los mercaderes honestos pueden recuperar sus depósitos al finalizar el día; sin embargo, quienes huyan para unirse a Eldacar enriquecerán la tesorería personal de Sorondothor.

En general, Sorondothor está bastante impresionado por la habilidad de los soldados que hacen incursiones sobre su territorio. Luchan bien y no maltratan a sus prisioneros. Están bien armados, se retiran ordenadamente y no dan cuartel a sus enemigos. Han supuesto un problema mucho mayor de lo que se debería esperar de un grupo tan pequeño, y sus actividades de guerrilla le están costando mucho dinero a Sorondothor, pues los mercaderes están asustados y no visitan tanto Tir-Anduin.

Hay un aspecto concreto que desconcierta a Sorondothor últimamente: sus soldados le han informado de que parece haber un número sorprendente de “locos” que llegan procedentes del sur de Calenardhon para comerciar en los bazares. Estos locos suelen realizar actividades realmente estrambóticas; uno de ellos, por ejemplo, atacó un carro lleno de lana, clavando su espada una y otra vez en él hasta que cayó exhausto. Tras ser encarcelado en las mazmorras de Sorondothor, el hombre afirmó haber estado luchando contra un mûmakil; sin embargo, unos documentos incriminatorios encontrados en su persona después de ser registrado exhaustivamente le revelaron como un agente de Eldacar.

En el Folde Oeste, varios de los recaudadores de impuestos de Finlong han sido asesinados; para aumentar la tensión de la situación, sus cuerpos han sido arrastrados y descuartizados por los bueyes, y abandonados luego junto al Gran Camino del Oeste. La respuesta de Finlong, naturalmente, ha sido encarcelar todavía más gente en sus calabozos. En el año 1442, más de un centenar de los granjeros más prósperos de la región están encarcelados en las mazmorras de Aglarond, y la gente del distrito están intentando idear un plan para liberarles. Sin embargo, hasta ahora no han tenido

éxito. Los granjeros se comunican regularmente con las fuerzas de Caranthir, acuarteladas en Orthanc.

8. AVENTURAS EN CALENARDHON

Las aventuras en Calenardhon durante la Lucha entre Parientes generalmente serán de uno de los dos siguientes tipos: o bien los aventureros están viajando a través de Calenardhon para unirse a Eldacar o entrar en contacto con sus seguidores en la provincia o en las provincias del sur; o bien forman parte de la resistencia clandestina contra Castamir y los nuevos señores, Alandur, Finlong y Sorondothor.

En cualquier caso, la identidad del Áspid Verde es de importancia vital pues el líder es la principal figura del movimiento de resistencia. El Áspid Verde, la misteriosa persona que tantos problemas ha causado a Alandur y Henderch, no es otra que la hermosa Astrith, la hija de Vardamavi. Nadie en toda la provincia, ni siquiera su padre, conoce su identidad secreta.

Alandur, el afable envenenador, es obviamente un personaje extremadamente peligroso, y debería ser evitado si es posible; sin embargo, la existencia de sus venenos de acción lenta debería ser ocultada a los jugadores durante tanto tiempo como parezca necesario.

Eldacar envía pequeños grupos de aventureros para contactar con sus seguidores en las praderas y en Calmirië; los ribereños son una fuente natural de ayuda contra Castamir.

Las aventuras en Tir-Anduin y en el Estemnet suelen ser poco más que actividades de guerrilla y escaramuzas; Sorondothor y sus hombres son dignos oponentes, y en ocasiones pueden ser sobornados para entregar a sus prisioneros. Sorondothor no acostumbra a matar a sus prisioneros, y de hecho preferiría sacar cierto provecho por ellos, de forma que puede llegar a cambiar un rehén por 50-60 monedas de oro o por uno de sus kirinsiredain.

Las aventuras en el Folde Oeste suelen consistir en intentos de rescate de los prisioneros en Aglarond; mientras tanto, la gente de Dunlostir hace todo lo que puede por causar problemas a Finlong y sus agentes. Existe un movimiento constante de los seguidores de Eldacar por todo el Folde Oeste, pues suelen viajar a menudo para unirse a Caranthir.

Existen otras muchas posibilidades de aventuras en Calenardhon que no tienen nada que ver con las intrigas políticas de la Lucha entre Parientes. Los aventureros disfrutarán inmensamente asistiendo a cualquiera de las ferias de Calmirië. Existen posibilidades para comerciar y también para pasárselo bien en los inmensos bazares de Tir-Anduin. Algunos de los miembros del grupo podrían querer consultar la palantir de Orthanc (aunque en tal caso deberían hacerlo sin el consentimiento del Comandante Real, y por lo tanto sería bastante difícil), o bien utilizar la biblioteca de los niveles inferiores de la torre. Las Cavernas Resplandecientes de Aglarond contienen la promesa de grandes riquezas (en forma de joyas y gemas preciosas) para cualquiera que cuente con las habilidades mineras y de conocimiento de las cavernas necesarias, aunque sería sin duda una misión peligrosa; además, no es probable que la guarnición de la fortaleza *permitiera* ese tipo de actividades. Cazar jabalíes en los bosques del Folde Oeste puede ser emocionante pero peligroso; los aventureros más valientes podrían recibir un encargo de matar a un jabalí particularmente temible que ha estado aterro-

rizando el distrito desde hace meses, o incluso años. En Calmirië podrían adquirir unas lanzas especiales para cazar jabalíes conocidas como “alforzas”. Las expediciones en las montañas, cuyo principal propósito debiera ser la recolección de hierbas, deberían contar con algún guía local, y podrían incluir algún encuentro con los habitantes nativos, que podrían mostrarse poco amistosos. Durante el verano, las partidas de caza de áspides en el Estemnet, aunque son peligrosas, pueden resultar altamente provechosas; las glándulas secas del animal pueden venderse por un buen precio en Tir-Anduin.

Existen numerosos refugiados que han llegado hasta la provincia por causa de la guerra. Y la presencia de los refugiados también conlleva la presencia de bandidos. Se habla de círculos de ladrones y bandas de forajidos, esparcidos por todas las colinas falderas de las montañas, tanto en el norte como en el sur, que hacen la vida imposible a los viajeros de los caminos. Más adelante, comenzarán a extenderse los rumores sobre la presencia de orcos en las zonas meridionales de las Montañas Nubladas, acosando a los habitantes de las aisladas granjas de aquella zona.

8.1 SUGERENCIAS PARA LOS ANTECEDENTES DE LOS PERSONAJES

A continuación se encuentra una lista de posibles antecedentes personales para los personajes jugadores que deseen correr aventuras en Calenardhon:

- El hijo o hija de uno de los ricos mercaderes arrestados injustamente por Finlong, que intenta liberar a su padre.
- Un miembro de un grupo de exploradores contratados por Caranthir de Angrenost para contactar con el Áspid Verde y solicitar ayuda y/o establecer una alianza.
- Un dunlendino, hijo o hija de Urdrek (ver los relatos), que busca la tumba oculta en el valle.
- Un joven aventurero decidido a explorar las cavernas de Aglarond y conseguir algunas de las riquezas que éstas contienen.
- Un joven elfo procedente de la cercana Lórien, que ha oído hablar de la tiranía de los gobernadores de Castamir y del Áspid Verde, y que desea encontrarle y unírsele en la resistencia.
- Uno de los jóvenes rebeldes al servicio del Áspid Verde, asignado para interceptar los correos de Alandur que se dirigen a Minas Tirith y regresar con los mensajes para entregárselos al Áspid.
- Un lugarteniente del Áspid Verde, enviado para entregar un mensaje a un correo de Eldacar. Deberá reunirse con el correo en un lugar específico del Páramo, pero el correo no aparece...
- Alguien enviado desde Angrenost como espía para infiltrarse en la mansión de Alandur, buscar información de sus actividades y entregársela a Caranthir en Orthanc.
- Alguien versado en los conocimientos de los drúedain en busca de los últimos miembros de la raza, tras haber oído de que conocen el secreto de una extraña hierba capaz de restaurar la vida.
- Un elfo de Lórien ansioso por contemplar la palantir de Orthanc para localizar a su hijo, que ha desaparecido misteriosamente.
- Alguien interesado en la cultura élfica, que ha oído decir que hay elfos viviendo en un bosque al sur de Onodrieth, y les está buscando para saber más sobre sus costumbres.

RELATOS DE CALENARDHON

Urdrek era el jefe de su tribu, como lo había sido su padre, y su padre antes que él. Su padre, Furnuren, quedó cojo siendo muy joven, y era más un erudito que no un guerrero. Furnuren también intentó desafiar a los sacerdotes de los Discípulos. Por eso fue destituido de su cargo y expulsado de la tribu. El pueblo de la tribu de Urdrek adoraba al poder de la Oscuridad, cuyo nombre era Melkor. Los sacerdotes de los Discípulos eran numerosos, y habían llegado a formar parte de la vida cotidiana de la gente. A Urdrek no le agradaba ese estado de cosas, pero no se atrevía a hablar en contra de las palabras melifluas de los sacerdotes, pues en tal caso habría sido expulsado al igual que su padre; pero temía que un día, los sacerdotes provocaran la destrucción de su pueblo.

Cuando Urdrek era poco más que un niño y su padre era jefe, Furnuren le contó la historia de la muerte repentina del abuelo de Urdrek, Undarak. Undarak había dado la bienvenida a los sacerdotes de la Oscuridad, sin darse cuenta de las malévolas costumbres que traían con ellos, y que corromperían a su pueblo. Cuando se dio cuenta del error de su decisión, era demasiado tarde. Undarak estudió los antiguos diarios de su tribu, buscando una forma de librarse de los sacerdotes. Fue entonces cuando supo de la existencia de un lugar sagrado, la tumba de unos ancestros de los dunlendinos en la que se decía que se podían encontrar objetos poderosos. La tumba estaba oculta en un elevado valle de las montañas, en el interior de una caverna situada junto a un lago. Todos los alrededores del lago estaban ocupados por escarpadas montañas, salpicadas de muchas otras cavernas. También había algunas referencias ambiguas sobre unos "gigantes de piedra que arrojaban rocas a cualquier intruso". Undarak, que no se vio intimidado por tales referencias, reunió a diez de sus guerreros de mayor confianza y partió en busca de la tumba sagrada. Siete semanas más tarde, sólo uno de los miembros de la expedición regresó al poblado. Estaba sumido en un estado de delirios, aparentemente enloquecido por algo que había visto, pues no tenía ninguna herida, pero era incapaz de hablar con claridad, y ni siquiera reconocía a los amigos. Simplemente pronunciaba frases inconexas sobre los "gigantes que lanzan rocas desde las montañas" y sobre cómo los gigantes "bajaron por las laderas, descuartizaron a los guerreros y luego los asaron como conejos". El hombre había conseguido escapar porque se había retrasado antes de que el grupo entrara en el valle, y se había torcido el tobillo el día anterior, por lo cual debía avanzar más despacio. Oyendo los gritos de sus compañeros, se adelantó y contempló una escena llena de hombres aplastados por enormes cantos rodados y despedazados como muñecos de trapo. El último recuerdo del pobre desgraciado era el de un gigante arrancándole la cabeza a Undarak, riéndose y tragándosele de un solo bocado. Tras contemplar aquello, el hombre sólo pudo dar media vuelta y salir corriendo.

El valle, situado en la parte central inferior del mapa, está habitado por unas gigantescas criaturas que pueden arrojar grandes rocas con terrible precisión a una distancia de hasta 100 metros. No salen nunca del valle, pero todos los que son sorprendidos por ellos en el interior se encuentran en grave peligro. En la orilla norte del valle se encuentran las ruinas de un castillo, pero la verdadera tumba de los dunlendinos se encuentra en una pequeña caverna situada en el centro del lago (los gigantes nunca entran en el agua, pero esperarán a que los que hayan entrado en la caverna salgan del lago, pues sus rocas pueden ser lanzadas hasta el otro lado del río). En el interior de la caverna hay una pequeña cripta, y en el ataúd hay una espada de mithril (+25) y un bastón. El bastón es de Convocar las Tormentas, y permite al portador invocar una gran tormenta que cubre un radio de cinco kilómetros. El poseedor del bastón también puede lanzar "Llamar los Rayos", que caerán desde el cielo sobre el individuo que elija y se encuentre a menos de sesenta metros de distancia, y siempre que la tormenta todavía no se haya disuelto. Los efectos deben ser determinados en la tabla de relámpagos, aunque hace daño x5 y tiene una bonificación +50 a impactar.

Se pueden convocar hasta cinco relámpagos por tormenta antes de agotar la Esencia de la tormenta. El bastón tiene cuatro cargas, lo que significa que puede convocar cuatro tormentas más antes de agotar su poder. Consulta la Tabla General de Criaturas para más información sobre los gigantes.

En épocas pasadas, cuando los Valar luchaban con Morgoth por el control de la Tierra Media, la tierra estaba retorcida y cambiada. Los cataclismos formaron inmensos complejos subterráneos de increíble complejidad y tamaño. Da hecho, hay quien cree que todas las cavernas de la Tierra Media están conectadas entre sí de alguna manera, formando una red ininterrumpida de pasajes subterráneos. Durante los días oscuros de la Primera Edad, Morgoth utilizó aquellos túneles para enviar a sus maléficos sirvientes hasta los confines más alejados de la Tierra Media sin que fueran detectados. Se arrastraban a miles por los oscuros túneles, emergiendo por la noche en lugares muy alejados de las fortalezas de su señor. Cuando las posteriores disrupciones provocaron mayores cambios en la tierra, muchos de esos pasajes quedaron cerrados por toneladas de rocas caídas desde los techos hundidos. Por lo tanto, muchos de los esclavos de Morgoth quedaron atrapados lejos de su hogar cuando éste fue destruido, y otros muchos consiguieron sobrevivir para sembrar el terror y la muerte muchos años después de la desaparición de su señor. Se dice que en las profundidades de Aglarond se encuentra el hogar de uno de estos monstruos, un demonio de más allá del palio; camina por las oscuras estancias y pasillos, esperando a cualquier incauto que entre en las cavernas en busca de sus riquezas. Es realmente una criatura terrorífica, y se dice que se nutre bebiendo la sangre de los hombres. El demonio nunca se acerca a las cavernas exteriores, donde se almacenan productos y se guardan algunos caballos; sólo acecha en las cavernas más oscuras, donde se amontonan millares de joyas en el fondo de los manantiales de agua fría. Muchos no creen que dicho demonio pueda existir; más bien, creen que es el fruto de la calenturienta imaginación de algunos de los nativos. Probablemente, todos los exploradores que entraron en Aglarond y no volvieron a salir se perdieron en las complejas cavernas, o bien se cayeron por algún precipicio que no habían visto. Quienes afirman haber contemplado a la criatura, sin embargo, aseguran que no imaginaron nada. Es alta y negra, dicen, pegajosa y húmeda, con largas garras en las manos y en los pies y una gran boca llena de largos y afilados colmillos. En sus ojos arde una horrenda luz roja que resplandece en la oscuridad. Puede aplastar piedras con sus manos desnudas.

Todos los rumores sobre el demonio son ciertos; en realidad hay cuatro demonios, que habitualmente suelen encontrarse en diferentes partes del complejo. No son muy inteligentes, pero coexisten pacíficamente en las cavernas, y de hecho, en las escasas ocasiones en que uno de ellos es atacado y se encuentra en problemas, los otros suelen acudir rápidamente en su ayuda. Los demonios protegen las zonas más ricas de las cavernas inferiores. Entre los esqueletos de sus anteriores víctimas se pueden encontrar numerosas armas útiles y otros objetos mágicos. Consulta la Tabla General de Criaturas para saber más detalles sobre los demonios.

En un valle situado en las profundidades de las Montañas Nubladas se encuentran las ruinas de una de las extrañas construcciones de los drúedain, un peculiar complejo megalítico construido sobre un elevado túmulo de tierra. Se dice que la entrada a dicho lugar está protegida por las estatuas de piedra de los hombres púkel, y que pueden cobrar vida para proteger el lugar de los intrusos. Sin embargo, también se dice que oculta bajo el túmulo yace la tumba de un drúedain, y que está llena de tesoros; sin embargo, se debe vencer a los guardias púkel, encontrar el camino y evitar las numerosas trampas que ocupan el camino antes de poder llegar a dicha tumba.

8.2 OBJETOS ENCANTADOS

8.21 OBJETOS IMPORTANTES

Objetos más poderosos

NELDELHACH (S. “TRÍADA DE LLAMAS SALTARINAS”)

Antaño la más preciada posesión del mago malvado Shaan Tur, este cetro de treinta centímetros de longitud está hecho de madera nudosa y tiene un apéndice de tres brazos hecho de hierro, en su punta, que también mide otros treinta centímetros de largo. Al final de cada una de las puntas hay un gran rubí sin tallar, engarzado en una base semejante a una garra. Cualquier usuario de la Esencia puede utilizar el cetro, y cuando es usado, lanza un tridente de llamas desde las gemas. Los rayos de fuego pueden ser dirigidos a tres objetivos diferentes, siempre que se encuentren en un ángulo de 180 grados entre ellos, y en la línea de visión del lanzador (sin embargo, el lanzador sólo puede sumar su BO a uno de los rayos). Los rayos siempre hacen daño cuádruple en puntos de vida. En teoría, el Neldelhach tiene un número infinito de cargas, pero siempre que no está completamente cargado, intentará absorber la energía de cualquier fuego cercano, situado a menos de treinta metros. El DJ deberá decidir concretamente cómo y en qué medida absorbe la energía, pero cuanto más bajo sea el nivel del cetro, más “desesperado” estará, hasta el punto de poder reducir grandes fogatas a meras brasas, y a consumir cualquier combustible que pudieran tener. El portador no tiene ningún control sobre este proceso de “recarga”.

CIRMEGIL (S. “CUCHILLA DE ESPADAS”)

Esta espada ancha está hecha de una aleación negra. Es +20, y tiene el poder adicional de que puede quebrar otras espadas. Si el portador está combatiendo con un oponente que tiene un arma metálica de hoja, y si ese oponente para su ataque haciéndole fallar por la bonificación que utilizó par defenderse (es decir, si se supone que el portador ha golpeado el arma de su oponente), el arma quedará partida por la mitad si no es mágica y tiene una bonificación +10 o inferior. Las armas que tengan bonificaciones superiores o sean mágicas podrán hacer TRs, a decisión del DJ.

CIRYANIBSIR (S. “PEQUEÑO BARCO FLUVIAL”)

Un bote fluvial en miniatura (diez centímetros de longitud) intrincadamente tallado que, cuando es colocado en el agua y se pronuncia la palabra “crece”, se convierte en una barca de ocho metros de longitud. La barca sólo recuperará su tamaño normal cuando se pronuncie la palabra “redúcete” mientras alguien la esté tocando y no haya nadie en su interior.

FANUIBAUGLIR (S. “REPRESOR NUBOSO”)

Un orbe cristalino de sesenta centímetros de diámetro (no es fácil de transportar) que puede ser utilizado por cualquier usuario de Mentalismo. El Fanuibauglir funciona como el sortilegio de nivel 50 de la lista Maestría de las Nubes, controlando todas las nubes en un radio de quince kilómetros, pudiendo alterar su formación o provocando chubascos. Sin embargo, no permite la creación de nubes.

Objetos Potentes

MIRLAMMENRIM

(S. “JOYA DE LAS MUCHAS LENGUAS”)

Un pendiente hecho de oro con un zafiro azul incrustado. Se trata de un poderoso artefacto que puede ser usado por

cualquier usuario del reino del Mentalismo. El Mirlammenrim traducirá cualquier idioma hablado al portador a una lengua con la que esté familiarizado. Además, le permitirá hablar mentalmente con cualquier persona de forma que el interlocutor piense que se le está hablando en su mismo idioma.

THOLHOLLIN (S. “YELMO CERRADO”)

Este yelmo es de diseño élfico, pero tiene una característica curiosa: no tiene rendijas para los ojos. Tiene ciertos grabados hechos con cierto material negro cristalino en el exterior, pero hasta que alguien no se ponga el yelmo, parecerá que no se puede ver a través suyo. Sin embargo, una vez alguien se lo pone, se puede ver perfectamente bien. Mientras se lleva el yelmo se es inmune a todos los críticos en la cara y en los ojos, y se gana una bonificación +30 a todas las TRs a la hora de ver cosas (runas, etc.).

CULOK (S. “ARCO DOBLADO”)

Un arco compuesto de naturaleza muy singular. Además de ser +10, el arco puede disparar flechas que doblan las esquinas hasta encontrar a su objetivo. En este caso, el objetivo debe de haber doblado la esquina durante el último asalto, o bien quien utiliza el arco debe saber, al menos de forma general, la situación exacta del objetivo (mediante un sortilegio de Presencia, por ejemplo). Las flechas disparadas desde el arco pueden realizar hasta tres giros, sin que totalicen más de 180 grados. En cualquier caso, la distancia total recorrida no debe superar el alcance máximo de un arco compuesto, y se aplican todas las modificaciones por distancia. El arco está hecho de diferentes tipos de láminas de madera, incluida la madera de dir, y tiene un damasquinado de mithril.

HESTAGURTH (S. “BRISA DE MUERTE”)

En realidad se trata de un objeto drúadan, una cerbatana de sesenta centímetros de longitud hermosamente tallada con incrustaciones de oro y gemas preciosas. La cerbatana es también un multiplicador x3 PP, y se encuentra guardada en una caja, acompañada de diez hermosos dardos con las puntas de mithril. (Sería interesante saber de dónde sacaron los drûgs el mithril.) Cada dardo tiene un pequeño compartimento para almacenar veneno; el veneno es inyectado cuando el dardo inflige un crítico. Los dardos tienen una bonificación +20; la cerbatana es +10, haciendo un total de +30 para todo el juego.

Modestos

HENECHOR (S. “ANILLO DE LOS OJOS”)

Una diadema hecha de varias placas de metal rectangular unidas a una cinta de cuero que se puede ceñir en torno a la cabeza del portador. Puede ser utilizada por cualquier humanoide, y permite al portador “ver” en un arco de 360 grados. Debe concentrarse para hacerlo, aunque sea momentáneamente; por lo tanto, es posible pasar inadvertido al portador si éste no está atento.

UIMERETH (S. “FESTÍN ETERNO”)

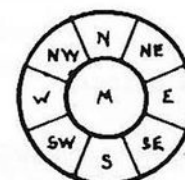
Una bandeja y una copa hechas de peltre, bien talladas aunque por lo demás exactamente iguales a cualquier otro plato normal. Sin embargo, cuando se pronuncia el nombre de los objetos en sindarin, sobre la bandeja aparece una comida caliente formada por varios platos y la copa se llena de vino. Con práctica, el usuario aprenderá a visualizar una comida específica para que aparezca en la bandeja. El Uimereth puede crear una comida completa tres veces al día.

8.22 HIERBAS ESPECIALES

Códigos climáticos: (1) árido = a; (2) semi-árido = s; (3) cálido y húmedo = h; (4) templado = m; (5) templado fresco = t; (6) frío = c; (7) muy frío = f; (8) frío eterno = e
 Códigos de localización: Glaciar/nieves = G; Alpino = A; Montañoso = M; Terreno Baldío = H; Bosque de Coníferas = C; Bosque de Hoja Caduca = D; Jungla = J; Hierba Corta = S; Hierba Alta = T; Quebradas = B; Yermo = W; Desierto = D; Ribera de Agua Dulce = F; Costa marítima u océano = O; Volcánico = V; Subterráneo (cavernas, etc.) = U.
 Frecuencia: Basada en una escala 1-100. Los números indican la disponibilidad en estado salvaje. El precio indica la disponibilidad en ciudades y otras "zonas comerciales".
 Códigos de orientación: El último código de la secuencia indica la zona de la Tierra Media de donde la hierba es indígena, o más común. "U" significa universal, y "M" indica el centro de Endor.
 Códigos de preparación: be=bebida; ap=aplastada; qu=quemada; ma=masticada; in=inhala; in=inmersión.

NOMBRE	CÓDIGOS	FORMA	PREPARACIÓN	COSTE	EFEECTO
Aumento de los sentidos					
Agaath	eG90U	baya	comer	5 mo	Respirar con poco oxígeno (25%+) durante 12 horas. Una vez cada dos días
Ankii	sB01O	baya	comer	100 mo	Reconforta como una noche de sueño. Utilizada varias veces en una misma semana tiene efectos secundarios: dos veces=pérdida de 1 punto de CON; dos veces=pérdida de 5 puntos de CON; tres veces=pérdida de 25 puntos de CON (temporales).
Atigax	fH20NO	raíz	hervir/beber	40 mo	Protege los ojos de la luz o el brillo intensos. Permite ver en las condiciones más deslumbrantes. Dura 9 horas.
Breldiar	mV25U	flor	comer	25 mo	Resta 30 a todas las maniobras y combates cuerpo a cuerpo. Añade 50 a las maniobras de sortilegios y ataques de proyectiles. Euforia. Dura 1 hora.
Ojos Azules Brillantes	mS5O	flor	hervir/beber	15 mo	Visión mejorada (x3, más infravisión) durante tres horas. Una vez al día.
Cesto de Elben	tS10NO	raíz	hervir/beber	10 mo	Estimulante auditivo. Dobla la velocidad durante una asalto, una vez por hora.
Magnolia de uva	mD10NO	néctar	beber	7 mo	Intoxicación, sueños y nutrición por todo un día.
Joef	tB6M	polvo	inhala	35 mo	Permite llamar mentalmente a un ser considerado como "amigo" (a 30 metros por nivel del usuario).
Kathkusa	fW20N	hoja	masticar	50 mo	Dobla la fuerza (durante 2-5 asaltos).
Klagul	sS17U	brote	hervir/masticar	27 mo	Infravisión (6 horas).
Pies Planos	mF39O	semillas	secar/beber	23 mo	Inspira confianza y mejora las intenciones (+25) durante 1-4 horas.
Zulsadura	aU10U	seta	comer	70 mo	Aceleración (3 asaltos).
Zur	cU30M	hongo	hervir/beber	12 mo	Aumenta los sentidos del olfato y el oído (x3 durante una hora).
Alivio de daños					
Arlan	tT82NO	hoja	cataplasma	13 mp	Cura 4-9 puntos de vida. En estado salvaje, cura 1-6 puntos de vida.
Mostaza Descuidada	mC10O	semilla	cataplasma	10 mo	Cura 3-30 puntos de vida (tarda una hora).
Cusamar	cH16N	flor	inhalar	30 mo	Cura 15-60 puntos de vida (10+5D10).
Darsurion	cM55U	hoja	frotar	35 mb	Cura 1-6 puntos de vida.
Draaf	sO40O	hoja	comer	7 mp	Cura 1-10 puntos de vida.
Gariig	aD35U	cactus	savia/beber	55 mo	Cura 30 puntos de vida.
Gefnul	eV90N	liquen	comer	90 mo	Cura 100 puntos de vida.
Grarig	hV75U	hoja	comer	60 mo	Cura 30 puntos de vida.
Mirena	cM85U	baya	comer	10 mo	Cura 10 puntos de vida instantáneamente.
Rewk	tD65U	nódulo	ap/ma	7 mo	Cura 2-20 puntos de vida.
Thurl	tD80U	trébol	qu/beber	2 mp	Cura 1-4 puntos de vida.
Winclamit	cC7N	fruto	hervir/comer	100 mo	Cura 3-300 puntos de vida.
Yavethalion	mO15O	fruto	comer	45 mo	Cura 5-50 puntos de vida.
Antídotos y curación de enfermedades					
Eldanna	cO63N	hoja	hervir/beber	99 mo	Antídoto para Silmaana. Cura el Orn.
Cesto de Elendil	fH77N	raíz	hervir/beber	8 mo	Purifica el agua. Ralentiza los efectos de cualquier veneno. Dura 12 horas. Una dosis por día.
Menelar	cC43N	piña	ap/be	65 mo	Cura infecciones. Antídoto para Sharduvaak.
Mook	tC28N	baya	comer	30 mo	Antídoto para Jegga.
Ul-Naza	eW10N	hoja	masticar	430 mo	Antídoto para cualquier veneno si se toma en menos de un día. Neutraliza todos los venenos de potencia inferior a nivel 50.
Shen	tF15U	hoja	secar/comer	27 mo	Antídoto para Acaana.
Modificadores de características					
Lestagii	aD1M	cristal	masticar	520 mo	Restaura cualquier pérdida de características que no hayan sido provocadas por el envejecimiento. Sólo afecta a una característica.
Merrig	sS8M	espino	qu/be	90 mo	Su uso diario aumenta la PRE en 5. Los efectos comienzan a partir de los diez días de consumo, y la adicción a partir de las dos semanas. La interrupción de su uso no eliminará la adicción, pero sí los beneficios. Si se deja de consumir, se perderán 10 puntos de Co y 15 de Rz y Me.
Curaciones específicas					
Aloe	tH5U	hoja	cataplasma	5 mb	Dobla la velocidad de curación para las quemaduras y cortes menores. Cura 5 puntos de vida si las quemaduras han causado daño.
Anserke	hO10S	raíz	cataplasma	75 mo	Detiene las hemorragias coagulando y cerrando la herida. Tarda 3 asaltos en hacer efecto. El paciente no se puede mover (demasiado) sin volver a abrir la herida.
Arfandas	cF15N	tallo	cataplasma	2 mp	Dobla la velocidad de curación de las fracturas.
Arkasu	mT20M	mezcla	cataplasma	12 mo	Cura 2-12 puntos de vida. Dobla la velocidad de curación de las heridas mayores.
Sandalias de Arlan	cM70U	raíz	hervir/inhalar	1 mb	Descongestiona. Añade 20 a las TRs contra constipados normales. Acelera la recuperación de enfermedades respiratorias (x5).
Arnuminas	mS80N	hoja	cataplasma	6 mb	Dobla la velocidad de curación de las torceduras, roturas de ligamentos y daños en los cartílagos.
Arpsusar	tF15U	tallo	hervir/comer	30 mo	Arregla los daños musculares.
Arunya	mS45U	raíz	qu/be	2 mb	Causa sueño e inconsciencia. Una hora de sueño equivale a cuatro. Adictiva si se utiliza durante más de dos días consecutivos.

NOMBRE	CÓDIGOS	FORMA	PREPARACIÓN	COSTE	EFEECTO
Athelas	tC5N	hoja	hervir/inhalar	300 mo	Capaz de curar cualquier cosa si el paciente está vivo, pero sólo cura tanto como lo pueda hacer quien aplica la hierba. Sólo consigue un efecto completo en manos de un "rey legítimo". No mantiene ni da la vida.
Attanar	tF10U	musgo	cataplasma	8 mo	Cura la fiebre.
Belramba	sC8M	liquen	hervir/beber	60 mo	Reparación de nervios.
Brorkwib	mV40U	flor	comer	9 mo	Eufórico. Permite compartir sueños con un miembro de la familia que esté a una distancia (150 kilómetros por nivel del usuario). Muy adictiva.
Bursthelas	tS3M	tallo	qu/be	110 mo	Cura roturas.
Culkas	aD30M	hoja	aplastar	35 mo	Cura 3 metros cuadrados de quemaduras (cualquier tipo).
Dagmather	sS12U	espina	qu/be	28 mo	Cura daños en los cartílagos.
Degjik	hO15U	hoja	ap/ma	100 mo	Mantiene la vida (1 día).
Delrean	cC65U	corteza	ungüento	3 mp	Repele cualquier insecto. Huele mal (mucho).
Ebur	mO12O	flor	masticar	22 mo	Cura torceduras.
Edram	cF3N	musgo	calentar/comer	31 mo	Cura huesos.
Febfendu	cF10O	raíz	hervir/comer	90 mo	Restaura el sentido del oído.
Felmather	mO9U	hoja	ap/qu/in	105 mo	Invoca mentalmente a un ser "amigo" (criatura o persona). Alcance de 100 metros por nivel del usuario. Alivio del coma.
Gylvir	mO11U	alga	secar/comer	45 mo	Permite respirar bajo el agua durante 4 horas.
Harfy	sS8U	resina	cataplasma	175 mo	Detiene inmediatamente cualquier tipo de hemorragia.
Hoak-foer	sS60M	flor	comer	67 mo	Alucinógeno. Cura pérdidas y enfermedades mentales, pero impide el movimiento durante 1-10 semanas.
Jojojopo	fM25U	hoja	secar/frotar	9 mp	Cura congelaciones. Cura 2-20 puntos de vida perdidos por el frío.
Kelventari	tT30U	baya	frotar	19 mo	Cura quemaduras de primer y segundo grados, así como 1-10 puntos de vida perdidos por quemaduras.
Latha	cF50N	tallo	ap/qu/be	9 mp	Añade 10 a la resistencia contra enfermedades, cura los constipados comunes. Cura 1-2 puntos de vida.
Laurelin	mO1O	hoja	colocar en la boca	999 mo	Da la vida a los elfos si se ingiere menos de 28 días después de su muerte.
Megillos	cM30U	hoja	comer	12 mp	Dobra la percepción visual durante 10 minutos.
Nelisse	sV25U	hoja	qu/be	9 mp	Euforia (-50) durante una hora. Proporciona nutrición para todo un día.
Nur-oiolosse	fF2U	trébol	colocar en la boca	200mo	Da la vida (si se ingiere menos de un día después de la muerte). Mata un día después a menos que se ingiera la nuez Sorul.
Oiolossë	fF1U	trébol	colocar en la boca	600 mo	Da la vida a los elfos si se ingiere menos de una semana después de la muerte.
Olvar	fO1N	flor	colocar en la boca	200 mo	Mantiene la vida (2-20 días).
Patahur	aH43M	nódulo	ap/qu/be	35 mo	Mantiene la vida (una hora).
Siran	sS8M	trébol	comer	80 mo	Restaura un órgano o zona. Efecto secundario: enfermedad cutánea (la PRE se reduce al 10% de lo normal) y se pierden 6 puntos de vida por asalto cuando la piel es expuesta a la luz del sol.
Siriena	sS9U	hierba	hervir/in	70 mo	Preserva cualquier material orgánico.
Suranie	tF45U	baya	ap/in	2 mo	Alivio de aturdimiento (un asalto).
Galenas dulce	mH50NO	hoja	qu/in	5 mp	Relaja (-75) durante 1-10 asaltos.
Tyr-fira	fA1U	hoja	colocar en la boca	1200 mo	Da la vida si se ingiere menos de 56 días después de la muerte.
Ukur	fH50N	nuez	comer	3 mo	Proporciona nutrición para todo un día.
Yaran	tS60O	polen	inhalar	9 mp	Agudiza el sentido del olfato y el gusto (una hora).
Nutrición					
Nueces de haya	mD60NO	nuez	comer	1 mb	Nutrición (5 al día).
Cram	(pan del camino de los enanos)	comer		3 mb	Nutrición para todo un día.
Bellota de Roble Peludo	mD40NO	nuez	comer	10 mb/kg.	Nutrición
Sara se Rasca la Cabeza	mD20NO	raíz	secar/comer	12 mo	Nutrición para tres semanas.
Ukur	fH50N	nuez	comer	3 mo	Nutrición para todo un día.
PARA CALCULAR , seguir los siguientes pasos: (1) Encontrar la zona en la que se encuentra la hierba (a) El centro de Endor está siempre a una región de distancia de las regiones adyacentes. (b) Las hierbas universales están distribuidas de forma uniforme. (c) El resto de regiones se basan en los puntos cardinales (N, NE, E, SE, S, SO, O, NO). El coste suele ser el que alcanza en su región natal, pero cualquier región parcial (por ejemplo, el Este si se encuentra en el Nordeste) utiliza el precio base. Las zonas que se encuentran a una región de distancia ven el precio multiplicado por dos; las zonas que están a dos regiones de distancia ven el precio multiplicado por cuatro. (2) Sugerencias de multiplicadores al coste: producto nativo, -1/2; habitual o importación normal, x0; importación periódica o estacional, x2; producto de lujo, x3; producto muy poco habitual, x5. (3) A la hora de vender una hierba a un mercader u otro individuo (rico) interesado, entran en juego tres factores más: (a) Si la hierba no es "universal", puede ser difícil de vender, en especial en lugares donde haya equivalentes más baratos; (b) Los precios se calculan de forma normal allí donde hay demanda; donde no hay demanda, la hierba sólo proporcionará el 50% del precio del equivalente más barato en la localidad. Todas las fracciones de precios deberían redondearse hacia abajo; (c) A menos que se indique lo contrario, los PJs sólo conseguirán el 50% del precio indicado al vender una hierba. (4) Las dosis de las hierbas suelen pesar unos quince gramos, aunque pueden variar según decida el DJ.					
CÓMO ENCONTRAR UNA HIERBA EN CAMPO ABIERTO A) Esta fórmula permite al DJ determinar el número de dosis que un grupo puede encontrar después de buscar durante 10 horas en un terreno previamente inexplorado (no visitado en los últimos seis meses), siempre que el lugar sea el adecuado para encontrar dicha hierba. B) Un grupo sólo tiene derecho a hacer una tirada. Se debe decidir aleatoriamente cuántas dosis encuentra cada individuo. C) Un grupo puede dividirse en grupos más pequeños para hacer más de una tirada. Los grupos o individuos deben cubrir zonas completamente separadas, normalmente fuera del alcance de sus gritos, y no pueden entrar en contacto entre sí en las diez horas. D) Fórmula: N° de dosis = (tirada abierta 1D100 + modificadores + n° de frecuencia - 100) dividido entre 5 O por el número de frecuencia, lo que sea inferior . E) Modificadores: Buscar en una zona registrada en los últimos seis meses -50 Buscar en una región adyacente a la región natal de una hierba -50 Por cada animista del grupo +30 Por cada montañés del grupo +20 Por cada buscador adicional +2 Por cada día de búsqueda infructuosa +5					
NOTA: Cuando se utilizan con demasiada frecuencia, la mayoría de hierbas provocan dependencia (adicción). El DJ deberá decidir cuáles son sus efectos secundarios.					



8.23 VENENOS Y COSAS CORRUPTAS

NOMBRE	AFLICCIÓN	FUENTE	FORMA	APARIENCIA	EFEECTO	NIVEL	FRECUENCIA
Ajkara	Anestésico	Flor de la jungla	Incienso	Humo	El objetivo revela secretos	10	Raro
Juth	Veneno	Escorpión	Veneno	Líquido negro	Locura gradual	3	Raro
Slotha	Veneno	Araña	Veneno	Pasta	Lenta parálisis y muerte	5	Muy raro
Veneno de áspid	Veneno	Áspid verde	Veneno	Pasta	Pérdida de un miembro	5	Común
Angurth	Enfermedad	Sangre de pulga	Bacteria	Invisible	Lenta y dolorosa muerte	2	Reducida
Gurth-nu-fuin	Enfermedad	Gente	Virus	Invisible	Lenta y dolorosa muerte	3	Reducida
Acaana	Veneno	Flor	Polen	Pasta negra	Mata instantáneamente	15	Raro
Ondokamba	Veneno	Murciélago	Veneno	Verde	Convierte manos y/o pies (1-4) en piedra	7	Muy raro
Gort	Anestésico	Planta tropical	Hojas	Polvo blanco	Euforia (1 hora) (Recreativo)	5	Común
Jegga	Veneno	Murciélago	Veneno	Pasta marrón	1-100 puntos de daño	10	Raro
Jeggarukh	Veneno	Murciélago	Veneno	Pasta marrón	10-100 puntos de daño	50	Muy raro

8.3 RESUMEN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

8.31 TABLA GENERAL MILITAR (Promedio de características y niveles)

TIPO/RANGO	HOGAR/RAZA	Nº	NIVEL	PV	CA(BD)	Esc.	BO c./c.	BO proyectil	NOTAS
URUK-SHARAK	ISENGARD (tras 2963 T.E.)								
Comandante Uruk	Uruk-hai	12	18	145	16 (35)	S15	160ea	135ac	Arrancan los párpados de los enemigos caídos.
Comandante Uruk	Uruk-hai	48	9	115	14 (40)	S10	115ea	75ac	Utilizan veneno.
Guardia de lurg de élite	Orco menor	120	7	90	13 (35)	S5	85ha	45ac	
Líderes de lurg	Orco menor	720	6	70	13 (30)	S	80ci	50ac	Arrancan las narices de los enemigos caídos.
Guerreros	Orco menor	4,800	3	45	8(20)	S	50ci	20ac	Algunos utilizan armas de asta.
Guerreros jóvenes	Orco menor	2,400	2	35	7 (0)	N	40aa	10ac	Algunos utilizan hachas o cimitarras.
Lobos de guerra	Gran lobo	1,000	8	160	4 (40)	N	GMo110	—	Muy rápidos; rápidos si son montados por los orcos.
Lobos de guerra	Gran lobo	3,000	4	115	3 (30)	N	GMo75	—	Muy rápidos; rápidos si son montados por los orcos.
DRÚEDAIN	(zonas boscosas)								
Guardia de élite	Drúadan	10	15	140	1 (60)	S10	120ha	140ce	Guardaespaldas de los jefes.
Guerreros de élite	Drúadan	30	10	110	1 (45)	S	100ha	115ce	Lideran grupos de diez guerreros.
Guerreros	Drúadan	300	5	80	1 (35)	S	80ha	90ce	Patrullan las fronteras.
Vigilantes	Drúadan	20	10	100	1 (50)	S10	90ha	110ce	Todos conocen sortilegios de montaraz; son exploradores. También utilizan arcos cortos.
Cazadores	Drúadan	500	4	65	1 (30)	N	70ha	80ce	Grupos de caza; también utilizan arcos cortos.
Hombres Púkel	(Estatuas wose)	?	10	200	20 (30)	N	100ma (mano)	120ce	Estatuas animadas de los drúedain.
DUNLENDINOS	(Valles de las Montañas Blancas)								
Guardia de clan	Hombre común	40	10	130	9 (35)	S	110ec	80ac	Guardaespaldas de los jefes.
Guerreros de élite	Hombre común	400	7	100	5 (35)	S	90ec	65ac	Capitanean grupos de 10 guerreros.
Guerreros	Hombre común	4000	4	60	5 (25)	N	60ec	40ac	Guerrero medio.
FUERZAS DE GONDOR	(Calenardhon) Ejército occidental								
Targaen	Dúnadan menor	4	20	180	19 (35)	S35	180ea	180acp	Cada uno capitanea una división de 500 soldados de infantería.
Targaen (montados)	Dúnadan menor	2	20	180	19 (10)	N	180e2	180lc	Cada uno capitanea una división de 500 soldados de caballería.
(Caballos pesados)	—	—	8	180	4 (30)	—	MPs70	—	Caballos de guerra entrenados.
Thengyn	Dúnadan menor	20	12	150	19 (30)	S30	155ea	155acp	Cada uno capitanea un escuadrón de 100 soldados de infantería.
Thengyn (montados)	Dúnadan menor	10	12	150	19 (15)	S15	155ea	145lc	Cada uno capitanea un escuadrón de 100 soldados de caballería.
(Caballos pesados)	—	—	4	140	4 (20)	—	MPs50	—	Caballos de guerra entrenados.
Ohtarrina	Dúnadan menor	100	8	110	15 (40)	S20	110ea	110acp	Cada uno capitanea un grupo de 20 soldados de infantería.
Ohtarrina (montados)	Dúnadan menor	50	8	110	15 (25)	S5	100ea	115lc	Cada uno capitanea un grupo de 20 soldados de caballería.
(Caballos pesados)	—	—	4	140	4 (20)	—	MPs45	—	Caballos de guerra entrenados.
Requain	Dúnadan menor	400	5	75	15 (35)	S20	85ea	80acp	Caballeros entrenados.
Requain (montados)	Dúnadan menor	200	5	75	15 (20)	S5	85ea	80lc	Caballeros entrenados.
(Caballos pesados)	—	—	3	130	4 (20)	—	MPs45	—	Caballos de guerra entrenados.
Ohtari	Dúnadan menor	2000	3	35	15 (30)	S15	75ea	70acp	Tropas de guarnición.
Ohtari (montados)	Dúnadan menor	1000	3	35	15 (15)	S	75ea	70la	Tropas de caballería. También utilizan lc.

TIPO/RANGO	HOGAR/RAZA	Nº	NIVEL	PV	CA(BD)	Esc.	BO c./c.	BO proyectil	NOTAS
GUARNICIÓN DE ORTHANC									
Targaen	Dúnadan menor	2	20	180	19 (35)	S35	180ea	180acp	Cada uno capitanea una división de 500 soldados de infantería.
Thengyn	Dúnadan menor	10	12	150	19 (30)	S30	155ea	155acp	Cada uno capitanea un escuadrón de 100 soldados de infantería.
Thengyn (montados)	Dúnadan menor	2	12	150	19 (15)	S15	155ea	145lc	Cada uno capitanea un escuadrón de 100 soldados de caballería.
(Caballos pesados)	—	—	6	160	4 (25)	—	MPs50	—	Caballos de guerra entrenados.
Ohtarrina	Dúnadan menor	50	8	110	15 (40)	S20	110ea	110acp	Cada uno capitanea un grupo de 20 soldados de infantería.
Ohtarrina (montados)	Dúnadan menor	10	8	110	15 (25)	S5	100ea	115lc	Cada uno capitanea un grupo de 20 soldados de caballería.
(Caballos pesados)	—	—	4	140	4 (20)	—	MPs45	—	Caballos de guerra entrenados.
Requain	Dúnadan menor	200	5	75	15 (35)	S20	85ea	80acp	Caballeros entrenados.
Requain (montados)	Dúnadan menor	100	5	75	15 (20)	S5	85ea	80lc	Caballeros entrenados.
(Caballos pesados)	—	—	3	130	4 (20)	—	MPs45	—	Caballos de guerra entrenados.
Ohtari	Dúnadan menor	2000	3	35	15 (30)	S15	75ea	70acp	Tropas de guarnición.
Ohtarin (montados)	Dúnadan menor	500	3	35	15 (15)	S	75ea	70la	Tropas de caballería. También utilizan lc.

- a) Los uruk-hai pueden actuar a la perfección a luz del día. Los orcos menores luchan con una penalización de -100 a la luz del día y -25 ante una luz mágica o encantada; la luz normal de los artefactos no les afecta. Los orcos hambrientos pueden llegar a devorar a sus enemigos y/o a sus propios muertos.
- b) Un escudo proporciona 20 ó 25 BD. Un (*) indica que la armadura es mágica o especial.
- c) Se debe tener en cuenta que la bonificación defensiva ya incluye las bonificaciones por características y escudo. Las referencias a los escudos incluyen la bonificación por calidad (es decir, "S5" significa "sí, un escudo +5"). Consultar la sección 1.3 para una explicación de las características, bonificaciones, tipos de armadura, sortilegios y otras características. Los combatientes no entrenados en un tipo de armas (por ejemplo, los orcos no entrenados en el combate de proyectiles) luchan con una penalización -25. La bonificación ofensiva de cuerpo a cuerpo y de proyectiles incluye la bonificación del atacante con la mejor arma dentro de esa categoría.
- d) Las abreviaturas de las armas son las siguientes: ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada a dos manos, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, ag-azadón de guerra, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto o de caballería, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-boleadora, ear-estrella arrojada, ce-cerbata. Los ataques de animales están abreviados según los códigos utilizados en la tabla de criaturas.
- e) A menos que se indique lo contrario, las tropas a caballo cuentan con toda su BO cuando luchan montadas.

8.32 CRIATURAS DE CALENARDHON (Promedio de características)

Tipo	Nivel	Nº apa.	Tam/Vel.	PV	CA	BD	Primario	BO/Modos de ataque			Otro	Tabla de crítico
								Secundario	Terciario			
Buey salvaje	5	1-10	G/M	200	3	30	GGo80	GAp90	—	—	—	Grande
Oso Pardo	5	1-4	M/R	150	4	20	GAp50	GGo50	MGo30	—	MMo25	Normal
Abejas	1	1-100	P/R	1	1	40	DAG-10	(enjambre)	DAG20	—	—	Normal
Jabalí salvaje	5	1-4	G/R	140	4	40	GCu40	MMo30	MPs20	—	—	Normal
Gatos de hierba	3	1-10	M/MR	100	3	50	MGa40	MGo60	MGo60	—	—	Normal
Lobos grises	3	2-40	M/MR	110	3	30	GMo60	—	—	—	MGa30	Normal
Áspid verde	8	1-2	G/MR	100	4	60	MMo75	Especial	—	—	—	Normal
Demonio (de Aglarond)	10	1-4	G/R	150	11	40	GGa150	MMo100	—	—	—	Normal
Gigante	8	2-10	E/MdR	300	4	30	EGo150	(lanzar roca,	alcance 100 m.)	—	EAp100	Grande
Ucorno	25	1-?	MG/ML	400	20	0	EApr60	EAp30	Ambos120	—	Varía	Grand
Ent	35	1-?	MG/ML	400	20	30	EApr60	EAp50	Ambos160	—	Varía	Super Grande

CÓDIGOS: Tam/Vel equivale a Tamaño y Velocidad; el primer código equivale a: p=pequeño, m=normal, g=grande, ml=muy grande, e=enorme. El segundo código equivale a: l=lento, m=velocidad media, r=rápido, mr=muy rápido.

Tipos de ataque y BO: La primera letra equivale a: D=diminuto, P=pequeño, M=medio, G=grande, E=enorme. La segunda letra equivale a: Go=golpe, Mo=mordisco, Ga=garra, Ap=aplastamiento, Apr=apresamiento, Pi=pico, Dd=dientes diminutos, Cu=cuerno o colmillos, Ps=pisotón, Ag=Aguijón. El número equivale a la bonificación ofensiva de cada tipo de ataque. Las categorías reflejan las posibilidades de que una criatura utilice un tipo de ataque u otro; es más probable que utilice el ataque "primario", y el tipo de ataque "otro" es el menos probable. "Ambos" ataques sólo se realizan cuando se ha conseguido impactar con el tipo de ataque primario en el asalto anterior.

Tabla de críticos: Indica el tipo de tabla utilizada cuando se resuelve un crítico contra una de estas criaturas. La tabla normal se utiliza para criaturas de tamaño humano y semejante vulnerabilidad; las tablas de críticos para criaturas grandes y super grandes reflejan una mayor protección.

8.33 TABLA GENERAL DE PNJs

NOMBRE	NIVEL	PV	CA	BD	ESCUDO	BO C./C.	BO PROYECTIL	NOTAS DEL PERSONAJE
* Calmirië								
ALANDUR	20	105	17	(50)*	S10	130ea	120acp	Guerrero dúnadan; gobernante de Calmirië. Cota de mithril, espada +15, utiliza muchos venenos. Ad89, Co95, Ag93, Me93, Rz78, Fu96, Ra86, Pr95, In79, Em67.
SARANELDA	13	90	1	(20)	N	50da	80acp	Mujer de Alandur. También utiliza numerosas drogas y venenos. Ad57, Co89, Ag96, Me89, Rz77, Fu65, Ra97, Pr96, In93, Em89.
HENDERCH	10	130	15	(40)	S	150ea	110acp	Guerrero dúnadan; senescal de Calmirië. Espada +15. Ad87, Co98, Ag96, Me65, Rz63, Fu100, Ra97, Pr74, In79, Em56.
VARDAMAVI	6	80	5	(40)	S	80da	90ac	Guerrero dúnadan; posadero de El Toro y el Oso. Ad88, Co90, Ag94, Me65, Rz76, Fu95, Ra85, Pr86, In56, Em89.

NOMBRE	NIVEL	PV	CA	BD	ESCUDO	BO C./C.	BO PROYECTIL	NOTAS DEL PERSONAJE
ASTRITH	10	100	1	(60)	S15	120ea	160ac	Montaraz dúnadan; hija de Vardamavi, también conocida como el Áspid Verde. Espada +20, capa élfica de invisibilidad. Veneno. Anillo x4 PP (parece un áspid verde), 80 PP. Sortilegios: 6 listas de montaraz hasta nivel 10, 2 listas de Canalización. Ad91, Co96, Ag100, Me87, Rz75, Fu99, Ra100, Pr96, In100, Em65.
LUINIL	8	110	1	(50)	S10	110ea	140ac	Bribona dúnadan; lugarteniente de Astrith. Capa élfica, espada +10, arco corto +10, brazalete x3 PP, 27 PP. 3 listas generales de Esencia. Ad89, Co99, Ag100, Me78, Rz79, Fu99, Ra98, Pr95, In63, Em91.
Aglarond								
FINLONG	12	100	17	(45)*	S10	100ea	110acp	Guerrero dúnadan; gobernante de Aglarond y el Folde Oeste. Armadura de mithril, espada +10. Ad62, Co87, Ag96, Me71, Rz88, Fu100, Ra95, Pr87, In76, Em56.
Tir-Anduin								
SORONDOTHOR	13	180	17	(50)*	S10	130ci	120acp	Guerrero dúnadan; gobernante de Tir-Anduin. Armadura de mithril, espada +10. Ad49, Co89, Ag92, Me76, Rz63, Fu95, Ra96, Pr89, In67, Em59.
NHÂK-BÛRAN	25	120	1	(65)	S20	140mg	150ce	Animista drúadan; cetro x4 PP, 200 PP. 6 listas de animista hasta nivel 20 (sacerdote-rey drúadan), cinco listas generales de Canalización hasta nivel 10. Martillo de guerra +20. Ad78, Co89, Ag100, Me86, Rz87, Fu98, Ra101, Pr95, In99, Em93.
Montañas Nubladas								
WUFTANA	12	110	9	(40)	S	130ec	100ac	Guerrero dunlendino; líder de la tribu de los Wularan. Ad67, Co87, Ag93, Me58, Rz51, Fu96, Ra88, Pr76, In64, Em39.
Montañas Blancas								
URDREK	11	115	13	(35)	S	125ha	105ac	Guerrero dunlendino; líder de la tribu de los Freawul. Ad81, Co90, Ag95, Me68, Rz66, Fu94, Ra96, Pr88, In75, Em83.
Orthanc								
CARANTHIR	17	140	17	(70)	S20	160ea	140acp	Guerrero dúnadan, capitán de la guarnición de Angrenost/Isengard. Armadura de mithril, escudo +20, espada y arco +10. Ad85, Co96, Ag97, Me89, Rz87, Fu99, Ra96, Pr89, In78, Em60.
Orthanc (después de 2759 T.E.)								
SARUMAN	50	200	12	(120)*	N	100ea	(-25)	Istar, maia alquimista/astrologo. Bastón x10 PP, 1500 PP. Sortilegios: 6 listas básicas de alquimista hasta nivel 50, 6 listas básicas de astrólogo hasta nivel 50, 3 listas básicas de mago hasta nivel 20, 5 listas generales de Esencia hasta nivel 20, cinco listas generales de Canalización hasta nivel 30. Ad75, Co101, Ag98, Me101, Rz100, Fu90, Ra100, Pr103, In101, Em102.
GRÍMA LENGUA DE SERPIENTE	8	80	1	(30)	N	70da	(-25)	Ladrón rohirrim. Daga +10, anillo sumando +3, 8 PP. Sortilegios: 3 listas generales de Esencia hasta nivel 5. Ad67, Co65, Ag96, Me65, Rz49, Fu78, Ra96, Pr69, In77, Em43.

Notas: Los códigos de las armas y los escudos son los mismos que aparecen en la tabla 8.23. Un (*) indica una armadura o protección mejorada que añade BD (por ejemplo, tanto elfos como enanos suelen tener armaduras de mithril). PP=Puntos de Poder; los sumandos o multiplicadores indican la posibilidad de lanzar sortilegios adicionales o de mayor poder cada día. Un multiplicador de PP permitirá al lanzador aumentar sus PP diarios por el múltiplo adecuado (por ejemplo, 12 PP con un multiplicador x3 se convertirían en 36 PP). Los PP indicados no están modificados. En la sección 1.323 se proporciona más información sobre los sortilegios. Ciertos personajes ancianos, especiales o poderosos (como Saruman) pueden desviarse de la norma en lo que respecta al acceso a las listas de sortilegios.

9. CALENARDHON EN OTRAS ÉPOCAS

A continuación hay un breve comentario sobre los acontecimientos sucedidos en la región de Calenardhon en épocas diferentes de la que ocupa este módulo (1442 T.E.).

9.1 1 T.E.: LA FRONTERA SEPTENTRIONAL

Se trata de un periodo de gran expansión para los gondorianos, que se extendieron hacia el norte y el oeste a través de las grandes y fértiles tierras de la Tierra Media. La ciudadela de Angrenost está siendo construida en esta época,

al igual que la Torre de Orthanc. Los colonos se dispersan para construir sus granjas, sembrando y arando las recién descubiertas praderas.

Sin embargo, tampoco esta época está exenta de problemas. Calenardhon todavía no estaba habitada; de hecho, dos culturas coexistían en los valles montañosos del norte y el sur de Calenardhon: los dunlendinos y los drúedain. Los dunlendinos son un pueblo indígena de los valles de las Montañas Nubladas Blancas, y aunque algunos dieron la bienvenida a los Altos Hombres y sus costumbres, otros se sintieron celosos y se dieron cuenta de que les estaban arrebatando sus tierras tradicionales. Según se manera de pensar, era lógico que llegaran a esa conclusión, pues los dúnedain, en su constante expansión, empujaban a los pueblos nativos de cada zona.

La otra raza, los drúedain, eran mucho más misteriosos y reservados. Antaño vivieron entre los dunlendinos, y ocu-

paron un lugar especial en su sociedad, convertidos en figuras religiosas. Sin embargo, los dos grupos se fueron separando a medida que los dunlendinos comenzaron a abandonar el camino de la Luz. Los drúedain, que no querían tener nada que ver con la adoración a Sauron, dejaron a los dunlendinos y establecieron su propia sociedad en los profundos bosques de los más elevados valles. Allí aguardan, temerosos de los nuevos intrusos, y sólo desean poder vivir en paz. Pero los bandidos siempre buscan sus lugares sagrados, profanando las tumbas de sus ancestros en busca de artefactos mágicos. Sin embargo, los hombres pûkel, sus guardianes de piedra, defienden las tumbas contra todos los intrusos.

Los orcos todavía se esconden en las cavernas y los bosques más oscuros durante los primeros años de la Tercera Edad, los últimos restos dispersos del ejército de Sauron que fue derrotado por la Última Alianza de Elfos y Hombres cuando el Anillo Único fue cortado de la mano del Señor Oscuro. Estos orcos son escasos y no están organizados, pero aún constituyen una amenaza para los viajeros incautos que frecuentan las fronteras de Calenardhon, y ocasionalmente realizan incursiones sobre granjas aisladas. Más adelante, quedarán prácticamente erradicados tras ser perseguidos, guarida por guarida, por los hombres de la zona.

9.2 1447 T.E.: LA CAÍDA DE CASTAMIR Y EL DECLIVE DE CALENARDHON

Todavía sobreviven algunos descendientes de los dunlendinos y los drúedain, que habitan en las zonas más recónditas de la provincia; algunos de los primeros se han aliado con las tribus orcas de la zona para atacar a los pocos calenardhon que moran junto a ellos.

Después de diez años de exilio, Eldacar llega desde el norte acompañado de un enorme ejército, cruza el Anduin por los Vados del Sur y reúne al pueblo de Calenardhon bajo su estandarte. Sorondothor huye hacia el sur a través de las Emyrn Muil junto a sus kirinsiredain, y tras ser herido en los cruces del Erui, huye hasta Umbar junto a los demás señores rebeldes. Alandur es asediado en su castillo de Calmirië y decide envenenarse antes que caer en manos de sus enemigos. Caranthir abandona Orthanc a la cabeza de un ejército sorprendentemente grande. Asedia a Finlong en Aglarond; Finlong jura que matará a todos sus prisioneros si Caranthir toma las murallas. Caranthir divide sus fuerzas, dejando un contingente suficiente en Cuernavilla como para evitar que Finlong escape, y conduce el resto hacia el sur para unirse a Eldacar. Eldacar logra la victoria definitiva, matando a Castamir en combate, aunque muchos de los señores rebeldes reúnen una gran flota de barcos y navegan hacia Umbar. Finlong decide rendirse y es exiliado.

Durante un breve periodo de tiempo, la vida en Calenardhon es pacífica y agradable como lo había sido antes de la Lucha entre Parientes, pero en los años 1635-36 llega la Gran Plaga, y tras su paso la provincia cambia por completo. La población, reducida a la mitad por la epidemia, se va reduciendo todavía más con el paso de los años a medida que los supervivientes huyen hacia las provincias del sur; al final, la provincia queda tan despoblada que encontrar hombres para defenderla supone un verdadero problema, especialmente tras la pérdida de Rhovanion, para los reyes de Gondor; un problema que no se verá solucionado hasta que

Cirion el Senescal entregue todo el territorio a los jinetes de los rohirrim en el año 2510 T.E.

Los aventureros que viajen por Calenardhon después de la Plaga (1640) se encontrarán con muchos hogares abandonados; los campos sin arar están recuperando su antiguo estado de hierbas de gran tamaño. Una vez más, la provincia se ha convertido en la frontera de Gondor. Como los habitantes son tan escasos, el aventurero se encontrará con criaturas salvajes, lobos, hombres malvados e incluso grupos de orcos de vez en cuando. Dunlostir, que sufrió especialmente durante la plaga, se ha convertido casi en una ciudad fantasma. A medida que el comercio de grano va desapareciendo, muchos de los barqueros del Onodló se trasladan hasta Osgiliath. Tir-Anduin, sin embargo, sigue siendo un floreciente bazar hasta que las invasiones de los orientales comienzan en 1856. Calmirië también sufre un lento declive, perdiendo su aspecto próspero, aunque los habitantes de esa ciudad y de todo el Folde Este consiguen sobrevivir gracias a la absorción de refugiados del resto de la provincia. La tierra en sí está regresando a su estado salvaje que antaño conoció, y permanece tan rica y hermosa que es una tentación constante para los bárbaros del Este.

Cualquiera que explore los hogares en ruinas durante el primer siglo después de la Plaga corre un leve riesgo (2%) de contagiarse con una variedad no mortal de la enfermedad.

9.3 CALENARDHON SE CONVIERTE EN ROHAN

Durante muchos siglos después de la Gran Plaga, la tierra de Calenardhon va degenerando lentamente hasta convertirse en la tierra salvaje que fue en tiempos, y se vuelve una carga para el depauperado imperio gondoriano. Por el año 2500 T.E., la tierra está casi desolada, los puestos militares casi no tienen ocupantes y el viaje por la región es muy peligroso, pues las bandas de dunlendinos y de orcos son libres de acosar a mercaderes y viajeros indefensos. De hecho, muchos de los viajes que cruzan Calenardhon en esta época deben realizarse acompañados de guardaespaldas o en forma de caravanas. En realidad, los orcos y los balchoth invasores habrían arrasado Calenardhon hace tiempo si no hubiese sido por la ayuda de los éothéod.

Como es bien sabido, en el año 2510 de la Tercera Edad, Cirion el Senescal de Gondor entrega Calenardhon a Eorl y los rohirrim, y la tierra es conocida a partir de ahora como Rohan. Debido a la riqueza y la profundidad de su cultura en una época posterior, no nos centraremos en la descripción de los rohirrim en este módulo, pues se merece un volumen entero por derecho propio.

9.4 ORTHANC EN OTRAS ÉPOCAS

Como Orthanc ha sido descrita en este módulo, es obligatorio mencionar el papel que jugó durante el resto de la Tercera edad. Incluso después de que Calenardhon fuera entregada a los éothéod, Isengard siguió siendo posesión de Gondor, aunque la torre de Orthanc fue cerrada y el anillo de murallas abandonado. El lugar fue utilizado con muy poca frecuencia, con la excepción de alguna rara visita por par-

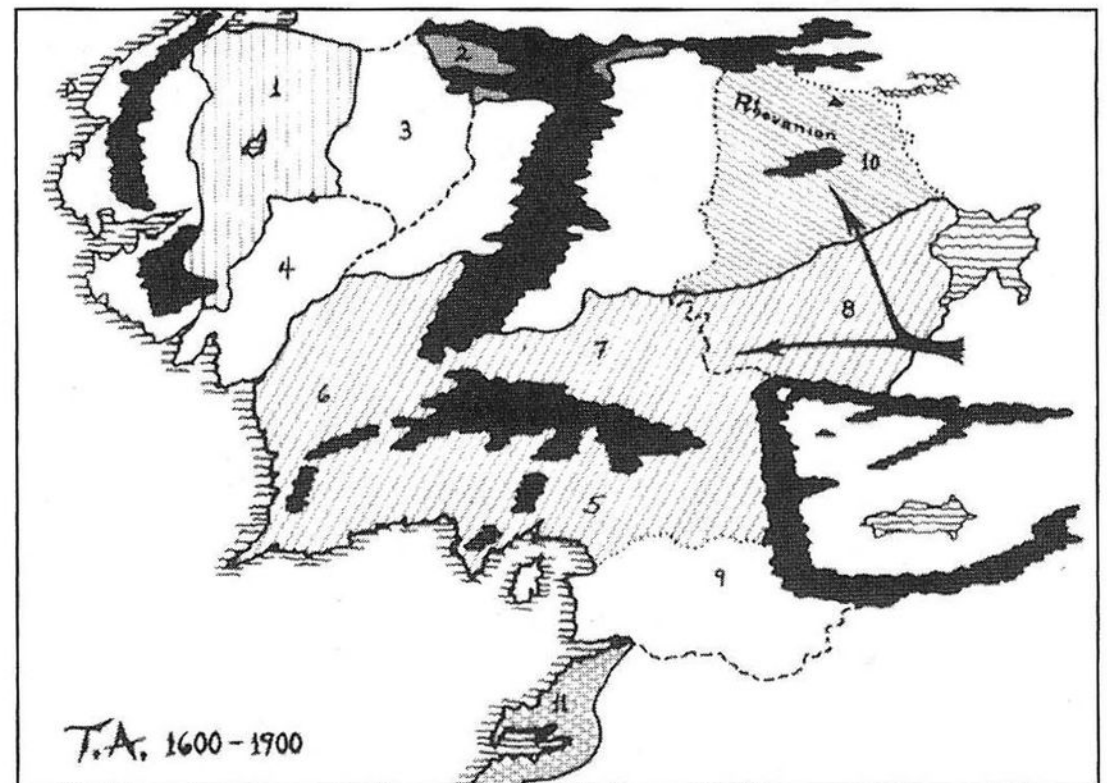
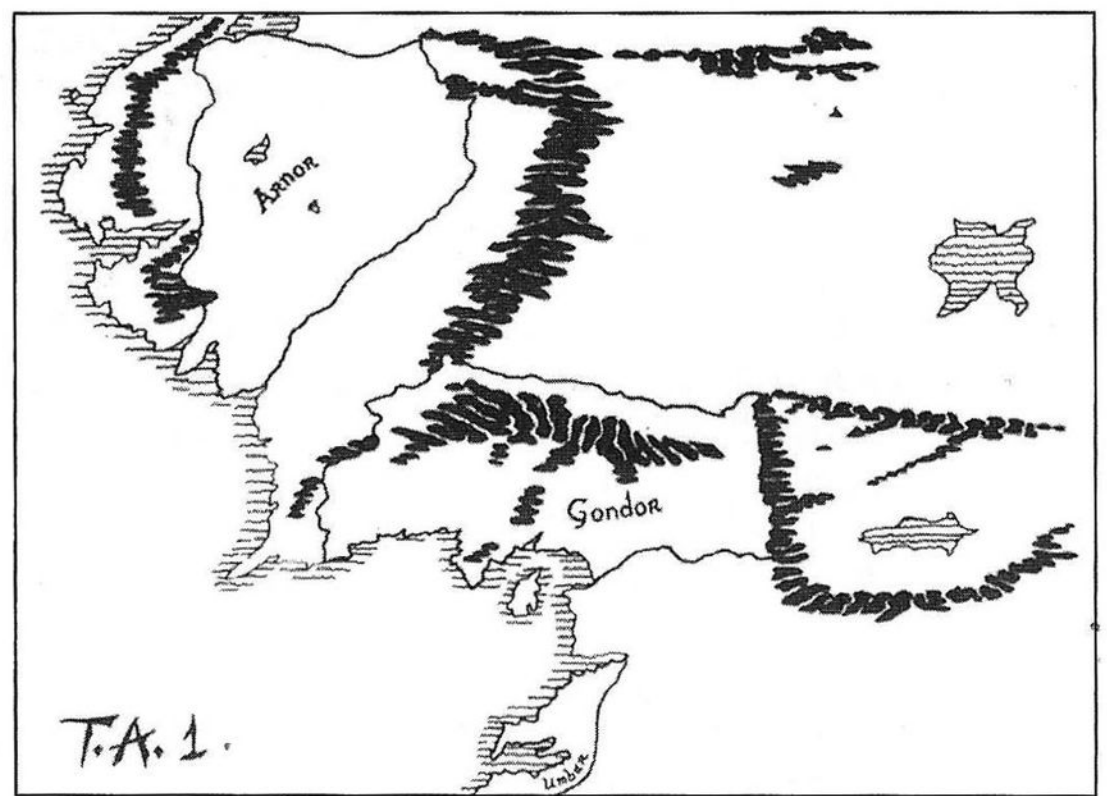
te de algún astrólogo que quería utilizar los artefactos de la torre. Sin embargo, llegado un momento fue abierta de nuevo, y jugó un papel muy importante en acontecimientos posteriores de la Tercera Edad.

SARUMAN E ISENGARD

Isengard se mantuvo como una instalación militar de Gondor durante la Gran Plaga y los años siguientes, hasta que la provincia de Calenardhon fue entregada a los rohirrim en el año 2510. En esa época, Orthanc fue cerrada y Isengard abandonada. En torno al año 2700, los dunlendinos se apoderaron de Isengard y la utilizaron como fortaleza hasta que, en 2759, Fréalf, rey de Rohan, les expulsó de Angrenost y de todo Rohan. Ese mismo año, Saruman, de regreso de sus viajes por el este, pidió (y recibió) las llaves de Orthanc. Ayudó mucho a los habitantes de Rohan en los años inmediatamente posteriores, cuando se encontraban débiles por causa de las guerras con los dunlendinos. Durante ese periodo, la fortaleza de Isengard estuvo casi vacía; sólo Saruman y un puñado de sirvientes moraban en la torre de Orthanc.

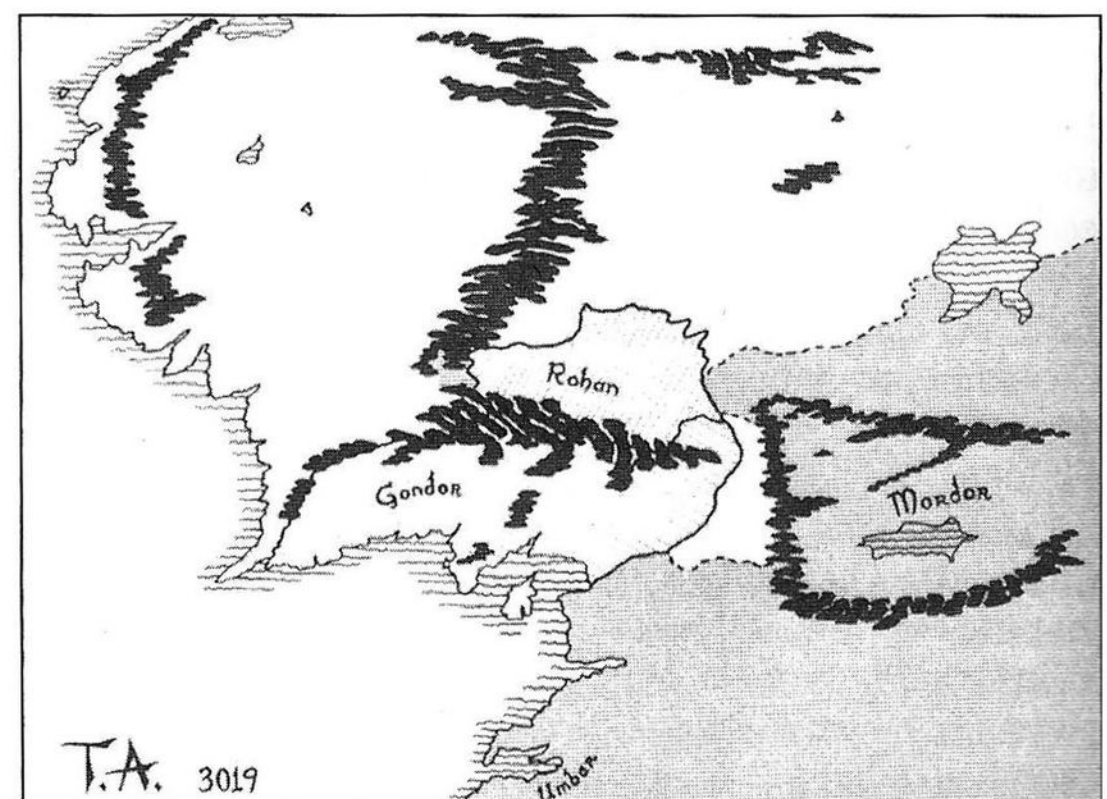
Sin embargo, con el paso del tiempo, Saruman decidió que era necesario introducir "mejoras", y reunió una fuerza dentro de Isengard para reconstruir sus defensas. Las obras comenzaron en 2963, y el mago asumió el control total de las instalaciones para fortificarlas en grado máximo, reclutando a muchos dunlendinos y comenzando a criar orcos y huargos que eran acuartelados en el intrincado laberinto de cámaras excavado en el interior del círculo de murallas. Los hermosos árboles que habían flanqueado los caminos fueron talados y reemplazados por columnas de metal unidas por cadenas. Los trabajadores comenzaron a excavar bajo la superficie de la llanura, y construyeron incontables máquinas en las profundidades. Por la noche, se podían ver en diferentes puntos del llano diversas columnas de humo y vapor procedentes de aquellos pozos iluminados por extrañas luces. Por orden de Saruman, bandas enteras de aquellas criaturas se aventuraban de noche para atacar a los rohirrim y dañar el bosque de Fangorn.

Aparentemente, Saruman había sabido de la existencia de la palantir de Orthanc desde un principio, y en realidad fue una de las razones para que eligiera Orthanc como su residencia permanente. Los senescales de Minas Tirith habían olvidado hacía largo tiempo la existencia de las piedras videntes. Sin embargo, o bien Saruman decidió no utilizarla, o sólo la contempló para ver lugares no muy lejanos, evitando contactar con cualquier otra de las palantíri. Finalmente, sin embargo, la confianza en su propio poder (y, quizás, su ardiente deseo de encontrar el Anillo Único) le confundió, y en torno al año 3000 sus ojos le llevaron hasta Barad-dûr. Allí quedó atrapado por Sauron, que naturalmente estaba en posesión de la Piedra de Ithil. Desde ese momento, y aunque no se dio cuenta, Saruman sería el esclavo del Señor Oscuro.



Noroeste de Endor, 1600-1900 T.E.

Las flechas muestran la ruta seguida por la invasión de los Aurigas, en 1854 T.E. 1 Arthedain; 2 Angmar; 3 Tierra de Nadie (Rhudaur); 4 Cardolan; Territorio Central de Gondor; 6 Oeste de Gondor, incluyendo el Folde Oeste; 7 Calenardhon o Norte de Gondor; 8 Tierras Orientales de Gondor, débilmente gobernadas tras la Gran Plaga de 1635-37, y perdidas en 1854-55; 9 Harondor, por la que luchaban Gondor y los Corsarios de Umbar; 10 Reino de los Aurigas en Rhovanion, 1854-99; 11 Umbar



Año 3019 de la Tercera Edad (época de la Guerra del Anillo). Las zonas oscuras indican las regiones en las que la Sombra había conseguido un control total.



PARTE II

LAS TIERRAS BRUNAS Y EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS

10. INTRODUCCIÓN

Esta parte del módulo se centra en una región de importancia dramática y estratégica: los confines septentrionales de la entrada que separa las amplias y frescas tierras de Eriador de las praderas cubiertas de hierba de Calenardhon (Rohan). Extremadamente diversa en historia, habitantes y oportunidades, es un escenario ideal para desarrollar aventuras y exploraciones.

Las Tierras Brunas son el hogar de los feroces y orgullosos dunlendinos (D. “Daen Lintis”), tribus de las mesetas frecuentemente influidas por los servidores de Sauron y Saruman. Sus ancestros Daen experimentaron una dominación similar durante los últimos años de la Segunda Edad, y la mayoría emigraron desde sus tradicionales hogares brunos escondidos en los valles de las Montañas Blancas (S. “Ered Nimrais”). Aquellos hombres brunos se asentaron por todo el este de Eriador, mezclándose con otros grupos eriadorianos, pero conservaron su cultura única en las colinas occidentales del sur de las Montañas Nubladas (S. “Hithaeglin”). Los diferentes grupos dunlendinos de esta región formaron una agrupación dispersa de territorios tribales que acabó siendo conocida con el apelativo de las Tierras Brunas.

Las Tierras Brunas (D. “Dunfearan”) incluyen las agrestes colinas que se elevan al norte del Viejo Camino del Sur (S. “Tiar Hariar”), que une Tharbad en Cardolan con los mercados más lejanos del oeste. El camino avanza junto a la frontera meridional de las Tierras Brunas y cruza el amplio Desfiladero del Isen (S. “Búlioth Angren”) en dirección este. Más tarde conocido como el Desfiladero de Rohan, este portal desde Eriador hacia Gondor se convirtió en uno de los pasos más importantes del oeste de la Tierra Media. Antaño era la línea divisoria entre las tierras dominadas por los dos Reinos en el Exilio dúnedain, Gondor y Arnor, y todavía hoy en día sigue siendo un vínculo vital para los Pueblos Libres del Oeste. Por lo tanto, las Tierras Brunas siguen teniendo importancia, a pesar de la reducción que ha sufrido el tráfico a través de su camino más relevante.

Los dunlendinos son un pueblo conflictivo, y en su mayor parte son pastores y cazadores que protegen celosamente su independencia y a menudo realizan incursiones sobre las tierras de sus congéneres. El conflicto es la ley de las Tierras Brunas, lo que no hace más que tranquilizar a sus vecinos más cercanos, que temen el día en que todos los belicosos hombres brunos se unan bajo un solo estandarte. Los hombres de Calenardhon (Rohan), los más viejos y encarnizados enemigos de los dunlendinos, son quienes más se alegran dicha circunstancia.

Los habitantes de la vertiente más meridional de las Montañas Nubladas –los gigantes, dragones, águilas gigantes, orcos y diversas criaturas de las tierras salvajes– también se

ven afectadas por la presencia de los hombres brunos. Aunque viven en las alturas de las montañas, siempre centran su atención en el oeste antes que en el este, pues la mayor parte de sus hogares se encuentran en la vertiente occidental de la cordillera. La cara oriental de las Hithaeglin es muy escarpada, casi vertical, lo que hace que los viajes en dirección al este se vuelvan extraordinariamente peligrosos. El acceso a los más elevados valles montañosos sólo se puede conseguir mediante senderos que proceden de las Tierras Brunas, lo que no hace más que confirmar el antiguo adagio que dice que *“los Daen no tienen rey, ni riqueza, ni capital, ni caminos; pero siempre se pueden aprovechar de los tuyos o los míos.”*

UNA BREVE CRONOLOGÍA

LA SEGUNDA EDAD

- 1** Se establece el reino noldo de Lindon después de la caída de Beleriand, siendo elegido rey Gil-galad. Los ents emigran desde Beleriand hacia diferentes partes de la Tierra Media.
- 32** Fundación de Númenor.
- 600-1200** Los númenóreanos exploran gran parte de la Tierra Media y entran en contacto con los Daen Coentis de las Montañas Blancas. Tar-Aldarion establece puertos a lo largo del Gwathló, primero en Lond Daer y, más adelante, en Tharbad.
- 750** Los noldor fundan Eregion y construyen Ost-in-Edhil.
- 1200-1500** Los númenóreanos comienzan a construir fortalezas y refugios a lo largo de toda la costa occidental de la Tierra Media. Durante esta época, comienzan a talar la casi totalidad de los grandes bosques del sur para construir sus flotas.
- 1300** Bárbol consigue localizar el bosque que será conocido como Fangorn, y adopta una residencia permanente allí, trayendo muchos ents y ent-mujeres con él.
- 1500** Elfos de Eregion comienzan a forjar los Anillos del Poder bajo la tutela de Sauron (bajo el aspecto de “Annatar”).
- 1600** Sauron forja el Anillo Gobernante.
- 1652** Se finaliza la construcción de Amon Lind.
- 1693-1700** Sauron declara la guerra a los elfos de Eregion. La mayoría de Eriador queda devastado por sus ejércitos. Grandes partes de los bosques de lo que un día serán las Tierras Brunas son destruidas por las hordas de la oscuridad. Sauron es derrotado por los númenóreanos y los elfos, y se retira hasta Mordor.
- 1800-2251** Los númenóreanos intensifican su presencia en la Tierra Media. Es durante esta época que se pule el círculo de Isengard, aunque la fortaleza será construida más adelante. Sauron comienza a enviar emisarios a los Daen Coentis para subvertir su religión y volverles en contra de

- los númenóreanos. Gradualmente, la presencia númenóreana obliga a los Daen Coentis a refugiarse en los valles más remotos de las Montañas Blancas.
- 2500** Las ent-mujeres cruzan el Anduin y crean un jardín paradisíaco en esa zona, que más tarde será conocida como las Tierras Pardas. Enseñan a los hombres de la zona muchos secretos sobre la agricultura.
- 3315** Los drúedain se separan definitivamente de los Daen Coentis, debido a la sumisión total de estos últimos ante la Oscuridad. Establecen sus residencias en las zonas más boscosas de las Montañas Blancas y en Enedhwaith.
- 3319** La Caída de Númenor y la Separación de los Mares.
- 3320** Fundación de los Reinos en Exilio. Los Daen Coentis pronuncian un juramento de fidelidad hacia Elendil.
- 3325-3341** Los conflictos religiosos entre los Daen Coentis proliferan merced a la aparición de los Cultos Oscuros. Muchos de los Daen Coentis emigran hacia Eriador, estableciéndose en su mayor parte en las Tierras Brunas y Rhudaur. Otros grupos posteriores emigran para huir del miedo provocado por el Quebrantamiento del Juramento.
- 3430** Se forma la Última Alianza de Elfos y Hombres para enfrentarse a Sauron.
- 3434** Los Daen Coentis son convocados por la Alianza; se niegan a acudir, atrayendo sobre sí la Maldición de los Quebrantadores del Juramento.
- 3435** La Batalla de Dagorlad estremece toda la región y las ent-mujeres desaparecen.
- 3441** Barad-dûr cae y Sauron es derrotado, aunque antes mata a Elendil y Gil-galad. Isildur corta el Anillo Gobernante de la mano de Sauron y se lo queda.

LA TERCERA EDAD

- 1** Se construye la Torre de Orthanc.
- 2** Isildur es emboscado y muere en los Campos Gladios mientras iba de camino hacia Arnor. Ni el Anillo Único ni su cuerpo son recuperados.
- 250-850** Arnor decae gradualmente.
- 250** Calenardhon comienza a ser colonizado a lo largo del Gran Camino del Oeste. Las migraciones dunlendinas hacia las Tierras Brunas se reducen en número, y los diferentes clanes comienzan a establecerse permanentemente en el lugar en que se encuentran. Los hombres brunos comienzan a identificarse con el término Daen Lintis y no con el antiguo apelativo de Daen Coentis.
- 312** Larach Duhnnan se convierte en un importante centro comercial dentro de las Tierras Brunas.
- 500-1400** Calenardhon se convierte en una de las provincias más prósperas de Gondor.
- 1000** Sauron vuelve a aparecer, y los Istari son enviados a la Tierra Media para equilibrar la presencia del Señor Oscuro con la suya propia.
- 1050** Los hobbits comienzan a emigrar desde los valles del Anduin hasta el otro lado de las Montañas Nubladas, en Eriador, aunque algunos se establecen en las Tierras Brunas.
- 1050** Gondor alcanza la cúspide de su poder gracias a sus numerosas expansiones y fortalezas fronterizas. Sauron reaparece y se establece en Dol Guldur.
- 1300-1350** El Rey Brujo funda Angmar. El reino dúnadan de Rhudaur cae bajo su control. Comienza a preparar la caída del reino del norte.
- 1409-1636** Cardolan es arrasado y lentamente se convierte en un reino salvaje. Tharbad se convierte en un refugio para ladrones y contrabandistas. El comercio entre el reino norte y el reino sur desciende tanto que está a punto de desaparecer.
- 1432-1447** La Lucha entre Parientes asola Gondor. La guerra civil sacude todo el Reino del Sur.
- 1600-1601** Los hobbits reciben un feudo en Arthedain y comienzan a colonizar la Comarca.
- 1630** Un gran número de hobbits procedentes de las Tierras Brunas emigran en dirección a la Comarca.
- 1636-37** La Gran Plaga, una epidemia devastadora, barre todo Rhovanion, Gondor y Eriador. La población de Cardolan es casi exterminada por completo, y el reino deja de tener una identidad diferenciada. Tharbad resulta particularmente dañado y el comercio procedente del norte comienza a descender rápidamente.
- 1640** La capital de Gondor es trasladada desde Osgiliath hasta Minas Anor.
- 1974-75** Los ejércitos del Rey Brujo asolan Arthedain. Muere el último rey de Arthedain, pero los ejércitos del Rey Brujo son derrotados por los gondorianos y sus aliados eriadorianos. Por esta época, ya no queda casi ningún hobbit viviendo en las Tierras Brunas.
- 1980** El Rey Brujo regresa a Mordor y reúne a los Nueve. Aparece el Balrog de Moria.
- 1981** Desaparecen Nimrodel y Amroth.
- 2050** Orthanc es cerrada. Sólo una pequeña guarnición (hereditaria) permanece para proteger la fortaleza. Muere el último rey de Gondor sin dejar un heredero, y es nombrado el primer Senescal Regente que gobernará el Reino del Sur.
- 2063** Inicio de la Paz Vigilada. Algunos dunlendinos comienzan a establecerse al sur de las Tierras Brunas, en la Marca del Oeste, situando sus moradas entre los ríos Isen y Adorn.
- 2460-2510** Los balchoth orientales invaden Gondor. Los éot-héod, capitaneados por Eorl el Joven, llegan en ayuda de Gondor en la Batalla de Celebrant. Cirion el Senescal entrega a los nórdicos la provincia de Calenardhon como recompensa por su ayuda. A continuación tienen lugar el Juramento de Eorl y la fundación de Rohan.
- 2710** Los dunlendinos se hacen con el control del círculo de Orthanc.
- 2754** Freca es muerto por Helm Mano Martillo, rey de Rohan.
- 2754-58** El Largo Invierno invade todo el reino. Los orientales invaden Rohan desde el otro lado del Anduin. Los haradrim de Umbar atacan Gondor. Observando la gran oportunidad que tiene para derrotar a sus acérrimos enemigos, Wulf guía a su ejército en dirección a Rohan. Derrota a los rohirrim en la batalla nevada de los Vados del Isen y asedia el Abismo de Helm y el Sagrario. Mueren Helm y sus dos hijos.
- 2759** Fréaláf, el sobrino de Helm, sorprende a los dunlendinos en Edoras y mata a Wulf. Tras expulsar a los invasores dunlendinos, es coronado rey, convirtiéndose en el primer rey de la Segunda Línea de Rohan. Los dunlendinos se retiran de Isengard y Saruman recibe las llaves de Orthanc.
- 2830-2903** Reinado de Folcwine en Rohan. Los rohirrim expulsan a los dunlendinos del Folde Oeste.
- 2911-12** El Crudo Invierno golpea a Eriador y Rhovanion. Aparecen grandes manadas de lobos blancos en puntos tan al sur como las Tierras Brunas. El deshielo de primavera provoca inundaciones, causando el abandono de Tharbad y numerosos asentamientos dunlendinos.
- 2941** El Concilio Blanco expulsa a Sauron de Dol Guldur.
- 2953** Última reunión del Concilio Blanco. Saruman comienza a reunir sus fuerzas (incluyendo a muchos dunlendinos) y reclama Orthanc como propiedad suya. Las incursiones orcas sobre el Bosque de Fangorn se repiten más que nunca.

Saruman comienza a mandar servidores suyos a registrar los Campos Gladios.

3000 Saruman utiliza la palantir de Orthanc y queda atrapado bajo la voluntad de Sauron (que utiliza la Piedra de Ithil).

3018-19 La Guerra del Anillo. Los ents atacan Isengard. Los dunlendinos aliados con Saruman son derrotados en el Abismo de Helm pero se les permite regresar a sus hogares. El Anillo Único es destruido y Sauron es expulsado de Eä. Saruman desaparece de Arda.

Mediados de 3021 Final de la Tercera Edad.

11. LOS DUNLENDINOS

11.1 HISTORIA

Los *Daen Coentis*, o “Pueblo Diestro”, vivieron en las colinas falderas y los valles de las Montañas Blancas durante mediados de la Segunda Edad. Se trataba de una antigua y noble raza que cruzó el Anduin hacia el oeste al finalizar la Primera Edad, y se establecieron en lo que más tarde sería Gondor. Allí vivieron en paz durante muchos siglos, absorbiendo a la mayoría de bandas de drúedain (Du. “Drughu”) que les habían precedido.

Sin embargo, a mediados de la Segunda Edad, ocurrieron dos hechos que alterarían para siempre sus hábitos de vida. Una fue la llegada de los dúnedain de Númenor; la otra fue la sutil infiltración de los emisarios del Señor Oscuro de Mordor. Los dúnedain colonizadores acabaron por empujar a los Daen hasta el interior de las montañas, confinándolos en los valles de las Ered Nimrais. Los agentes de Sauron acabaron de someter a los dubitativos Daen Coentis estableciendo oscuros cultos basados en la Religión Oscura.

Los Daen Coentis formaban sencillas sociedades de cazadores y recolectores que complementaban su dieta con una pequeña selección de cosechas. Los artesanos excavaban en las montañas en busca de joyas y metales preciosos con los que fabricaban buenas herramientas y obras de arte de intrincados diseños. Eran conocidos por su destreza al crear objetos, y de ahí venía su nombre.

Los Daen vivían en bandas, pequeñas unidades familiares que estaban dispersamente asociadas con numerosos clanes, y raramente se reunían en grupos superiores al tamaño habitual de una tribu. Preferían una sociedad descentralizada que era mucho más adecuada para sus fragmentados territorios. Aunque algunos líderes de clan ansiaban asumir la posición de gran jefe o rey, ése era un título de dudosa utilidad y que estaba constantemente disputado. Cualquier intento por parte de un jefe por unir a los clanes iba acompañado de constantes conflictos, pero se trataba de escaramuzas cortas, que a menudo no acababan con ningún derramamiento de sangre, pues los Daen solían dejar claro que, en general, despreciaban cualquier tipo de autoridad.

Sin un foco central, la violencia era el método más habitual para resolver las disputas. Los constantes robos de ganado y las guerras fronterizas mantenían a los Daen Coentis sumidos en un constante estado de conflicto, impidiéndoles resistir de forma efectiva todos los avances de la cultura dúnadan. Al final, aquel pueblo orgulloso y apasionado acabó condenado a perder sus hogares o bien su independencia.

Los templos Daen estaban formados por una serie de piedras verticales colocadas en círculos concéntricos o en espi-



ral, patrones que sus sacerdotes utilizaban como enormes calendarios y artefactos de predicción. En los primeros días, eran los drúedain (woses) quienes constituían casi la totalidad de la clase sacerdotal, pero esta relación especial comenzó a deteriorarse cuando muchos Daen Coentis comenzaron a aceptar las malévolas costumbres enseñadas por los servidores del Señor Oscuro. La separación entre las dos razas se ha mantenido hasta hoy en día.

A medida que iban pasando los años, los Daen Coentis se fueron volviendo amigables con respecto a los dúnedain, a pesar de la amenaza que presentaban los grupos númenóreanos más poderosos. Por los grupos Daen de las tierras bajas que estaban dispuestos a aceptar algunas de las costumbres dúnedain, la relación entre los dos pueblos se fortaleció. Aquellos Daen asimilaron unas técnicas agrícolas más avanzadas, se unieron en tribus y finalmente acabaron eligiendo un concilio y un gran jefe.

A finales de la Segunda Edad, el gran jefe de estos Daen Coentis de las tierras bajas pronunció un juramento ante el rey Elendil de que ayudarían a los dúnedain siempre que éstos los necesitaran en tiempos de guerra. A los Daen Coentis de las montañas no les agradó nada dicho pacto, pues consideraban a los númenóreanos más como invasores que como vecinos. El descontento creció y se alimentó de sí mismo, aumentando la ya gran separación existente entre las dos facciones de Daen. Al mismo tiempo, comenzaron a producirse cambios muy importantes en la religión de los Daen Coentis, lo que no hizo sino agravar el problema. La insidiosa influencia de Sauron comenzaba a dar su fruto.

Cuando la Última Alianza de Elfos y Hombres convocó la ayuda de los Daen Coentis para derrotar a Sauron al final de la Segunda Edad, su gran jefe se negó y por lo tanto selló la destrucción de su pueblo. El Juramento había sido pronunciado y no quedarían libres hasta que lo hubieran cum-

plido, si no en aquel momento, sí en el futuro. Aquella sería su maldición, pero en aquel momento no se dieron cuenta del gran poder que se ocultaba tras ella.

Los Daen Coentis comenzaron a tener problemas casi inmediatamente. Las vetas de mineral en las minas comenzaron a extinguirse, las granjas comenzaron a perder producción, el ganado se quedó estéril, los artesanos olvidaron sus habilidades más importantes y algunas de las mujeres también quedaron estériles. Pero la consecuencia más horrible fue la de las apariciones de los Daen Coentis que habían muerto, y que podían ser contemplados acechando sin propósito alguno en las cercanías de sus lugares de descanso.

Después de eso, los pensamientos de los Daen Coentis se centraron para siempre en la muerte, hasta que se convirtió en una especie de fijación. El Pueblo Diestro comenzó a incluir cada vez más sacrificios en sus ritos para apaciguar a los dioses. A medida que tales sacrificios iban en aumento, grupos de adoradores llegaban a ofrecer prisioneros humanos en su desesperación por cambiar su fortuna. Las familias que no estaban de acuerdo con los cambios de su religión fueron perseguidas y abandonadas para que colonizaran la zona que hoy en día es conocida como las Tierras Brunas. Ese fue el inicio de los movimientos migratorios que, lentamente, trasladarían a la mayoría de Daen Coentis supervivientes hasta aquella zona situada al oeste del extremo meridional de las Montañas Nubladas. Aquella región se parecía mucho más a su antiguo lugar natal en las Montañas Blancas, aunque era muchos menos productiva y fértil.

Para el segundo o tercer siglo de la Tercera Edad, los Daen Coentis como pueblo habían dejado de existir. La mayoría se habían trasladado hacia el norte para huir del terror de los muertos y a una tierra a la que ahora consideraban hostil. Durante los tres siguientes siglos, casi todos los Daen Coentis supervivientes desaparecieron o se trasladaron hacia el norte, de forma que sólo un pequeño grupo permaneció en su hogar ancestral. Los Daen Coentis habían evolucionado hasta convertirse en los Daen Lintis, el "Pueblo Erudito". Otros les llamaron dunlendinos.

Quienes se trasladaron hacia el norte reorganizaron su sociedad en su nuevo hogar de forma que se pareciera a la antigua. La mayoría de los clanes más poderosos de los Daen Coentis perdieron autoridad durante los Años Oscuros y fueron sustituidos por otros clanes. La zona a la que se habían trasladado casi no estaba habitada, y había permanecido así desde que, a mediados de la Segunda Edad, los ejércitos de Sauron hubieran arrasado la zona. Los dunlendinos se trasladaron hasta esa región en una época en que estaba recuperando su vegetación, y la tierra se volvió fértil de nuevo tras unos pocos años de ocupación. Los únicos que vivían en la misma región eran unos pequeños grupos de dúnedain que se habían trasladado al sur desde Tharbad para adquirir más tierras o huir de sus enemigos; ellos, y los beffraen que vivían en los densos bosques cercanos a las riberas del Gwathló.

Los clanes se apoderaron de la mayoría de tierras que no habían sido ocupadas por los dúnedain, así que por el año 1000 T.E., los hombres brunos controlaban toda la zona al sur del Glanduin, al este del Gwathló y al norte del Isen. Algunos de los clanes colonizaron las colinas más bajas y alejadas de las montañas, costumbre nada habitual entre sus ancestros, aprovechando así las amplias llanuras que ocupaban las cercanías del río Gwathló. Los clanes más importantes establecieron fuertes en diferentes puntos, principalmente cerca de las montañas. Muchos eran estructuras dúnedain que habían permanecido en pie desde la Segunda Edad, y fueron reparadas por los dunlendinos. Pronto se

establecieron las zonas controladas por cada clan, no mediante acuerdos verbales sino gracias a un consenso inconsciente. A medida que colonizaban la zona, fueron apareciendo aldeas y pueblos, principalmente cerca de los fuertes de clanes más grandes, donde las familias se juntaban para gozar de una mayor protección.

En las Montañas Blancas, los Daen Coentis originales habían llevado vidas aisladas (incluso alejados de otros miembros de su mismo clan), pero en las Tierras Brunas ese tipo de conducta no fue tan acusado. La emigración forjó unos fuertes vínculos entre los grupos familiares. En general, la sociedad de las Tierras Brunas es una copia algo menos rígida de la cultura de los Daen Coentis, con la misma religión supersticiosa, los mismos medios de supervivencia y las mismas reglas de vida. En los años que siguieron a la migración, los clanes de las Tierras Brunas experimentaron varios conflictos y cambios de gobierno, pero durante los últimos 300 años, se han mantenido aproximadamente con la misma estructura.

11.2 SOCIEDAD Y VIDA COTIDIANA

Los hombres brunos mantienen una sociedad básicamente aislacionista; tal y como viven los clanes en el año 1640, sólo tienen un contacto limitado entre ellos. Cuando tiene lugar dicho contacto, suele ser a través de gente especialmente elegida o líderes de clan. Los clanes individuales de las Tierras Brunas están formados por 3-10 grupos familiares extensos (bandas) formados por 5-25 individuos. Algunos están bajo el control o la guía de otros clanes más grandes que son más estables políticamente hablando.

Los líderes de los grupos familiares de cada clan compiten por la posición de jefe del clan en un combate que no es a muerte. Una vez se ha elegido un jefe, cualquier cabeza de familia puede desafiar su derecho a gobernar mediante el mismo sistema. Cuando ha sido elegido un líder, siempre debe cumplir al menos tres meses de gobierno, transcurridos los cuales puede ser desafiado (algo que raramente ocurre). Cuando tiene lugar un desafío, provoca un periodo de desestabilización, y por lo tanto ofrece oportunidades a los demás clanes para intentar apoderarse de las tierras o las propiedades del primero. Debido a dicha vulnerabilidad, algunos de los clanes más grandes (especialmente los que moran en las tierras bajas) han decidido adoptar una transferencia de poder hereditaria. Las leyes son ejecutadas por el jefe del clan, que es el juez de todos los criminales. Los guerreros del clan son los encargados de mantener la paz en toda la zona que controle el clan.

La vida cotidiana entre las familias suele ser bastante tranquila. Los niños viven con su madre y con su padre, y probablemente con sus abuelos, hasta que sean lo bastante mayores para casarse. En ese momento, las hijas llevan a sus maridos a vivir con su familia, bien en la misma casa o en alguna otra cercana. Los hijos se trasladan a la casa de sus mujeres y hacen lo mismo. Los matrimonios son pactados fuera de la familia, y generalmente se suele intentar que los primos se casen entre ellos. Los matrimonios suelen ser pactados por el padre, con alguna de las familias cercanas pertenecientes al mismo clan, cuyo parentesco no sea demasiado cercano, o con alguna familia de otro clan cuyo parentesco no sea demasiado lejano. En los pueblos más grandes, los matrimonios son decididos por hombres y mujeres,

siempre que el matrimonio sea aceptable para ambos matrimonios de padres. Los matrimonios son celebrados por las sacerdotisas o por los jefes de clan, aunque normalmente se celebran en masa para solucionarlos todos al mismo tiempo. Dichas celebraciones suelen tener lugar dos veces al año en cada fuerte. No se considera malo que marido y mujer residan juntos antes de casarse; una vez se han casado, el matrimonio es oficial y será reforzado con la presencia de los padres, hermanos o parientes más cercanos de la novia.

RESIDENCIAS

Las familias suelen vivir en residencias chatas y sin ventanas, con paredes de piedra y techos de armazón de madera cubiertos de paja o de pieles extendidas. Dichas casas suelen ser redondas y tienen el techo cónico con una abertura en el centro para dejar escapar el humo de las cocinas. Donde la cultura ha sido influida por los dúnedain, como en los pueblos más grandes, los edificios tienen una forma rectangular más convencional. Actualmente, dicha característica se está extendiendo hacia las zonas más remotas.

Los fuertes de clanes son estructuras más grandes a las que puede retirarse un clan en caso de afrontar serios problemas. Algunos de estos fuertes son antiguos puestos fronterizos establecidos por los númenóreanos que ocuparon esta zona durante la Segunda Edad. Eran hermosas construcciones, y la mayoría todavía se encuentran en buenas condiciones. Algunos fueron abandonados después de que Arnor y Gondor comenzaran a tener problemas a principios de la Tercera Edad, lo que permitió a los dunlendinos hacerse con su control. Otros fueron construidos por los propios dunlendinos, pero no pueden compararse a los fuertes númenóreanos en lo que se refiere a resistencia y arquitectura. Sin embargo, a los dunlendinos que viven en su interior no parece importarles demasiado.

Los fuertes suelen estar formados por dos diques situados de forma concéntrica, y el interior de los dos suele estar amurallado. Las murallas suelen estar hechas de tierra apisonada o piedra, y pueden contar con una empalizada de madera que extiende la muralla hasta alcanzar los seis metros de altura. Dichas secciones de madera suelen ser verticales, con parapetos para los soldados, o apuntar hacia afuera, con las puntas de los troncos afiladas. Ocasionalmente se sitúan torres a intervalos regulares alrededor de los fuertes; dichas torres suelen estar hechas del mismo material (es decir, piedra o piedra y madera).

El interior de los fuertes suele consistir en la residencia del jefe del clan y las casas de otras diez familias. Están interconectadas hasta formar un gran complejo, a menudo junto a unos barracones donde se aloja la guardia y los establos. Algunos fuertes son muy grandes y también incluyen un pequeño pueblo dentro de las murallas. El pueblo que se encuentre fuera de las murallas tendrá un dique rodeándolo como primera defensa.

COMERCIO Y ARTESANÍA

Las unidades familiares, y de hecho el clan entero, sobreviven principalmente gracias a la caza y la recolección, maniobras ambas que son más fáciles de realizar en parajes elevados que en las llanuras. Los moradores de las tierras bajas se dedican más a la agricultura y a la ganadería que los demás clanes. Los clanes de las colinas cultivan algunas cosechas, pero sólo a pequeña escala. La dieta de los dunlendinos, por lo tanto, se basa en la carne. La caza que sobra es secada, ahumada o salada para conservarla y a continuación se guarda en edificios separados. Normalmente, estos edifi-

cios son construido con tanto cuidado como el resto de casas porque la comida debe ser protegida de los carroñeros (de todos los tamaños) que abundan en la zona en invierno. Las mujeres de las familias trabajan tan duro como los hombres, y se encargan de la mayoría de tareas agrícolas. Los niños son enseñados desde muy pequeños a recoger bayas y nueces, y también aprenden qué tipos de frutos (dentro de la zona) son dañinos. Al alcanzar la edad adulta, los dunlendinos saben moverse tan bien en el agreste terreno en el que viven que casi podrían andar a ciegas.

El comercio es realizado únicamente dentro del clan, existiendo muy pocas transacciones con el exterior. Varias veces al año, la familia viaja hasta un asentamiento cercano o hasta el pueblo que hay dentro del fuerte del clan. Los días de mercado suelen coincidir con las reuniones públicas (por ejemplo, la celebración de los matrimonios). Se suelen cambiar bienes de primera necesidad por productos manufacturados u otros servicios. El dinero en forma de moneda está presente en muy pequeñas cantidades, y sólo es utilizado cuando se compran productos a comerciantes que no son dunlendinos. Los dunlendinos son bastante xenófobos, pero comprarán o comerciarán productos con personas que no sean dunlendinas si el precio es bueno. Por el contrario, puede que no lleguen a invitar de nuevo a su casa a un mercader extranjero para que tome algo de hidromiel con ellos.

Varios de los clanes de las montañas tienen un grupo especial de cazadores que colocan trampas para animales y venden sus pieles, que pueden alcanzar un buen precio en las Tierras Brunas pero que pueden ser vendidas por diez veces más en las grandes ciudades del sur. Regatear por un precio es una cuestión de orgullo entre todos los dunlendinos, que pueden llegar a disfrutar con esta estrategia durante horas.

Los artesanos dunlendinos forman parte de una familia (siendo únicamente accesibles para los miembros de esa familia) o bien pueden ser encontrados en los pueblos de la zona donde haya tiendas. Un fuerte de clan suele tener siempre un pueblo de gran tamaño en las cercanías que mantiene a todos los artesanos locales. Cualquier mercancía que no puede ser producida en la localidad puede ser comprada (en ocasiones a un precio exagerado) a los mercaderes itinerantes que frecuentan la zona. Los artesanos, en particular los herreros que fabrican armas y armaduras, son muy respetados por todas las tribus y a menudo actúan como consejeros de los líderes del clan. Esta tradición procede del respeto que sentían sus ancestros (los Daen Coentis) por las artes, que consideraban regalos de los dioses. Desde esa época, los artesanos han perdido las habilidades más refinadas que poseían los Daen Coentis, pero todavía tienen una gran reputación entre el pueblo.

RELIGIÓN

La mayoría de los dunlendinos son más supersticiosos que religiosos, y se dedican a adorar a un grupo de pequeñas deidades vagamente descritas y que exigen complejos rituales. Tales deidades tienen sus raíces en los antiguos dioses de los Daen Coentis y están basadas en los valar, aunque han sido retorcidas hasta convertirse en pequeñas entidades que representan aproximadamente los elementos, el sol y la luna. La mayoría de los rituales requieren la pacificación de los dioses mediante sacrificios, que generalmente se realizan durante los solsticios y los equinoccios. Los fenómenos naturales son considerados por los dunlendinos como las acciones de un dios en cólera, y suelen ser muy temidos. En los siglos inmediatamente anteriores al año 1640 T.E., la na-

turaliza supersticiosa de este pueblo ha sido explotada por uno de los sirvientes de Sauron: Maben, el Sumo Sacerdote del Templo de la Justicia.

ESTRUCTURAS MILITARES

La estructura militar de los clanes no está muy organizada. Los únicos soldados son los jóvenes miembros de la extensa familia del jefe del clan, así como sus criados. En momentos de tensión, cualquiera que pueda empuñar un arma se unirá a la defensa, incluyendo a las mujeres (que a menudo son más violentas en combate que los hombres). Los ataques al descubierto son muy raros, pues prefieren realizar incursiones para robar ganado, echar a perder las cosechas y asustar a sus enemigos. Si se declara la guerra abierta entre dos clanes, generalmente se enfrentarán en combate en la ladera de alguna colina. Se gritarán los unos a los otros, pronunciando todo tipo de obscenidades sobre sus enemigos y proclamando todo tipo de hazañas propias anteriores de heroísmo y fuerza. Estas embestidas verbales pueden llegar a durar horas antes de comenzar la verdadera batalla.

Los varones dunlendinos son enseñados a luchar desde que son jóvenes, pero el entrenamiento es bastante informal y lo realizan los padres o los tíos. Normalmente, las armas con las que aprenden a luchar son el hacha y el arco corto. Los clanes que consideran el arco como un arma cobarde que sólo debe utilizarse para cazar prefieren luchar con cortas jabalinas arrojadas. Los clanes de las tierras bajas son mejores jinetes y utilizan lanzas mientras montan a caballo o desde sus ligeros carros de dos ruedas. Los jefes de familia y los líderes de clanes suelen contar con espadas de buena calidad. Otros guerreros también pueden utilizar espadas, pero en ocasiones son de tan mala calidad que la hoja debe ser enderezada después de algunos golpes para que el arma pueda ser utilizada de nuevo en condiciones. En combate, sólo los enanos superan a los dunlendinos en ferocidad; en ocasiones enloquecen por completo, atacando una y otra vez a sus oponentes sin tomar ninguna medida defensiva (una imagen bastante aterradora). Las únicas armaduras que llevan los dunlendinos son unos jubones de cuero. Muy pocos poseen armaduras de mallas. Sin embargo, los hombres brunos prefieren no llevar armadura o, como mucho, llevar una ligera. Las guarniciones de algunos clanes pueden entrar en combate con el cuerpo totalmente desnudo porque creen que los dioses les protegerán. Esta combinación de abusos verbales, tácticas suicidas y manipulación psicológica convierte a los dunlendinos en unos temibles guerreros.

ASPECTO FÍSICO

Los dunlendinos son de complexión robusta, pero no son ni mucho menos gordos. Las personas sobradas de peso son despreciadas en general, y los guerreros que engordan son puestos a dieta por sus compañeros hasta que pierden el exceso de peso. Los hombres miden entre 1,70 y 1,88 metros de estatura, y las mujeres suelen andar en torno a los 1,65 metros. Tienen rasgos rubicundos pero suaves, los ojos y el cabello oscuros y poco vello corporal. Existen pocos clanes que tengan miembros pelirrojos o rubios con los ojos verdes o azules. El pelo es muy importante para los dunlendinos, y siempre lo mantienen cuidadosamente limpio. Para las mujeres dunlendinas, cuidadosamente limpio significa llevar largas trenzas cogidas con broches. Los hombres suelen llevar una única coleta o muchas coletas pequeñas, mientras que los jóvenes y los guerreros utilizan un producto de yeso que emblanquece el cabello. A medida que se aleja del cuero cabelludo, el producto también hace que el cabello se en-

duzca y se pegue. Esta mezcla se suele aplicar sobre el cabello para hacer que quede de punta como si se llevaran un montón de lanzas en la cabeza. Los hombres también acostumbran a llevar largas barbas trenzadas o grandes mostachos que cubren por completo el labio superior y cuelgan por debajo de la barbilla por ambos lados.

Los hombres prefieren llevar polainas (o pantalones cortos) y chaquetas cortas o túnicas como único atuendo. Por encima, se ponen una larga chaqueta y un sombrero hecho de piel o ropa pesada cuando hace frío. Las mujeres llevan chaquetas y largos vestidos o tartanes largos. En los meses más fríos también suelen llevar sobrecapas. Todas las ropas de los dunlendinos están llenas de brillantes dibujos, que encantan a los dunlendinos. La mayoría están hechas de lana de oveja, pero también adquieren otros productos a los comerciantes. Los colores de las ropas de un dunlendino indican a qué clan pertenece, ya que cada linaje familiar está representado por una serie de colores. Dichos colores son tejidos especialmente para cada persona, siempre que se pueda permitir mostrar su linaje.

Las mujeres, aunque acostumbran a tener los huesos grandes, suelen ser muy bonitas y también muy fuertes. Los varones dunlendinos están bien proporcionados y musculosos, con amplias frentes y quijadas pronunciadas. En general, los dunlendinos son una raza fuerte y de buen aspecto, descritos por los observadores externos como "rústicamente hermosos".

LA TRADICIÓN ORAL

Aunque los dunlendinos son xenófobos y aislacionistas, cuentan con una rica herencia de tradiciones orales. Según los dunlendinos, ningún guerrero está completo si no es capaz de expresarse bien y defenderse en un concurso de palabras. Los oradores particularmente dotados son respetados casi tanto como los grandes guerreros. Los bardos que mantienen viva la historia de su pueblo atraen a grandes masas allá donde van. Toda la historia dunlendina se conserva de esta manera, pues pocos saben leer o escribir. Quienes demuestran ser oradores malos o poco interesantes no son respetados, y se les suele acabar arrojando comida y ridiculizando hasta que se marchan. Este énfasis en la comunicación verbal y las competiciones de palabras puede coger desprevenidos a los extranjeros, e incluso meterles en problemas, pues a los hombres brunos no les gustan nada las visitas procedentes del exterior.

12. EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS

La cordillera cubierta de nubes conocida como las Montañas Nubladas es posiblemente la barrera más formidable de toda la Tierra Media. Es una cadena montañosa de más de 1000 kilómetros de longitud, cuyos picos miden una media de 3,300-4,000 metros y están cubiertos de nieve durante todo el año.

Estas montañas fueron formadas por Morgoth antes de la llegada de los elfos, como barrera para evitar que el vala Oromë pudiera viajar libremente por la Tierra Media. Son jóvenes si se las compara con otras cordilleras montañosas, y en general tienen picos muy puntiagudos. Durante las tres



últimas Edades, estas montañas han envejecido un tanto, pero la agudeza de los picos ha cambiado muy poco.

Las montañas alcanzan su máxima altura cerca del centro de la cordillera, en los tres picos del Celebdil (Cuerno de Plata), Caradhras (Cuerno Rojo) y Fanuidhol (Monte Nuboso). Al sur de estas cumbres, la cordillera montañosa pierde altura hasta muy cerca de su extremo meridional, donde las cumbres recuperan toda su altitud. El Methedras (S. "Último Pico") es una montaña muy ancha que pone punto final a la cordillera con una altura de casi 5,000 metros. La parte sur de la cordillera es semejante al resto; la vertiente occidental desciende lentamente, pasando por una serie de mesetas y colinas agrestes hasta que llega a las llanuras de la cuenca del Gwathló. Por el este, las montañas descienden de forma repentina hasta llegar a la llanura del Anduin.

El tipo de rocas que se pueden encontrar en el extremo inferior de la cordillera es muy diverso. Mientras que la zona norte es conocida por sus grandes complejos de cavernas (debido a sus depósitos de piedra caliza), en el sur existen las mismas cuevas pero en menor proporción. La base de la mayoría de montañas volcánicas del sur es cristalina, lo que significa que las minas de la zona (al igual que las de Moria) tendrán ricas venas de gemas y metales preciosos, así como de hierro y cobre.

Los valles y picos superiores de las Montañas Nubladas son bastante rocosos, y propensos a presentar avalanchas. Aunque las montañas pueden ser cruzadas por quienes conocen el camino, no hay mucha gente que utilice dicha ruta debido a la inaccesibilidad de los desfiladeros y al peligro que acecha en las montañas. Más arriba, por encima del lugar en el que la nieve está presente todo el año (3,500 metros), existen glaciares y grandes montañas de nieve. Dicha nieve suele precipitarse ocasionalmente en avalanchas que bajan montaña abajo, enterrando todo lo que se encuentran en su camino bajo 3-10 metros de nieve.

Los arroyos montañosos, alimentados por la nieve fundida, son muy comunes en toda la zona. Desembocan en el Nimrodel, el Limclaro y en el Entaguas por el este, y en el Glanduin, el Gwathló y el Isen por el oeste. Estas aguas son muy puras y frías, pero en altitudes menores están repletas de peces (una dieta ideal para la población de osos de la zona). Otra de las fuentes de agua de la zona es la multitud de pequeños lagos y estanques escondidos en los diversos valles montañosos. Estos manantiales suelen estar cubiertos de hielo durante el invierno y pueden convertirse en zonas de baño, pues sus aguas suelen proporcionar un reparador descanso.

12.1 CLIMA

El clima en el sur de las Montañas Nubladas es algo más templado que en el norte de la cordillera. En general, sigue el mismo patrón: los inviernos son muy fríos (en las zonas más altas se te pueden llegar a helar los huesos) y los veranos templados tirando a cálidos. La primavera y el otoño llegan de repente y suelen durar bastante poco.

Los patrones climáticos de estas montañas dependen del choque de las masas de aire que se suelen encontrar sobre el límite occidental de las Montañas Nubladas. Los cálidos vientos procedentes del Gran Mar por el sur y por el oeste se encuentran con unas violentas reacciones procedentes del aire frío que baja por las montañas desde el norte. Este choque de masas de aire puede provocar tormentas repentinas y chubascos o nevadas en los meses más fríos y en altitudes superiores. En general, estas tormentas no son tan violentas como las que se pueden encontrar en el norte, pues el descenso de temperaturas no es tan grande (el aire frío del norte ha tenido tiempo de calentarse un poco antes de llegar a esta latitud). La única ocasión en que las tormentas alcanzan una verdadera furia salvaje es a finales de verano y principios de otoño, durante la estación de los huracanes.

12.2 FLORA

El Bosque de Fangorn penetra en la ladera montañosa por el este de las Montañas Nubladas en esta latitud. En esta zona, las laderas montañosas y los valles más elevados están llenos de bosques de coníferas, aunque a medida que se va bajando se van encontrando más árboles de hoja caduca. Por encima de la línea de árboles, los viajeros sólo encontrarán pequeños matorrales, líquenes y algunas hierbas cortas. Una vez éstos también han desaparecido, la ladera se convierte en un lugar rocoso y estéril; sólo un puñado de plantas consiguen sobrevivir en las temperaturas más bajas. La línea de árboles en este extremo de la cordillera se encuentra a bastante más altitud (2,700-2,800 metros) que en las montañas que se elevan por encima del Bosque de los Trolls (donde deja de haber árboles a partir de los 1,200-1,500 metros). Este hecho lo causan las diferencias en las temperaturas anuales de estas cumbres (y más específicamente, la influencia del Rey Brujo de Angmar sobre el clima de la zona en el norte).

Además, la línea de árboles en el sur es más elevada porque el terreno de la zona es más rico. Debido a la naturaleza volcánica de la región, varias hierbas muy buscadas consiguen sobrevivir en los puntos más elevados.

12.3 FAUNA

El sur de las Montañas Nubladas está lleno de vida. Los arroyos montañosos están repletos de varios tipos de peces. Los bosques están habitados por diferentes variedades de animales pequeños, incluyendo conejos, musarañas, mapaches, ardillas y muchos otros. Los castores son comunes en la vertiente occidental de las montañas. Suelen construir sus presas a través de pequeños arroyos de los valles montañosos, y expanden el ecosistema de la zona, volviendo la tierra más fértil.

Pero la zona también está habitada por animales más grandes. Las laderas superiores están habitadas por cabras montesas y ovejas cornudas, así como por un bovino montañoso de pelo largo conocido como *calluk* entre los lugareños. Los depredadores también están representados en las montañas. Osos de todo tipo habitan en la zona durante la primavera, el verano y el otoño, hibernando en sus cavernas durante el invierno. Los lobos también pueden ser avistados en las laderas inferiores de las montañas. En su mayor parte, se suele tratar de lobos grises que no atacarán a los hombres a menos que estén muy hambrientos o sean provocados. Sólo se pueden encontrar lobos violentos o huargos en las guaridas de los orcos y los trolls de la zona. Algunos de los animales más inusuales de la región están descritos a continuación.

Murciélago vampiro gigante: Las Montañas Nubladas son el hogar de un murciélago único y particularmente dañino: el murciélago vampiro gigante, una monstruosidad negra que tiene más de treinta centímetros de envergadura y anida entre sus parientes menores pero que caza en enjambres. Se sabe de casos en que inmensos enjambres de murciélagos vampiros gigantes han acompañado a las huestes de los orcos en su camino hacia la guerra, formando ominosas nubes y cebándose indiscriminadamente en los heridos y muertos, que les proporcionan una fuente fácil de sangre fresca. Cuando no lo tienen tan fácil para alimentarse, pueden llegar a atacar a humanos solitarios durante la noche, aferrándose a ellos con dientes y garras y sorbiendo la sangre de su víctima. Como atacan en enjambres, la víctima puede llegar a ser mordida por 25 de estos animales a la vez. Es muy difícil defenderse de este tipo de ataques, pues en cuanto se derriba a un murciélago, otro ocupa su lugar. Cuando los montañeses dunlendinos pasan la noche en las montañas, se frotan la piel con la hoja de una planta conocida como Megillios. Los murciélagos vampiro seguirán atacando, pero el olor del jugo de estas plantas es obviamente muy desagradable para los murciélagos, y el sabor les hará abandonar a su víctima. Sin embargo, la piel frotada con dicho jugo sufrirá un efecto secundario, y es que permanecerá muy sensible a cualquier toque hasta que sea completamente limpiada.

Osos azules: Los osos azules son muy raros y reclusivos. Se les suele encontrar con frecuencia en las Montañas Blancas, pero en ocasiones se han visto algunos especímenes en el sur de las Montañas Nubladas. Los osos azules son animales únicos semi-sensitivos que poseen un innato sentido (semejante al de un sortilegio constante de *Presencia*) que les permite percibir a todas las criaturas vivas que les rodean en un radio de 15 metros, sean cuales sean los obstáculos que los separan de ellas. Los osos azules tienen un aspecto siniestro para algunos porque parecen buscar de cuando en cuando a algún hombre para matarle sin ningún motivo aparente. Aunque se puede dar el caso en alguna ocasión, también es cierto que su gran inteligencia les permite darse cuenta de que el hombre es una amenaza constante para su supervivencia. Son muy protectores con su territorio y atacarán a

cualquier intruso si el grupo no es demasiado grande. De lo contrario, se limitarán a seguir a los intrusos y atacarles uno por uno si tienen la oportunidad.

Leopardo de las nieves: Este depredador de las alturas vive alimentándose de los rebaños de cabras montesas, ciervos, ovejas cornudas y calluks. El felino mide algo más de metro y medio de largo y puede llegar a pesar algo más de 100 kilos. Su piel es casi completamente blanca en invierno, salpicada de manchas grises. Durante los meses más cálidos, adopta una tonalidad más grisácea. Este camuflaje convierte al leopardo en un cazador muy efectivo. Los leopardos son muy fuertes, y pueden derribar con facilidad a una cabra montesa de gran tamaño. Los calluks son también presa fácil para ellos, aunque suelen tardar más en derribarlos debido a su tamaño. Las pezuñas de estos animales son particularmente grandes (casi desproporcionadamente grandes), lo que les permite desplazarse sobre la nieve sin ningún esfuerzo; también les ayudan mucho a la hora de dar muerte a su presa. Raramente se relacionan con alguno de los demás depredadores de las montañas. Si no hay ninguna presa de por medio, generalmente huirán de los lobos y los osos. Sus pieles son apreciadas como tesoros por los dunlendinos, pero sólo si son conseguidas en combate singular, y las garras, que pueden llegar a medir seis centímetros de longitud, son utilizadas como joyas por los clanes. Este animal es muy difícil de cazar, pues es totalmente mudo, lo que también dificulta cualquier defensa contra un emboscada realizada por estos felinos.

13. LAS TIERRAS BRUNAS

La zona conocida como las Tierras Brunas es topográficamente muy similar a la región del norte que antaño fue Rhudaur. Puede dividirse en dos regiones geográficas aproximadas: la meseta, situada al este, junto a las montañas, y las llanuras, situadas al oeste, junto al Gwathló.

Las mesetas suben y bajan en colinas y riscos, que pueden alcanzar alturas de casi cuatrocientos metros en los lugares más cercanos a las montañas. Estas colinas están dispuestas con algo más de orden que las que se encuentran en las cercanías del Bosque de los Trolls y las Landas de Etten en Eriador. Se suceden a lo largo de una serie de riscos bastante regulares, con algunos acantilados y barrancos dispersos por todo el paisaje. A medida que se avanza hacia el oeste, las colinas comienzan a allanarse, creando estructuras parecidas a mesas en algunos sitios (colinas con la parte superior plana y las laderas inclinadas). Todavía más al oeste, las colinas pierden altura hasta que comienzan a fundirse en largas mesetas semejantes a escaleras de piedra que van descendiendo hacia las llanuras a través de una distancia de 75 kilómetros. Es a través de una de estas mesetas por las cuales el Gran Camino del Sur cruza por las Tierras Brunas. Más al oeste, las mesetas acaban convirtiéndose en pequeñas colinas ondulantes que lentamente se unen a las llanuras que forman la amplia cuenca del Gwathló.

13.1 CLIMA

El clima de las Tierras Brunas, al igual que el del resto de la región, es similar al del norte (aunque mucho más templado). En las mesetas, los inviernos son frío y húmedos, y

TABLA DE CLIMA			
Mes	Llanura del Gwathló	Mesetas dunlendinas	Las Montañas Nubladas
1. Narwain (invierno)	(-1)-10 Moderadas	(-4)-7 Moderadas	(-10)-(-1) Frecuentes
2. Ninui (invierno)	(-4)-7 Moderadas	(-7)-4 Frecuentes	(-10)-(-1) Muy frecuentes
3. Gwaeron (invierno)	(-1)-10 Moderadas	(-4)-5 Frecuentes	(-10)-(-1) Muy frecuentes
4. Gwirth (primavera)	2-13 Moderadas	(-1)-7 Moderadas	(-7)-2 Frecuentes
5. Lothron (primavera)	5-13 Frecuentes	5-10 Frecuentes	(-4)-5 Frecuentes
6. Nóruí (primavera)	7-16 Moderadas	7-16 Moderadas	(-4)-7 Moderadas
– Loëndë (día intercalado: Año Medio) – Enderi (tres días medios)			
7. Cerveth (verano)	13-25 Moderadas	13-25 Moderadas	(-1)-10 Moderadas
8. Úrui (verano)	16-28 Seco	16-25 Moderadas	5-16 Moderadas
9. Ivanneth (verano)	19-28 Seco	19-25 Seco	7-19 Seco
10. Narbeleth (otoño)	16-25 Moderadas	13-22 Moderadas	5-16 Moderadas
11. Hithui (otoño)	10-19 Moderadas	7-19 Frecuentes	2-10 Frecuentes
12. Girithron (otoño)	5-13 Moderadas	2-13 Frecuentes	(-4)-5 Moderadas
– Mettarë (día intercalado: Fin de Año)			
CÓDIGO Temperatura: Las temperaturas están expresadas en grados centígrados (y las temperaturas bajo cero están indicadas entre paréntesis). Nótese que la mayoría de pueblos no expresan las temperaturas de forma tan precisa; simplemente describen la temperatura como fría, fresca, calurosa o cálida. Las temperaturas montañosas se refieren a las zonas habitables, entre 300 y 1000 metros por encima del nivel del mar. Para calcular las temperaturas a niveles superiores, resta un grado por cada 300 metros por encima del nivel del mar. Precipitaciones: Muy seco=menos de 3 cm. de precipitaciones; Seco=entre 3 y 6 cm. de precipitaciones; Moderadas=entre 6 y 9 cm. de precipitaciones; Frecuentes=entre 12 y 15 cm. de precipitaciones; Muy frecuentes=más de 15 cm.			

a finales de otoño suele haber copiosas precipitaciones en forma de agua o nieve, que a menudo se mantienen hasta principios de primavera. Es en ese principio de primavera cuando la nieve de las montañas comienza a fundirse, provocando crecidas que pueden convertir pequeños riachuelos en inmensos torrentes de agua. Durante la primavera también suele haber muchos bancos de niebla que dificultan la visión e impiden ver más allá de tres metros por delante de uno.

Los primeros meses de verano son los más agradables en las mesetas, pues los días son cálidos y las noches son frescas y agradables, con sólo algunos aguaceros ocasionales. Sin embargo, a medida que el verano deja paso al otoño, la actividad tormentosa procedente del sur y del oeste hace que el

tiempo cambie de forma violenta, con grandes tormentas y densas nieblas que cubren la zona. A medida que avanza el otoño, estas tormentas suelen perder intensidad, pero las temperaturas más frías suelen convertir el agua en granizo o nieve.

El clima de las llanuras y la cuenca del Gwathló es semejante al de las mesetas, pero en general es menos duro y más cálido. Los meses de invierno suelen traer nieve, pero ésta suele fundirse antes de que se pueda acumular sobre el suelo. En primavera, las precipitaciones, unidas al agua procedente de las montañas, convierten la zona cercana al Gwathló en una verdadera marisma. Durante los primeros meses de verano, las temperaturas aumentan y la humedad es muy alta, mientras que el terreno comienza a secarse. Sin embargo, conforme avanza el verano, el clima se vuelve bastante agradable y se mantiene así hasta principios de otoño. En las tierras bajas, las tormentas de otoño son tan frecuentes como en las mesetas. Sin embargo, suelen ser menos fuertes, ya que esta región está más alejada del lugar de procedencia de las tormentas. La niebla también es bastante frecuente, y cubre toda la región en forma de bancos que flotan muy cerca del suelo, tan cerca que en algunas ocasiones, una persona que está de pie en medio de las llanuras puede verse rodeado de niebla de las rodillas para abajo y puede contemplar el cielo claro por encima suyo.

13.2 FLORA

Antaño, las Tierras Brunas estaban cubiertas parcialmente por un inmenso bosque que ocupaba casi toda la Tierra Media. Durante la Segunda Edad, toda la zona fue talada por las grandes expediciones númenóreanas y devastada por el paso de los ejércitos de Sauron de camino hacia Eriador. Sólo sobrevivieron algunos bosques aislados en las mesetas. Ahora, las mesetas están cubiertas por bosques de coníferas de cierto tamaño, con la excepción de los puntos en los que todavía se elevan los antiguos bosques que han conseguido sobrevivir desde la Segunda Edad. También hay algunos sotos de árboles de hoja caduca. En algunos valles, los arbustos y matorrales llegan a acumularse tanto que impiden el paso. En las cimas de las colinas que no cuentan con ningún árbol, hay algunos casos de vegetación de poca altura, como los tojos y otros matorrales.

Las tierras bajas y la cuenca del Gwathló no cuentan con casi ningún tipo de vida vegetal, con sólo unos pocos bosquecillos ocasionales situados en el llano. Cerca de los asentamientos humanos se pueden encontrar más árboles, pues han sido cultivados por los habitantes de la zona. Casi toda la zona está cubierta de una variedad de hierba de poca altura que es de color verde claro o azul verdoso en los meses de primavera y verano. Adquiere un tono marrón amarillento cuando llegan los meses de otoño e invierno.

En las zonas pantanosas más cercanas al Gwathló crecen muchos tipos de plantas diferentes, aunque las más frecuentes son los juncos y las aneas. En las zonas acuáticas, las liliabundaban en gran cantidad, dificultando la navegación por cualquiera de los arroyos. Es de estas zonas pantanosas de las que proceden una buena parte de las hierbas más utilizadas en toda la Tierra Media. A continuación se describen dichas hierbas, así como otras plantas de especial interés.

Eorna: Este fuerte grano es lo bastante resistente como para ser cultivado como cosecha de invierno. Se parece mucho al grano de la cebada, y es una de las pocas cosechas que los dunlendinos cultivan a gran escala.

Avhail: El avhail es un fruto amarillo dulce que crece silvestre en unos arbustos que se pueden encontrar en la cuenca del Gwathló. Se parecen a las cerezas y tienen un sabor parecido al oporto. El fruto está maduro durante cinco meses al año, puede ser comido directamente del matorral sin ninguna preparación y puede ser conservado durante bastante tiempo. Los dunlendinos lo consideran un remedio invaluable para las resacas, pero también es el ingrediente principal de una de sus bebidas fermentadas favoritas, el biotaille. De hecho, incluso han realizado algunos intentos infructuosos de cultivar este tipo de fruto, y lo único que han conseguido ha sido una variedad más pequeña y amarga que la que crece en las tierras salvajes.

Tartella: Esta hierba, utilizada con mucha frecuencia, crece en grandes cantidades en los pantanos del Gwathló. Es un poderoso relajante que provoca un estado de euforia que dura 1-10 horas. Sin embargo, el consumidor de la droga desarrollará una inmunidad a sus efectos después de consumir 2-5 dosis, de forma que necesitará una dosis superior para conseguir el mismo efecto. La droga también es extremadamente adictiva. Más de dos dosis consumidas en un periodo de tres días precipitarán los síntomas de la adicción si no se consume otra dosis en las siguientes 72 horas. Los síntomas de la adicción son fuertes náuseas, dolores de cabeza, escalofríos y agarrotamientos si la adicción es muy prolongada. Mientras se encuentra bajo los efectos de la droga, todas las características del usuario bajan en 10 puntos, y la mayoría de actividades que requieren concentración (por ejemplo, luchar o lanzar sortilegios) serán imposibles de realizar o, como mucho, se realizarán de forma muy torpe. Durante el último siglo, los herbolarios han conseguido desarrollar una variedad purificada de la hierba que tiene los mismos efectos con sólo una cuarta parte de la cantidad original. Si se toma la misma dosis de la forma pura de la Tartella, se conseguirá un estado de euforia todavía más profundo. En ese estado, todas las características del usuario perderán 20 puntos durante 2-15 horas, y además los centros nerviosos del cerebro pueden sufrir daños permanentes. La adicción a esta droga tiene lugar más rápidamente y sus síntomas son peores después de consumir la dosis pura de la hierba. La característica de Razonamiento (*Rolemaster*) o Inteligencia (*El Señor de los Anillos*) descenderá un punto permanentemente por cada dosis consumida. Naturalmente, el consumidor no estará en un estado lo bastante consciente como para darse cuenta de ello. En forma destilada, la hierba es conocida como Tartec. Los dunlendinos raramente consumen cualquier variedad de esta droga, pero sí que envían cargamentos a las grandes ciudades para venderla allí ilegalmente.

Gort: El Gort es otra hierba local que se puede encontrar en las zonas pantanosas. Suele encontrarse en la forma de una hoja de un pequeño matorral que suele crecer junto al agua. El Gort es un estimulante/alucinógeno/eufórico que provoca un aumento en la Presencia del consumidor durante 2 horas, transcurridas las cuales tendrá un -50 a todas las actividades durante 1-10 horas. Para utilizar la droga, se deben aplastar las hojas e inhalar sus vapores. También existe una forma purificada de la droga que se vende como un polvo amarillo que puede ser inhalado por la nariz, como el rape, y que es mucho más fácil de ocultar. Los beffraen fueron los primeros en utilizar esta hierba. Suele ser utilizada durante las ceremonias en las que eligen a sus jefes.

Kirtir: El Kirtir es un brote de una planta espinosa que crece en el suelo y que tiene unas hojas llenas de líquido. Crece en las zonas arenosas cercanas al Gwathló. El efecto de estos brotes cuando son ingeridos es semejante al de un fuer-

te estimulante. Cuando se utiliza esta hierba, la Rapidez del consumidor aumenta en 10 puntos, pero la Agilidad baja 5 puntos. (Tratar las características por encima de 102 como 102, con una bonificación adicional de +1 por cada punto por encima de 102.) Transcurrida una hora, la bonificación de Constitución del consumidor será modificada con un -30 durante 1-10 horas, y el consumidor estará exhausto. La droga también puede provocar un descenso de peso sin tener que sufrir los duros efectos secundarios, siempre que se consuman dosis pequeñas; de hecho, algunos de los hombres brunos más gruesos la utilizan para no verse ridiculizados por sus congéneres. Esta práctica ha llevado a algunos individuos a abusar de la hierba, lo que puede provocar alucinaciones, perturbaciones mentales, agarrotamientos o incluso la muerte.

Feduilas: La Feduilas es una hierba intoxicante que se puede encontrar en gran número por toda la región y que también es consumida con frecuencia, aunque no tanto como las demás. Esta flor es conocida por sus efectos relajantes, que permiten al consumidor aumentar su resistencia contra los ataques de Esencia y Mentalismo en un +20 durante 1-5 horas. Sin embargo, la Agilidad y la Rapidez bajarán diez puntos durante ese periodo.

Phacalus: Otra planta muy común en la zona con efectos estimulantes es el Phacalus, que también fue utilizada originalmente por los beffraen en sus ceremonias. Esta raíz sólo se puede encontrar en las zonas pantanosas de las riberas meridionales del Gwathló. Para conseguir el efecto deseado, la raíz debe ser secada al sol durante al menos una semana y tragada entera. De lo contrario, no tiene ningún efecto. El uso original de la hierba era detener las hemorragias cuando se aplicaba por vía tópica a una herida (y todavía puede ser utilizada con ese propósito). Más tarde se descubrió que la raíz tenía otros efectos cuando era consumida. La droga aumentará la Presencia, la Intuición y la Inteligencia (Presencia, Razonamiento, Intuición, Empatía y Memoria en *Rolemaster*) en un punto permanentemente (sin superar 102). Sin embargo, por cada dosis consumida existe un 35% de posibilidades de que el usuario sufra una reacción negativa. Tales reacciones son de dos tipos, y existen las mismas posibilidades de que sea de un tipo o que sea de otro.

El primer tipo de reacción negativa es el efecto tóxico de la hierba, que no tiene nada que ver con la cantidad que haya ingerido el consumidor. Este efecto tóxico sumirá inmediatamente al desgraciado en un coma que durará cuatro días. Una vez despierte, su Presencia, Intuición e Inteligencia (Presencia, Razonamiento, Intuición, Empatía y Memoria en *Rolemaster*) se encontrarán 15 puntos por debajo de su nivel anterior. Sólo se pueden recuperar la mitad de estos puntos mediante la magia o la curación, pero nunca por encima de ese número.

El segundo tipo de reacción negativa de la droga es alérgica, ya que, obviamente, la droga es molesta para el organismo (en tales casos no hay ganancia en ninguna característica). Esta reacción alérgica puede aparecer de diferentes formas. Se debe hacer una TR contra un veneno de nivel 17; si la tirada tiene éxito, el usuario sólo siente algunos picores. Si se falla por 1-24, le aparecerán numerosas llagas en los codos, las rodillas y la ingle, que le obligarán a permanecer inmovilizado durante al menos 10 días. Si falla por 24-49, sufrirá un shock anafiláctico, y si no es tratado morirá en 30 minutos. Si la víctima sobrevive, estará debilitada durante dos meses. Si falla por 50 o más, durante los siguientes 1-4 días, la piel de la víctima se irá cayendo hasta dejar al descubierto los huesos y los músculos, provocando una agóni-

ca y dolorosa muerte. La única esperanza de la víctima llegado este extremo es acudir a un usuario de Canalización de alto nivel para que lance sobre él algún sortilegio de *Mantener la Vida* o *Dar la Vida* (el cuerpo comenzará a responder después de 15 días de tratamiento). No todos los usuarios conocen todos los efectos posibles de esta droga, que ha sido la causante de muchas muertes, no sólo en esta zona sino en muchas otras, pues ha sido exportada por los comerciantes menos escrupulosos.

13.3 FAUNA

La fauna de las Tierras Brunas es abundante y variada. Las mesetas y las montañas están llenas de actividad animal durante casi todo el año. Se pueden encontrar rebaños de fiara (Du. Ciervo) de todos los tipos, así como caru (Du. Alce) en las colinas más septentrionales. El goral, una especie de oveja cornuda de color dorado, vive también en esta zona pero suele emigrar a altitudes superiores en los meses más cálidos. La región también está habitada por gran cantidad de animales de pequeño tamaño, como los castores, las ratas almizcleras, las ardillas de tierra (y sus parientes de las rocas) y, por supuesto, los conejos.

Entre los depredadores de la región se pueden encontrar los lobos grises que los dunlendinos llaman "moctire". Suelen actuar en manadas de 10-15 individuos, y son omnipresentes en las mesetas. Los dunlendinos pueden conseguir un buen precio por la piel de un lobo, y por ese motivo ya no son tan numerosos como fueron antaño. Los zorros y los linces también abundan en la región, así como algunos leopardos de las nieves, que bajan ocasionalmente desde sus hogares en las montañas. En los bosques más densos se pueden encontrar madratines. La región está habitada por numerosos osos, pero en su mayor parte se han retirado hacia las montañas a medida que la población humana de las mesetas ha ido aumentando.

En las tierras bajas, la población animal ocupa un terreno más amplio y está formada principalmente por animales de poco tamaño, ya que los más grandes suelen ser descubiertos (y cazados) con demasiada facilidad. Rebaños de bueyes salvajes (Astabanhe) frecuentan la zona, aunque no son tan frecuentes como lo fueron antaño. Algunos rebaños de fiara y de bueyes son mantenidos en cautividad por los clanes de las tierras bajas. Debido a esta protección, su número pronto comenzará a aumentar de nuevo. Los conejos abundan tanto en las mesetas como en las zonas más bajas. Una especie en particular es excepcionalmente grande y hay quien dice que puede llegar a alcanzar el tamaño de un perro de tamaño medio. Algunos incluso han llegado a confundirlos con perros y han salido corriendo.

Con la excepción del hombre, hay muy pocos depredadores en las tierras bajas. Antaño los animales de este tipo eran mucho más abundantes, pero los hombres se encargaron de remediarlo. Los pantanos del Gwathló son una de las pocas zonas del norte de la Tierra Media en la que se pueden encontrar cocodrilos indígenas.

La región está habitada por pájaros de todo tipo. Los bosques de las mesetas están llenos del ruido de sus cantos durante la primavera. Las tierras bajas y las marismas contienen una variedad de grullas, avetoros y otros "pájaros andantes". También abundan las aves de presa de distintos tipos. En lo alto de las colinas se pueden contemplar águilas doradas y halcones de todas las razas (aunque generalmente tienen sus nidos en las montañas). En las mesetas más ba-



jas, los azores son una imagen bastante habitual. Eso enfurece a los dunlendinos, pues estas aves son a menudo tan atrevidas que incluso llegan a robar las piezas de caza de los pies del cazador. En algunos bosques se pueden encontrar búhos, y en los graneros y edificios abandonados de la zona habitan variedades de lechuzas un poco más pequeñas. Los dunlendinos evitan siempre que pueden dañar a los búhos, pues según sus supersticiones, los búhos son la representación física de los ancestros muertos hace tiempo.

A continuación se describen algunas de las criaturas más interesantes de las Tierra Brunas.

Nathair de las mesetas: Aunque esta serpiente tiene un color muy similar a la nathair de las llanuras, nunca suele llegar a medir más de un metro de longitud. Se enfada fácilmente y se defenderá violentamente. Su veneno es similar al de la nathair normal, pero no suele tener tanta potencia (nivel 5).

Águila vereut: Esta variedad de águila habita en las colinas septentrionales de las Tierras Brunas y en las regiones de mesetas. La mayor parte de su pelaje es negro, pero cerca de la cara y en las puntas de las alas, las plumas son de color púrpura. Su pico y sus ojos contrastan con esa coloración, pues son de un brillante color amarillo. Cuando cazan, las águilas vereut planean silenciosamente desde las colinas hasta llegar al suelo para sorprender a las ardillas de tierra. Este método de caza ha supuesto más de un problema para los dunlendinos y para las propias águilas, que han llegado a encontrarse cara a cara en la cima de una colina. Varios hombres brunos tienen cicatrices en sus caras que muestran que tales encuentros pueden llegar a ser peligrosos.

Nathrach: La nathrach es una serpiente acuática, que prefiere vivir en los estanques, lagos o pantanos. La serpiente es fácil de distinguir por sus franjas marrones sobre un cuerpo de color anaranjado, y suele medir entre un metro y un metro y medio de longitud. Al contrario de lo que dicen las leyendas populares, la serpiente no suele atacar cuando está en el agua; la mayoría de sus víctimas son mordidas en tie-

rra o en alguna isla pantanosa, cuando tropiezan con alguna guarida de los reptiles. El veneno no es muy tóxico (nivel 2), pero causa hemorragias, magulladuras e hinchazones.

Nathair: Esta serpiente de las llanuras mide casi dos metros de longitud, tiene una gruesa cabeza triangular y un color de color crema cubierta por unos dibujos de diamantes. La nathair se enfada muy fácilmente, y se defenderá con violencia antes que huir de un combate. Su veneno es bastante tóxico (nivel 6), y provoca hinchazones, pulso débil, shocks y decoloraciones en diversos puntos de la piel.

Coireal: Esta pequeña (5-20 cm.) e inofensiva serpiente habita los bosques más densos; puede ser identificada fácilmente por sus franjas amarillas sobre un cuerpo de color negro brillante. Generalmente es dócil y evita a los humanos; la mayoría de mordiscos son provocados por idiotas que quieren coger a esa “bonita serpiente”. El veneno de la coireal es uno de los venenos naturales más letales de toda la Tierra Media (nivel 10). Los síntomas aparecen en 1-4 horas, y provocan una parálisis que suele acabar con la muerte de la víctima.

Lince de las mesetas: Estos felinos depredadores, pese a ser más pequeños que los leopardos de las montañas, son unos cazadores y pescadores muy eficaces. A diferencia de la mayoría de gatos salvajes de su tamaño, que generalmente actúan en solitario, los lince de las mesetas viven en grupos de 5-8 gatos. Estos gatos tienen una complicada estructura social en su vida cotidiana, pero también cazan en grupo, lo que les convierte en una raza única. Uno de estos grupos de gatos puede llegar a derribar a un animal de gran tamaño utilizando tácticas similares a las empleadas por los lobos. Si son domesticados desde pequeños, estos gatos pueden convertirse en mascotas leales que protegen a sus dueños con ferocidad.

Jatewoone: Estas aves de pantano, también conocidas como Picocuchilla o Pico de Espada, miden casi tres metros de altura y tienen unos largos cuellos semejantes a los de los cisnes y unas largas y fuertes patas. Desde lejos se les puede confundir con una grulla de gran tamaño, aunque no forman parte de la misma familia de animales. Son de color blanco, con las patas rojas y una franja escarlata que les cruza la cara a la altura de los ojos. Su pico es de color gris claro, con la excepción de la cresta dorsal de brillante color índigo por la que reciben su nombre. Extendiéndose desde esta cresta, y cruzando toda la espina dorsal tienen una franja de plumas del mismo color.

Son aves de presa en todos los sentidos, pues sus patas acaban en garras que pueden aferrar firmemente a las criaturas de poco tamaño, y sus picos pueden desgarrar cualquier carne. Estos pájaros viven de las serpientes, los peces y los mamíferos de poco tamaño que cazan. Su reputación de hostilidad procede de la violencia con que protegen los nidos, que generalmente suelen estar ocultos en zonas pantanosas. También atacarán cuando se vean sorprendidos por un grupo ruidoso. Estas aves son sorprendentemente fuertes, y gracias a su estatura superior, pueden causar grandes daños a un humano normal, abriéndole el cráneo con su pico con mucha facilidad. También pueden utilizar sus garras con letal efectividad.

Los jatewoone se juntan de por vida y ponen uno o dos huevos cada año o cada dos años. Normalmente sólo una de las crías sobrevive. Estos jóvenes jatewoone crecen rápidamente, alcanzando unas tres cuartas partes de la estatura de un adulto en solo un año, y madurando por completo en dos. Los jatewoone pueden volar, pero si se ven obligados a escapar por algún peligro, acostumbran a correr a toda velocidad a través de los pantanos.

Glutan: El glutan (lobezno) de las Tierras Brunas es uno de los depredadores más temibles de la región. Existen dos variedades de este animal. La variedad de las tierras bajas mide algo más de medio metro de longitud, y tiene el pelaje de color marrón rojizo, aunque durante el invierno se vuelve de un tono más claro. Son muy fuertes para su tamaño, y seguirán luchando en casos en que la mayoría de animales habrían huido. Estos animales son muy temperamentales y atacarán sin motivo aparente. Existe una recompensa de 25 mo por cabeza de glutan, pero nadie se dedica a cazarles para hacerse rico. Quienes cazan a los glutani venden los animales vivos por más dinero a los dunlendinos, que utilizan a las criaturas en combates contra osos o lobos. El glutan de las mesetas o de las montañas no se parece a su pariente de las tierras bajas, pues es bastante más musculoso. Tiene un pelaje de color marrón oscuro o negro, y suele moverse por las altas colinas de las Tierras Brunas. Tienen un temperamento similar al de los glutani de las llanuras, pero generalmente no son cazados para cobrar recompensas o para ser vendidos a los dunlendinos, pues es difícil conseguir una jaula capaz de mantenerles presos y los dunlendinos sólo suelen quedarse con sus extremidades.

Gorbet: El gorbet, o “lagarto del sendero”, puede encontrarse en casi cualquier sitio de las Tierras Brunas. Es de un color amarillo pálido con manchas negras y azules por toda su cabeza y su cuello. Tiene una mancha de color naranja brillante en su dorso, con la forma aproximada de una flecha que apunta hacia su cabeza. Suele medir en torno a los 30 centímetros, y abunda más en los meses de verano, durante los cuales holgazanea por los bosques y las llanuras, sin preocuparse por nada en absoluto. El lagarto no tiene ningún enemigo natural porque su carne sabe muy mal, y además su piel despidе una toxina de cierta potencia. El veneno es absorbido a través de la piel y paraliza a la víctima durante un periodo de 10-20 minutos. Naturalmente, a los humanos sólo les afectará en las manos y en los brazos durante un rato, pero a la mayoría de animales les paraliza por completo. Destaca la reputación que tiene este inofensivo lagarto entre la mayoría de dunlendinos, que lo consideran como un animal capaz de encontrar un camino en cualquier lugar. De hecho, creen que si se pierden y encuentran a un gorbet, éste les conducirá hasta un sendero o un camino. Naturalmente, esta idea es absolutamente absurda. El lagarto no tiene ni idea de qué es un camino, y probablemente toda la leyenda se forjara como fruto de algún incidente en el que uno de estos lagartos fue visto caminando por un sendero simplemente porque era el lugar por el que le apetecía caminar.

14. POLÍTICA Y PODER: EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS

Generalmente, se considera el sur de las Montañas Nubladas como una zona relativamente inactiva. Sin embargo, contiene actividades lo suficientemente únicas como para influir a los habitantes de las regiones inferiores. La presencia de gigantes, elfos, dragones, grandes águilas y otras criaturas individuales muy poderosas siempre ha tenido al-

gún efecto sobre los hombres brunos. En general, las criaturas más poderosas del sur de las Montañas Nubladas viven en su vertiente occidental porque las montañas de la vertiente oriental pierden altura de forma más drástica. Cualquier relación con los habitantes de las montañas tendrá lugar en las Tierras Brunas o en su paso meridional, que no es frecuentado por casi ningún viajero.

14.1 EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS: 1640 T.E.

La política y el poder en el sur de las Montañas Nubladas se mantienen de forma constante y simple durante la mayor parte de la Tercera Edad. En el año 1640 T.E., la situación tampoco había cambiado demasiado, pues la zona estaba dominada por la presencia de un puñado de individuos y criaturas extremadamente poderosos.

14.11 TURUKULON EL GUSANO

Después de que la Guerra de la Cólera pusiera fin a la Primera Edad, muchos de los sirvientes de Morgoth escaparon para causar mal en todo el mundo. De todas aquellas criaturas, las más temidas (con la excepción del mismo Sauron y del Balrog) fueron los dragones. Los dragones que escaparon de la cólera de los valar viajaron a lo largo de las Montañas de Hierro en dirección este hasta llegar al Brezal Marchito, donde establecieron su morada, y allí comieron, durmieron, aterrorizaron a los enanos y realizaron su extraños rituales de apareamiento. De uno de aquellos apareamientos nació un dragón muy especial: uno de los pocos que nacerían después de la derrota de Morgoth. Turukulon era su nombre, y era bastante pequeño, alcanzando sólo la mitad del tamaño que debería tener al salir del huevo, y sin llegar a alcanzar nunca un tamaño respetable. Los dragones no son conocidos por su misericordia, y los nuevos dragones siempre tienen que luchar por un sitio entre los demás miembros del Brezal. Naturalmente, Turukulon se dio cuenta, después de un par de derrotas a manos (y aliento) de otros dragones, de que su lugar no se encontraba en las Ered Mithrin. Por lo tanto, decidió dirigirse hacia el sur y cruzar las Montañas Nubladas, sabiendo que los dúnedain y los elfos se encontraban al oeste. Fue caminando, pues sus alas nunca se desarrollaron por completo y eran incapaces de mantenerle en el aire durante más de un kilómetro.

Hizo algunas paradas a lo largo del camino, y tuvo algunos problemas con otros dragones, algunos gigantes y con los enanos de Khazad-dûm. Finalmente, encontró un hogar en un complejo de cavernas cercano al extremo meridional de la cordillera montañosa, justo por encima de la línea de árboles, en la ladera meridional de una agreste montaña. Allí nadie le discutiría su situación, y vivió sin problemas durante muchos años, alimentándose de las ovejas cornudas y el ganado de largo pelo que mora en aquellas regiones. Se dio cuenta de que ser un dragón pequeño tiene sus ventajas, pues en ningún momento llegó a poner en peligro la reserva de comida de la zona.

Pasaron los años, y Turukulon se dio cuenta de que había un paso montañoso situado no muy lejos de su guarida. El desfiladero era utilizado ocasionalmente por hombres y enanos. Una vez, cerca de ese camino, se encontró con un grupo de enanos que andaban buscando el Bosque Helvorn. Sabiendo que los enanos eran grandes artesanos, decidió de-



jarles vivir a cambio de obligarles a aumentar y mejorar las condiciones de su guarida. Como era la única alternativa a una muerte segura, los enanos aceptaron. Cuando hubieron finalizado, él tenía un hogar mejor, con trampas que le protegerían en el caso de que alguien intentara robar su tesoro (el poco que tenía); acto seguido, devoró a los enanos.

La experiencia en general le pareció una espléndida idea para utilizar con otros grupos de extranjeros. Pronto, Turukulon consiguió los servicios de un grupo de trolls como sirvientes y comenzó a capturar hombres, enanos y elfos allá donde los encontraba. Consiguió que algunos cumplieran sus deseos, a otros los mató y se los comió directamente, e incluso a otros los intercambiaba por un rescate de oro. El rescate siempre era realizado a través de sus sirvientes, y por lo tanto parecía que la víctima había sido secuestrada por un troll. Gracias a la ayuda de quienes capturaba, y también de sus trolls, consiguió convertir lentamente su guarida en una inmensa trampa preparada para atrapar a seres inteligentes.

Con el paso de los años, el tráfico que cruzaba la zona montañosa cercana a su guarida comenzó a disminuir. Aunque nadie sabía por qué en aquella época, la razón era que la gente que visitaba aquella zona no regresaba nunca. Turukulon decidió que tendría que aumentar el tráfico a través de la región si deseaba mantener su pasatiempo. Su respuesta a ese dilema fue utilizar algunos de los cautivos que todavía mantenía vivos. Quienes podían ser comprados o hipnotizados fueron enviados a diversas ciudades y pueblos para extender rumores. El rumor consistía en algo semejante a esto: *"Existe un dragón que vive en las montañas y que tiene grandes riquezas pero es tan estúpido que no permanece despierto para vigilarlas, y probablemente ni siquiera se dará cuenta de que han desaparecido"*. Junto con tales mensajes, envió a sus emisarios con algunos objetos valiosos que pudieran demostrar sus historias. Naturalmente, no todos creyeron tales rumores, pero una o dos almas aventureras de cada pueblo realizaban el viaje hacia las montañas, y nunca se volvía a oír hablar de ellos. Quienes extendían los rumores afirmaban que *"Probablemente sea tan rico como un rey y se haya trasladado a Gondor"*. Turukulon pagaba bien a sus espías y les mantenía circulando de forma regular por las

ciudades, no sólo para mantener vivos los rumores sino también para conseguir información sobre cualquier cosa que sucediera en el mundo exterior y pudiera interesarle. Regresaban regularmente a su guarida y le informaban.

En la actualidad, Turukulon tiene sólo un espía en las Tierras Brunas, cuyo nombre es Puffin. Es un enano de Moria que fue exiliado durante siete años por robar. Durante esa época conoció a Turukulon y ahora trabaja para él. Viaja de ciudad en ciudad trabajando como herrero y armero, extendiendo el rumor y reuniendo toda información que pueda ser útil para Turukulon. Turukulon le paga en gemas o en oro, pero nunca le paga tanto como al enano le gustaría. Naturalmente, está fuera de cuestión el pedir un aumento de sueldo.

CONTACTOS CON AMON LIND

Súlkano (ver la sección 14.12) conoció a Turukulon en las montañas cercanas a la guarida del dragón hace unos 300 años. Súlkano estuvo a punto de matarle al principio, pero durante la lucha Turukulon preguntó a Súlkano si no había forma posible de que llegaran a un acuerdo pacífico. Dándose cuenta de que aquellas eran unas palabras muy extrañas cuando procedían de un dragón, paró de luchar y escuchó, asegurándose de no caer bajo ningún sortilegio oculto bajo las palabras del dragón. Tras una larga conversación, Súlkano se dio cuenta de que Turukulon no era como la mayoría de los dragones, así que llegó a un acuerdo con él. Turukulon ayudaría a Súlkano con sus experimentos con metales, utilizando su aliento para encender sus forjas (en lugar de utilizar medios mágicos o naturales). A cambio, Súlkano enseñaría a Turukulon las bases de la magia de la Esencia y le ayudaría a fortificar su guarida. Mediante ese acuerdo, ambos saldrían beneficiados, y además ambos piensan que han salido mejor parados que el otro. En realidad, Súlkano y Turukulon comienzan a ver muchas características propias en el otro.

El otro vínculo que une a Turukulon con Amon Lind es Elenril (ver la sección 14.12). Hace unos 400 años, Turukulon se encontró con Elenril durante una de sus expediciones en busca de materiales para sus experimentos sobre animales. Tras encontrar al dragón tomando el sol sobre la ladera de una colina, Elenril fue lo suficientemente osada como para acercársele y pedirle que le dejara estudiarlo, o al menos que le dejara coger una escama para examinarla. Inicialmente, Turukulon quedó confundido ante alguien que no se había visto abrumado por el miedo o la hostilidad al contemplarle, pero rápidamente reemplazó su confusión con nuevos planes para el futuro. Al acabar la tarde, el dragón había acordado proporcionar a Elenril nuevos sujetos para sus experimentos (incluyendo animales y humanos), a cambio de que Elenril le enseñara las bases sobre la magia de Canalización. Este acuerdo incluye una cláusula por la cual todos los elfos capturados por Turukulon serán mantenidos prisioneros sin recibir ningún daño hasta que Elenril pueda llevárselos a Amon Lind. Turukulon todavía no sabe si los utiliza en sus experimentos o no.

Turukulon tiene otro contacto en Maben, el Sumo Sacerdote del Templo de la Justicia. Como ambos son sirvientes de la oscuridad y Turukulon es obviamente mucho más activo que la gran mayoría de los dragones, Maben convenció a Turukulon para que le ayudara en las ceremonias del templo. Se aparece ante los dunlendinos como *“el Espíritu de la Justicia Bruna”*, que llega para devorar a los enemigos del pueblo dunlendino. A cambio, algunos de los prisioneros más influyentes del sacerdote son entregados a

Turukulon una vez ya no resultan útiles para Maben. Maben se aprovecha del ego de Turukulon para aprovecharse de él, o eso cree. Turukulon se ha dado cuenta de lo que Maben intenta hacer, y hasta cierto punto se lo permite; le hace gracia pensar que Maben se considera la mente maestra de todo el plan.

Turukulon también conoce a una tribu de orcos (los Barz Thrugrim) que vive en la ladera oriental de las montañas, y conoce la situación de la entrada trasera de su guarida. Les considera poco más que animales pequeños y estúpidos, y prefiere trabajar con trolls, que son todavía más estúpidos pero que al menos pueden levantar más peso y no se reproducen tan rápidamente. A Turukulon no le preocupan mucho los orcos, y estaría dispuesto a proporcionar la información sobre el paradero de su guarida a cualquiera que la preguntara si pensara que con ello iba a sacar algún beneficio.

ASPECTO FÍSICO

Turukulon está en la primavera de su vida. Todavía no ha alcanzado el tamaño de muchos dragones jóvenes, pero es más ágil que los dragones más grandes. Mide aproximadamente diez metros y es de color negro azulado. Sus alas son pequeñas y le permiten volar durante algo más de un kilómetro, o bien planear durante tres o cuatro kilómetros. Es un dragón de fuego con un aliento de corto alcance, pero lo controla con gran maestría, y puede causar grandes daños con él.

14.12 AMON LIND

En Eregion, durante la Segunda Edad, los noldor alcanzaron la cúspide de su tecnología en la ciudad de Ost-in-Edhil. Liderados por Celebrimbor, los herreros del Gwaith-i-Mírdain fueron los responsables de dicha tecnología. Crearon maravillosos objetos de todo tipo, algunos con la ayuda de Annatar, el “Señor de los Dones”, que en realidad era Sauron disfrazado. En el momento de máximo esplendor, forjaron los Anillos del Poder, que a la postre serían la causa de su destrucción.

Antes de la caída de Ost-in-Edhil y después de la partida de Annatar, un pequeño grupo de jóvenes elfos decidió abandonar la ciudad. Sus razones eran principalmente la limitación que sufría su libertad personal al encontrarse restringida por la sociedad de herreros. Varios de ellos tenían proyectos en los que deseaban trabajar sin miedo a verse interrumpidos por sus maestros. Abandonaron la ciudad silenciosa y rápidamente, llevándose solo a los amigos más íntimos y a los sirvientes, y sin comunicarle a nadie su partida. Durante un tiempo, vivieron en una especie de sociedad bastante primitiva situada en las colinas falderas de las montañas, mientras diseñaban los planos de una fortaleza que construirían en la cordillera. Trabaron amistad con los enanos de Moria, y comenzaron a construir una pequeña ciudadela en las alturas de la ladera occidental de las Montañas Nubladas, justo al norte de las Tierras Brunas. También reclutaron a algunos gigantes para que les ayudaran en el proceso de construcción, que duró unos 50 años.

Fëamírë, el arquitecto, diseñó la fortaleza de Amon Lind (S. “La Colina de la Canción”) de forma que las ventoleras naturales que suben por la ladera de la montaña pasaran a través de unos conductos gigantes situados bajo la fortaleza. A continuación, el viento va pasando a través de conductos y tubos más y más pequeños que se separan del conducto principal y que conducen a todos los puntos de la ciudadela. Estas tuberías y conductos son los responsables del nombre

de la ciudadela; las diferentes notas musicales procedentes del castillo dependen de la potencia del viento que atraviesa los conductos. El diseño también permite canalizar el viento a través de zonas específicas de forma que se puedan escuchar incluso melodías. (Ver la sección 16.2.)

Durante los siguientes 3400 años, los elfos de Amon Lind trabajaron en sus propios proyectos y experimentos. Incluso en la actualidad, en ocasiones están tan centrados en su trabajo que no se ven entre ellos durante varios días. Se rigen a sí mismos y a sus sirvientes como un grupo, pero como respetan tanto el derecho de una persona a tener una conducta individual, raramente toman ninguna acción disciplinaria. Raramente se relacionan con otros habitantes de la zona, aunque algunos de los miembros han llegado a acuerdos que repercuten en el bien de todos. Ocasionalmente son atacados por trolls o pequeños grupos de orcos, pero nunca se han enfrentado a grandes hordas. Tienen cierta amistad con los gigantes de la zona, y algunos de los dúnedain que viven cerca de Tharbad conocen la existencia de la ciudadela (aunque no quién vive allí). Muy de cuando en cuando, alguien que contempla la ciudadela desde la distancia será lo bastante curioso como para querer averiguar quiénes son sus habitantes. Los más probable es que sean expulsados educadamente por los guardias, aunque según el humor de los elfos, puede que incluso sean invitados a comer y a contemplar algún espectáculo. De hecho, en algunos casos pueden acabar constituyendo el espectáculo (ver la sección 16.29).

Hay un total de 36 personas viviendo en Amon Lind: los siete fundadores, el capitán de la guardia, 15 soldados, tres de las *Armas* (descritas más adelante en esta sección) y otros 10 sirvientes. Todos los sirvientes son muy leales a los fundadores de Amon Lind, pues la mayoría crecieron con ellos en Ost-in-Edhil o habían servido a sus familias antes de que nacieran. (A continuación son descritos los miembros más importantes de esta comunidad.)

NOTA: *Se debe recordar que los elfos de Amon Lind son un grupo muy poderoso aunque reducido, y que no interfieren casi nunca en los asuntos de los hombres. Han tenido 3400 años de paz, y no les importaría vivir otros 3400 de igual forma. Si la ciudadela se viera amenazada por alguna fuerza que no pudieran rechazar, se retirarían a Rivendel o Lindon. Podrían quedarse allí o iniciar poco después el viaje hacia las Tierras Imperecederas.*

SÚLKANO

Antes de abandonar Ost-in-Edhil, Súlcano era un joven miembro del Gwaith-i-Mírdain que trabajaba en las Herrerías de Plata. Era un estudiante prometedor y tras la llegada de Annatar se le consideró como uno de los mejores herreros. Aunque no sentía simpatía por Annatar, a menudo le escuchaba y seguía sus consejos únicamente por los conocimientos que ocultaban tras de sí. Súlcano pasaba su tiempo libre practicando su pasatiempo, que no era otro que la construcción de objetos voladores. Ya había fabricado varios objetos capaces de volar y ser controlados desde el suelo, el más relevante de los cuales era un modelo a tamaño natural de un halcón. Desde lejos, el halcón parecía idéntico a uno de carne y hueso, con la excepción del brillo metálico que despedía cuando la luz del sol se reflejaba en sus plumas. Todos los objetos que fabricó necesitaban magia para ser activados. No le gustaba aquella dependencia de la magia, pero no veía ninguna fuente de poder alternativa que pudiera funcionar. Discutió el asunto con Annatar, quien sembró en su mente la idea del mithrarian, un metal encantado que podía desafiar la ley de la gravedad. Para Súlcano aquello suponía la so-

lución perfecta, pero no lo tuvo tan fácil con los maestros herreros. Cuando éstos le dijeron que no podía realizar experimentos de ese tipo en las Estancias de Plata, decidió abandonar la ciudad. Se llevó todo su equipo personal, así como los objetos de otros compañeros que consideraba necesarios para su trabajo. Uno de estos objetos era el amuleto de creación (Echicerta), un medallón multiplicador x7 PP que permitía lanzar un sortilegio *Diario Verdadero* o *Constante* de hasta nivel veinte una vez al mes, fuese cual fuese la lista.

Cuando se construyó Amon Lind, Súlcano contribuyó forjando gran parte del metal que se utilizó para construir la estructura, así como gran parte de los adornos de la torre. Desde su finalización, se dedicó a sus propios proyectos, y tuvo éxito en algunos de ellos. No tuvo ningún éxito verdadero con el mithrarian hasta que se encontró con Turukulon hace unos 300 años. Con su ayuda, Súlcano forjó suficiente metal para forrar el fondo de un bote de siete metros de eslora, y aún le sobró un poco. Ahora está sumido en el proceso de duplicar el procedimiento para forrar una embarcación superior.

En Amon Lind es considerado como muy reclusivo por los demás residentes, y aunque saben que es un genio, muchos se preguntan sobre la causa de su obsesión por el vuelo. Sus estancias se encuentran en el nivel inferior (ver la sección 16.29) de la ciudadela, y están protegidas de forma que las paredes y el suelo se pueden volver invisibles de forma que su ocupante no sienta que está atado a la tierra. Es una persona melancólica que a menudo ha tenido ataques depresivos o de furia tras algún fallo en sus experimentos. No sólo fabrica objetos voladores, sino que también sigue cazando halcones, en parte para estudiarlos y en parte porque disfruta haciéndolo.

Físicamente, Súlcano es bastante alto, pues mide casi dos metros de estatura. Es muy delgado para su estatura, pero no hasta el punto de ser esquelético. Su pelo es muy oscuro y sus ojos tienen un color azul/violeta muy claro; su nariz es bastante prominente. A pesar de su apariencia escuálida, Súlcano es muy fuerte debido a los años que lleva trabajando en las forjas. Sin embargo, y pese a que puede parecer sorprendente, no está encorvado como suele suceder con la mayoría de herreros tras tantos años de trabajo. En combate empuña una espada larga y una lanza, ambas de manufactura élfica, que sabe utilizar de forma mortal. La espada larga es +25, está hecha de ithilnaur y es exterminadora de trolls y orcos, aunque también puede lanzar, una vez a la semana, un sortilegio de *Palabra Masiva*; permite a su portador ver a través de cualquier tipo de invisibilidad, ilusiones o disfraces. Su lanza, Maikarama, fue forjada en las Tierras Imperecederas, y es capaz de transformarse en un bastón bajo mando. En forma de lanza es +30, tiene un alcance diez veces superior al de una lanza normal cuando es arrojada y regresará a su portador si no queda clavada en algo o en alguien. En forma de bastón, es un arma +15, y añade +10 a todas las tiradas de ataque de sortilegios (si el portador conoce los sortilegios, la bonificación es +20 en lugar de +10). Permite al portador aprender los sortilegios de la lista *Ley del Viento*, sea cual sea su profesión. También tiene lanzado un sortilegio de *Brisa Constante*, y puede lanzar un *Viento Fuerte* una vez al día.

HELKAMA

Helkama también era un herrero de los Gwaith-i-Mírdain. Originalmente trabajaba en las herrerías de cristal y más adelante lo hizo en las estancias de las Grandes Joyas. Helkama es también el miembro más viejo del grupo, pues nació po-

co después de que los noldor entraran en la Tierra Media en su viaje de exilio. Es muy bueno en su trabajo, y particularmente le gusta manipular el laen. Forjó todos los complementos de laen de la fortaleza, y tiene una pequeña forja fría en su herrería que utiliza cuando manipula este metal. Sus esculturas son magníficas, e inapreciables para el comprador adecuado. Está desesperadamente enamorado de Teletasarë, y ese fue el principal motivo por el que abandonó Ost-in-Edhil. Ella no es consciente de su amor, pero probablemente sería recíproco si se lo dijera. Helkama lleva discutiendo largo tiempo con el hermano de Teletasarë, Elenril, sobre qué es más importante a la hora de mejorar un ejército, si el soldado o sus armas. Elenril afirma que para mejorar una fuerza de combate, primero se debe mejorar al soldado, y Helkama es de la opinión de que si se le da el arma perfecta, cualquier soldado luchará bien. Helkama sabe que probablemente Elenril tiene razón, pero no lo admitirá porque no acepta la idea que tiene Elenril sobre la mejora de un soldado.

Helkama es bastante bajo para ser un noldo (1,85 m.), pero suple su carencia de estatura con su fuerte musculatura. Es muy ancho de espaldas y tiene una complexión robusta. Fëamírë dice que en realidad no es más que un enaño alto con barba, algo que molesta sobremanera a Helkama. Tiene el pelo castaño, los ojos de color verde oscuro y es muy pálido, hasta el punto que en ocasiones su piel se vuelve casi transparente.

A Helkama no le gusta nada luchar en persona, y sólo lleva su espada cuando sale de la ciudadela o va a entrar en combate. Su espada, Elenrûth, fue heredada de su padre, y Helkama la volvió a forjar a su antojo. Ahora es un arma +30 hecha de laen plateado/gris que infligirá un crítico adicional de Electricidad del mismo grado que cualquier crítico normal. Además, una vez al día puede lanzar una *Nube Mortal* de tres metros de radio que sólo afectará a los enemigos del portador de la espada. Elenrûth es inteligente y sólo puede ser utilizada por la familia de Helkama, así que reaccionará lanzando la *Nube Mortal* si alguien más intenta utilizar sus poderes.

FĒAMÍRĒ

Fëamírë es un elfo sindar, y fue el diseñador del castillo. Abandonó la ciudad élfica debido a su mujer, Lalaith, y porque no quedaba ningún edificio que construir en Ost-in-Edhil. Había diseñado la mayor parte de la ciudadela antes de salir de Ost-in-Edhil, pero se realizaron muchos cambios una vez se encontró el punto en el que se elevaría. Eligió el lugar por su panorámica hacia el este, porque era fácil de defender y porque se encontraba cerca de una fuente de agua. Ahora que la ciudadela lleva finalizada muchos años, trabaja para mantenerla en buenas condiciones, escribe canciones y trabaja desarrollando nuevas canciones de poder para utilizarlas en la Sala de los Sonidos (ver la sección 16.23).

Fëamírë es uno de los pocos elfos de Amon Lind que se relaciona regularmente con gente del mundo exterior. Fue Fëamírë quien acordó con los gigantes que les ayudarían a construir el castillo. Se mantiene en contacto con ellos y con otro grupo al que ha comprado ganado vivo. También realizar visitas regulares a las Tierras Brunas bajo el aspecto de un viejo bardo dunlendino llamado Strunthor. Prepara su disfraz con la ayuda de su anillo (forjado por su mujer), que le permite asumir la apariencia de cualquier criatura humanoide que desee. De esta forma obtiene noticias y objetos diversos. Ha conseguido influir en algunos de los habitantes de las Tierras Brunas, evitando que algunos de los clanes se unan

a los Daen Iontis y al Templo de la Justicia, que sabe que en realidad sirve al Mal. También ha asumido otras identidades en las Tierras Brunas, lo que ha provocado la aparición de algunos niños medioelfos en algunos clanes dunlendinos.

Fëamírë ama a su mujer pero se aburre muy fácilmente, y hará casi cualquier cosa por un instante de intriga o emoción. Su mujer no sabe nada de esto, pero últimamente sospecha cada vez más.

Fëamírë es un hermoso elfo sindar de fuerte complexión, y es consciente de ello. Es impetuoso, extravagante y posee un rápido sentido del humor; su encanto y su agradable aspecto no hacen sino aumentar su habilidad como bardo. Mide más de 1,90 metros de estatura, y tiene el pelo de color rubio oscuro y los ojos azules.

Fëamírë es probablemente el mejor espadachín de Amon Lind, y suele capitanear la mayoría de expediciones contra los orcos y los trolls que visitan la zona en ocasiones. Caza trolls en las montañas como deporte. Utiliza su arco largo +20 cuando caza, pero en combate cuerpo a cuerpo prefiere su espada, Anarmacil. Anarmacil es una espada larga élfica +30, sagrada y muy inteligente que está hecha de laen dorado. Su empuñadura tiene la forma de un brillante rayo solar, y puede lanzar *Fuego Solar Verdadero* una vez al día, que en combate es considerado como un *Rayo de Fuego* con una BO +20 y daño x1,5. La espada también puede lanzar un sortilegio de *Faro* o *Luz Total* (hasta tres veces a la semana).

LALAITH

Lalaith abandonó Ost-in-Edhil porque allí ya no se representaban sus obras de teatro. Parece que una buena parte de los habitantes de la ciudad las consideraban sacrílegas. Sus sentimientos al respecto eran que los valar se lo tomarían a broma porque todos ellos tenían sentido del humor. Naturalmente, ahora tiene una audiencia mucho más reducida, y sus obras raramente se representan más de una vez. Ha escrito algunas para los dunlendinos, aprovechándose de los conocimientos que Fëamírë tiene sobre su situación política. Cuando su marido las representó en los centros de población más importantes, fueron bien recibidas. Los habitantes de las Tierras Brunas nunca han rechazado un entretenimiento, sea del tipo que sea.

Lalaith también es una música soberbia, y celebra recitales con sus obras recién compuestas a los que asisten los elfos de Amon Lind. Es una barda, al igual que su marido, y trabaja junto a él en la investigación de nuevos sortilegios y la invención de objetos. Tiene un anillo idéntico al que utiliza su marido, y le gusta pasearse por la ciudadela disfrazada como otro residente únicamente para confundir a la gente. Ha desarrollado una gran habilidad en estos casos, y puede asumir el aspecto de Fëamírë, Elenril o cualquiera de las mujeres del castillo. Considerando su habilidad, no tardará mucho en hacerse pasar por un nuevo visitante de la ciudadela.

Lalaith, junto con Teletasarë, enseña a los niños de una de las familias de gigantes locales a leer, escribir y las bases de las matemáticas durante un día cada dos meses. Ella y Teletasarë han quedado sorprendidas por la gran cantidad de cosas que han conseguido aprender los niños, aunque hayan tardado años en hacerlo. Ha decidido que probablemente son tan inteligentes como un humano normal, pero el proceso de aprendizaje es diez veces más largo en el caso de los niños (quizás todavía sea más lento con adultos desarrollados). Tiene sus sospechas respecto a las actividades de su marido en las Tierras Brunas, pero no está segura de su naturaleza, pues la mera idea la repugna. En ocasiones se ha visto ten-

tada de seguirle, pero se da cuenta de que eso pondría en peligro su relación.

Lalaith es una mujer noldo de gran belleza. Mide algo más de 1,80 metros de estatura y tiene unas buenas formas. Su cabello es de color castaño oscuro, y tiene los ojos de color azul marino, con motas doradas por toda la pupila, lo que los hace encantadores. Suele llevar ropa que ciña las curvas de su cuerpo para parecer tan atractiva como sea posible. Dice que así va más cómoda, pero en realidad no es más que su forma de mantener cierto control sobre los hombres de la ciudadela.

Si se ve amenazada, Lalaith utilizará su magia. Si no puede hacerlo, se retirará a un lugar en el que sí pueda lanzar sortilegios. Lleva una daga que Súlcano forjó para ella, pero no sabe utilizarla demasiado bien.

MORANAR

Moranar siempre fue una reclusa mientras vivió en Ost-in-Edhil, y eso no ha cambiado ahora que mora en Amon Lind. Abandonó la ciudad porque sus únicos amigos, Súlcano y Elenril, también se iban. Es una de las pocas mujeres que llegó a trabajar en el Gwaith-i-Mírdain. Trabajó como ayudante del Guardián de los Fuegos, y era considerada como su futura sustituta (aunque ella habría rechazado el cargo). Es una maga, y pasa la mayor parte del tiempo en Amon Lind investigando sortilegios y ayudando a Helkama y Súlcano a imbuir sortilegios en sus objetos. También les ayuda proporcionándoles el fuego mágico que necesitan para algunos de los procesos. Raramente se relaciona con ningún residente de la ciudadela, salvo en alguna comida ocasional. Siente cariño por todos los habitantes del complejo, pero tiene dificultades a la hora de demostrar su afecto. Tiene muy poca paciencia y un temperamento fuerte, lo que suele hacer que la gente no se le acerque mucho. Lalaith piensa que Moranar es fría e insensible, y nunca se han llevado bien.

Moranar es una mujer noldo bastante alta (1,90 m.), con los ojos de color azul muy oscuro y el cabello corto de color negro (dice que llevándolo corto le molesta menos). Suele vestirse con ropas cómodas de color azul oscuro o púrpura. Es una mujer muy hermosa que suele dejar su aspecto físico por detrás de su trabajo y su investigación en su lista de prioridades. Cuando se decide a vestirse bien, casi todos quedan asombrados por su belleza (que han olvidado debido a las escasas ocasiones en que suele hacerlo).

Si se ve amenazada, no dudará en utilizar su magia o su espada, lo que sea más apropiado. Considerando su habilidad con ambas armas, puede convertirse en el personaje más peligroso de toda la ciudadela. Su espada, Raukambar, fue forjada por Súlcano y los demás Orfebres para ella antes de partir de Ost-in-Edhil. Es más estrecha que las demás hojas de manufactura similar, y además de ser inteligente está hecha de galvorn con el filo de laen. Es una espada +30 que puede lanzar *Luenga Puerta* (100 m.) dos veces al día y que inflige un crítico adicional de Impacto de igual gravedad que cualquier crítico normal.

ELENRIL

La madre de Elenril era noldo, y su padre era sinda. Fue criado en un entorno claramente sinda, y lo muestra en la forma que tiene de vestirse y de disponer sus estancias. Sin embargo, su mente es claramente noldo en el sentido que siempre ha sentido curiosidad por crear y cambiar las cosas. Debido a su interés por la naturaleza, se convirtió en un animista, y de hecho se convirtió en uno muy poderoso. Mientras intentaba convencer a un herrero de que volviera a forjar un



arma para mejorarla, se dio cuenta de que los soldados son muy parecidos a las armas, y que quizás también podrían mejorarse si fueran “forjados de nuevo”. Pronto comenzó a experimentar con animales, mutando sus estructuras físicas para que funcionaran de forma diferente. Esperaba mejorar al soldado medio mejorando su cuerpo y sus instintos.

Pronto se extendieron los rumores sobre sus experimentos, y sus compañeros le insistieron para que abandonara sus actividades inhumanas. Si hubieran sabido que algún día pretendía probar sus experimentos con humanos y elfos, probablemente habrían hecho mucho más. Esto le perturbó y comenzó a pensar en abandonar la ciudad. Poco después, se reunió con los demás elfos que planeaban salir de Ost-in-Edhil y decidió ir con ellos. Durante esa época, salió beneficiado de un extraño experimento que salió mal en las Estancias de los Herreros. Mientras estaban fabricando un poderoso objeto tuvo lugar un terrible accidente; dos herreros murieron horriblemente cuando la carne de sus cuerpos se fundió entre sí. Elenril averiguó por sus compañeros que durante el accidente había sido creada una gran gema de forma irregular. La gema tenía la extraña capacidad de fusionar dos objetos cualesquiera entre sí, aunque no siempre lo hacía a la perfección, como los herreros descubrieron. Cuando Elenril se apoderó de la gema, los desolados herreros no se dieron cuenta de que había desaparecido hasta que hubo pasado bastante tiempo.

Después de trasladarse hasta Amon Lind, Elenril continuó con sus experimentos. Al principio sólo trabajaba con animales, y generalmente sólo conseguía fracasos. Sin embargo, combinando lo que había aprendido sobre la piedra de fusión y sus propios sortilegios, consiguió crear algunas combinaciones de animales que sí sobrevivieron. Su hermana Teletasarë le ayudó, reduciendo el dolor que sentían los sujetos de tales experimentos. Con el paso de los años fue refinando su técnica y comenzó a trabajar con hombres. Hizo un trato con Turukulon el Gusano para comprar sujetos para los experimentos. Al principio, los experimentos con humanos eran benignos y no muy llamativos, pero más adelante comenzó a intentar realizar cambios más radicales (descritos más adelante en esta misma sección).

Por el año 1640, ha tenido varios éxitos, incluyendo el uso del procedimiento de fusión sobre su primer sujeto élfico. A Helkama y Lalaith no les gustaba la dirección que estaban adoptando sus experimentos, y discutieron con él sin conseguir nada, pues los sujetos se habían sometido voluntariamente a los experimentos. Teletasarë tampoco está convencida, pero está abrumada por la personalidad de su hermano y no actuará en su contra. Elenril se apresuró a destacar que la razón por la que se trasladó a Amon Lind era para alejarse de los estrechos de miras. A los demás residentes de la ciudadela que tienen cierta autoridad no les importa en absoluto lo que haga, siempre que no comience a matar guardias. Elenril está muy orgulloso de sus experimentos, y está convencido de que algún día serán muy útiles.

Elenril mide 1,95 metros de estatura y es muy esbelto. Su pelo es de color rubio claro, y sus ojos son de un pálido color gris. Si se ve obligado a luchar, Elenril utilizará su espada, Durlachiel. Se trata de una espada inteligente +30 sagrada y hecha de galvorn con incrustaciones de laen transparente en la guarda y el pomo. Si se le ordena, puede crear una fría llama azul a lo largo de su filo. La llama fría inflige un crítico adicional de frío un grado inferior a cualquier crítico normal. La espada también proporciona una bonificación +25 contra todos los ataques de llamas o fuego.

TELETASARË

Teletasarë es la hermanastra de Elenril. Es mayor que él, y en ocasiones se siente responsable de él. Abandonó Ost-in-Edhil porque su hermano también se iba. Allí trabajaba en los servicios curativos. Teletasarë es una buena curandera especializada en las prótesis. Elenril se pregunta a menudo si no podría crear un cuerpo entero si se dedicara por entero a ello. Ahora trabaja como curandera en Amon Lind. Aunque Elenril tiene el mismo cargo, ella es mejor curandera porque siente cierta compasión por los enfermos o los heridos. Ama a los animales e intenta mitigar su dolor siempre que puede. También tiene dos halcones de caza a los que disfruta viendo volar, y generalmente sale al exterior junto con Súlcano cuando este saca a sus aves.

Los demás residentes de Amon Lind intentan protegerla porque tiene un aspecto frágil y débil. Helkama está profundamente enamorado de ella, y pronto le confesará sus sentimientos para ver cuál es su reacción. Él no lo sabe, pero ella le admira desde hace muchos años y ha estado esperando algún acercamiento por su parte. Sólo sale del castillo para cabalgar ocasionalmente con Súlcano para hacer ejercicio o cazar con sus halcones; también abandona el castillo cuando tiene que ir a enseñar a los hijos de los gigantes.

Teletasarë tiene una figura impactante: mide 1,82 metros de altura y tiene un pelo de color blanco plateado que le llega hasta las rodillas. Sus ojos son de color gris tan pálido que desde lejos parecen blancos. No es tan orgullosa como el resto de sus congéneres, pero no cambiará de opinión si ha decidido que la suya es la correcta. Raramente muestra otra emoción aparte de la felicidad y el amor, pero si alguna vez se enfada de verdad, podrían rodar cabezas.

No le gusta luchar, pero sabe utilizar el arco largo, la lanza y la espada larga. Si se encuentra en peligro, lo más probable es que se retire hasta un lugar seguro y cuide de los heridos. Si se ve obligada a luchar, podría utilizar una de las tres armas mencionadas; todas son +25 y exterminadoras de orcos.

LAS "ARMAS"

Elenril casi ha perfeccionado la parte física del proceso

y es capaz de "fusionar" humanos con diferentes tipos de animales. La tensión mental que provocan dichos cambios suele hacer que los sujetos enloquezcan. Sólo cuatro de sus sujetos han conseguido adaptarse a su estado actual. Uno de ellos era un dunlendino que Elenril fusionó con un gran murciélago. El hombre murió de viejo después de servir como guardia de la ciudadela durante años. Era extremadamente inteligente, y la transformación le había dotado de un extraordinario sentido del olfato y el oído, aunque su visión había salido perjudicada. Sus reflejos también habían aumentado, de forma que su tiempo de reacción era superior al de la mayoría de los elfos. Existen otras tres de estas criaturas: dos de ellos han sido fusionados con gatos y el tercero con un tejón. Para evitar cualquier confusión respecto a sus hombres, Elenril únicamente les llama las "armas".

La primera de las Armas es un mercenario nórdico, Eniad, que se perdió en las montañas y fue capturado por Turukulon hace diez años. Fue alterado, ganando muchos de los atributos de los grandes leopardos de las nieves. Aunque al principio tuvo algunos problemas, ahora disfruta de la fuerza y agilidad que ha ganado con su nueva forma. La segunda Arma era un prisionero élfico de Turukulon (llamado Cornen) que se sometió voluntariamente al proceso para obtener su libertad de las garras del dragón. Como fue el primer caso en el que Elenril manipulaba a un elfo, se encontraba bastante aprensivo. Pero todo salió bien, y el elfo no quedó demasiado horrorizado con los resultados, aunque la presencia de cabello en su cara era bastante aterradora. La tercera Arma era una doncella silvana, Miriel, que era una de las sirvientas de la ciudadela. Tras contemplar al nórdico y al elfo en su forma definitiva, se presentó voluntaria para someterse al mismo procedimiento (para volverse "inusual"). También estaba enamorada de Elenril, y quería atraer su atención. Realizó el experimento sobre ella utilizando los atributos de un linco antes de que nadie lo supiese y tuvo éxito. De hecho, está seguro de que el proceso funciona mucho mejor con elfos que con hombres, debido a su capacidad de curación y su resistencia a las enfermedades. Ha decidido que, en el futuro, intentará encontrar sujetos élficos antes que humanos.

Todas las Armas son capaces de realizar hazañas de fuerza y agilidad muy superiores a lo normal. También tienen diversas características secundarias de los animales con los que han sido fusionados, como una suave capa de pelo que les cubre la mayor parte del cuerpo y unos dientes ligeramente más largos de lo normal. Tienen garras en las manos y en los pies que pueden utilizar en combate con una efectividad letal. Elenril y algunos de los demás elfos también han notado la aparición de una conducta animal en todos sus sujetos, que se manifiesta en forma de un carácter extremadamente impredecible, un temperamento inestable y unos rápidos cambios de humor. Todos estos cambios mentales hacen que las Armas sean más difíciles de controlar, pero por ahora no se han visto obligados a enjaularlos o someterlos a más mutaciones.

Todos han sido entrenados en el combate sin armas para ayudarles a acostumbrarse a sus nuevas habilidades, y también para que se adecuen a su nueva función como guardias. Elenril también cree que la disciplina que exige el entrenamiento les ayudará a mantener su estabilidad mental. Fëamirë y el capitán de la guardia fueron los encargados de entrenarles, pues ambos son expertos en el combate sin armas. Los discípulos han acabado demostrando ser mejores que los maestros, y ahora se entrenan solos. Incluyen muchas maniobras en sus ejercicios rutinarios que los hombres o los elfos normales no podrían realizar, lo que les proporciona una



gran ventaja en combate. En general, todas las Armas son mucho más impredecibles que la gente normal. Debido a su semejanza con los animales salvajes, hay quienes se ven asustados por sus modales, y hasta cierto punto tienen razón.

Naturalmente, el éxito siempre viene acompañado del fracaso. En el caso de Elenril, ha tenido muchos; algunos han sido catastróficos y otros no tanto. En la actualidad, uno de sus fallos se encuentra en una de las celdas de las mazmorras. Este ser, que antaño era un dunlendino y que ahora es medio glutan, una especie de lobeño de las tierras bajas, ha enloquecido por completo. No le han matado porque Elenril todavía le considera útil si consiguen curarle de su locura. Hasta ahora, los sortilegios no han tenido ningún efecto sobre él. Elenril tiene la teoría de que en estos momentos, la mente del hombre bruno está luchando con la mente del glutan por el control del cuerpo. Si gana la "parte humana", entonces quedará curado, pero si gana la "parte glutan", probablemente deberá ser eliminado.

Los planes de Elenril para los próximos experimentos incluyen una fusión entre un joven oso azul y una cría de gorila que Fëamirë aseguró que podía conseguir de un mercader de las Tierras Brunas. Uno de sus objetivos a largo plazo es localizar y utilizar a uno de los legendarios gatos gigantes (chatmoig) de las colinas de Rhudaur.

14.13 LOS GIGANTES

Aunque los gigantes del sur de las Montañas Nubladas son semejantes a sus parientes del norte de la cordillera, están más abiertos al contacto con otras razas, e incluso llegan a comerciar con los humanos y los enanos que se atreven a acercarse hasta ellos. Una de las familias incluso comercia regularmente con diversos mercaderes de las Tierras Brunas y con los elfos de Amon Lind. Estos gigantes probablemente ignorarán o, en el mejor de los casos, se mostrarán más amistosos con otras razas de lo que lo harían sus parientes del norte. Probablemente se debe a la relativa ausencia del mal en las zonas del sur, en contraste con la presencia constante de los orcos y del Rey Brujo en la zona norte. Sin embargo, si se ven provocados o atacados, estos gigantes pueden ser muy peligrosos. Todos los gigantes, sean del norte o del sur, son muy protectores de su territorio y matarán a to-

dos los ladrones (aunque no tengan pruebas definitivas de que han robado algo). Son lentos a la hora de tomar decisiones y de hacer amigos, pero una vez han tomado una decisión nunca cambian de idea.

14.14 LAS ÁGUILAS

Las águilas gigantes están dispersas por todas las cordilleras montañosas de la Tierra Media, y las Montañas Nubladas no son ninguna excepción. Debido a su gran tamaño y a la gran cantidad de comida que consumen, los territorios que ocupan suelen ser muy grandes y su número más bien reducido. El extremo sur de las Montañas Nubladas es el hogar de 25 de estas majestuosas criaturas, que viven dispersas al norte y al sur, al este y al oeste. Patrullan regularmente la zona en busca de comida e informan de cualquier suceso o imagen inusual a un Guardián de la región. El Guardián es nombrado por el mismísimo Señor de las Águilas, y es responsable de informarle regularmente de todo lo que sucede en la región. El Guardián también es el responsable de reunir a las águilas de su zona cuando el Señor de las Águilas convoca el Thoronrim (S. "Hueste de Águilas").

En 1640, el Guardián del sur de las Montañas Nubladas es Dwaithohir, y conoce casi todo lo que sucede en la zona. En ocasiones ha conversado con Súlcano, y también conoce a Corteza (un ent). Dwaithohir ha luchado con Turukulon e incluso le ha robado presas debajo de su hocico simplemente por el placer de hacerlo. Como es lógico, a Turukulon le encantaría comérselo asado. Dwaithohir informa de todos los acontecimientos relevantes de la zona a su Señor en el Nido de las Águilas dos veces al mes. Es joven, pues sólo lleva tres años ocupando el cargo, aunque se toma muy en serio su responsabilidad.

14.2 EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS: 1640-3019 T.E.

En general, la situación en el sur de las Montañas Nubladas no ha cambiado mucho con el paso de los años. En el año 1981 T.E., los enanos se vieron obligados a huir de Moria y buscar un hogar en otro sitio. Ese hecho interrumpió todo el comercio que llegaba hasta los gigantes y Amon Lind procedente de esa región. Fue en torno a esa época cuando Turukulon capturó a muchos enanos, aunque con grandes dificultades; uno de los grupos que capturó se resistió más de lo esperado, y el dragón resultó herido. Les mató a todos y dejó sus cuerpos abandonados para ser devorados por los buitres y los animales salvajes. Turukulon no les enterró porque sabía que lo único que desean los enanos al morir es ser enterrados bajo tierra. Vendió algunos de los demás enanos a una tribu de orcos, y entregó el resto de Elenril, que descubrió que eran demasiado difíciles de manipular y les liberó después de modificar sus recuerdos. Turukulon decidió que era hora de descansar durante un tiempo y se echó a dormir durante varios cientos de años. Debido al creciente malestar patente en las Tierras Brunas durante esta época, el comercio entre los gigantes y Amon Lind con otros mercaderes extranjeros quedó interrumpido. Por el año 2000 T.E., los gigantes habían dejado de comerciar con todos menos con los elfos. Fëamirë todavía realizaba algún viaje hasta las Tierras Brunas, pero cada vez se hicieron menos frecuentes a medida que pasaba el tiempo.

En el año 2050 T.E., Helkama reanudó los contactos con

Rivendel. Elrond había sabido de su presencia durante años, pero los había dejado vivir en paz. Fue también por esta época cuando Súlcano completó los artefactos de propulsión para su bote volador de menor tamaño, y consiguió duplicar el procedimiento para crear mithrarian con la ayuda de Turukulon. Sin embargo, Súlcano decidió no utilizarlo por miedo a ser descubierto por el creciente poder que había ocupado Dol Guldur. Durante esta época, Turukulon se contentaba con investigar él mismo su propia magia, sin tratar ni siquiera con la gente que capturaba; simplemente los devoraba. Los experimentos de Elenril fueron progresando, pero el flujo de sujetos humanos fue decreciendo, de forma que volvió a dedicarse casi íntegramente a los animales. En ese momento sólo había dos Armas morando en Amon Lind.

Cuando se formó el Concilio Blanco en el año 2463, se envió un aviso a Amon Lind, pero sólo Helkama respondió. Dejó Amon Lind durante dos años para consultar con los Sabios, pues era uno de los pocos miembros que había formado parte del Gwaith-i-Mírdain cuando se forjaron los Anillos del Poder. Tras su regreso, anunció sus planes de regresar a Rivendel con cualquiera que lo deseara, dirigiéndose en particular a Teletasarë, que por entonces ya se había convertido en su esposa. Ella también aceptó regresar con él, y vivieron en Rivendel durante el resto de la Tercera Edad y parte de la Cuarta. Fëamírë aceptó visitar Rivendel en caso de que el concilio necesitara consejo respecto a la situación en las Tierras Brunas o las regiones cercanas.

Cuando Saruman asumió residencia permanente en Orthanc, se comunicó en cierto grado con los elfos de Amon Lind. Pero los contactos fueron mínimos, principalmente porque Fëamírë no confiaba en él, y así lo afirmó:

“Saruman es como un dragón, capaz de manipular el pensamiento de una persona con su voz. Cualquier idea que sugiere parece haber brotado espontáneamente de su interlocutor. Cualquier cosa que dice Saruman parece perfectamente lógica. Es tan peligroso como un dragón.”

Cuando el Concilio Blanco se reunió de nuevo en el año 2941, Fëamírë y Lalaith abandonaron Amon Lind y se dirigieron hacia Rivendel para ayudar en todo lo que pudieran. Permanecieron allí hasta la última reunión del Concilio en el año 2953. En su viaje de regreso a Amon Lind, fueron atacados por lobos y orcos en Eregion. Fëamírë fue gravemente herido y Súlcano puso en peligro su secreto de las barcas voladoras para llegar lo antes posible a Lindon, donde Fëamírë y Lalaith navegaron hacia el oeste. Súlcano realizó el viaje de regreso por la noche para evitar ser descubierto, pero cada vez se iba volviendo más paranoico.

Norantir el Águila se convirtió en Guardián del sur de las Montañas Nubladas en el año 2954, asumiendo el cargo de sus ancestros en uno de los picos cercanos al extremo sur de la cordillera. Como favor personal hacia Gandalf, el Señor de las Águilas ordenó a Norantir vigilar en todo momento a Saruman. Su presencia en la cordillera durante los siguientes años fue un factor clave en diversos acontecimientos. Rescató el cuerpo de Isildur, que había sido descubierto por los sirvientes de Saruman que estaban registrando los Campos Gladios. Norantir también avisó al Señor de las Águilas del cautiverio de Gandalf en el pináculo de Orthanc. Norantir se enfrentó por primera vez a Turukulon, aunque siempre había sabido que había un dragón en la zona. No hace falta decir que Norantir y Turukulon no se llevaron muy bien, encontrándose varias veces en los siguientes años; ninguno de los encuentros fue demasiado amigable.

Durante la época de la guerra, los elfos de Amon Lind fueron atacados frecuentemente por orcos y trolls, lo que di-



ficultó la vida a la mayoría de los involucrados. Rompiendo todos sus acuerdos anteriores con los elfos, Turukulon atacó la ciudadela para hacerse con sus tesoros. Fue rechazado por Súlcano y Moranar, pero varios de los elfos murieron y otros resultaron gravemente heridos. Elenril tuvo que utilizar sus técnicas de fusión sobre tres de ellos para salvar sus vidas. Los gigantes no se vieron afectados por la guerra, y tampoco por sus consecuencias.

Tras la guerra, Helkama y Teletasarë regresaron a Amon Lind, trayendo con ellos a algunos de los elfos que querían quedarse en la Tierra Media pero deseaban llevar una vida más retirada. Moranar y Súlcano se casaron, lo que hizo que los dos fueran un poco más felices que antes.

Una vez no tenía miedo de ser detectado por Sauron, Súlcano comenzó a utilizar sus barcas voladoras siempre que lo deseaba. Las había alterado de forma que su parte inferior podía asumir el color de los cielos (de forma que no fueran vistas desde abajo). Abandonaba la ciudadela, acompañado por algunos otros miembros, y pasaba semanas en el exterior, visitando otros lugares y visitando puntos lejanos de la Tierra Media. De todas las Armas creadas por Elenril durante la Guerra del Anillo para salvar sus vidas, una fue llevada por Súlcano hasta los Puertos Grises y las otras dos permanecieron en Amon Lind. Una tenía los atributos de una criatura semejante a la mangosta y procedente del sur, mientras que la otra era semejante a un leopardo de las nieves.

Turukulon permaneció en las Montañas Nubladas y ahora está constantemente tramando contra los elfos, aunque tardará un tiempo en llegar a atacarles directamente. Los orcos y trolls de las montañas han sido expulsados de sus guaridas, y sólo molestan a quienes son lo suficientemente estúpidos como para acercarse demasiado a ellos. Helkama ha encabezado diversas expediciones para eliminar a las tribus más cercanas de orcos.



15. POLÍTICA Y PODER: LAS TIERRAS BRUNAS

Como la estructura de poder de las Tierras Brunas está dominada por una raza humana de corta esperanza de vida, la situación política varía bastante durante toda la Tercera Edad. Esta sección cubre los diferentes cambios en la política y el poder desde el año 1640 T.E. hasta el final de la Edad.

15.1 LAS TIERRAS BRUNAS: 1640 T.E.

Existen 15 clanes mayores que tienen cierta presencia en la estructura de poder dunlendina. Varios de ellos tienen clanes más pequeños bajo su control. Cada clan controla un territorio determinado con unas fronteras muy bien delimitadas, fronteras que suelen ser una causa de discusiones bastante frecuente.

La Gran Plaga de 1636-37 mató a muchos dunlendinos; todavía más murieron en el norte, en Tharbad, y en el oeste, en Minhiriath. Los clanes dunlendinos perdieron aproximadamente el 25% de la población y el 25% de su ganado (y habrían muerto muchos más si no hubiese sido por la Casa de Curación). Esta tragedia fue llevada con bastante resignación en las Tierras Brunas, pues los dunlendinos están bastante acostumbrados a sufrir este tipo de dificultades. Sin embargo, también se dieron cuenta de que la plaga había sido más cruel con los dúnedain, que según ellos se lo merecían. Algunos de los clanes que odian a los dúnedain llegaron incluso a interrumpir sus envíos de hierbas que estaban destinados a Tharbad. No hace falta decir que, una vez hubo pasado la Plaga, el comercio entre los habitantes de las Tierras Brunas y lo que quedaba de Tharbad menguó considerablemente.

En esta época, la ciudad más cosmopolita de todas las Tierras Brunas es de largo Larach Duhnnan, que está situada junto al Viejo Camino del Sur, unos 140 kilómetros al sur de Tharbad. La ciudad rodea el fuerte del clan Feargan, y es el centro comercial más importante de la zona, pues atrae a gente de todos los clanes cercanos que se acercan hasta aquí para comerciar. Larach Duhnnan contiene la mayor población de razas no dunlendinas de todas las Tierras Brunas. Muchos mercaderes que viajan por el Viejo Camino del Sur han adoptado su residencia aquí, junto con algunos nórdicos que emigraron hasta la región después de servir como mercenarios en la guerra entre Arthedain y Angmar.

15.11 LOS CLANES

Las siguientes descripciones de los clanes siguen un orden proporcional a lo numeroso que es cada clan:

FEARGAN

El clan Feargan es el clan más grande en lo que respecta a población, pero no en cuanto a territorio controlado. Su fuerte de clan está situado en Larach Duhnnan, que es la ciudad más grande de todas las Tierras Brunas. Debido a su importancia comercial, su gran población y su estratégica situación, el clan Feargan constituye una de las fuerzas más importantes dentro de la política de la sociedad dunlendina.

El jefe del clan Feargan, Enion, es un hombre tranquilo

que no toma ninguna decisión apresurada, una virtud que no comparte con muchos de los demás jefes de clanes dunlendinos. Como intenta mantener a su clan en una postura neutral con respecto a las facciones de los Daen Iontis y los Daen Coentis, Enion es uno de los principales factores que impide que los clanes entren en guerra. Es favorable a la facción de los Daen Coentis, pero no muestra su favoritismo en público, intentando evitar que nadie tenga una excusa para declarar la guerra a su clan. Desprecia abiertamente al Templo de la Justicia y a sus sacerdotes, a los que considera como una verdadera molestia. Su actitud ha llevado a otros clanes, aliados con el Templo de la Justicia, a adoptar una actitud más distante con respecto a los Feargan. El clan Feargan también controla otros clanes más pequeños: los Baertins, los Torbets y los Nathlos.

ERASTOC

Al igual que el clan Feargan, el clan Erastoc mora en las tierras bajas. Los Erastoc son inferiores en número a los Feargan, pero de todos los clanes, son los que controlan una mayor cantidad de territorio. Los Erastoc crían una gran cantidad de ganado, incluyendo ovejas, vacas y caballos. Tienen los mejores soldados de caballería, pues los miembros más jóvenes del clan son enseñados a montar desde que son pequeños. Como viven una región alejada del centro en el que se producen la mayoría de controversias, los Erastoc tienen una política de clan bastante neutral. El jefe del clan Erastoc murió a causa de una enfermedad provocada por la Plaga un año después de contraerla. Desde ese momento, el cargo de jefe ha ido rotando por varios de los jefes de familias más jóvenes. El clan Erastoc también controla a los clanes de los Coinrach y los Ealsaid.

ARAILT

El clan Arailt es el más belicoso de todos los clanes, y por lo tanto sus soldados son los mejor entrenados. También es el clan más representativo de la facción de los Daen Iontis, y los principales seguidores del Templo de la Justicia. Los Arailt odian a los dúnedain. Sus jóvenes guerreros suelen ir armados en todo momento, cabalgando incansablemente por su territorio, cazando y perfeccionando sus habilidades de combate. Realizan viajes a Larach Duhnnan para causar problemas e irse de juerga con otros miembros de los clanes Madoc, Sonmar y Dobac.

Los guerreros del clan Arailt acostumbran a llevar la cara y el cuerpo pintados cuando van a entrar en combate, para hacer que sus caras sean todavía más aterradoras. Los Arailt han declarado una "pseudoguerra" a los clanes que representan a los Daen Coentis, así como a sus clanes vecinos, los Ruadh y los Treform. El clan Arailt también controla a tres clanes más pequeños: los Grun, los Guerd y los Semarg. El clan Semarg vive en lo más alto de las montañas y los Arailt sólo los controlan nominalmente; en realidad no se relacionan con ese clan en absoluto.

El jefe actual del clan Arailt es Daonghlas. Sólo lleva tres años en el cargo, pero se ha ganado una reputación de hombre astuto propenso a sufrir repentinos ataques de furia. Está en contacto constante con Maben, y le considera su consejero principal, por encima de todos los demás. Durante estos tres años de gobierno, el clan se ha vuelto todavía más belicoso, y ha estrechado mucho más sus relaciones con el Templo de la Justicia.

LEONN

El clan Leonn es uno de los clanes más numerosos de las tierras bajas. Ocupan el territorio situado al norte del Viejo

Camino del Sur y al sur del territorio de los Erastoc. Son un clan pacífico que no participa en gran medida en la política general de todos los clanes. Tienen fuertes vínculos con los Erastoc, y no sienten mucha simpatía por el clan Madoc. Por lo demás, mantienen una postura neutral con respecto a casi todos los demás clanes. Al igual que los demás clanes de las tierras bajas, los Leonn crían ganado. Sin embargo, durante la plaga sus rebaños quedaron seriamente dañados y, transcurridos tres años, todavía no se han recuperado del todo.

TREFORN

El clan Treforn mora en las montañas, y ocupa la zona situada al norte del territorio de los Arailt y al sur del Bosque Caerdh. Son el principal enemigo y la principal barrera para el clan Arailt. Los guerreros más jóvenes de ambos clanes suelen tener numerosas escaramuzas y retos verbales en la zona fronteriza entre los dos territorios. Esta frontera es probablemente la más problemática de toda la región. El clan de los Treforn es el principal representante del movimiento de los Daen Coentis, que se posiciona en contra del de los Daen Iontis, representados por el clan Arailt. El clan Treforn también controla a dos clanes más pequeños, los Marvan y los Niald. El jefe del clan es un hombre de mediana edad llamado Aonghas. Tiene un físico realmente impresionante, pues mide más de 1,85 metros y pesa unos 120 kilos, la mayor parte de los cuales son músculos. Tiene el pelo de un color rojo brillante que está empezando a encanecer en las sienes. Es un líder muy fuerte y fiel a sus creencias en la vida de los Daen Coentis, que cree que podrán ser restauradas gracias a su pueblo. Su intervención fue vital a la hora de traer a los drúedain al Bosque Caerdh y volver a incluirles dentro de la religión de los Daen. Siente una especial simpatía por el bardo Strunthor, y disfruta con sus historias, escuchando sus consejos siempre que viene a visitarle. (Ver la sección 14.12.)

MADOC

El clan Madoc vive al norte del Bosque Caerdh, junto a las primeras estribaciones de las Montañas Nubladas. Son uno de los clanes que pertenece al grupo de los Daen Iontis, y apoyan abiertamente al Templo de la Justicia. No son tan beligerantes como otros clanes de su misma alianza, pero sí que son bastante conflictivos, y tienen cierta amistad con los Arailt y los Sonmar. Sienten un odio hacia el clan de los Ewen que se remontan a la época de las primeras migraciones hacia las Tierras Brunas. La razón de este odio se ha olvidado con el paso de los años, pero como los Ewen son un clan que apoya a los Daen Coentis, ésa es razón suficiente para seguir odiándoles. Afortunadamente, los dos clanes están separados por una gran distancia, así que esta animosidad sólo se convierte en violencia cuando miembros de ambos clanes se encuentran en algún otro lugar.

EOGBANN

Este clan neutral ocupa las mesetas situadas al norte del territorio del clan Roth. Se muestran bastante amistosos con los clanes seguidores de los Daen Coentis que moran en las cercanías. Han sido presionados por los clanes seguidores de los Daen Iontis para que se unan a ellos, pero por ahora el jefe todavía no se ha decantado por nadie. Se trata de un anciano de salud débil, y los Daen Iontis esperan que su sustituto se muestre más abierto a sus invitaciones. Los Eogbann negocian principalmente con el pueblo del clan Tar Moid al este, con cuyos miembros suelen establecer vínculos matrimoniales. El pueblo de Cillien está situado dentro de te-

rritorio Eogbann. Su situación es muy importante, pues la Casa de Curación se encuentra en dicho pueblo. Derna ha visitado personalmente al jefe del clan, Belligel, para comprobar su estado de salud, pues fueron muy amigos cuando era joven.

OGARON

El clan Ogaron es una tribu de las tierras bajas que ocupa la zona cercana al Viejo Camino del Sur. Al igual que el resto de clanes de las tierras bajas, crían animales, pero su principal fuente de ingresos es el comercio del grano, en particular del grano utilizado para preparar bebidas alcohólicas. La mayoría de las hidromieles y cervezas de la zona se preparan a partir del grano de sus campos. Comparadas con las mansiones de los dúnedain, las granjas de los Ogaron son muy toscas y poco productivas; pero poco a poco, con el paso de los años, van mejorando sus técnicas de producción. Tienen cierta amistad con la mayoría de clanes seguidores de los Daen Iontis, pero no son miembros oficiales de la alianza.

Incluidos bajo el clan Ogaron se encuentran los clanes Cearn y Goirich. Ambos clanes viven en los territorios del norte de la tierra de los Ogaron, y suelen negociar con los habitantes de Tharbad. Esa familiaridad con los dúnedain y sus costumbres ha evitado que el clan haya podido unirse a los Daen Iontis.

EWEN

El pueblo del clan Ewen vive en las altas colinas falderas de las Montañas Nubladas, en la región noroccidental de las Tierras Brunas. Los demás clanes respetan a los cazadores y tramperos de esta tribu porque son unos expertos montaraces (y, viniendo de otros dunlendinos, este es un gran halago). Como se aventuran más en las montañas que el resto de clanes, los Ewen son los únicos que han llegado a tener cierto trato con los gigantes de las montañas. Los negocios con ellos han sido mínimos, y en general los miembros del clan Ewen suelen esconderse o huir cuando oyen llegar a un gigante. Sin embargo, cuando se encuentran, los gigantes no suelen realizar ninguna acción hostil contra quienes se declaran miembros del clan Ewen, a menos que hayan sufrido alguna acción ofensiva (que alguien les haya robado el ganado o hayan invadido su territorio). Algunos miembros de este clan han sido capturados por Turukulon cuando exploraban esta zona (ver la sección 14.11), pero hasta ahora el resto del clan no tiene ni idea de qué les ha sucedido a esos pobres desgraciados. Como algunos de los miembros del clan han contemplado en ocasiones Amon Lind, son conscientes de su existencia, pero no saben quién vive allí. Creen que está encantada debido a los sonidos que proceden de su interior. El clan Ewen siente un profundo odio por el clan Madoc y es odiado por la mayoría de miembros de la alianza de los Daen Iontis porque apoyan incondicionalmente a los clanes Treforn y Roth.

DOBAC

Los Dobac son el clan con el territorio más meridional de todas las Tierras Brunas. Sus tierras se extienden hacia el sur hasta más allá de las últimas cumbres de las Montañas Nubladas, y ocupan parte del desfiladero. Se muestran amistosos con los clanes de los Daen Iontis, pero no están aliados con el Templo de la Justicia. Utilizando las tierras de los Dobac como base, los clanes de los Madoc, Arailt, Sonmar y Dobac a menudo unen fuerzas para realizar incursiones a gran escala sobre Calenardhon.

SONMAR

Este clan es uno de los seguidores de los Daen Iontis y sigue la religión promulgada por el Templo de Justicia. Como el territorio que ocupan está situado justo al este de las tierras de los Feargan, los miembros de este clan suelen desplazarse hasta Larach Duhnnan para comerciar. Al igual que los Erastoc, crían muchos caballos y son grandes jinetes. Antaño fueron el cuarto clan más importante de las Tierras Brunas, pero perdieron un gran número de miembros durante la Plaga. Murieron más adultos que niños, lo que dejó a muchos huérfanos dentro del clan. Aquellos huérfanos fueron adoptados por otras familias o fueron admitidos en el Templo de Justicia para ser criados como sacerdotes. Algunos de aquellos huérfanos acabaron en las calles de Larach Duhnnan, donde se ganan la vida robando bolsillos y realizando hurtos de poca monta. Algunos han sido apadrinados por hombres poco escrupulosos y han acabado siendo vendidos como esclavos. El clan Sonmar también controla a los clanes más pequeños de los Guemmelon y los Mar Hogo.

ROTH

El clan Roth y el clan Treform son los dos clanes Daen Coentis más importantes. El territorio del clan Roth está si-

tuado al norte del Bosque Caerth. Son unos soberbios montañeses, y algunos de los miembros del clan han llegado a encontrarse muy cerca de Amon Lind. Al igual que los Ewen, creen que la zona está encantada, y no se acercarán a ella si pueden evitarlo. El clan Roth también controla al clan Trothel. Muchos de los sacerdotes de la religión de los Daen Coentis, que ha sido restituida en los últimos tiempos, proceden del clan Trothel. El clan Roth sufrió un duro golpe con la llegada de la Plaga, pues hasta ese momento era el octavo clan en importancia.

RUADH

El clan Ruadh ocupa una pequeña franja de terreno al este del clan Feargan. El clan Arailt y el clan Treform ocupan sus otras dos fronteras. Estos tres grandes clanes han provocado la mayor parte de los problemas del clan Ruadh. Los Treform tienen cierta amistad con los Ruadh, pero odian a los Arailt, y ambos clanes suelen utilizar el territorio de los Ruadh para librar sus escaramuzas. Los Arailt muestran poco respeto por el territorio de los Ruadh, arruinando constantemente las cosechas y la propiedad e invadiendo territorio privado. A los ojos de los Ruadh, los Arailt son realmente malvados. A lo ojos de los Arailt, los Ruadh son bobalico-

TABLA DE CLANES

	FEARGAN	MADOC	TREFORN	ROTH	SONMAR	RUADH	ARAILT	EOGBANN	OGARON	LEONN	COLGAR	TAR MOID	DOBAC	ERASTOC	EWEN
FEARGAN		I	A	B	I	I	D	B	I	B	D	B	D	B	A
MADOC	I		D	D	A	B	Al	B	D	F	I	I	A	I	O
TREFORN	A	D		Al	D	B	O	B	D	B	F	D	B	B	A
ROTH	B	D	Al		I	I	F	A	I	D	B	B	F	D	B
SONMAR	I	A	D	I		I	A	D	B	B	A	D	B	I	F
RUADH	I	B	B	I	I		O	B	I	I	B	I	B	D	A
ARAILT	D	Al	O	F	A	O		F	A	I	B	I	A	D	F
EOGBANN	B	B	B	A	D	B	F		D	B	B	A	D	B	I
OGARON	I	D	D	I	B	I	A	D		B	D	B	B	D	B
LEONN	B	F	B	D	B	I	I	B	B		I	B	B	A	D
COLGAR	D	I	F	B	A	B	B	B	D	I		D	A	B	I
TAR MOID	B	I	D	B	D	I	I	A	B	B	D		I	D	B
DOBAC	D	A	B	F	B	B	A	D	B	B	A	I		B	F
ERASTOC	B	I	B	D	I	D	D	B	D	A	B	D	B		B
EWEN	A	O	A	B	F	A	F	I	B	D	I	B	F	B	

O = Odio, F = Frialdad, D = Distantes, I = Indiferencia, B = Buenas Relaciones, A = Amistoso, Al = Aliado

nes que se encuentran en su camino y deberían ser controlados por otro clan. El odio está empezando a crecer entre ambos clanes, y los Ruadh quieren hacer algo al respecto.

El jefe de los Ruadh, Rulart, está en negociaciones con los jefes de los clanes Treform, Roth y Feargan. Los Ruadh son muy importantes para los demás clanes, pues tienen unos territorios muy fértiles y cultivan muchas cosechas. Estos productos agrícolas son vendidos a otros clanes que no cultivan la tierra (incluyendo algunos de los clanes de los Daen Iontis). Si no fuera por eso, los Arailt ya se habrían hecho con el control del clan.

COLGAR

El clan Colgar tiene su territorio al norte del clan Madoc, a ambos lados del río Cilstrem. Crían caballos, y probablemente tienen los mejores rebaños de todos los clanes. Sin embargo, su escaso número ha hecho que sus tierras y sus caballos se vuelvan muy tentadoras para algunos de los clanes más cercanos. Son un clan Daen Iontis, y se han aliado con los otros clanes para asegurarse su futuro como clan independiente. No sienten simpatía hacia los Ewen, porque sospechan que les roban caballos y porque son Daen Coentis. También están empezando a tener serias sospechas respecto al clan Erastoc y el clan Eogbann, de los que sospechan que están planeando declararles la guerra repentinamente. El clan Feargan no tiene ninguna intención de hacerlo, pero los Colgar se han empeñado en que sí. Esta conducta paranoica está bastante extendida por todo el clan, y se puede ver a pequeñas partidas de 5-20 guerreros patrullando toda la región en busca de algún enemigo desconocido que haya “invadido” su territorio.

TAR MOID

El Tar Moid, el clan más pequeño, es el que está situado más al norte y ocupa una zona relativamente grande. Son básicamente cazadores, y cazan los numerosos ciervos que abundan en la zona en pequeños rebaños. Los cazadores de los Tar Moid suelen alejarse muchos kilómetros de sus hogares, y a menudo llegan a ir hasta los ríos Sirannon y Glanduin para cazar. Han estado cerca de diversas villas élficas y de la ciudad de Ost-in-Edhil, y creen que todos esos lugares están encantados. Algunos han encontrado objetos de manufactura élfica entre los escombros, aunque no saben utilizar los que no son armas, vendiéndolos a cambio de comida o herramientas. Debido a su tamaño, los Tar Moid estarían en graves problemas si se encontraran más cerca del centro político de las Tierras Brunas; pero debido a su remota situación, están a salvo de la mayoría de ataques y de momento tienen buenas relaciones con todos los clanes con los que limitan. Sin embargo, el clan no tiene tan controladas a las bandas de trolls y lobos que abundan en la zona.

15.12 LOS DAEN IONTIS

La palabra dunael “Iontis” no tiene ningún equivalente en oestron. Significa rechazado, desposeído, traicionado, mancillado y castigado injustamente. Un grupo de clanes aliados se autodenominan los “Daen Iontis” para mostrar su descontento con la forma en que fueron tratados (a través de sus ancestros). El nombre también pretende indicar que no soportarán el mismo trato y que no cometerán los mismos errores que cometieron sus ancestros. Para los clanes de los Daen Iontis, el principal error de sus ancestros fue que confiaron en los dúnedain, lo que supuso la perdición de su pueblo. Creen que los dúnedain que ahora viven en los valles de las Montañas Blancas son despiadados invasores que expul-

saron a sus antepasados de sus hogares tradicionales. Creen que si los Daen Coentis se hubieran revelado contra los dúnedain cuando éstos llegaron a la región por primera vez, ellos estarían viviendo allí en las Montañas Blancas y no en las Tierras Brunas.

Su principal objetivo es retomar sus antiguas tierras natales y expulsar a los dúnedain hasta el mar, que es de donde llegaron. Estos clanes son mucho más belicosos que los demás, y los jóvenes se entrenan con las armas constantemente, dispuestos a entrar en guerra. Todos estos clanes son guiados por el Templo de la Justicia y su líder, Maben, que aconseja a todos los jefes de clanes Daen Iontis. El templo promulga que los dunlendinos tienen que “cobrar justicia” de quienes les han deshonrado. El clan que lidera el movimiento es el de los Arailt; otros clanes que pertenecen a la alianza son los Madoc, Colgar, Dobac, Sonmar y, en la periferia, los Ogaron.

El nombre de los Daen Iontis apareció aproximadamente hace 300 años, justo antes de la llegada de Maben y el establecimiento del Templo de la Justicia. El jefe del clan Arailt en aquella época (Goiridh) concibió originalmente la idea para aumentar la moral de su pueblo y desacreditar el movimiento de los Daen Coentis, emprendido por el clan Treform hacía unos 50 años. Una vez la idea comenzó a tener éxito, se dio cuenta de que ese tipo de odio podría ser útil para hacerse con el control de otros clanes. Cuando llegó Maben, inmediatamente apoyó el movimiento y a Goiridh, y el cisma entre las dos facciones comenzó a ensancharse. Fue Goiridh quien contrató al asesino que mató al líder de los Daen Coentis (Divemal). Maben y Goiridh creían que, una vez hubieran quitado de en medio a Divemal, los Daen Coentis regresarían a sus antiguas costumbres y olvidarían sus visiones y discursos. Sin embargo, no fue así.

Los Daen Iontis consideran a los clanes Daen Coentis como un reflejo de sus ancestros: débiles y confusos. Los Daen Iontis creen que ese grupo de clanes supone una mala influencia para el resto de clanes, y que dicha influencia debe ser eliminada. Por lo tanto, desde hace varios años ha existido una “pseudoguerra” entre ambas facciones.

Los clanes de los Daen Iontis han comenzado a redescubrir las sofisticadas técnicas de creación de armas de sus ancestros. Sin embargo, el proceso está siendo muy lento, y a los Daen Iontis no les gusta avanzar lentamente. Por lo tanto, para convencer a los demás clanes de que su postura es la adecuada, han tomado prisioneros a varios enanos vagabundos y les han obligado a forjar armas para ellos en secreto. Los Daen Iontis afirman que son creaciones propias, pues suponen que sólo es cuestión de tiempo el llegar a aprender a forjar armas de calidad similar.

La mayoría de los clanes Daen Iontis siguen la religión dictada por el Templo de la Justicia, siendo Maben su líder espiritual. Siempre que pueden, los miembros de estos clanes van al templo para asistir a los rituales, algunos de los cuales incluyen los sacrificios de sus enemigos. Tales sacrificios son realizados para ganarse el favor de los dioses de sus ancestros, y parar mostrarles que los Daen Iontis son un pueblo fuerte que no flaqueará como hicieron sus ancestros.

15.13 LOS DAEN COENTIS

A diferencia de muchos otros clanes, los clanes que forman los Daen Coentis (“Pueblo Diestro”) consideran el legado de sus ancestros como algo por lo que vale la pena luchar. Intentan recuperar las costumbres de su pueblo antes de la llegada de los dúnedain a las costas de la Tierra Media. La búsqueda por parte de los Daen Coentis de su legado per-

dido comenzó poco después de que emigraran hasta las Tierras Brunas a finales de la Segunda Edad. Como se dieron cuenta de que el resto de clanes estaban siendo seducidos por el mal y corrompían su religión, éstos fueron los primeros clanes en abandonar las Montañas Blancas. Tras emigrar hacia el norte, pasaron las primeras generaciones colonizando su nueva tierra natal y sobreviviendo a duras penas, lo que les llevó a olvidar gran parte de su legado Daen Coentis.

Tras varios cientos de años, Divemal ascendió al poder en el clan Treform. Divemal era un guerrero, pero no era sólo un luchador; también era un intelectual. Llegó a ser jefe del clan con tan sólo 21 años, y gobernó sus destinos hasta que fue muerto por un asesino a la edad de 63 años. Tenía una gran visión y una mente clara, lo que unido a sus dotes para la oratoria le permitían hacer girar 180 grados los corazones y las opiniones de la gente si tenía la posibilidad de hablar. Sus principales contribuciones para su clan fueron los viajes que realizó hasta las Montañas Blancas para estudiar las tierras y las costumbres de sus ancestros.

Tras regresar del último de dichos viajes, reunió a todo su clan para hablarles del orgulloso pueblo que antaño había reinado sobre las Montañas Blancas, de sus maravillosas obras con la piedra y el metal y de su relación con los drúedain y con la “religión verdadera”. Aquel discurso sembró el desconsuelo en todo el clan, que comenzó a lamentar la pérdida de lo que antaño tuvieron, pero Divemal no desistiría. También les habló sobre cómo ellos, trabajando duro y con dedicación, podrían recuperar aquella vida y convertirse en un pueblo mejor. Desde ese momento, el clan Treform ha estado luchando por convertirse de nuevo en un pueblo diestro y grande. Abandonaron el nombre de los Daen Lintis, y volvieron a asumir el término Daen Coentis. No pasó mucho tiempo antes de que se les unieran los clanes Roth y Ewen en su viaje hacia el pasado, y así es como el movimiento de los Daen Coentis entró a formar parte activa de la política de la zona.

Desde la muerte de Divemal, los Daen Coentis han tenido siempre en cuenta sus palabras y sus objetivos, transmitiéndolos generalmente a través de canciones y discursos. A los ocho años, los niños son obligados a memorizar los discursos más famosos de Divemal, y por ese motivo hay un número tan elevado de bardos y narradores de historias procedentes de dichos clanes. Con el paso de los años, los clanes se han visto perseguidos por algunos de las demás tribus, en particular las que forman los Daen Iontis. Se han convertido en los mejores artesanos del metal, la madera y la piedra en toda la zona. Aprendieron algunas de sus habilidades de los enanos de Moria, a quienes contrataron para que les enseñaran, aunque la mayoría las han aprendido trabajando duro, probando y equivocándose.

Han construido templos de diseño similar a los que se pueden encontrar en las Montañas Blancas, y los han dedicado a la Madre Tierra (Yavanna) y a Gobha (Aulë). En su mayor parte, los templos están situados en el Bosque Caerdh (D. “Choil Caerdh”) y en los más altos valles de las montañas, en la zona de las Montañas Nubladas que bordea el bosque. Los sacerdotes de los clanes residen siempre en estos templos, protegiéndolos de los intrusos mientras estudian su antigua religión. En los últimos años, los sacerdotes se han dado cuenta de que una buena parte de la información sobre la religión de los Daen Coentis ha desaparecido. Los drúedain que vivían hace siglos entre los Daen Coentis eran un importante vínculo con el pasado, pero abandonaron a los Daen Coentis cuando éstos comenzaron a ser seducidos por el mal.

El actual jefe del clan Treform, Aonghas Treform, envió a sus hermanos, Padrey y Raonull, para encontrar algún miembro de esta antigua raza e intentar llevarles de vuelta a las Tierras Brunas. Tras buscar durante casi tres años, los dos hermanos acabaron encontrando una tribu de drúedain en los Bosques de la Marca del Oeste. Al principio los drúedain se mostraron recelosos, pero pronto se dieron cuenta de que los dos hermanos eran sinceros. (Los drûgs no cuentan mentiras y pueden reconocer inmediatamente cuándo alguien está mintiendo.) Tras vivir con los drúedain durante varios meses, los hermanos pidieron a los drúedain que se trasladaran hacia el norte y volvieran a vivir con los Daen Coentis. El jefe tribal decidió que un pequeño grupo de miembros viajaría con los hermanos hasta las Tierras Brunas para reunirse con Aonghas. El reducido grupo de drûgs que llegó con los dos hermanos llegó a la conclusión de que la vida con los Daen Coentis podría ser muy provechosa para ambas razas, y mandaron a buscar a sus parientes. En la actualidad, los Daen Coentis están planeando enviar un grupo hacia el sur para escoltar a los drúedain hasta el Bosque Caerdh a través de una ruta secreta y más segura (sin tener que pasar por los territorios ocupados por los Daen Iontis).

Los Daen Coentis son inferiores en número a los Daen Iontis. Lo único que les mantiene a salvo de una guerra abierta es la presencia estabilizadora de los clanes más poderosos de las tierras bajas, que podrían ponerse del lado de los Daen Coentis en caso de guerra. Si en algún momento dichos clanes llegaran a ponerse del lado de los Daen Iontis, los Daen Coentis estarían en graves problemas. Los sacerdotes del Templo de la Justicia no son bienvenidos en las tierras de los Daen Coentis.

Los Daen Coentis no odian a los dúnedain tanto como los Daen Iontis, pero son conscientes de que una influencia dúnedain demasiado fuerte puede llegar a ser negativa. Comercian con ellos de forma limitada, y les apoyarían a la hora de reivindicar sus derechos a vivir en las Tierras Brunas. Sin embargo, no podrían defenderles contra los Daen Iontis en el caso de que los dúnedain fueran atacados.

15.14 LOS DÚNEDAIN

Los dúnedain que viven en las Tierras Brunas propiamente dichas son muy escasos. Por el año 1640, la mayoría de dúnedain que vivían en granjas o haciendas ganaderas se han trasladado para estar más cerca de Tharbad, debido al creciente descontento aparecido entre los dunlendinos. Pero este traslado general no incluye a todos los dúnedain; algunos viven todavía menos de 30 kilómetros al norte de Larach Duhnnan. Esos dúnedain están constantemente preparados para recibir el ataque de algún clan que sienta un odio expreso hacia los dúnedain, especialmente los que forman parte de los Daen Iontis.

Los dúnedain suelen viajar en grandes grupos. Cuando algún dúnedain solitario viaja hasta Larach Duhnnan, suele ser acosado en cierta medida, aunque raramente tiene lugar algún derramamiento de sangre debido a la influencia del clan Feargan. En otros pueblos, la intensidad de dicho acoso depende del clan que controle cada punto.

Las haciendas dúnedain suelen estar mejor construidas que las de los dunlendinos. Los propietarios de dichas mansiones se ganan la vida criando ganado y cultivando la tierra. Sus cosechas, al igual que los mismos dúnedain, suelen ser atacadas, lo que ha obligado a muchos granjeros a abandonar la zona.

Los dúnedain se muestran hospitalarios con los visitantes, siempre que conozcan sus intenciones. La mayoría de indi-

TABLA DE PRECIOS		
Producto/servicio	Coste*	Notas
COMIDA Y ALOJAMIENTO		
Cerveza	1/2 mc	Medio litro
Brandy	1 mc	Un cuarto de litro.
Sidra/hidromiel	1/2 mc	Medio litro.
Vino	1 mc	Medio litro.
Comida ligera	1/4 mc	Queso, sopa y pan
Comida normal	1/2 mc	Sopa o tarta de carne, pan y patatas.
Buena comida	1 mc	Bistec con verdura, pan, sopa y dulces.
Raciones para una semana	5 mc	Duración normal. 9 kg.
Raciones de camino	7 mc	1 semana. Conservadas. 7 kg.
Gran Pan	2 mo	1 semana. Conservadas. 2 kg.
Pan del Camino	45 mp	1 mes. Conservadas. 2 kg.
Alojamiento pobre	1/2 mc	Dormitorio comunitario.
Alojamiento normal	1 mc	Camas separadas.
Buen alojamiento	3 mc	Dormitorio separado.
Establos	1,5 mc	1 semana para una montura, incluyendo forraje.
ACCESORIOS		
Botas	1 mp	2 kg.
Capa	7 mc	1,5 kg.
Chaqueta	14 mc	3,5 kg.
Ropas	9 mb	4,5 kg. Pantalones y camisa de algodón, capa de lana y capucha.
Saco de dormir	18 mc	2,75 kg. Manta y lona embreada, esterilla para el suelo.
Mochila	20 mc	1,25 kg.; capacidad de 0,3 metros cúbicos (máximo 10 kg.).
Cuerda	5 mb	3 kg.; 15 metros; se romperá con una tirada de 01-02 (sin modificar).
Cuerda	15 mb	1,5 kg.; 15 metros; se romperá con una tirada de 01 (sin modificar).
Poste	4 mc	3,5 kg.
Tienda	2 mp	4,5 kg.; espacio para dos personas.
Linterna	22 mc	0,75 kg.; ilumina una zona de 15 metros de diámetro.
Cantimplora (1 litro)	1/2 mc	0,25 kg.
Yesca y pedernal	12 mc	0,25 kg.; encienden fuego en tres minutos.
Juego de ganzúas	25 mb	0,25 kg.; bonificación +10.
Frasco de aceite	4 mc	0,25 kg.; dura seis horas; si se rellena pesa 0,25 kg. más.
Escarpias (10, hierro)	20 mc	1,75 kg.
Antorcha	1/4 mc	0,5 kg.; ilumina una zona de 6 metros de diámetro; dura 6 horas.
Cinturón para armas	6 mb	0,25 kg.
Estacas (10, madera)	1/2 mc	0,75 kg.
Vaina	34 mc	0,5 kg.
Saco (25 kg.)	7 mc	1,75 kg.; 0,3 metros cúbicos.
Carcaj	11 mc	0,25 kg.; puede contener 20 flechas o pivotes.
Flechas (20)	49 mc	1,75 kg.
Pivotes para ballesta (20)	15 mb	1,5 kg.
TRANSPORTE		
Pony adulto	25 mp	Se mueve a 6-30 km./h; puede llevar hasta 90 kg.
Caballo ligero	35 mp	Se mueve a 7-45 km./h; puede llevar hasta 100 kg.
Caballo medio	7 mo	Se mueve a 7-35 km./h; puede llevar hasta 150 kg.
Caballo pesado	8 mo	Se mueve a 7-30 km./h; puede llevar hasta 200 kg.
Mula	5 mo	Se mueve a 7-35 km./h; puede llevar hasta 150 kg. Obstinada y tenaz.
Carromato	5 mo	3 x 2 m. 3-15 km./h. Puede cargar hasta 750 kg. Requiere un caballo pesado o dos caballos ligeros.
Barca pequeña	4 mo	3 metros de largo, un metro de anchura; viene con dos remos y una vela pequeña. Puede cargar hasta 400 kg.
Barca de río	12 mo	6 metros de largo, tres metros de anchura; viene con seis remos y velas; puede cargar hasta 2000 kg.
*: Costes relativos en las Tierras Brunas (muchos dunlendinos únicamente comerciarán mediante el trueque).		

viduos que no sean dunlendinos son bienvenidos, pero alguna amistad dúnadan deberá responsabilizarse por cualquier visitante bruno antes de que los dueños de la hacienda muestren alguna hospitalidad hacia ellos. Los dúnedain que viven en zonas controladas por clanes dunlendinos han decidido vivir en paz y no interferir en los asuntos de los demás. Los clanes que han realizado tales acuerdos son considerados prodúnedain por los Daen Iontis, y por lo tanto son perseguidos constantemente. Algunos de estos clanes que colaboran con los dúnedain son Daen Coentis, combinación que enfurece por completo a los Daen Iontis.

Aunque sean escasos, los dúnedain siguen representando una potente fuerza política dentro de la zona, ya que todavía controlan grandes extensiones de terreno y enormes cantidades de riqueza. Sus armas superiores y sus conocimientos mágicos no hacen más que aumentar su influencia, lo que les ha ayudado a mantenerse ilesos hasta ahora. Algunos de los dúnedain de la zona trabajan en la Casa de Curación, aunque es raro que un dúnadan joven sea enviado allí a modo de entrenamiento.

NOTA: En el caso de que los dúnedain fueran atacados, abiertamente, se agruparían y pedirían ayuda a Cardolan o Gondor. Los únicos clanes dunlendinos que podrían ayudarles serían los que forman los Daen Coentis. Aunque a esos clanes no les gusta ver a los dúnedain perseguidos, no son lo suficientemente poderosos como para aliarse abiertamente contra los Daen Iontis por miedo a futuras represalias.

15.15 EL TEMPLO DE LA JUSTICIA

Poco después de que se formara la secta de los Daen Iontis, apareció un hombre que se presentó como un emisario de los dioses de los dunlendinos. Su nombre era Maben. Tal era su carisma y tan delicado el momento de su llegada que muchos de los dunlendinos le consideraron una especie de Mesías, y se convirtió en un gran líder espiritual. Y así lo habían dispuesto las fuerzas del mal que habitan en Dol Guldur, pues Maben es un emisario del Señor Oscuro. Su único propósito en las Tierras Brunas es fortalecer el odio que sienten los dunlendinos por los dúnedain y sus aliados.

El templo fue construido hace 220 años. Los hombres que sirven en el templo son entrenados para luchar y utilizar la magia, lo que convierte al templo en una potencia importante dentro de la política local. Los residentes del templo pueden ser divididos en tres clases: los sacerdotes, los acólitos y los guardias. Los guardias suelen ser jóvenes reclutados entre los clanes Daen Iontis que vienen al templo para aprender técnicas de lucha y disciplina. La mayoría no se quedan aquí hasta convertirse en acólitos, pero quienes lo hacen sienten un verdadero celo por su causa o son presionados por los líderes de los clanes.

Tras un periodo de 1-3 años como guardia, Maben elige a los acólitos de entre aquellos guardias que desean servir en el templo. Son entrenados en el combate sin armas y en el uso de sortilegios básicos, y son observados muy de cerca por los sacerdotes y por Maben. Pueden ser disciplinados, rebajados de nuevo al puesto de guardia o expulsados en cualquier momento por una conducta inapropiada. Los acólitos que se mantienen en ese rango durante cinco años pueden convertirse en sacerdotes si Maben les recomienda. Él es la principal autoridad que toma tales decisiones, y nunca acepta a sirvientes que no le son completamente devotos. Los acólitos que no son ascendidos a sacerdotes tienen la opción de seguir siendo acólitos durante cinco años más, de convertirse en oficiales de la guardia o de abandonar el templo. Debido

a su entrenamiento y disciplina superiores, muchos acólitos que han abandonado el servicio en el templo se han convertido en líderes de sus respectivos clanes. Maben en persona enseña a los sacerdotes nuevas técnicas mágicas y diversas habilidades como la oratoria, de forma que puedan viajar por todas las Tierras Brunas extendiendo las Leyes de la Justicia.

El color de las túnicas y el peinado de cada habitante del templo denota su categoría exacta. Los guardias llevan túnicas blancas con el borde dorado, y llevan el pelo recogido en trenzas de guerrero, como hacen los miembros de clanes normales. Los acólitos llevan unas túnicas parecidas que tienen el borde dorado y rojo, pero se les obliga a afeitarse la cabeza durante su primer año, y a continuación llevan el cabello de igual forma que los sacerdotes. Los sacerdotes llevan unas túnicas negras con el borde de color rojo y oro, y siempre tienen el cabello muy corto. También se untan una sustancia en el cabello que lo emblanquece y lo hace poner de punta.

Los guardias suelen ir armados con unas hachas de larga empuñadura y anchas hojas, así como con otras armas de asta más cortas llamadas derfels. Un derfel mide 1,8 metros de longitud y tiene un extremo en forma de “U” que está afilado por el exterior pero no por el interior. Esta arma puede ser utilizada para golpear y cortar, y también para atrapar a un enemigo. Se puede capturar una extremidad del oponente hundiéndolo en el suelo a ambos lados de la extremidad. Los guardias son entrenados a fondo en esta técnica, y se les enseña a combatir en grupo para capturar a los oponentes (pues Maben prefiere a los prisioneros vivos). Los guardias también son entrenados en el uso de unas lanzas cortas parecidas a jabalinas. Los sacerdotes y los acólitos prefieren resolver los combates utilizando su habilidad en el combate sin armas, aunque siempre llevan dagas, y no dudarán en utilizar la magia si se ven amenazados.

Las patrullas por todo el perímetro del templo se realizan dos veces al día, y son llevadas a cabo por grupos de seis guardias liderados por un acólito. Durante los discursos en público de Maben, se apostan guardias delante de la zona ocupada por el público y también por detrás, en las colinas que rodean el templo. En esas ocasiones, las patrullas se doblan y recorren una distancia superior, llegando incluso a explorar las colinas más cercanas.

MABEN

Maben, el Sumo Sacerdote del Templo de la Justicia, es un sirviente de Sauron enviado desde Dol Guldur hace unos 300 años para infiltrarse en las estructuras de poder de las Tierras Brunas. Esclavizado por Sauron mediante uno de los Anillos de Poder menores, originalmente fue un noble númenóreano residente en Umbar.

El anillo aumenta su esperanza de vida, pero al igual que los demás anillos, también deteriora su carne. Como se trata de un anillo menor, el efecto no es intenso, y puede ser disimulado si se absorbe regularmente la energía de otros seres. Si no consigue obtener dicha energía, su carne se irá disolviendo en el curso de seis meses hasta que se convertirá en un espectro menor, semejante pero mucho menos poderoso que los Nazgûl. Para ocultar este proceso a sus seguidores, Maben sólo absorbe la energía de los prisioneros que están a punto de ser ejecutados o sacrificados. Se celebran ejecuciones/sacrificios regulares cada tres meses, para atemorizar a los “enemigos de los dunlendinos”. Sólo los sacerdotes y las víctimas asisten a tales ceremonias, y en general no se suelen dar cuenta de lo que está sucediendo. Una vez al año, la ejecución/sacrificio se celebra públicamente

durante el Día de la Venganza. Se supone que el sacrificio simboliza la venganza que los dunlendinos se cobrarán algún día. Si no tiene a su disposición ningún prisionero cuando necesite alimentarse, Maben abandonará el templo a través de un pasaje secreto, adoptando su verdadera forma para matar y absorber a cualquier persona que encuentre (tiene el aspecto de un dúnedain).

Además de estas ceremonias, Maben suele impartir sermones regularmente en el Templo para los guardias, los sacerdotes y los acólitos. También realiza discursos en público desde la parte superior del templo, ante las multitudes que se reúnen para escucharle. No se limita al templo, y en ocasiones puede llegar a realizar viajes a pueblos cercanos, fuertes y aldeas, donde pronuncia unos apasionados discursos que suelen envalentonar a sus oyentes. Maben es un orador consumado, y realiza unas representaciones bastante dramáticas. Se sabe de casos en que ha llegado a rasgarse las vestiduras y ungirse con sangre para ilustrar un punto o llamar la atención. Suele jugar con las emociones de la multitud, y puede llegar a provocar disturbios. Estas maniobras pueden llegar a ser bastante dañinas para los dúnedain y sus aliados. Mediante esta política de persuasión, Maben ha conseguido atraer a mucha gente hasta el Templo, y tiene numerosos reclutas dispuestos a servirle en todo.

Maben tiene el aspecto de un dunlendino bastante alto (1,86 m.) con el pelo largo y la barba blancos. Es fuerte y tiene unos profundos ojos verdes que tienen un toque salvaje. En su forma verdadera, es un númenóreano negro que mide más de 1,90 metros y tiene el pelo negro, unos profundos ojos grises y una mirada constantemente amenazadora. Tras verle en su verdadera forma, la mayoría de observadores se darán cuenta de que es absolutamente malvado.

Maben sabe manejar con habilidad la espada larga, la espada corta, la lanza, el bastón y el arco, pero siempre utilizará primero la magia en una situación peligrosa. Si se enfrenta a alguien en una zona abierta y tiene espectadores, utilizará sus poderes de persuasión para incitar a la multitud para que ataque a sus adversarios. Cuando no está en el templo, siempre se encuentra armado con un bastón y una espada corta +25 que lleva oculta. Su anillo es un multiplicador x6 PP que le permite utilizar todas las listas básicas de bardo y brujo hasta nivel 20, aunque sea un usuario de Canalización.

En la actualidad, Maben sospecha que el viejo bardo dunlendino conocido como Strunthor no es quien parece y pretende averiguar su verdadera identidad. Tiene informes de sus espías de que los clanes Daen Coentis están introduciendo a varios drúedain en el Bosque Caerdh. Está considerando la opción de realizar una incursión en la zona para matarles a todos, pero no sabe exactamente qué es lo que se va a encontrar. Maben tiene un acuerdo con Turukulon (ver la sección 14.11) para que éste aparezca en determinadas ocasiones en el Templo como “el Espíritu de la Furia Dunlendina”. Dichas ocasiones suelen coincidir con noches muy oscuras, de forma que Turukulon puede planear desde la cima de las colinas que hay detrás del templo sin ser visto. A continuación puede incendiar toda la zona que hay situada tras el templo. Naturalmente, no se permite a nadie entrar en la parte trasera del templo durante estas ceremonias.

15.16 LOS FUERTES

Los hobbits de la Tierra Media emigraron desde los valles del Anduin hasta Eriador en torno a los años 1050-1150 T.E. Una parte de dichos hobbits, mayormente Fuertes, colonizaron el territorio al sur de Tharbad en la cuenca del



Gwathló. En el año 1300, muchos de los hobbits que vivían en Bree se vieron obligados a desplazarse hacia el sur, al oeste o al este, más allá de las montañas, para escapar de las fuerzas del Rey Brujo. Esto no hizo sino aumentar el número de hobbits en las zonas septentrionales de las Tierras Brunas. La siguiente migración de cierta importancia tuvo lugar 300 años más tarde, en torno a 1600, cuando un gran número de hobbits procedentes de Bree y los territorios cercanos se trasladaron hacia la Comarca. Treinta años más tarde, muchos de los Fuertes de las Tierras Brunas también se trasladaron a la Comarca, dejando sólo pequeños grupos de Fuertes viviendo en las Tierras Brunas.

Por el año 1640, el número de hobbits había descendido todavía más por obra de la plaga. La única comunidad de cierto tamaño que todavía se mantiene en pie es Nueva Marjala, que fue fundada hace unos 400 años. Está situada unos 90 kilómetros al sudoeste de Tharbad, junto a un pequeño afluente del Dunstrem al que llaman Agua de Junco, y que se encuentra a unos diez kilómetros del punto en que el Dunstrem desemboca en el Gwathló. El territorio cercano al río es pantanoso, y tiene zonas de arenas movedizas que todos los hobbits conocen bien. Como el arroyo que atraviesa la zona tiene una corriente bastante rápida, no suelen tener lugar muchos estancamientos, y los insectos sólo se convierten en un verdadero problema durante el verano, especialmente después de un invierno no demasiado frío. Este pequeño pueblo está situado en una baja colina que se eleva en el centro de esta zona pantanosa. Es autosuficiente, pues los hobbits pescan bastante y casi todos los habitantes tienen jardines y huertos. Cuando los mercaderes se acercan hasta el pueblo y traen productos importados, los hobbits los adquieren a cambio de pequeños objetos artesanales y hierbas medicinales que encuentran en las marismas. Este es uno de los territorios en los que más Reglan se puede encontrar. Los hobbits también tienen barcas que utilizan en el río y en las marismas. En ocasiones, incluso navegan hasta el Gwathló.

El pueblo está muriendo lentamente, a medida que cada año hay más gente que se traslada a la Comarca. Aunque los hobbits tienen pocos enemigos, los animales salvajes abundan bastante en la zona, y en ocasiones aparece algún rufián

que causa ciertos problemas. Estos hobbits no son ni mucho menos tímidos, y tomarán todas las medidas que consideren necesarias para proteger su seguridad. Pueden utilizar las marismas en su favor, atrayendo a los incautos hacia ellas y haciendo que se pierdan. Muchos forajidos han sido víctimas de esta estrategia y han encontrado su tumba en el fondo de unas arenas movedizas. Los hobbits saben utilizar el arco corto y unas lanzas que normalmente emplean para pescar. Los extranjeros suelen ser tratados con amabilidad, aunque también con cierta suspicacia hasta que demuestren que no son una amenaza.

Uno de los mayores riesgos para la salud de los hobbits de la zona es la elevada población de jatewoones (ver la sección 13.3), o Picos Cuchilla, como los llaman los hobbits. Estos grandes pájaros han llegado a matar a algún mediano en varias ocasiones. Los hobbits suelen organizar partidas de caza cuando la población de jatewoones asciende demasiado.

15.17 LOS CURANDEROS Y SU CASA

Los Curanderos y su Casa son una característica única en la sociedad dunlendina. Los Curanderos son independientes de cualquier clan, lo que les permite trabajar libremente dentro del sistema de relaciones entre clanes. La organización de Curanderos y su Casa fueron fundadas hace unos 500 años para proporcionar los mejores cuidados sanitarios posibles para los habitantes de la región. Se establecieron Curanderos en los fuertes de clanes más importantes, así como en todos los pueblos de cierto tamaño. Desde su concepción original, el grupo ha aumentado de tamaño y en el respeto que inspira. Si alguien cometiera un crimen contra los Curanderos, sería castigado rápida y severamente por cualquiera de los clanes que le capturara, fuera quien fuera.

La Casa de Curación está situada en el nordeste de las Tierras Brunas, en una zona controlada por el clan Tar Moid. La Casa, también conocida como el Fuerte de los Curanderos, es un antiguo puesto de vigilancia dúnadan (construido durante la Segunda Edad) situado justo en las afueras del pueblo de Cillien. Era utilizado como una residencia privada, pero ha sido modificada para adaptarse a las necesidades de los Curanderos y sus pacientes. Los hombres y mujeres jóvenes que tienen las aptitudes y la inclinación necesarias para convertirse en Curanderos son enviados a la Casa por sus clanes. Allí se entrenan durante un periodo de varios años antes de asumir sus deberes con respecto al resto del mundo. En la Casa de Curación se les enseña a olvidar o dejar de lado la lealtad que sientan hacia su clan. Al principio de su entrenamiento, los estudiantes siguen manteniendo tales sentimientos, y frecuentemente suelen explotar disputas. Los estudiantes más cabezotas y hostiles que mantienen sus lealtades son expulsados, y pueden ser despreciados por sus clanes por el hecho de haber fracasado como Curanderos. Ser un Curandero es considerado un honor sólo inferior al de ser un orador o narrador de historias. En ocasiones, los Curanderos son llamados brujos (en el mejor sentido de la palabra) por los habitantes más rurales de la zona.

DERNA

Derna, la líder de los Curanderos, parece ser una mujer dunlendina de mediana edad. En realidad es la hija medio-elfa de una mujer dunlendina que solía dirigir la Casa de Curación. Al igual que su madre, Derna cree que tiene algunos atributos élficos porque algunos de sus ancestros más remotos fueron elfos. La verdad es que aunque el padre de Derna asumió el aspecto de un carismático joven dunlendi-

no ante la madre de Derna, en realidad se trataba de Fëamirë, un elfo de Amon Lind (ver la sección 14.12). Subconscientemente, eligió la opción mortal, y ahora está envejeciendo lentamente. La mayoría de gente considera que su longevidad es una recompensa por su bondad y sus excepcionales habilidades curativas. Tiene 150 años y lleva 76 al cargo de la Casa de Curación. Parece ser de mediana edad, pero por debajo de su maquillaje es una mujer mucho más joven y hermosa. Sus conocimientos sobre las artes curativas son muy extensos, es una buena profesora y es respetada por sus colegas y estudiantes; además, también es muy respetada como líder. Derna vive con su hijo en una pequeña pero confortable casa cercana a la Casa de Curación.

FROITHIR

Cuando Froithir sólo tenía un año, su madre (del clan Ewen) le dejó en manos de Derna, quien le crió como si fuera su propio hijo. Su madre creía que era un medioelfo, y lo entregó a Derna porque pensaba que nunca sería aceptado como igual por el resto de miembros del clan. Pensaba que en la Casa de Curación no tendría los mismos problemas, y también que sería un hogar mejor para él.

Froithir todavía no ha tomado una decisión respecto a su legado humano y élfico, pero está comenzando a inclinarse por su lado élfico. Incluso a una edad tan temprana como los 25 años, se ha convertido en un buen montaraz, que ha visitado y explorado numerosas zonas de las Tierras Brunas. Incluso ha visitado algunas antiguas residencias élficas situadas junto al río Glanduin. Allí es donde encontró su espada (una de las mejores de todas las Tierras Brunas), así como otros objetos élficos que siempre lleva con él.

Ama a los animales y tiene muchas mascotas, la mayoría de las cuales estaban heridas cuando las encontró en las tierras salvajes. Les ha curado utilizando sus propias habilidades, y con algo de ayuda de Derna. Algunas de sus mascotas son muy poco habituales, y los lugareños se alegran de que Froithir viva en las afueras del pueblo. Cualquiera que entre en la casa de Derna y Froithir sin pedir permiso será “recibido” y mantenido a raya por estas criaturas. Su mascota más inusual es un glutan albino (ver la sección 13.3), que encontró herido y abandonado cuando todavía era un cachorro. El glutan, al que llama Wynael, va y viene con total libertad, y Froithir le ha enseñado a no atacar a los seres humanos ni a los rebaños de animales. Wynael acompaña a Froithir siempre que éste sale de exploración o de caza. El glutan siempre le protege, y se enfrentará a cualquiera que ataque a su amo. Froithir también tiene un madratine, una ardilla y dos búhos entrenados.

15.18 LOS COMERCIANTES

Desde el declive general de Calenardhon y Tharbad, el comercio que cruza las Tierras Brunas a través del Viejo Camino del Sur ha descendido considerablemente. Tras la plaga, casi ha estado a punto de desaparecer. Muchos de los mercaderes que solían sobrevivir gracias a dicho comercio han tenido que encontrar otras fuentes y otros mercados para sus productos. El aumento del comercio entre diversos canales ha ayudado a unificar las Tierras Brunas.

Debido a su situación central cercana al camino, la mayoría de mercaderes negocian siempre en Larach Duhnnan. Como están bien establecidos y comercian con total libertad, los mercaderes residentes en Larach Duhnnan suelen ser siempre de confianza para la mayoría de clanes, aunque no sean totalmente dunlendinos.

Estos mercaderes inician sus viajes en Larach Duhnnan,

y realizan una ruta circular que les lleva por la mayoría de pueblos, aldeas y fuertes de clanes; en ocasiones pueden llegar a tardar dos o tres semanas en completar tales circuitos. Tras cada viaje, los mercaderes regresan a Larach Duhnnan para hacerse con más mercancías y guardar sus beneficios.

Aunque los mercaderes de las Tierras Brunas son respetados por la mayoría de dunlendinos, son vigilados muy de cerca por todos los clanes, que siempre intentan conseguir un negocio justo y que además son unos de los mejores regateadores de todo Endor. Los mercaderes se han ido convirtiendo en un grupo cerrado con el paso de los años. Aunque siempre compiten entre ellos, se unirán ante cualquier adversidad, y suelen celebrar reuniones generales para discutir cuestiones que les preocupan a todos. En el pasado, cuando algún clan les molestaba (haciéndoles pagar peajes excesivos, confiscando mercancías, etc.), los mercaderes presionaban a los demás clanes (retirando sus productos) para que hicieran justicia.

Existe un barrio de Larach Duhnnan que está dedicado exclusivamente a los mercaderes; contiene almacenes, tiendas, tabernas y posadas que están orientadas hacia sus necesidades. Mercaderes de fuera de las Tierras Brunas llegan hasta esta parte de la ciudad para comerciar con los comerciantes locales, lo que permite que sus productos puedan estar disponibles para todos los habitantes de las Tierras Brunas. Los almacenes del distrito contienen todo tipo de mercancías. Los almacenes en los que se guardan mercancías muy valiosas, suelen estar cerrados con llave y protegidos por guardias. Las tiendas del distrito comercial de Larach Duhnnan contienen productos más modernos y los mejores objetos importados desde el sur.

LOS CONTRABANDISTAS

Existe un sub-grupo poco conocido dentro de los mercaderes de las Tierras Brunas que tienen grandes beneficios. Los ancestros de estos mercaderes hicieron fortuna traficando con hierbas ilegales y otros productos de contrabando que eran enviados hacia Tharbad antes de que aquella ciudad quedara casi deshabitada por la plaga durante el año 1636. Tras la plaga, descubrieron que la zona cercana a Tharbad ofrecía un mercado relativamente pequeño y muy adecuado para sus productos. Muchos se convirtieron en forajidos y salteadores, viviendo de lo que robaban a viajeros y peregrinos. Otros comenzaron a comerciar con productos ilegales, y acabaron convertidos en mercaderes en las Tierras Brunas. Incluso otros intentaron encontrar nuevos mercados para sus productos y servicios ilegales.

Los contrabandistas que tienen más éxito son los que trafican con hierbas ilegales y a continuación las envían hacia las grandes ciudades del sur. Estos contrabandistas viven en una mansión dúnedain que fue abandonada hace unos cien años. Hace diez años ocuparon la casa e iniciaron sus operaciones. Poco después encontraron un mercado de primera clase para sus productos en Umbar.

Hace menos de 200 años, los corsarios eran los seguidores de Castamir en la Lucha entre Parientes. Cuando fueron derrotados y expulsados de Gondor, tomaron Umbar, y han estado enfrentados a los gondorianos desde entonces, utilizando la guerra y otros métodos más subversivos. Y éste es uno de tales métodos. Los corsarios necesitan una provisión constante de hierbas ilegales, adictivas y debilitadoras como el Gort o la Tartella. Ellos, a su vez, envían estas drogas a las ciudades más importantes de Gondor, para debilitar a sus habitantes y ejércitos. Los contrabandistas de las Tierras Brunas son uno de sus principales proveedores de hierbas.



Las hierbas son cultivadas en las Tierras Brunas y enviadas al viejo puerto cercano a Lond Daer en el Gwathló, donde son embarcadas hacia Umbar y finalmente introducidas en Gondor. Ocasionalmente, algunas hierbas son enviadas a través de Calenardhon, pero suelen ser los menos de los casos. Estas operaciones son consideradas muy importantes por los corsarios, quienes han enviado a uno de sus contactos para vigilar a quienes cultivan las hierbas. El nombre del emisario es Tigon, y es el encargado de preparar todos los envíos desde las Tierras Brunas hacia Lond Daer. Tigon es el único corsario de la región, pero siempre va acompañado por un guardaespaldas haradan llamado Mungrod.

El líder de los contrabandistas es un dunlendino llamado Cinard, un malicioso comerciante y despiadado criminal. Supervisa todo el proceso mientras mantiene a raya a sus colegas, aunque no suele haber muchos problemas entre ellos. Su mujer Adeyn le ayuda en sus tareas administrativas, y ayuda a Voronthor en la agricultura. El resto de miembros de la organización la consideran tan influyente como el mismo Cinard. Tienen una ingenua hija de catorce años llamada Neacal. Sus padres y otros miembros del grupo le están enseñando cómo llevar el negocio, y también cómo utilizar algunas armas en defensa propia.

Helin es el mejor amigo y el brazo derecho de Cinard. Es un nórdico que se unió a ellos hace varios años tras quedar decepcionado con las guerras del norte. Es el encargado de capitanejar a los guardias de la mansión. Cila, su amante, es la encargada de las cocinas y la limpieza de la fortaleza, ya que Adeyn cree que es incapaz de hacer nada más. En realidad, Cila es mucho más inteligente de lo que todos ellos creen, y está preparando un plan para dejarles a todos y llevarse consigo una gran cantidad de dinero.

Iarless es una mujer dunlendina de algo más de treinta años, sorprendentemente hermosa pero bastante fría. Es la encargada de supervisar el trabajo en el campo, y de relacionarse con las tribus de beffraen locales, de las que ha llegado a aprender muchas cosas sobre las hierbas que crecen en la región. Es una guerrera y rastreadora muy hábil.

Voronthor es un herbolista dúnadan que lleva 11 años asociado con Cinard. Es el encargado de vigilar las cosechas, incluyendo los patrones de crecimiento, la recolección y el

almacenamiento. También se dedica a perfeccionar sus propias técnicas de purificación de las hierbas.

Un grupo de miembros de esta organización viaja hasta Larach Duhnnan cada cuatro meses para comprar provisiones. Ese es el único contacto verdadero que tienen con los demás dunlendinos, a excepción de algún cruce ocasional con miembros de los clanes Erastoc o Leonn, cuyos territorios están cerca de su base.

15.19 LOS BARDOS

Los bardos de las Tierras Brunas son un grupo organizado, aunque raramente son vistos en grupos formados por más de 2-3 individuos. Sin embargo, influyen en la situación política de las Tierras Brunas en igual medida (o más) que el resto de grupos. Los bardos, oradores, narradores y sabios son muy respetados por todos los dunlendinos, pues las palabras habladas son lo más precioso para ellos. Con algunas excepciones de poca importancia, todas las historias dunlendinas son transmitidas oralmente. En sus tradiciones orales, el uso (o mal uso) de la voz para persuadir a alguien, entrar en combate o mantener viva la historia del pueblo sólo se ve superado en importancia por la habilidad de un guerrero en combate. Un guerrero nunca está completo si no puede expresarse con propiedad.

Los bardos inician su aprendizaje a una edad muy temprana, y lo finalizan cuando tiene algo más de treinta años o cuando su maestro muere. Una vez aprenden todo lo necesario, viajan por toda la región, de pueblo en pueblo, escuchando y narrando historias. También cantan e informan de los acontecimientos sucedidos en otros pueblos. Debido a su privilegiada posición, casi nunca son atacados o molestados. No suelen llevar ningún símbolo de clan, a menos que hayan avanzado tanto que se hayan convertido en consejeros del jefe del clan. En tal caso, suelen permanecer en el fuerte de clan como un miembro más de la familia del jefe, y sólo viajan en contadas ocasiones hasta los pueblos más cercanos. En ocasiones, los bardos actúan como mensajeros entre clanes, entregando a su jefe mensajes procedentes del exterior, con las palabras y el tono de voz exactos. Otros bardos, no vinculados a ningún clan, se ganan la vida gracias a los donativos de su audiencia, llevando mensajes de grupos privados o realizando discursos públicos. A menudo, un bardo realiza un discurso conmovedor ante un grupo en privado, sólo para dar la vuelta y ser contratado por sus oponentes y realizar una sátira a la mañana siguiente. La mayoría de bardos no tienen una ideología política concreta, y trabajarán para cualquiera. Los pocos que acaban siendo perseguidos o atacados por sus acciones suelen estar aliados permanentemente con cierto clan o grupo político (es decir, los Daen Iontis, los Daen Coentis, etc.).

Pero no todos estos historiadores, narradores y sabios realizan discursos públicos de forma regular. Por ejemplo, todos creen que el medio-dúnedain conocido como Elharian es un bardo, cuando en realidad es un sabio/adivino/astrólogo. Vive en una pequeña torre redonda en Larach Duhnnan, y su consejo es muy valorado, pues todos saben que él es el primero en enterarse de cualquier rumor. La información obtenida de Elharian suele ser bastante precisa, pero también cara, aunque a menudo acepta ser pagado con algún jugoso rumor.

Otro bardo de importancia en la zona es Strunthor. En realidad, es un bardo sinda, Fëamirë de Amon Lind, a quien le gusta mezclarse en los asuntos de los dunlendinos (ver sección 14.12).

Aunque es considerado como un hombre sagrado, Maben

es tratado como un bardo en lo que respecta a la tradición oral. Como sumo sacerdote del Templo de Justicia, ejerce un gran control sobre la gente mediante su voz, lo que le coloca entre los oradores más importantes de las Tierras Brunas.

15.2 LAS TIERRAS BRUNAS: 1640-2510 T.E.

Después del año 1640 T.E., los dunlendinos no cambiaron como pueblo durante los siguientes 800 años. Respaldados por el Templo de la Justicia, los Daen Iontis continuaron ganando poder, mientras que los Daen Coentis siguieron aprendiendo habilidades y volviéndose más civilizados. En general, el comercio en las Tierras Brunas fue en descenso durante estos años, en particular a partir de la caída de Arthedain en el año 1974 T.E.

En su mayor parte, la estructura de clanes se mantuvo igual; el clan Ruadh fue absorbido por los Arailt, y se libró una pequeña guerra por su territorio. A medida que pasaban los años, los clanes Daen Iontis, especialmente los que vivían más al sur, se trasladaron todavía más al sur hasta el Folde Oeste, y se adentraron más y más en lo que había sido Calenardhon. Algunos de los otros clanes, que no estaban completamente aliados con los Daen Iontis, también se trasladaron hacia el sur (por ejemplo, los Erastoc y los clanes que éstos controlaban).

15.3 LAS TIERRAS BRUNAS: 2510-2759 T.E.

En el año 2510 T.E., el Senescal de Gondor ofreció a los rohirrim todas las tierras que antaño habían formado Calenardhon. Ellos las aceptaron y se apoderaron de ellas inmediatamente. Eso significaba que las tierras que los dunlendinos habían esperado e intentado poseer, pues creían que legítimamente les pertenecían, estaban en manos de sus peores enemigos. Para la mayoría de clanes dunlendinos, este hecho provocó un increíble e inmediato odio hacia los habitantes de Rohan. En ese momento, muchos de los clanes neutrales se aliaron con los Daen Iontis. Afortunadamente para los Daen Coentis, los Daen Iontis centraron su atención en el exterior, en Rohan. Tramaron contra ellos y realizaron numerosas incursiones durante los dos siguientes siglos, librando constantes guerras fronterizas con los rohirrim.

Con el paso de los años, algunos miembros de los clanes Madoc y Dobac comenzaron a trabar amistad con la guarnición que mantenía la fortaleza de Isengard. Aquella guarnición había ocupado Isengard desde el año 2050, cuando murió el último rey gondoriano y la guarnición regular fue llamada a la capital. En 2710, cuando murió el último heredero de los capitanes de la fortaleza, los clanes Madoc, Dobac y Arailt tomaron la fortaleza; primero se infiltraron como amigos, y más tarde se hicieron con el control total. Pero eso no era más que un presagio de lo que estaba por venir: la verdadera guerra comenzaría en el año 2758.

En 2754 se encendió la chispa que encendería a los dunlendinos y les llevaría a marchar contra los rohirrim. La chispa llegó en la forma de un hombre llamado Wulf. Wulf era medio dunlendino y medio rohir, y afirmaba descender de uno de los reyes de Rohan. Era un gran guerrero y un líder carismático que sólo necesitaba un empujón para iniciar una

guerra. Su padre, Freca, era un rico terrateniente de la Marca del Oeste que se consideraba a sí mismo como una especie de aristócrata. Freca comenzó a asistir a las asambleas de los señores de los rohirrim, y finalmente llegó a pedir la mano de la hija del rey para casarla con su hijo. El rey Helm de Rohan no era un hombre gentil, y respondió a la intrepidez de Freca golpeándole tan fuerte en la cabeza que el dunlendino murió al instante.

Wulf huyó de Rohan y durante los siguientes cuatro años reclutó soldados para su causa de entre todos los clanes de las Tierras Brunas. Se ganó la jefatura del clan de su familia, el de los Madoc, por derecho de combate. Una vez controlaba su clan, pronto convenció a los demás clanes de los Daen Iontis de que se le unieran para derrotar de una vez por todas a los rohirrim. Maben, que todavía era el Sumo Sacerdote del Templo de Justicia, respaldó la causa de Wulf. Hombres procedentes de todos los clanes de las Tierras Brunas se unieron a su ejército, aunque los clanes Treforn, Ewen y Roth aportaron pocos hombres, quienes se retiraron a sus fortalezas y esperaron a que todo se solucionara de la mejor manera posible.

Cuando los corsarios invadieron Gondor en el año 2758 T.E., y los orientales invadieron Rohan desde el otro lado del Anduin, Wulf decidió que había llegado su hora. Los dunlendinos atacaron a las fuerzas de Rohan situadas en el Vado del Isen. Al ejército de Wulf se le unió un contingente de sureños que estaban aliados con los corsarios y habían desembarcado en la costa gondoriana. El ejército dunlendino barrió a sus enemigos en los Vados del Isen, obligándoles a retirarse hasta Cuernavilla y el Sagrario. Los rohirrim fueron sitiados durante todo el invierno. Edoras fue tomada y Wulf se autoproclamó rey de Rohan.

Sin embargo, su reinado fue bastante breve. En la primavera, el sobrino y único heredero superviviente del rey Helm, Fréaláf, descendió desde el Sagrario, destruyó el ejército de Wulf y mató a Wulf sobre el trono de Meduseld. Los clanes dunlendinos se retiraron de vuelta a las Tierras Brunas y los sureños fueron exterminados. Incluso aunque no hubiera tenido lugar este contraataque, habría sido muy difícil que Wulf hubiera podido mantener su reinado. Los clanes dunlendinos que le siguieron a la batalla no habían tenido un Gran Jefe desde principios de la Tercera Edad. Los dunlendinos que regresaron de las guerras de 2758-2759 T.E. eran un colectivo desmoralizado y desanimado, cuyo odio por los rohirrim no había hecho sino aumentar.

15.4 LAS TIERRAS BRUNAS: 2759-3018 T.E.

Tras su derrota a manos de los rohirrim, los clanes dunlendinos tuvieron un periodo de reorganización y reconstrucción que duró casi 200 años. Varios de los antaño grandes clanes habían perdido una gran cantidad de guerreros en la guerra y fueron absorbidos por otros clanes, mientras que otros desaparecieron por completo. Los clanes Daen Iontis resultaron particularmente dañados, pero la mayoría sobrevivieron, apoyándose en su odio hacia los rohirrim. Las incursiones contra los rohirrim durante los primeros años de este periodo fueron bastante escasas, y la persecución hacia los Daen Coentis disminuyó considerablemente. Algunos clanes más adoptaron las costumbres de los Daen Coentis. Los clanes también se dieron cuenta de que Maben era un falso profeta y le obligaron a abandonar la zona. El Templo

de la Justicia fue cerrado y sellado con todos sus muebles y equipo intacto en el interior.

El Crudo Invierno del año 2911 y las inundaciones de primavera de 2912 provocaron todavía más cambios. Durante el invierno, casi todos los ríos de cierta importancia quedaron congelados. Lobos hambrientos procedentes del norte llegaron hasta las Tierras Brunas, causando muchos problemas a los clanes más septentrionales. Tharbad fue inundada en primavera y quedó casi completamente desierta. En las Tierras Brunas, muchos de los pueblos de las tierras bajas tuvieron que ser reconstruidos. Después de que otra inundación debilitara los cimientos del fuerte del clan Roth, toda la ladera de la colina sobre la que éste se erigía se desmoronó. En general, las Tierras Brunas soportaron bastante bien las inundaciones, y los pueblos que resultaron dañados fueron reconstruidos.

SARUMAN

Justo después de la derrota de los dunlendinos, Saruman el Blanco recibió las llaves de Orthanc (en el año 2759). Ocupó la fortaleza hasta el final de la Guerra del Anillo. Su presencia fue el factor clave que involucró a los clanes de las Tierras Brunas en esa misma Guerra.

A medida que Saruman se iba corrompiendo más y más, hizo amigos entre los líderes de los clanes Daen Iontis. Por el año 2950 T.E., los hombres brunos ya formaban parte de su ejército. A medida que pasaban los años, Saruman empezó a reclutar orcos, y cada vez más dunlendinos entraban por las puertas de Isengard. En el momento de explotar la Guerra, había 4000 hombres brunos listos dentro del círculo de Orthanc. Antes de la Guerra, Saruman había cruzado dunlendinos con orcos para producir ejércitos de medio-orcos.

Cuando Saruman lanzó su guarnición contra los rohirrim en el año 3018 T.E., los dunlendinos de Isengard marcharon a la guerra acompañados de miles de guerreros más procedentes de las Tierras Brunas y la Marca del Oeste. Tras su derrota en el Abismo de Helm, los dunlendinos juraron regresar a sus tierras y no volver a cruzar jamás los Vados del Isen para enfrentarse a sus enemigos.

15.5 LAS TIERRAS BRUNAS DESPUÉS DE 3018 T.E.

Tras la Guerra del Anillo, los dunlendinos capturados en el Abismo de Helm fueron liberados para que volvieran a sus hogares, dejando sus armas y jurando que mantendrían la paz. Debido a la gran cantidad de guerreros que habían perdido los demás clanes en la guerra, sólo los clanes Daen Coentis tenían autoridad suficiente para ejercer la autoridad. Asumieron el control de los clanes más pequeños y reorganizaron la estructura de clanes.

Poco después de la Guerra, el rey Elessar de Gondor cabalgó hacia el norte para arreglar diversos asuntos en el Reino del Norte (Arnor). Por un edicto real, los dunlendinos recibieron los territorios al sur del Glanduin, al norte del Isen y al oeste del Gwathló y las Montañas Nubladas. Era suyo para hacer lo que quisieran con él, siempre que coexistieran pacíficamente con Gondor, Rohan y los demás Pueblos Libres. Sin ninguna influencia maligna cercana que manipulara sus lealtades, los dunlendinos prosperaron. Hasta cierto punto, asumieron el estilo de vida de los Daen Coentis que los clanes de los Treforn, Ewen y Roth habían mantenido durante el paso de los años.

16. LUGARES DE INTERÉS

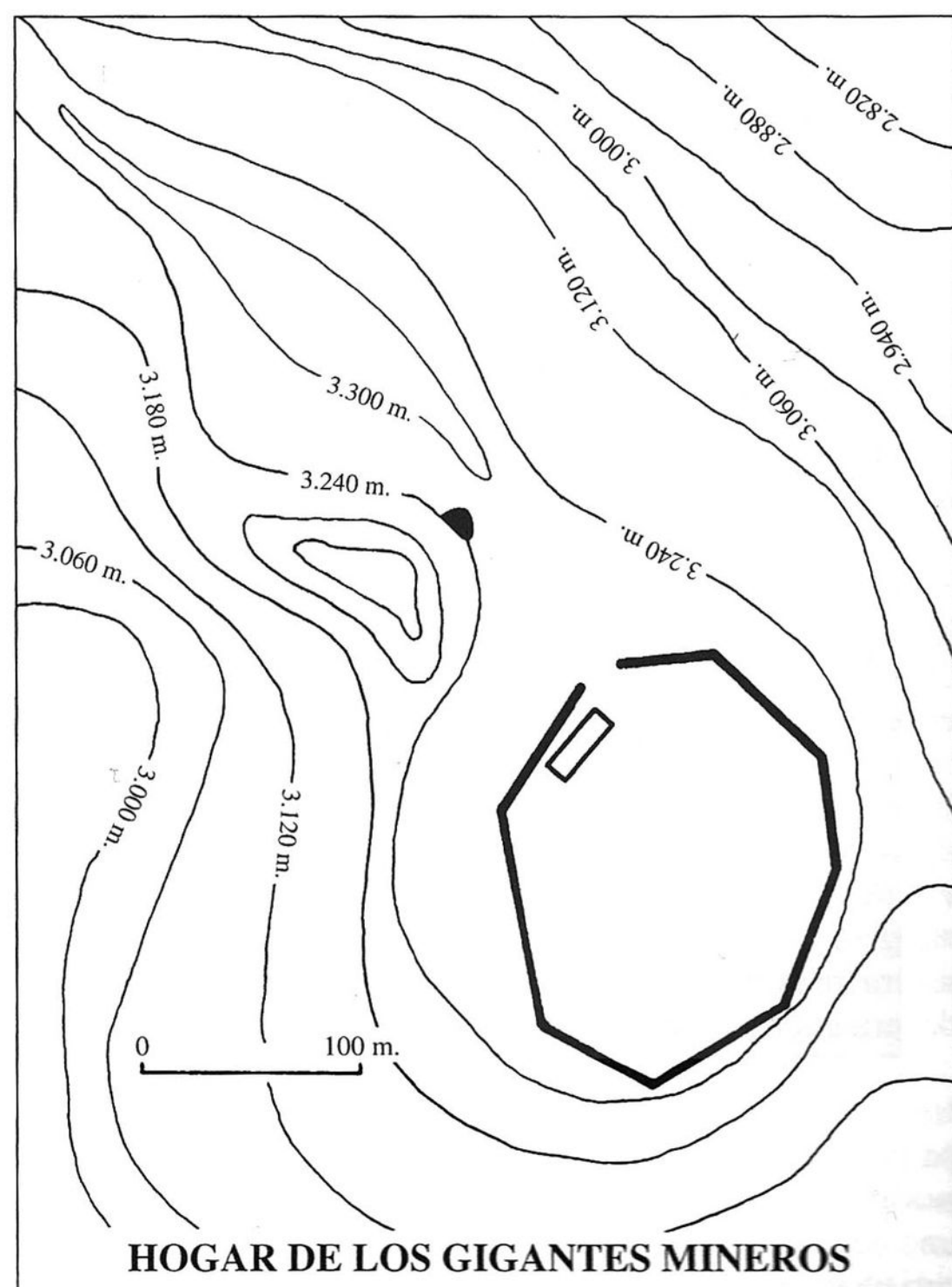
Existen cinco lugares de interés en el sur de las Montañas Nubladas: el hogar de los gigantes, Amon Lind, la guarida de Turukulon, la tumba de Isildur y el nido de Dwaithohir.

16.1 EL HOGAR DE LOS GIGANTES

En el sur de las Montañas Nubladas moran dos grupos de gigantes: los mineros y los rancheros.

16.11 LOS MINEROS

Estos gigantes excavan en las cavernas cercanas a sus hogares en busca de gemas que venden en Tharbad, Moria o a los mercaderes dunlendinos más cercanos que no están demasiado aterrados como para comerciar con ellos. Como ya cuentan con sus propios recursos, los enanos de Moria sólo suelen comprar gemas del tipo que más escasee en esos momentos en su ciudad. Tales transacciones suelen tener lugar dos veces al año, en momentos y lugares predeterminados, aunque siempre en los valles inferiores de la vertiente occidental de las Montañas Nubladas. Los gigantes venden sus gemas a cambio de ropas, herramientas, barriles de vino y productos de cuero. En ocasiones, los gigantes pueden llegar a contratar como trabajadores a algunos constructores enanos, aunque no suele ser muy frecuente. Estos gigantes ayudaron a los elfos a construir Amon Lind a cambio de ciertos conocimientos sobre las gemas que les ayuda a conseguir un buen



precio por sus productos. Suelen vender berilios, esmeraldas, rubíes, algunos zafiros estrellados y un puñado de amatistas. Últimamente han encontrado una vena muy rica, y no le confesarán su situación a nadie ni permitirán escapar a nadie que sepa dónde se encuentra. La mina también contiene algo de metal, pero la abundancia de tales metales en Moria hace poco provechoso la extracción de los mismos.

La familia está formada por ocho miembros. Los dos hermanos, Sevin y Tûn, son los jefes de familia. El más viejo, Sevin, tiene una mujer y tres hijos; uno de ellos casi ha alcanzado la edad adulta, otro es un adolescente y la tercera es poco más que una niña. Los demás miembros de la familia son la madre de los dos hermanos y la mujer de Tûn. Los gigantes viven en una casa de piedra situada en las estribaciones más elevadas de las montañas, cerca de la entrada de su mina. Cualquier visitante será invitado a salir de la zona, o bien tendrán que ir hasta algún lugar alejado de la casa y de la mina para discutir de negocios. En la casa siempre hay 1-10 cofres llenos de todo tipo de piedras preciosas sin tallar. Si fueran robadas por algún motivo, los gigantes iniciarían inmediatamente una cacería humana, comiéndose como postre a todos los prisioneros que encontraran. Esta familia no come seres humanos a no ser que se vean molestados repetidas veces por ellos.

Si los gigantes son ofendidos o atacados, lucharán. Sevin tiene una inmensa espada que adquirió hace tiempo y que utiliza como una espada ancha, y Tûn utiliza un garrote de casi tres metros de longitud. Los niños y las mujeres también lucharán si se ven obligados, y aunque no tienen armas, pueden patear y pisotear tan bien como cualquier otro gigante. En ocasiones, algún grupo de trolls ha intentado atacar su casa, pero hasta ahora, sólo los trolls han sufrido bajas.



16.12 LOS RANCHEROS

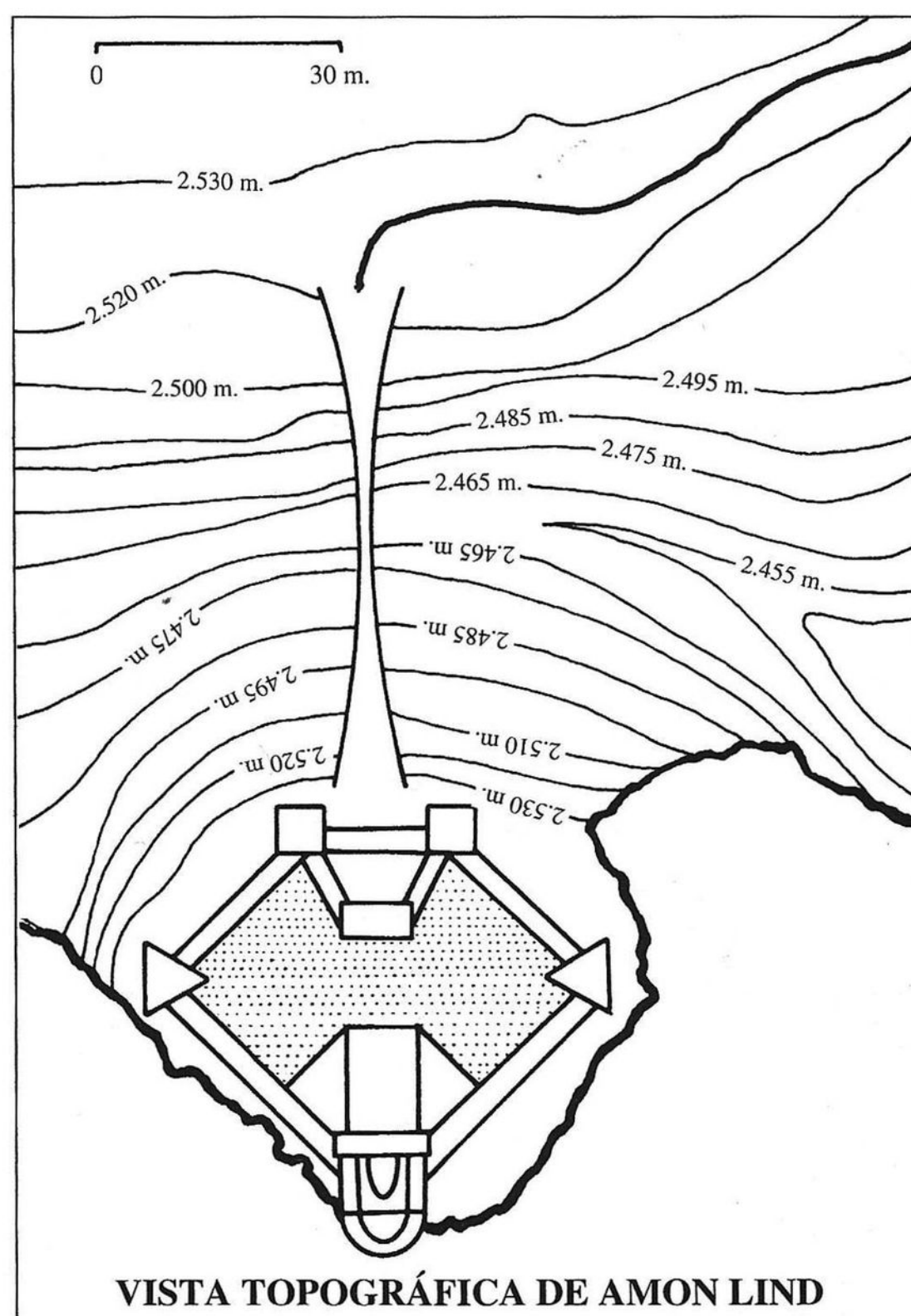
Al igual que los mineros, estos gigantes parecen ser mucho más civilizados que sus parientes del norte de las Montañas Nubladas. Esta familia nunca comercia con el mundo exterior. Sólo comercian con otras familias de gigantes, y recientemente los elfos de Amon Lind les convencieron para que les vendieran ganado. Los gigantes reciben herramientas y lecciones de lectura para sus hijos; un acuerdo muy poco habitual entre los gigantes del que es responsable Fëamirë. Viven en uno de los valles montañosos, a una altitud inferior que la familia de mineros. Crían grandes ovejas cornudas, cabras montesas y un gran animal de largo pelo conocido como

calluk. En la actualidad, sus rebaños están formados aproximadamente por 3000 cabras, 2000 ovejas y 500 calluks. Todos estos animales están dispersos a través de una gran franja de territorio, y sus números cambian a diario por causa de los trolls y otros depredadores (águilas gigantes, Turukulon, etc.).

Los gigantes tienen varias casas dispuestas por toda la zona, de forma que puedan controlar con mayor facilidad a sus rebaños. La casa principal está situada en la ladera de una colina, y está hecha con árboles. Los dieciocho miembros de la familia viven en esta casa, y utilizan las demás cuando tienen que pasar alguna noche fuera. La familia está formada por el padre (Mûnd), la madre (Grûna), seis niños (Bûnd, Gûnd, Kena, Kûrl, Mote y Dote), tres esposas (Mona, Tina y Bûrna) y siete nietos cuyas edades oscilan entre los tres años y la adolescencia. Todos los niños y los nietos más jóvenes ayudan en el trabajo. El padre y el hijo mayor son los encargados de comerciar con las demás familias. Fue el hijo mayor, Bûnd, quien convenció a su padre de que aceptara el trato con los elfos de Amon Lind. Si los gigantes llegan a descubrir que los elfos tienen tratos con Turukulon, romperán todas las relaciones con ellos. Si se ven atacados, todos ellos salvo los más pequeños se defenderán luchando, principalmente con garrotes o hachas de piedra. Estos gigantes pueden ser relativamente amistosos si son tratados de la forma adecuada.

16.2 AMON LIND

Amon Lind está situada sobre un risco de la vertiente occidental de las Montañas Nubladas. El punto exacto elegido por Fëamirë para construir la fortaleza estaba a una gran altura, sobre un pequeño promontorio. Estas características fa-



Enedhwaith

Dunfeanran



laur







En Cnedomach

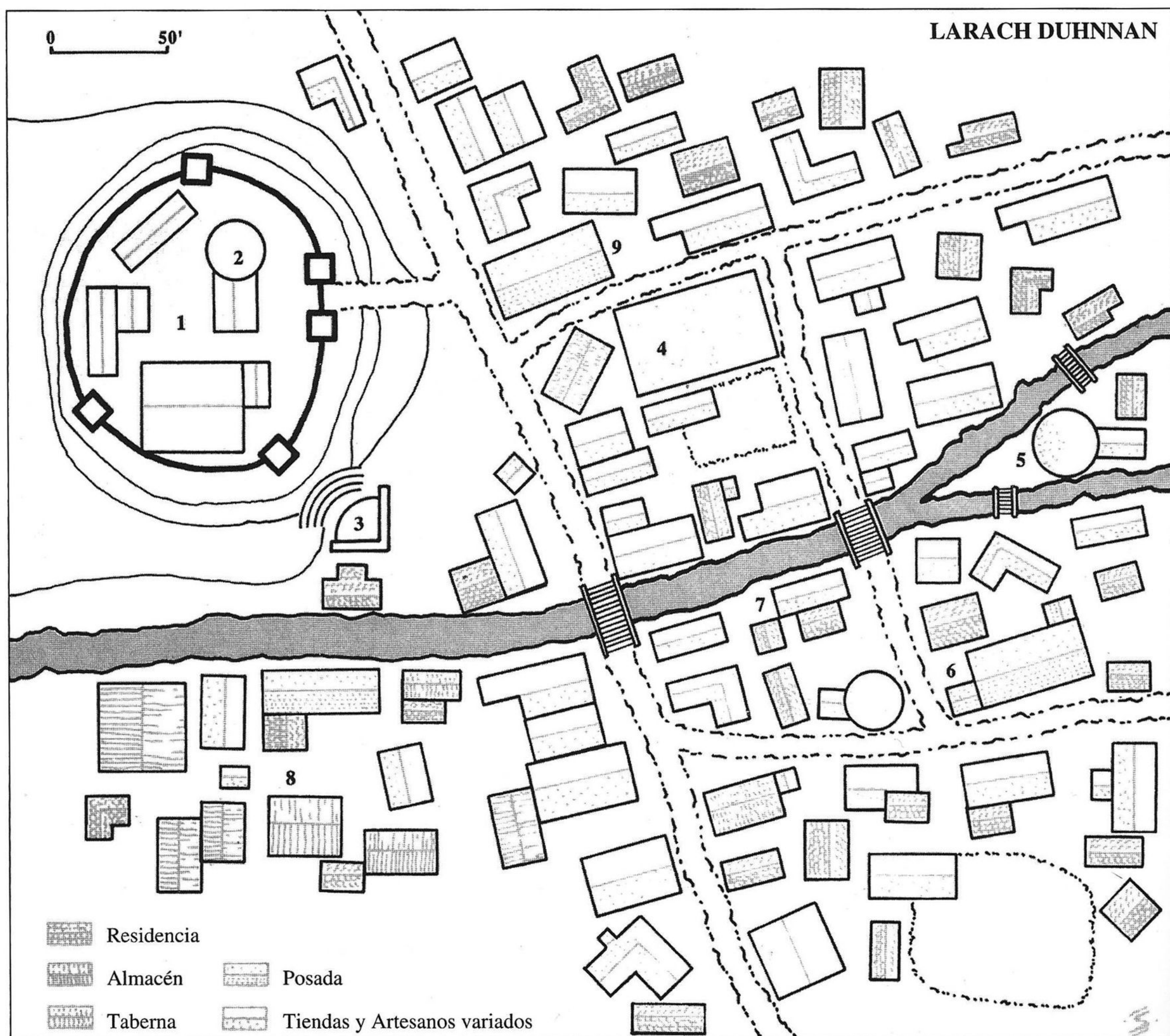
Lase
Mithel

Mithel

En Eglodil

James D. Jones

Eregion



- (1) 1 centímetro= 12 km.
- (2) Montañas=
- (3) Colinas=
- (4) Bosques mixtos=
- (5) Bosques de pinos=
- (6) Matorrales, arbustos y maleza=
- (7) Ríos principales=
- (8) Ríos secundarios=
- (9) Arroyos=
- (10) Cursos de agua intermitentes=
- (11) Glaciares=
- (12) Campos de nieve no tienen ningún color
- (13) Caminos principales=
- (14) Caminos secundarios=
- (15) Senderos=
- (16) Puentes=
- (17) Vados=
- (18) Ciudades=
- (19) Pueblos=
- (20) Mansiones=
- (21) Ciudadelas=
- (22) Pequeños castillos=
- (23) Monasterios=

- (24) Observatorios=
- (25) Túmulos, camposantos y cavernas funerarias=
- (26) Cavernas y entradas de cuevas=
- (27) Mesetas=
- (28) Lagos=
- (29) Dunas=
- (30) Terreno extremadamente agreste=
- (31) Desiertos=
- (32) Bajíos=
- (33) Arrecifes=
- (34) Ruinas=
- (35) Pantanos=
- (36) Junglas=
- (37) Lagos secos o estacionales=
- (38) Quebradas y colinas escarpadas=
- (39) Pueblos en las marismas=
- (40) Torres de vigilancia=

Se debe tener en cuenta que los símbolos descritos más arriba se aplican a todos los mapas generales que contiene este módulo, sean a color o en blanco y negro. Sin embargo, puede que la escala en kilómetros no sea la misma. La parte superior del mapa indica el punto cardinal del norte, a menos que se indique lo contrario.

10. Murallas exteriores. Estas murallas tienen una estructura similar a la de la muralla delantera.

11. Agujeros defensivos. Esta estancia del cuerpo de guardia está dotada de numerosos agujeros a través de los cuales los defensores pueden atacar a quienes pasen por debajo.

12. Cocina y despensa. Estas dos salas son utilizadas como almacenes de comida y zonas de preparación por los guardias de esta área.

13. Tercer piso de la torre. Debido a la inclinación del techo de las torres, estos pisos están separados en una zona cubierta y otra descubierta. La zona cubierta es utilizada como almacén, y contiene una balista que puede ser sacada al exterior y, si es necesario, montada sobre un eslabón giratorio situado en la pared de la torre.

14. Lavabos.

15. Estancias. Aquí descansan los guardias que no están de servicio.

16. Escalera. Esta escalera de caracol asciende hacia las estancias del capitán de la guardia.

17. Estancias de Ectheon. El capitán de la guardia (Ectheon) recibe a los visitantes y resuelve todas las tareas cotidianas en esta sala. Es un coleccionista de cuchillos arrojadizos, y tiene una soberbia colección expuesta en una pared. Van desde los cuchillos puramente decorativos hasta una daga +30 que aumentará de tamaño mientras vuela hasta convertirse en una espada corta a los 3-6 metros, una espada ancha a los 6-9 metros o un espadón a los 9-12 metros. Más allá de los 12 metros, caerá al suelo convertida en daga. Ectheon pagaría, bien en dinero o en favores, cualquier nueva arma que sumara a su colección, siempre que fuera lo bastante atractiva.

18. Estancias privadas. Ectheon utiliza esta sala para descansar y meditar. Desde la ventana que mira hacia el este se tiene una impresionante vista de toda la zona cercana a la ciudadela.

16.22 TORRES NORTE Y SUR

1. Planta baja. Estas salas eran utilizadas como almacenes, pero con el paso de los años han acabado convirtiéndose en las estancias de las "Armas".

2. Segunda planta. A través de esta sala se puede acceder al cuerpo de guardia y a la torre de homenaje. Se pueden cerrar las puertas desde ambos lados, para aislar a cualquier intruso que consiga llegar hasta aquí. Los guardias apostados aquí patrullan la muralla entre este punto y la torre de homenaje.

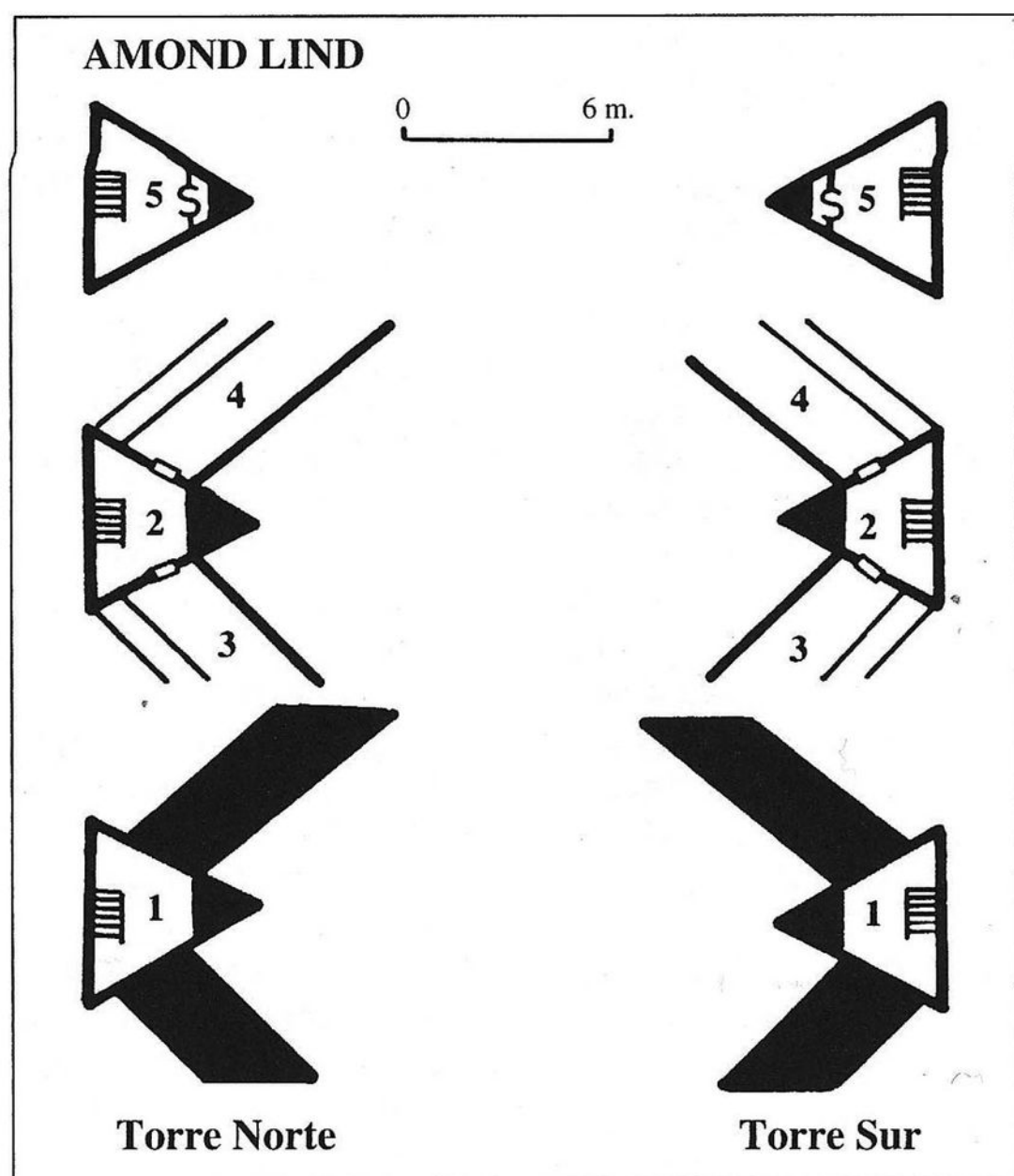
3, 4. Murallas exteriores. Ver el Cuerpo de Guardia.

5. Tercera planta. Aunque esta zona es utilizada principalmente como almacén, existe una puerta secreta que conduce hasta una escalera situada dentro de la principal tubería que atraviesa la torre. Esta escalera asciende hasta una pequeña (1 x 1 metro) plataforma situada 21 metros por encima del suelo y que puede ser utilizada como puesto de observación o para disparar a cualquier atacante que se encuentre por debajo.

16.23 NIVEL 1 DE LA TORRE DE HOMENAJE

1. Entrada. La puerta, hecha de mármol blanco con grabados de platino, es la única entrada a lo que los ocupantes llaman Nolorond (las Estancias del Conocimiento). Esta puerta doble está cerrada mágicamente en todo momento, y sólo se abre cuando se pronuncia la palabra "libertad" en quenya.

2. Salón del Sonido. Por toda esta habitación se extienden columnas de diferentes diámetros, que se extienden desde el suelo hasta el techo. Estos tubos y cilindros de mithril, laen y otros materiales diversos están encantados de forma que si son tocados por un objeto vibrante, repetirán dicha vibración



en la octava para la cual han sido afinados. El efecto es semejante al de un diapasón. Opcionalmente, se pueden colocar los labios sobre el tubo y cantar la nota. En ambos casos, la nota será sostenida hasta que se vuelva a tocar la columna con un objeto que vibra con la misma octava. Debido a la naturaleza de la magia de esta sala, cualquier nota falsa obligará a las columnas a hacer una TR contra un ataque de veneno de nivel 15, o bien quedarán hechas añicos al ser tocadas. El arquitecto de la ciudadela, Fëamírë, es un bardo, y sabe cómo programar las columnas desde otro lugar para que toquen diferentes canciones: de sueño, de miedo, de parálisis, de calma o de aturdimiento. Como estas columnas seguirán tocando hasta que se las haga detener, las canciones afectarán a todos los que se encuentren en el salón hasta que Fëamírë, su mujer Lalaith o Helkama o Súlkano, los creadores de las columnas, detengan las canciones. Cualquiera que se encuentre en el salón cuando comiencen a tocar las columnas deberá hacer una TR contra un sortilegio de nivel 20 o se verán afectados.

3. El Gran Salón. El principal salón de reuniones para los ocupantes de Amon Lind tiene el techo abovedado durante los primeros cinco metros, lo que permitió la creación de balcones en los dos pisos inmediatamente superiores. En el centro de la sala hay una depresión con grandes almohadas para tumbarse encima suyo durante las conversaciones o los momentos de meditación. En el otro lado hay otra depresión, conectada con la primera, que contiene una piscina para bañarse y nadar. En la parte trasera de la sala hay estanterías con libros con temática de ocio, ya que la biblioteca técnica está en otro lugar. Sobre pequeñas mesas dispuestas por toda la habitación hay diversos tableros de juego, y en las paredes hay colocados numerosos cuadros y esculturas hermosísimas. La luz que ilumina este salón procede de una claraboya durante el día y de unos orbes que desprenden una suave luz y están situados en la parte superior de las paredes durante la noche. Dos escaleras de caracol ascienden hacia el segundo y tercer piso. El pasillo que conduce a la sala de control del Salón del Sonido y las cámaras que hay detrás suyo se encuentra detrás de unas puertas ocultas situadas en

la parte trasera del salón y que son Extremadamente Difíciles (-30) de encontrar.

4. Sala de control. En la parte frontal de la habitación hay una serie de tuberías que cruzan toda la estancia y que Fëamírë utiliza para controlar las canciones interpretadas en el Salón del Sonido. Las tuberías pueden sonar de forma independiente, de forma semejante a los tubos de un órgano, pero con unos tonos mucho más claros y menos irregulares. El aire que produce el sonido en los tubos procede de una serie de conductos que hay excavados bajo la montaña y situados debajo de la fortaleza. Fëamírë es un maestro con este instrumento, y puede utilizarlo para aumentar el alcance de alguno de sus sortilegios de bardo de forma que afecten a una zona que se encuentre a un máximo de medio kilómetro de la ciudadela. Sus canciones han contribuido de forma decisiva al bautizo de la ciudadela con el nombre de Amon Lind. La puerta situada en la parte trasera de la habitación conduce al pasillo de acceso al ascensor (nº 5).

5. Pasillo de acceso al ortani. También hay sendas puertas que conducen a las estancias de Fëamírë y Lalaith.

6. Ortani. Controlado por un sistema de contrapesos. Se trata de un compartimento de algo más de 2 x 2 metros que puede llevar a un pasajero desde el nivel más bajo hasta la planta superior de la ciudadela.

7. Estancias de Fëamírë y Lalaith. Al igual que el resto de estancias de Amon Lind, estas estancias no son utilizadas sólo como dormitorios, sino también como zona de estudio, trabajo y relajación para sus ocupantes. Esta habitación en particular está llena de instrumentos musicales, partituras y otros artilugios que apuntan hacia la verdadera pasión de los ocupantes de la estancia.

8. Establos. En estos dos establos se pueden guardar hasta 16 caballos en total. Hay unas escaleras que conducen hasta el segundo nivel.

16.24 NIVEL 2 DE LA TORRE DE HOMENAJE

1. Salón del Sonido. Esta zona está ocupada por el techo abovedado del Salón del Sonido.

2. Balcón. Esta zona está descubierta y comunica con el Gran Salón.

3. El Salón Superior. Justo encima del Gran Salón se encuentra esta sala. En ocasiones es utilizada para celebrar banquetes o espectáculos de danza, pues la sección de cristal que hay en la parte delantera de la habitación permite el paso de la luz hasta el salón que hay debajo. Hay una pequeña barandilla hecha de cristal y madera que bordea todo el balcón. La luz entra a través de la claraboya o procede de los orbes que cuelgan de las paredes. Las puertas que hay en la parte trasera conducen hacia el nº 4.

4. Pasillo. Este pasillo conduce hasta el ortani. Las tuberías que vienen desde abajo son cristalinas, y la luz del sol que reciben desde dos pisos por encima, cuando salen de la ciudadela, se refleja a través suyo, creando un verdadero espectáculo de luz durante las primeras horas de la mañana. Ocasionalmente, también la luz de la luna se ve reflejada por la noche, momentos en los cuales este pasillo se convierte en el punto de reunión de esa noche para todos los ocupantes de Amon Lind.

5. Pasillo de acceso al ortani. Ver los números 5 y 6 del primer nivel.

6. Pasillo de acceso. Una serie de puertas permiten acceder a las murallas a través de los grandes conductos para el viento de que está dotada la ciudadela. Las puertas se encuentran en los lados de los conductos, y el pasillo los cruza sin estar protegido por ninguna barandilla. Una caída desde este pa-

sillo supondría salir inmediatamente del castillo a través de los grandes conductos de viento que hay por debajo, así como una caída de unos 60 metros hasta el promontorio de roca más cercano. Es posible detener la caída a través de los conductos en una encrucijada de tuberías, pero es necesario realizar una maniobra Extremadamente Difícil (-50). La única esperanza aparte de esta posibilidad es que una ventolera muy fuerte en sentido vertical reduzca la velocidad de caída lo bastante como para agarrarse a los lados del conducto, y eso en el caso de que los brazos alcancen a cubrir el diámetro de los conductos, que suele ser de algo más de dos metros. Esta maniobra es Locura Completa (-70), pero en un momento tan desesperado se puede intentar cualquier cosa. La posibilidad de que haya una corriente de fuerza suficiente es de un 55%. Los ocupantes de la torre están acostumbrados a moverse por estos pasajes, y no se caerán a menos que estén luchando con alguien, e incluso en tales casos tienen bastantes posibilidades de poder mantener el equilibrio.

7. Sala de reuniones. Los líderes de Amon Lind se reúnen regularmente aquí para discutir cuestiones importantes respecto a la fortaleza (regularmente significa dos veces al año). Si es necesario, en cualquier momento se puede convocar una reunión de emergencia. Aunque los visitantes son bastante escasos, son recibidos oficialmente en esta sala, y también interrogados de forma sutil si sus intenciones no están del todo claras. Cuando no se usa de forma oficial, esta sala es utilizada como un conservatorio. Los compositores y músicos del grupo ofrecen aquí los recitales que incluyen sus nuevas obras. La pared oeste está ocupada por una gran ventana flanqueada por sendas puertas que conducen al balcón. La panorámica desde esta habitación o desde el balcón es impresionante, en particular durante las puestas de sol.

8. Balcón. Este gran balcón se extiende unos nueve metros desde la torre de homenaje y está embaldosado con un elaborado diseño. Cuenta con una barandilla de un metro de altura. Cuando el tiempo acompaña, se suelen celebrar banquetes o espectáculos de danza en este balcón.

9. Murallas exteriores. Similares a las murallas delanteras. Ver el Cuerpo de Guardia.

10. Almacén.

16.25 NIVEL 3 DE LA TORRE DE HOMENAJE

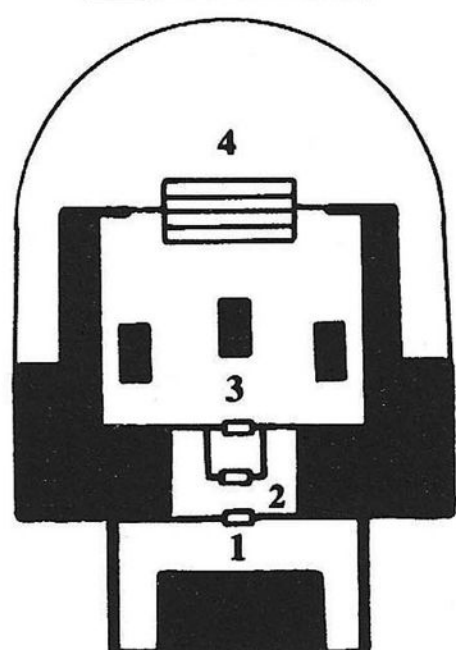
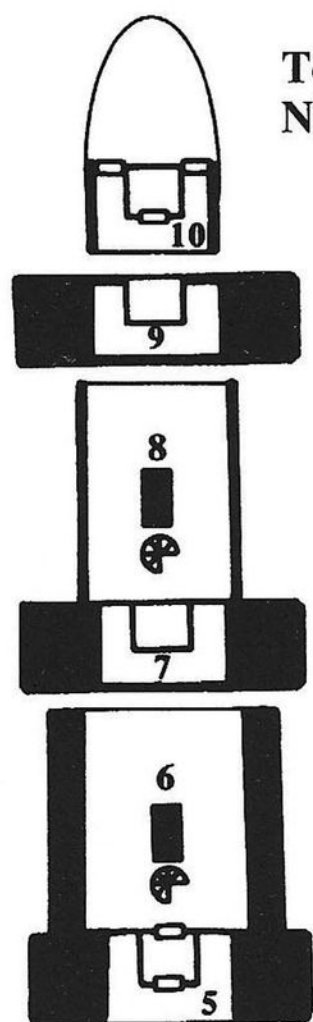
1. Salón del Sonido. El techo abovedado finaliza en este nivel, pues el techo de la torre de homenaje está inclinado hacia arriba desde la parte delantera del salón.

2. Balcón al Gran Salón. Ver el nº 2 del segundo nivel.

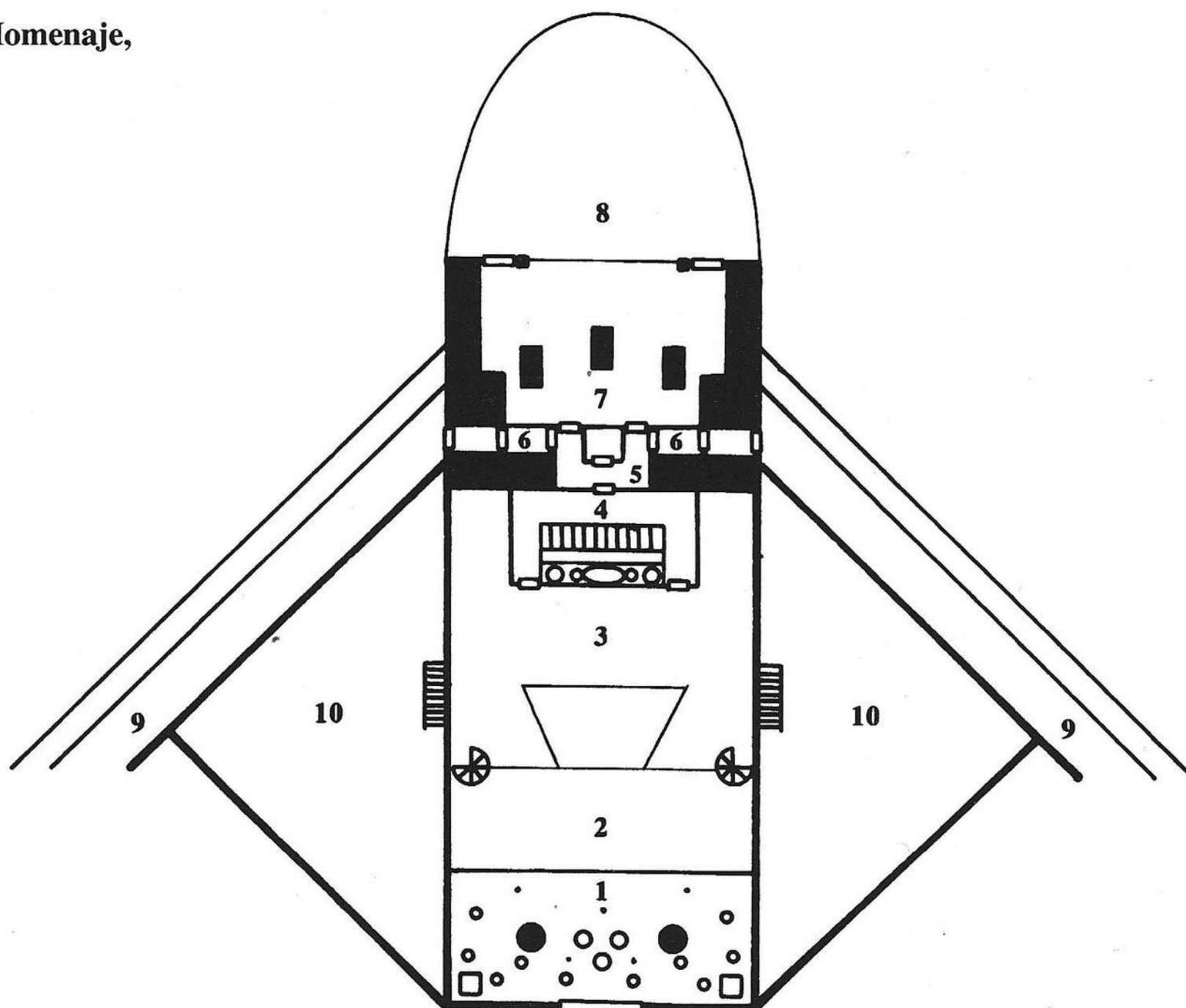
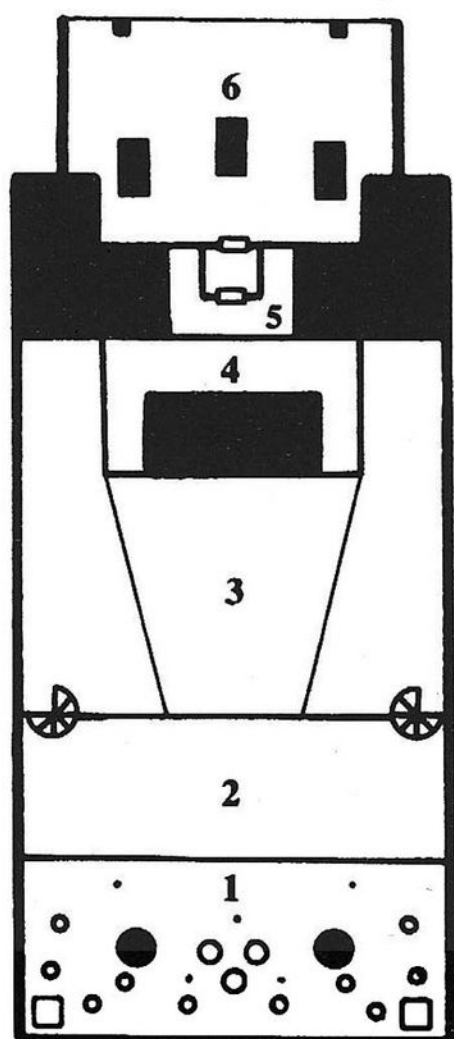
3. Invernadero. El techo de la torre de homenaje que se encuentra encima de esta sala y de las otras dos adyacentes está hecho casi por completo de cristal, al igual que la pared que separa la parte delantera de esta sala del vacío. Esta zona acristalada es utilizada como un invernadero, en los que se cultivan diversos tipos de plantas. En el invernadero se puede llegar a cultivar comida suficiente para alimentar a todos los ocupantes de la ciudadela, pues las avanzadas técnicas utilizadas por los jardineros permiten utilizar el mismo espacio para producir cinco veces más comida de lo normal. Hay pequeñas secciones separadas para cultivar ciertas hierbas medicinales que generalmente no pueden crecer en un invernadero pero que aquí sí que crecen debido a una manipulación mágica del clima en cada zona concreta. El centro de la sala tiene un suelo de cristal que permite pasar la luz hacia los niveles inferiores. En esta zona no hay ningún pasillo que conduzca hasta el ortani.

4. Depósito. Esta sala está aislada del resto del nivel, y contiene el depósito de agua utilizado para irrigar el invernadero.

Torre de Homenaje,
Nivel 4-9

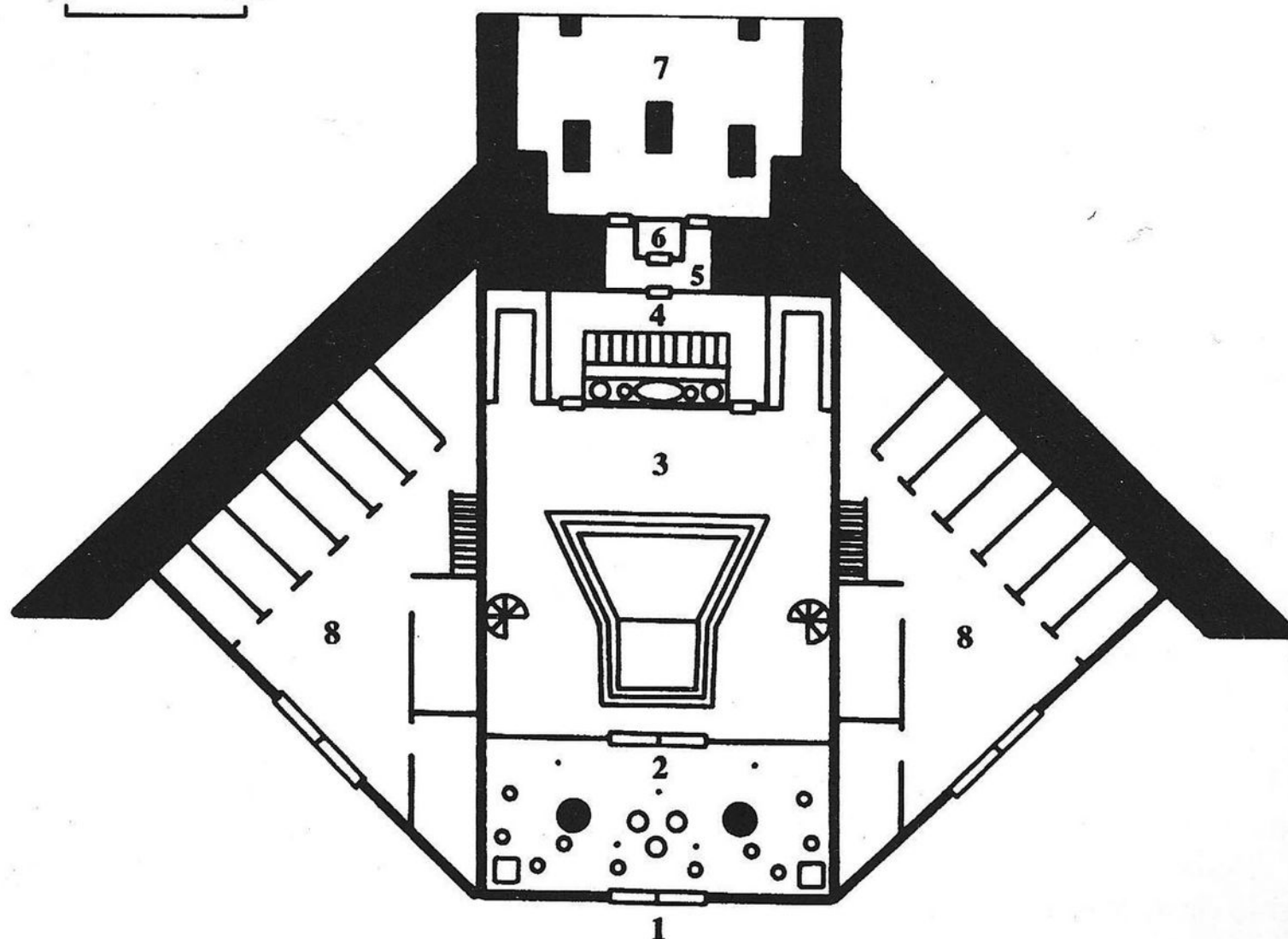


Torre de Homenaje,
Nivel 3



Torre de Homenaje, Nivel 2

0 6 m.



Torre de Homenaje, Nivel 1

5. Pasillo de acceso al ortani. Este pasillo contiene una escalera que permite a los jardineros comprobar periódicamente el nivel de agua del depósito (nº 4) a través de una pequeña portilla que se encuentra por encima del nivel del agua.

6. Estancias de Moranar. Moranar utiliza esta cámara para descansar, estudiar y realizar algunas investigaciones de poca importancia sobre algunos sortilegios. Es una persona muy reclusiva, y ha encantado su puerta de forma que sólo se abra o se cierre ante su voz. No hay ninguna cerradura que abrir, y el uso de cualquier sortilegio aparte de los suyos, procedan del ascensor o de delante de su habitación, activarán un *Relámpago* de nivel 15 que golpeará a quien haya lanzado el sortilegio. El relámpago se disparará cada vez alguien lance un sortilegio, hasta un máximo de cinco ocasiones. Sin embargo, los sortilegios lanzados desde objetos no activarán la trampa. En el interior de la sala hay un pequeño joyero lleno de mithril y perlas negras que en total valen 10,000 mo. Aquí guarda pocos libros de sortilegios, y generalmente suelen ser de niveles bajos, pues guarda la mayoría de sus libros en la biblioteca (ver el nº 12 del primer nivel subterráneo). Su espada, *Raukambar* (Q. "Perdición de Demonios") está colocada sobre un pedestal apoyado en la pared sur. Si alguien la coge por la empuñadura antes de decir el nombre de la espada, el pomo de la espada, que está tallado con la forma de numerosas cabezas de demonios, morderá la mano que la haya cogido y no soltará la mano hasta que ésta suelte la empuñadura. El nombre no está escrito en la espada. El extremo occidental de la sala tiene unas ventanas que llegan desde el suelo al techo, y desde las que se tiene una espléndida panorámica de los alrededores.

16.26 NIVELES 4-9 DE LA TORRE DE HOMENAJE

1. Pasillo oriental. Esta sala del cuarto nivel tiene un techo inclinado en el cual hay una claraboya a través de la cual pasan las tuberías cristalinas que forman los instrumentos del primer nivel. Las ventanas de los extremos de esta sala dan a los salones principales y al patio. El único uso que tiene esta cámara es el de punto de meditación.

2. Pasillo de acceso al ortani.

3. Estancias de Teletasarë. Las estancias de la sanadora de la ciudadela reflejan, hasta cierto punto, su personalidad. La decoración de la sala despide una sensación de receptividad hacia los otros. La puerta de su habitación nunca está cerrada, y hay muchos sitios en los que un visitante puede sentarse o estirarse. También pueden ser utilizados por quienes se recuperan de sus heridas, pacientes a los que Teletasarë podría desear estar vigilando constantemente. Teletasarë tiene un pequeño joyero lleno de gemas que raramente se pone, oculto bajo una almohada de un sillón que raramente se utiliza, situado en el extremo norte de la estancia. En torno a la sala hay dispuestas varias esculturas hermosísimas, aunque probablemente no atraerían especialmente a nadie que no conociera al artista (Helkama).

4. Balcón, escaleras y puerta doble de cristal que ascienden hacia un balcón superior protegido por una barandilla de un metro de altura. La panorámica desde aquí es, si cabe, todavía más espectacular que desde el balcón del segundo piso.

5. Panorámica hacia el este. Desde este nivel se puede contemplar una panorámica de todas las tierras del este, aunque está parcialmente obstruida por el Cuerpo de Guardia.

6. Estancias de Helkama. Las estancias de Helkama son las que están situadas a mayor altitud, y ocupan dos plantas que están interconectadas mediante una escalera de caracol. Sus estancias no están amuebladas con demasiada profusión, aunque contienen muchos objetos hechos de cristal o vidrio en-

durecido, incluyendo sillas y divanes. La estancia siempre está cerrada, y es Muy Difícil (-20) de abrir; sólo Helkama tiene la llave, aunque tiene una llave para Teletasarë que todavía no le ha entregado. Tiene un pequeño cofre de laen ahumado que contiene 1000 monedas de mithril. Sólo se abrirá si es él quien lo toca, o bien si es destruido. Su espada, *Elenruth* ("Estrella de la Ira"), que sólo lleva cuando está fuera de la ciudadela o cuando es atacado, cuelga, metida en su vaina, de la pared norte. Si es bajada de la pared por alguien que no sea Helkama, lanzará un sortilegio de *Retener Semejante Verdadero* que mantendrá paralizado al intruso, y a continuación una *Nube Mortal* de 3 x 3 metros que comenzará a formarse en torno a la espada. La pared occidental de la sala está hecha completamente de cristal, y la panorámica es semejante a la descrita en estancias anteriores.

7. Niveles de depósitos. Los niveles desde aquí hasta el puesto de vigilancia más elevado no comunican con el ortani, y están llenos del agua que produce la presión necesaria para los niveles inferiores. El agua es bombeada periódicamente desde el arroyo que hay en el fondo de la colina para rellenar los tanques. En realidad hay dos depósitos: el que mira hacia el este tiene un pared de piedra sólida y contiene agua fría, mientras que el que mira hacia el oeste tiene una pared hecha de cristal negro que atrapa y almacena el calor para calentar el agua. En los meses más fríos, este agua es calentada por un horno situado en los niveles inferiores si es necesario.

8. Estancias de Helkama. El segundo nivel de las estancias de Helkama tiene un techo inclinado que también forma la pared oeste. Esta pared/techo está hecha totalmente de cristal. Su cama es el único mueble de todo el nivel.

9. Depósito. Ver nº 7.

10. Puesto de vigilancia oriental. La ventana de este pequeño pasillo proporciona la mejor panorámica posible del este de la ciudadela. Las puertas que hay al oeste conducen al balcón.

11. Puesto de vigilancia occidental. Situado casi cuarenta metros por encima de los cimientos de la ciudadela, este pequeño balcón ofrece una panorámica asombrosa de los alrededores, si es que los nervios del espectador pueden soportar la tensión de la débil barandilla de un metro de altura y del fuerte viento. Una caída de más de cien metros aguarda a quien no tenga suficiente cuidado.

16.27 PRIMER NIVEL SUBTERRÁNEO

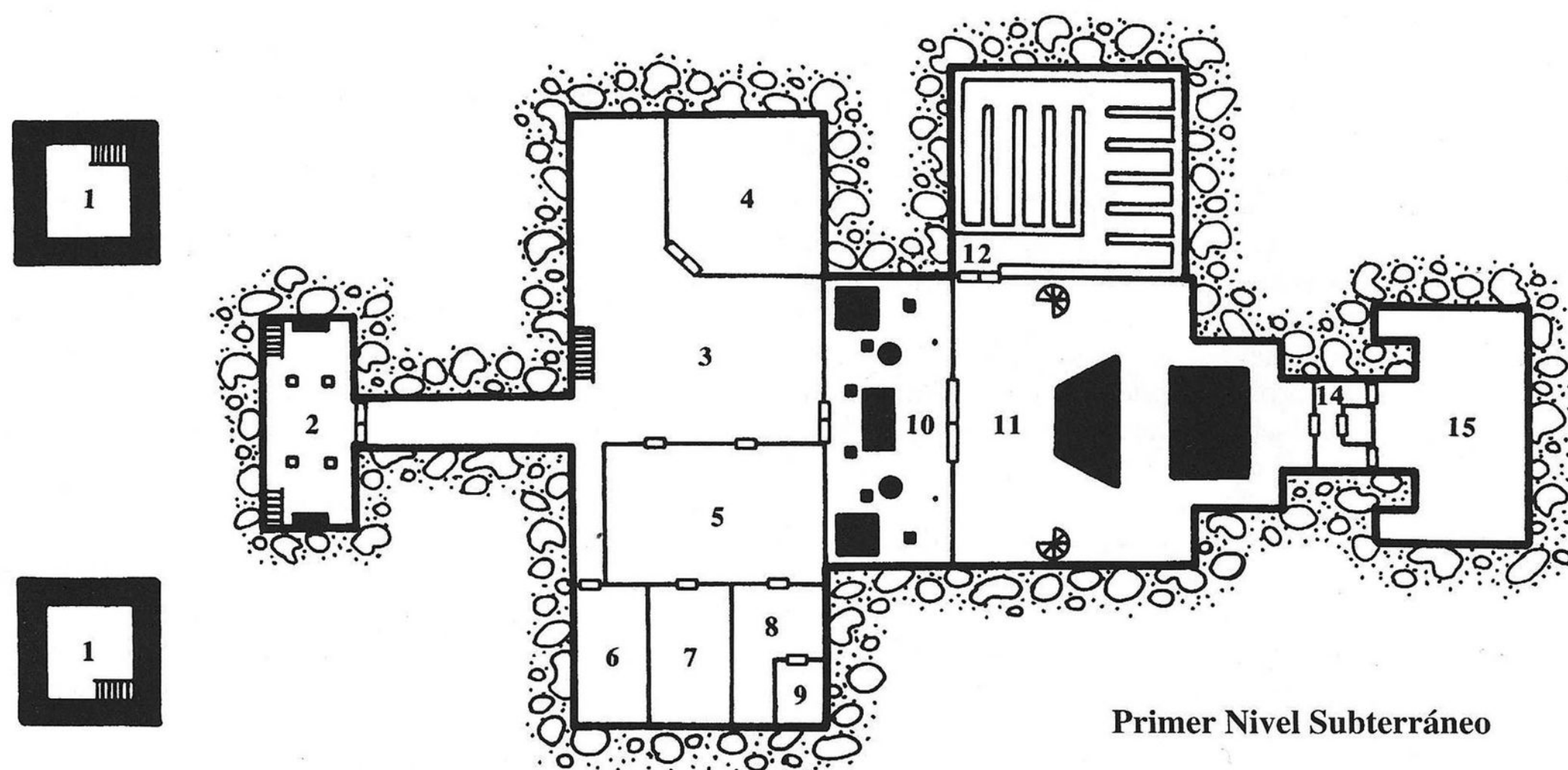
1. Estancias de los guardias. Estas habitaciones son los dormitorios privados de dos de los guardias de la puerta principal.

2. Herrería. Las reparaciones normales de armas y armaduras son realizadas aquí por los herreros más hábiles. Los trabajos particularmente delicados son reservados para Súlcano o Helkama. Los herreros también trabajan como ayudantes en la herrería del segundo nivel subterráneo. Debido a la escasa población y la gran calidad de las armas y armaduras de la ciudadela, las herrerías no suelen tener demasiado trabajo.

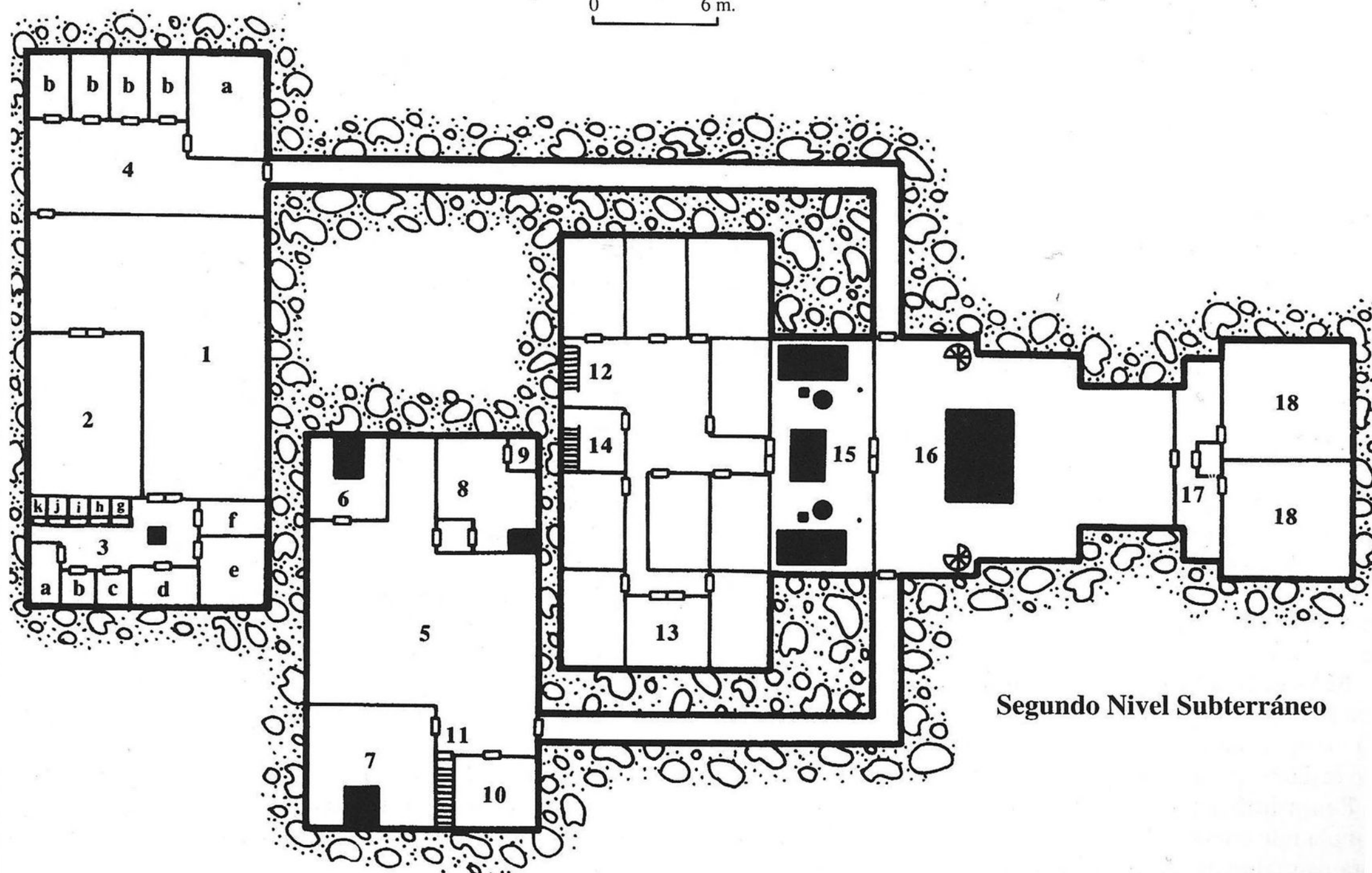
3. Comedor. Todos los ocupantes de Amon Lind comen juntos en esta sala, sea cual sea su categoría. Las comidas se sirven dos veces al día, y quienes no lleguen a tiempo deberán prepararse sus propias comidas, pues los cocineros tienen otras cosas que hacer.

4. Comedor oficial. El uso de esta sala se reserva para las ocasiones especiales, como cuando llegan a la ciudadela huéspedes distinguidos.

5. Cocina.



0 6 m.



6. Estancias de las doncellas. Aunque son llamadas doncellas, estas damas élficas son tejedoras que crean todo tipo de ropas para los residentes de la ciudadela. Pueden hilar tejidos especialmente buenos a partir de la lana de las ovejas de las montañas, y también a partir de una larga hierba que crece en los valles, y que es similar al lino. También pasan el tiempo hilando tapices, y algunos son tan complejos que pueden llegar a tardar 100 años en acabarlos.

7. Estancias de los cocineros. Los cocineros son marido y mujer, y también son los encargados del invernadero del tercer nivel. Pueden estar orgullosos de los resultados de todos sus trabajos.

8. Almacén de comida.

9. Almacén frío.

10. Salón del Silencio. Debido a la magia utilizada más arriba en el Salón del Sonido, en esta sala no se puede producir ni escuchar ningún sonido. Eso significa que en el interior de este salón no se puede lanzar ningún sortilegio que tenga algún componente verbal.

11. Salón inferior. Debido a la cercanía de la biblioteca, esta sala es utilizada principalmente para leer o meditar. La piscina que hay en el Gran Salón se mantiene en este nivel, y tiene los bordes hechos de cristal. La luz procedente de arriba se difunde a través del agua, proporcionando una iluminación tenue. Se puede conseguir una iluminación adicional gracias a unos orbes de luz que pueden ser movidos a voluntad.

12. Biblioteca. Todo el espacio de las paredes de seis metros de altura está ocupado por libros. Esta extensa colección contiene libros que tratan sobre casi todos los temas; la mayor parte de ellos están relacionados con la magia. Sin embargo, los libros que contienen la información más poderosa están guardados en la bóveda (nº 13).

13. Bóveda. Esta cámara está forrada con plomo y protegida con magia contra los sortilegios de detección. Sólo hay una llave de la puerta, que está situada detrás de una parte de las estanterías. La llave está en posesión de Ectheon, el capitán de la guardia. Los objetos guardados en esta bóveda se encuentran aquí para evitar que sean robados, y no para frustrar a los curiosos que deseen superar algún obstáculo y quieran “jugar” con algo que desconocen. Los objetos que se guardan aquí son libros de sortilegios (de niveles 20 o superior), Echicerta (el amuleto de magia propiedad de Súlcano) y la piedra de fusión de Elenril. En diferentes momentos puede haber guardados aquí otros objetos, aunque los mencionados siempre se encontrarán aquí a menos que estén siendo utilizados por sus dueños.

14. Pasillo de acceso al ortani.

15. Estancias de Elenril. La infancia de Elenril queda reflejada en la forma de vivir que tiene, y resulta obvia si se contempla la decoración de sus estancias privadas. El suelo está cubierto de alfombras y moquetas, así como de grandes almohadas que son utilizadas como sillas. Las diversas mesas de poca altura situadas en varios puntos de la habitación son utilizadas para comer o estudiar, y sobre ellas hay colocadas lámparas o plantas. También suele haber bastantes ejemplos del trabajo de Elenril, entre ellos una pequeña criatura semejante a un hurón con alas de murciélago que vuela cuando es molestado (y que Elenril llama cariñosamente “el castor alado”), un animal que parece un zorro plateado con orejas de conejo y grandes cuartos traseros y una gran criatura semejante a un tejón que sólo quiere un poco de afecto. El último de estos animales se refregará contra cualquiera que entre en la habitación, hasta el punto de llegar a ser molesto.

16.28 SEGUNDO NIVEL SUBTERRÁNEO

1. Laboratorio de Elenril. Elenril realiza sus experimentos aquí, con la ayuda de Teletasarë. Esta sala es utilizada para refinar hierbas y analizar animales antes de realizar los experimentos. Las puertas del laboratorio pueden ser cerradas mágicamente para evitar cualquier intrusión durante los momentos verdaderamente importantes.

2. Sala quirúrgica. Esta sala insonorizada es utilizada para los experimentos realmente importantes, o cuando algunas circunstancias especiales requieren el uso de una protección mágica especial. También puede utilizarse para curar a quienes están gravemente heridos.

3. Sala de especímenes. Estas jaulas contienen animales que aguardan a ser utilizados en experimentos o que ya se están viendo sometidos a ellos. Las jaulas contienen:

- a. Un leopardo de las nieves adulto (medio dormido después de ser sometido a un experimento).
- b. Un búho cornudo sin ojos.
- c. Una ardilla de más de medio metro de longitud y quince kilos de peso.
- d. Un glutan de las montañas (profundamente sedado).
- e. Un oso azul joven (también sedado).
- f. Un dunlendino de 22 años.
- g. Dos murciélagos sin alas.
- h. Tres conejos blancos.
- i, k. Vacías.

4. Enfermería. Esta suele ser el área de trabajo de Teletasarë, aunque raramente suele estar ocupada por alguien. Tiene suficiente trabajo con cuidar a los animales de Elenril. La “a” indica la sala donde guarda sus herramientas y hierbas. Las “b” indican habitaciones individuales para pacientes.

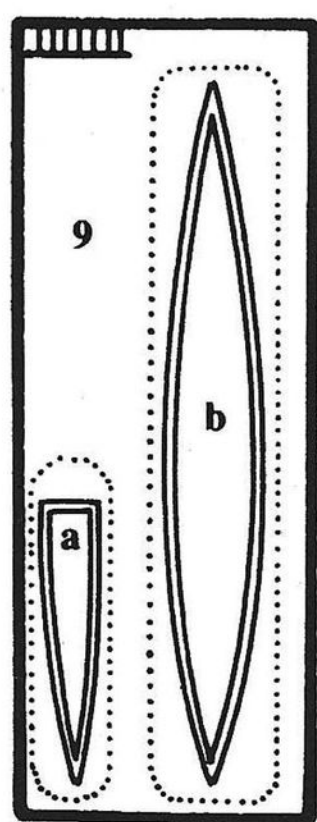
5. Herrerías. Súlcano y Helkama realizan aquí sus trabajos. El tamaño relativamente pequeño de esta sala no llega a ser un obstáculo, pues ninguno de los trabajos requiere un espacio de trabajo demasiado amplio. Los trabajos más grandes son realizados en las herrerías situadas en las cavernas que hay a un kilómetro de la ciudadela, donde forjaron los principales elementos estructurales de la ciudadela cuando la construyeron.

6. Forja fría. Una pequeña forja fría utilizada por Helkama. Sólo la utiliza para forjar pequeños objetos de laena, nunca superiores a una hoja de espada.

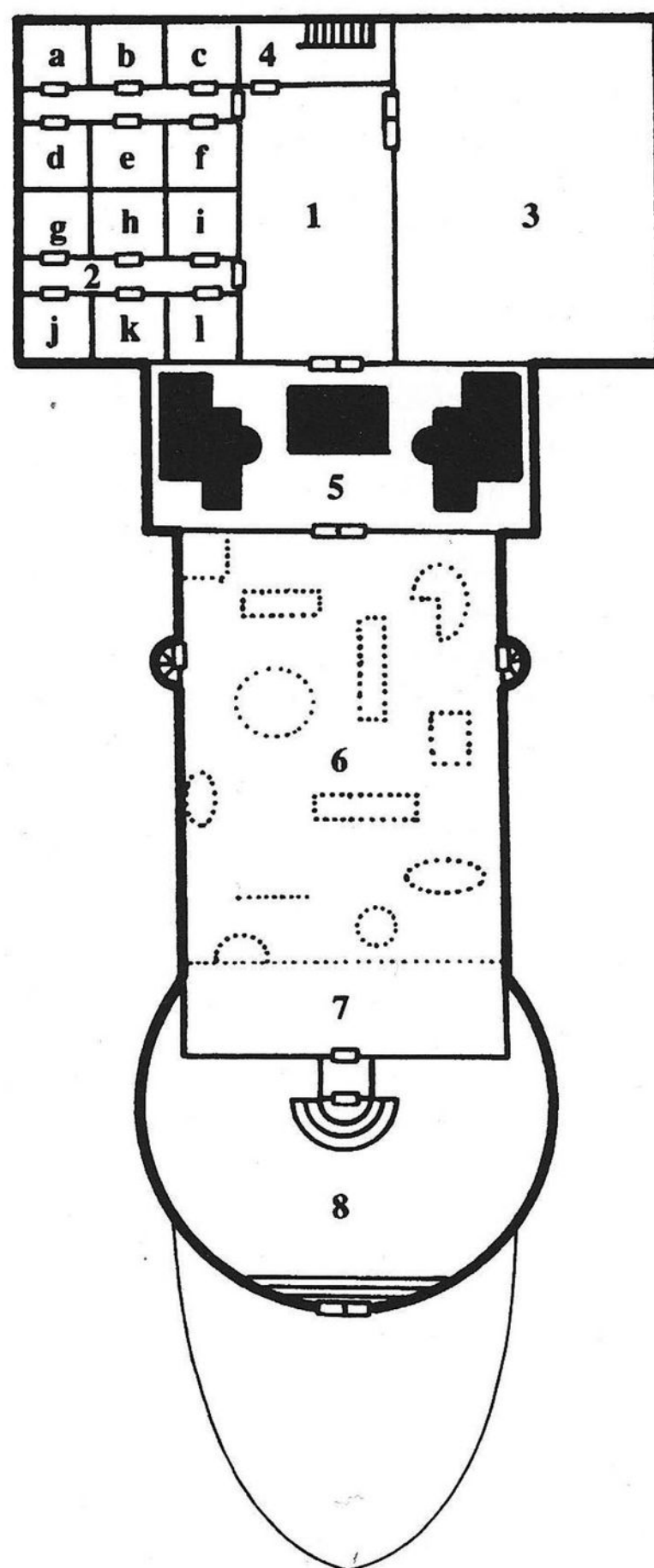
7. Forja caliente. El fuego mágico encendido por Moranar alimenta esta forja, y permite la creación de aleaciones de mayor calidad. Para trabajar los demás metales, Súlcano utiliza el fuego normal o mágico que puede crear él mismo. También recibe ayuda de otros contactos (ver la sección 14.11).

8. Sala de contención. Un par de puertas guardan la entrada de esta habitación. La puerta exterior no se abrirá hasta que la interior esté cerrada, y viceversa. De esta forma quedan protegidos los peligrosos materiales guardados y manipulados aquí. En el extremo noroeste de la sala hay una pequeña forja para trabajar los metales.

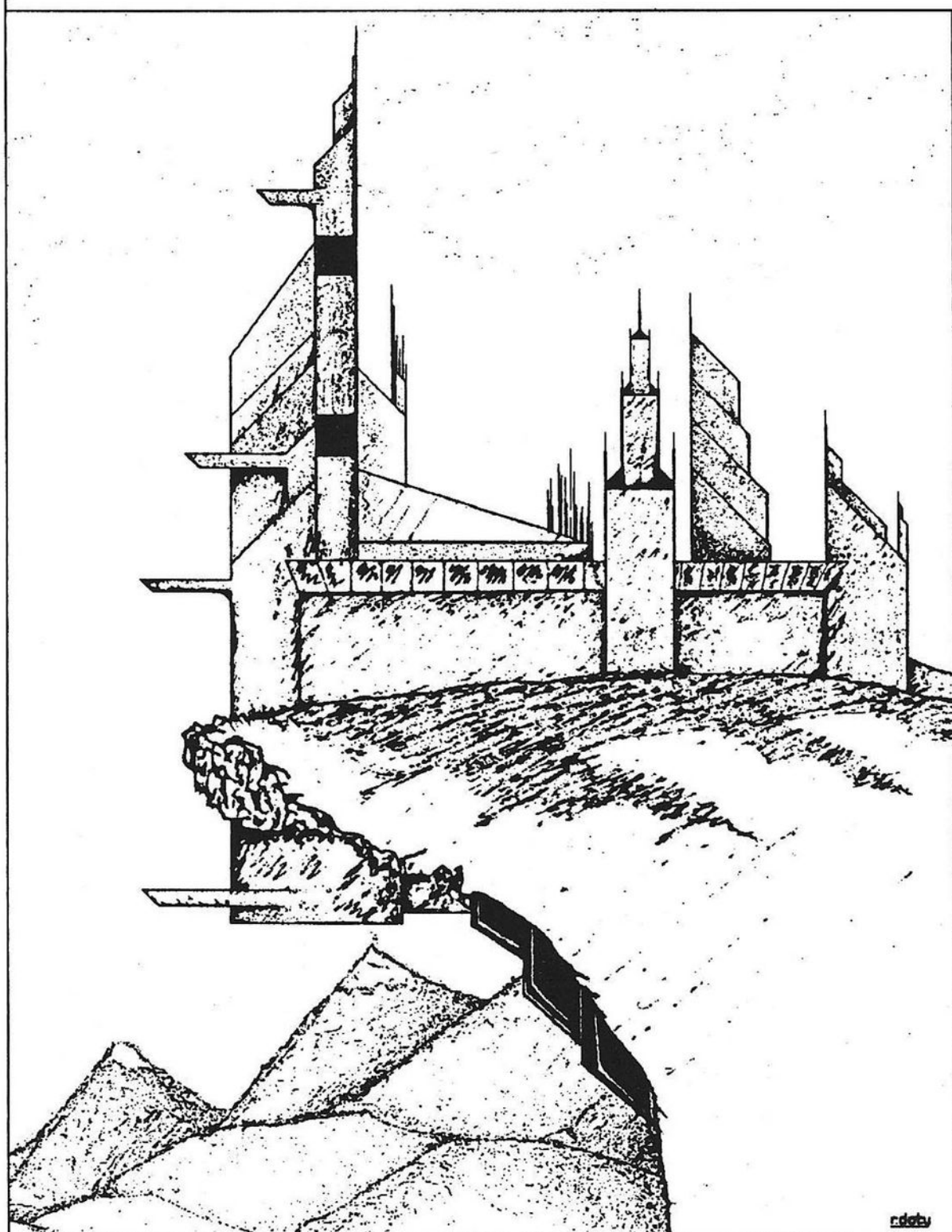
9. Armario almacén. Este armario está totalmente forrado con plomo y protegido por una reja de kregora que cruza toda su extensión para evitar el más mínimo escape de energía hacia el exterior. En el armario hay guardados 50 kilos de celebr (“plata ardiente”, o uranio) y, guardado en una caja separada, que suele estar flotando en el aire, 0,25 metros cúbicos de mithrarian (“abismo de la alta plata”). Súlcano todavía no ha conseguido reproducir el proceso mediante el cual consiguió crear el primer pedazo de metal. Este metal desafía la ley de la gravedad y flotará hacia el exterior si la caja es abierta. A continuación, la caja (que pesa 250 kilos)



0 6 m.



AMON LIND
Tercer Nivel Subterráneo



caerá al suelo, infligiendo a cualquiera que esté debajo un crítico "D" de Aplastamiento, o provocando inmediatamente una hernia a quien esté sujetando la caja, hernia que deberá ser curada rápidamente, pues la víctima se verá tan incapacitada por el dolor que no podrá realizar ninguna acción. Para más información sobre estos metales, ver la sección 14.12 y el módulo de campaña *Lórien* de ICE.

10. Sala de descanso. No sólo hay instalaciones para limpiarse y ducharse, sino también una cama en la que uno puede desplomarse después de varios días de trabajo.

11. Escaleras hacia el embarcadero. Ver el nº 9 del tercer nivel subterráneo.

12. Estancias. Estos dormitorios están ocupados por los guardias y los sirvientes.

13. Salón de lavado.

14. Sala de guardia. Esta sala está cerrada, y hay siempre un guardia apostado en su interior cuando las celdas cercanas están ocupadas por algún prisionero.

15. Sala del Frío. Por alguna extraña razón que nadie sabe explicar, la temperatura de esta sala es 10 grados inferior a la del resto de salas de la ciudadela.

16. Salón para visitantes. Cuando no hay ningún huésped en la ciudadela, esta sala es utilizada para cualquier propósito que se le pueda ocurrir a cualquier ocupante.

17. Pasillo de acceso al ortani.

18. Dormitorios para huéspedes. Estas salas no están ocupadas casi nunca. Una de ellas ha sido convertida en taller por una de las tejedoras, pero la otra siempre está disponible para los huéspedes.

16.29 TERCER NIVEL SUBTERRÁNEO

1. Puesto de guardia. Aunque normalmente no está ocupado, en esta época siempre hay un guardia que realiza una ronda cada cuatro horas.

2. Celdas. En la actualidad están ocupadas por dos prisioneros. En la celda "c" hay un orco que fue capturado durante una partida de caza en uno de los valles de las montañas. Fëamírë está intentando sonsacarle alguna información, pues está comenzando a preocuparse seriamente por el repentino movimiento de orcos en las montañas. En la celda "h" hay un dunlendino a quien Elenril mantiene cautivo. Su hermano ya ha sido llevado al laboratorio de Elenril.

3. Celda para grupos. Esta celda suele ser reservada para los grupos de prisioneros o las criaturas de mayor tamaño. En la actualidad contiene uno de los experimentos de Elenril que se le escapó de las manos. El ocupante fue antaño un mercenario nórdico capturado y vendido a Elenril. Elenril experimentó combinando los mejores atributos del glutan con los del humano, y el resultado aúlla desde detrás de estas puertas. Elenril espera que algún día consiga controlarlo, pues de lo contrario ya le habría matado.

4. Escaleras.

5. Sala de espera. Aquí se realizan todos los preparativos para los acontecimientos deportivos o teatrales antes de pasar a la sala de recreo (nº 6). También se guardan aquí las colchonetas y otro tipo de equipamiento para competiciones deportivas.

6. Sala de recreo o de juegos. Las paredes, el techo y el suelo de esta sala son de metal y las puertas que conducen hasta ella desde la escalera de caracol y la sala de espera están pulidas para ofrecer una superficie llana para las diversas competiciones deportivas que se celebran aquí. Los habitantes de la ciudadela acostumbran a practicar diferentes deportes utilizando unas pelotas forradas y prietas y una especie de raquetas. Las representaciones teatrales también tienen

lugar aquí, y en ocasiones también los recitales musicales, aunque en general estos últimos suelen celebrarse en la sala de reuniones (nº 7 del segundo nivel subterráneo). En ocasiones también se ofrecen competiciones semejantes a las de los gladiadores, aunque todos los participantes suelen ir desarmados. Cuando los elfos quieren gastarle una broma a sus huéspedes, uno de ellos suele retar a algún visitante a competir con él. A continuación activan la palanca de la sala nº 7, que vuelve invisibles las paredes y el suelo, dejando a los combatientes a 60 metros de altura por encima de la nada. Cuando se sienten particularmente bromistas, pueden llegar a activar una segunda palanca que abre diversos agujeros de diferentes formas por todo el suelo (y que aparecen en el mapa con líneas de puntos). Sin embargo, quien caiga por alguno de estos agujeros no se enfrentará a una muerte cierta, pues hay una red tres metros por debajo del suelo que se vuelve invisible junto al resto de las estructuras de la sala. Los elfos de Amon Lind creen que esta broma es divertida de contemplar, pero mostrarán gran preocupación y se disculparán repetidas veces a la víctima por su cruel broma si le consideran digna de sus disculpas. De lo contrario, simplemente se reirán y se dedicarán a sus asuntos. Si alguien llegara a ofender a los elfos, serían capaces de someter al ofensor a la misma prueba, pero esta vez sin la red protectora.

7. Balcón. La sección que separa este balcón de la habitación de abajo puede ser quitada para contemplar las representaciones teatrales y musicales. Hay numerosas sillas en el balcón dispuestas como si fuera un anfiteatro, de forma que todo el mundo tiene una visión perfecta de lo que sucede en el escenario.

8. Estancias de Súlcano. La obsesión por el vuelo que tiene Súlcano ha provocado que disponga sus estancias de una forma realmente curiosa. La habitación se extiende siete metros por debajo del saliente sobre el que se eleva la ciudadela. Las paredes y el techo, incluyendo el balcón, pueden volverse invisibles, si así lo desea, gracias a una palanca que hay en una pared. Esta repentina ausencia de suelo asustará a todos los seres que no tengan alas, y la mayoría se moverán con un -30 debido a la cautela. La sala está amueblada con divanes y mesas hechas de brillantes metales plateados con remaches blancos y plateados y la parte superior esmaltada. Sobre algunas de las mesas reposan varias de las obras de Súlcano, como un halcón artificial que puede volar y es controlado mediante una diadema que permite al portador ver y oír como si se encontrara donde está el halcón. También hay diversos modelos de barcos voladores.

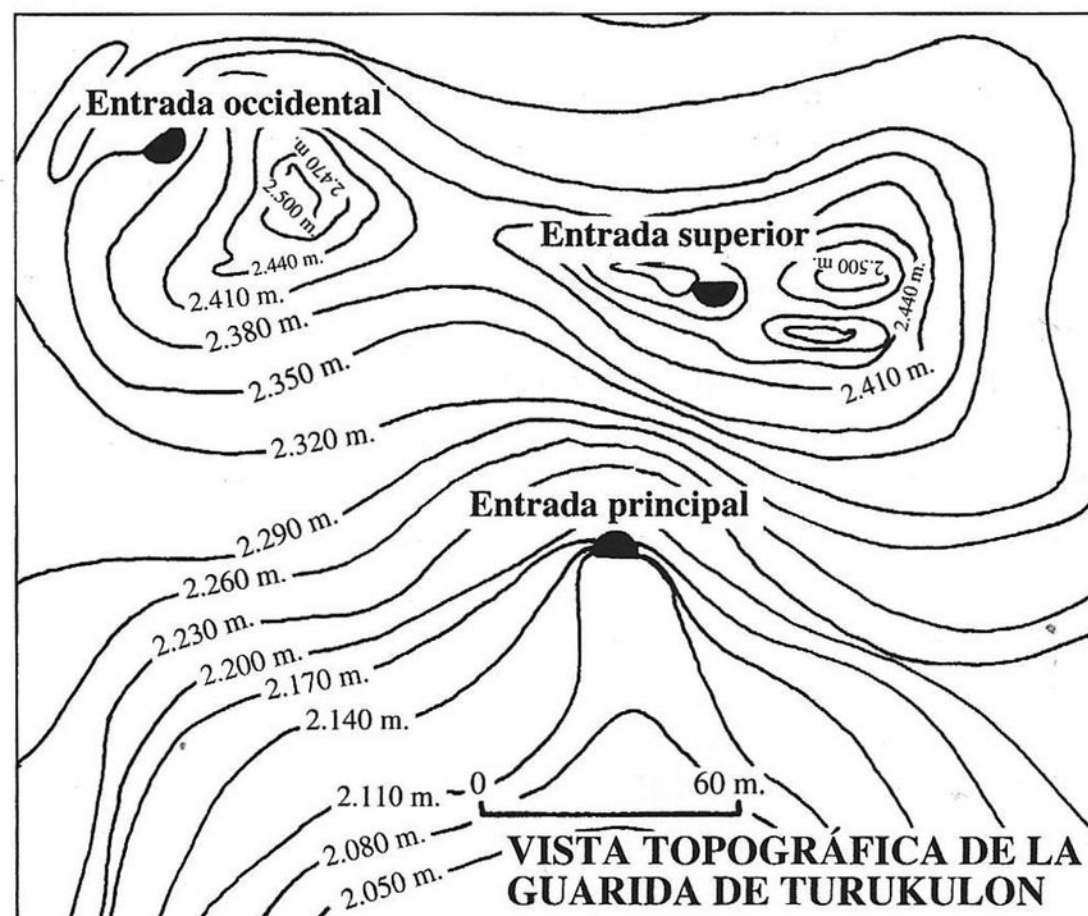
9. Embarcadero. Súlcano ha construido esta zona para guardar los barcos aéreos que está construyendo. El modelo más grande mide 15 metros de eslora y está casi finalizado. El casco está hecho de madera de serbal cubierta por una fina capa de galnin ("Blanco brillante", o aluminio) de forma que el proceso de añadir el mithrarian (ver el nº 9 del segundo nivel subterráneo) sea más fácil (si es que algún día llega a iniciarlo). El otro barco mide seis metros de eslora y ya ha sido cubierto con una capa de mithrarian, de forma que puede ignorar la gravedad, y está flotando constantemente a una altura fija. Para aumentar o reducir la altitud a la que flota, se debe ejercer una fuerza que lo mueva para arriba o para abajo, quedando parado cuando se deje de ejercer la fuerza. Súlcano ha preparado unos artefactos de propulsión temporal para el barco que funcionan bastante bien, aunque no habrá finalizado los permanentes y definitivos antes del año 1641. Los barcos son sacados del embarcadero mediante una palanca que baja el suelo de la habitación sobre el que reposan las naves.

16.3 LA GUARIDA DE TURUKULON

Cuando Turukulon entró por primera vez en su guarida, estaba formada por poco más que cuatro cavernas situadas en la ladera sur de un escarpado pico menor al oeste de la médula espinal de las Montañas Nubladas. Ahora que ha realizado numerosas remodelaciones, existen tres entradas diferentes y muchas más cavernas. La entrada principal mira hacia el sur porque es la original, y la que más ha modificado. Las otras dos entradas se encuentran en lo más alto de la ladera; una se encuentra en el nordeste y la otra en el oeste. La entrada del nordeste es la más elevada y su principal ruta de huida, ya que la altura le permite a Turukulon volar a través de una distancia considerablemente superior a la habitual. La entrada occidental está oculta mediante varias rocas de gran tamaño que la tapan, y es la que Turukulon usa con más frecuencia. De hecho, Turukulon raramente utiliza la entrada principal salvo cuando está preparando su trampa o tiene que dejar alguna evidencia de su existencia (por ejemplo, marcas de garras en el suelo, alguna escama, etc.). La guarida está situada a quince kilómetros de un sendero que cruza las montañas. Los viajeros que no conozcan bien la zona podrían dar un giro equivocado y acabar muy cerca de la entrada principal de la guarida de Turukulon.

PLANOS

1. Entrada principal. Esta boca de caverna, de nueve metros de anchura, tienen todos los signos de ser la entrada a la guarida de un dragón. Hay numerosas escamas tiradas por el suelo, y grandes marcas de garras impresas en el suelo. Existe un pasaje oculto que avanza seis metros hacia la derecha hasta el interior de la caverna, y que conecta con los túneles in-

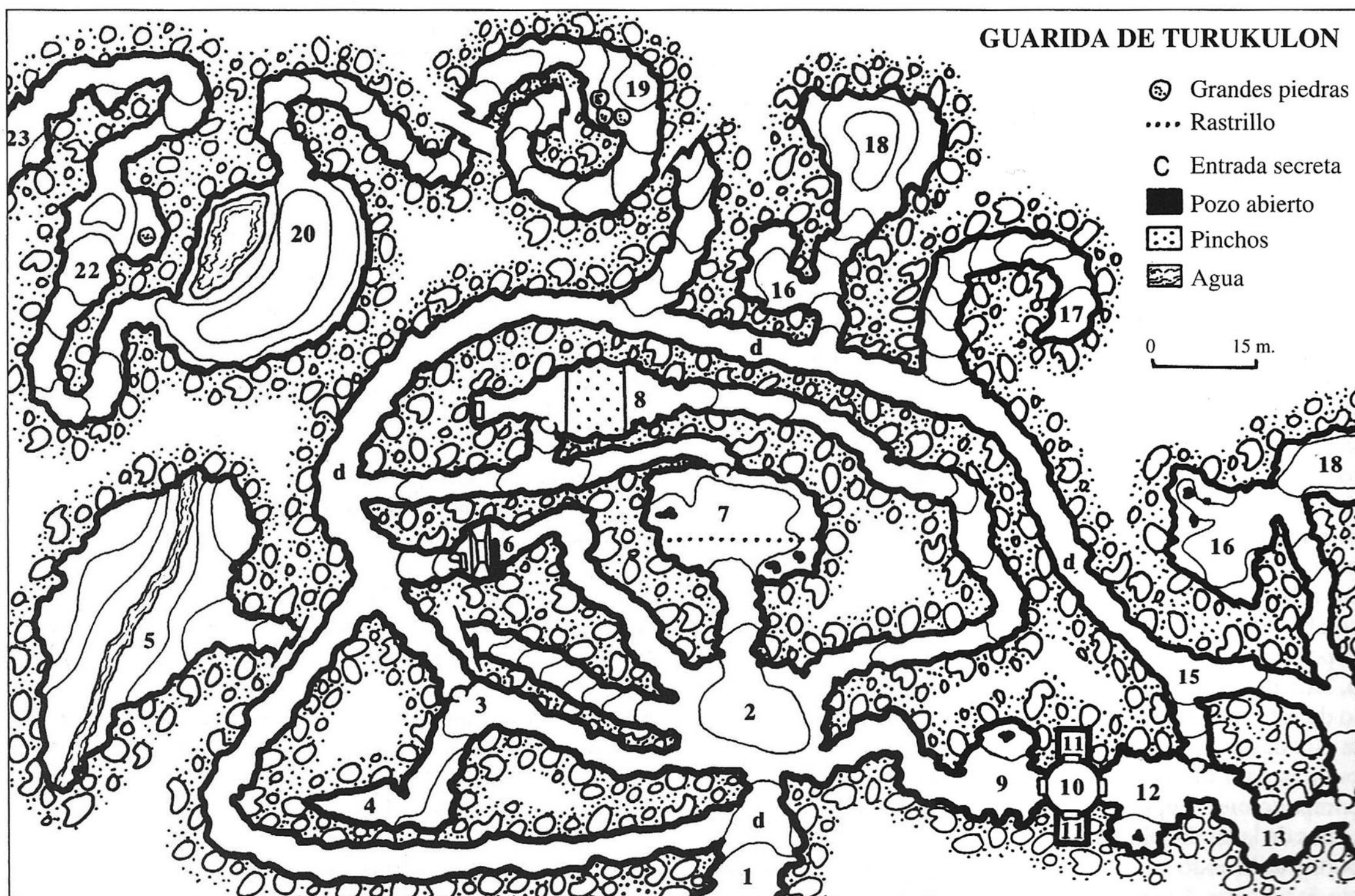


teriores de Turukulon. La "d" indica un peso muerto de dos toneladas que caerá si la voz de Turukulon así lo ordena.

2. Caverna encrucijada. Desde esta caverna, aparentemente natural, parten seis pasajes que se adentran en la montaña. El más grande, y aparentemente el más transitado, es el que conduce hacia la sala nº 7.

3. Acceso. Este pasaje oculto permite a Turukulon entrar a este estrecho túnel, que es demasiado pequeño como para que pueda acceder a él mediante su entrada natural. Así es como puede deslizarse hasta detrás de quienes se dirigen hacia el nº 4.

4. Arenas movedizas. Cualquier persona que pase por el nº 3 o el nº 4 activará la ilusión de un largo túnel en esta zona, lo que hará que quienes giren la esquina tengan que hacer una maniobra de percepción de Locura Completa (-50) para



darse cuenta de que bajo la ilusión del túnel hay un pozo de arenas movedizas (siempre que esta sea la primera vez que se tropiezan con las ilusiones de Turukulon). Si ya se han enfrentado con él, tienen una bonificación +20. Las desdichadas víctimas de esta trampa se hundirán irremediablemente en las arenas movedizas hasta morir en ellas a menos que Turukulon o uno de sus sirvientes active una placa que se desliza justo por debajo de los pies de las víctimas, de forma que puedan permanecer de pie (¡pero no moverse!). La gente más pequeña deberá depender de la generosidad de sus amigos o pedir a Turukulon que les salve.

5. Caverna inferior. Esta caverna es la única zona de todo el complejo a la que no puede acceder Turukulon. Pero incluso eso está controlado por Turukulon. “¿Qué diversión tiene cazar un ratón si éste no tiene ningún agujero en el que esconderse?” El arroyo que fluye por esta sala procede del nº 20. En el interior de la pequeña caverna de la que procede hay una reja de acero reforzado que imposibilita por completo el movimiento arroyo arriba. La reja, que está desgastada por la erosión, puede ser forzada si se consigue una maniobra Muy Difícil (-30), pero a continuación el aventurero deberá nadar seis metros río arriba hasta un túnel casi vertical, y a continuación otros sesenta metros hasta llegar a una cámara llena de agua que se encuentra debajo del manantial del nº 20; para entrar en el manantial deberá introducirse por un conducto muy estrecho (maniobra Absurda, -80).

6. Trampa. Al final de pasillo hay una zona ensanchada con una pared que casi la rodea por completo. Una abertura de 60 cm. a un lado muestra un pozo de doce metros de profundidad, seis de anchura y 3 de diámetro, con una puerta y un pequeño rellano (lo suficientemente grande para que quepan cuatro personas apretadas) al otro lado. En el fondo del pozo hay una capa de barro que reduce el daño recibido si alguien cae, hasta recibir el daño equivalente a una caída de cuatro metros. La puerta está hecha de madera con refuerzos de acero, y tiene una cerradura impresionante que en realidad es Fácil (+20) de abrir. La puerta está protegida contra cualquier tipo de sortilegio de detección o visión. Cuando las víctimas abran la puerta, Turukulon se encontrará al otro lado (detrás de una reja de metal, por su propia protección), esperando a rugir tan fuerte como pueda o con su aliento preparado si el grupo le ha causado problemas. El mero impacto de la situación hará que todos los que se encuentren en el rellano caigan al pozo, y sólo la persona que se encuentre justo al lado de la abertura tendrá la posibilidad de saltar al otro lado, y tras realizar una maniobra Muy Difícil (-20). Una vez las víctimas hayan caído al pozo, se verán afectadas por el barro, que en realidad contiene kregora (una aleación de metal que anula el uso de sortilegios u objetos mágicos), y permanecerán afectados hasta que se laven cuidadosamente, aunque no sepan por qué no funcionan ni sus sortilegios ni sus objetos mágicos. La única forma de que los sortilegios y los objetos puedan funcionar es que superen una TR contra un ataque de nivel 20.

7. Guarida falsa. Al final de este pasillo hay lo que parece ser una gran estancia que contiene una inmensa pila de tesoro a unos quince metros de la entrada de la caverna, y detrás suyo se puede atisbar el lomo de un dragón dormido. Pese a lo perfecta que parece la ilusión, nada de lo que se ve existe. La verdad (maniobra Muy Difícil, -20) es que la sala está totalmente vacía. Cualquiera que entre cinco metros dentro de la sala provocará la caída desde el techo de un rastrollo que sellará la entrada.

8. Trampa. Al final de este largo pasillo hay una caverna con una estructura semejante a un tubo (de casi seis metros de diámetro) que se extiende de una pared a otra. Para llegar

hasta la puerta que hay al otro lado de la caverna se debe cruzar esta tubería. Por debajo de la puerta se puede ver una tenue luz roja, pero ningún sortilegio de detección permitirá averiguar qué hay más allá de la puerta (de nuevo está impregnada con kregora). Si lo consiguieran de alguna forma, descubrirían que detrás de la puerta no hay nada. El interior del tubo está lleno de pinchos y cuchillas que apuntan hacia adentro y dejan un espacio de apenas metro y medio de diámetro para pasar por el centro del tubo (lo que hace que el aparato tenga el aspecto general de un inmenso trinchador de coles). Pero en realidad, el aparato no tiene ninguna función semejante; de hecho, no tiene absolutamente ninguna función aparte de atemorizar y parecer letal, que es su único propósito. A ambos lados del tubo hay sendos pozos tapados con cubiertas dotadas de muelles que están ocultas por el polvo del suelo y que son Muy Difíciles (-20) de detectar en el lado más cercano y Absurdas (-70) en el lado más alejado (hasta que alguien se encuentre al otro lado, en cuyo caso también es Muy Difícil, -20). Los pozos tienen una zona de activación de 3 x 5 metros situada junto al tubo por ambos lados, y que hará que la tapa sea bajada y la persona caiga en el interior del pozo. Los pozos son semejantes a los que se encuentran en el nº 6. Si una persona intenta volar a través del tubo, se encontrará con una zona de anulación mágica una vez haya avanzado dos metros (de nuevo kregora, ver el nº 6). Cuando su sortilegio quede anulado, caerán sobre las cuchillas de la zona, y a continuación se abrirá una compuerta que los depositará en uno de los pozos adyacentes. Si alguien es capaz de caminar sobre los pinchos y evitara de alguna manera los pozos, llegaría al otro lado sólo para descubrir que no hay nada detrás de la puerta. Nótese la entrada oculta que conduce a los pasillos de acceso.

9. Caverna normal. Aunque esta caverna parece ser natural, no lo es. Fue excavada por orden expresa de Turukulon, y lo único que llama la atención son las marcas de garras que hay en el suelo.

10. Sala redonda. Las cuatro puertas que conducen hasta esta caverna están hechas de forma que sólo se pueden abrir de una en una. Tras cerrar cualquier puerta, la sala comenzará a girar locamente, gracias a un mecanismo de contrapesos que se encuentra por debajo de la habitación, en un hueco bastante profundo; como sólo hay seis de esos contrapesos, la sala sólo girará seis veces antes de que tenga que ser reactivada manualmente. Una vez la sala se detenga, puede que esté en su lugar original, o puede que no. Se debe tener en cuenta que las puertas de la sala giran con ella, así que marcar las puertas no servirá de nada; además, las puertas están protegidas con kregora (ver nº 6).

11. Salas vacías. Estas dos salas son idénticas. En la parte trasera de ambas hay una trampilla oculta que desciende hasta los controles del nº 10, lo que permite a los sirvientes de Turukulon reactivar la trampa manualmente. Las personas que se encuentren en el nº 10 no serán capaces de distinguir las dos habitaciones a menos que dejen algo dentro de una de ellas.

12. Sala duplicada. Idéntica en todos los aspectos a la caverna nº 9 (Locura Completa, -60, de detectar). Quienes entren en esta caverna desde la nº 10 creerán que se encuentran en la nº 9 a menos que, por alguna razón, hayan modificado la situación de la caverna nº 9 antes de entrar aquí (por ejemplo, dejando algún objeto o persona en su interior).

13. Trampa pozo. En este punto del pasaje hay un pozo cubierto que ocupa los tres metros centrales del corredor, dejando únicamente un pequeño saliente a cada lado para cruzarlo. Este pozo es Extremadamente Difícil (-40) de detectar,

debido a que está muy bien escondido, y a que los aventureros pensarán que no es normal que aquí haya una trampa cuando en el pasillo que iba hacia el nº 8 no había ninguna. El pozo es similar al de las cavernas nº 6 y 8.

14. Callejón sin salida. Este pasillo finaliza aquí, aunque no lo parece debido a la ilusión creada en la caverna nº 2 y que tiene su efecto aquí. La ilusión y el consiguiente pozo trampa son Extremadamente Difíciles (-30) de descubrir por las mismas razones que la trampa del nº 13.

15. Pasillos de acceso. Este pasillo y sus acompañantes atraviesan el sistema de cavernas a través de una serie de portales ocultos que conducen hasta la mayoría de cavernas. Dichos portales son Locura Completa (-50) de detectar, a menos que hayan sido abiertos anteriormente, y tienen un rastrillo tras la puerta que puede ser bajado rápidamente mediante una palanca situada a tres metros de la puerta. Las "d" son similares a la descrita en el nº 1.

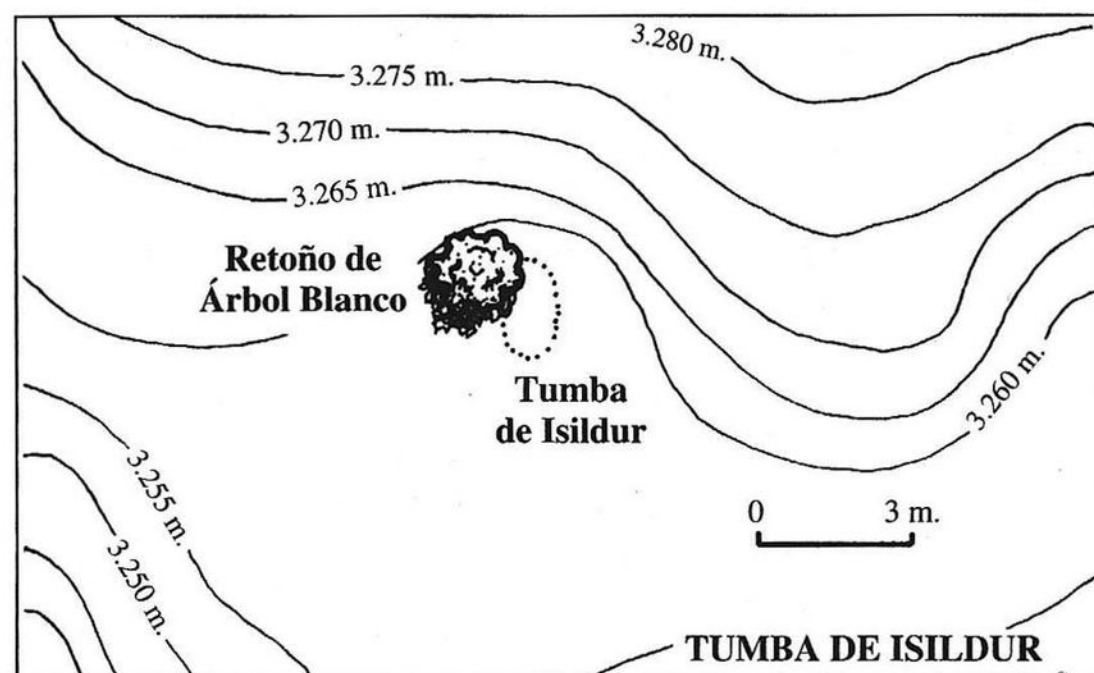
16. Cavernas de los trolls. En estas dos cavernas viven los sirvientes trolls de Turukulon. Utiliza a estos trolls para mantener las trampas en funcionamiento, para vigilar a los prisioneros y en ocasiones para conseguir comida.

17. Entrada superior. Este pasaje asciende en espiral a través de 240 metros de roca hasta llegar a una caverna que permite entrar al interior de la guarida. Esta entrada es casi imposible de alcanzar desde el exterior por un humano debido a lo escarpado de la ladera montañosa.

18. Estas salas son utilizadas para guardar a los prisioneros capturados gracias a las trampas.

19. Pasillo hacia la guarida. Elevándose repentinamente en espiral, este pasillo asciende hacia la verdadera guarida de Turukulon. A lo largo del pasillo, hay situados en diversos puntos varias rocas de gran tamaño que pueden ser empujadas para que rueden pasillo abajo y aplasten a quienes vienen desde las cavernas inferiores.

20. Guarida de Turukulon. En el lado occidental de esta caverna hay un profundo estanque, y a mano derecha una enorme pila de tesoros. Turukulon utiliza a menudo el estanque como lugar de descanso y escondite. La pila de tesoros incluye monedas de oro y plata por valor total de 1,000 mo, gemas y joyas valoradas en 8,000 mo, guardadas en dos cofres, una espada élfica +20 con la empuñadura formada íntegramente por una gema, un juego de 5 jabalinas +10, un yelmo que permite al portador ver como si fuera de día durante la noche y como si estuviera anocheciendo cuando se encuentre en la oscuridad más absoluta y una lanza +25 exterminadora de trolls que inflige un crítico adicional de impacto de la misma gravedad que el crítico normal. La sec-



ción de suelo situada bajo el tesoro oculta un pozo que es activado por una palanca oculta situada en la parte oeste de la caverna, y cuyo fondo es semejante al de la caverna nº 6. Los dos cofres y los mejores objetos mágicos están protegidos por sortilegios de levitación que se activan con la misma palanca que activa el pozo. En el fondo del estanque hay más monedas de oro y plata (por valor de 6,000 mo en total) que se utilizan para reemplazar las que se pierden en el pozo cuando éste es abierto. Normalmente, Turukulon pedirá a quienes hayan caído al pozo que recojan sus monedas y las devuelvan, para evitar que se pudran ahí abajo.

22. Sala de guardia de la entrada occidental. Todo el kregora utilizado en el barro de los pozos es excavado en esta caverna. El mineral no es muy puro, pero será imposible utilizar ningún tipo de magia en esta sala; además cualquier lanzador de sortilegios deberá hacer una TR contra un ataque de veneno de nivel 10 para evitar desmayarse debido a la repentina pérdida de PP.

23. Entrada occidental. Aunque está oculta a la vista gracias a un gran saliente de roca, se puede acceder a esta entrada a pie. Sin embargo, en el caso de que alguien que no sea Turukulon o sus sirvientes entre en la caverna, sonará una campana por todo el complejo de cavernas, aunque no se oirá en esta zona.

16.4 LA TUMBA DE ISILDUR

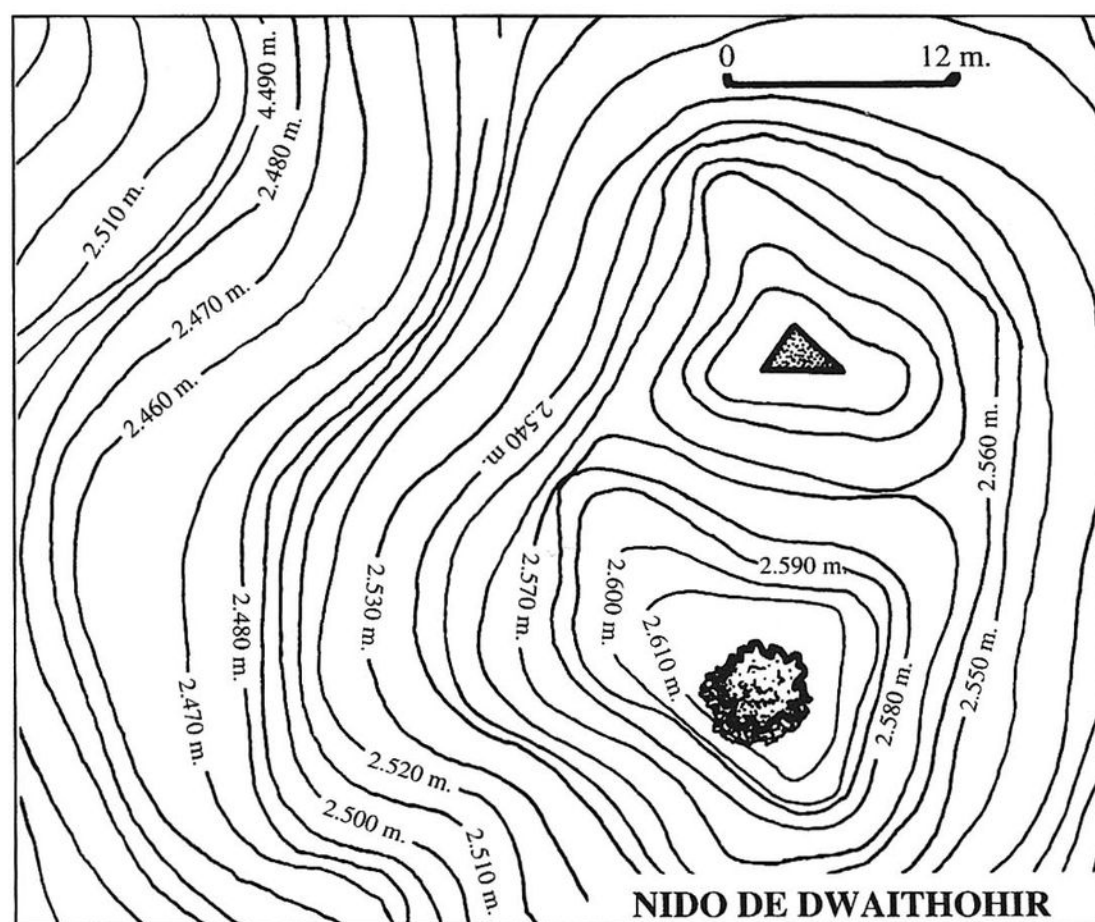
A finales de la Tercera Edad, los sirvientes de Saruman encontraron, mientras buscaban el Anillo Único en los Campos Gladios, lo que creyeron que era el cuerpo de Isildur. Recogieron el cadáver y todo lo que había alrededor suyo y lo llevaron de vuelta a Saruman. Cuando no encontró el Anillo Único en el cuerpo, Saruman entregó el cuerpo a sus sirvientes para que hicieran lo que quisieran con él. Aquel día, Noranthir, el Guardián de las Grandes Águilas, volaba por encima de Orthanc y vio cómo lanzaban el cuerpo a una hoguera. Dándose cuenta de que su armadura y su librea eran las de un gran señor dúnadan, descendió y rescató el cuerpo. Tras examinarlo y no encontrar ninguna marca identificativa, llevó el cuerpo hasta un lugar situado en la ladera sur del Methedras, excavó una pequeña tumba y enterró el cuerpo tal y como se encontraba.

Nadie excepto su hijo mayor (que murió esa misma noche) sabía que Isildur llevaba consigo una semilla del Árbol Blanco para plantarla en Annúminas. Cuando registraron el cuerpo, no se quedaron con la semilla porque no tenía ninguna utilidad para Saruman, y deseaba quemarla con el resto del cuerpo. La semilla permaneció en su estado normal hasta el año 3000, cuando comenzó a florecer y crecer. Eso

llamó la atención de Norantir, que informó a Gwaihir, quien a su vez proporcionó aquella información a Gandalf. Gandalf pidió a Norantir que cuidara de la tumba y el árbol para que no fueran perturbados. Tras la Guerra del Anillo, Gandalf habló a Elessar de la existencia del árbol, y recogieron una semilla para plantar un Árbol Blanco en Annúminas.

El árbol es la única señal que indica la presencia de la tumba. Si un hombre de ascendencia númenóreana visita este lugar u oye hablar de él, lo más probable es que se quede durante un tiempo para meditar o rezar. Después de tres días de oración, sus características de Autodisciplina y Presencia aumentarán un punto. Este efecto no se debe a ningún tipo de magia, sino a la intensa elevación psicológica experimentada durante el trance.

16.5 EL NIDO DE DWAITHOHIR



17. LUGARES DE INTERÉS: LAS TIERRAS BRUNAS

Esta sección describe siete lugares de interés de las Tierras Brunas: Larach Duhnnan (una ciudad en el corazón de las Tierras Brunas), el Bosque Caerdh (el único bosque de cierto tamaño de las Tierras Brunas), el pueblo de Cillien y la Casa de Curación, el Escondrijo de los Contrabandistas, el pueblo Fuerte de Nueva Marjala, el Templo de la Justicia y la Hacienda de Palomirë.

17.1 LARACH DUHNNAN (ver el encarte)

Larach Duhnnan está situado junto al río Dunstrem, en el mismo corazón de las Tierras Brunas, y ocupa ambos lados del Viejo Camino del Sur. Esta zona está en las laderas inferiores de las montañas, y constituye una región formada

por numerosas mesetas alargadas. Larach Duhnnan se eleva sobre una de estas mesetas, y tiene una panorámica fabulosa de todos los alrededores. El río cruza la ciudad y es utilizado por algunos como medio de transporte. La ciudad en sí está rodeada por una pequeña empalizada, y en el extremo norte, sobre una pequeña colina elevada para tal fin, se encuentra el fuerte del clan Feargan.

Para los habitantes de las Tierras Brunas que prefieren vivir en grupos familiares separados, Larach Duhnnan es considerada una gran ciudad y un importante centro comercial. La mayoría de la población (que no es muy numerosa) que vive en la ciudad son miembros del clan Feargan de alguno de sus subclanes, pero también existe una gran población de humanos de raza no dunlendina, muy superior a la del resto de las Tierras Brunas. La mayoría de los mercaderes que realizan rutas a lo largo de todas las Tierras Brunas trabajan desde esta pequeña ciudad, y muchos de los mejores artistas de la zona pueden ser encontrados aquí. Es uno de los pocos lugares en los que se pueden encontrar juntos a miembros de varios clanes diferentes, algo que puede causar algunos problemas en ciertas ocasiones. El ejército del clan Feargan mantiene el control de la zona, y la ciudad supone un terreno neutral incluso para los clanes que están en guerra entre sí.

LUGARES IMPORTANTES DENTRO DE LARACH DUHNNAN

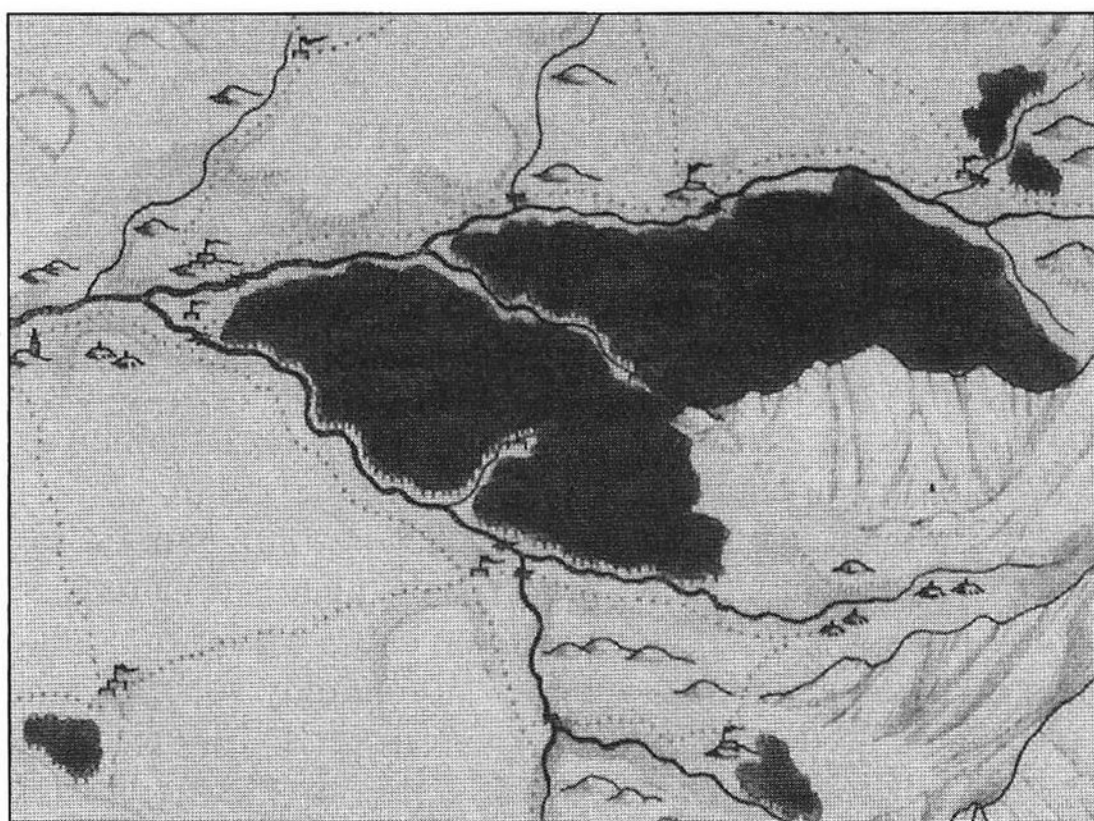
1. Fuerte del clan Feargan. Las murallas de este edificio están hechas de piedra y miden tres metros de altura; además, están coronadas por una empalizada de madera de otros tres metros de altura en su parte superior. Las torres tienen una estructura similar y están vigiladas por guardias en todo momento. El clan Feargan es el encargado de mantener la paz en la ciudad, y el jefe del clan, Enion, realiza todos los juicios contra criminales con la ayuda de sus consejeros de mayor confianza. En el interior del fuerte se encuentran la torre del jefe, los barracones, las estancias para sirvientes y los establos.

2. Torre del jefe. Esta torre de piedra, con su pequeño edificio abovedado adyacente, contiene las estancias en las que viven Enion y su familia. Sus dormitorios se encuentran en el interior de la torre, pues utilizan el resto del edificio para los juicios y los banquetes.

3. Este pequeño anfiteatro es utilizado por los habitantes y los visitantes de la ciudad para contemplar obras de teatro, sátiras, comedias, etc., y también es usado como punto de reunión por los diversos grupos políticos de la zona. En ocasiones, eso provoca estallidos de violencia si hay dos grupos que organizan reuniones simultáneas. Cualquiera que tenga la necesidad de expresar su opinión puede hacerlo aquí durante el mediodía. Generalmente tales discursos suelen reunir a una pequeña multitud, aunque se dispersará rápidamente si el orador no es lo suficientemente bueno.

4. Mercado. Cualquiera puede comprar o vender productos en esta zona. En ocasiones se vuelve bastante bulliciosa.

5. Observatorio de Elharian. Elharian es un astrónomo medio dunlendino y medio dúnadan. Se dedica a reunir información y venderla a cambio de algún beneficio. Reúne algo de información gracias a las habilidades de su profesión, pero gran parte la consigue a través de sus "ojos y oídos". Así es como llama a los gemelos dunlendinos que le proporcionan toda la información que ven o escuchan en las calles de Larach Duhnnan. Elharian ha cuidado de ellos desde que sus padres murieron. Son muy buenos siguiendo a la gente por las calles y escondiéndose, y la mayoría de gente no sabe que informan a Elharian de todo lo que ven. Políticamente, Elharian



es neutral, y proporcionará información a cualquiera que pague su precio, principal motivo por el cual sigue vivo. Es una de las principales fuentes de rumores y leyendas de la zona, y siempre da la bienvenida a sus visitantes.

6. La Posada de la Cabra Dorada. Se trata de un buen establecimiento. La hija del dueño, Darragh, es la chica más bonita de toda la ciudad, y probablemente de todas las Tierras Brunas.

7. Herbolario. El herbolario comparte su tienda con la curandera de la Casa de Curación en Cillien, que vive en la puerta de al lado. Es un buen hombre, pero sin saberlo ha ayudado a los contrabandistas que viven en el oeste al aconsejarles sobre los diferentes procesos para purificar las hierbas.

8. El distrito comercial. Esta zona de la ciudad contiene muchos almacenes. También contiene muchas tabernas y posadas ocupadas por los clientes de los comerciantes.

9. El Hacha Ensangrentada. Esta taberna suele ser frecuentada por los jóvenes guerreros de los clanes Daen Iontis. Casi siempre suelen andar buscando camorra.

17.2 EL BOSQUE CAERDTH

El Bosque Caerdh es uno de los dos únicos bosques que merecen ese nombre de todas las Tierras Brunas. La mayoría de las mesetas dunlendinas están cubiertas de pequeños bosquecillos, pero ninguno de ellos puede ser considerado un bosque plenamente desarrollado. El Bosque Caerdh sí que lo es, pues es un pequeño resto del antiguo bosque original que cubría por completo todo el sur de Eriador. Esta particularidad hace que este bosque sea considerado un lugar especial por todos los habitantes de las Tierras Brunas, y por lo tanto los dunlendinos lo tienen como un lugar misterioso.

Los clanes Roth y Treorn tienen derechos territoriales tradicionales sobre la zona, y como ambos son aliados del movimiento Daen Coentis, no suelen tener demasiadas disputas por el terreno. Ninguno de los demás clanes se suele aventurar en las profundidades del bosque, pues las leyendas dicen que el lugar está maldito. Aunque el bosque no está maldito, sí que existen algunos árboles animados y ucor-nos, y en ocasiones algunos de los ents han llegado a viajar hasta el interior de la foresta.

En la actualidad, la característica más interesante del bosque es la presencia de los drúedain que se han trasladado a vivir allí durante los últimos diez años por petición de los clanes Roth, Treorn y Ewen. Dicha hazaña fue conseguida principalmente por el jefe del clan, Aonghas, y sus dos hermanos. Los drúedain que se trasladaron hasta el Bosque

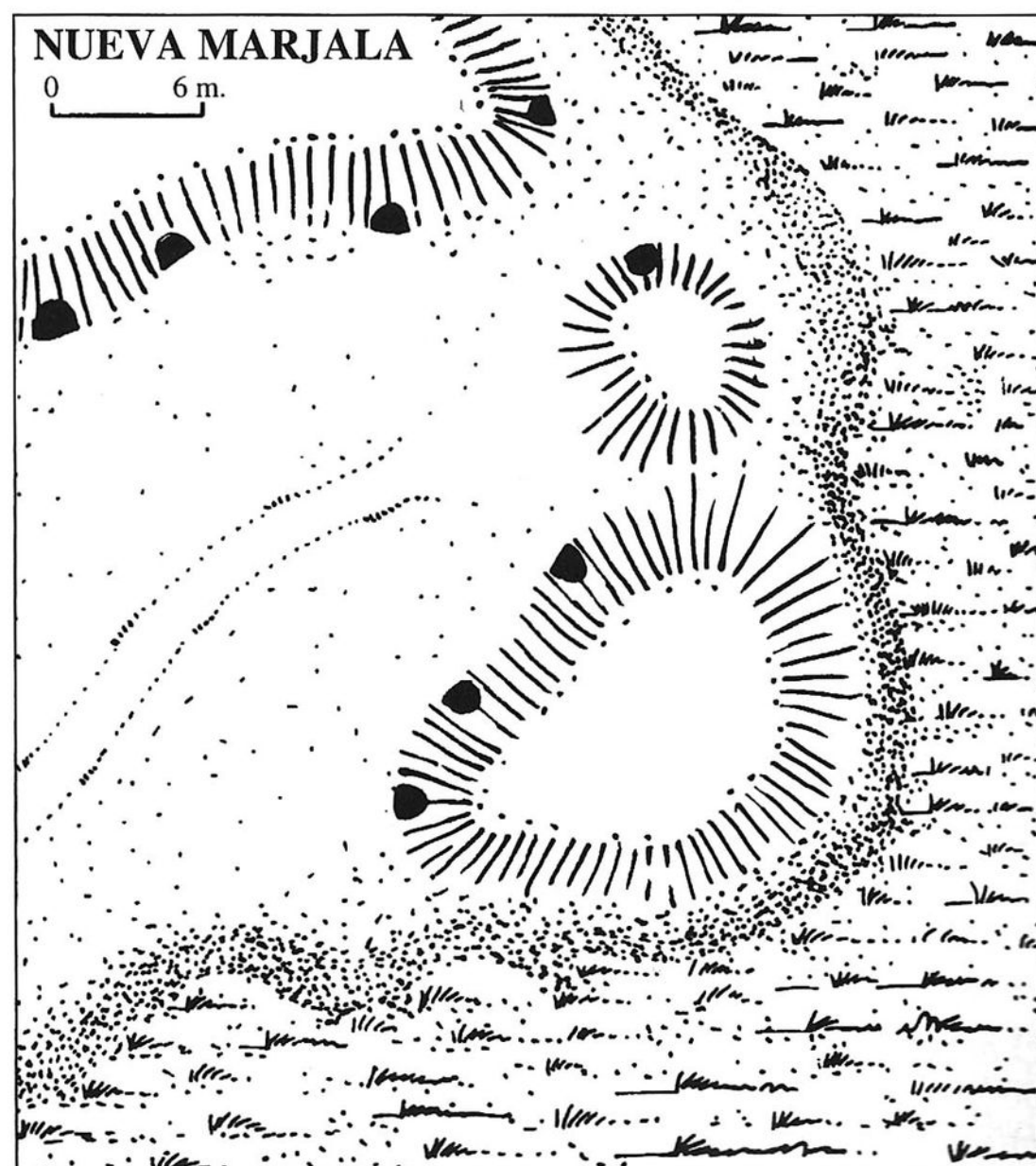
Caerdh han comenzado a construir pueblos y a formar parte de la vida social y religiosa de los dunlendinos (o más específicamente, de los Daen Coentis).

Los drúedain viven en tres pueblos separados dentro del Bosque Caerdh; cada pueblo está habitado por 40-60 drúedain. Los pueblos están separados unos quince kilómetros del centro del bosque, y todos ellos se comunican con frecuencia entre sí. El jefe de la tribu, Rhân-guri-rhân, vive en el más meridional de los bosques, y celebra reuniones regulares con los líderes religiosos de los tres clanes dunlendinos.

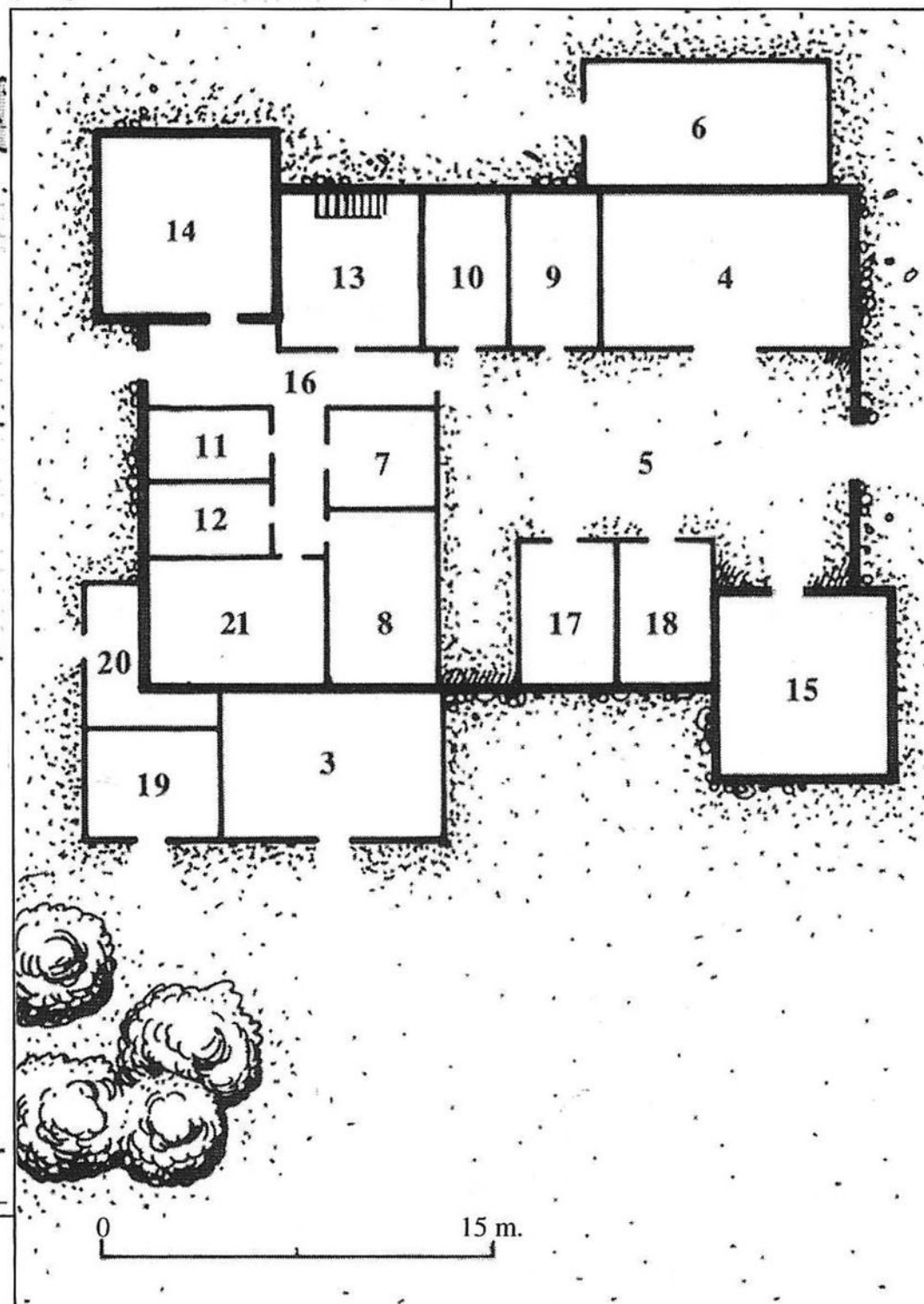
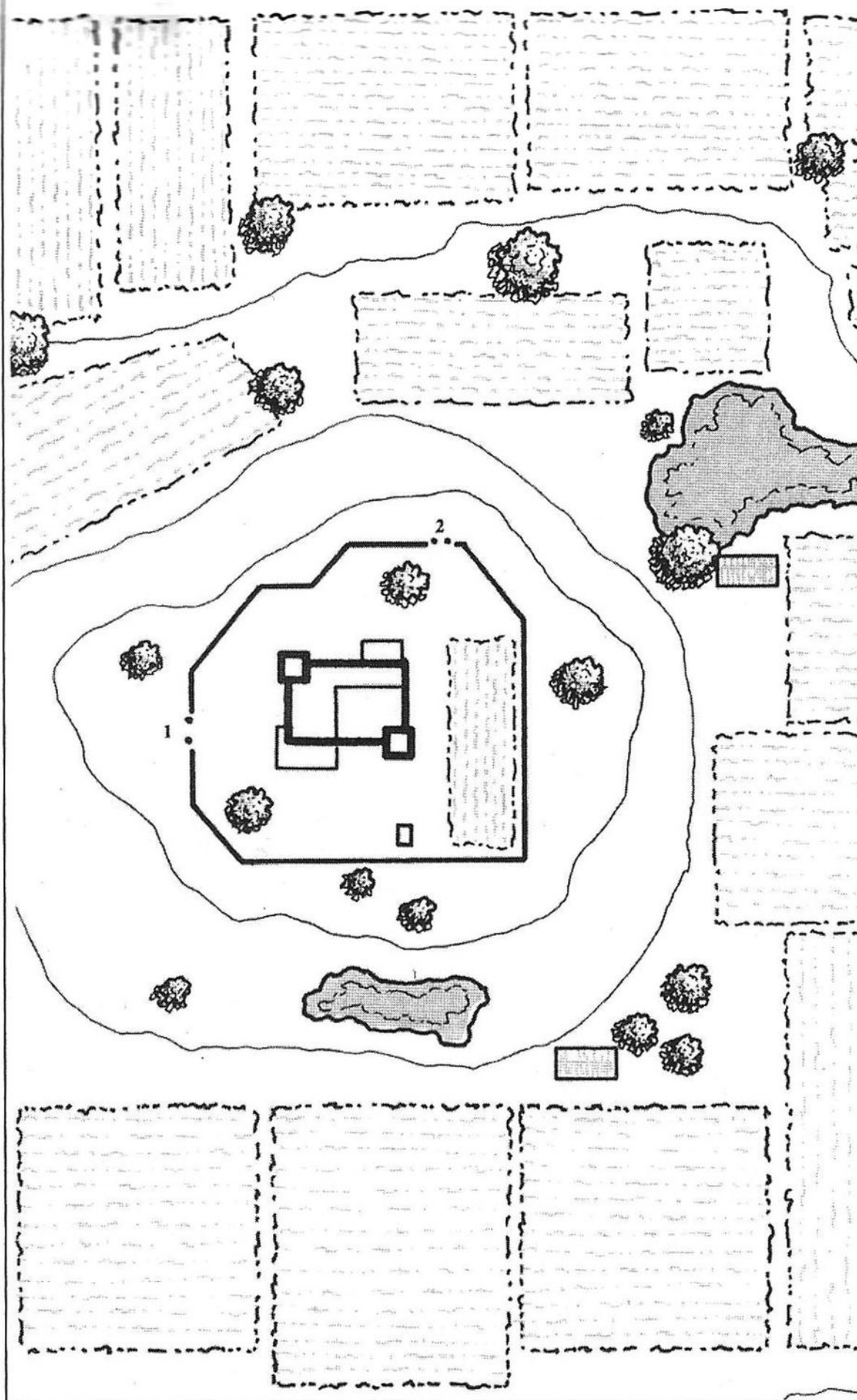
También es necesario indicar que en el bosque hay diversos lugares de adoración contruidos por los clanes Daen Coentis. Desde el advenimiento de la doctrina del "retorno a las viejas costumbres" hace unos 300 años, los clanes Daen Coentis han ido construyendo, poco a poco, diversos lugares de adoración que ellos mismos utilizan. Tienen un aspecto similar al de los antiguos lugares de los Daen Coentis que se pueden encontrar en los valles de las Montañas Nubladas. Varios de estos templos/observatorios están dispersos por todo el bosque y las colinas que lo bordean. Una vez los drúedain llegaron al Bosque Caerdh, algunos de aquellos templos fueron abandonados porque los drúedain sentían que no eran *adecuados*, y los clanes Daen Coentis tomaron sus palabras como un dogma religioso. Los drúedain han adoptado un papel importante dentro de la religión de estos clanes, y ambos grupos parecen estar beneficiándose mutuamente, tanto espiritual como físicamente, de la presencia del otro.

17.3 EL PUEBLO DE FUERTES DE NUEVA MARJALA

El pueblo de Nueva Marjala es el único asentamiento hobbit de cierto tamaño que queda en las Tierras Brunas. La mayoría de los hobbits se han trasladado hasta la Comarca. El pueblo está excavado en la ladera de varias colinas que se elevan por encima de las aguas pantanosas que rodean el Dunstrem cerca de su desembocadura en el Gwathló, unos



LA GUARIDA DE LOS CONTRABANDISTAS



90 kilómetros al sudoeste de Tharbad. Este entorno pantanoso es ideal para los hobbits, que, al ser Fuertes, están acostumbrados al agua y utilizan pequeños botes movidos con palos para desplazarse. Las ciénagas también actúan como una defensa natural para el pequeño pueblo contra todo tipo de amenazas. Los habitantes del pueblo suelen ser visitados por mercaderes al igual que el resto de pueblos de las Tierras Brunas, pero sólo un puñado de ellos alcanza el pueblo, generalmente los que tienen una relación preestablecida con los hobbits del asentamiento.

17.4 EL ESCONDRIJO DE LOS CONTRABANDISTAS

- 1. Puerta principal.** La puerta principal está hecha de barras de hierro y puede ser reforzada con una barra cruzada por detrás. También puede ser cerrada desde dentro con un mecanismo, pero no soportará los envites de un ariete.
- 2. Puerta trasera.** Igual que la puerta principal.
- 3. Barracones.** Estas estancias, que antaño eran los dormi-

torios de los criados de la mansión, son utilizadas ahora como barracones por los guardias y los trabajadores del campo. Hay quince camas en total.

4. Establos.

5. Patio.

6. Establo para carros. Utilizado en la actualidad como almacén.

7. Residencias.

8. Comedor. Como no se celebra ninguna comida oficial, esta zona es utilizada como dormitorio por las tres sirvientas, y las comidas se suelen servir en la zona residencial (nº 7).

9. Estancias de Heglin. Los efectos personales de Heglin, pese a ser escasos, están guardados en este dormitorio. Tiene una robusta caja cerrada y guardada bajo una baldosa floja en el suelo; en su interior hay 30 monedas de oro y 20 monedas de plata. Suele llevar consigo todas sus otras posesiones.

10. Estancias de Cila. Cila, la amante de Heglin, pasa la mayoría de las noches en el dormitorio de él, y sólo utiliza esta estancia para trabajar y vestirse.

11. Estancias de Murgrod. Murgrod no tiene posesiones valiosas, aparte del collar que lleva puesto, que vale 10 monedas de oro.

12. Estancias de Tigon. Tigon utiliza esta sala como oficina y como dormitorio. A menudo se encuentra ausente, preparando envíos que deberán partir río abajo.

13. Cocina. Las escaleras conducen hacia un sótano al que también se puede entrar desde el pozo.

14. Torre. Esta torre sólo tiene una planta baja y un nivel superior, y es utilizada como almacén. Gran parte de las hierbas más caras están guardadas aquí. Siempre está cerrada con llave. El nivel superior puede ser utilizado como reducto defensivo en caso de ataque, y sólo se puede acceder a él a través de una escala que hay en la pared sur.

15. Torre. Esta torre tiene tres niveles, pero sólo se puede acceder a ellos a través de la puerta de la planta baja. 10 guardias montan vigilancia en los niveles primero y segundo, mientras que el tercero suele ser utilizado como puesto de observación.

16. Pasillo.

17. Estancias de Varthor. El dormitorio de Varthor está muy limpio y ordenado, pero huele a productos químicos porque siempre está trabajando para mejorar sus técnicas de refinamiento.

18. Estancias de Iarless. El dormitorio de Iarless es muy diferente al de Varthor, pues está constantemente desordenado. No suele permanecer mucho tiempo en su interior, pues se reúne con bastante frecuencia con los jefes de los beffraen.

19. Estancias de Neacal. Este dormitorio cuenta con una hermosa decoración dedicada especialmente a la hija de Cinard, pero no contiene ningún objeto valioso.

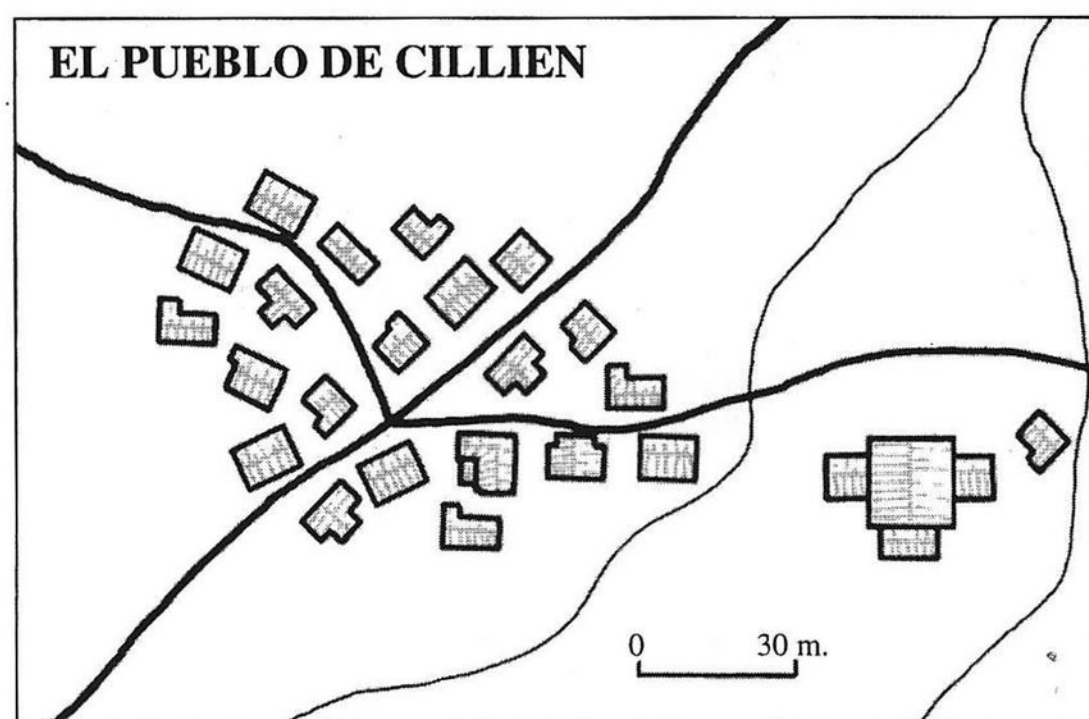
20. Oficina de Cinard. Aquí es donde Cinard mantiene las cuentas sobre las ventas, envíos y pagos de los trabajadores. Todas las transacciones comerciales son discutidas y confirmadas aquí. La cámara a la que conduce la puerta secreta que hay en el hogar de fuego contiene las riquezas de Cinard así como los tesoros que comparten sus socios. Sobre una mesa apoyada contra la pared este reposa un cofre que contiene 1000 mo, y un pequeño joyero colocado junto al cofre contiene diamantes y rubíes valorados en otras 5000 mo.

21. Estancias de Cinard y Adeyn. Esta gran sala está tan ricamente decorada que casi roza la exuberancia. La mujer de Cinard, Adeyn, permanece aquí casi todo el día, tejiendo y cosiendo prendas de ropa. La mayoría de sus riquezas se encuentran en la cámara (nº 20), aunque algunos de los tejidos de esta habitación podrían ser vendidos por un buen precio en alguna gran ciudad.

17.5 EL PUEBLO DE CILLIEN Y LA CASA DE LOS CURANDEROS

El pueblo de Cillien está situado en el norte de las Tierras Brunas, dentro del territorio controlado por el clan Eogbannon; es un pueblo tan aislado como cualquier otro asentamiento dunlendino. La única razón de la especial fama de Cillien es que contiene la Casa de Curación. Por lo tanto, los habitantes de Cillien están más acostumbrados que el resto de habitantes de las Tierras Brunas a la presencia de la magia y los lanzadores de sortilegios.

La Casa está situada a las afueras del pueblo, y junto a ella se encuentra la residencia de su supervisora, Derna. La Casa era antaño un puesto númenóreano, pero fue modificada para adaptarse a las necesidades de los curanderos cuan-



do éstos se establecieron en su interior hace muchos años. Está hecha de granito oscuro y tiene un aspecto imponente si se la compara con los humildes edificios que forman el resto del pueblo.

LA CASA DE CURACIÓN

1. Casa de Derna.

a. Zona residencial.

b. Dormitorio de Derna. Aquí se pueden encontrar numerosos libros que contienen sortilegios y técnicas curativas.

c. Dormitorio de Froithir.

d. Cocina.

e. Jaulas de animales. Dos búhos, un madratine, un mapache y un hurón plateado ocupan las jaulas cuando no están sueltos por el suelo. Aquí es donde Froithir realiza sus trabajos en cuero. En ocasiones, su madre le obliga a irse a trabajar a otro sitio si el olor molesta a los pacientes.

2. Sala de visita. Los visitantes de la casa de curación no pueden pasar más allá de esta sala, que está cómodamente amueblada.

3. Dormitorios para visitantes. Estos dormitorios son utilizados por los huéspedes que visitan la casa desde tierras lejanas.

4. Salas para estudiantes. Estas salas son utilizadas como dormitorio y zona de estudio por todos los estudiantes de la Casa; hay algunas habitaciones parecidas en el segundo piso. En general, casi todas estas habitaciones están ocupadas por estudiantes.

5. Sala de recreo para estudiantes. Los estudiantes suelen utilizar esta sala para descansar y realizar trabajos en grupo. Dos grandes hogares de fuego ocupan el pilar central de la casa, que cuenta con sendos hogares en cada piso.

6. Clases/bibliotecas.

7. Comedor.

8. Cocina. Los estudiantes van rotando en las tareas de la cocina.

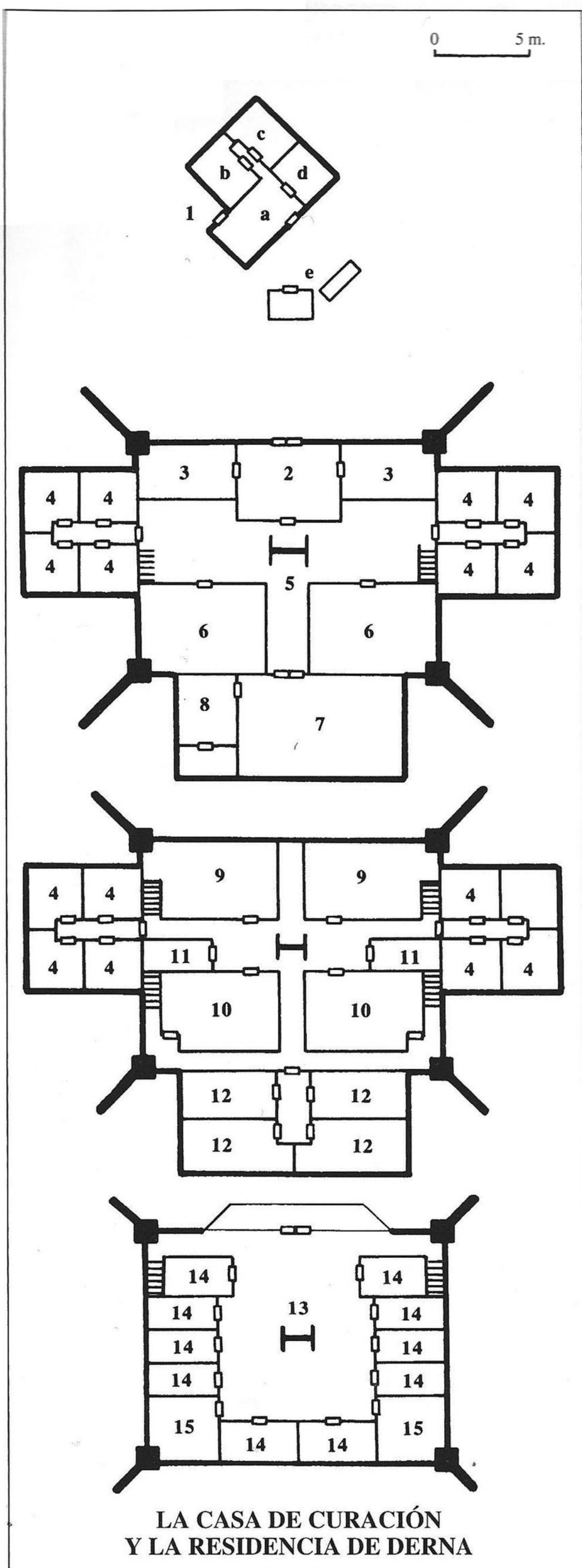
9. Habitaciones generales. Estas grandes salas están ocupadas por los pacientes que no necesitan una habitación individual.

10. Almacenes de hierba y salas de preparación.

11. Almacén.

12. Salas de instrucción. En la actualidad hay tres instructores viviendo en la casa además de Derna.

13. Salón para pacientes. Los pacientes que están lo suficientemente recuperados como para levantarse de la cama pueden pasear hasta estas habitaciones y jugar a cualquiera de los juegos que hay aquí para pasar el tiempo. También hay disponibles varios libros, aunque la mayoría de pacientes ni siquiera saben leer. Los pacientes que necesitan realizar ejercicios para recuperar la movilidad en las ex-



tremidades también son cuidados aquí. Hay una puerta que conduce, a través de la gran ventana del norte, hasta un gran balcón.

14. Dormitorios individuales para pacientes.

15. Salas para los curanderos. Cuando hay pacientes pre-

sentes, los curanderos que casi han completado su entrenamiento permanecen aquí realizando turnos de noche por si hay algún paciente que necesita ayuda.

17.6 LA HACIENDA PALOMIRË

Palomirë, un rico terrateniente dúnadan procedente del oeste de las Tierras Brunas, vive con su familia y sus sirvientes en una gran mansión situada dentro de una hacienda que se encuentra 90 kilómetros al sudoeste de Tharbad. La casa tiene una construcción típica de los dúnedain de la zona, pues la mayoría suelen tener el mismo tamaño y el mismo formato básico.

1. Recibidor. Las grandes puertas principales conducen a esta sala, que es utilizada como esclusa de aire para mantener fuera el frío del invierno, y también como estructura defensiva en el caso de que la mansión fuera atacada.

2. Comedor oficial.

3. Oficina de Palomirë. En esta gran oficina es donde Palomirë se encarga de todos los asuntos relacionados con la hacienda. La pequeña habitación adyacente es la zona de trabajo privada de Palomirë.

4. Cocina.

5. Estancias de los sirvientes.

6. Zona residencial. Esta gran habitación es utilizada por todos y para todos los propósitos. Unas grandes ventanas dejan entrar la luz procedente del patio, y un gran hogar de fuego calienta en todo momento la habitación. Unas escaleras conducen desde esta sala hasta el segundo piso.

7. Almacén. Una escalera conduce desde esta sala hasta el siguiente nivel.

8. Establo para carros.

9. Estancias de los criados.

10. Armería. Aquí se guardan todo tipo de armas que podrían ser utilizadas, en caso de ataque, por los sirvientes. Una puerta reforzada conduce desde esta sala hasta el exterior. Está cerrada con dos barras de hierro que pueden resistir el envite de un ariete.

11. Puertas del patio. Estas puertas permiten acceder al patio desde el corral.

12. Establos.

13. Invernadero. Esta sala tiene unas grandes ventanas y un elevado techo abovedado hecho de cristal a través del cual se puede contemplar el cielo nocturno; toda la habitación está adornada con numerosas plantas que crecen sin problemas, pues la temperatura es la ideal para un invernadero. Desde el balcón de esta sala se puede contemplar la entrada de la casa.

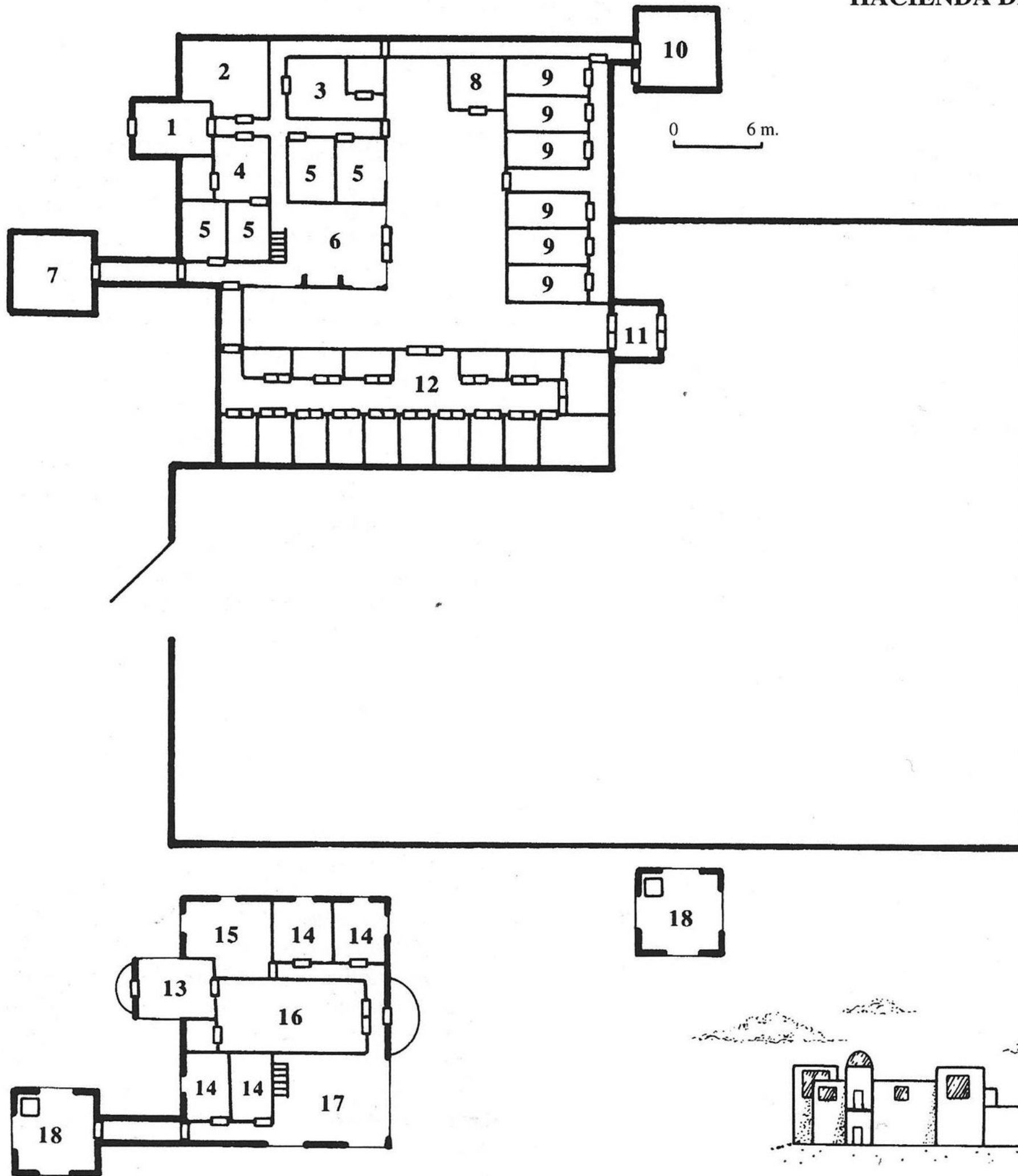
14. Dormitorios de los niños.

15. Dormitorio de Palomirë.

16. Azotea. Esta zona es utilizada por los miembros de la familia para tomar el sol y relajarse.

17. Zona residencial familiar. Esta área es utilizada por la familia como salón para conversar, sala de reuniones y comedor privado. Hay un balcón desde el que se puede ver todo el patio, y unas grandes ventanas que conducen hacia la azotea, a través de las cuales entra mucha luz durante el día.

18. Nivel superior de la torre. Estas salas son utilizadas como puestos de vigilancia y de defensa, pero en realidad cumplen las funciones de almacén y zona de trabajo cuando no existe ninguna amenaza de ataque procedente del exterior.



17.7 EL TEMPLO DE LA JUSTICIA

El Templo de la Justicia está situado en las Tierras Brunas, unos 35 kilómetros al este y un poco al sur de Cillien, en un alargado valle cerrado oculto por los bosques de la zona. Dentro del valle, el templo se eleva sobre una colina de poca altura, lo justo para que se encuentre por encima del suelo del valle y quienes entren o se encuentren en el templo tengan una magnífica panorámica de todos los alrededores. Justo detrás del templo, las laderas del valle ascienden de forma abrupta, y en un sendero que asciende por la zona, con una inclinación de 65 grados, hay situado un puesto de vigilancia. En la parte delantera del templo, el ancho suelo del valle permite la reunión de grandes multitudes para escuchar con relativa comodidad los diferentes discursos y ceremonias que se celebran aquí. Cerca de la entrada del valle hay un puente que cruza un río, y que supone la primera línea de defensa del templo.

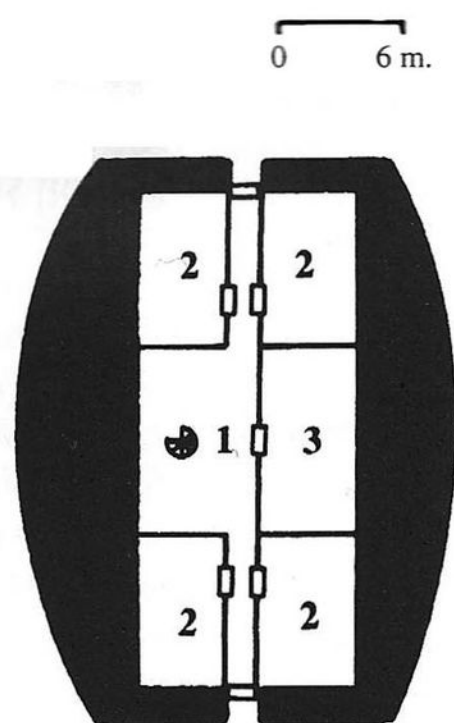
El templo en sí está hecho de un granito oscuro excavado

en las laderas del valle, y tiene la forma de una alargada cabeza de toro. El edificio mide 18 metros de altura y 54 metros de diámetro. La entrada principal al templo se encuentra en la boca del toro, aunque hay otras entradas secundarias en sus "orejas", que generalmente están cerradas.

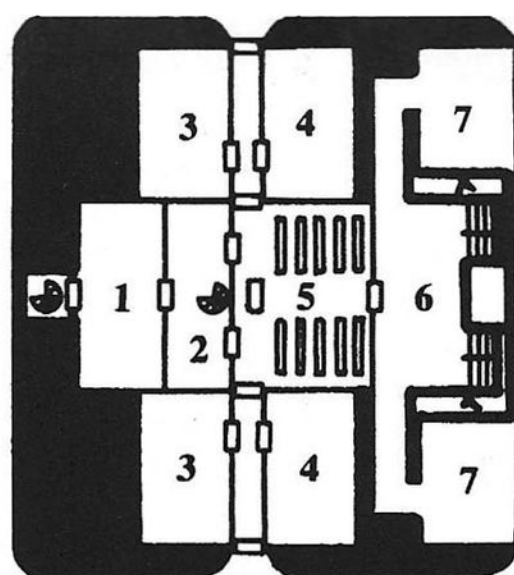
17.71 SALONES DE ENTRADA

1. Sala de preparaciones. Similar a la sala del mismo nombre que se encuentra en el cuarto piso; esta habitación es utilizada para preparar las ceremonias que se celebran en la capilla principal. Una puerta secreta conduce hasta unas escaleras que ascienden hacia las mazmorras y las estancias de Maben y que descienden hacia un túnel secreto que vuelve a salir a la superficie a medio kilómetro de distancia del templo, por detrás de unas grandes rocas que ocultan la salida.

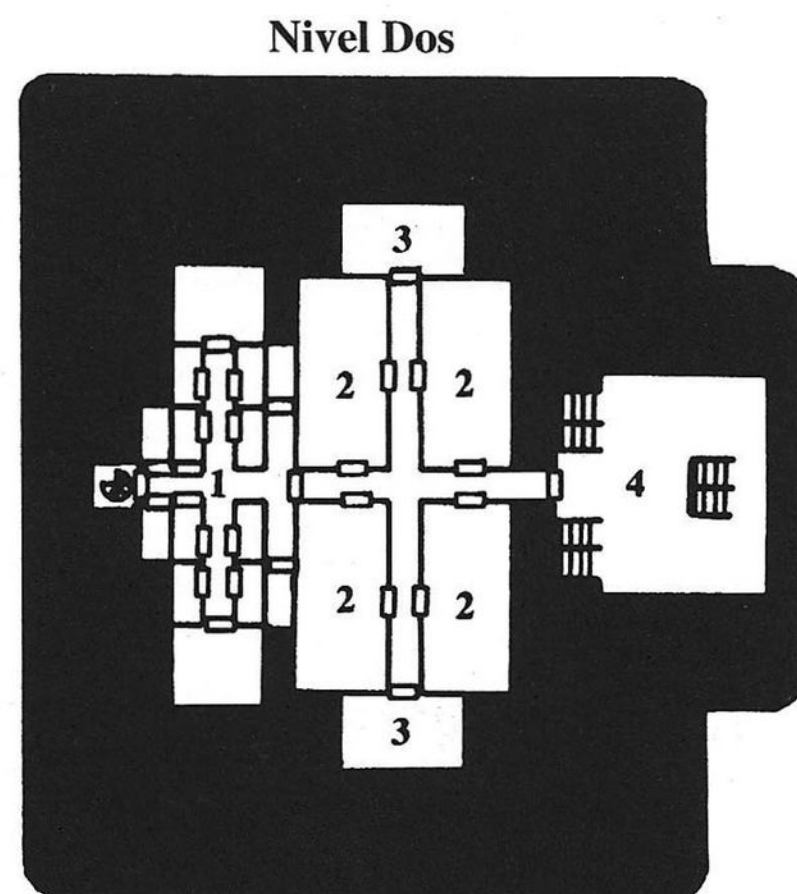
2. Capilla principal. Las ceremonias diarias, a las que asisten los guardias y cualquier otro que lo pueda desear, son celebradas en esta capilla; generalmente suelen asistir casi todos los acólitos y sacerdotes, a menos que otros deberes se lo impidan. Detrás del altar hay una puerta que conduce has-



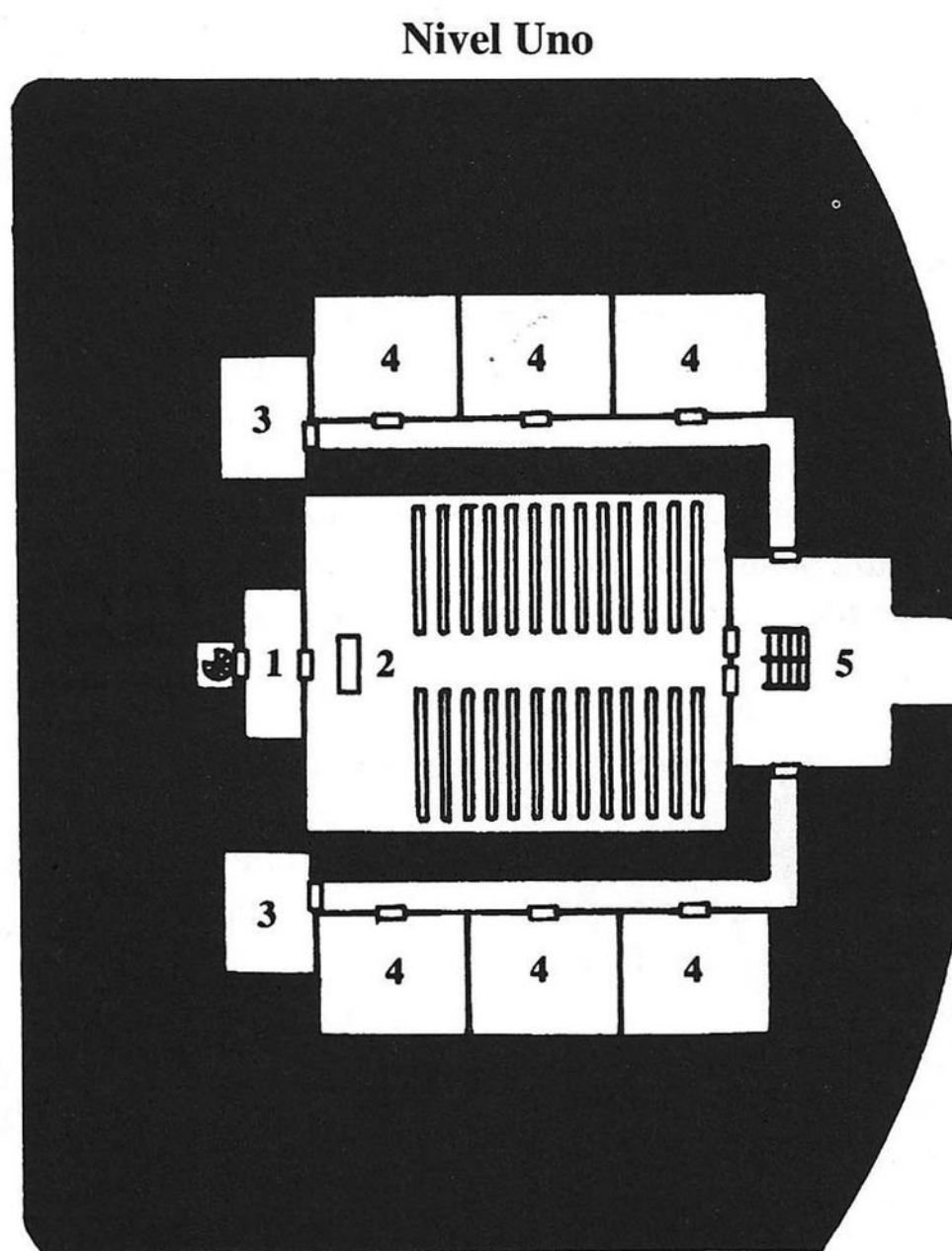
Nivel Cuatro



Nivel Tres



Nivel Dos



Nivel Uno

TEMPLO DE LA JUSTICIA

ta la sala de preparación de los sacerdotes. La puerta doble que conduce hacia el recibidor gira hacia afuera, y puede ser barrada desde el interior si es necesario.

3. Estancias de los oficiales. 3 oficiales ocupan cada una de estas habitaciones.

4. Estancias de los guardias. 6-8 guardias viven en cada uno de estos dormitorios. Si hay presente algún visitante de alto rango, una o más de estas estancias serán convertidas en dormitorios para huéspedes.

5. Recibidor. Se entra al templo a través de la "boca" del to-

ro, que está protegida en todo momento en el exterior por dos guardias. El recibidor en sí siempre está vigilado por 6 guardias: dos están apostados en las escaleras, dos en la puerta que conduce a la capilla y dos más en la entrada.

17.72 SEGUNDO NIVEL

1. Mazmorras. Quienes son preparados para ser sacrificados son encarcelados en estas celdas de 2 x 3 metros. Las puertas están cerradas con cerraduras que se pueden abrir realizando una maniobra de dificultad Media (+0). En todo momento habrá dos guardias vigilando la zona si hay prisioneros en alguna de las celdas, lo que no sucede siempre. Las celdas más grandes situadas a ambos extremos de la zona se reservan para grupos de prisioneros o para prisioneros especiales que necesitan más espacio. Las paredes de todas las celdas tienen grilletes, dotados de cerraduras que se abren con las mismas llaves que abren las puertas. En la actualidad hay siete prisioneros. Tres están esperando a ser sacrificados y no son dunlendinos, sin amigos que les puedan intentar salvar. Uno es un acólito que renunció a Maben y está pagando el precio. Dos son guardias a quienes se les está enseñando disciplina después de haberseles sorprendido hablando con un dúndan. La última es Keriell, la hija de un noble dúndan que vive en el norte de las Tierras Brunas, y que fue secuestrada por miembros de un clan seguidor del templo, y que a continuación la entregaron a Maben. Pretende sacrificarla en la próxima ocasión que tenga, después de que los buscadores que su padre ha contratado para encontrarla hayan cejado en su empeño. Una puerta secreta en la parte trasera de las mazmorras conduce hasta una escalera que asciende hasta las estancias de Maben y desciende hasta la sala de preparaciones que se encuentra detrás de la capilla principal. Los sacerdotes transportan a los prisioneros hasta la capilla principal a través de estas escaleras. Sólo la puerta está cerrada y sólo los sacerdotes tienen la llave.

2. Estancias de los guardias. 6-8 guardias ocupan cada una de estas habitaciones. Están armados con dagas, lanzas y hachas, y protegidos con una armadura de cuero y unos yelmos parecidos a la forma del templo, hechos también de cuero endurecido con refuerzos de bronce. Los guardias no tienen ninguna posesión personal que tenga cierto valor.

3. Estancias de los oficiales. Cada una de estas habitaciones está ocupada por dos guardias. Son los capitanes de la guardia, y sólo responden ante Maben.

4. Cocina y sala de rancho. Todos los ocupantes del templo comen juntos en este comedor. Sin embargo, los sacerdotes y los acólitos comen a horas diferentes que los guardias. El humo procedente de los fuegos de la cocina sale de la habitación a través de unos conductos que conducen hasta el exterior a través de los "ollares" del templo.

17.73 TERCER NIVEL

1. Estancias de Maben. El sumo sacerdote Maben utiliza esta sala como dormitorio privado. Nadie puede entrar en la habitación o encontrarse cerca de la puerta cuando ésta se encuentra abierta. Maben ha avisado a sus seguidores por su propia seguridad, pero en realidad desea proteger su identidad como sirviente de Sauron (ver la sección 15.15). La sala está decorada con un estilo mórbido, con tapices y cuadros que representan a personas muriendo de la forma más grotesca y cruel. Cuando Maben no lleva sus posesiones consigo, suele guardarlas aquí. Tiene una pequeña reserva de oro, unas 150 monedas, que guarda para utilizarlas en sobornos, pues no necesita el dinero para nada más. Una puerta secreta en la pared trasera de su armario, que puede ser

abierta de un fuerte empujón, oculta una escalera de caracol que desciende a los niveles inferiores.

2. Sala de la escalera. Las escaleras de esta cámara ascienden hasta el cuarto piso.

3. Estancias de los acólitos. Los estudiantes están siendo enseñados por los sacerdotes después de haberse graduado como guardias. En cada una de estas habitaciones duermen seis acólitos. Normalmente suelen llevar unas togas marrones y van armados con dagas.

4. Estancias de los sacerdotes. Los sacerdotes que se han graduado como acólitos se dedican ahora a realizar los rituales habituales y otras tareas administrativas del templo; también suelen realizar viajes hasta los fuertes de otros clanes para predicar su palabra. La categoría como sacerdote queda determinada por el periodo de tiempo que llevan cumpliendo este papel y por el favor de Maben, el sumo sacerdote. Aquí duermen entre dos y cuatro sacerdotes.

5. Capilla superior. Los servicios diarios para sacerdotes y acólitos son celebrados por Maben en esta sala. También se celebran aquí los servicios pre-ceremoniales para preparar a quienes van a participar en las ceremonias.

6. Sala de guardia. Nadie salvo los acólitos y los sacerdotes puede entrar en la puerta de la sala nº 5. Dos guardias vigilan constantemente esta zona.

7. Salones de los ojos. Estas habitaciones están abiertas al exterior y forman los ojos del templo por su parte delantera. Durante las ceremonias, los acólitos encienden fuegos en estas salas, lo que hace parecer que los ojos brillen con un resplandor rojo. Siempre hay un guardia apostado aquí, salvo durante las ceremonias. Si es necesario acallar a una multitud ruidosa durante una ceremonia, Maben puede enviar algunos sacerdotes a estas salas para lanzar algún rayo de descarga a la multitud o a alguna persona específica.

17.74 CUARTO NIVEL

1. Sala de preparaciones ceremoniales. Los sacerdotes y acólitos del templo se preparan para las ceremonias de sacrificios públicos en esta sala. Una escalera de caracol asciende por la trampilla que hay en el techo y permite a los sacerdotes hacerse visibles a la multitud. En el tejado hay una losa de piedra que utilizan como altar para sus sacrificios. La trampilla del interior no puede ser abierta desde el exterior de ninguna manera. Para abrirla después de que haya sido cerrada, se debe desactivar una placa de presión que está situada detrás del altar, en el lugar en el que habitualmente se arrodillan los sacerdotes. Los acólitos han sido enseñados a arrodillarse en cuanto salen únicamente con el propósito de cerrar la trampilla.

2. Estancias de los acólitos. Ver la sala nº 3 del tercer nivel.

3. Estancias de los sacerdotes. Ver la sala nº 4 del tercer nivel.

4. Puertas. Estas puertas conducen por debajo de los "cuernos", hasta un pasillo en el cual suelen permanecer los acólitos durante algunas ceremonias, y que también es utilizado como puesto de vigilancia durante las épocas de guerra.

18. AYUDAS DE AVENTURAS

Esta sección proporciona algunas ayudas útiles relacionadas con el desarrollo de aventuras en las Tierras Brunas y sus zonas adyacentes. El DJ debería leer estas notas antes de consultar y elegir una de las aventuras de las secciones 19 y 20.

18.1 ELEGIR UNA AVENTURA

Las secciones 16 y 17 describen lugares de aventuras específicos. El DJ deberá consultar esas secciones para conocer los planos y mapas concretos de cada lugar. Todos los PNJs están descritos en las secciones 14, 15 y en la tabla 21.4.

18.2 ELEGIR UN PERIODO TEMPORAL

Cada aventura está asociada a un periodo temporal concreto, pero el DJ puede modificarlas para adaptarlas a otra época. Una vez se ha determinado el periodo temporal, el DJ debería consultar la cronología que aparece en la sección 10 y anotar todos los acontecimientos relevantes.

18.3 SUGERENCIAS DE AVENTURAS

Una vez te hayas generalizado con el material general de trasfondo, consulta los resúmenes de características que aparecen en las tablas de la sección 21. Échale un vistazo a los Personajes No Jugadores (PNJs). Lee las descripciones personales de cada uno, e intenta pensar como lo haría esa persona.

Consulta los mapas y anota dónde hay trampas, puestos de guardia y puntos débiles. Aunque una habitación no tenga ningún ocupante fijo, considera la posibilidad de que haya alguien que pudiera encontrarse allí cuando entren los personajes.

18.4 TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS

Las secciones que describen los diferentes lugares de importancia hacen referencia a menudo a trampas y cerraduras. A continuación hay una serie de referencias para utilizar tales trampas y cerraduras con las reglas de *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster*.

Para calcular el éxito o el fracaso de un intento por desactivar o abrir estos mecanismos, haz que el PJ haga una tirada, añade la bonificación apropiada y resta el factor de dificultad asociado a la cerradura o trampa. A continuación consulta la tabla MT-2 de *SA* o el *Manual de Combate* de *RM*.

Los resultados de los ataques de Caída/Aplastamiento y de los ataques de animales se pueden determinar utilizando las tablas CST-2 y AT-5 o AT-6 de *SA*, o bien el *Manual de Combate* si utilizas *RM*.

Los ataques con armas se pueden resolver utilizando las tablas CST-1 y AT-1 a AT-4 de *SA*, o bien con el *Manual de Combate* de *RM*.

Las bonificaciones por objetos no mágicos sólo se utilizan con *Rolemaster*. En *El Señor de los Anillos*, se asume que todas las armas que tienen alguna bonificación son mágicas.

Algunas trampas no funcionarán porque no se encuentran activadas o en buen estado. Por cada 50 años que hayan pasado desde que el lugar haya sido habitado por última vez, existe un 1% de posibilidades de que la trampa no funcione cuando debería hacerlo (debido a la falta de uso o de man-

tenimiento). Sin embargo, siempre existe la posibilidad de que la trampa funcione en el momento adecuado (es decir, puede que la trampa no se active con el paso de la primera persona, pero sí cuando pase la segunda). El DJ podría determinar un porcentaje de posibilidades de que las trampas no estén activadas (es decir, no estén listas para ser disparadas). Se sugiere un porcentaje general del 10-20%.

19. AVENTURAS EN EL SUR DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS

Esta sección presenta cuatro aventuras ambientadas en el sur de las Montañas Nubladas.

19.1 LLAMADA DESDE LA COLINA CANTARINA

Escenario: El sur de las Montañas Nubladas en la Tercera o Cuarta Edad.

Requisitos: Un grupo de aventureros a los que no atemorizan las leyendas de maldiciones.

Ayudas: Un guía que conducirá al grupo por el camino adecuado.

LA HISTORIA

Algunos miembros de diversos clanes dunlendinos de las colinas hablan de extraños sonidos procedentes de cierta montaña. Algunos de ellos han visto un extraño castillo situado sobre un acantilado de las montañas, y creen que está encantado. Sin embargo, dicen que tiene un aspecto magnífico y que debió ser el hogar de algún rico noble hace mucho tiempo. Uno afirma que vio salir a unas figuras fantasmales durante un atardecer, pero estaba demasiado aterrorizado como para quedarse y mirarlas.



LA MISIÓN

Ir a la Colina Cantarina e investigar el castillo, recuperando todo el botín que se pueda encontrar. Naturalmente, cuando los jugadores lleguen se encontrarán con unas circunstancias completamente diferentes a las que esperaban. En el caso de que los elfos de Amon Lind sepan de la llegada de los personajes, podrían decorar todo el castillo de forma que parezca encantado, rompiendo así la monotonía habitual.

19.2 COMERCIO CON LOS GIGANTES

Escenario: El sur de las Montañas Nubladas durante la Tercera Edad (preferiblemente en la vertiente de las Tierras Brunas).

Requisitos: Un grupo de nivel bajo en busca de aventuras, lugares extraños y grandes amigos.

Ayudas: Algo con lo que comerciar.

LA HISTORIA

Un mercader de Larach Duhnnan llamado Ulfris, que comerciaba con la mayoría de pueblos pequeños de la zona, consiguió sobrevivir a la plaga pero en la actualidad está demasiado enfermo como para vender sus productos. El hijo de Ulfris, Eion, es lo bastante mayor para hacer el trabajo por él, pero no tiene experiencia y no conoce a las amistades de su padre. Por lo tanto, necesitará ayuda en sus viajes. Una de las principales paradas de Ulfris es en un elevado valle de las Montañas Nubladas, donde negocia con dos familias de gigantes que bajan desde lo más alto de las montañas. Ulfris está en busca de algún grupo de hombres de confianza que puedan acompañar a su hijo en sus rutas comerciales, como administradores y guardaespaldas. Ulfris ofrece un 2% de los beneficios al grupo, o bien un sueldo fijo de 10 monedas de plata a la semana. El circuito comercial durará 10 semanas.

LA MISIÓN

Ganar tanto dinero como sea posible, y evitar que sea robado por los bandidos o los miembros de otros clanes. Los aventureros tienen muchas opciones ante sí. Pueden cumplir su trabajo, realizar la ruta completa y cobrar su dinero, o pueden robarle todas las mercancías a Eion y venderlas por su cuenta, o bien pueden abandonar a Eion después de haber localizado a los gigantes y seguirlos para robarles su “tesoro”, etc.

19.3 ATAQUE A UN DRAGÓN HOLGAZÁN

Escenario: El sur de las Montañas Nubladas (desde las Tierras Brunas) durante la Tercera Edad.

Requisitos: Un grupo de aventureros experimentados y sigilosos con buenas habilidades de escalada.

Ayudas: El mapa de la guarida de un dragón holgazán, dibujado por uno de los sirvientes de Turukulon.

LA HISTORIA

Mientras se encuentra en las Tierras Brunas, el grupo oye una historia explicada por un herrero enano itinerante llamado Puffin. El enano cuenta el relato sobre cómo él, tras

salir de de Moria (no explica por qué), encontró la guarida de un dragón en las montañas. Esta es un extracto de su escalofriante relato:

“Al principio estaba asustado, pero después de reunir todo mi valor, me arrastré hacia el interior de la guarida muy poco a poco. Una vez dentro, encontré varios pasillos diferentes que avanzaban en todas direcciones, uno de los cuales llevaba hasta una gran caverna donde vi un dragón que estaba dormido. Tras contemplar esto, me arrastré sobre las pilas de tesoros y cogí varias joyas valoradas en miles de monedas de oro. Cuando iba a salir de la caverna, me sentí observado y me giré rápidamente. ¡Y allí estaba el dragón, despierto y mirándome! Bueno, debo decir que pense que había llegado mi hora. Pero el dragón sólo me miró, dejó escapar un largo suspiro y dijo, y estas son sus palabras exactas porque no las olvidaré en toda mi vida: “Ni siquiera mereces que haga el esfuerzo de matarte, repugnante enano, así que llévate las joyas y sal de aquí.” Bien, nunca en toda mi vida me he alegrado de tanto de ser un repugnante enano. Ése es el único dragón que he visto, pero no pueden ser todos así, pues de lo contrario no tendrían ningún tesoro. Yo diría que éste era un poco holgazán. Pero os diré la verdad: creo que si alguien es lo suficientemente sigiloso, podría arrastrarse hasta allí y coger algo como yo hice, haciéndose rico para el resto de su vida. Sin embargo, yo no pienso regresar. Si me viera otra vez, quizás pensara que sí que merezco la pena el esfuerzo. Desgraciadamente, me robaron después de llegar a las tierras bajas, pero tengo esto para recordar aquella hazaña.”

En ese momento, Puffin mostrará un collar de oro que lleva en el cuello, con ópalos y perlas incrustadas, que parece valer varios cientos (o incluso más de mil) de monedas de oro. Puffin proporcionará un mapa a cualquiera que esté interesado en encontrar la guarida del dragón, siempre por un módico precio. En el caso de que el grupo pida a Puffin que les guíe, lo hará por una suma superior, pero no entrará con ellos en el interior de la guarida.

LA MISIÓN

Llegar a la guarida de Turukulon utilizando el mapa de Puffin y robar todo el tesoro que pueda llevarse el grupo. Naturalmente, una vez allí, las reglas cambiarán, pues Turukulon no es en absoluto un dragón holgazán, y toda la historia de Puffin no es más que una mentira. Si el grupo es lo suficientemente potente, podría salir de allí con el tesoro. De lo contrario, pueden acabar como esclavos, vendidos a Elenril para ser sometidos a experimentos (especialmente los elfos) o a Maben para ser sacrificados; o simplemente podrían acabar muertos.

19.4 ENCONTRAR UN PASO HACIA EL SUR

Escenario: El sur de las Montañas Nubladas durante la Tercera Edad.

Requisitos: Un grupo potente capaz de viajar a través de un terreno agreste y de enfrentarse a muchos peligros.

Ayudas: Un guía de una de las tribus dunlendinas o un mapa incompleto de las montañas podrían ser de gran ayuda. Sin embargo, se debe tener en cuenta que el guía saldrá corriendo ante la primera adversidad, y que el mapa podría ser bastante impreciso.

LA HISTORIA

A los mercaderes de ambos lados de las montañas les gustaría encontrar un paso que cruzara la cordillera, conectando las Tierras Brunas con el Norte de Calenardhon, especialmente Tir Limclaro. (Dichos mercaderes se dedican al tráfico de hierbas ilegales y están intentando encontrar nuevas vías para trasladar las hierbas hasta Minas Anor que no estén tan vigiladas como el Gran Camino del Oeste, que cruza Calenardhon.) Los envíos hasta Tir Limclar no son inspeccionados con demasiada meticulosidad porque estos tipos de hierbas no crecen en la región. Esta banda de mercaderes está dispuesta a pagar 300 mo a un grupo de exploradores capaces de encontrar un camino que cruce las montañas y pueda ser utilizado al menos seis meses al año, y por el cual puedan avanzar carros pequeños o bestias de carga. Pagarán 30 mo por persona si el grupo acaba por no encontrar ninguna ruta segura.

Existe un paso así en las montañas, pero ha sido olvidado hace tiempo y es muy accidentado; pasa cerca de la guarida de Turukulon, de la casa de una de las familias de gigantes, de varias de las guaridas de trolls que abundan en la zona y finalmente sale por la vertiente oriental de las montañas, a 30 kilómetros de las Cavernas del Dolor. Consulta el módulo *Ents de Fangorn* de ICE.

LA MISIÓN

Encontrar un sendero adecuado para los mercaderes y dibujar un mapa para que lo puedan encontrar; mientras tanto, deberán evitar los múltiples peligros que pueden encontrarse en las montañas. (Esta aventura se puede jugar como nexo de unión con otras aventuras desarrolladas en la misma zona.)

20. AVENTURAS EN LAS TIERRAS BRUNAS

Esta sección presenta cuatro aventuras ambientadas en las Tierras Brunas.

20.1 CAZA DE TROLLS

Escenario: Las Tierras Brunas, durante la Tercera Edad.

Requisitos: Un grupo de nivel bajo o intermedio capaz de trabajar con dunlendinos.

Ayudas: Un guía dunlendino sería bastante útil, pero no imprescindible.

LA HISTORIA

Los clanes Treform, Roth y Ewen ofrecen una recompensa de 30 mo por cada troll, de cualquier tipo, del que se presenten pruebas que ha sido eliminado. Para reclamar la recompensa, se deberán llevar los dedos gordos del pie y las orejas del troll al fuerte de cualquiera de estos clanes, donde deberán ser entregados a alguno de los guardias. Parece que últimamente los clanes Treform y Roth se han visto acosados por los trolls procedentes de las montañas, que han comenzado a invadir sus territorios. En realidad, el responsable de esta repentina ofensiva es Maben, el sirviente de Sauron



y Sumo Sacerdote del Templo de la Justicia, que ha ordenado a los trolls de la zona que acosen a estas tribus, que están enfrentadas a él. Cualquiera que desee cazar trolls y no forme parte de ningún clan deberá primero pedir permiso a los jefes de los respectivos clanes. En estos momentos, casi cualquier persona recibirá permiso para ir de caza, con la excepción de los Sacerdotes de la Justicia, o bien los miembros del clan Arailt (así como otros trolls, evidentemente).

LA MISIÓN

Cazar trolls, acompañados de otros dunlendinos o en solitario, y llevar pruebas de las muertes hasta los fuertes de los clanes para recibir el pago. Puede que algunos miembros del clan Arailt se hayan infiltrado en la zona supuestamente para cazar algún troll, aunque en realidad intentarán matar a algunos de los cazadores. Otros depredadores de gran tamaño, como los osos o los lobos, podrían causar algún problema más a los cazadores, pero la principal fuente de conflicto serán los propios trolls.

20.2 MISIÓN POR EL REY

Escenario: Las Tierras Brunas en el año 1640 T.E.

Requisitos: Un grupo de aventureros responsables con buenas habilidades de investigación y espionaje. Serían especialmente útiles los miembros que fueran dunlendinos o que conozcan la zona, aunque no será imprescindible. Será esencial tener ciertos conocimientos sobre hierbas.

Ayudas: Elharian el astrólogo tiene cierta información sobre las visitas regulares a Larach Duhnnan del traficante de drogas.

LA HISTORIA

Mientras se encuentra en el sur, el grupo ve un cartel colgado en el que se puede leer lo siguiente:

SE BUSCA

El rey está buscando un grupo de civiles de confianza para realizar misiones de naturaleza militar y corta duración. Los candidatos deben estar en buenas relaciones con la ley y dispuestos a viajar a puntos lejanos. Los interesados deberán tener experiencia en combate, pues la necesitarán pa-

ra defenderse. El pago depende de los servicios prestados, y puede ser negociado. Para más información, contactar con Arcondur, Comandante de Misiones Especiales, en Minas Anor.

Si el grupo se presenta voluntario, Arcondur les someterá a numerosas preguntas respecto a sus antecedentes, experiencia, y cuánto están dispuestos a arriesgar por un buen sueldo. Antes de que acepten el trabajo, les informará de que la misión es alto secreto, que está respaldada por la autoridad del rey, que podría ser peligrosa, que será necesario que el grupo haga un viaje y que la expedición irá acompañada de un hombre que tiene cierta experiencia en este tipo de trabajo.

En el caso de que el grupo acepte el encargo y sus condiciones de servicio, Arcondur les presentará a Mengron, un montaraz medio dúndan y medio nórdico que les acompañará en el viaje. Mengron explicará a continuación al grupo que durante los últimos 30 años ha habido un lento pero constante aumento del comercio con hierbas ilegales en Minas Anor y otras provincias meridionales de Gondor, acompañado de otro aumento en el uso de hierbas ilegales entre la población. En los últimos años, la cantidad de hierbas que han llegado hasta el corazón de Gondor ha aumentado espectacularmente. Últimamente, cada vez más soldados han acabado “enganchándose” a esas sustancias, una situación que comienza a poner en peligro las defensas de Gondor.

El mecanismo mediante el cual las hierbas entran en el país no está claro, pero quienes están investigando el caso, incluyendo a Mengron y Arcondur, creen que el comercio está fomentado por los númenóreanos negros de Umbar. Sin embargo, las hierbas embarcadas allí no crecen en la zona. Muchos creen que las hierbas llegan desde algún lugar de las Tierras Brunas, donde son cultivadas en grandes cantidades y a continuación son transportadas hasta Gondor. El grupo no tendrá acceso a esta información antes de embarcarse en la misión por miedo a que se extienda cualquier rumor sobre la existencia de la expedición. En particular, las sustancias ilegales que el gobierno intenta restringir son la Tartella (y su derivado, el Tartec), el Gort y el Phacallus.

LA MISIÓN

La misión para el grupo, que irá acompañado de Mengron, es viajar en secreto hasta las Tierras Brunas e intentar localizar la fuente de las hierbas, neutralizando el negocio mediante cualquier método que tengan al alcance. Cualquiera que acepte el desafío recibirá una paga tres veces más grande de lo habitual.

20.3 SACRIFICIO POR LA JUSTICIA

Escenario: Las Tierras Brunas, año 1640 de la Tercera Edad.

Requisitos: Un grupo bien armado y formado por aventureros experimentados, dispuestos a arriesgarse a ser capturados en un rescate de una damisela en peligro, a cambio de cualquier suma de dinero que pueda ofrecer su padre.

Ayudas: Los mapas del Templo de la Justicia serían de gran ayuda. Elharion conoce el interior lo bastante como para dibujar un mapa general, pero un antiguo (o actual) ocupante del templo podría cumplir este propósito con mucha mayor fiabilidad.

LA HISTORIA

Palomirë es un terrateniente dúndan del norte de las Tierras Brunas. Sus ancestros formaban parte de los Heri que se reunían en Tharbad, pero en la actualidad, raramente visita la ciudad del norte. Su familia posee una gran parcela de terreno que bordea el camino de norte a sur que se extiende unos treinta kilómetros en dirección al Gwathló. Su gran mansión fortificada se encuentra a sólo ocho kilómetros del camino, y podría acoger con comodidad a 50 habitantes. Debido a la plaga y al subsiguiente éxodo de muchos de sus vecinos, sólo hay 25 personas viviendo en la hacienda en estos momentos. Durante la plaga, tres de sus cinco hijos murieron. Sólo uno de sus vástagos y su hija menor sobrevivieron.

Ahora su hija lleva dos semanas desaparecida, sin que se haya podido encontrar ningún rastro de su paradero. Palomirë cree que ha sido secuestrada por uno de los celosos clanes anti-dúndain, y posiblemente haya sido llevada hasta el Templo de la Justicia. Teme por su vida, pero no puede ni siquiera pensar en acercarse al Templo. Si es capturado, le matarán inmediata y brutalmente. Si el grupo necesita apoyo militar, podría ofrecerles hasta diez guardias, consciente de que no tendrían ninguna posibilidad en un ataque frontal, pero al menos podrían ser utilizados como distracción. El resto de sus guerreros deben quedarse en la hacienda para protegerla. Palomirë recompensará al grupo con 6000 mo si le devuelve a su hija viva. Pagará 1000 mo a cambio del cuerpo sin vida de su hija.

LA MISIÓN

Rescatar a la hija de Palomirë, que se encuentra prisionero en las mazmorras del Templo de la Justicia, y que será sacrificada en una ceremonia pública dentro de una semana.

20.4 GUERRA ENTRE CLANES

Escenario: Las Tierras Brunas durante la Tercera Edad.

Requisitos: Un grupo de nivel alto con un deseo de mantener la paz y conseguir la amistad de diversos amigos y líderes influyentes entre algunos de los clanes (y, desgraciadamente, enemigos irreconciliables entre otros).

Ayudas: El conocimiento sobre la política de los clanes.

LA HISTORIA

Enion, el jefe del clan Feargan, ha enviado un mensaje al grupo en el cual les expresa su deseo de reunirse con ellos. En la reunión con Enion, el grupo será informado de los diversos acontecimientos que han tenido lugar últimamente, así como de otros varios que están a punto de suceder.

Primero, durante el curso de los últimos años, el clan Treform ha traído a varios drúedain a vivir al Bosque Caerdh. Su existencia dentro del bosque no fue revelada a nadie fuera de los clanes Treform, Roth y Ewen, salvo a Erion y algunos de sus consejeros de mayor confianza. Los Arailt, y también Maben, saben de la existencia de los drúedain gracias a varios espías destacados en la zona. *Segundo*, aunque el clan Feargan se muestra neutral en lo que respecta al Templo de la Justicia y los clanes Daen Iontis por un lado y los clanes Daen Coentis por otro, en realidad, y principalmente por causa de Enion, mantiene dicha fachada neutral únicamente para mantener la paz. *Tercero*, el jefe del clan Treform, Eonglas, ha enviado un mensaje a Enion en el que indicaba que tenía serios motivos para pensar que un pequeño grupo de gue-

rreros Araith acompañados de varios sacerdotes del Templo de la Justicia estaban planeando realizar una incursión sobre los poblados drúedain del Bosque Caerdh, con el objetivo de matar a todos sus habitantes o, al menos, expulsarles de la región para siempre. El clan Treform le ha pedido ayuda en este asunto. *Cuarto*, en el caso de que los Araith atacaran y consiguieran eliminar a los drúedain, el clan Treform tendría que vengarse, y probablemente los clanes Ewen, Roth, Madoc, Dobec, Ruadh, Sonmar, Eogbann y Colgar tomarían partido por un clan o por el otro.

En el caso de que el clan Feargan intervenga y detenga al grupo de guerreros, se habría decantado por una de las dos facciones, y la guerra explotaría inmediatamente después. Larach Duhnnan dejaría de ser un centro comercial para todos los clanes, lo que reduciría bastante el poder de los Feargan. Si el clan Treform se intenta enfrentar a los guerreros Araith, el Templo de la Justicia podría acusarle públicamente de atacar a sus sacerdotes, lo que llevaría al mismo resultado: la guerra. La única posibilidad de mantener la paz es que el grupo (cuyos miembros no pertenecen a ningún clan) intercepten a los guerreros Araith e impidan que maten a los drúedain. Naturalmente, los drúedain han sido informados de la situación y se protegerán como les sea posible, aunque son muy pocos en número. (Pero probablemente serán mucho más difíciles de matar de lo que esperan los Araith.)

Enion pone especial énfasis en un punto. Se debería permitir escapar al menos a uno o dos miembros del grupo Araith para que comunicaran al resto del clan y al Templo de la Justicia que sus atacantes no pertenecían a ningún clan. Incluso en estas circunstancias, es posible que la guerra estallara igualmente. Sin embargo, Enion cree que es la mejor opción para intentar mantener la paz. La único que les dirá Enion será que el grupo deberá abandonar inmediatamente la zona si tienen éxito, pues muchos de los clanes Daen Iontis andarán buscando un grupo que coincida con su descripción.

LA MISIÓN

El grupo debería detener a la expedición Araith antes de que llegue a los poblados drúedain y mate a todos los drúgs. No será nada fácil si el grupo es muy pequeño, a menos que los personajes sean poderosos. Los sacerdotes del Templo saben utilizar la magiay los guerreros del clan Araith se encuentran entre los mejores de todas las Tierras Brunas. El grupo podría optar por atacarles frontalmente, lo que no sería muy inteligente, o podría preparar una emboscada utilizando tácticas de guerrilla de golpear y escapar. Sin embargo, se debe tener en cuenta que los Araith conocerán el terreno mucho mejor que el grupo. El grupo podría optar por esperar junto con los drúedain, colocar trampas en las cercanías y aguardar a que los Araith lleguen al bosque.

LA RECOMPENSA

Si el grupo tiene éxito en su misión, Enion les entregará un antiguo edificio dúnadan situado en el norte de las Tierras Brunas (del cual tiene el título de propiedad), así como los terrenos que lo rodean y 50 caballos. Si no tienen éxito, probablemente estarán muertos. Deberán intentar cumplir su misión después de haber oído el relato de Enion, o bien éste ordenará a sus guerreros que les encarcelen. Al explotar la guerra entre clanes, Enion podría llegar a ofrecer al grupo a los Araith y al Templo de la Justicia como prenda de buena voluntad. Enion es un hombre justo, pero todo tendrá que hacerse según sus métodos, pues de lo contrario alguien saldrá perjudicado.

21. TABLAS

21.1 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro	Llanura del Gwathló	Mesetas dunlendinas	Las Montañas Nubladas
Posibilidad (%)	20%	15%	15%
Distancia (km.)	15	7.5	4.5
Tiempo (horas)	4	4	4
Peligros inanimados			
Trampa general	01	01	01-02
Avalancha	—	02-03	03-06
Crecida de río	02-04	04-06	07-08
Incendio	05-06	07	—
Lugares/cosas			
Caverna/cueva/guarida	07-08	08-10	09-12
Lugar dúnadan	09-10	11-12	13
Lugar calenardhon	—	—	144
Lugar dunlendino	11-16	13-17	15-16
Lugar drúadan	17	18	—
Tumba/camposanto	18	19-20	17-18
Dunlendinos			
Gente normal	19-26	21-26	19-21
Guerreros	27-31	27-31	22-24
Curanderos	32-34	32-34	25
Bardos	35-38	35-37	26-27
Sacerdotes	39-40	38-40	28
Calenardhon			
Gente normal	—	—	29
Soldados	—	—	30
Otros hombres			
Nórdicos	41-42	41	31
Orientales	43	—	32
Comerciantes itinerantes	44-47	42-44	33-34
Bandidos	48-50	45-46	35-37
Drúedain	51	47	—
Orcos			
Exploradores	52-53	48-50	38-43
Patrulla pequeña (2-6)	54	51-52	44-47
Patrulla normal (6-10)	—	53	48-50
Escuadrón/caravana (12-30)	—	—	51-52
Otras razas no humanas			
Dragones	—	54	53-54
Enanos	55-56	55-57	55-56
Elfos	57	58	57
Ents	—	59	58
Gigantes	—	60	59-60
Grandes Águilas	58	61	61
Hobbits	59-60	62	—
Ucornos	61	63	62
Troll de las cavernas	62	64-65	63-65
Troll de los bosques	63-64	66-68	66
Troll de las colinas	65-66	69-71	67-68
Troll de piedra	67-69	72-73	69-70
Animales			
Murciélago	70	74-75	71-73
Oso	71	76-78	74-76
Abejas/avispas	72-73	79	77
Águila	74-76	80-82	78-80
Jabalí	77	83-84	81
Glutan	78	85-86	82-83
Lince	79	87-88	84-85
Jatewoone	80-82	—	—
Ganado	83-87	89-90	86-87
Serpiente venenosa	88-90	91-92	88
Leopardo de las nieves	—	93	89-91
Lobo/huargo	91-92	94-96	92-94
Otros animales	93-100	97-100	95-100

Cómo usar la Tabla de Encuentros:

El DJ debería determinar la situación del grupo y la columna apropiada, y a continuación hacer una tirada para ver si hay algún encuentro. El periodo de tiempo que cubre una tirada de encuentro es el **Tiempo** indicado en la tabla o el tiempo que tarda el grupo en recorrer la **Distancia** indicada en la tabla, lo que sea inferior. Si una tirada de encuentro es igual o inferior a las **Posibilidades** de encuentro indicadas en la tabla, se debe hacer otra tirada (1-100) para determinar la naturaleza del encuentro.

Un encuentro no siempre requiere un combate o una actividad similar. Un grupo puede evitar o calmar a ciertos peligros/criaturas con las acciones adecuadas o con buenas tiradas de maniobra. Esta tabla sólo proporciona al DJ una idea general para los encuentros con lugares o criaturas inusuales o potencialmente peligrosos.

21.2 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Niv.	Nº apa.	Tamaño	Veloc.	PV	CA	BD	Ataque (primario/ secundario/terciario)	Notas
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25Di/-/-	Normalmente no atacarán a menos que sean provocados.
Murciélago vampiro gigante	1	12-30	P	MR/MR	24	SA/1	40	40PMo/40PGa	Tras conseguir un crítico, absorben 1-5 puntos de vida por asalto.
Oso negro	4	1-5	M	R/R	150	C/4	30	60GApr/70GGa/30MMo	Normalmente no atacarán a menos que sean provocados.
Oso azul	7	1-6	G	MdR/MdR	200	C/8	25	80GApr/70GGa/30MMo	Semi-inteligentes, utilizan un “sortilegio de Presencia” en un radio de 15 metros.
Oso pardo	5	1-2	G	MdR/MdR	170	C/8	10	70GApr/60GGa/20MMo	Puede cargar (60GGo), violentos si se les provoca.
Oso de las cavernas	12	1-5	E	MdR/R	300	C/8	40	95EGo/90EGa/30EApr	Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Oveja cornuda	4	4-40	M	N/MdR	70	SA/4	35	60MGo/40MCu/20MPs	Sólo los machos tienen cuernos.
Águila dorada	3	1-5	M	R/R	30	SA/1	30	45MGa/35PPi/-	Raramente atacan a criaturas más grandes que ellas (a menos que estén indefensas).
Gran Águila	8	1-5	G	MR/MR	150	SA/3	40	80GGa/60GPi/-	Inteligentes y benévolas; utilizan la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Águila Vereut	2	1-3	M	R/R	40	SA/2	35	50MGa/40PPi/-	Impetuosas y protectoras de su territorio.
Glutan	4	1	P	R/MR	50	SA/3	50	50MMo/445MGa/-	Extremadamente agresivos; atacarán sin motivo aparente.
Glutan de las montañas	3	3-36	M	MdR/MdR	50	SA/4	35	50MCu/45MGo/30MPs	Sólo los machos tienen cuernos. Agresivos.
Cabra, salvaje	2	1-12	M	R/MdR	50	SA/4	30	40MCu/4MGo/10MPs	Sólo los machos tienen cuernos. Medianamente agresivos.
Gorbet, lagargo de los senderos	4	1-2	P	L/MdR	25	SA/3	40	10DMo/especial/-	Desprende veneno a través de la piel (ver la sección 13.3).
Lince de las mesetas	3	1-5	M	MR/MR	70	SA/3	55	45MGa/30MMo/-	Viven y cazan en grupos.
Jatewoone	9	1	G	R/MR	120	SA/2	30	80GPi/70GGa/50GGo	Enorme pájaro de presa, raramente vuela. “Pico de Cuchilla”.
Pronghorn	1	1-50	P	MR/MR	25	SA/2	25	30PCu/20PGo/-	Curioso pero austadizo.
Serpientes, venenosas	1-5	1-2	P	L/MR	10-20	SA/1	40	40PAg/-/-	Natahir, Nathrach y Coireal; ver la sección 13.3.
Leopardo de las nieves	6	1-2	M	MR/MR	120	SA/3	45	50MGa/40MMo/-	Impredecible, se sabe que ha llegado a ayudar a los hombres.
Troll de las cavernas	12	1	G	N/N	175	CE/11	25	100EGa/85ar/-	Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Troll de los bosques	6	1-6	M	N/MdR	100	CE/11	15	80GGo/65GGo/-	Se le puede encontrar en los bosques.
Troll de las colinas	10	1-3	G	L/N	150	CE/11	20	95GGo/85GGo/-	Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Troll de piedra	7	1-5	G	L/N	120	CE/11	10	45GGo/35MMo/-	Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Huargo	6	1-10	M	MR/MR	150	SA/4	50	75GGo/60GGa/-	Actúan en manadas, y avisarán a los orcos de la presencia de intrusos.
Jabalí salvaje	3	1	M	R/MdR	120	SA/4	30	40GCu/30MGo/20MPs	Hoscas y solitarios. Violentos si se les acorrala.
Buey salvaje	5	1-10	G	N/N	200	SA/3	20	80GGo/90GApr/-	Enorme animal parecido al buey.
Lobo	3	5-15	M	R/R	110	SA/3	30	65GGo/-/-	No atacarán a grupos a menos que se les provoque.
Lobo gris	3	2-40	M	MR/MR	110	SA/3	30	60GGo/30MGa/-	Raramente atacarán a los humanos.

CÓDIGOS: Las características describen a una criatura típica de cada tipo. La mayoría de los códigos no tienen por qué explicarse: **Niv** (Nivel), **Nº apa** (número en que aparecen), **Tamaño** (Diminuto, Normal, Grande o Enorme), **PV** (Puntos de Vida) y **BD** (Bonificación Defensiva). Las características más complicadas se describen a continuación:

Velocidad: La velocidad de una criatura se indica en términos de Velocidad de Movimiento/Rapidez de Ataque: AR=Arrastrarse, ML=Muy Lento, L=Lento, M=Medio, MdR=Moderadamente Rápido, R=Rápido, MR=Muy Rápido, RS=Rapidísimo.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras proporciona el tipo de armadura para SA (SA=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Cota de Malla, CO=Coraza); el número es el equivalente para el tipo de armadura en *Rolemaster*.

Ataques: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D=Diminuto, P=Pequeño, M=Medio, G=Grande y E=Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Pi=Pico, Go=Golpe, Mo=Mordisco, Ga=Garra, Ap=Aplastamiento, Apr=Apresar, Cu=Cuerno, Ps=Pisotón, Ag=Aguijón y ar=arma. Los códigos de armas son los siguientes: acp=arco compuesto, lt=látigo, e2=espada a dos manos, da=daga, ro=roca (utilizar como un ataque P, M o G de Aplastamiento, alcance 15 metros si no se incluye ninguna distancia). Los códigos pueden ser ligeramente diferentes a los que aparecen en SA y RM.

(Primario/secundario/terciario): Cada criatura puede entrar en combate utilizando su ataque “primario”. Según la situación y el éxito del ataque “primario”, puede que más adelante utilice su ataque “secundario” o “terciario” (todos en el mismo asalto si los ataques anteriores no han tenido éxito).

21.3 TABLA GENERAL MILITAR

Nombre/Nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc.	Br./Gr.	BO c./c. proy./secundario	BO	Mov	M	Notas
Los Clanes Dunlendinos												
Clan Feargan												
Jefe (Enion) ver la Tabla General de PNJs												
Guardia del clan/50	Hombres menores	12	140	CE/11	35	S	N	125ec	100ac	10		Guardaespaldas del jefe
Guerreros de élite/400	Hombres menores	8	120	CE/9	30	S	Br/Gr	95aa	80ac	5		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/2100	Hombres menores	4	70	C/7	25	S	Br	75ha	50ac	0		Miembros del clan; algunos utilizan armas de asta.
Guerreros jóvenes/750	Hombres menores	1	45	C/6	30	S	Br	45ha	40ac	5		Algunos utilizan espadas cortas, hondas o jabalinas.
Clan Erastoc												
Jefe/1												
Guardia del clan/30	Hombres menores	12	130	C/7	35	S	Br/Gr	130lc	90ac	10		Guardaespaldas del jefe, siempre van a caballo.
Guerreros de élite/300	Hombres menores	8	110	C/7	30	S	Br	100lc	75ac	10		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1900	Hombres menores	3	60	C/7	25	S	Br	60la	40ac	5		Miembros del clan; algunos utilizan hachas.
Guerreros jóvenes/700	Hombres menores	1	45	C/6	30	S	Br	40ha	40ja	10		Algunos utilizan espadas cortas, arcos cortos, lanzas u hondas.
Clan Arait												
Jefe (Daonghlas) ver la Tabla General de PNJs												
Guardia del clan/80	Hombres menores	14	150	SA/2	50	N	N	150ea	100ja	20		Guardaespaldas del jefe, luchan como posesos.
Guerreros de élite/400	Hombres menores	9	125	C/5	40	S	N	105hc	95a	10		Comandantes de los grupos de guerra, cabalgan juntos en las incursiones.
Guerreros adultos/1600	Hombres menores	4	70	C/6	30	S	Br	80ha	60ac	5		Miembros del clan; algunos utilizan lanzas, hachas de combate o espadas anchas -5.
Guerreros jóvenes/650	Hombres menores	1	50	C/7	30	S	Br/Gr	50la	45ho	5		Algunos utilizan espadas cortas, hachas, arcos cortos o jabalinas.
Clan Leonn												
Jefe/1												
Guardia del clan/20	Hombres menores	9	120	CE/9	25	S	Br/Gr	100ha	90ac	10		Guardaespaldas del jefe
Guerreros de élite/200	Hombres menores	5	90	CE/9	20	S	Br/Gr	75ha	60ac	5		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1200	Hombres menores	3	60	C/7	25	S	N	60ha	50ho	5		Miembros del clan; algunos utilizan lanzas.
Guerreros jóvenes/400	Hombres menores	1	45	C/6	25	N	N	40ha	20ha	10		Algunos utilizan arcos cortos u hondas.
Clan Treform												
Jefe (Aonghas) ver la Tabla General de PNJs												
Guardia del clan/40	Hombres menores	12	140	CE/11	35	S5	Br/Gr	140hc	100ac	10		Guardaespaldas del jefe; utilizan armas +5.
Guerreros de élite/250	Hombres menores	8	120	CE/9	30	S	Br	100ec	95ac	10		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1600	Hombres menores	4	65	C/8	30	S	Br	75ha	65ac	5		Miembros del clan; algunos utilizan espadas cortas o lanzas.
Guerreros jóvenes/600	Hombres menores	1	45	C/7	25	S	Br	45la	45ho	5		Algunos utilizan hachas, arcos cortos o jabalinas.
Clan Madoc												
Jefe/1												
Guardia del clan/50	Hombres menores	11	135	CE/9	35	S	Br/Gr	130ea	90ja	10		Guardaespaldas del jefe
Guerreros de élite/300	Hombres menores	7	110	CE/8	30	S	N	90ha	75ja	10		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1500	Hombres menores	3	60	C/7	25	S	Br	60la	45ac	5		Miembros del clan; algunos utilizan hachas.
Guerreros jóvenes/500	Hombres menores	1	45	C/6	30	S	N	45la	40ho	5		Algunos utilizan hachas, arcos cortos o jabalinas.
Clan Eogbann												
Jefe (Belligel) ver la Tabla General de PNJs												
Guardia del clan/20	Hombres menores	10	130	CE/9	35	S	Br	110aa	90ac	10		Guardaespaldas del jefe
Guerreros de élite/150	Hombres menores	6	100	C/8	30	S	Br	85la	65ac	5		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1300	Hombres menores	3	60	C/7	25	S	Br	65ha	40ac	0		Miembros del clan; algunos utilizan lanzas.
Guerreros jóvenes/500	Hombres menores	1	45	C/6	30	N	Br	40ha	35ho	5		Algunos utilizan lanzas, espadas cortas, arcos cortos o jabalinas.
Clan Ogaron												
Jefe/1												
Guardia del clan/40	Hombres menores	11	135	CE/9	30	S	Br/Gr	125ha	95ac	10		Guardaespaldas del jefe
Guerreros de élite/200	Hombres menores	6	100	CE/9	30	S	Br	85ec	60ac	5		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1200	Hombres menores	3	60	C/7	25	S	N	60ha	45ac	5		Miembros del clan; algunos utilizan lanzas.
Guerreros jóvenes/500	Hombres menores	1	40	C/6	25	S	N	40ha	40ac	5		Algunos utilizan espadas cortas, hondas o jabalinas.
Clan Ewen												
Jefe/1												
Guardia del clan/40	Hombres menores	13	145	CE/9	35	N	Br/Gr	145ec	120al	15		Utiliza equipo +15.
Guerreros de élite/400	Hombres menores	10	130	C/8	35	S	Br	115ec	95al	10		Guardaespaldas del jefe, utilizan arcos largos +10.
Guerreros adultos/1200	Hombres menores	4	65	C/7	35	N	N	75la	65ac	5		Comandantes de los grupos de guerra; excelentes rastreadores.
Guerreros jóvenes/400	Hombres menores	1	45	C/7	30	S	N	45ha	40ac	0		Miembros del clan; algunos utilizan espadas cortas o hachas.
												Algunos utilizan lanzas, espadas cortas u hondas.

Nombre/Nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc.	Br./Gr.	BO c./c. proy./secundario	BO	Mov	M	Notas
Clan Dobac												
Jefe/1	Hombre menor	14	140	CE/9	40	S	Br/Gr	140hc	105ja	15		Utiliza equipo +10.
Guardia del clan/30	Hombres menores	10	130	C/8	40	N	Br/Gr	115hc	90ac	15		Guardaespaldas del jefe; normalmente van a caballo.
Guerreros de élite/250	Hombres menores	7	110	C/8	35	S	N	90la	75ac	10		Comandantes de los grupos de guerra; pueden utilizar hachas cuando van a pie.
Guerreros adultos/1200	Hombres menores	3	60	C/7	35	N	N	60ha	40ja	10		Miembros del clan; algunos utilizan lanzas cuando van a caballo.
Guerreros jóvenes/350	Hombres menores	1	40	C/7	30	N	N	45la	40ho	10		Algunos utilizan hachas, espadas cortas, arcs cortos o jabalinas.
Clan Sonmar												
Jefe/1	Hombre menor	13	140	CM/15	35	N	Br/Gr	145hc	110ac	15		Utiliza armas +10.
Guardia del clan/25	Hombres menores	11	135	CE/9	30	S	Br/Gr	115lc	95ac	10		Guardaespaldas del jefe; utilizan hachas de combate cuando van a pie.
Guerreros de élite/200	Hombres menores	6	100	C/7	30	S	N	80ha	70ac	5		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1150	Hombres menores	3	60	C/6	25	S	N	60ha	45ac	5		Miembros del clan; algunos utilizan lanzas cuando van a caballo.
Guerreros jóvenes/350	Hombres menores	1	45	C/5	30	N	N	40ha	40ac	10		Algunos utilizan lanzas, hondas o jabalinas.
Clan Roth												
Jefe/1	Hombre menor	15	150	CM/16	40	S15	Br/Gr	150ea	115ac	15		Utiliza armas +15 y armadura +10.
Guardia del clan/20	Hombres menores	12	140	CE/11	30	S10	Br/Gr	130ec	100ac	10		Guardaespaldas del jefe; utilizan espadas cortas +5.
Guerreros de élite/150	Hombres menores	8	120	CE/9	30	S	Br	100ec	90ja	5		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1200	Hombres menores	4	65	CE/9	30	S	N	70ha	65ja	0		Miembros del clan; algunos utilizan arcs cortos.
Guerreros jóvenes/300	Hombres menores	1	45	C/8	30	S	N	45ha	45ho	5		Algunos utilizan espadas cortas, lanzas, arcs cortos o jabalinas.
Clan Ruadh												
Jefe (Rulart) ver la Tabla General de PNJs												
Guardia del clan/20	Hombres menores	10	130	CE/9	35	S	Br/Gr	105ha	90ja	10		Guardaespaldas del jefe.
Guerreros de élite/150	Hombres menores	6	90	C/8	30	S	N	85ha	65ac	10		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1000	Hombres menores	3	60	C/7	30	N	N	60ha	50ac	5		Miembros del clan; algunos utilizan lanzas.
Guerreros jóvenes/300	Hombres menores	1	40	C/6	25	N	N	45ha	40ho	5		Algunos utilizan lanzas, espadas cortas, jabalinas o arcs cortos.
Clan Colgar												
Jefe/1	Hombre menor	14	145	C/8	45	N	N	145hc	100ja	20		Utiliza armas +10.
Guardia del clan/30	Hombres menores	11	140	C/8	40	S	Br/Gr	110lc	90ja	10		Guardaespaldas del jefe; caballería ligera muy potente.
Guerreros de élite/200	Hombres menores	8	125	C/8	35	S	Br	95hc	75ja	10		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1050	Hombres menores	3	65	C/7	30	S	N	60ha	45ac	10		Miembros del clan; algunos utilizan lanzas cuando van a caballo.
Guerreros jóvenes/300	Hombres menores	1	40	C/6	30	S	N	40ha	40ac	10		Algunos utilizan espadas cortas, lanzas, hondas o jabalinas.
Clan Tar Moid												
Jefe/1	Hombre menor	15	145	CE/9	35	S	Br/Gr	150ea	120ac	10		Utiliza equipo +10.
Guardia del clan/20	Hombres menores	12	140	CE/9	30	S	Br/Gr	120ha	95ac	5		Guardaespaldas del jefe
Guerreros de élite/100	Hombres menores	7	110	CE/9	25	S	Br/Gr	90ha	80ac	5		Comandantes de los grupos de guerra.
Guerreros adultos/1000	Hombres menores	4	65	C/7	25	N	Br/Gr	70ec	50ho	5		Miembros del clan; algunos utilizan hachas o lanzas.
Guerreros jóvenes/300	Hombres menores	1	40	C/6	30	N	N	45la	40ho	10		Algunos utilizan espadas cortas, hachas, arcs cortos o jabalinas.
El Templo de la Justicia												
Sacerdotes/12	Hombres menores	13	120	SA/2	55	N	N	85da	70da	25		Daga +15; utilizarán la magia como primer ataque; listas de sortilegios: 3 listas básica de clérigo malvado hasta nivel 10, 4 listas abiertas de Canalización hasta nivel 20, 2 listas cerradas de Canalización hasta nivel 10.
Acólitos/36	Hombres menores	6	70	SA/2	40	N	N	60da	45da	20		Arma +5; listas de sortilegios: dos listas básicas de clérigo malvado hasta nivel 5, 4 listas abiertas de Canalización hasta nivel 10, dos listas cerradas de Canalización hasta nivel 5.
Oficiales/8	Hombres menores	10	125	CM/13	30	N	Br/Gr	120hc	95ja	15		BO 110 con un "derfel" (ver la sección 15.15).
Soldados/80	Hombres menores	3	60	CE/9	25	N	Br/Gr	65hc	45ja	10		BO 60 con un "derfel" (ver la sección 15.15).
Hacienda de Palomirë (una típica hacienda dúnadan)												
Capitán de la guardia/1	Dúnadan menor	10	120	CM/14	40	N	Br/Gr	115ea	95bs	15		Equipo +15.
Soldados/20	Eriadorianos	3	60	CM/13	30	S	Br/Gr	65ec	50ac	10		Equipo +10.
Caballos medios	Caballos	3	100	C/3	35	—	—	35GPs	—	35		Uno por guerrero.

Nombre/Nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc.	Br./Gr.	BO c/c.	BO proy./secundario	Mov	M	Notas
Drúedain (Woses)												
Jefe (Rhân-guri-rhân) ver la Tabla General de PNJs												
Guerreros de élite/4	Drúedain	10	110	SA/1	45	S	N	100ha	115ce	20		Cada uno lidera un grupo de 10 guerreros.
Guerreros/40	Drúedain	5	80	SA/1	35	S	N	80ha	90ce	10		Guardias fronterizos.
Vigilantes/5	Drúedain	10	100	SA/1	50	S10	N	90ha	110ce	15		Exploradores jefe; montaraces.
Cazadores/50	Drúedain	4	65	SA/1	30	S	N	70ha	80ce	5		Menos experimentados.
Hombres Púkel/?	Especial	10	200	CO/20	30	N	N	100ma	120ce	0		Ignoran las hemorragias y los aturdimientos.
Amon Lind												
Capitán de la guardia (Ectheon) ver la Tabla General de PNJs												
Oficiales/3	Noldor	14	155	CM/15+	90	S	Br/Gr	160ea	140bs	20		Equipo +20; otros objetos mágicos; saben usar magia.
Sirvientes/12	Varias razas élficas	8	110	CM/15+	70	S	Br/Gr	130la	115al	20		Equipo +15; pueden utilizar una espada ancha en combate cerrado.
Caballos ligeros	Caballos	3	100	C/3	35	N	N	35GPs	—	35		Uno por guerrero.
CLAVE:												
Códigos: Las estadísticas describen a cada PNJ. Se puede encontrar una descripción más detallada de los PNJs más importantes en el texto. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: Niv (Nivel), PV (Puntos de Vida) y Mov M (Movimiento y Maniobra). Los códigos más complicados están descritos a continuación.												
CA (Clase de Armadura): El código de dos letras proporciona la armadura para SA (SA=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Cota de Malla, CO=Coraza); el número es el equivalente en <i>Rolemaster</i> .												
BD (Bonificación Defensiva): La bonificación defensiva incluye las bonificaciones procedentes de las características y el escudo. La BD de un escudo normal es +25. Las referencias a los escudos incluyen las bonificaciones según su calidad (por ejemplo, "S5" significa "Sí, un escudo +5").												
Br/Gr (Brazales/Grebas): Se utilizan "Br" y "Gr" respectivamente para hacer referencia a los Brazales y las Grebas.												
BO (Bonificación Ofensiva): Las abreviaturas para las BOs de las armas son las siguientes: hc-hacha de combate, ea-espada ancha, ga-garrote, da-daga, alf-alfanje, my-mayal, ha-hacha, ab-alabarda, ja-jabalina, ma-maza, mgu-main gauche, lc-lanza de caballería, em-estrella de la mañana, aa-arma de asta, ba-bastón, ra-rapier, ci-cimitarra, la-lanza, ec-espada corta, e2-espada a dos manos, mg-martillo de guerra, lt-látigo, ag-azadón de guerra, bo-boleadoras (gé), acp-arco compuesto, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, al-arco largo, ac-arco corto, ks-kragashsard, kn-kragknif, ro-roca (tratar como un garrote con alcance=15), ho-honda, ear-estrella arrojadiza. Los ataques de animales y sin armas están abreviados utilizando los códigos que aparecen en la Tabla General de Criaturas. Los combatientes que no estén entrenados en el uso de un arma (por ejemplo, orcos que no saben manejar armas de proyectiles) sufrirán una penalización -25 cuando ataquen. Las BOs de combate cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen las mejores bonificaciones del personaje en esa categoría.												

21.4 TABLA GENERAL DE PNJS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proyec.	Mov M	Notas
Sur de las Montañas Nubladas										
Turukulon	25	295	CE/12	80	N	N	Especial	Especial	20	Dragón de fuego alado adulto (negro/azul/verde). Ataques: 85GMO/100EGa/70GGo/90Aliento; cada asalto puede utilizar un ataque con la cabeza (Mordisco o Aliento), un ataque de garras y un ataque de golpe (con la cola). El aliento es de fuego (un por minuto, con un máximo de 20 al día); como Rayo, BO 90, alcance 21 metros, críticos de calor +10 debido a la intensidad de las llamas; como Bola, BO 45, alcance 15 metros, radio de 6 metros. Listas de sortilegios: abiertas de Canalización: Vías de la Superficie, Vías de la Luz y del Sonido hasta nivel 10; listas abiertas de Esencia: Barrera contra Sortilegios, Maestría de las Runas, Percepciones de la Esencia, Ilusiones Menores, Vías de Apertura, Vías de la Detección hasta nivel 20; listas cerradas de Esencia: Dominio Espiritual, Artes de la Invisibilidad, Puente Sublime, Artes de la Anulación de Hechizos hasta nivel 10; 90 PP, cinturón multiplicador x3 PP (que lleva puesto en su pata delantera derecha). Utiliza la Tabla de Críticos para Criaturas Super Grandes.
Puffin	9	105	CM/13	35	S	Br/Gr	120mg	90bsp	5	Enano guerrero/guerrero. Ag84, Co97, Ad62, Me74, Rz72, Fu95, Ra89, Pr70, Em75, In59, Trepar45, Herrería35, Maña20, Actuar45, Albañilería430. Martillo de guerra +15, cota de malla +15, ballesta pesada +10, pivotes +5, herramientas de herrero +5.
Dwaithohir	25	275	CE/11	85	N	N	110EGa	90GPi	45	Gran águila. Guardián del sur de las Montañas Nubladas en el año 1640 T.E. Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
AMON LIND										
Súlkano	35	165	CM/19	90	N	N	165ea	175la	20	Noldo mago/alquimista. Ag98, Co89, Ad100, Me75, Rz95, Fu96, Ra99, Pr98, Em100, In88, Nadar40, A/E30, AbrCer50, Runas80, Ba/Va80, SorDir40, Herrería80, Trampas60, Montar20, Perc65. Posee el Echicerta, así como Maikarama, espada ancha +25 exterminadora de orcos y trolls, una cota de malla +25 que no penaliza al movimiento, una ballesta +20 con pivotes +15, botas de caminar/correr sobre el viento, diadema de largo oído/largo ojo/presencia en un radio de 15 metros, juego de herramientas de forja +20, 805 PP. Ver la sección 14.12 para más información.
Fëamirë	25	170	CM/19	85	N	N	185ea	175al	25	Sinda bardo. Ag97, Co95, Ad82, Me78, Rz93, Fu98, Ra101, Pr101, Em88, In91, A/E65, Emb60, Trampas20, Cantar70, Música40, Seducir40, Actuar40, Perc90, Rastrear50, Oratoria60, Montar50, Maña40, Ataques de Artes Marciales 1: 100, 2: 80, 3: 50, Giros: 1: 60. Espada Anarmacil, cota de malla +20 sin penalización al movimiento, arco largo +20, flechas +15, cuerda de arco irrompible +5, yelmo ligero +20 que traduce cualquier idioma al sindarin, anillo de Fachada II, cinturón x5 PP, 375 PP. Ver la sección 14.12 para más información.
Lalaith	18	130	SA/1	70	N	N	65da	85da	20	Sinda barda. Ag96, Co75, Ad92, Me93, Rz94, Fu60, Ra99, Pr101, Em79, In99, Música80, Perc70, Bailar60, Cantar90, Actuar90, Seducir80, 2 MovAdrenales +30, Giros de Artes Marciales 1: 50, daga +25, anillo de Fachada II, tobillera x4 PP, brazaletes +30 a la BD y armadura ígnea, anillo de Revertir Sortilegios 2/día, 216 PP. Ver la sección 14.12.
Helkama	30	170	CM/18	70	N	Br/Gr	175ea	150bsp	15	Noldo mago/alquimista. Ag 90, Co100, Ad98, Me84, Rz85, Fu98, Ra95, Pr97, Em96, In72, Matemáticas80, Herrería80, Ba/Va50, Runas70, Perc75. Espada Elenruth, cota de malla +20, yelmo +20 con la celada de laen que permite lanzar Visión en la Oscuridad y Visión Lateral, brazaletes x6 PP, botas de Esprint Rápido, ballesta +10 con pivotes +15, 360 PP. Ver la sección 14.12.





Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proyec.	Mov M	Notas
Moranar	22	150	CM/18	65	N	Br/Gr	150ea	150al	25	Noldo maga/maga. Ag97, Co96, Ad98, Me60, Rz84, Fu89, Ra98, Pr99, Em101, In70, Acrobacias40, Nadar30, Tregar20, Ba/Va60, Runas50, Montar30, SorDir80, Perc70, Bailar30, Tres MovAdrenales +30,, Golpes de Artes Marciales 1: 90, Giros 1: 130, 2: 100, 3: 80, 4: 60. Espada Raukambar, arco largo +15, flechas +10, collar x6 PP que actúa como un yelmo completo, botas de saltar y aterrizar, bastón de Rayos de Fuego, 396 PP. Ver la sección 14.12 para más información.
Elenril	27	150	C/6	100	N	N	160ea	150al	20	Noldo/sinda animista. Ag99, Co84, Ad98, Me75, Rz97, Fu90, Ra85, Pr96, Em60, In97, Rastrear50, Montar30, Tallar Madera20, Ba/Va50, SorDir30, Perc90, Cordelería30, Forrajear50. La piedra de fusión, espada Durlachiel, bastón +15 de Control de Plantas I y Crecimiento de Plantas V, armadura de cuero que actúa como CM/16, anillo +20 BD y Ojo de la Naturaleza, anillo x5 PP, arco largo +15, flechas +15 exterminadoras de orcos. 280 PP. Ver la sección 14.12.
Teletasarë	20	120	SA/1	90	N	N	90ea	120al	20	Sinda animista/curandera. Ag95, Co60, Ad90, Me90, Rz95, Fu55, Ra88, Pr99, Em60, In97, Cetrería20, Bailar80, Música50, Perc80, Nadar20, Montar20, 2 MovAdrenales +20, espada larga +20, arco largo +20, lanza +20, collar x3 PP, túnica +30 BD y Protección II, anillo de Rayos de Descarga, pendientes, uno de Calmar I y el otro de Sueño Absoluto una vez al día cada uno, 120 PP. Ver la sección 14.12 para más información.
Ectheon	25	165	CM/16	75	N	N	180ea	150bs	15	Noldo guerrero/guerrero. Capitán de la guardia. Excelente lanzador de cuchillos. Ag98, Co97, Ad82, Me66, Rz86, Fu100, Ra96, Pr98, Em76, In73, Tregar40, Montar50, Nadar30, Rastrear40, Perc70, Climatología40, Navegación30, ConsTrampas20, PrimAuxilios20, Acrobacias40, Golpes de Artes Marciales 1: 120, 2: 100, 3: 80, 4: 60, Giros 1: 60, espada ancha +20, daga de crecimiento +30, cota de malla +20, yelmo +10 que ignora el 30% de los críticos en la cabeza, ballesta exterminadora de trolls. Ver la sección 14.12 para más información.
Miriel	15	130	SA/4	110	N	N	120MGa	150da	45	Arma, elfa silvana/lince. Ag102, Co72, Ad50, Me55, Rz69, Fu99, Ra102, Pr79, Em78, In98, Acrobacias90, DarVolteretas80, Perc70, Zambullirse70, Bailar40, Rastrear40, Tregar50, Emboscar60, A/E60, Cocinar10, 4 MovAdrenales a +40, Defensa Adrenal +30, Golpes Artes Marciales 1: 120, 2: 100, 3: 80, 4: 60, Giros 1: 110, 2: 90, 3: 70, dos katas: bastón y cuchillo, espada corta +15, daga +15, brazalete +30 BD, pendiente de Protección III. Ver la sección 14.12 para más información.
Eniad	17	160	SA/4	100	N	N	170ea	150ear	40	Arma, nórdico/leopardo de las nieves. Ag101, Co97, Ad58, Me60, Rz65, Fu102, Ra101, Pr65, Em84, In80, Acrobacias70, DarVolteretas60, Perc50, Zambullirse40, Rastrear70, Emboscar70, A/E75, Tregar70, Montar20, 3 MovAdrenales a +30, Defensa Adrenal +30, Artes Marciales Golpes 1: 140, 2: 120, 3: 100, 4: 80, Giros 1: 90, 2: 70, cuatro katas: bastón, cuchillo, espada ancha y estrella arrojadiza, espada ancha +15, estrellas arrojadizas +15, brazalete +30 BD, cinturón de Protección III. Ver la sección 14.12 para más información.
Cornen	16	150	SA/4	120	N	N	160ec	160al	45	Arma, sinda/tejón. Ag103, Co93, Ad54, Me65, Rz70, Fu100, Ra102, Pr87, Em80, In89, Acrobacias65, DarVolteretas80, Zambullirse75, Rastrear80, Perc55, Tregar30, HacerFlechas40, Música10, cuatro MovAdrenales a +40, Defensa Adrenal +30, Artes Marciales Golpes 1: 100, 2: 80, 3: 60, Giros 1: 140, 2: 120, 3: 100, 4: 80, tres katas: cuchillo largo, bastón y cadena de lucha, espada corta +15, arco largo +20, flechas +10, anillo +30 BD, capa de Camuflaje. Ver la sección 14.12 para más información.
GIGANTES RANCHEROS										
Mûnd	24	400	CE/11	40	N	N	180EGo	100ERo	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. El patriarca.
Grûna	17	340	CE/11	30	N	N	150EGo	95ERo	0	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Mujer de Mûnd.
Bûnd	20	380	CE/11	35	N	N	175EGo	105ERo	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Hijo mayor de Mûnd.
Gûnd	18	360	CE/11	30	N	N	165EGo	95ERo	5	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Segundo hijo de Mûnd.
Kena	14	300	CE/11	25	N	N	130EGo	80ERo	0	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Hija de Mûnd
Kûrl	15	330	CE/11	25	N	N	145EGo	90ERo	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Tercer hijo de Mûnd.
Mote	10	240	CE/11	40	N	N	105EGo	70ERo	15	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Cuarto hijo de Mûnd.
Dote	10	240	CE/11	40	N	N	105EGo	70ERo	15	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Hermano gemelo de Mote.
Mona	16	330	CE/11	25	N	N	145EGo	90ERo	5	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Mujer de Bûnd.
Tina	14	310	CE/11	30	N	N	135EGo	85ERo	5	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Mujer de Gûnd.
Bûrna	13	270	CE/11	35	N	N	120EGo	80ERo	10	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Mujer de Kûrl.
Niños	1-8	60-200	CE/11	40	N	N	30-90GGo	20-60GRo	20	Gigantes de piedra guerreros/guerreros. Nietos.
GIGANTES MINEROS										
Sevin	22	380	CE/11	40	N	N	175e2	105ERo	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Jefe de familia.
Tûn	18	360	CE/11	35	N	N	165EGo	95ERo	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Hermano de Sevin.
Topia	20	360	CE/11	25	N	N	165EGo	90ERo	10	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Madre de Sevin y Tûn.
Ninen	19	340	CE/11	30	N	N	155EGo	85ERo	10	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Mujer de Sevin.
Jani	15	310	CE/11	25	N	N	130EGo	70ERo	10	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Futura mujer de Tûn.
Niki	14	320	CE/11	35	N	N	135EGo	75ERo	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Primer hijo de Sevin.
Miki	10	255	CE/11	40	N	N	110EGo	65ERo	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Segundo hijo de Sevin.
Tiki	1	35	CE/11	20	N	N	30EGo	15ERO	5	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Hija menor de Sevin.
NOTA: Reglas generales para gigantes: Los ataques cuerpo a cuerpo son realizados con un garrote (Golpe Enorme), Ro (Roca) indica cualquier ataque con un objeto arrojado; tratar como un ataque Grande de Aplastamiento (GAp), con alcance 100 metros para Bûnd, Mûnd, Sevin y Tûn, y de 60 metros para el resto. Todos los gigantes pueden también pisotear a sus oponentes como ataque secundario, utilizando su BO normal con un ataque Enorme de Aplastamiento que inflige daño doble en puntos de vida. Tratar a todos los gigantes como criaturas "Grandes" para propósitos de críticos.										

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proyec.	Mov M	Notas
Las Tierras Brunas										
LÍDERES DE CLANES IMPORTANTES										
Enion	18	170	CM/13	50	S	Br/Gr	160ea	130ac	20	Dunlendino guerrero/guerrero, jefe del clan Feargan. Ag90, Co97, Ad90, Me80, Rz82, Fu95, Ra96, Pr88, Em84, In89, Montar50, Tregar20, Nadar20, Música20, Oratoria60, Perc30, un MovAdrenal a +20, Artes Marciales Golpes 1: 70, escudo +15, espada ancha +15, cota de malla +10, anillo +20 BD, botas +30 a la Mov M.
Aonghas	16	165	CM/16	40	S	Br/Gr	170ea	100ja	15	Dunlendino guerrero/guerrero, jefe del clan Treform. Ag70, Co99, Ad89, Me60, Rz85, Fu99, Ra87, Pr95, Em86, In93, Montar40, Oratoria50, Actuar30, Seducir30, Cantar20, Perc40, Rastrear30, 1 MovAdrenal a +30, Artes Marciales Golpes 1: 90, espada ancha +20, 3 jabalinas +15, cota de malla +15, diadema +10 BD, cinturón que permite añadir +50 a cualquier BO una vez al día.
Padrey	12	130	CM/14	40	N	Br/Gr	140ea	85ja	25	Dunlendino explorador/bribón. Ag95, Co85, Ad92, Me89, Rz70, Fu85, Ra89, Pr85, Em91, In82, Montar30, Oratoria30, Cantar10, Perc50, Tregar20, espada ancha +15, cota de malla +10, 3 jabalinas +10.
Raonull	13	140	CM/13	35	S	Gr	150ea	90ja	20	Dunlendino bribón. Ag87, Co90, Ad60, Me71, Rz63, Fu95, Ra92, Pr92, Em60, In75, Montar20, Tregar40, Rastrear50, Emboscar20, A/E20, Perc30, espada ancha +10, dos jabalinas +5, escudo +10, botas de Paso Sin Rastros. 13 PP y tres listas de sortilegios.
Daonghlas	17	160	CM/13	35	N	N	165ea	110ja	20	Dunlendino guerrero/guerrero, líder del clan Arait. Ag92, Co75, Ad75, Me68, Rz82, Fu90, Ra94, Pr96, Em56, In87, Montar40, Oratoria45, Actuar35, Seducir10, Perc30, Emboscar10, A/E10, Frenesí30, Artes Marciales Golpes 1: 90, 2: 70, Giros 1: 50, espada ancha +25 de Dolor en las Extremidades, la víctima debe hacer una TR contra un ataque de nivel 10 o sufrirá el efecto del sortilegio en la extremidad alcanzada, cota de malla +15 que ignora los efectos del 20% de los críticos en el torso, yelmo +10 que aumenta la moral de sus soldados en combate hasta proporciones casi suicidas en un diámetro de 30 metros, tres jabalinas +15, collar de Protección II (la mayoría de estos objetos le han sido entregados por Maben).
Belligel	14	90	CM/13	20	S	Br/Gr	90la	80ac	10	Dunlendino bardo. Ag55, Co40, Ad95, Me80, Rz75, Fu60, Ra60, Pr92, Em91, In80, Montar30, Runas20, Oratoria60, Perc55, cota de malla +20, yelmo +15 BD, lanza +10, arco corto +5, escudo +10, 14 PP. 4 listas de sortilegios, sumando de sortilegios +2.
Rulart	11	110	CE/9	30	S	Br/Gr	120ha	95ja	20	Dunlendino guerrero/guerrero, jefe del clan Ruadh. Ag89, Co80, Ad60, Me70, Rz83, Fu90, Ra92, Pr85, Em75, In66, Montar20, Tregar30, A/E30, Oratoria20, armadura +10, hacha +10, escudo +15.
LARACH DUHNNAN										
Elharian	20	120	SA/2	50	N	N	100ba	50da	20	Dúnadan/dunlendino astrólogo. Ag82, Co70, Ad85, Me92, Rz100, Fu55, Ra85, Pr95, Em80, In95, Ba/Va60, Runas62, Oratoria40, Maña25, Perc40, Seducir50, Defensa Adrenal +20, medallón x2 PP, total 80 PP, túnica +30 BD, daga +20, espejo que multiplica por cuatro el alcance de los sortilegios básicos de astrólogo, varita de rayos de descarga.
Eion	3	35	C/4	35	N	N	45ec	35ac	25	Dunlendino guerrero (comerciante). Ag93, Co93, Ad40, Me57, Rz69, Fu84, Ra87, Pr67, Em89, In75, Montar15, Comerciar5, Nadar5, Matemáticas20, Perc10, espada corta +10.
BOSQUE CAERDh										
Rhân-guri-rhân	15	100	SA/1	40	S5	N	70ec	50ce	30	Wose montaraz (jefe de los drúedain del Bosque Caerdh). Ag95, Co94, Ad60, Me85, Rz69, Fu93, Ra99, Pr65, Em81, In92, Montar70, Nadar78, Tregar56, Rastrear100, Perc68, A/E82, Emboscar74, dos MovAdrenales a +30, Artes Marciales Giros 1: 50, espada corta +10, collar de dientes x2 PP, 6 listas de sortilegios, total 30 PP.
CASA DE CURACIÓN										
Derna	16	135	SA/1	40	N	N	50da	30da	25	Medioelfa animista/sanadora (Señora de la Casa de Curación). Ag92, Co90, Ad98, Me92, Rz85, Fu65, Ra75, Pr93, Em99, In97, Montar15, Ba/Va30, Música25, Bailar30, PrimAuxilios54, Cantar20, Perc58, Cordelería20, Defensa Adrenal +35, todas las listas básicas de sanador hasta nivel 10, todas las listas cerradas de Canalización relacionadas con la curación hasta nivel 20, broche sumando de sortilegios +7, daga +15, túnica +10 BD, anillo de Ida, Varita de Evaluación de Heridas, 32 PP.
Froithir	10	120	CE/10	50	N	Br/Gr	120ea	120bs	25	Medioelfo montaraz (hijo adoptivo de Derna) Ag96, Co80, Ad69, Me70, Rz89, Fu92, Ra100, Pr92, Em87, In95, Montar40, Nadar20, Tregar30, PrimAuxilios20, Emboscar45, A/E30, Rastrear50, Perc54, TrabCuero20, Vías de la Naturaleza y Vías del Movimiento hasta nivel 10, Murallas Interiores y Dominio de las Sendas hasta nivel 5, espada ancha de it-hilnaur +25, ballesta +5, 20 pivotes +15, anillo +20 a Rastrear, Emboscar y A/E, armadura de cuero +10 hecha de piel de cocodrilo, grebas +10 BD, cinturón sumando +4, 20 PP.
TEMPLO DE LA JUSTICIA										
Maben	25	180	SA/2	100	N	N	120ba	100da	25	Númenóreano negro animista/clérigo malvado. Ag90, Co40 (98), Ad94, Me83, Rz98, Fu85, Ra91, Pr94 (101), Em90, In101, Rastrear55, Seducir80, Oratoria75, Per60, Ba/Va50, Runas50, SorDir50, Reducir40, todas las listas básicas de clérigo malvado hasta nivel 25, la mayoría de listas abiertas y cerradas hasta nivel 10, daga +25 que inflige críticos adicionales de frío de igual gravedad y regresa a la mano de su portador, bastón de fuego +20 que puede lanzar cualquier sortilegio de la lista Ley del Fuego de nivel inferior a 10 con un nivel de ataque igual al del portador, túnica +50 BD con Escudo de la Esencia permanente, guante de Pudrir Lengua 1/día, diadema con Escudo Mental que actúa como yelmo completo, Anillo de Poder menor, 450 PP. Ver la sección 15.12 para más información.
Palomirë	9	105	CM/15	35	S	Br/Gr	105ea	85ac	15	Dúnadan guerrero/guerrero, terrateniente. Ag75, Co89, Ad94, Me86, Rz84, Fu92, Ra93, Pr91, Em86, In64, Montar40, Perc25, Nadar20, Matemáticas30, cota de malla +20, espada ancha +20, escudo +10, arco corto +10, flechas +10, anillo +15 BD.
Kireil	2	15	SA/1	20	N	N	30da	20da	25	Joven doncella dúnadan. Ag90, Co80, Ad61, Me70, Rz91, Fu48, Ra93, Pr90, Em61, In93, Montar20, Bailar25, Cantar30, Tejer15, pendiente +15 BD, daga +20.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proyec.	Mov M	Notas
EL ESCONDRIJO DE LOS CONTRABANDISTAS										
Cinard	8	115	C/7	35	S	N	105ea	90ac	15	Dunlendino explorador/bribón. Ag85, Co90, Ad92, Me91, Rz95, Fu82, Ra89, Pr92, Em82, In87, Montar25, Nadar20, Rastrear35, ConocHierbas20, Cerraduras20, Trampas25, Forrajear30, A/E25, Matemáticas20, Perc45, espada ancha +10, armadura de cuero +5, escudo +5, yelmo +10 con Presencia (7 m. de radio).
Helin	10	130	C/8	30	S	Br/Gr	130ea	90bs	10	Nórdico guerrero/guerrero. Ag79, Co95, Ad72, Me70, Rz84, Fu96, Ra87, Pr86, Em92, In94, Montar40, Nadar10, Rastrear30, ConocHierbas5, Forrajear15, Cocinar10, espada ancha +15, armadura de cuero +5, escudo +5, grebas +5 BD, ballesta +5 que se recarga automáticamente, permitiendo disparar al doble de la velocidad normal.
Tigon	9	120	CM/15	45	N	Br/Gr	120ea	95ac	15	Corsario montaraz. Ag89, Co86, Ad95, Me72, Rz92, Fu81, Ra93, Pr93, Em89, In91, Montar20, Nadar40, Navegar30, ConocHierbas25, Perc40, Matemáticas25, cota de malla +15, espada ancha +20, arco corto +10, daga +5, yelmo +15, medallón que lanza Sugestión tres veces al día. 9 PP, tres listas de sortilegios.
Mungrod	9	140	CM/13	25	S	N	130ci	80acp	15	Oriental guerrero/guerrero. Ag85, Co101, Ad78, Me86, Rz56, Fu94, Ra82, Pr78, Em76, In65, Montar30, Navegar20, Perc20, Rastrear10, cimitarra +15, escudo +10, cota de malla +10.
Adeyn	5	65	C/66	40	S	N	65ec	60bsl	15	Dunlendina exploradora/bribona. Ag95, Co82, Ad73, Me89, Rz71, Fu65, Ra92, Pr89, Em89, In91, Montar20, Nadar10, ConocHierbas20, Agricultura30, Cerraduras10, espada corta +10, botas de Caer, varita de detección de hierbas.
Iarless	8	110	C/7	45	N	Br/Gr	90ea	85bsl	20	Dunlendina guerrera/guerrera. Ag96, Co85, Ad82, Me84, Rz81, Fu75, Ra98, Pr85, Em91, In94, Montar35, Rastrear40, Nadar20, Tregar15, Perc40, Trampas30, ConocHierbas10, Oratoria20, espada ancha +15, ballesta ligera +5, brazalete +15 BD, botas de Caminar sobre el Agua, anillo que traduce el beffraen y el drúedain al dunael.
Cila	2	10	SA/1	15	N	N	25da	10bsl	20	Dunlendina exploradora/bribona. Ag90, Co60, Ad80, Me28, Rz85, Fu61, Ra83, Pr92, Em65, In93, Montar5, Nadar10, ConocHierbas5, Cerraduras25, Emboscar5, daga +5.
Voronthor	11	95	SA/2	20	N	N	60ec	40bs	15	Dúnadan animista/herbolario. Ag76, Co85, Ad90, Me93, Rz94, Fu82, Ra85, Pr87, Em89, In93, Montar20, Nadar10, Navegar5, ConocHierbas60, espada corta +10 que lanza Luz dos veces al día, anillo sumando +3, cetro de Crecimiento de Plantas III, 11 PP.
Arcondur	16	145	CM/16	40	S15	N	145ea	110bs	10	Dúnadan montaraz. Ag86, Co95, Ad67, Me76, Rz94, Fu91, Ra88, Pr91, Em83, In93, Montar40, Tregar20, Nadar35, Navegar20, Rastrear54, Perc45, Emboscar25, cota malla +20, yelmo +10 de Fachada Animal y Pensamientos Animales, espada ancha +15, escudo +15, daga +10, su vaina es un multiplicador x2 PP. 32 PP.
Mengron	11	130	CE/9	40	N	N	140la	85ac	15	Dúnadan/nórdico montaraz. Ag84, Co90, Ad78, Me60, Rz85, Fu93, Ra93, Pr72, Em81, In81, Montar40, Tregar30, Rastrear45, Perc30, lanza +15 con una ilusión permanente que le hace parecer un bastón de caminar, armadura de cuero endurecido +10, yelmo, anillo de Conciencia de la Naturaleza (radio 30 m.).

Dunlostir

LEYENDA

	Residencia
	Almacén
	Teatro
	Mercader de comida
	Posada
	Taberna
	Establos
	Tonelero
	Herrero
	Armero
	Albañil
	Zapatero
	Prestamista
	Carpintero
	Administración
	Astrólogo
	Fabricante de carros
	Peletero
	Joyero
	Alfarero
	Vidente
	Tejedor/sastre
	Herbolario
	Curandero
	Librero
	Granero
	Cervecería
	Tienda de vinos

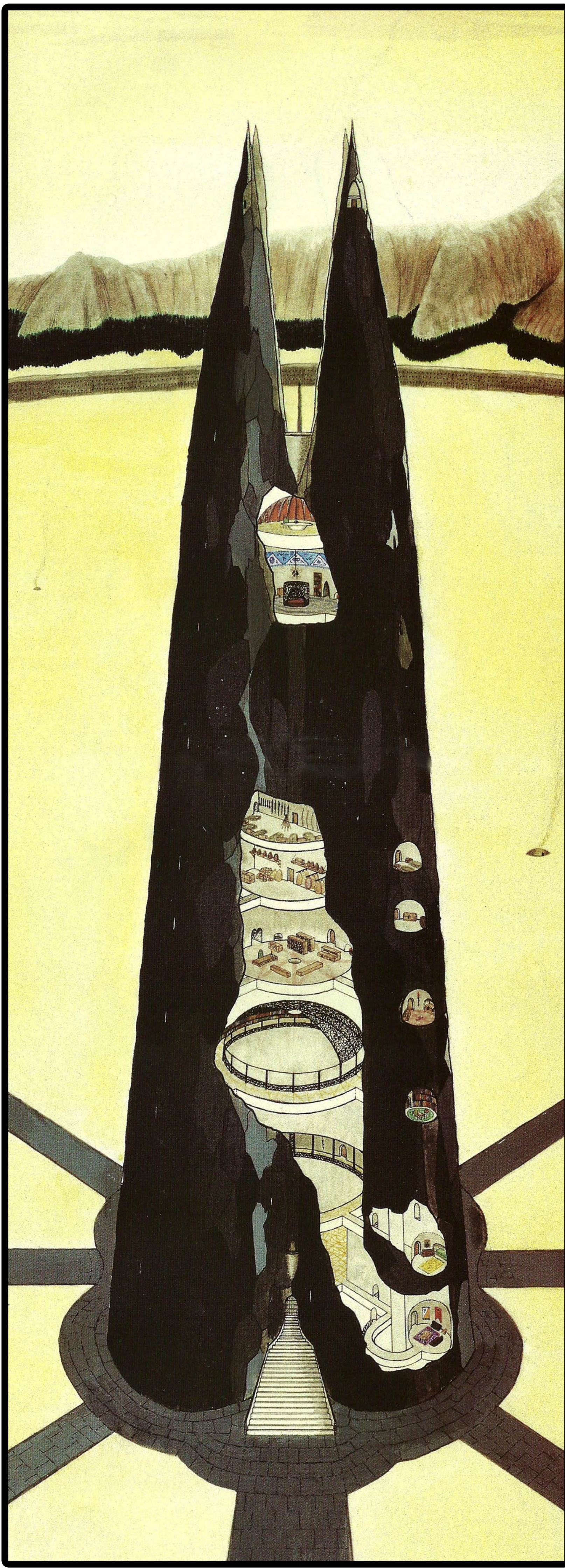


Calmirië

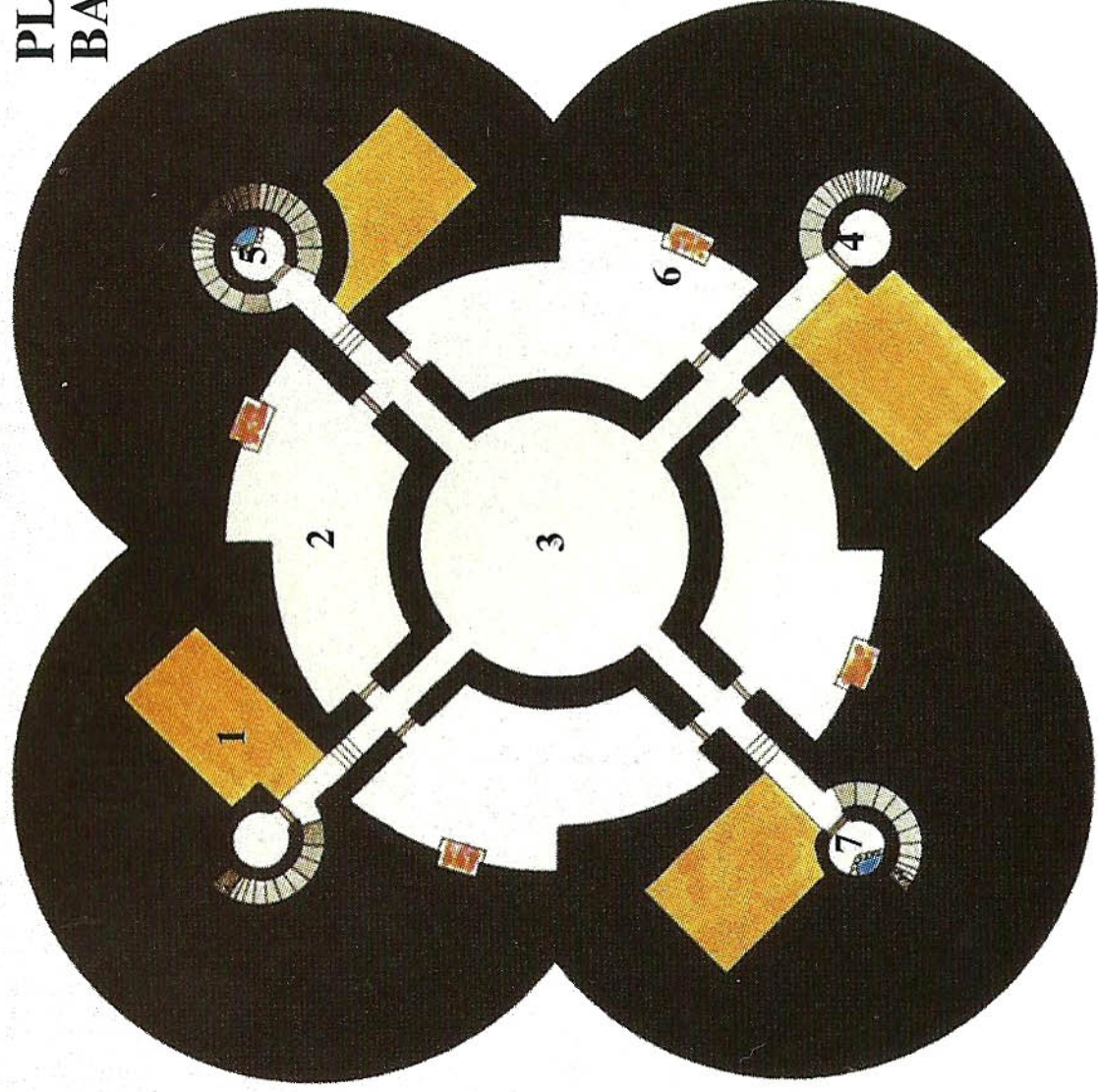
LEYENDA

- | | |
|----------------------|----------------------|
| Residencia | Residencia |
| Almacén | Almacén |
| Teatro | Teatro |
| Mercader de comida | Mercader de comida |
| Posada | Posada |
| Taberna | Taberna |
| Establos | Establos |
| Tonelero | Tonelero |
| Herrero | Herrero |
| Armero | Armero |
| Albañil | Albañil |
| Zapatero | Zapatero |
| Prestamista | Prestamista |
| Carpintero | Carpintero |
| Administración | Administración |
| Astrólogo | Astrólogo |
| Fabricante de carros | Fabricante de carros |
| Peletero | Peletero |
| Joyer | Joyer |
| Alfarero | Alfarero |
| Vidente | Vidente |
| Tejedor/sastre | Tejedor/sastre |
| Herbolario | Herbolario |
| Curandero | Curandero |
| Librero | Librero |
| Granero | Granero |
| Cerveceria/ | Cerveceria/ |
| Tienda de vinos | Tienda de vinos |





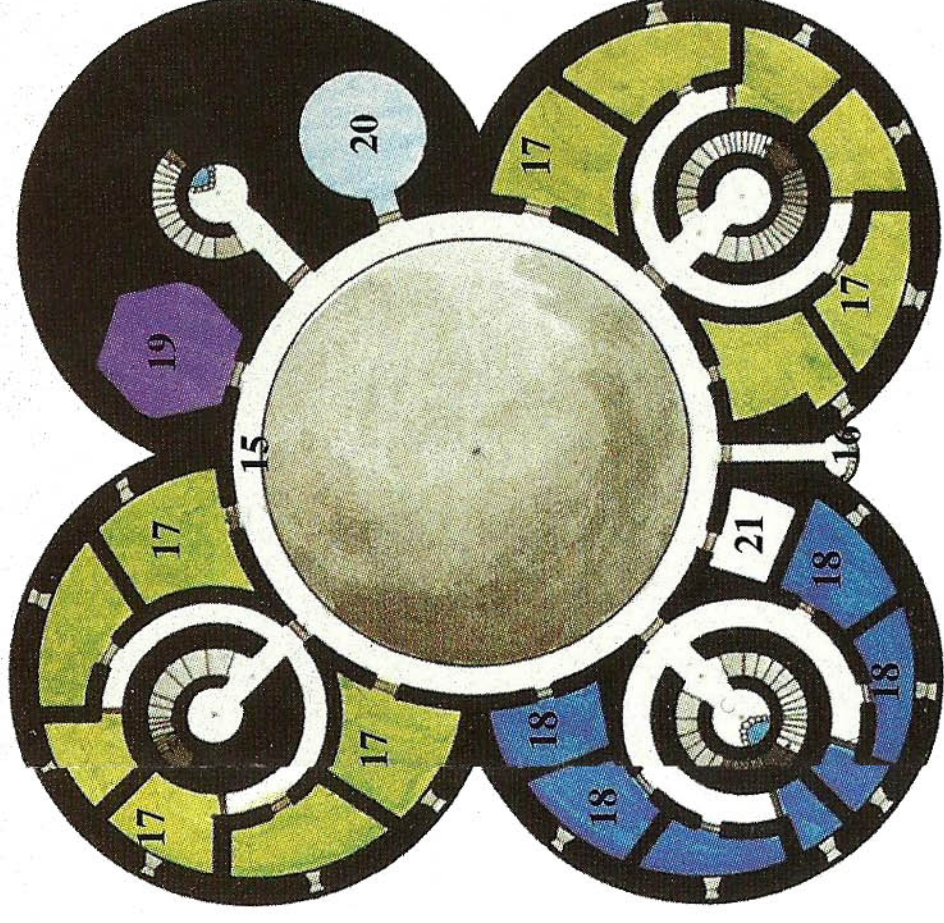
PLANTA
BAJA



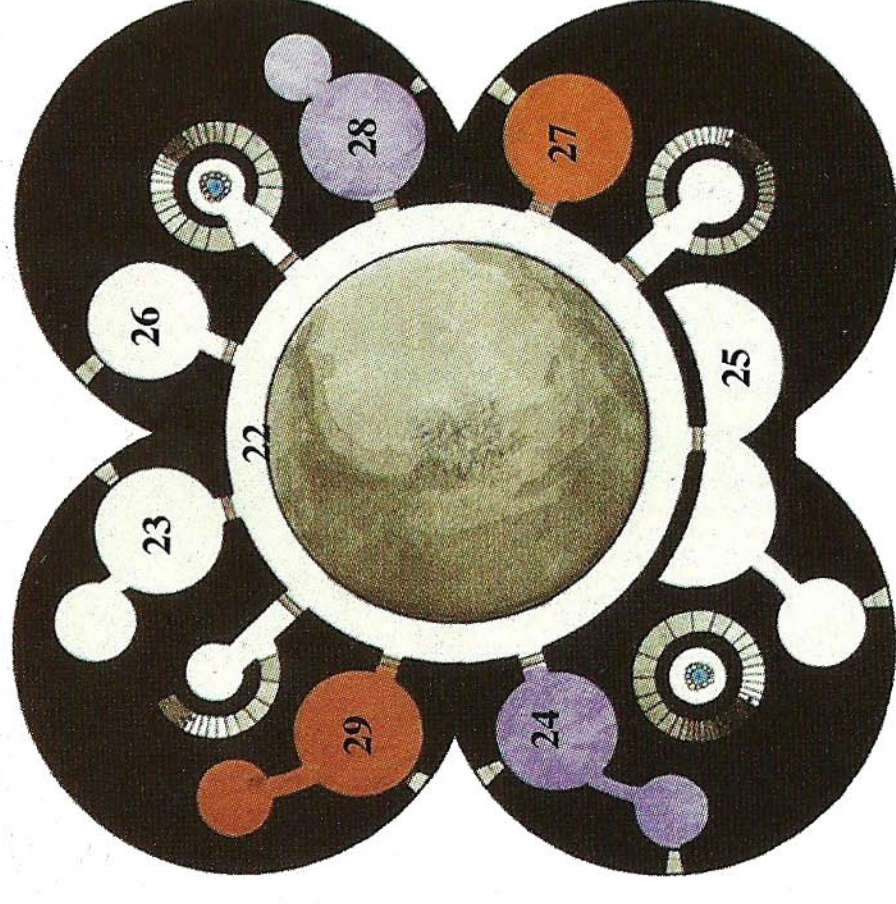
NIVEL UNO



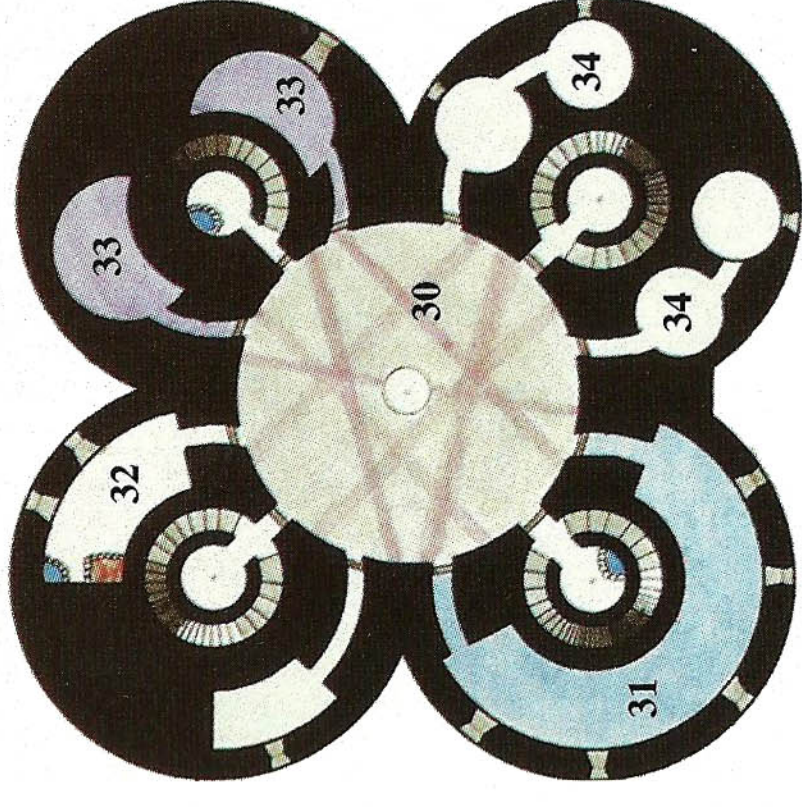
NIVEL DOS



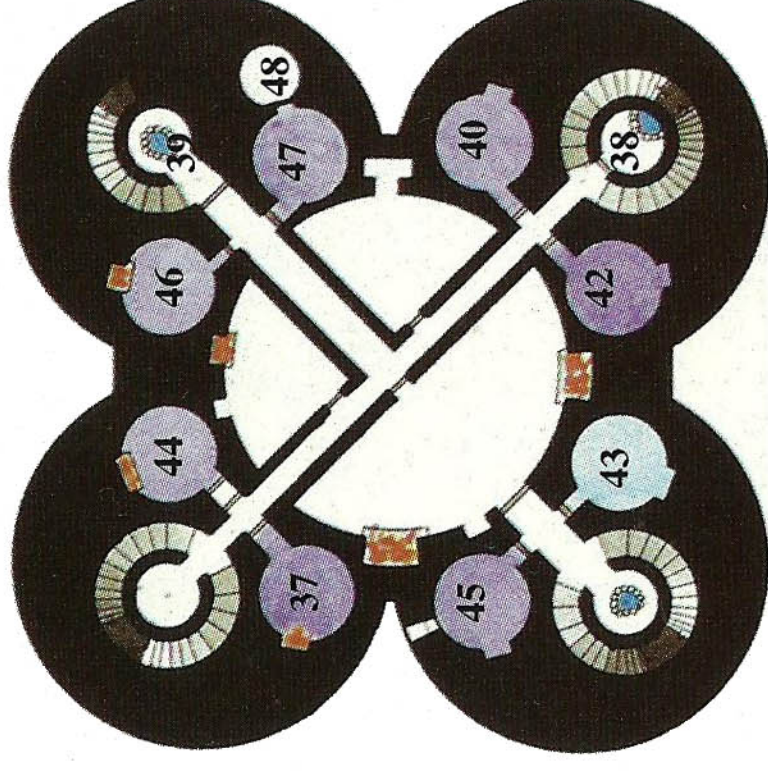
NIVEL TRES



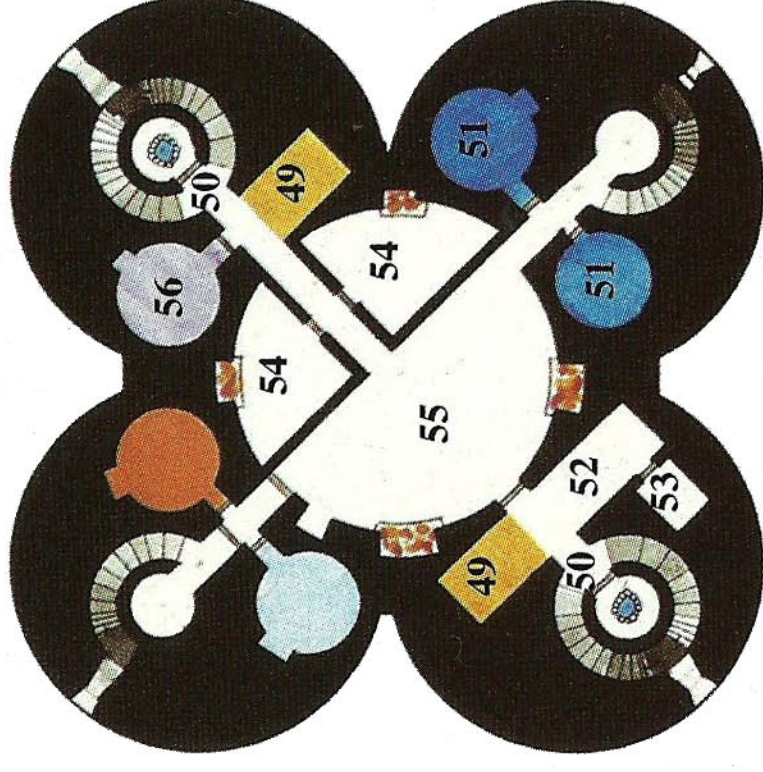
NIVEL CUATRO



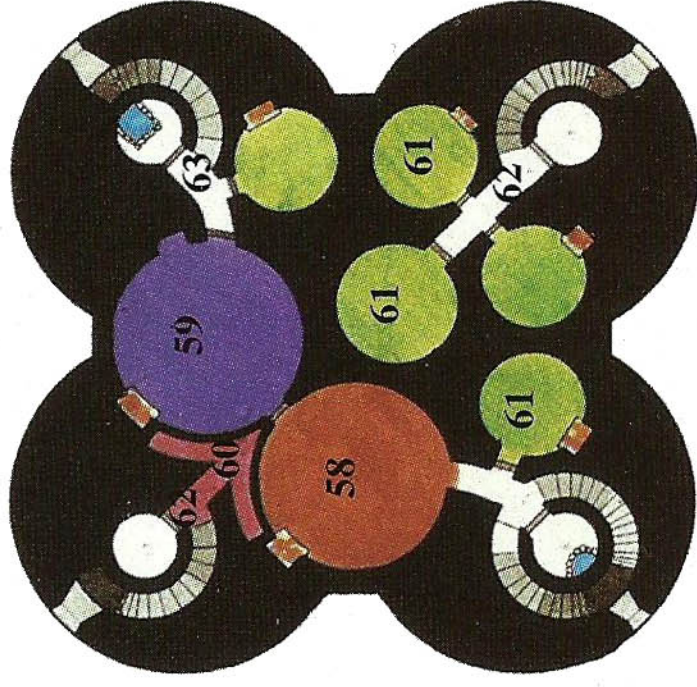
NIVEL CINCO



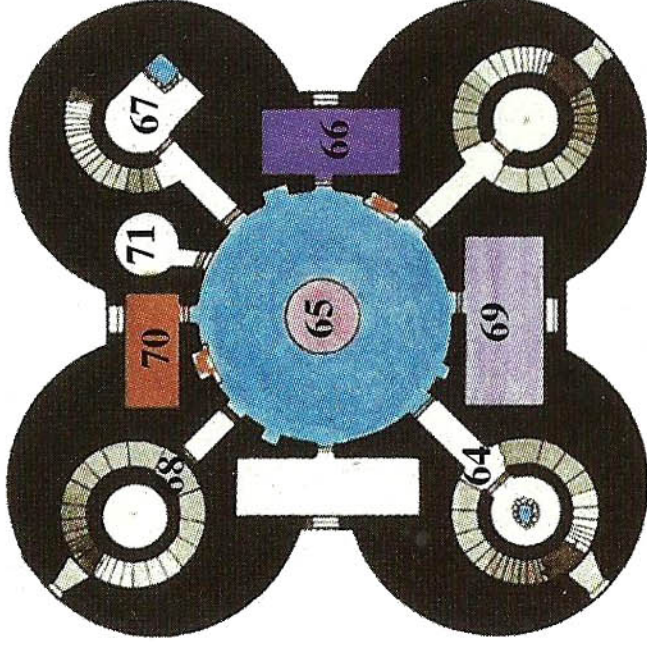
NIVEL SEIS



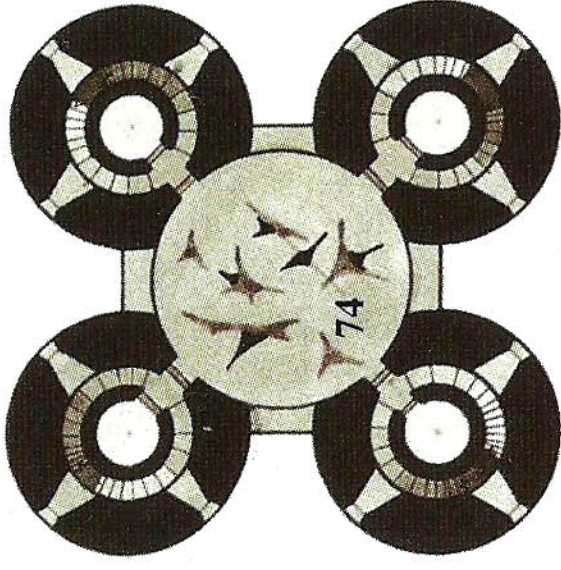
NIVEL SIETE



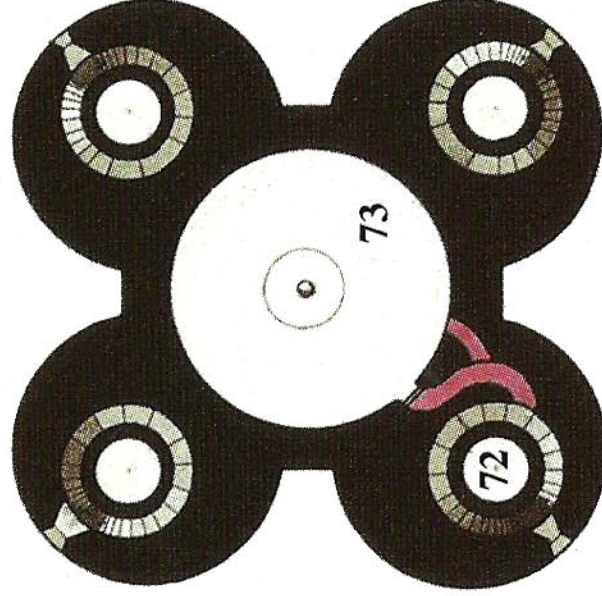
NIVEL OCHO

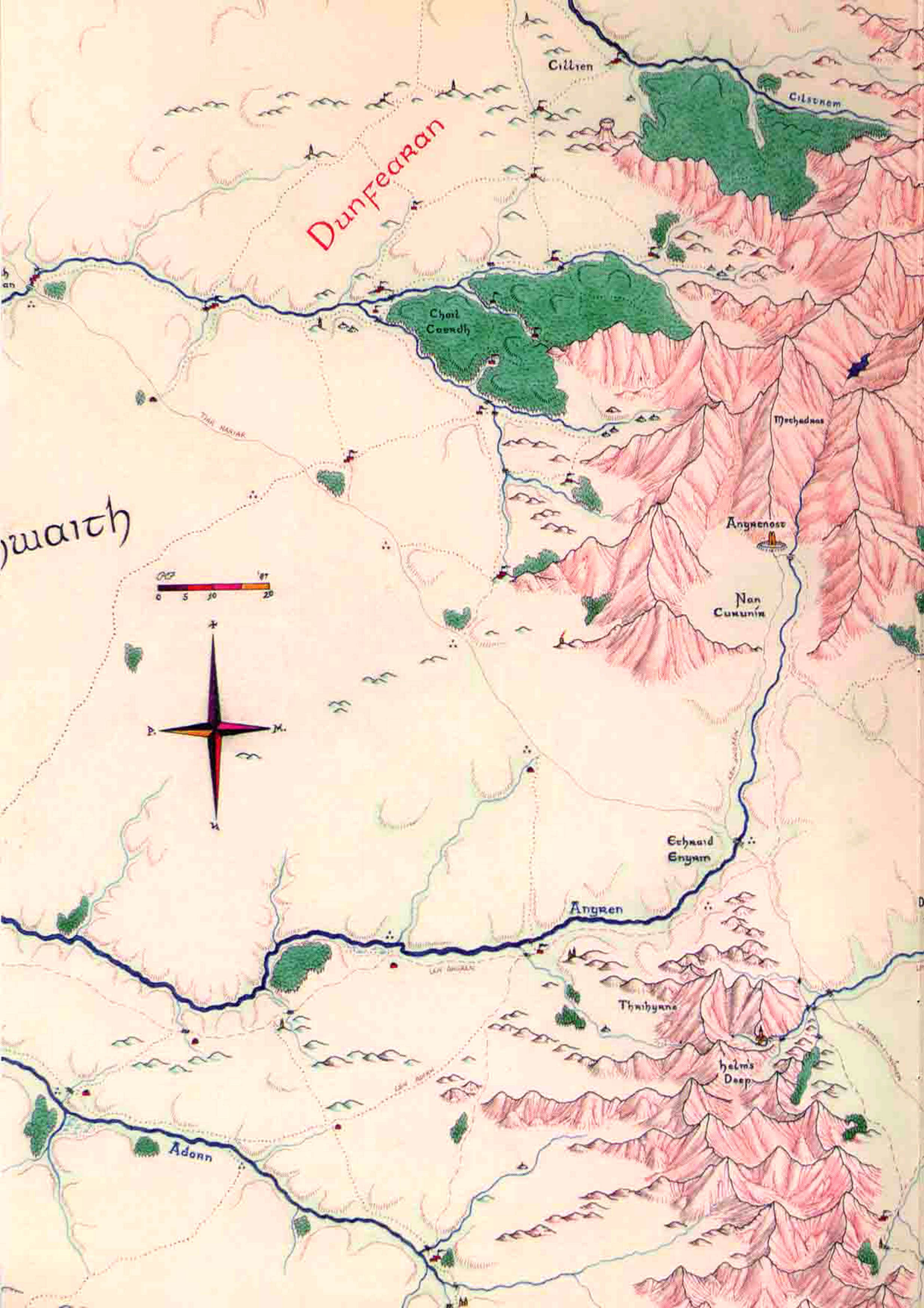


NIVEL DIEZ



NIVEL NUEVE





Dunfearan

waith



Cillien

Cilsnem

Chail
Cawndh

Mechadnas

Angrenost

Nan
Cukunin

Echard
Enyam

Angren

Thimhyane

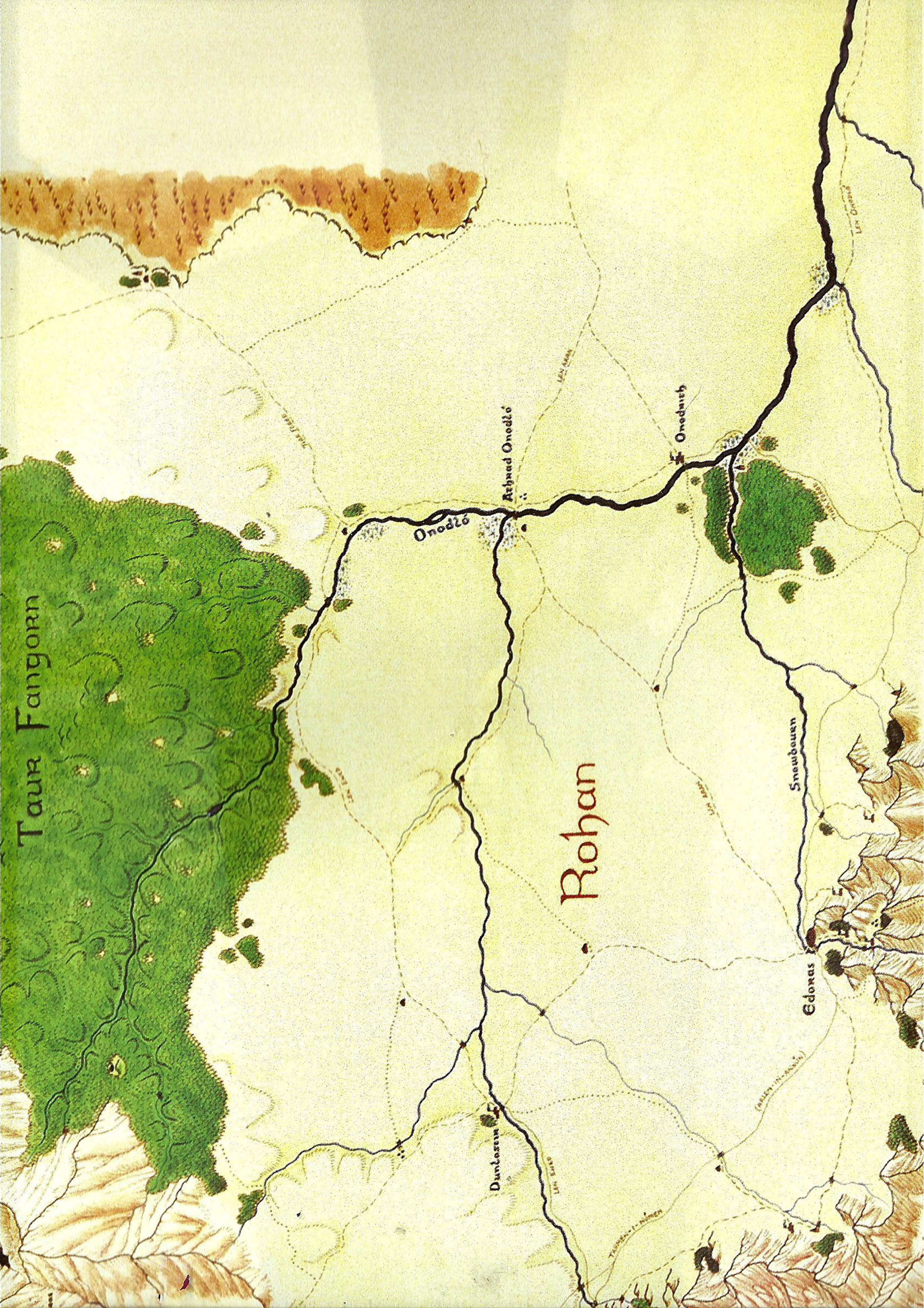
helm's
Deep

Adonn

Enedhwaith

Drúwaith
Iaur





Taur Fangorn

Rohan

Onodló

Arhnad Onodló

Onodunth

Snowbourn

Edoras

Dunlathin

Lin Anduin

Lin Anduin

Lin Anduin

(Hill of Mithras)

Lin Anduin

Thornfield

IseNGarD y montañas Blancas



Edición 2ª por Vecino398, Enero 2011

Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué... Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net

y

cavernaderol.blogspot.com

