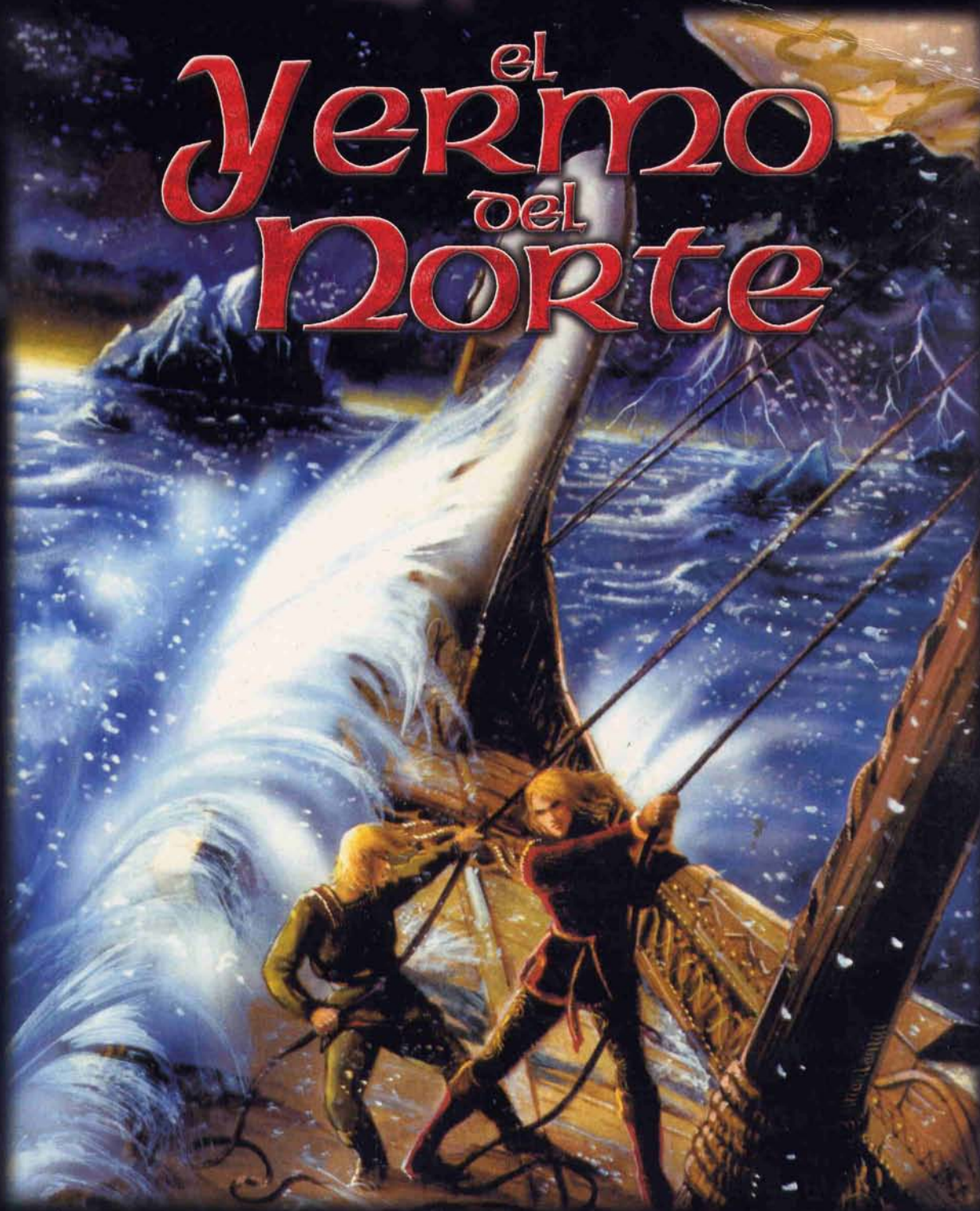


tierra  media

el Yermo del Norte



Basado en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS de J.R.R. Tolkien

ÍNDICE DE CONTENIDOS



1.0 INTRODUCCIÓN	4	7.2 Parentesco y lealtad	49
2.0 PANORÁMICA GENERAL	5	7.3 Ciclos y estaciones	51
2.1 Forochel	5	7.4 Autoridad y orden social	54
2.2 Talath Uichel	6	7.5 Trueques e intercambios	56
3.0 HISTORIA	6	7.5.1 FESTIVALES	56
3.1 La guerra de la cólera	6	8.0 RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA	57
3.2 La Tierra Herida	7	8.1 El bien y el mal	58
3.3 Niebla Eterna	8	8.2 Sabias y Nombradoras de Espíritus	58
3.4 Los años oscuros	10	8.3 La muerte y las costumbres funerarias	59
3.5 El segundo cataclismo	14	9.0 PERSONALIDADES IMPORTANTES	60
3.6 La paz milenaria	15	10.0 ARTEFACTOS DE PODER	74
3.7 El regreso de la sombra	16	11.0 GUÍA PARA EL YERMO DEL NORTE	78
3.8 Los años del declive	19	12.0 LUGARES DE INTERÉS	106
3.9 La guerra del Anillo	20	12.1 Helloth	106
3.10 La Cuarta Edad	21	12.2 Niebla Eterna	107
3.11 La cuenta de los años	21	12.3 Achroind	109
4.0 LA TIERRA	23	12.4 El Pozo de Morgoth	111
4.1 Forochel	23	12.5 Una morada en un berg	114
4.2 Talath Uichel	23	12.6 La tumba de Malgolodh	117
4.3 La Frontera Eriadoriana	23	13.0 AVENTURAS	117
4.4 La Tierra Sin Tierra	23	13.1 El botín de marfil	117
4.5 El clima y el viento	24	13.2 El berg maldito	129
5.0 FLORA Y FAUNA	27	14.0 APÉNDICES	139
5.1 Forochel	27	14.1 Definiciones y términos	139
5.2 Talath Uichel	27	14.2 Aventuras en el Yermo del Norte	146
5.3 La Frontera Eriadoriana	28	14.3 Creación de personajes	148
6.0 LA GENTE	28	14.4 Hierbas, curaciones y venenos	151
6.1 Los ystävät talven	28	14.5 Criaturas del Lejano Norte	152
6.2 Los elfos	31	14.6 Guía de idiomas	156
6.3 Los umli	35	15.0 TABLAS	163
6.4 Los berninga	37	15.1 Tabla de PNJs para SA/RMF	163
6.5 Los gigantes de hielo	38	15.2 Tabla de criaturas para SA/RMF	165
6.6 Legados de Morgoth	40	15.3 Tablas de encuentros	167
6.7 Servidores de Sauron	43	15.4 Tabla de clima	173
6.8 Visitantes en el norte	45	15.5 Tabla de PNJs para SA Básico	175
7.0 SOCIEDAD Y CULTURA	48	15.6 Tabla de criaturas para SA Básico	176
7.1 Idioma y conocimientos	48	15.7 Reglas de conversión para SA Básico	178



1.0 INTRODUCCIÓN

"(Los lossoth) son un pueblo extraño y hostil, resto de los Forodwaith, hombres de los días lejanos, acostumbrados al crudo frío del reino de Morgoth. En verdad ese frío continúa aún en la región, aunque no se extiende más allá de las cien leguas al norte de la Comarca. Los lossoth habitan en la nieve y se dice que son capaces de correr sobre el hielo con huesos sujetos a los pies y que tienen carros sin ruedas. Habitan sobre todo, inaccesibles a sus enemigos, en el gran Cabo de Forochel, que cierra hacia el noroeste la inmensa Bahía de ese nombre; pero a menudo acampan en las costas australes de la bahía al pie de las Montañas (Azules)."

—SdIA Apéndices, pág. 21

Forodwaith, el Yermo del Norte, es una tierra sin igual. Es el hogar y el refugio de los lossoth, y sus inmensas tundras, sus imponentes cordilleras montañosas y sus bahías cubiertas de hielo atraen irremediabilmente a los más osados y aventureros. Aquí, en el mismo extremo de la Tierra Media, el viajero puede contemplar maravillas y horrores más allá de cualquier comparación.

Únete a los cazadores marinos que moran en los icebergs mientras persiguen a las poderosas ballenas de la Bahía de Forochel, librando una eterna batalla por la supervivencia contra los elementos. Explora las ciclópeas ruinas del antiguo dominio de Morgoth: las Grietas de las Profundidades, las Escaleras del Infierno, el Umbral de Angband y el cráter volcánico del Pozo de Morgoth. Enfrentate al frío ártico de la Tierra Sin Tierra, donde nadie salvo los misteriosos elfos de las nieves se atreve a adentrarse, en busca de la fabulosa fuente de Helecthil, el resplandor del cielo nocturno en el cenit del mundo.

Pero cuidado, pues el hielo y la nieve no son los únicos peligros de esta impresionante región. Los maléficos legados de Morgoth —orcos, trolls, dragones y otros horrores innombrables— acechan todavía en éstas, sus antiguas tierras natales. La temida Horda de los Trineos, formada por sirvientes implacables del Rey Brujo de Angmar, asalta y saquea a los lossoth año tras año, persiguiendo incansablemente a cualquiera que se niegue a adorar al Señor Oscuro. Jäanainen, la Sirena del Hielo, y Eloeklo, el Demonio del Viento Septentrional, moran en estos yermos invernales, ansiosos por alimentarse con la sangre de los Pueblos Libres.

Pero todavía existe alguna esperanza de que Forodwaith pueda librarse algún día de las plagas antinaturales que ha sufrido bajo la influencia maléfica de Morgoth y sus sucesores. Los Valar, los poderes inmortales que gobiernan el mundo para bien, no han olvidado el Yermo del Norte; Yavanna, la Señora de la Tierra, llora por la Tierra Herida, y el poder de sus lágrimas lucha constantemente contra el veneno de la malicia de Morgoth, mientras que Irmo, el Señor de los Sueños, habla mediante portentosas visiones, dando consejos a quienes están dispuestos a aliviar las heridas de la tierra; juntos, convocan campeones que luchan en favor de su causa, y que prestan su ayuda en una búsqueda mística de proporciones épicas. ¿Te atreverás a unirte a esa búsqueda?

JUEGO DE AVENTURAS

El Yermo del Norte es un título más de la serie de ICE *Reinos de la Tierra Media*. Al igual que sus predecesores, este volumen la historia de sus tierras y de la gente que las habita. El libro está centrado principalmente en los ystävät talven (los lossoth y otros pueblos relacionados con ellos).

Como puede que ya sepas, los juegos de aventuras incluyen los juegos de rol y otros juegos narrativos más sencillos. Estos juegos son similares a obras de teatro o novelas interactivas. El árbitro, o director de juego, hace las veces de actor/director, mientras que los jugadores interpretan a los principales protagonistas. Todos combinan su talento imaginativo para concebir una historia espontánea en la que nunca escasean la acción, la intriga y la

aventura. A menudo, con el paso de los años, los directores de juego han escogido la Tierra Media como escenario para sus partidas de fantasía. No hay ningún mundo fantástico que supere a la creación de Tolkien en cuanto a profundidad, sabor y coherencia, siendo la mejor ambientación posible. El Yermo del Norte sirve como herramienta útil para directores de juego y jugadores que busquen información sobre los lossoth y las salvajes tierras que comparten con otras criaturas y pueblos. Es una obra de referencia ideal para todo el que emplee cualquier juego de rol de fantasía, en particular la serie de ICE de *El Señor de los Anillos*. Todos aquellos que quieran explorar el mundo de Tolkien desde el contexto de un juego de aventuras verán que este suplemento es de un valor incalculable.

USO DEL LIBRO

El Yermo del Norte comienza con una breve panorámica de Forodwaith (sección 2). A continuación se puede encontrar una narración bastante detallada de la historia de la región (sección 3), que concluye con una cronología (sección 3.11). La sección 4 describe la geografía física, la topografía y los patrones climáticos del Norte, a los que sigue una descripción general de su vida vegetal y animal (sección 5). La siguiente sección (6) ofrece información concisa sobre cada uno de los pueblos que consideran Forodwaith su hogar. Las secciones 7 y 8 cambian su foco de atención para centrarse en la sociedad y la concepción del mundo que tienen los ystävät talven, proporcionando vívidos ejemplos de su vida cotidiana y su cultura. La sección 9 describe algunos de los individuos más importantes que se podría encontrar un grupo de aventureros en el transcurso de una partida, seguido de una lista de artefactos mágicos que se pueden encontrar en el Lejano Norte (sección 10). La sección 11 consiste en un exhaustivo atlas del Yermo del Norte, listando por orden alfabético todos los topónimos que aparecen en los mapas a color que acompañan a este módulo. La sección 12 proporciona detalles adicionales sobre los lugares que pueden resultar de interés para los aventureros, mientras que la sección 13 ofrece dos emocionantes aventuras listas para jugar ambientadas en el Yermo del Norte. El módulo concluye con una serie de apéndices (sección 14) y tablas (sección 15) que ofrecen datos de referencia útiles para desarrollar partidas de rol en Forodwaith. Toda la información que aparece en este módulo sirve para *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster (RMF)* y *El Señor de los Anillos Básico*, todos de ICE.

LAS FUENTES

Ésta es una obra secundaria autorizada. Está basada específicamente en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y ha sido desarrollada evitando los conflictos con cualquiera otra obra de J.R.R. Tolkien. Por supuesto, recuerda siempre que las fuentes de información definitivas son las obras de Tolkien. Las publicaciones póstumas editadas por su hijo Christopher arrojan algo más de luz sobre el mundo de la Tierra Media.

Detrás de *El Yermo del Norte* hay un exhaustivo trabajo de investigación, con el que mantenemos el gran nivel asociado al legado de J.R.R. Tolkien. Al mezclar material de fuentes primarias y secundarias con datos lingüísticos, culturales y geológicos, nos aseguramos que cualquier elemento interpretado encaja con dentro de las pautas y esquemas definidos por Tolkien. No obstante, recuerda que éste no es el "único punto de vista oficial".

Como extraemos el material de *El Yermo del Norte* de fuentes autorizadas, proporcionamos citas a apartados pertinentes de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, así como otras obras importantes de J.R.R. Tolkien. Donde se haya extrapolado información, u omitimos citas o nos referimos a otras publicaciones de la serie de *El Señor de los Anillos* de ICE.

2.0 PANORÁMICA GENERAL

Los confines más noroccidentales de la Tierra Media son conocidos por los habitantes de los climas más meridionales con el nombre del Yermo del Norte, que en el idioma de los elfos grises se dice Forodwaith. Durante el curso de los años, ese mismo nombre también ha acabado por hacer referencia a los habitantes de esta fría y nevada región. En el folklore de las Tierras del Oeste, Forodwaith se imagina como una vasta llanura cubierta de hielo y sin caminos; sin embargo, los viajeros que se atrevan a adentrarse en su interior pronto descubrirán que no es tan llana ni está tan vacía como las leyendas les han hecho creer.

El Yermo del Norte es ciertamente vasto, y sus tierras muestran una considerable variedad en lo referente a clima y geografía. Los viajeros se toparán con bosques cubiertos de nieve, ríos furiosos, lagos espejados, valles inesperados y tundras aparentemente interminables. Las zonas más australes de Forodwaith bordean con las tierras más cálidas y civilizadas de Eriador, y se encuentran menos de trescientos kilómetros al norte de Fornost, la capital de Arthedain, donde el clima es sólo un poco más cálido. Cuanto más se viaja hacia el norte, más frío hace. Al final, una vez cruzadas las costas más recónditas de todo Endor, el viajero pondrá su pie en la Tierra sin Tierra, un desierto ártico de nieve y hielo eternos.

Un observador casual podría asumir que una región de estas características estará virtualmente despoblada y carente de vida; pero nada más lejos de la realidad. Tanto las plantas como los animales se han adaptado al frío; y, aunque las formas de vida no son lo que se dice abundantes, bastan para permitir la subsistencia de una serie de pueblos diferentes. Los hombres mortales, los eternos elfos e incluso los misteriosos umli consideran el Yermo del Norte como su hogar.

Los hombres de Forodwaith que viven más cerca de Eriador son conocidos entre los elfos y los altos hombres de Arthedain como los lossoth (S. "Hombres de las Nieves"; sing. lossadan), mientras que quienes moran en el helado Cabo de Forochel reciben el apelativo de helechoth (S. "Hombres de los Hielos"; sing. helegon) y aerfaroht (S. "Cazadores Marinos"; sing. aerfaron). Pero no son éstos los nombres que utilizan los propios moradores de Forodwaith para referirse a sí mismos. En su propia lengua son llamados los ystävät talven (La. "Amigos del Invierno", sing. ystävä talven), y cada clan concreto tiene un nombre propio. Los ystävät talven son un pueblo remoto, y sus vidas están dominadas por el desafío que supone sobrevivir cada día en el hostil y despiadado clima que han elegido como hogar.

Aparte de un puñado de osados habitantes de las fronteras, no hay ningún otro pueblo de hombres que habite en Forodwaith. Sin embargo, sí que se han establecido algunas débiles avanzadillas en el frío Norte. En las principales ensenadas de la Bahía de Forochel se pueden encontrar algunos barcos balleneros procedentes del sur, en su mayor parte de Cardolan y Gondor. El rey de Arthedain ha reclamado durante mucho tiempo su autoridad sobre el Yermo del Norte como protectorado de Arthedain, reclamación que ha cobrado una gran importancia en los últimos siglos, desde el nacimiento del hostil reino de Angmar en el nordeste. Forodwaith tiene una posición estratégica demasiado importante como para que cualquiera de los dos reinos lo ignore, pero aun así es demasiado desolado e inhóspito como para permitir la supervivencia de cualquier guarnición de gran tamaño. Cada uno de los reinos mantiene centrada su atención en el helado Norte, aguardando en cualquier momento una invasión por parte de su enemigo; ambos han establecido diversos campamentos de poco tamaño y muy separados entre sí en la tierra de nadie en que se ha convertido el terreno que los separa, manteniendo su vigilancia tanto sobre su enemigo como sobre los propios lossoth.

Pero los ystävät talven no son los únicos habitantes de Forodwaith, ni siquiera los más antiguos; pues los primeros pies

que hollaron el Yermo del Norte no fueron humanos, sino élficos, los de un legendario pueblo que todavía habita en sus confines más remotos. Se trata de los elfos de las nieves, que viajaron hacia el norte en tiempos olvidados incluso por los cronistas mortales. Los hombres saben muy pocas cosas sobre estos inmortales moradores del norte, pero las leyendas hablan de una ciudad encantada hecha de hielo, situada en los confines más lejanos de la Tierra sin Tierra, cuya señora guarda la fuente del misterioso resplandor que ilumina los cielos nocturnos del mundo septentrional.

Los elfos de la cercana Lindon también se adentran ocasionalmente en Forodwaith. Durante los breves meses de verano, ocasionalmente comercian con los lossoth, y se les puede encontrar acampados junto a la Bahía de Forochel. Tras la aparición del Rey Brujo de Angmar, tanto los elfos de las nieves como los elfos de Lindon han confiado la defensa del norte a una oscura y solitaria orden de místicos noldorin, la Logia del Despertar, que mantiene un refugio en el Cabo de Forochel como puesto al que pueden desplazarse todos los miembros de los Pueblos Libres que buscan un lugar seguro para descansar mientras vagan por estas inmensidades congeladas. Pocos conocen los actos o incluso comprenden el propósito de estos reservados místicos, pero su odio hacia el Rey Brujo y sus servidores es conocido por todos los habitantes del Yermo del Norte.

Quizás los más misteriosos habitantes del Yermo del Norte sean los barbados umli. Tienen un aspecto tanto humano como enano, y se consideran los vástagos de una antigua unión entre ambas razas (aunque tanto los hombres como los enanos rechazan tan ridícula afirmación, considerando la mera idea realmente repulsiva). Son nativos de las desconocidas tierras situadas al este de Forodwaith, y algunas de sus casas han emigrado hasta el Yermo del Norte, llegando a trabar cierta amistad con sus habitantes.

2.1 forochel

Forochel, la "Capa Helada Septentrional", es el nombre que dan los elfos de Lindon a la gran península (y su correspondiente bahía) que se adentra hacia el oeste en dirección al Belegaer, o Gran Mar. Al norte, Forochel limita con el Ekkaia, o Mar Circundante, y con el eterno hielo de la Tierra sin Tierra que cubre sus olas. Una cordillera montañosa olvidada, la de las Ered Muil, separa la península del resto de Forodwaith.

Forochel, una región más inhóspita que la tundra que se encuentra más al este, es tosca, fría y despiadada. Antaño formó parte del reino de Morgoth, el Enemigo Negro, y todavía se pueden apreciar las cicatrices provocadas por su malicia. En realidad, esta península es todo lo que queda de las tierras que en los Días Antiguos se extendían más allá de las Montañas de Hierro; hay quien dice que la propia Thangorodrim, hundida desde hace mucho tiempo bajo las olas del mar, elevaba su triple pico no muy lejos de lo que hoy en día es el extremo más occidental de Forochel. Sea verdad o no, las ruinas del Mundo Antiguo yacen grabadas en la memoria de esta tierra, tanto en la forma de sus costas como en el color de su piedra.

A pesar de su naturaleza inhóspita, Forochel no carece de tesoros para quienes estén dispuestos a correr el riesgo de buscarlos. Aunque sus botines son menos fáciles de extraer que en otros lugares, la Bahía y el Cabo de Forochel ofrecen tantas riquezas materiales —pieles, marfil y carne de ballena— como los confines más orientales de Forodwaith. Sin embargo, como dicen los balleneros de Cardolan, "lo fácil es cogerlo. La parte difícil es regresar a casa". El clima es peligroso, salvaje e imposible de predecir por alguien que no sea nativo de la zona; incluso los ystävät talven se ven sorprendidos en ocasiones por un cambio en el tiempo. Las tormentas pueden soplar con fuerza desde el Mar Circundante, o bien desde la Bahía de Forochel, o incluso hacia tierra adentro desde el Belegaer, y son necesarios varios años de experiencia para saber reconocer qué nubes hay que temer y cuáles pueden ser ignoradas.





Al este de la Bahía de Forochel yace una expansión de terreno que los elfos de Lindon conocen con el nombre de Talath Uichel, las Llanuras del Frío Eterno. Los cartógrafos de Arthedain consideran que su frontera meridional limita con su propio reino y corre a lo largo de la gran ramificación de las Montañas Nubladas que encierra el reino de Angmar hacia el nordeste. Hasta dónde se extiende hacia el este Talath Uichel es cuestión de opiniones académicas para quienes nunca se han aventurado en la región, y cuestión de indiferencia práctica para quienes sí lo han hecho. Algunos sitúan su final en un lugar tan oriental como el Monte Gundabad, y otros en un punto tan occidental como Carn Dûm, mientras que otros afirman que no tiene fin. Sin embargo, todos reconocen que en invierno, las zonas más septentrionales de la llanura tocan el interminable y eterno hielo de la Tierra sin Tierra.

Pese a su aspecto congelado e inhóspito, Talath Uichel es el hogar de una gran variedad de flora y fauna. Aunque no es un territorio muy adecuado para cultivar la tierra, las bendiciones naturales de la llanura son muy capaces de ofrecer recompensa a cualquiera que trabaje la tierra mínimamente. Los objetos de comercio terrestre más relevantes son las pieles, mientras que el marfil de las morsas y las ballenas predomina en las regiones costeras que limitan con Forochel. Los marineros de Cardolan se enriquecen con aceite y otros productos derivados de las ballenas, y sus barcos son una imagen bastante habitual en las heladas aguas de Forochel.

Para quienes estén preparados para enfrentarse al frío, y que se contenten con lo que la tierra está dispuesta a ofrecerles, Talath Uichel es un terreno muy duro, aunque no cruel; pero quienes no estén preparados, o para los que quieran coger más de lo necesario, la llanura helada se convertirá en poco más que un yermo peligroso, descorazonador y desolado, que se extiende legua tras legua en un blanco infinito. Además de los peligros naturales de Talath Uichel, los viajeros no deben olvidar la sombra de Angmar. Aunque el Rey Brujo considera que esta inmensa tundra situada junto a su frontera septentrional es de muy poco uso para él, no se contenta con dejarla desarrollarse en paz. Las fuerzas oscuras tejen redes maléficas y engañosas, incluso en los lugares más distantes e inverosímiles.

Thilgon enseña las semillas



La cuenta de los años se registra de forma diferente en el Yermo del Norte a como se hace en otras regiones. Los acontecimientos raramente se ven marcados con una fecha exacta, y con la excepción de los elfos de Niebla Eterna y algunos exploradores procedentes del sur, los habitantes de Forodwaith no conciben el tiempo como una sucesión lineal de días, años o incluso edades; más bien, el recuerdo del pasado es conservado en unas canciones que no envejecen y en unos ciclos míticos que evolucionan constantemente. Quizás este método no sea del todo sorprendente, pues muchos de los acontecimientos más importantes de la documentada historia del sur no han tenido ninguna consecuencia sobre el lejano norte, y, por otro lado, las muchas de los grandes actos —tanto a favor del Bien como del Mal— que han tenido una gran repercusión sobre las vidas de los habitantes del Norte nunca han llegado a los oídos de los cronistas de los reinos del sur.

3.1 La guerra de la cólera

En los Días Antiguos, el Yermo del Norte se encontraba dentro del reino de Morgoth, el Enemigo Negro. Separada del resto de la Tierra Media por el inexpugnable muro de las Montañas de Hierro, la región contenía las dos principales fortalezas de Morgoth: Angband en el oeste y Utumno en el este innombrado. En aquella edad (la primera de nuestro sol y nuestra luna), Forodwaith estaba vacía y sin vida, con la excepción de las maléficas criaturas criadas por Morgoth para resistir el viento asesino y el frío de aquella tierra: orcos, trolls, dragones y otras bestias impías de las que solo se habla en susurros en las leyendas. Pero los verdaderos centinelas de esta tierra eran los maléficos espíritus del viento y el frío que habían decidido servir a Morgoth antes del principio del Tiempo. En realidad, muchos de aquellos seres inmortales nunca fueron expulsados de las tierras del norte, y permanecieron mancillando aquella región mucho tiempo después de la caída de su señor.

El final del reino de Morgoth llegó con la Guerra de la Cólera, el combate entre dioses que provocó la ruina del Mundo Antiguo y el nacimiento de los Días Medios. Durante más de cinco siglos, los Pueblos Libres —elfos, enanos y hombres— habían librado una guerra desesperada contra el ser más poderoso de toda Arda. El día de la inminente victoria de Morgoth estaba cada vez más cerca, y también lo estaba la aniquilación de todos los que se enfrentaban a él. Pero al final, Eärendil el Marinero se embarcó en una intrépida travesía para llegar hasta los Valar, los Guardianes del Mundo bajo la vigilancia de Eru Ilúvatar, el Único Dios Verdadero. Les rogó que se apiadaran de los Pueblos Libres en aquel momento de desesperación absoluta, y que les prestaran su divina ayuda para contrarrestar el mal de Morgoth. La plegaria de Eärendil fue escuchada (pues los Valar quedaron conmovidos por los sufrimientos de los Hijos de Ilúvatar), y la Hueste del Oeste marchó hacia la guerra contra Morgoth en las mismas Puertas de Angband.

Y así es como tuvo lugar la Gran Batalla, según se describe en el *Quenta Silmarillion*:

“... y las trompetas de Eönwë clamaron desafiantes en el cielo; y Beleriand se encendió con la gloria de las armas, pues el ejército de los Valar se componía de figuras jóvenes y hermosas y terribles, y las montañas resonaban bajo sus pies.” (Sil, pág. 342) En aquella batalla, los sirvientes de Morgoth fueron derrotados y aniquilados, y él fue expulsado para siempre del mundo. Pero la tierra también sufrió mucho en aquella guerra, como nos cuenta la his-



toría: "Porque era tan grande la furia de esos adversarios, que las regiones septentrionales del mundo occidental se habían partido, y el mar entraba rugiendo por múltiples grietas, y había mucho ruido y confusión; y los ríos perecieron o buscaron nuevos cursos, y los valles se levantaron y las colinas se derrumbaron..." (Sil, pág. 344)

Durante aquel enfrentamiento Forodwaith cobró su forma actual. Gran parte de los confines occidentales (los más cercanos a Angband) se hundieron en el mar enfurecido y quedaron enterrados bajo sus olas, mientras que muchos de los elevados picos de las Montañas de Hierro fueron derribados, y jamás volvieron a levantarse. Todo lo que quedó fue la escoria y la ruina que más adelante sería conocida como la península del Cabo de Forochel. Hacia el este, las desmoronadas y medio derruidas piedras de las Montañas de Hierro acabaron por convertirse en la tundra descubierta de Talath Uichel, dejando amplios pasajes que unían, más que separaban, Forodwaith con las tierras más cálidas del sur. Aunque seguía siendo una región desolada, el Yermo del Norte por fin estaba abierto a la llegada de la vida, tanto en forma humana como vegetal y animal.

3.2 la tierra herida

La purificación de la mancha de Morgoth en las tierras del norte es una historia que se extiende a través de varias edades del mundo, pues el veneno de su malicia era grande. Una vez derribada la barrera de las Montañas de Hierro, Yavanna, la Señora de la Tierra, comenzó a emplear sus sutiles artes en la Tierra Herida, sembrando semillas en el terreno estéril, convocando al sol vivificante donde antaño había caminado la sombra de la muerte y fundiendo el hielo hostil con el despertar de la primavera. Pero a los Valar ya no les estaba permitido alterar el destino de Arda mediante una imposición directa de su voluntad. Habían puesto en movimiento el mundo como tal, pero temían interrumpir su curso natural; pues ahora los Hijos de Ilúvatar habían entrado en Arda, y de ellos dependía modificarla de una u otra forma. La Curación del Yermo del Norte no podría realizarse sin la ayuda de los hombres y los elfos.

El primero que aportó su grano de arena en esa inmensa labor fue Thilgon, un noldo de la casa de Finarfin. Había luchado con valentía en la Guerra de la Cólera, y su odio hacia Morgoth era feroz; pues durante las Guerras de Beleriand, el Enemigo Negro había capturado a su hermano Hirgon y, según se rumoreaba, lo había encerrado en las profundidades de Angband. Thilgon no encontró a su hermano entre los prisioneros que fueron liberados por la Hueste del Oeste de los calabozos de Morgoth; tampoco encontró en las armerías de Angband la famosa espada de su padre, que Hirgon había empuñado en la hora de su captura. Por esos motivos, Thilgon no podía aceptar el permiso de los Valar para que regresara a Aman, no todavía. Buscaría a su hermano metro por metro en todo Forodwaith, hasta que le encontrara a él y a la reliquia de su padre, o bien hasta que pereciera en el intento. "

Pasó casi medio milenio antes de que el tumultuoso hielo y las rocas se calmaran para permitir a los Primeros Nacidos entrar sin miedo en Forodwaith. Durante aquellos años, Thilgon moró en la cercana Lindon con su mujer y su hija, y con otros miembros de su raza; entonces, Thilgon emprendió, junto a sus compañeros, su búsqueda en aquella tierra inhóspita. En los años que siguieron, Thilgon realizó diversas incursiones hacia el yermo, explorando las antiguas ruinas del reino de Morgoth, pero en ninguna ocasión logró encontrar lo que andaba buscando.

Entonces, un día, Thilgon se separó de sus compañeros y acabó perdiéndose. Durante muchos días, los noldor buscaron a su líder desaparecido infructuosamente, hasta que al fin Thilgon regresó a ellos, apareciendo de repente dentro del grupo. En su cara brillaba una extraña luz, pero no reveló a ninguno de sus camara-

das dónde había estado. En sus manos, Thilgon apretaba lo que parecían ser unos puñados de semillas; cuando sus compañeros le preguntaron qué era aquello, él les respondió: "Eridh echui, las Semillas del Despertar. Son regalos de Kementári e Irmo, de los campos de Yavanna y los jardines de Lórien." Entonces Thilgon se dirigió a sus compañeros como un heraldo que habla en nombre de otro: "Oh, vosotros, que sólo recordáis males pasados que no pueden ser enmendados, prestad atención a las heridas actuales que todavía se pueden curar. ¡Contemplad! Yo os armaré para una guerra que todavía *puede* ser ganada. Llevad estas armas con vosotros allá donde vayáis." Thilgon distribuyó las semillas entre sus compañeros, diciéndoles que deberían plantarlas allá donde la sombra de Morgoth todavía oscureciera la tierra.

A continuación, Thilgon, mostrando una gran determinación, llevó a los noldor hasta un gran desfiladero en la tierra de donde salían mortales vapores, enrojecidos por los fuegos subterráneos. El Pozo de Morgoth sería llamada aquella abertura en días posteriores, pues antaño había sido una gran forja en Angband, donde Morgoth había fabricado pérfidas armas para dañar a elfos y hombres. Allí, declaró Thilgon, yacían esclavizados su hermano y muchos otros parientes. Inmediatamente, varios de los compañeros de Thilgon se mostraron ansiosos por descender por la grieta, llegando hasta la orilla del lago que había en el fondo; pero él les retuvo, diciéndoles: "Primero, debemos cumplir la misión que nos ha sido encargada". A continuación, Thilgon descendió por el Pozo de Morgoth, y comenzó a plantar en sus laderas las semillas que llevaba, y sus compañeros hicieron lo mismo.

Las semillas brotaron rápidamente, convirtiéndose en árboles, reclamando para sí la tierra herida, llenándola de raíces y ramas, y acorralando al mal innumerable que acechaba por debajo de la tierra; y Thilgon llamó a los árboles *embereth*, Reina de la Tierra, en honor a Yavanna Kementári. Cuando hubieron cumplido su tarea, Thilgon llevó a sus compañeros hasta los confines más remotos del pozo, donde los fuegos del infierno ardían como siempre lo habían hecho. Allí, junto a los Velos Rojos, Thilgon halló la espada de su padre, pero se enteró de que su hermano Hirgon había muerto; pues justo cuando cogía la espada con sus manos, Thilgon contempló el rostro de la perdición de su hermano, levantándose encolerizado del lago de fuego. El terror se apoderó de los compañeros de Thilgon, pero él se mantuvo imperturbable ante el horror, desafiándolo a combate singular, y sabiendo que pronto volvería a caminar junto a su padre y su hermano en Valinor.

Thilgon hizo retroceder al Horror del Lago, pero perdió la vida en el combate; y sus compañeros llevaron su cuerpo, acompañado de su espada, hasta la zona superior del Pozo, y allí le enterraron en un túmulo, un centinela que no dormiría nunca y vigilaría siempre al maléfico ser que moraba por debajo suyo. A continuación, tras haber colocado varias protecciones mágicas en torno al Pozo, los noldor partieron desconsolados, no sólo por la pérdida de su amado líder, sino porque el secreto de las misteriosas semillas mágicas, y de dónde las había encontrado Thilgon, parecía haberse perdido para siempre. Pero una de las semillas no había sido sembrada, y cuando la compañía hubo regresado a Lindon, uno de los miembros del grupo la confió a la mujer de Thilgon, Caraneth; mas ella, abrumada por el dolor de la muerte de su marido, pronto se embarcó en un viaje hacia las Tierras Imperecederas, entregando la semilla a Óleth, su hija.

Aunque la joven Óleth también estaba desconsolada por la muerte de su padre, no estaba preparada todavía para abandonar la Tierra Media. Había nacido en Lindon poco después de la Guerra de la Cólera, y por lo tanto no había conocido el sufrimiento de Beleriand. Además, Óleth ansiaba saber dónde había encontrado Thilgon la semilla que ahora tenía en su poder, presintiendo que su padre había emprendido una misión de gran importancia para el mundo. Óleth prometió completar esa misión.



⊕ 3.3 niebla eterna ⊕

Tendrían que pasar más de mil años antes de que el trabajo de Thilgon en el Yermo del Norte fuera continuado por alguien. Durante aquellos largos siglos, Yavanna continuó actuando, de forma lenta pero inexorable, sobre Forodwaith. La Curación del Norte había comenzado, y a medida que el hielo y el frío desmedido iban reduciendo su gélido dominio, las plantas fueron creciendo, seguidas con el paso del tiempo de algunas migraciones de animales. Doce siglos de cuidados habían convertido al fin el antiguo reino de Morgoth en una región habitable, pero todavía no existía ningún hombre o ningún elfo que considerara aquel territorio como su hogar. Pero eso estaba a punto de cambiar.

3.3.1 LA CAÍDA DE EREGION

Óleth, que compartía su deseo por vagar libremente por las regiones de la Tierra Media, acompañó a Galadriel y Celeborn en su partida de Lindon en el año 700 S.E., ayudándoles a fundar el reino condenado de Eregion en el sudeste de Eriador. Allí, en la ciudad de Ost-in-Edhil, Óleth fue adquiriendo conocimientos sobre su propio pueblo, y acabó convirtiéndose en la líder de una comunidad conocida como Heren Línatiéva, u Orden del Sendero Silencioso. Durante sus períodos de meditación silenciosa, los místicos de esta orden recibían visiones del vala Irmo, el Señor de los Sueños; pero Óleth sólo llegó a recibir una única visión, la de la semilla que su padre había encontrado en el Lejano Norte, y el deseo por contemplar la tumba de Thilgon volvió a nacer en su corazón. Pero en su interior, Óleth sabía que todavía no había llegado el momento de emprender su búsqueda, y predijo que su viaje estaría plagado de desgracias y grandes pérdidas.

Eregion fue destruido como reino en el año 1697 S.E. Sauron, el Señor Oscuro, que con sus mentiras se había ganado la confian-

za de los grandes herreros elfos, y tras haber forjado el Anillo Único para acabar con todos ellos, asedió el reino con sus tropas. Durante dos años, los noldor protegieron Eregion con valentía, pero al final fueron superados por las huestes de Mordor. Celebrimbor, el jefe de quienes habían dado la bienvenida a Sauron, una vez arrepentido amargamente de su error, se mantuvo firme, permitiendo con su muerte ganar tiempo a su pueblo para que pudiera escapar. Elrond de Lindon sacó a los supervivientes fuera de las ruinas de Eregion, llevando a la mayoría hasta el refugio de Rivendel; pero la retaguardia de la compañía de refugiados, encabezada por Lindor de Eregion, no consiguió alcanzar a Elrond.

Habiendo colocado una guardia en las cercanías de Rivendel, y contentándose con mantener a raya a por el momento, Sauron centró toda su atención en la persecución de Lindor, pues se trataba del hermano de Celebrimbor, a quien Sauron odiaba más que a cualquier elfo de Eregion, y el Señor de los Anillos no descansaría hasta que el cuerpo sin vida de Lindor yaciera junto al de Celebrimbor, "colgado de una pértiga, atravesado de las flechas de los orcos" (**Cuentos Inconclusos II**, pág. 134). Y ése fue el motivo por el cual la compañía de Lindor, incapaz de alcanzar el refugio de Rivendel, se vio obligada a girar hacia el norte, en dirección a Forodwaith, y a huir de sus perseguidores en dirección al Yermo del Norte. Óleth, hija de Thilgon, iba en ese grupo.

3.3.2 EL DUELO DE CANCIONES DE LINDOR

El Señor Oscuro encargó la aniquilación de Lindor a un verdugo muy adecuado. Se trataba de Celebring, un noldo renegado de Eregion que había sido corrompido hacía mucho tiempo por Sauron. Fue por envidia del lugar que ocupaba Lindor en el corazón de todos los herreros élficos por lo que Celebring se vio seducido por los engaños de Sauron, y aquella era la oportunidad que

Lindor se enfrenta a Eloklo





tantas veces había deseado para vengarse. Celebring encabezó un destacamento de la hueste septentrional de Sauron que salió en persecución del grupo de Lindor, mientras Sauron se dedicaba a arasar todo Eriador y centraba su dañina mirada en Lindon.

La caza se prolongó durante casi dos años. Ayudado por las visiones proféticas de Óleth, Lindor evitó todas las trampas preparadas por Celebring y sus servidores. Lindor era un maestro de las canciones de poder, algo muy semejante a lo que había sido Finrod Felagund en los Días Antiguos; y tal era la potencia de su arte que Lindor fue capaz de derrotar los encantamientos de detección y los sortilegios lanzados por Celebring para descubrir a sus presas, y que había aprendido bajo la tutela del propio Sauron cuando éste le enseñó cómo descubrir enemigos que estaban protegidos mágicamente. Por encima de ríos congelados y tundras yermas, a través de bosques susurrantes y grietas sombrías, hasta llegar hasta las mismísimas costas del Mar Olvidado, los fugitivos fueron huyendo y los cazadores siguieron persiguiéndolos.

Atrapados al fin entre el mar y sus enemigos, Óleth aconsejó a Lindor girar hacia el oeste, enfrentándose al peligroso paso de las Ered Muil en pleno invierno. Lindor aceptó su desesperado consejo, aunque temía que sufriría grandes pérdidas entre aquellos crueles picos; pero el consejo de Óleth tenía sentido, pues sabía que en algún lugar de aquellas montañas se encontraba el Pozo de Morgoth y la tumba de su padre Thilgon, donde podrían encontrar refugio y descansar hasta que pasara el invierno. Pero, ¡ay!, la decisión de Lindor de intentar cruzar las Ered Muil era exactamente lo que esperaba Celebring, quien ya se había adelantado a su presa. Cuando le llegaron las noticias sobre la decisión de Lindor, el elfo renegado sonrió para sus adentros, pues ya había entrado en contacto con Eloeklo, el Demonio del Viento Septentrional, para que destruyera a los fugitivos cuando entraran en las regiones más elevadas del dominio de aquel espíritu.

Las Ered Muil eran mortales en invierno, incluso para los más fuertes de los Hijos de Ilúvatar, y muchos de los miembros de la compañía de Lindor perecieron en el ascenso. Pero gracias a la guía de Óleth y a la fuerza de Lindor, los noldor consiguieron alcanzar la cumbre de los pasos cubiertos de nieve, y por un momento contemplaron el Cabo de Forochel al otro lado de la cordillera montañosa. En ese breve momento de esperanza, Eloeklo atacó a los fugitivos como un huracán, arrojándoles trozos de hielo afilados como cuchillos que desgarraron su carne, y enviándoles torbellinos de viento que los lanzaron por precipicios sin fondo.

Dándose cuenta de que sus compañeros no podrían resistir aquel ataque, Lindor ordenó a Óleth que llevara a los supervivientes montaña abajo mientras él se enfrentaba con el demonio del paso. Mientras huían, los elfos escucharon cómo Lindor desafiaba y provocaba a Eloeklo con sus canciones, y cómo la maléfica criatura aullaba y gritaba como respuesta. La batalla se prolongó durante toda la noche, y los refugiados elfos, una vez hubieron abandonado las montañas y alcanzado las tierras más cálidas a los que no podía acceder Eloeklo, contemplaron fogonazos de luz y llamas en el paso. En la lejanía, oyeron la voz de Lindor cantando triunfal. Pero al final, la victoria fue de Eloeklo; pero tal fue la voluntad de Lindor al enfrentarse que el cuerpo congelado del gran noldo todavía permanece allí hoy en día.

3.3.3 LA VISIÓN DE ÓLETH

Con el espíritu hundido y su resistencia a punto de quebrantarse casi al final de su búsqueda, los noldor se tiraron en la ladera de la montaña cubierta de nieve y lloraron por la pérdida de su líder; pero en ese mismo momento, Óleth tuvo una visión que le avisó de que no debía seguir el camino más despejado que conducía hasta el pie del paso, pues allí se encontrarían Celebring y sus cazadores, dispuestos a eliminar a cualquier elfo que hubiera sobrevivido al infernal paso de las montañas. Por el contrario, Óleth se sintió atraído hacia el camino menos fácil: el sendero que serpenteaba a través

de los interminables picos de las Aegir Arvethed, el camino que conducía hasta el Pozo de Morgoth. Pero pocos de los noldor estaban dispuestos a seguirla, y muchos la culpaban de la muerte de Lindor por causa de sus malos consejos. Sin embargo, Nestador el Sanador les recordó que en sus últimos momentos, Lindor había nombrado a Óleth como su sucesora al mando del grupo.

Sólo seis docenas de elfos permanecieron junto a Óleth, y partieron junto a ella y Nestador en dirección a los desconocidos confines cubiertos de niebla de las Aegir Arvethed. Quienes se quedaron atrás y descendieron por las montañas perecieron tal y como había predicho Óleth, aniquilados por la cruel hechicería de Celebring. A algunos les perdonó la vida el tiempo suficiente para averiguar que Óleth, Nestador y otros ochenta noldor todavía seguían con vida. A cambio de esta información, Celebring recompensó a sus antiguos parientes con una muerte rápida, librándoles de las horrendas torturas que les aguardaban en el campamento de Sauron.

En cuanto a Óleth, continuó guiando a los noldor supervivientes en una verdadera marcha mortal a través de aquellas montañas desprovistas de caminos, hasta más allá de la Bahía de la Desolación y el infierno helado de la Tundra de Fuego, siempre guiada por sus premoniciones místicas. Finalmente, tanto ella como sus seguidores contemplaron en el horizonte el brillo rojo del Pozo de Morgoth. Allí, en aquel infierno creado para causar sufrimiento a los Hijos de Ilúvatar, los noldor encontraron su salvación ante la muerte helada que suponía el crudo invierno que por aquel entonces cubría todo el mundo que les rodeaba.

En ese momento de reposo, mientras los noldor se recuperaban de su cansancio, Óleth descendió al pozo y llegó hasta el túmulo de Thilgon, plantando allí la semilla que había llevado consigo durante todos los años de su vida. Mientras la semilla echaba raíces y crecía, Óleth meditaba en silencio, invocando los nombres de Yavanna e Irmo, para que le revelaran el secreto del origen de las semillas. Y, al fin, la plegaria de Óleth fue escuchada.

3.3.4 LA FUNDACIÓN DE NIEBLA ETERNA

Cuando el crudo invierno abandonó el Yermo del Norte, Óleth reunió a sus compañeros delante de la tumba de Thilgon. "La llegada de la primavera", dijo, "traerá consigo a nuestros perseguidores; pues Celebring sabía cuál era nuestro destino antes de que nosotros llegáramos hasta él, y, ayudado por las criaturas más perversas de esta región, no tardará mucho tiempo en atraparnos de nuevo." Entonces los noldor se lamentaron de su destino. "¿Entonces no hay ninguna posibilidad de salvación? ¿Cómo podremos encontrar la paz en el reino maldito de nuestro antiguo enemigo?"

Entonces Óleth respondió: "¡Bien cierto es que nos encontramos en el reino de Morgoth! Pero aunque su influencia todavía mancha la tierra, no puede erradicar para siempre el recuerdo de Arda Inmaculada, que prometió Yavanna Keméntari en el Principio de los Tiempos. Existe un lugar, defendido por su poder, que el mal ya no podrá tocar jamás. A ese lugar os llevaré a quienes, junto a mí, juréis completar la misión que emprendió mi padre Thilgon en este mismo lugar en el que nos encontramos ahora. Sigamos su ejemplo para que otros puedan vivir en esta región y la tierra pueda ser curada del mal de Morgoth."

Los noldor asintieron al escuchar estas palabras. Óleth les sacó del Pozo y les guió a través de la Tundra de Fuego en dirección a las Ered Rhivamar, las Montañas del Fin del Mundo, y cruzándolas por una serie de pasos secretos que sus visiones le habían revelado, llevó a los noldor hasta un fértil valle rodeado por una eterna bruma que se elevaba desde los calientes manantiales minerales de Hithaelin, el Lago de la Bruma. Allí encontraron numerosos árboles como los que crecían en las laderas del Pozo de Morgoth, y así es como Óleth averiguó al fin el origen de las semillas que Thilgon había plantado.



Los noldor llamaron al valle Uichith, o Niebla Eterna, y en el centro del Lago de la Bruma se encontraba un islote al que bautizaron como Tol Ely, la Isla de las Visiones; pues sobre aquella roca Óleth construyó la sede de una logia en la que desarrollaría las disciplinas místicas de la Orden del Sendero Silencioso. Óleth rebautizó la orden llamándola Cuiviémar, la Logia del Despertar, pues su misión era hacer regresar al herido norte la Tuilë Yavanna, la antigua Primavera de Yavanna. Óleth se convirtió en la Maestra de la Logia, que los noldor santificaron esa misma primavera (1700 S.E.); pero, ante el asombro de sus discípulos, Óleth predijo que ella no permanecería durante mucho tiempo en Niebla Eterna, y esa profecía no tardó mucho en cumplirse.

Cuando el invierno relajó su dominio sobre el norte, Celebring levantó su campamento al pie de las Ered Muil y reinició su persecución sobre los noldor. Había llegado al borde del Pozo de Morgoth y seguido su rastro hasta las Ered Rhivamar, pero no consiguió encontrar el valle oculto. Óleth, que había sido avisada de su llegada, ordenó a Nestador que supervisara la colocación de trampas y encantamientos en torno a todo el valle, trampas semejantes a las que antaño utilizaron los noldor en Eregion para detener el avance de Sauron durante más de dos años. Pero Celebring conocía muy bien aquella disciplina secreta, y en seguida se dio cuenta de por qué no había encontrado el refugio de Óleth.

El noldo renegado podría haber derrotado todas y cada una de las defensas mágicas del valle si hubiera tenido tiempo para preparar sus propios contra-hechizos, pero los acontecimientos en el Sur le obligaron a abandonar la caza. El año 1700 de la Segunda Edad sería recordado por la derrota inesperada de Sauron en Eriador. La poderosa flota de Númenor apareció de la nada desde el Oeste, ayudando a los pocos elfos de Lindon que por entonces luchaban por mantenerse firmes en la Línea de Lhûn ante las huestes de Mordor. Sauron fue derrotado, y comenzó a preparar una retirada defensiva, con la esperanza de ganar el sudeste de Eriador, donde sus tropas podrían fortalecer su posición. El Señor Oscuro envió inmediatamente un mensaje a Celebring, ordenándole que regresara a Eregion junto con su ejército del norte (que por aquel entonces todavía rodeaba Rivendel).

Celebring maldijo aquellas noticias, que habían eliminado por completo sus esperanzas de encontrar y conquistar Niebla Eterna; pero no partiría antes de causar todo el mal del que fuera capaz. Y así fue como, antes de seguir las órdenes de su amo, Celebring usó sus encantamientos para despertar a los dragones dormidos de las Ered Rhivamar, enloqueciéndolos de forma que atacaran a los recién llegados fugitivos que moraban en las cercanías. Aquellos gusanos de Morgoth habían dormido durante más de una edad desde la destrucción de Angband, y ahora que habían sido despertados estaban realmente hambrientos.

Aunque los encantamientos de Niebla Eterna impedían a los dragones atacar el valle propiamente dicho, los noldor no tenían ningún motivo para temer ningún peligro procedente del exterior, pues pensaban que sus cazadores habían abandonado la persecución. La desaparición de Celebring provocó una momentánea relajación en la vigilancia, por la cual pagaron muy caro. Casi una quinta parte de los miembros del Cuiviémar fueron exterminados o devorados por aquellas bestias, y Óleth fue uno de ellos. Ni su cuerpo ni su espada fueron recuperados, y los noldor acabaron creyendo que podrían haber sido llevados hasta alguna de las guaridas de aquellos perversos dragones.

Nestador sucedió a Óleth como Maestro de la Logia, y después de guardar el luto debido a su amada líder, empleó todos sus conocimientos sobre encantamientos para armar a los noldor contra los gusanos, a los que pronto enseñaron a hacer temer el nombre de Niebla Eterna. Rechazados pero ni mucho menos derrotados, los dragones se retiraron por el momento hasta sus guaridas. Entonces, los noldor rebautizaron las Ered Rhivamar llamándolas a partir de aquel momento Ered Úmarth, las Montañas Fatídicas. Fue una victoria amarga, pero con Celebring retirándose y los dragones atemorizados, la Logia del Despertar podría por fin iniciar la ardua búsqueda que Óleth y tantos otros congéneres habían consagrado con su propia sangre.

3.3.5 LA LOGIA DEL DESPERTAR

Bajo el liderazgo de Nestador, la sabiduría y las tradiciones de la orden que Óleth había fundado tomaron forma y alcanzaron su máxima expresión. Nestador era un cantor-curandero de gran habilidad, y añadió a la disciplina del Sendero Silencioso el conocimiento de la palabra hablada; pues, al igual que Lindor, Nestador creía que, en una canción, sanador y mago extraían su poder de la fuente inagotable del Ainulindalë, la Canción de la Creación. La reordenación de Arda a través del poder de la canción, combinada con la disciplina del silencio gracias a la cual recibían sus visiones, aceleraría el éxito de su búsqueda.

Con ese objetivo, Nestador instituyó rituales que combinaban ambos senderos con la tarea física de extender por todo el Norte la abundancia existente en Niebla Eterna. Cada miembro del Cuiviémar acompañaría su trabajo con la creación de una canción mágica personal, que personificara toda la magia y todos los encantamientos de que tuviera conocimiento. Una vez completado el sendero de las visiones, cada místico podría inscribir su canción mágica en un lugar de poder que Irmo revelaría a la logia. Nestador realizó el primer gran rito de la canción sobre Tol Ely en el segundo aniversario de la fundación de Niebla Eterna, y allí les fue revelado a todos los asistentes dónde deberían inscribir sus canciones.

El lugar escogido por el Señor de los Sueños fue una montaña; en realidad, se trataba del pico más septentrional de las Ered Muil, cuya falda estaba bañada por las olas del Mar Circundante. En el curso de los siglos y los milenios transcurridos desde entonces, los noldor de Niebla Eterna han ido grabando en esa montaña cada una de las canciones mágicas de su comunidad, hasta que acabó siendo conocida como Orod Certhas, la Montaña de la Runas. Entre los místicos existe la creencia de que, en la Última Batalla en el Final de los Tiempos, las runas de Orod Certhas resonarán con la sabiduría de las edades, y en ese momento todos los Hijos de Ilúvatar se unirán a la Música de los Ainur, que será entonada de nuevo, y la discordia de Morgoth quedará confundida, y la Tierra se verá por fin curada de su oscura herida.

⊕ 3.4 los años oscuros ⊕

La derrota de Sauron en Eriador demostró ser una bendición parcial para los hombres de la Tierra Media. Por un lado, la victoria de la alianza formada por Númenor y Lindon abrió un panorama esperanzador para los Pueblos Libres, revelando las grandes hazañas que podían llegar a realizarse si se formaba un frente unido contra la Sombra; por otro lado, la victoria sobre el poder del Señor Oscuro, que fue expulsado de las costas, sólo sirvió para que Sauron centrara sus ansias de dominio tierra adentro, más allá del alcance de las flotas de los númenóreanos y sus aliados élficos. Sauron estaba debilitado, es verdad, y pasaría un siglo entero antes de que pudiera recuperar su poder; pero cuando llegara el momento, todos los pueblos de la Tierra Media, salvo los que moraban en las Tierras del Oeste, conocerían catorce siglos de horror y opresión, recordados en los días venideros como los Años Oscuros.

Al principio, el Yermo del Norte no jugó ningún papel en las aspiraciones del Señor Oscuro de formar su imperio mundial, pues estaba deshabitado (con la excepción de los noldor de Niebla Eterna, que le importaban muy poco). Pero esa misma falta de atención por parte de Sauron provocó la colonización progresiva del territorio, pues cuando los hombres intentaban escapar al creciente poder de Mordor, siempre huían hacia estas regiones. Por lo tanto, con el paso del tiempo, incluso Forodwaith acabó siendo incluida en los maléficos planes de Sauron.

Aunque el limpiar la tierra de la mancha de Morgoth dependía de las artes sutiles y los encantamientos permanentes de los elfos, los hombres mortales también jugarían un papel importante dentro de la curación de Forodwaith. Y los Hijos de Ilúvatar Nacidos Después reclamaron como su nuevo hogar cada tundra y cada



costa, cada ribera y cada valle, limpiando todo el Norte de las maléficas criaturas criadas por Morgoth que todavía habitaban allí. Incluso en aquellos yermos solitarios, los elfos y los hombres consiguieron aliarse y enfrentarse unidos al legado de Morgoth.

3.4.1 LOS AVENTUREROS NÚMENÓREANOS

Los númenóreanos ya habían visitado las costas de la Tierra Media cuando su poderosa flota de guerra ancló en Lindon con el propósito de enfrentarse a Sauron. Durante más de un milenio, aquellos dúnedain, los Hombres del Oeste, habían emprendido largos viajes hacia las tierras de sus ancestros, los antiguos edain que lucharon junto a los elfos en la Guerra de la Cólera. Los Valar les habían entregado la isla de Númenor como recompensa por su inquebrantable lealtad en aquellos tiempos oscuros, y en aquella isla podrían morar para siempre en paz; pero los númenóreanos habían nacido bajo la inquieta estrella de Eärendil el Marinero, y no había ocupación en la que disfrutaran más que en navegar y salir de aventuras.

Los Valar prohibieron a los dúnedain navegar hacia el Extremo Oeste, donde se encontraba la inmortal tierra de Aman, donde vivían los dioses que habitaban en Arda. Por ese motivo, los intrépidos marineros de Númenor se dedicaron a explorar todas las costas de la Tierra Media, y las de Forodwaith no fueron una excepción. Las leyendas dicen que Aldarion, el Capitán del Gremio de Aventureros, logró rodear el Cabo de Forochel, plasmando en un mapa todas y cada una de las bahías y ensenadas. Pero en la época de Aldarion, la tierra todavía no se había recuperado del todo del cataclismo provocado por la Guerra de la Cólera; Thilgon había perecido en el Pozo de Morgoth, su visión condenada a verse postergada hasta la llegada de Óleth, su hija, más de un millar de años después, y todavía no había ningún pueblo hablan-

te que habitara en la zona. Por lo tanto, pocos númenóreanos visitaron Forodwaith después de los grandes viajes de Aldarion.

Las cosas comenzaron a cambiar en los siglos siguientes a la triunfante expulsión de Sauron de las Tierras del Oeste. Para mejor o para peor, la presencia de los númenóreanos y su influencia sobre la Tierra Media fueron creciendo. Los viajeros comenzaron a colonizar las costas de Eriador, y el gran puerto fluvial de Tharbad se convirtió en una floreciente metrópolis. La colonización trajo consigo nuevas bocas que alimentar y nuevos cofres que llenar. Y entonces fue cuando los númenóreanos recordaron los fabulosos viajes de Aldarion hacia "la oscuridad del Norte", y comenzaron a imaginarse qué riquezas podrían aguardar ocultas allí.

Y así nació la gran tradición ballenera de Eriador. En los meses más cálidos del año, las proas de los barcos númenóreanos podían abrirse camino a través de las olas congeladas de Forochel, en busca de marfil y grasa de ballena. Con el paso del tiempo, los Hombres del Oeste establecieron el puerto y refugio de Achond sobre una de las islas situadas en la punta del gran cabo de Forochel. Allí, los marineros más cansados podían tomarse un respiro de su trabajo antes de regresar a sus hogares en el sur o, si lo deseaban, podían pasar todo el crudo invierno septentrional bajo el resguardo de los resistentes refugios de Achond.

Poco después de que los númenóreanos renovaran su contacto con el largo tiempo olvidado Norte, descubrieron que ya no eran los únicos mortales que se atrevían a pisar el Yermo del Norte. Forodwaith ya estaba habitado por otros hombres. Los númenóreanos nunca consiguieron averiguar de qué tribu o tierra olvidada podrían proceder, ni durante cuántas incontables generaciones habían morado en el lejano Norte del mundo, y ellos tampoco estaban dispuestos a decírselo; pero siempre hablaban del Gran Ser Malvado del que habían escapado, y a los númenóreanos no les costó nada imaginarse a quién se estaban refiriendo.

Los cuadernos de bitácora de las naves númenóreas de la época se refieren a este misterioso pueblo con el término de Creadores de Abalorios, y ése es el nombre por el cual los posteriores Hombres de Forodwaith los recuerdan: helmivalmistajat, en su propia lengua septentrional. El nombre hacía referencia a su excepcional habilidad en la creación de pequeños abalorios de cerámica que llamaban *loitsu helmet*. Los balleneros númenóreanos que tuvieron la fortuna de recibir tales abalorios como regalos pronto descubrieron que aquellas baratijas poseían extrañas y maravillosas virtudes, beneficiosas para su portador: le protegían mágicamente del frío del congelado Norte, o bien ayudaban a los marineros a avanzar a través de las peligrosas aguas de Forochel.

Los númenóreanos tenían en tan alta estima las creaciones de este pueblo pesquero aparentemente primitivo que intentaron enriquecer su arte con los conocimientos existentes en su tierra natal para que crearan abalorios más bonitos y mucho más potentes de lo que jamás hubieran imaginado. Nadie sabe a ciencia cierta cuáles fueron las consecuencias de este gesto bienintencionado, pero parece ser, según lo que se puede adivinar por los registros de algunos balleneros de Cardolan, que durante los siguientes siglos, los Creadores de Abalorios entraron en un lento declive y acabaron por desaparecer, dejando tras de sí únicamente un puñado de ruinas como testigos mudos de su existencia.





Un regalo de
abalorios

3.4.2 LAS INVASIONES ÚRDICAS

Aunque la presencia de los Creadores de Abalorios en Forodwaith fuera efímera, el mismo hecho de su existencia, libres de su dominio, fue suficiente para atraer la maléfica voluntad del Señor Oscuro hacia el lejano Norte. Si algún pueblo de hombres había conseguido escapar a su tiranía allí, probablemente más adelante habría otros que también lo intentarían. Por sí solo, este hecho suponía muy poco dentro de la sutil balanza de su malicia, pero el sometimiento de Forodwaith era un requisito para otros designios mucho más importantes.

Muchas leguas al este de Forochel, más allá de los confines más alejados de Talath Uichel, se encuentra la lejana tierra de Urd. Aunque Urd era muy semejante en clima y aspecto a Forodwaith, limitaba con una gran bahía del Mar Circundante cuyas aguas cubrían la antigua fortaleza de Morgoth en Utumno. Al principio del segundo milenio de la Segunda Edad, los hombres de Urd habían sido sometidos por un belicoso caudillo llamado Hoarmûrath; y éste, enardecido por el deseo de volverse invencible en combate, había recibido a un emisario de Sauron, y aceptado su particular regalo: un Anillo de Poder. Así es como nació, a la muerte eterna de la oscuridad, el sexto de los nueve mortales que serían conocidos como los Espectros del Anillo, los más letales sirvientes de Sauron.

La primera tarea que encomendó el Señor Oscuro a Hoarmûrath fue perseguir y esclavizar a todos los hombres del lejano Norte que se negaran a reconocer a Sauron de Mordor como dios y rey. Hoarmûrath cumplió las órdenes de su señor con gran celo y dedicación. El sicario fue empujando a sus víctimas hacia el oeste, más allá de las fronteras de Urd hasta llegar a Forodwaith, sembrando Forochel y Forodwaith de lamentos y relatos de horror referentes a sus perseguidores, conocidos bajo los nombres de Paheelliset, el Pueblo Violento, Karhusoturet, los Guerreros-Osos, y Rekijoukko, la Horda de los Trineos.

Éstos y otros epítetos describen muy bien a la hueste de guerra de Urd, pues sus caudillos luchaban montados en grandes

trineos de guerra tirados por voraces osos de las nieves. Las leyendas dicen que aquellas criaturas eran en realidad seres multi-formes esclavizados, aunque los berninga que habitaron en Forodwaith en años posteriores negaron tales insinuaciones categóricamente. Montadas en tan fantásticos transportes, las hordas de Urd conseguían rodear fácilmente a cualquier presa que intentara escapar. Una vez desmontaban de sus trineos de guerra, los caudillos, acompañados de sus guerreros más feroces, podían dedicarse a atacar el centro de una línea defensiva mientras otros trineos más pequeños, tripulados por un solo soldado, y tirados por sabuesos de guerra, cargaban por sorpresa contra los flancos. Los soldados de Hoarmûrath que no utilizaban trineos empleaban una táctica de ataque diferente; se deslizaban a través de la tundra cubierta de nieve gracias a unos postes planos de madera atados a los pies. Con esos *sukset* (como eran conocidos), los urdor gozaban de una movilidad inigualable en cualquier combate o carnicería.

Los pueblos que huyeron de las huestes de Urd les bautizaron como Paheelliset, y con mucha razón, pues después de cada batalla, cualquier prisionero que no pudiera ser utilizado como esclavo —incluso las mujeres, los niños y los ancianos— hallaban un horrendo fin en los pozos de osos de Urd. En el interior de aquellos pozos de tierra se encontraban los enormes osos devoradores de hombres que tiraban de los trineos. Se podían llegar a preparar hasta treinta de estos pozos después de una gran batalla. Los osos eran golpeados, azuzados y espoleados mediante lanzas hasta que se enfurecían, momento en el cual se arrojaban al interior del pozo los prisioneros, totalmente desarmados. Mientras los espectadores contemplaban el subsiguiente combate, se dedicaban a hacer apuestas sobre cualquier detalle de la lucha, desde cuánto duraría el prisionero hasta qué pezuña utilizaría el oso para realizar el próximo golpe. Si por algún extraño milagro, un prisionero conseguía sobrevivir a esta inhumana tortura, se le consideraba digno de convertirse en esclavo (un destino ligeramente peor que el pozo de osos).

Al igual que la Horda de Trineos que les perseguía, los hombres que huyeron hasta Forodwaith durante esta época idearon nombres para sí mismos que hacían referencia a los medios de locomoción que empleaban. Los dos pueblos que son recordados por su nombre —y probablemente los únicos que lograron sobrevivir a las invasiones úrdicas— fueron los tanssijat, o Bailarines, que patinaban a través del hielo gracias a sus *luistimet*, unos gruesos zapatos de piel unidos a un trozo de hueso o marfil pulido, y los leveäjalat, o Pies Anchos, que cruzaron el Norte utilizando unas raquetas para la nieve hechas de grueso cuero atado a un armazón de hueso o madera.

Los leveäjalat huyeron hacia el sudoeste en dirección a Talath Uichel, hasta llegar al norte de Eriador, asentándose en las riberas de los ríos y arroyos que avanzaban hacia la Bahía de Forochel. Aquella elección, sin duda, reflejaba el carácter de sus tierras ancestrales, pues los leveäjalat eran hábiles pescadores y constructores de botes. También presupone un inteligente análisis de sus perseguidores, pues la relativa escasez de hielo y nieve en las regiones del sur impedía a la Horda de los Trineos utilizar sus tácticas habituales contra los leveäjalat, salvo quizás en lo más crudo del invierno. Enfurecidos por la inesperada inteligencia de sus presas, los urdor abandonaron los ataques móviles en favor de unas devastadoras batallas de desgaste que, ni siquiera con refuerzos, podían permitirse. Reunidos contra un enemigo común, los clanes leveäjalat cambiaron su nombre por el de lumimiehet, los Hombres de las Nieves, que los elfos y los dúnedain más tarde tradujeron a su propio idioma sindarin como lossoth.

Los tanssijat eligieron una vía muy diferente para escapar de la horda úrdica. Girando hacia el noroeste, entraron en el montañoso Cabo de Forochel. Allí se dividieron en dos pueblos distintos.



Quienes se retiraron hasta las zonas más alejadas de la península fueron conocidos como los *jäämiehet* o Hombres de los Hielos (*helechoth*, en la lengua de los elfos y los *dúnedain*). Otros *tanssijat* buscaron refugio de la Horda de los Trineos en los grandes icebergs de la Bahía de Forochel. Con el paso del tiempo, los refugios que fueron excavando en aquellas islas flotantes se convirtieron en verdaderas ciudadelas, pasando de ser residencias de invierno a moradas permanentes para su pueblo, para el que sus tierras ancestrales se habían convertido poco más un territorio de caza temporal. Aquellos moradores de los bergs se convirtieron en un pueblo ballenero y pesquero, y se denominaron a sí mismos los *merimetsästäjät*, o Cazadores Marinos (*aerfaroth* en el idioma de los elfos).

Al huir de las hordas de Urd, tanto los *tanssijat* como los *leveäjalat* encontraron ayuda y alivio en unos aliados inesperados: los elfos de las nieves, los vagabundos inmortales de Talath Uichel. Ellos no sólo enseñaron a los agotados fugitivos todas las habilidades necesarias para sobrevivir en el congelado Norte, sino que compartieron con ellos su sabiduría y sus conocimientos espirituales. Aquellos sencillos hombres harían lo que desearan con dicho conocimiento, mezclándolo con sus propias creencias y conceptos humanos; pero la influencia de los elfos de las nieves todavía se puede apreciar en las tradiciones chamánicas de los *lumimiehet* y los *jäämiehet*, así como en los *merimetsästäjät*, los moradores de los icebergs.

3.4.3 LOS ELFOS DE LAS NIEVES

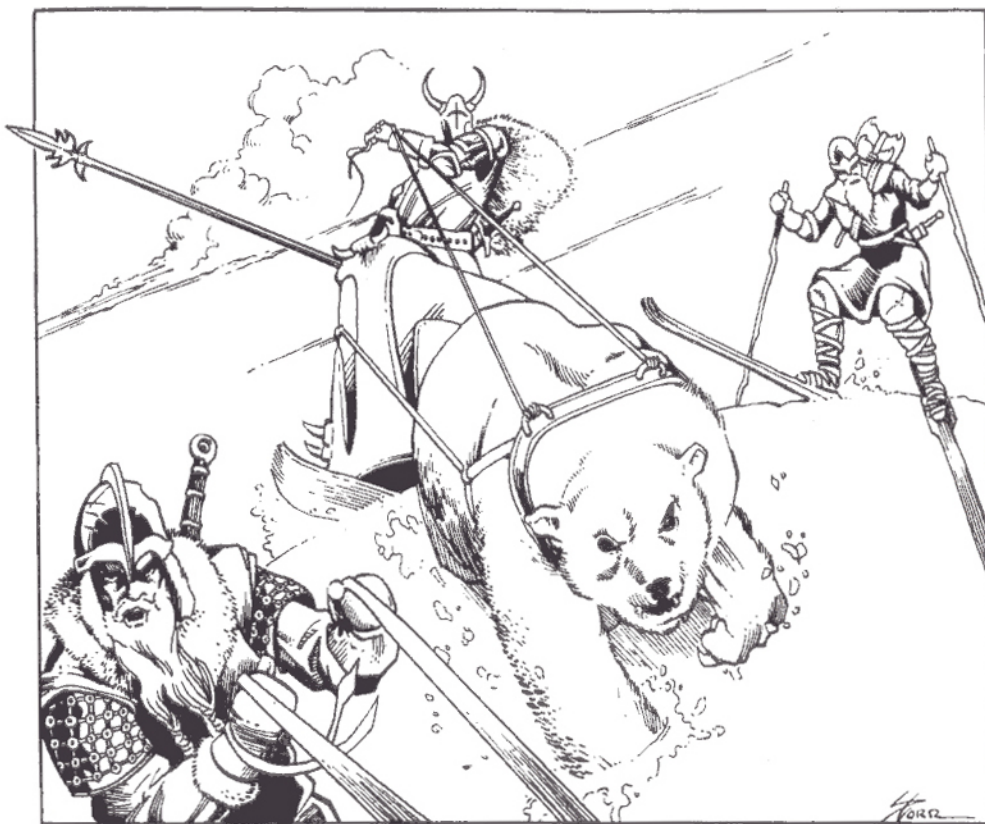
Los elfos de las nieves de Talath Uichel formaban parte de los *nandor*, y se habían separado hacía poco tiempo de sus parientes silvanos de Rhovanion en el sur. Algunos siglos antes de las invasiones úrdicas, estos elfos habían abandonado los bosques del valle del Anduin y se habían desplazado hasta las vastas tundras del Norte. La causa de esta separación fue la intrusión en sus tierras del príncipe *sindarin* Oropher, que deseaba reinar sobre todos los *nandor* que vivieran al este del Anduin. Resentidos por la intromisión no deseada de Oropher y la presunción de sus costumbres, propias de los elfos grises, los miembros de esta tribu *nandorin* se desplazaron hacia el norte, cruzando el Desfiladero del Dragón, el ancho paso que separa las Montañas Nubladas de las Montañas Grises, y entraron en la tundra que había más allá. En aquel viaje fueron guiados por un jefe silvano llamado Galator, que a partir de entonces cambió su nombre por K'elektor, el Señor del Hielo. Desde ese momento, su pueblo adoptó el nombre de *lossidil*, o elfos de las nieves (*losedhil* en el idioma de los *sindar*).

En realidad, no era la primera vez que los elfos de las nieves ponían el pie en Talath Uichel. Cuando Yavanna exhaló el primer aliento de vida sobre el Yermo del Norte, las tierras que se encontraban más cerca de Rhovanion comenzaron a

floreecer, atrayendo a los elfos silvanos, que realizaban largos viajes durante los meses más cálidos. En realidad, a su propio estilo, los *nandor*, que eran los más preocupados de todos los elfos por los seres vivos de Arda, habían centrado su atención, al igual que los *noldor* de Niebla Eterna, en volver a hacer florecer la primavera en el Norte; pero en aquellos momentos, cuando su tierra ancestral estaba siendo gobernada por un monarca de sangre extraña, los elfos de las nieves reclamaron Forodwaith como hogar y nunca jamás regresaron a Rhovanion.

Aunque estaban menos acostumbrados a la compañía de los hombres que los elfos del oeste, los *lossidil* no se mostraron hostiles con los mortales. Durante varios siglos habían vivido en paz y armonía con los *nórdicos* de Rhovanion, que llevaban sus vidas mortales de igual forma a como ellos lo hacían con las suyas inmortales: como casas y clanes independientes, sin jurar fidelidad a ningún soberano. (En lo que respecta a su señor K'elektor, su "señorío sobre el hielo" no hacía referencia a ningún territorio o región, sino a su gran habilidad a la hora de dar forma al hielo mediante su magia y sus encantamientos.) Por ese motivo, cuando se encontraron con los fugitivos *tanssijat* y *leveäjalat*, los elfos de las nieves se hicieron amigos suyos, tomándoles por aliados contra los malvados *urdor*.

La llegada de las invasiones úrdicas obligó a los elfos de las nieves a retirarse, al igual que sus amigos mortales, hacia el oeste. Aunque eran mortales en combate contra los hombres si eran provocados, los *lossidil* no eran de carácter belicoso, y su número era muy reducido; y con el Anillo del Poder en posesión del gran caudillo úrdico, ni siquiera los inmortales Primeros Nacidos podían tener alguna esperanza de derrotar a la Horda de los Trineos. Por lo tanto, el pueblo de K'elektor huyó hacia el oeste, acompañando (en su mayor parte) a los *tanssijat* en su camino hacia el Cabo de Forochel. Allí vivieron durante muchos siglos en armonía con los *jäämiehet* y los *merimetsästäjät*, así como con los elfos de Niebla Eterna, que se alegraron de descubrir la presencia de otros miembros de su raza en aquella lejana y solitaria tierra.



¡La horda de los trineos ataca!



Treinta y tres siglos después de que la Guerra de la Cólera diera forma a las tierras de Forodwaith, el Yermo del Norte se vería sacudido por otro cataclismo de casi igual violencia, echando a perder muchos de los avances conseguidos por los noldor de Niebla Eterna. Ese nuevo desastre no tuvo su origen en los valar, sino en el mismísimo Ilúvatar. Por ese motivo, el cataclismo no fue tan dañino para las tierras del norte como podría haberlo sido. Ilúvatar reconoció el bien sembrado en el lejano Norte por Yavanna y sus devotos, librando aquella región de la mayor parte de la destrucción; pero por designio propio, Eru no permitiría ningún acto dentro de Arda que cambiara por completo el destino del mundo; al menos, no antes del Fin del Tiempo.

3.5.1 LA RUINA DEL NORTE

Los hombres de Númenor se habían vuelto orgullosos y osados desde el día de su noble victoria sobre Sauron en Eriador. Aunque muchos permanecieron fieles a las lealtades de sus ancestros, muchos más quedaron corrompidos por el orgullo y la envidia; y bajo la astuta manipulación de Sauron, que por entonces era su rehén, Ar-Pharazôn el Dorado, el último rey de Númenor, cometió el más atroz de los sacrilegios: quebrantó la Prohibición de los Valar y declaró la guerra a las Tierras Imperecederas, pues pensaba que podría conquistar, mediante su propio poder, el don de la inmortalidad.

Los Valar, delegando su vigilancia de Arda en favor de Ilúvatar, dejaron el destino de la locura de Ar-Pharazôn en manos del Único Dios Verdadero. Ilúvatar respondió con una terrible fuerza, separando las Tierras Imperecederas del resto del mundo al formar un gran abismo en el mar, y doblando la superficie de Arda hasta que ésta quedó convertida en una especie de globo del que ningún ser vivo podía escapar salvo los inmortales Elfos; pues sólo en la Muerte los hombres tenían capacidad para abandonar los Círculos del Mundo.

Esta repentina y violenta transformación en la forma del mundo podría haber tenido consecuencias desastrosas sobre Forodwaith, la más septentrional de las regiones. Tal y como está escrito en el *Akallabêth*, "... todas las costas y las regiones marinas del mundo occidental cambiaron y se arruinaron; porque los mares invadieron las tierras, y las costas se derrumbaron, y las antiguas islas fueron anegadas, y otras islas se alzaron en el mar; y las montañas cayeron y los ríos se desviaron en extraños cursos". (*Silmarillion*) Durante veinticinco años del sol, Forodwaith pareció regresar a su estado original, apenas habitable, de los primeros siglos de aquella edad. Sin embargo, Ilúvatar permitió a Yavanna ejercer durante ese periodo de tiempo un gentil dominio de la tierra para defender a todos los seres vivos de forma que, aunque las penas y las dificultades gobernarían las vidas de los hombres y los elfos de aquella región, la vida y la esperanza nunca se extinguieran del todo; algún día llegaría una época de curación.

3.5.2 LA LUZ DE LA ESPERANZA

Yavanna no era el único Poder que rogó a Ilúvatar que redujera la intensidad de su juicio sobre el Norte; Ulmo, el Señor de las Aguas, también hizo la misma petición a Eru. Los elfos de las nieves habían sido desde hacía mucho tiempo la principal distracción de Ulmo en Forodwaith, pues en ellos parecía haberse realizado su antiguo deseo, que los Hijos de Ilúvatar pudieran vagar libremente y en felicidad por toda la Tierra Media, y que no permanecieran en los Tierras Imperecederas protegidos por los Valar. El Señor de las Aguas sintió pena al contemplar la destruc-

ción provocada en el Yermo del Norte por la transformación del mundo, que había arrebatado al pueblo de K'elektor toda la alegría que tenían de vivir en aquella tierra, obligándoles a abandonar la Tierra Media para siempre. "¿Por qué?", preguntó, "deberían los Primeros Nacidos sufrir por los pecados cometidos por los Nacidos Después? ¿Acaso serán desbaratados todos sus esfuerzos por curar la tierra? ¿Recompensaremos las buenas acciones con actos malvados?"

Ilúvatar respondió a la plegaria de Ulmo de la siguiente manera: "Conoces bien el destino de Arda Mancillada, y algunas heridas no pueden ser curadas antes de que se cumpla la realización de la Música. Pero te permitiré este favor: que, mientras renace la esperanza en el Norte, tú puedas visitar a los Primeros Nacidos; y que erijas para ellos una señal, creada gracias a tu poder y dominio, de forma que puedan saber que no les hemos abandonado."

Ulmo recibió con alegría las palabras de Ilúvatar, y comenzó a pensar en qué señal podría erigir para animar tanto a elfos como a hombres. Fue entonces cuando el Señor de las Aguas recordó cómo, poco tiempo después de que Morgoth matara a los Dos Árboles que antaño iluminaban el mundo, los Valar habían creado el Sol y la Luna para restaurar la luz y dar esperanza a un mundo sumido en tinieblas, una luz menor que recordara a la luz mayor; y también pensó en las Grandes Lámparas, Ormal e Illuin, que habían iluminado Arda antes de que Yavanna hubiera dado vida a los Árboles. Morgoth también las había destruido; pero Ulmo sabía que un fragmento de Illuin, la lámpara septentrional, todavía permanecía sin ser descubierto en las profundidades del Mar Circundante.

Ulmo recuperó ese fragmento, y gracias a su dominio sobre el mar hizo que se elevara por encima de las aguas sobre un gran pináculo de hielo situado en el cenit del mundo, para que brillara con un nuevo resplandor bajo el cielo del norte. Aquella luz era diferente a las estrellas de Varda o a los recipientes del Sol y de la Luna, pues su brillo podía fluir desde el fragmento como una serie de delicados velos empujados por una gentil brisa, y con muchos tonos diferentes: rojos, amarillos, verdes, azules o violetas. Al igual que Tilion, quien guiaba a la Luna por el cielo, la iluminación del fragmento podría cambiar de forma, pero con mayor variación que las estrictas fases de Tilion: podría aparecer en forma de arcos abrasadores, como chorros de luz, como penetrantes rayos o como tapices colgantes, que adornarían para siempre los cielos del Norte.

Entonces Ulmo viajó hasta las costas más septentrionales de Forochel, donde moraban K'elektor y su pueblo, y se reveló ante ellos. Al principio los elfos de las nieves quedaron aterrizados, pues nunca habían contemplado al Señor de las Aguas en su divina majestad, y creían que todos los poderes del mundo se habían puesto contra ellos; pero Ulmo les habló, y les pidió que mantuvieran la calma. "¡No temáis, oh, Pueblo de los Teleri, terceros y más grandes de todos los Primeros Nacidos! Soy el Señor del Mar sobre cuyas orillas se escuchan vuestras hermosas voces. Pues en verdad mi poder reside en el agua, ¿y qué es el copo de nieve en el que os deleitáis, o el hielo que vuestras manos transforman hasta crear palabras hermosas, sino una parte de mi dominio?"

El Señor de las Aguas calló entonces, pero los elfos de las nieves todavía estaban demasiado atemorizados como para hablar. Y Ulmo continuó hablando: "Habéis sufrido mucho con el cambio del mundo; pero ¡ay!, vosotros vivís, así como la tierra vive, pues su vida es la vuestra. ¡No dudéis de que los Valar os protegen bajo los ojos del Único! ¡Ved! Una nueva luz ha aparecido en el Norte como testimonio de mis palabras; dejad que vuestros corazones descansen ante esa luz, sabiendo que seguís siendo Hijos de Ilúvatar, ahora y siempre. Así he hablado." Y en ese momento, el Señor de las Aguas desapareció bajo las olas.

Durante muchos días a partir de ése, los elfos entonaron canciones de alabanza hacia Ulmo e Ilúvatar, y cuando hubieron fi-



nalizado, K'elektor se dirigió a ellos, diciendo que deberían emprender un viaje hacia la luz, para encontrar allí una morada libre de miedos y de muerte. Los lossidil asintieron ante tal propuesta, y K'elektor llamó a la luz K'elekt'il, el Resplandor de Hielo (que, en el idioma de los elfos grises, se dice Helecthil).

El viaje de los elfos de las nieves hacia Helecthil fue largo y duro, pues el Norte no estaba ni mucho menos libre de peligros, tanto naturales como de otro tipo. Iniciaron el viaje en invierno, pues en esa estación las aguas del Ekkaia que miraban hacia el norte estaban cubiertas de hielo. Así es como el primero de los Hijos de Ilúvatar puso el pie sobre la Tierra sin Tierra, la congelada masa inamovible que ahora coronaba el globo de Arda como un halo helado. Pero caminaban sobre aquel heredero menor de Helcaraxë sin miedo, pues la luz les daba fuerzas para continuar.

Cuando al fin llegaron a los pies del resplandeciente pináculo de Helecthil, bañado por la luz, K'elektor utilizó todos sus conocimientos y encantamientos, y junto con los lossidil inició la construcción de una magnífica ciudad de hielo. Aquella morada, que los elfos bautizaron como K'eleklut, Flor de Hielo (que los sindar y los dúnedain conocen como Helloth), rodeaba la base del pilar del Helecthil, gozando noche y día de su resplandor. Según las leyendas, el trabajo fue tan grande que pasó todo un *yén* (ciento cuarenta y cuatro años del sol) antes de que alcanzara la perfección, pero pocos aparte de los elfos de las nieves contemplaron sus maravillas.

Mas no todos los lossidil permanecieron en Helloth tras su construcción, pues muchos todavía deseaban vagar por el yermo, animados ahora por las palabras de Ulmo; pero la mayor parte de la tribu decidió permanecer allí, descendiendo en raras ocasiones desde la Tierra sin Tierra hasta las regiones donde antaño habían habitado. Y así es como Forodwaith llegó a acoger un pueblo tan hermoso y sabio. Los noldor de Niebla Eterna lloraron por su ausencia, y en el conocimiento de los ystävät talven los elfos de las nieves acabaron convirtiéndose en unas figuras de leyenda.

⊕ 3.6 la paz milenaria ⊕

La creación de Helecthil marcó el inicio de unos tiempos mejores para Forodwaith y sus habitantes. Los ciclos y las estaciones del Norte, tan violentamente transformadas por el cambio del mundo, quedaron restablecidas de acuerdo con los nuevos ritmos globales. La Logia del Despertar reinició su arduo trabajo. Los urdor no volvieron a molestar a los ystävät talven. Siguió trece siglos de relativa paz.

La principal causa de esta calma sin precedentes fue la victoria casi absoluta de la Última Alianza de Elfos y Hombres sobre Sauron en el año 3441 S.E., acontecimiento que puso punto final a la Segunda Edad y que dio nacimiento a la Tercera. Aparte de los elfos de Niebla Eterna, que lucharon bajo el mando de Gil-galad, Rey Supremo de los Noldor, ni siquiera un eco de aquel gran enfrentamiento alcanzó las olvidadas tierras del lejano Norte. El punto central de la historia se desplazó hacia el sur hasta Eriador, donde los reinos sucesores de la perdida Númenor gozaron de una (demasiado) breve era de poder y gloria.

Elendil, líder de los númenóreanos que habían permanecido fieles a su herencia y habían repudiado el sacrilegio de Ar-Pharazôn, eligió las tierras de Eriador como sede para sus dominios en el año 3320 S.E. Aquella región se convertiría en Arnor, el Reino Norte de los Reinos en Exilio; los hijos de Elendil formaron el Reino del Sur de Gondor. Elendil absorbió en su reino la antigua colonia de Tharbad, cuyos barcos balleneros seguían embarcándose en dirección al norte para surcar las aguas de Forochel, de igual forma a como habían hecho sus ancestros durante los últimos quince siglos.

Como reino unido, Arnor existió durante casi un milenio. Sin embargo, en el año 861 T.E., tras la muerte de su décimo monarca, Eärendur, el reino se fracturó debido a las luchas políticas, separándose en tres principados menores, Arthedain, Cardolan y Rhudaur, cada uno de ellos gobernado por un vásta-

*Ulmo visita
los elfos de
nieves*



go del difunto rey. Desde ese momento, los reyes de Arthedain volverían a interesarse en las tierras septentrionales que limitaban con su reino.

En el gran juego de la sucesión dinástica, los reyes de Cardolan tenían una gran ventaja: de los tres reinos sucesores, sólo ellos contaban con un puerto marítimo; de hecho, se trataba del único puerto mercantil de cierta importancia de todo Eriador. Eso significaba que podrían cobrar fuertes peajes y tarifas por las mercancías dirigidas hacia (o procedentes de) Arthedain y Rhudaur. Amlaith, el primer rey de Arthedain, intentó superar este inconveniente estableciendo un puerto en la Bahía de Forochel. Pero las inclemencias del tiempo rápidamente frustraron sus planes. Sin embargo, Amlaith proclamó su protectorado sobre los lossoth en el año 870 T.E., la primera (y última) vez que un poder territorial establecería su dominio sobre el Yermo del Norte durante la Tercera Edad.

Como tantos otros asuntos de gran importancia, este acontecimiento no tuvo casi ninguna consecuencia sobre Forodwaith o cualquiera de sus pueblos; nunca se realizaron demasiados intentos por respaldar aquella reclamación, que pronto cayó en el olvido. Sin embargo, una curiosa formalidad de esta ficción legal consiguió sobrevivir al reinado de Amlaith, y en ocasiones casi estuvo a punto de transformar las palabras en acciones. Dicha formalidad derivaba de la costumbre del rey de enviar, para ayudar a los lossoth, algunos "cargamentos de medicinas" (regalos de cortesía que llevaban una *eresselen*, una estrella de seis puntas que revelaba a su portador como alguien amigo de Arthedain). Cualquier lossoth que enseñara aquel objeto a un representante del rey tenía derecho a pedir ayuda real para resolver cualquier problema que tuviera. Como las adversidades experimentadas en las vidas cotidianas de los *ystavāt talven* solían ser bastante mundanas, el rey de Arthedain podía permitirse el envío ocasional de dicha ayuda a cambio de la sustanciosa mejora en su imagen que ello supondría entre todos los pueblos de Eriador.

⊕ 3.7 el regreso de la ⊕ sombra

Pero la paz milenaria del Norte no duraría para siempre. La Última Alianza había derrotado el poder del Señor Oscuro, pero no consiguió eliminar la amenaza de Sauron definitivamente. Más adelante, los Sabios atribuyeron ese fallo a la negativa por parte de Isildur a arrojar el Anillo Único a los abrasadores fuegos del Orodruin, pues el Anillo contenía el poder que ataba el espíritu de Sauron a Arda. Mientras el Anillo siguiera existiendo, la sombra del Señor Oscuro continuaría oscureciendo el mundo.

Afortunadamente, las tierras del oeste gozaron de un respiro de mil años, mientras Sauron recuperaba en secreto su disperso poder y recuperaba su forma; pero, con el tiempo, Eriador se convertiría en la principal presa de su malicia, y Forodwaith sufriría las repercusiones de sus actos. Pues Sauron enviaría hasta la misma frontera entre Eriador y el Yermo del Norte a su más mortal sirviente: el Señor de los Nazgûl, que sería conocido por los habitantes de ambas regiones como el Rey Brujo, y que fundaría allí el maléfico reino de Angmar.

3.7.1 LA LLEGADA DEL REY BRUJO

Cuando el Señor de los Nazgûl entró en secreto en Angmar en el año 1276 T.E., encontró una tierra idónea para sus propósitos. En los primeros años de ese siglo, como si hubieran respondido a alguna llamada nunca pronunciada, numerosos dragones de Forochel, despertando de su letargo, habían vola-

do hacia el sur y atacado las fortalezas enanas que todavía existían en Angmar. Los orcos y los trolls comenzaron a crecer y multiplicarse. Hombres maléficos procedentes de Urd aparecieron de nuevo en las inmediaciones de Talath Uichel, resucitando su legado dormido de saqueo y matanzas. El Rey Brujo completó la desolación de la tierra en el mismo año de su llegada, lanzando una horda de orcos contra Carn Dûm, la última fortaleza del Pueblo de Durin en la región, y que ya se encontraba muy maltrecha debido a los repetidos ataques de los dragones.

Todos aquellos acontecimientos tuvieron lugar sin que los reinos sucesores de Arnor se opusieran de forma abierta, pues estaban demasiado preocupados por sus mezquinas guerras y sus luchas internas. Por la época en que los dunedain eran plenamente conscientes de la amenaza que suponía, el Rey Brujo ya había establecido su reino y preparaba la caída de sus enemigos. La guerra abierta estalló en el año 1301 T.E., dejando en ruinas la principal fortaleza fronteriza de Arthedain, Minas Eldanaryaron, sólo veinticuatro años después. Los dunedain habían reaccionado demasiado tarde, y pagarían un terrible precio por su negligencia en una sangrienta guerra que duraría más de seis siglos.

La Guerra de las Ciudadelas, el conflicto inicial que transformó la frontera arthadan en una sangrienta tierra de nadie, tuvo sus secuelas en Forodwaith. Desde el establecimiento de su reino un cuarto de siglo antes, el Rey Brujo había intentado en vano ganar la lealtad de los habitantes de Talath Uichel, que por aquella época limitaba por el norte con su reino. Los lumimiehet, que no concebían el concepto de reinado, recibieron a sus emisarios con la misma indiferencia que sus ancestros habían mostrado hacia siglos respecto a las afirmaciones de señorío de Amlaith. Sin embargo, hubo un asentamiento concreto, cuyos habitantes se negaron en pleno a tratar con los "sicarios de Carn Dûm", en un acto de desafío que el Rey Brujo tendría muy en cuenta en años venideros.

Se trataba de los berninga, unos feroces nórdicos independientes que habían sido expulsados de los valles del Anduin durante la turbulenta época inmediatamente anterior a la llegada del Rey Brujo. Bajo el liderazgo de su caudillo Bernabalth, aquellos intrépidos habitantes de las fronteras se habían establecido un asentamiento fortificado a lo largo de las riberas del río Everhir, apenas treinta leguas al norte de Carn Dûm. Incapaz de conseguir someter a los orgullosos nórdicos, el Rey Brujo envió una horda de orcos y guerreros de trineos para arrasar el asentamiento en el año 1304 T.E.

Durante el subsiguiente asedio, Bernabalth envió a sus aliados lumimiehet muchas llamadas de socorro; pero ninguna de ellas recibió respuesta, y la fortaleza fue pasto de las llamas. Un poderoso chamán de los lumimiehet, tras haber caído bajo el sortilegio del Rey Brujo, persuadió a su pueblo para que no ayudara a sus amigos en apuros. Como defensa propia, los descendientes de aquellos lumimiehet afirman que aunque sus ancestros hubieran cumplido los términos de su alianza, su fuerza no habría significado mucho ante el poder de Angmar. Los torvos descendientes de los berninga se muestran impasibles ante tales argumentos, pero guardan en sus corazones las últimas palabras de Bernabalth, su señor caído: "Si ni yo ni los míos podemos vivir aquí en paz, entonces nadie lo hará. Si mi casa cae, se llevará a todas las demás consigo. Que los cobardes se anden con cuidado, pues el lobo que se encuentra a mis puertas pronto les devorará a ellos y a todo lo que tienen. Que su tierra permanezca desolada hasta que Bernastath sea reconstruida."

La profecía de Bernabalth pronto se cumplió, pues la hueste de orcos de Angmar, en una orgía de violencia y conquista, avanzó hacia el oeste desde el asentamiento nórdico en ruinas, arrasando toda la tundra cercana y masacrando a muchos lumimiehet,

incluyendo al engañado chamán que había convencido a su pueblo para que no ayudara a sus aliados, dejando todas las regiones superiores del Everhir completamente desoladas. Así es como el Rey Brujo sembró la discordia en un pueblo que podría haber encontrado en la unidad la fuerza necesaria para resistir las incursiones procedentes de Angmar. Pero, al menos, el destino de Bernabalth sirvió como aviso para todos los Pueblos Libres de Forodwaith, eliminando cualquier esperanza que pudiera tener el Rey Brujo de conseguir cualquier aliado verdadero entre los hombres de aquellas tierras. Afortunadamente para ellos, el Señor de los Nazgûl centró su ira principalmente en la destrucción de los dunedain.

3.7.2 LOS DAÑOS DE ANGMAR

Las atroces plagas, epidemias, maldiciones y enfermedades que el Rey Brujo lanzó contra los dunedain en el transcurso de su campaña de seis siglos tuvieron muy escasas consecuencias sobre Forodwaith, pues fueron creadas para que tuvieran un efecto devastador en los climas más cálidos del sur. Tales plagas no lo tenían fácil para subsistir en el frío de lejano Norte, y la naturaleza aislada de los asentamientos de los ystävät talven suponía un obstáculo muy grande para su transmisión. Ni siquiera la Gran Plaga de 1636 T.E., más devastadora que cualquier brujería, consiguió llegar más allá de la Tundra Erosionada.

Y sin embargo, tanto los pueblos como las tierras de Forodwaith sufrieron grandes dificultades y problemas bajo la sombra de Angmar. Como ya se ha comentado anteriormente, la Horda de Trineos de Urd, relegada desde hacía tiempo a las leyendas más oscuras, volvió a materializarse —en carne y hueso— ante los ojos de los aterrorizados lossoth. Al no conseguir asegurarse la lealtad de sus vecinos del norte, el Rey Brujo invitó a Hoarmûrath a establecer una colonia de guerreros úrdicos en los valles del norte de las Montañas de Angmar. Desde allí utilizó sus tropas de invierno y exploradores de las nieves, dando a sus subordinados permiso para atacar y saquear Forochel y Talath Uichel siempre que lo desearan. Aunque los guerreros de los trineos de esta época no eran tan numerosos como los rekijoukko de antaño, el Rey Brujo les equipó con armas, armaduras y provisiones desde Carn Dûm. Durante todos los siglos de dominio de Angmar, grupos incursores montados en trineos sembraron la destrucción hasta puntos tan occidentales como la Tundra de Fuego.

La misma presencia de Angmar y su Señor Espectro provocó un despertar generalizado entre los legados de Morgoth en el lejano Norte, tanto en tierra como en mar. Los dragones de las Ered Úmarth volvieron a despertar y acecharon por la tierra. Las temidas ballenas-demonio volvieron a surcar las aguas del Ekkaia, quitando la vida a muchos de los elfos de las nieves de K'elektor y causando problemas a los balleneros que todavía se atrevían a entrar en la Bahía de Forochel en aquellos tiempos oscuros. Todavía más te-

rrible fue la aborrecible plaga de muertos vivientes que hizo acto de presencia entre los ystävät talven. Su fuente nunca fue identificada con total seguridad, pero más tarde, los Sabios dejaron entrever que el Rey Brujo, gracias a su cruel astucia, había descubierto los medios para manipular los "abalorios de sortilegios" utilizados por los chamanes de los ystävät talven en sus rituales diarios, infectando los antaño benéficos artefactos con la misma maldición que las hojas de Morgul empuñadas por los Nazgûl, que transformaban a sus víctimas en esclavos no-muertos.

Pero la plaga más grave de todas fue el misterioso poder que tenía el Rey Brujo sobre el clima de la región. Una y otra vez, el Señor de los Nazgûl podía hacer llegar hasta Eriador el asesino frío del invierno y las tempestades más salvajes procedentes del Norte. Aquel frío imposible de resistir era conjurado desde los aires más elevados de las Montañas Marchitas del Mar Circundante, y cualquier mortal que viviera en Forodwaith, fuera hombre, bestia o planta, sufrió toda su furia. Los noldor de Niebla Eterna hicieron todo lo que estaba en sus manos por cuidar a las víctimas, pero se vieron incapaces de contrarrestar el poder de la hechicería del Rey Brujo, que pertenecía al dominio de su más temible enemigo: el Demonio del Viento Septentrional y sus legiones: Eloeklo, el Daño de Lindor. Una vez más los esfuerzos de la Logia del Despertar se vieron frustrados. Ninguna fuerza dentro de los círculos del mundo tenía el poder necesario para detener el aparentemente imparable avance de la Sombra. La esperanza debería llegar desde fuera de Endor.



Conjurando la tempestad





3.7.3 LAS LAGRIMAS DE YAVANNA

Incluso antes de la aparición de Angmar, los Valar sabían (o temían) que el mal de Sauron no había sido eliminado por completo de la faz del mundo. Sin embargo, desde la Caída de Númenor, los Señores del Oeste se mostraban más reacios a intervenir directamente en los asuntos del mundo; por elección propia, habían decidido abandonar su vigilancia sobre Arda y dejarla en manos de Ilúvatar, y éste, en su juicio, había separado la Tierra Media de las Tierras Imperecederas de Aman. Sin embargo, Manwë consideraba que todavía les estaba permitido a los Poderes enviar emisarios al mundo para que ayudaran y animaran a los Hijos de Ilúvatar en su lucha contra el retorno de la Sombra.

Y así aparecieron los Istari, o los Magos, como les llamaron los hombres. Cinco era su número, cada uno de ellos dedicado al vala o la valië que le había enviado. De esos cinco, el mensajero de Yavanna era Aiwendil, y como ella, su principal preocupación era el bienestar de los seres vivos de Arda, fueran pájaro o bestia, árbol o flor, así como la tierra que les daba vida. Aiwendil conocía muy bien el deseo de su señora de curar Forodwaith; y cuando se dio cuenta de que los noldor de Cuiviémar comenzaban a flaquear en su misión por causa del gran poder del Rey Brujo, viajó hasta Niebla Eterna y se dio a conocer ante ellos.

La reunión tuvo lugar una tarde de primavera del año 1640 de la Tercera Edad. Durante las últimas noches, Nestador, Maestro de la Logia, había tenido una visión recurrente: un anciano vagabundo de aspecto mortal, vestido con un manto de color pardo, que cruzaba toda la Tundra de Fuego desde el este y cuya gastada cara miraba hacia las Ered Úmarth y, por detrás de ellas, hacia Niebla Eterna. Por ese motivo, el extraño fue bienvenido en el neblinoso umbral del valle de Hithaelin, y llevado a la isla de Tol Ely como un huésped reverenciado. Nestador recibió a Aiwendil, entonando la sagrada invocación de Yavannacanwa:

*Cuita i tári:
Tumbussë, tauressë,
Nandessë, orrontessë
Ar ampity' olvassë erumessen,*

Una lágrima
de Yavanna



*Laicatala Ninquinóressen.
Tulë yassë antirna ná
Ar úantirna,
Cuita i tári.*

*La Reina despierta;
En el valle, en los bosques,
En las colinas y en las montañas,
En el más pequeño crecimiento en un lugar desierto,
Llevando el color verde a las tierras blancas.
Aparece allá donde se la necesita
Y también donde no se la necesita.
La Reina Despierta.*

Y entonces Aiwendil cantó como respuesta:

*Canë i tári:
Or hatul' eāri
Yaitala maiwinen
Laurelassen súrinen
Celvaron nurrulenen
Fernelassë-lantanen
Salquëa partanna.*

*La Reina llama:
Mediante gaviotas chillonas
volando sobre un mar separador,
A través de la brisa que corre sobre las hojas doradas,
A través del aullido de la bestia,
En la caída de la hoja de un abedul,
Sobre la verde pradera,*

*Ar úlamanen
Lossenúr' erumessen,
Talmassen naunelen
Voronwa hrávanen,
Canë i tári.*

*Y entre el silencio
De los yermos cubiertos de nieve,
En el aullido del lobo
sobre la tundra,
La Reina Llama*

Y entonces todos los noldor cantaron al unísono:

*iNai coilë aluva
Lótepelessë Tário!*

*¡Que la vida vuelva a florecer
en el jardín de la Reina!*

A continuación hubo un breve silencio mientras todos ocupaban sus asientos en la sede de la logia en la isla. Al fin, fue Nestador quien habló: "Oh Gran Señor, está claro que has sido enviado a nosotros por Kementári, pues conoces las palabras sagradas. ¿Qué desea comunicarnos la Señora de la Tierra a través de ti?"

Y Aiwendil respondió: "Durante más de treinta y tres yéni habéis seguido el sendero de la visión de Óleth, la curación de la Tierra Herida. Siendo libres para partir hacia el Oeste, decidisteis servir a Yavanna en Arda Mancillada, donde ella ya no puede caminar, para que la primavera prometida por ella pudiera despertar algún día. De todos los Hijos de Eru, vosotros, oh, Pueblo de Cuiviémar, sois los preferidos de la Reina de la Tierra."

Acto seguido, Nestador preguntó: "Pero Gran Señor, todo por lo que hemos trabajado se marchita ahora bajo el poder de la

Sombra. ¿Cómo podremos resistir y rechazar actos tan malvados como éstos?”

“Recuerda el *Valaquenta*”, ordenó Aiwendil, dirigiéndose a Nestador. “¿Qué os dice sobre Yavanna Kementári?”

Nestador obedeció, cantando en voz baja las palabras que había aprendido en Valinor bajo la luz de los Dos Árboles. “Hay algunos que la han visto bajo un árbol debajo del cielo, coronada por el Sol; y de todas sus ramas caía un rocío dorado sobre la tierra estéril, y allí crecía verde...”

Y mientras Nestador pronunciaba estas palabras, cayó en un trance, y con él todos los miembros de la logia. Y entonces los noldor contemplaron un *olortîë*, un sendero de visión como los que sus mentes solían hollar en su reposo en vela. El sendero conducía desde la humeante orilla de Hithaelin, a través de los valles boscosos de Niebla Eterna, hasta la cima de un promontorio cubierto de hierba desde el que se podía contemplar todo el valle. Y entonces la visión desapareció, y Nestador, junto con todos los demás miembros de la logia, regresaron del reino crepuscular de Irmo, pero no pudieron ver a Aiwendil por ningún sitio.

Y entonces Nestador ordenó a los noldor que le siguieran a lo largo del sendero que sus palabras habían convocado, y allí, sobre el promontorio, encontraron a Aiwendil, que les estaba esperando. “¡Venid!”, les dijo, “Ved lo que el Señor de los Sueños os ha revelado.” Nestador se le acercó; y a una orden de Aiwendil, comenzó a escarbar en el suelo, dejando a un lado la tierra que extraña con sus propias manos, hasta que encontró un extraño objeto. Al principio parecía una piedra, pero cuando Nestador limpió su superficie de tierra, vio que en su interior dorado y translúcido había tres objetos vivos: una flor, una hoja y una brizna de hierba.

Y así habló Aiwendil: “¡Contemplad una de las *yavannîri*, las Lágrimas de Yavanna, el rocío dorado derramado sobre la tierra estéril!”

Los noldor guardaron silencio atemorizados, y al fin Nestador preguntó a Aiwendil: “Dinos, Gran Señor, qué es lo que significa todo esto.”

Aiwendil ordenó a todos los Cuiviémar que se sentaran en la hierba, y comenzó a narrarles la historia de las *yavannîri*: “Ésta, la última maravilla realizada por Kementári una vez la Tierra Media tuvo forma, tuvo lugar en los días que siguieron a la Gran Batalla que vosotros conocéis como la Guerra de la Cólera. En aquella época, antes de que la Hueste de los Valar partiera victoriosa hacia Aman, para no regresar nunca a las tierras de los mortales, Yavanna viajó hasta la Tierra Media y caminó sola entre las ruinas de las Montañas de Hierro, contemplando el dolor de la desolación de la tierra. Y allí lloró, pues su poder no era lo bastante fuerte como para borrar el recuerdo de los males de Morgoth; pero sus lágrimas doradas, que cayeron sobre la tierra estéril, se congelaron al entrar en contacto con ella. Y entonces la Señora de la Tierra dio media vuelta, y no regresó nunca más.”

“Pero, ¡ay!, vuestros esfuerzos a lo largo de los siglos han conseguido toda la curación posible a vuestro alcance para la tierra herida, y no ha sido un esfuerzo en vano; pues por obra de vuestras propias manos, los yermos se han visto libres al fin de la mancha de Morgoth, de forma que al fin las *yavannîri* pueden despertar después de tanto tiempo, y la Sombra podrá ser expulsada.”

Y entonces los Cuiviémar entonaron canciones de alabanza dirigidas a Kementári por su sabiduría, y a Irmo por revelársela a ellos; pero Nestador siguió diciendo a Aiwendil: “Si tus palabras son ciertas, Gran Señor, enseñanos qué debemos hacer para que tengan lugar tales acontecimientos.”

Aiwendil respondió: “Ya contáis con todas las habilidades necesarias para cumplir esta misión. Óleth os instruyó en las disciplinas de Irmo; y el Señor de las Visiones os enseñará el camino, de igual forma a como su misma visión os ha revelado la existencia de la primera lágrima.”

Y entonces preguntó Nestador: “¿Pero cuántas de estas lágrimas existen, y cómo podremos desencadenar su poder una vez las hayamos encontrado?”

“Las *yavannîri* son numerosas, pero no infinitas”, respondió Aiwendil. “Conoceréis su número gracias a esta señal: cuando un antiguo mal vuelva a despertar y se declare enemigo del mundo, ese mismo día encontraréis la última lágrima; pues esta misión será vuestro último y mayor trabajo en nombre de Kementári dentro de la Tierra Media, y cuando lo hayáis realizado, la Señora de la Tierra os ordenará que regreséis al Oeste, para recibir allí de Irmo el descanso y la recompensa que merecéis por vuestro incomparable servicio.”

Y entonces, girándose para mirar a todos los noldor, Aiwendil les dijo: “Deberéis traer todas las *yavannîri* hasta Niebla Eterna, y guardarlas en Tol Ely. Cuando esto se haya cumplido según he predicho, podréis cantar la Gran Canción del Despertar, tejiendo en sus melodías todo el largo relato de vuestros esfuerzos, de igual forma a como habéis inscrito ese mismo relato en las laderas de Orod Certhas. Entonces habréis finalizado vuestra búsqueda.” En ese momento, Aiwendil se despidió de Nestador, diciéndole que tenía otras preocupaciones que atender en el resto del mundo. Nunca regresó a Niebla Eterna.

Así comenzó la gran misión de los Cuiviémar en el Yermo del Norte. Al fin, los noldor poseían un poder al que ni siquiera el Rey Brujo ni cualquier otro legado de Morgoth podía enfrentarse. Pero deberían pasar trece siglos antes de que la profecía de Aiwendil se cumpliera, y tuviera lugar el descubrimiento de la última lágrima.

⊕ 3.8 Los años ⊕ del declive

La tiranía de Angmar continuó causando problemas en Eriador y las Tierras del Norte durante otros tres siglos a partir de la visita de Aiwendil a Niebla Eterna, durante los cuales la Logia del Despertar fue cumpliendo su misión sin despertar ninguna sospecha. El fin del reino del Rey Brujo llegó en el año 1971 T.E., justo en el momento en que parecía haber llegado su victoria final sobre los dúnedain. Una hueste de elfos procedentes de Lindon, unidos a un gran contingente enviado desde Gondor en el Sur, arrebató al Rey Brujo su ansiada victoria en una sola batalla. Como en todas las grandes batallas del pasado en las que habían participado los elfos, Nestador envió una compañía de guerreros místicos para luchar bajo el estandarte de Lindon; pero aparte de eso, la Logia del Despertar vio el conflicto como una distracción de su verdadera lucha: recuperar las Lágrimas de Yavanna y prepararlas para la Hora del Despertar.

Uno de los más tristes episodios relacionados con la caída de Angmar es el de la muerte de Arvedui, el último rey de Arthedain. Cuando su capital en Fornost no era más que un montón de ruinas, Arvedui abandonó su desesperada defensa de las Quebradas del Norte y huyó de las legiones del Rey Brujo acompañado de unos pocos compañeros, llevando consigo las preciadas *palantíri*, o piedras videntes, de Fornost Erain y Amon Sûl. Cruzando la Tundra Erosionada en pleno invierno, Arvedui corrió muchas aventuras antes de llegar a las costas de Forochel, y allí protagonizó el último encuentro entre los lossoth y los reyes de Arthedain. El rey fugitivo pasó el invierno junto a los *ystävât talven*, hasta que se le pudo enviar un barco por mar desde Lindon para que le trajera de vuelta a su hogar.

Pero aunque el Rey Brujo ya no reinaba sobre el Norte, su maléfica voluntad todavía manipulaba el clima, y una repentina y violenta tormenta de hielo hundió el barco de Arvedui; las irremplazables *palantíri* se hundieron con él. Pero, afortunadamente, el rey condenado había confiado a sus anfitriones, antes de embarcar, el Anillo de Barahir, el emblema de su casa. Aquel anillo sería posteriormente entregado por los lossoth a los herederos de Arvedui, quienes seguirían morando en Eriador después del hundimiento de su reino, y entre cuyas filas nacería más adelante el más grande héroe de toda aquella edad.





La Canción del Despertar

Los siglos que siguieron a la caída de Angmar fueron conocidos como los Años del Declive, pues fueron los años del otoño de la Tercera Edad, en los que el poder y la sabiduría de las Tierras del Oeste fueron disminuyendo gradualmente: el reino de Arthedain ya no existía, y Eriador, tras sufrir el azote consecutivo de varias guerras, estaba desolada. Pero en Forodwaith las cosas no estaban ni mucho menos tan calmadas. En cuanto Eloecklo y su horda del viento descubrieron la nueva misión de los Cuiviémar y se dieron cuenta de que su finalización sólo podía significar su derrota absoluta, todos los espíritus maléficos comenzaron a frustrar los esfuerzos de los noldor gracias a una feroz guerra, transformando el Yermo del Norte en un sobrenatural campo de batalla de los elementos.

En dos ocasiones durante aquellos años, los tumultos crecieron tanto que todas las Tierras del Oeste sufrieron sus devastadoras repercusiones. En Eriador, Gondor y Rhovanion, aquellos acontecimientos fueron recordados como el Largo Invierno (2758-2759 T.E.) y el Crudo Invierno (2911-2912 T.E.), en los que se perdieron muchas vidas debido al frío sobrenatural. Afortunadamente para los habitantes del sur, ambas plagas vieron reducido su efecto al espacio de un solo año, y los espíritus que las provocaron no pudieron ocupar las tierras del sur durante más tiempo.

Los noldor de Niebla Eterna demostraron ser indomables, pues en sus corazones ardía la esperanza que representaba la profecía de Aiwendil. Siempre seguían los senderos de visiones de Irmo, cantando, meditando, viajando, desenterrando las *yavanníri* y plantando en su lugar las *eridh echui*, siguiendo los pasos de Oleth y Lindor. Con cada lágrima que descubrían, las canciones mágicas de Orod Certhas se hacían más poderosas, y los noldor lanzaban encantamientos de ataduras cada vez más potentes sobre la horda de los vientos, obligando a Eloecklo y sus legiones a limitar su radio de acción a los confines montañosos más remotos y deshabitados, muy lejos de las moradas de los hombres.

Finalmente llegó el día predicho por Aiwendil: en el año 2951 T.E., Sauron, el Señor Oscuro, regresó a Mordor, declarando su existencia abiertamente a un mundo aterrorizado. Incluso los noldor de Niebla Eterna quedaron asombrados, pues no supieron que se trataba de él hasta el último momento. En ese mismo momento, Nestador colocó la última Lágrima de Yavanna en el hogar de fuego de la sede

de la logia en Tol Ely, y reunió a los Cuiviémar, diciéndoles: "Ahora llegará el conflicto definitivo de esta edad, en el que nuestra búsqueda llegará a su fin y el Norte quedará libre de los crímenes cometidos por Morgoth contra Yavanna. Arda Mancillada permanecerá sometida al Mal —como es su destino—, pero nunca más podrá el mal reunirse de nuevo: tras la caída de Sauron, los servidores del Mal quedarán separados para siempre."

⊕ 3.9 La guerra del anillo ⊕

La guerra que provocaría la derrota definitiva de Sauron no explotaría hasta después de otros sesenta y siete años. Durante aquella calma anterior a la tormenta, los Cuiviémar iniciaron la Canción del Despertar, el gran ritual que desencadenaría el poder adormecido de Yavanna para que restaurara Forodwaith a su estado natural: Forodwaith como podría haber sido antaño, si Morgoth no hubiera erigido las Montañas de Hierro y atormentado la tierra con su voluntad destructiva. El número de *yavanníri*, en total, era de sesenta y ocho; y las canciones-rito de cada una requería una preparación que duraba todo un *coranar*, un año solar completo. Tras la finalización de cada ceremonia, la lágrima se disolvería, alcanzando una forma líquida primero y luego gaseosa, para elevarse desde Tol Ely y el Lago de la Bruma como una neblina dorada, dispersándose por el aire de Forodwaith, domando el frío, expulsando a la horda de los vientos; o asentándose en el corazón helado de la tierra, y provocando el brote de una nueva vida, limpiando la maldición de Morgoth y obligando a sus legados a regresar a las Profundidades.

La Guerra del Anillo, la búsqueda para destruir el Anillo Gobernante de Sauron, comenzó en Eriador, pero se fue desplazando hacia el sur, como debía ser, en dirección a Mordor, dejando a Forodwaith convertida en una región del noroeste de la Tierra Media que no jugó ningún papel activo, en ninguno de los dos bandos, en el mayor conflicto de toda la Tercera Edad. Pues la victoria de los Cuiviémar coincidió, como había predicho Aiwendil, con la caída del Señor Oscuro. El tercer día de Gwirth, en el año 3019 de la Tercera Edad del Sol, el Anillo Único fue

destruido en la forja donde había nacido, y el espíritu de Sauron desapareció de Arda para siempre. Ocho meses más tarde, el último coro de la Canción del Despertar fue entonado en Niebla Eterna. Los Pueblos Libres del Yermo del Norte experimentaron el invierno más suave que habían conocido, al que siguió una primavera llena de gozo; pero el terror y la desesperación se apoderó de las criaturas de Morgoth, y las que no se suicidaron directamente decidieron refugiarse en lugares profundos y oscuros, y no se atrevieron a aventurarse hacia la superficie hasta muchos años después, a menos que el hambre o alguna otra necesidad imperiosa las obligara a hacerlo.

⊕ 3.10 la cuarta edad ⊕

Una vez conseguida su misión, Nestador disolvió a los Cuiviémar, y los noldor abandonaron Niebla Eterna, en busca de los Puertos Gris de Lindon; pero los elfos de las nieves permanecieron en la Tierra Media, deseando únicamente contemplar la luz de Helethil (aunque Losp'indel, la viuda de su líder K'elektor, decidió reunirse con su marido, uniéndose a los noldor en su viaje hacia el oeste). Sin embargo, tras la finalización de la Tercera Edad, los elfos de las nieves se aventuraron sólo en escasas ocasiones en Forodwaith, pues preferían los prístinos reinos congelados del extremo Norte. Y así es como los elfos entraron también en declive, y la Cuarta Edad acabó convirtiéndose verdaderamente en la Edad de los Hombres.

Con la destrucción de los reinos númenóreanos en Eriador y el declive de Gondor, la profesión de ballenero fue muriendo poco a poco, y los barcos dejaron de navegar hasta la Bahía de Forochel. Durante la Cuarta Edad, la reconstrucción de Tharbad significó el regreso de los balleneros, aunque entonces navegaron no sólo bajo la bandera de Cardolan, sino bajo la bandera de Arnor. Bajo el reinado de Eleasar, primer rey de los Reinos Reunidos del Norte y del Sur, se enviaron numerosas expediciones hacia Forodwaith. Con los caminos recién abiertos y las ciudades y fortalezas recién reconstruidas, el comercio de pieles y marfil volvió a ser muy provechoso. Los hombres podían cazar y comerciar sin miedo a que los bandidos y los orcos asaltaran sus caravanas de mulas o de provisiones.

La renovación de los tratos abandonados hacía mucho tiempo entre los ystävät talven y los herederos de Númenor provocó, inevitablemente, algunas confusiones y malentendidos, ya que los hombres del sur intentaban imponer su voluntad sobre el norte. Como pronto averiguaron los recién llegados, ni la tierra ni su pueblo eran negociables, y esa comprensión provocó una mutua aceptación en poco tiempo. Con el paso de los años, los lossoth se mostraron menos reservados y, en muchos casos, comerciaron activamente con los sureños. El pueblo de Mulkan (antaño poco más que un rústico campamento de lossoth y ribereños situado en el límite de la Tundra Erosionada) se convirtió en un asentamiento de buen tamaño y muy transitado, y, aunque no era considerado "grande" por los propios sureños, funcionó como base de operaciones para quienes deseaban aventurarse hacia el norte.

Pero como Nestador había predicho, durante la Cuarta Edad Forodwaith no estaría carente de peligros. Aunque ya no contaban con el odio de Sauron para espolearles, los orcos y los trolls todavía infestaban muchas de las montañas, y los dragones seguían morando donde siempre lo habían hecho. Los viajeros no necesitaban adentrarse mucho en el Yermo del Norte para encontrar aventuras... o para que éstas les encontraran a ellos.

⊕ 3.11 la cuenta ⊕ de los años

La siguiente cronología resume la historia de Forodwaith descrita en la sección anterior. También registra los nombres y acontecimientos a los que se hace referencia en otros puntos de este

módulo. No es una cronología exhaustiva; más bien pretende proporcionar al Director de Juego una referencia rápida a los acontecimientos de mayor importancia.

SEGUNDA EDAD

1-900 aprox. Forodwaith es imposible de habitar. Mientras las fuerzas del viento y la erosión crean dejan su marca en los embarrados escombros de las Montañas de Hierro, los arroyos y los ríos que aparecen cuando la nieve se funde en verano intentan llegar hasta el mar. Llegado un momento, algunas semillas y esporas procedentes del Sur son empujadas por las tormentas de verano hasta el norte, y así consiguen echar raíz las primeras plantas en el Yermo del Norte.

498-512 Thilgon de Lindon guía a numerosas expediciones hacia los desconocidos yermos que han sobrevivido a la destrucción de Angband, intentando acelerar la curación de la tierra, aunque sin quererlo acaba despertando al Balrog del Pozo de Morgoth, quien acaba con su vida.

900-1300 aprox. Los animales comienzan a emigrar hacia Forodwaith, tras la reciente aparición de vida vegetal en la región.

1300-1700 aprox. Elfos silvanos del norte de Rhovanion comienzan a realizar incursiones en Talath Uichel durante los meses de primavera y verano.

1695-1701 En Eriador explota la guerra entre Sauron y los elfos.

1697-1699 El reino noldorin de Eregion cae ante la embestida de Sauron, pero varios noldor consiguen huir hacia el norte. Un grupo de refugiados, liderados por Lindor, no consigue alcanzar la seguridad de Rivendel y se ve obligado a retirarse hasta Forodwaith, perseguido incansablemente por un servidor de Sauron, Celebring. Lindor cae en combate contra Eloeklo, pero algunos de sus compañeros, encabezados ahora por la mística Óleth, evitan su captura refugiándose en el Pozo de Morgoth.

1700 Gracias a una visión mística, Óleth lleva a los noldor hasta el valle oculto de Niebla Eterna, donde funda la Logia del Despertar. Sauron llama a Celebring desde el sur, pues su posición en Eriador se ha visto comprometida por causa de la llegada de una armada númenóreana. Como último ataque contra los noldor fugitivos, Celebring despierta a los dragones de las Ered Rhivamar. Óleth es asesinada, pero Nestador la sucede como Maestro de la Logia.

1701 Bajo el gobierno de Nestador, los noldor expulsan a los dragones de Niebla Eterna, asegurando sus fronteras con numerosas protecciones mágicas.

1700-2200 aprox. Bajo el liderazgo de Galator, un grupo de elfos silvanos abandona Rhovanion y ocupa permanentemente Talath Uichel, mostrando su descontento hacia el intrusivo gobierno del elfo gris Oropher sobre Bosqueverde. Se convertirán en los lossidil, los elfos de las nieves, y Galator cambiará su nombre por K'elektor, Señor del Hielo.

1800-2200 aprox. Los Creadores de Abalorios colonizan las costas de Forochel, pero desaparecen misteriosamente mientras otros hombres comienzan a emigrar hacia la región. Los balleneros númenóreanos procedentes de Cardolan comienzan a surcar la Bahía de Forochel.

1941 Númenóreanos de Cardolan establecen el pueblo ballenero de Achroind cerca del Cabo de Forochel.

2000-2250 aprox. Hoarmúrath el Espectro del Anillo envía sus hordas úrdicas contra quienes se nieguen a reconocer a Sauron de Mordor como dios y como rey. Las subsiguientes guerras empujan a los ancestros de los ystävät talven (los tanssijat y los leveäjälat) hacia el oeste, a través de Talath Uichel y hasta Forochel. Los elfos de las nieves traban amistad con estos pueblos fugitivos, uniéndose a ellos en su huida. La persistencia de las incursiones úrdicas precipita una separación en el seno de los tanssijat, que se dividen en los jäämiehet y los moradores de bergs, o merimetsästäjat. Los leveäjälat evolucionan hasta convertirse en los lossoth (lumimiehet) de los años posteriores.





- Se trasladan hacia el oeste y hasta la Tundra Erosionada, y se establecen junto a sus ríos y junto a las costas de Hûb Helchui.
- 2250-2400 aprox.** Los enanos intentan establecer algunas minas en las Montañas Marchitas y en las Ered Rhivamar. El frío y el tiempo que se tarda en transportar el mineral suponen obstáculos demasiado grandes, y las minas acaban siendo abandonadas.
- 3319-3345** El Segundo Cataclismo. La Caída de Númenor provoca la transformación del mundo en globo, motivo por el cual Forodwaith sufre muchas catástrofes. Las incursiones úrdicas desaparecen. El vala Ulmo hace emerger hasta la superficie de la Tierra sin Tierra un fragmento de la lámpara perdida de Illuin (Helecthil). Reconforta a los elfos de las nieves, que viajan hasta la Tierra sin Tierra, atraídos por la luz de Helecthil. Allí, K'elektor comienza la construcción de Helloth, una majestuosa ciudad de hielo, para morar en ella.
- 3430-3441** La Guerra de la Última Alianza de Elfos y Hombres provoca la caída de Sauron en Mordor. Con la excepción de los noldor de Niebla Eterna, que viajan hacia el sur para luchar bajo el estandarte de Gil-galad, el conflicto pasa completamente desapercibido en el norte.

TERCERA EDAD

- 48** K'elektor completa la construcción de Helloth. A partir de ese momento, los elfos visitan mucho menos Forodwaith.
- 870-930** Amlaith, primer rey de Arthedain, proclama todo Forodwaith y sus habitantes como protectorado de Arthedain. Envía expediciones al Yermo del Norte en busca de un puerto marítimo, pero las duras condiciones climáticas frustran todos sus esfuerzos. El nieto de Amlaith, Malgolodh, queda sepultado en las Ered Rhivamar.
- 1276-1300** El Señor de los Nazgûl (que se da a conocer como el Rey Brujo) establece su reino en Angmar. Los lumimiehet de Talath Uichel pasan grandes sufrimientos debido a los ataques de los orcos y los hombres malvados de aquella tierra. La manipulación mágica a la que somete el Rey Brujo al clima de Eriador tiene graves consecuencias sobre los ystävät talven; la creación de una colonia de guerreros de trineos úrdicos en las Ephel Angmar tiene resultados similares sobre los habitantes de Forodwaith.
- 1301** Las fuerzas del Rey Brujo capturan la ciudadela arthadan de Minas Eldanaryaron.
- 1304** Los berninga de Talath Uichel se distancian de los lumimiehet debido a la negativa de éstos a unirse a la defensa de la condenada Bernastath, que es arrasada por las legiones de Angmar.
- 1310** Los supervivientes de Bernastath ponen punto y final a su huida, fundando Ligr Wodaize Berne en las orillas del Lago de los Osos.
- 1408-1410** La Segunda Guerra del Norte en Eriador, en la que Sauron devasta Cardolan. Los balleneros procedentes de ese reino, antaño una imagen muy común en Forochel, ven reducido su número enormemente, aunque los que son de origen gondoriano o independientes seguirán navegando por el norte durante muchos siglos más.
- 1439** El artesano umítico Galgrin establece Vasaran Ahjo en la orilla oriental del Lago Olvidado.
- 1545** El Año de los Dragones. La hechicería del Rey Brujo despierta a los dragones del Yermo del Norte, sembrando el caos entre los Pueblos Libres de Forodwaith. El dragón Canadras mata a Galgrin y roba su martillo mágico. Una ballena-demonio procedente del Mar Circundante acaba con la vida de K'elektor, señor de Helloth.
- 1635-1636** La Gran Plaga devasta gran parte de Eriador, pero tiene poco efecto sobre Forodwaith. Sólo un puñado de pueblos lumimiehet de la Tundra Erosionada y la Tundra del Pasto resultan dañados. El jefe orco Agog se alza como caudillo de todas las tribus orcas de las Montañas Marchitas. El Rey Brujo hace circular varios abalorios manipulados por él entre los ystävät talven, recogiendo una terrorífica cosecha de muertos vivientes.

- 1640** El mago Aiwendil (Radagast) visita Niebla Eterna, revelando a los noldor la primera de las Lágrimas de Yavanna. Se inicia la misión de reunir todas las *yavanniri* en Niebla Eterna. Una rebelión entre los orcos de las Montañas Marchitas provoca el asesinato de Agog, aunque el golpe falla, y Nog, el hijo de Agog, ejecuta a todos sus líderes. Nog se convierte en un títere del Rey Brujo pero, debido a su incapacidad en el gobierno, las tribus orcas comienzan a pelearse otra vez entre ellas.
- 1974-1975** La Tercera Guerra del Norte en Eriador deja todo Arthedain y Angmar convertidos en terrenos desolados. Los actos del Rey Brujo en el norte llegan a un repentino fin. Arvedui, el rey de Arthedain, se ahoga en la Bahía de Forochel, llevándose consigo las *palantiri* de Fornost Erain y Amon Sûl. Libre del abrazo mágico del Rey Brujo, el clima en Forodwaith revierte lentamente a su estado natural, librando a los ystävät talven de una extinción casi segura. Sin embargo, la desaparición de Arthedain reduce en gran medida los contactos con el sur, limitando el comercio de marfil y pieles. Los berninga parten del Yermo del Norte, regresando a su ancestral tierra natal en los valles del Anduin, libres al fin del dominio del Rey Brujo.
- 1981-1999** Expulsados tras la pérdida de Khazad-dûm, los enanos del Pueblo de Durin exploran las Montañas Marchitas y las Ered Rhivamar, pero intentan excavar muy pocas minas. Más adelante, estos mismos enanos se asentarán en Erebor.
- 2758-2759** La Primera Guerra del Viento, en la que Eloeklo reúne a los espíritus del viento y del frío para atacar a los noldor de Niebla Eterna, que están inmersos en su búsqueda de las *yavanniri*. Los ystävät talven pasan grandes sufrimientos. Los *muistajat* examinan sus canciones y relatos en busca de conocimientos perdidos que pudieran protegerles. En el sur, estos años son conocidos bajo el término general del Largo Invierno.
- 2911-2912** La Segunda Guerra del Viento. Los ystävät talven vuelven a sufrir mucho bajo el frío sobrenatural. Sólo la tenaz lucha de los lumimiehet contra los lobos blancos les permite rechazar a estas criaturas hacia Eriador, cuyos habitantes recordarán estos años como el Crudo Invierno.
- 2941** Tras el exterminio de numerosas tribus orcas en la Batalla de los Cinco Ejércitos, Talath Uichel y la Tundra del Pasto quedan libres de sus estragos durante muchos años.
- 2951** Sauron se declara abiertamente a toda la Tierra Media desde Mordor. Nestador coloca la última de las *yavanniri* en el hogar de fuego de Tol Ely en Niebla Eterna. Comienza la Canción del Despertar.
- 3018-3019** La Guerra del Anillo, en la que Sauron es derrotado para siempre, coincide con la finalización de la Canción del Despertar. Los Pueblos Libres de Forodwaith experimentan un alivio en el corazón y en la mente, pero las criaturas maléficas pierden cualquier tipo de propósito o dirección. La horda del viento es desterrada a lugares remotos y desolados, y la tierra es curada de la mancha de Morgoth. Comienza la Primavera de Yavanna, y los elfos de Niebla Eterna abandonan para siempre la Tierra Media.

CUARTA EDAD

- 1** Veryatar (Beretar), Capitán de los Montaraces del Norte, se convierte en Regente de Arnor. Muchos bandidos y medio orcos al servicio del mago Saruman huyen hacia Forodwaith. Muchos mueren de frío, pero otros se convierten en un problema para los ystävät talven.
- 5** El Rey Elessar reafirma el antiguo protectorado de Amlaith sobre los lossoth. Se envían montaraces hacia el norte para ayudar a eliminar a los secuaces de Saruman. Los barcos balleneros vuelven a surcar las aguas de Forochel.
- 15** El Rey Elessar regresa al norte. Los contactos con los ystävät talven aumentan, a medida que los mercaderes de pieles, los cazadores de marfil y los balleneros vuelven a frecuentar el norte en gran número.

4.0 LA TIERRA

Forodwaith es la más joven de todas las regiones de la Tierra Media, pero su historia física es también la más violenta, pues se ha visto sacudida por cataclismos y catástrofes, así como por el interminable azote del viento y el glaciar. Nacidos de la destrucción de Angband y las Montañas de Hierro, el Cabo de Forochel y la tundra de Talath Uichel permanecerán inhabitables durante muchos siglos después de la caída de Morgoth. E incluso cuando las titánicas fuerzas de la naturaleza se hayan calmado lo bastante como para permitir la presencia de vida en el Yermo, Forodwaith seguirá siendo una tierra en guerra consigo misma.

Nota para el DJ: Para una descripción física más detallada de las regiones específicas o de los rasgos geográficos, consulta la entrada adecuada de la sección 11.

4.1 forochel

Morgoth dejó desoladas todas las tierras que rodeaban su fortaleza de Angband, mancillando todo lo que podía ser arruinado y destruyendo lo que no. La tierra quedó desnuda y oscura, sometida a brujerías impías. Al final de la Primera Edad, Angband fue destruida y la mayoría de las tierras cercanas a ella fueron arrancadas de la Tierra Media, hundiéndose en el Belegaer. Aunque la espada de la malicia de Morgoth fue hecha añicos, sus odiosos legados todavía existen. El Cabo de Forochel es uno de esos legados.

Porque aunque esta región sobrevivió a la ruina de Angband, no lo hizo intacta. La apocalíptica batalla que provocó el hundimiento de Beleriand también sepultó grandes mesetas, como la Tundra de Piedra al oeste de las Ered Rhíamar, lo que provocó que enormes secciones del norte de Endor se arquearan y rompieran debido a la tensión, dando nacimiento a las Montañas Marchitas. Aunque el Cabo de Forochel permaneció sin vida durante muchos siglos de la Segunda Edad, a medida que las esporas y las semillas comenzaron a echar raíces al ser desplazadas por el viento desde Eriador, la región comenzó a ser ligeramente habitable.

El clima de Forochel es ligeramente peor que el de Talath Uichel, situada algo más al sur. Las aguas del Belegaer ayudan a moderar el clima, y la zona es más difícil de controlar para el Rey Brujo desde Angmar. Sin embargo, durante el invierno la región está sujeta a numerosas tormentas de frío (naturales) procedentes del hielo glacial de la Tierra sin Tierra, mientras que los meses de verano parecen muy fríos para quienes están acostumbrados al clima de las cálidas tierras del sur.

4.2 talath uichel

La llanura de Talath Uichel emergió de la destrucción de las Montañas de Hierro durante la Primera Edad. El lecho de roca de la cordillera fue quebrado por las fuerzas desencadenadas durante la Guerra de la Cólera, y sus picos se desmoronaron y se hundieron. Los escombros resultantes formaron la base de la tundra y las llanuras del norte. El infinito poder de la erosión fue provocando gradualmente un patrón de drenaje sobre la zona, que con el paso de los siglos acabó siendo habitable.

La región comprende dos grandes franjas de terreno divididas por una vasta extensión de prados agrestes, ciénagas y marismas. La franja norte, cercana al Mar Olvidado y situada al sudeste de las Montañas Marchitas, es la Tierra de los Lagos. Su contrapartida del sur, que limita con Eriador, es la Tundra Erosionada. Separa ambas extensiones de tierra la Tundra del Pasto, una larga y ancha llanura que se extiende entre las costas de Forochel hasta Angmar. La Tundra del Pasto es llamada Hyvämetsästyksen Maa, la Tierra de la Buena Caza, por los

lumimiehet, y está irrigada por los dos grandes ríos de Forodwaith: el Everhir por el sur y el Lhúchir por el norte. En los puntos más alejados del mar y de los grandes ríos, la Tundra del Pasto está perpetuamente congelada bajo la hierba y los líquenes que cubren su suelo. Carece de cualquier tipo de irrigación subterránea, y está salpicada de numerosas ciénagas y arroyos de poca profundidad. Los ríos de la Tundra Erosionada corren rápidamente hacia el noroeste, en dirección al Hüb Helchui, mientras que los de la Tundra del Pasto avanzan hacia el oeste en dirección a la Bahía del Hielo Agrietado. Las aguas del sur de la Tierra de los Lagos corren hacia la Bahía Resguardada, mientras que las del norte desembocan en el Mar Olvidado.

4.3 La frontera eriadoriana

La transformación de las mesetas del norte de Eriador a medida que se avanza hacia las llanuras de Talath Uichel parece repentina para quienes no conozcan bien la región. Todavía se pueden distinguir los signos de las antiguas calamidades provocadas por la caída de las Montañas de Hierro, al igual que los cambios causados por los fríos vientos de Morgoth y los trabajos de los pastores y los granjeros. Por encima de todo, quienes estén versados en los conocimientos de las hierbas podrán sentir la fuerza de la naturaleza, que soporta y resiste todas estas dificultades.

En la Edad de las Estrellas, las Montañas de Hierro descendían hacia las tierras bajas de Eriador convertidas en una serie de agrestes colinas y escarpadas quebradas, a menudo carentes por completo de terreno cultivable debido al omnipresente hielo glacial. La caída de Morgoth precipitó un gradual reblandecimiento de la tierra, cubriéndola de escombros y polvo, que pronto fueron esculpidos por la suave lluvia, quedando el suelo cubierto de hierba y tojos, gracias a las semillas empujadas por el viento. A continuación llegó el bosque, en forma de arbustos y abetos, y ocasionales abedules junto a los arroyos. Con ellos llegaron los ciervos, las cabras salvajes, los alces, los lobos, los osos, los zorros y los visones.

El principal rasgo topográfico de la frontera es Rammas Forod, los desmoronados fragmentos de las antiguas montañas apilados sobre un alargado promontorio que desciende desde los terrenos más elevados del sur, las Colinas del Crepúsculo y las tierras bajas de Arthedain, en dirección a la Tundra Erosionada en el norte. Allí pastan los animales (aunque no en cantidades tan grandes como en las zonas más meridionales), lo que permite la producción de una lana fuerte y de buena calidad. Al oeste se encuentra Numeriador, una región más salvaje, que asciende hacia las Montañas Azules, y que quedó en su agreste estado actual tras las violentas catástrofes que dieron forma a la Bahía de Forochel y el Golfo de Lhún. Sin embargo, debido a su salvaje violencia, los ríos del noroeste de Eriador fluyen a través de valles de laderas escarpadas y suelo fértil, lo que permite a los ribereños desplazarse con sus canoas hasta la tundra descubierta con relativa facilidad. El extremo oriental del Rammas se convierte en una región de ondulantes colinas que antaño fue conocida como las Ciénagas del Norte. En los siglos posteriores a la aparición de Angmar, sus escasos valles, fértiles y aislados, han sido abandonados por todos salvo los orcos; en la actualidad son una tierra de nadie.

4.4 la tierra sin tierra

Más allá del Cabo de Forochel, separada en verano del resto de la Tierra Media por un estrecho canal de agua, se extiende la Tierra sin Tierra. Este desierto ártico cubre las antiguas aguas del Ekkaia, el Mar Circundante. Es un yermo que sólo los elfos de las nieves se atreven a hollar, y cuyos misterios sólo conocen ellos.

La capa de hielo que cubre el mar polar varía. La zona central del Ekkaia cuenta con una masa de hielo sólido permanente, que





circula lentamente dentro de la cuenca polar, y a la que cada invierno se añade una franja de hielo que se forma sobre la superficie del mar. Las corrientes y los vientos rompen esta capa para formar todavía más masas de hielo que circulan y se desplazan hacia el sur.

Aunque hay ciertas fluctuaciones estacionales en el clima de la Tierra sin Tierra, en su mayor parte es un desierto de nieve y hielo cuya temperatura no se encuentra por encima del límite de la congelación en ningún mes del año. La mayoría de sus escasas precipitaciones aparecen en forma de unas secas y duras partículas de nieve, semejantes a granos de arena, que son empujadas por el viento. El increíble frío de la región es debido a su latitud dentro del globo. La inclinación del eje de Arda impide que la luz del sol alcance la zona durante el invierno. Incluso durante los breves meses de verano se recibe muy poco calor del sol debido al reducido ángulo con el que sus rayos alcanzan la superficie; de hecho, gran parte de la luz resulta reflejada en el hielo.

Una característica distintiva del clima polar es su efecto sobre los periodos de luz y oscuridad. En el polo, el sol desaparece por completo durante aproximadamente seis meses, dejando que el brillo de Helecthil sea la única iluminación de los campos de hielo que lo rodean; durante otro periodo de igual duración, el sol flota constantemente sobre el horizonte, aunque nunca a demasiada altura, de forma que la iluminación solar entra en contacto con la superficie con un ángulo muy oblicuo, y atraviesa una franja de atmósfera mucho más densa que en latitudes inferiores.

Aunque el Mar Circundante siempre está frío, las aguas situadas entre la superficie y una profundidad de unos 190 metros tienen una temperatura más variable. Eso se debe al latente calor de la congelación y el deshielo, a la salinidad de la congelación y posterior derretimiento del hielo, y a la precipitación y las variaciones en la situación de los bloques de hielo. La capa permanente de hielo que cubre el mar varía en grosor según el grado de salinidad (que está directamente relacionado con el grado de evaporación). El hielo de primer año tiene un grosor medio de unos 15 centímetros, mientras que el hielo que se ha mantenido durante varios años tiene un grosor medio de 30 centímetros.

❁ 4.5 el clima y el viento ❁

El Yermo del Norte es inmenso, y por lo tanto presenta diversas variaciones en su clima, desde las temperaturas más suaves del norte de Eriador hasta el áspero e implacable invierno de la Tierra sin Tierra, desde las cordilleras montañosas cubiertas de nieve hasta la tundra azotada por el viento. Aunque las latitudes más septentrionales presentan un frío natural extremo, Forodwaith también sufre graves inviernos provocados por los oscuros designios de Angmar. El Rey Brujo, que continuamente intenta desplazar hacia el sur los climas fríos de la región para así dañar Eriador, ha causado grandes problemas en Forodwaith. El clima suele ser bastante impredecible, cambiando su curso natural de forma inesperada para amoldarse a los antojos del Rey Brujo.

Al nacer de la destrucción del reino de Morgoth, Forodwaith nunca ha estado libre del frío que éste llevó hasta la región. Cuando Númenor fue destruida y Aman quedó apartada del mundo en el año 3319 S.E., Ilúvatar cambió la forma del mundo. Al quedar Arda convertida en un globo giratorio, se desencadenaron fuerzas disruptoras en las pautas típicas de presión y temperatura (que afectaban al viento y a las precipitaciones), y se creó un rango de inestabilidad mucho mayor en la zona situada entre las latitudes occidentales medias y las latitudes orientales polares. Ese trastorno en los vientos que soplaban tanto a poca altura como a gran altura creó una nueva relación entre los sistemas tormentosos frontales de la superficie y las ráfagas de viento polar de gran altura, provocada por las impredecibles oscilaciones de la corriente que hacía moverse al globo.

En general, Forodwaith es una tierra de veranos cortos e inviernos fríos, mientras que tanto el otoño como la primavera tienen una función meramente formal. El otoño comienza a finales de Ivanneth y dura hasta principios de Hithui, cuando los vientos giran hacia el nordeste y la temperatura comienza a descender; las temperaturas medias en verano oscilan entre los 4 grados y los 20 grados bajo cero. En invierno, los vientos procedentes de la Tierra sin Tierra dominan Forodwaith. El viento que prevalece es el del nordeste, que normalmente suele ser muy seco, y que por ese motivo no provoca un descenso precipitado de las temperaturas. Cerca de las costas, las galernas recogen la humedad del océano y dejan caer densas tormentas de nieve sobre las laderas de las Montañas Azules y el Valle del Lhûn. Los vientos del noroeste, procedentes del Belegaer, pueden traer consigo copiosas cantidades de lluvia, aguanieve y nieve, pero tales tormentas suelen ser bastante raras. Ocasionalmente, las tormentas más fuertes procedentes del mar acaban abriéndose paso tierra adentro para cubrir Forochel con un prolongado temporal de lluvia y nieve.

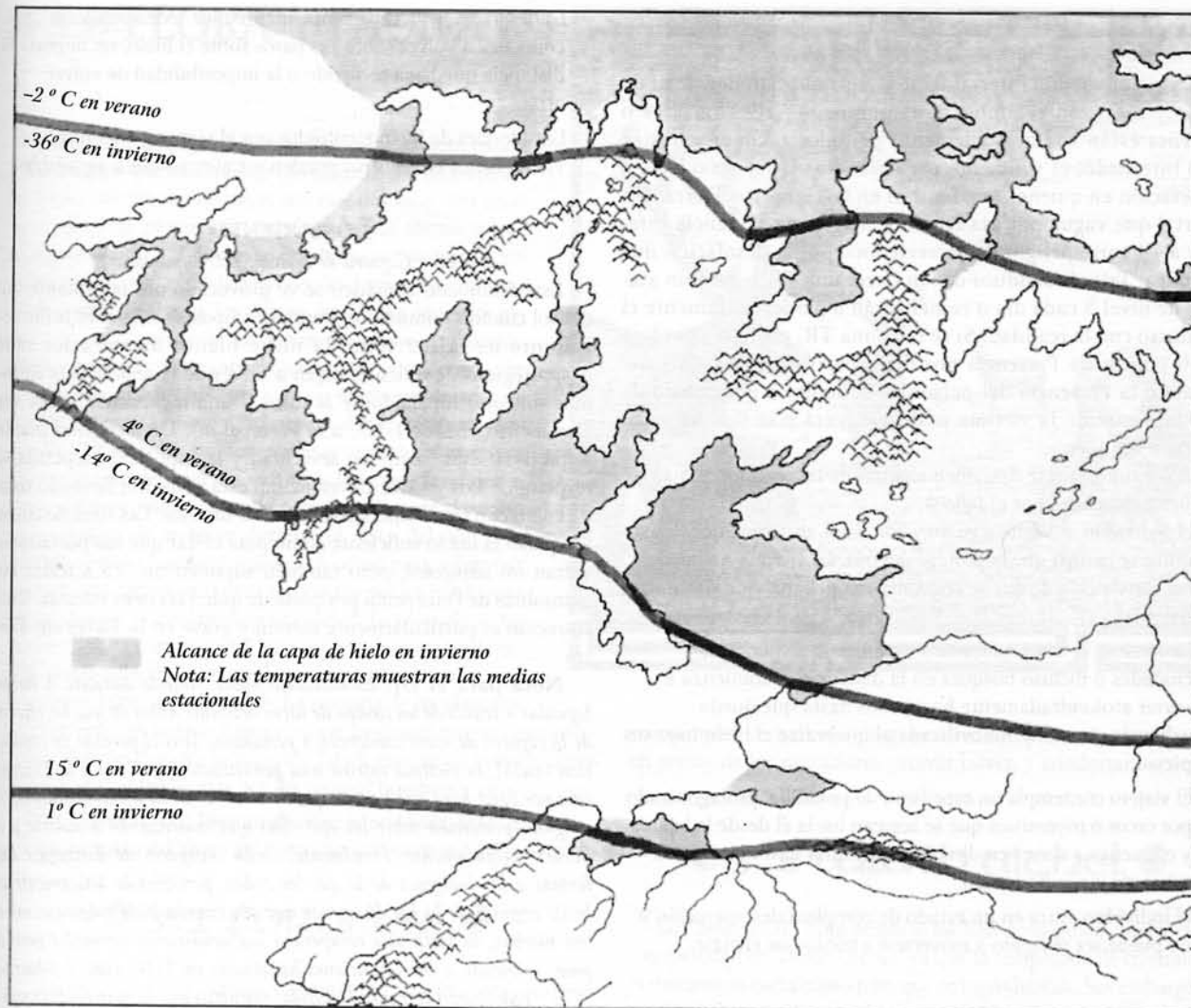
En verano, los débiles frentes de calor procedentes del Valle del Lhûn en el sur llevan un cálido y húmedo aire hasta la región que choca con el fuerte frío que flota sobre la Bahía de Forochel. Eso provoca violentas tormentas de nieve y repentinas precipitaciones en forma de aguanieve y lluvia helada. Tales tormentas suelen repetirse a lo largo de todo el verano, desde finales de Nóruí hasta mediados de Ivanneth. En general, durante los meses de verano las brisas meridionales procedentes de Eriador tienen un efecto de calentamiento sobre Forodwaith. Estas cálidas brisas no traen demasiadas precipitaciones, pero moderan la temperatura del aire y permiten que otros frentes cálidos alcancen la región con mayor facilidad.

Nota para el DJ: *El clima en las bahías y en las zonas costeras es extremadamente impredecible. Es necesario realizar una maniobra de Climatología, Difícil (-10) en el caso de un ystävä talven, o Extremadamente Difícil (-30) en el caso de alguien que no sea nativo de la zona, para predecir el clima que va a hacer en un día concreto. La principal dificultad para quienes no son nativos de la zona es la poca familiaridad que tienen con las condiciones frías de la zona y su incapacidad para predecir cómo va a actuar una masa de aire frío.*

En otoño, los bloques de hielo comienzan a formarse a lo largo de las regiones costeras del norte. Es una época peligrosa para pisar el hielo, pues puede romperse o agrietarse repentinamente bajo el peso de un viajero, precipitándolo en las heladas aguas de Forochel. Cualquier barco atrapado en un bloque de hielo que se está formando podría permanecer atascado allí hasta la primavera (o incluso para siempre). Durante el breve otoño, el mar continúa congelándose, extendiendo los bloques de hielo hacia el sur. A mediados de Hithui, las bahías más pequeñas del norte están completamente congeladas, y los antiguos daños del Enemigo Negro vuelven a florecer.

Mientras dura el invierno (generalmente desde mediados de Hithui hasta mediados de Lothron), los bloques de hielo mantienen su solidez, y solamente pueden ser atravesados por quillas extremadamente resistentes y fuertes. Las temperaturas medias del invierno oscilan entre los 8 y los 39 grados bajo cero. Sin embargo, el invierno es muy largo, y las cifras indicadas pueden variar en +12 grados a principios de Hithui o -12 grados a mediados de Nínui. El deshielo de primavera tiene lugar a mediados o a finales de Nóruí. Las ráfagas heladas procedentes del norte se reducen en intensidad y frecuencia, la temperatura comienza a ascender y los bloques de hielo comienzan a agrietarse y romperse.

Al igual que el otoño, la primavera es una época peligrosa para los viajeros que intentan cruzar el hielo. La temperatura va subiendo cada vez más, y a finales de Nóruí alcanza a ser de 2 grados bajo cero durante el día y 26 grados bajo cero durante la noche. El verano parece ser un breve oasis de calor en un desierto de frío eterno. Los bloques de hielo han desaparecido a finales de Cerveth, y la temperatura media asciende hasta los 7 grados por la mañana y los 8 grados bajo cero durante la noche. La variación



de las temperaturas durante el verano es inferior a la del invierno, y solamente se suelen registrar diferencias de +/-6 grados centígrados durante estos meses. Desgraciadamente, este respiro es muy breve, pues sólo dura desde mediados de Cerveth hasta mediados de Ivanneth.

Nota para el DJ: Las víctimas que caigan al mar por haberse roto el hielo sufrirán 1-10 puntos de daño por cada 10 asaltos que permanezcan en el agua.

CONDICIONES CLIMÁTICAS ÚNICAS

Existen algunas situaciones climáticas u otros fenómenos del tiempo que sólo se pueden observar en el helado norte. La mayoría son condiciones naturales, pero pueden ser provocadas por actuaciones mágicas intencionadas por parte del Rey Brujo (o algún otro espíritu malvado) sobre los patrones climáticos normales.

GURTHUL

(S. "Viento Mortal"; La. *Talven Henki*)

El término *gurthul* hace referencia a las galernas procedentes de la Tierra sin Tierra. Como dice el antiguo dicho númeróreano, "Si hasta los elfos sienten el frío, eso debería servir de aviso para las demás razas". El viento mortal es más común en el invierno, pero en ocasiones puede llegar a soplar durante finales del otoño o principios de la primavera. El *gurthul* puede ser detectado antes de que el viajero se vea alcanzado por él con una maniobra de Climatología, Rutinaria (+30) para los *ystävät talven*, y de dificultad Fácil (+10) para quienes no sean nativos de la zona.

Más que como una masa de nubes de tormenta en movimiento, el *gurthul* asume la forma de un banco de niebla que se aproxima. A medida que el viento se va acercando, el aire se vuelve cada vez más frío, y la temperatura puede llegar a bajar hasta 12 grados centígrados. El viento se hace más fuerte hasta que llega a alcanzar los 80 kilómetros por hora. En realidad, el banco de niebla está formado por nieve y cristales de hielo empujados por el ululante viento. Cualquiera atrapado en un *gurthul* sin protección alguna recibirá 1-10 puntos de daño de frío y 1-10 puntos de daño adicionales por cada 10 minutos que permanezca expuesto a la tormenta. El *gurthul* suele pasar en 30 minutos o una hora, transcurrida la cual la temperatura se mantiene en el punto más bajo alcanzado durante la tormenta, subiendo ligeramente durante las siguientes horas (según las demás condiciones climáticas).

HELECTHIL

(S. "Resplandor Helado"; La. *Taivaantuli*)

El resplandor nocturno procedente del fragmento de Illuin cubre sobre todo la Tierra sin Tierra y las costas del Mar Circundante, pero puede apreciarse ligeramente desde puntos tan meridionales como la Tundra Erosionada y Talath Uichel. Helecthil es una guía muy útil para quienes viajan por la zona, pues siempre señala el camino hacia el norte. Aunque no es lo bastante caliente como para derretir el hielo, el constante resplandor de Helecthil domina el abrumador clima polar del terreno que lo rodea (aproximadamente en un radio de cinco kilómetros). Este efecto positivo permite a los elfos de las nieves de Helloth sobrevivir en el desierto ártico con una relativa comodidad.



INFIRITH

(S. "Mente Apagada"; La. Häipyminen Mieli)

La visión de una interminable y aterradora inmensidad de hielo y nieve sin caminos, en la que nadie salvo los elfos o quienes están irremediabilmente perdidos o condenados se han internado, es suficiente para provocar la locura o la desesperación en quienes se adentran en la Tierra sin Tierra. Un mortal que vague por esa región y tenga una Presencia inferior a 74 corre peligro de volverse loco por la desolación que le rodea. Tales individuos deben hacer una TR contra un ataque de nivel 5 cada día o comenzarán a perder lentamente el contacto con la realidad. Si se falla una TR, el viajero perderá 1-10 puntos de Presencia por día a partir de ese momento. Cuando la Presencia del personaje se reduzca por debajo de 24, la mente de la víctima se desvanecerá y se volverá completamente loco.

A continuación se describen algunas de las reacciones más comunes provocadas por el *infirith*:

- El individuo se siente a gusto y con calor, de forma que desea quitarse la ropa que le protege del frío. La víctima no puede ser convencida de que se encuentra en peligro, y pronto muere congelada.
- La víctima ve alucinaciones o espejismos de pueblos, ciudades o incluso bosques en la distancia, y comienza a correr atolondradamente hacia ellos hasta que queda exhausta o resulta inmovilizada al quebrarse el hielo bajo sus pies.
- El viajero contempla un espejismo de pesadilla, protagonizado por orcos o monstruos que se acercan hacia él desde la lejanía, y comienza a correr en dirección contraria hasta que queda exhausto o resulta herido.
- El individuo entra en un estado de completa desesperación y no puede ser obligado a moverse o a continuar el viaje.

— La desgraciada víctima simplemente dice "Me voy a casa", y comienza a volver sobre sus pasos sobre el hielo, no importa la distancia que haya recorrido o la imposibilidad de volver atrás.

— Los bloques de hielo esculpidos por el viento parecen cobrar vida. Dichos encuentros pueden ser aterradores o agradables.

LOSSÚGENED

(S. "Ceguera de Nieve"; La. Lumisokeus)

Este fenómeno climático se ve provocado por la brillante luz del sol cuando ilumina los grandes campos de nieve. El brillo resultante de la luz sobre la nieve blanca afecta a los ojos desprotegidos de quienes viajan a través de la región. Sus síntomas son ojos hinchados y acuosos y una incapacidad para ver claramente (menos 1-100 a la Percepción). Un *lossúgened* puede durar 1-10 días, según su severidad y la exposición repetida al resplandor. Los *ystävät* talven evitan esta situación llevando tiras de cuero con finas ranas situadas sobre los ojos. Las tiras de cuero bloquean la luz lo suficiente como para evitar que sus portadores sufran un *lossúgened*, pero también suponen un -25 a todas las maniobras de Percepción por parte de quien las lleva puestas. Esta situación es particularmente común y grave en la Tierra sin Tierra.

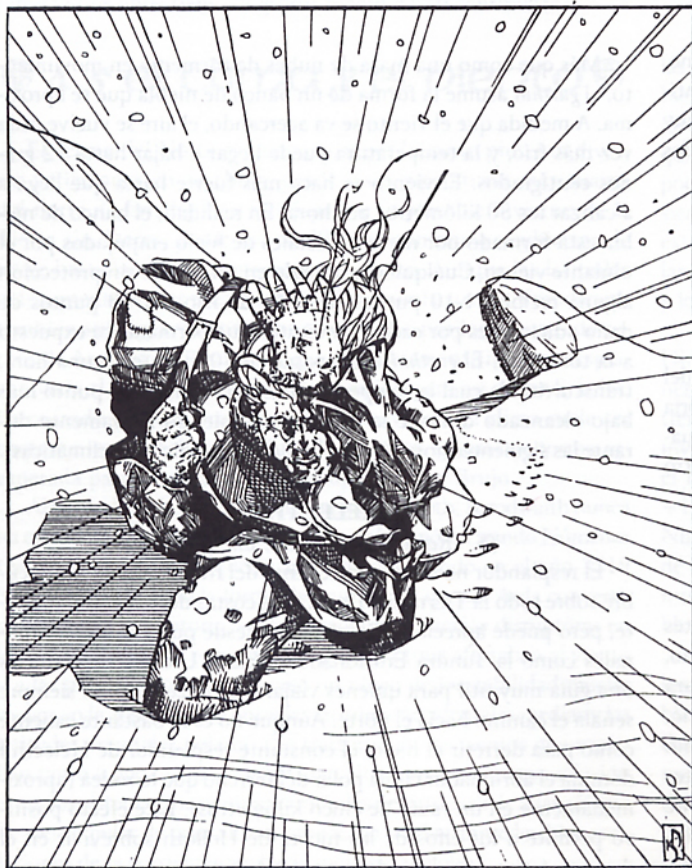
Nota para el DJ: Es necesario haber viajado durante 4 horas seguidas a través de un campo de nieve brillante antes de que los efectos de la ceguera de nieve comiencen a percibirse. Tras el periodo de exposición inicial, la víctima sufrirá una penalización de 1-10 a la Percepción por cada hora que pase viajando a través de la nieve brillante sin ninguna protección sobre los ojos. Sus ojos comenzarán a dolerle y a llorarle profusamente. Finalmente, serán incapaces de distinguir las formas y las imágenes de lo que les rodea, percibiendo únicamente el brillo cegador de la luz. A menos que sea curada bien mágicamente o con hierbas, la vista sólo recuperará sus condiciones normales poco a poco, volviendo a sus condiciones habituales en 1-10 días. La hierba *näkökasvi* restaura la visión, mientras que la *punasalvia* puede evitar la ceguera de nieve si se utiliza antes de sufrir los primeros síntomas. (Ver la sección 14.4.)

OLFAIN

(S. "Visión Blanca"; La. Valkosokeus)

Aunque técnicamente no es un fenómeno climático, el *olfain* es una ilusión óptica creada por el clima. Un *olfain* tiene lugar cuando el terreno cubierto de nieve se mezcla con un cielo uniformemente blanco. El efecto hace que el horizonte desaparezca, así como cualquier sombra o nube, haciendo que el terreno más cercano sea imposible de distinguir del más alejado, y eliminando casi cualquier sentido de la dirección, profundidad y distancia. Un *ystävät* talven puede predecir un *olfain* realizando una maniobra de Climatología de dificultad Media (+0), mientras que quienes no sean nativos de la zona deberán hacer una maniobra de Locura Completa (-50) para descubrirlo.

Un *olfain* puede durar desde un rápido minuto hasta 6 horas. Durante el *olfain*, todas las maniobras generales, de Desactivar trampas, Abrir cerraduras, Leer runas y Usar objetos, así como las de Percepción y Rastrear, tendrán una dificultad base de Locura completa (-50). Esa modificación refleja la incapacidad para percibir la profundidad y la desorientación general provocada por el *olfain*. La falta de sombras y la incapacidad para percibir la profundidad, combinadas con la distorsión de la distancia, hacen que moverse a través de un terreno nevado sea algo arriesgado, ya que las grietas o las subidas y bajadas repentinas son casi invisibles (todas las maniobras en movimiento son consideradas Absurdas).



Atrapado en un viento mortal

5.0 FLORA Y FAUNA

La variedad de plantas y animales de Forodwaith queda reducida a los que han conseguido adaptarse al clima polar. La fruta y los árboles de bayas son casi desconocidos en el norte, pero las píceas más resistentes y los abetos sí que consiguen crecer allí donde se puede encontrar agua y un terreno resguardado. En la Tierra de los Lagos y las Tundras Erosionada y del Pasto, los ciervos, los alces y los renos vagan a su antojo durante los meses de verano, emigrando algunos hacia el sur durante el invierno. Se puede encontrar a la gran anta en los bosques y en las marismas dotadas de algunos árboles. Los renos y bueyes salvajes también pueden ser vistos en las tundras abiertas durante el invierno, alimentándose de la hierba seca y los líquenes. Los ratones y los conejos se alimentan en la superficie durante el verano y por debajo de la nieve durante el resto del año. Los depredadores lo bastante resistentes como para sobrevivir en una tierra tan fría son muy apreciados por los habitantes del sur debido a su pelaje de gran calidad. La mayoría de las demás criaturas, en especial los reptiles, encuentran la región demasiado fría durante la mayor parte del año, y se mantienen lejos de Forodwaith. La mayoría de las plantas y los animales han llegado hasta el norte mediante migraciones naturales realizadas durante la Segunda Edad, aunque un puñado de especies fueron introducidas por los propios hombres y elfos.

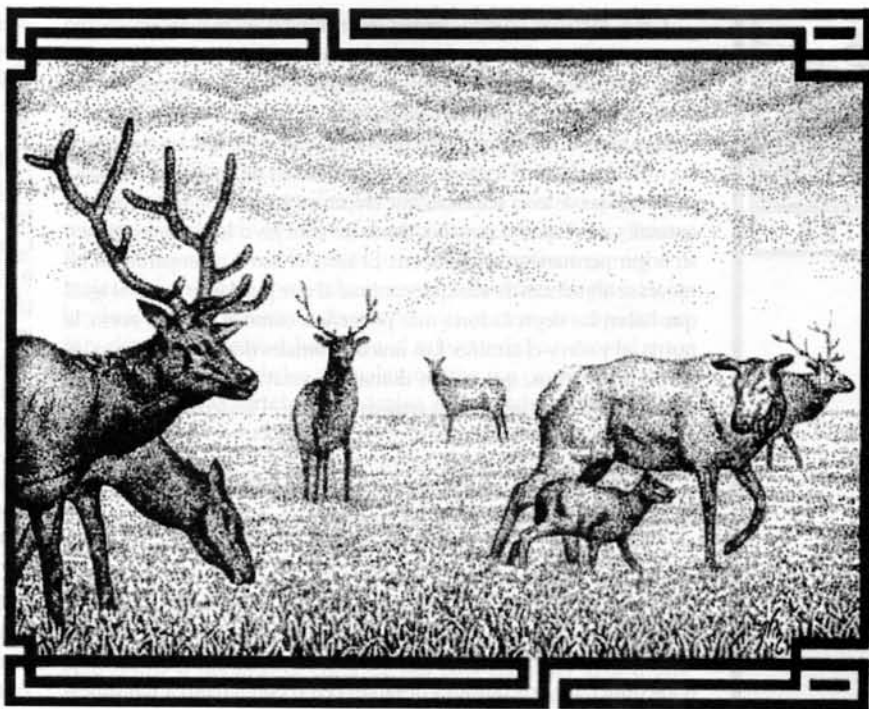
Nota para el DJ: Para una descripción detallada de las plantas y los animales del Yermo del Norte, ver las secciones 14.5 y 14.6.

5.1 forochel

La topografía más variada y (en algunos lugares) más resguardada del Cabo de Forochel permite una mayor diversidad en su vida vegetal que en la de Talath Uichel, a pesar de que está situado más al norte. Los valles costeros más resguardados suelen permitir el crecimiento de algunas píceas, así como algunos alerces, abedules ribereños y sauces. En los terrenos más despejados sólo crecen los juncos, la hierba y los líquenes. En el centro de la Tundra de Fuego de Forochel está situado el Pozo de Morgoth, que proporciona el calor necesario para que las plantas que crecen en climas más meridionales puedan desarrollarse en la zona. Aquí florecen la *unikukka* y la *sinitähti* de flores azules. Los manantiales calientes y los géisers de Niebla Eterna generan un calor similar, lo que permite que los pinos y los abetos crezcan en lugares más altos de lo que suele ser común en el resto de Forodwaith.

A lo largo de toda la costa sur de Forochel se pueden encontrar numerosos alces. En las zonas más boscosas son cazados por los osos negros y los lobos. Más tierra adentro, el reno y el buey salvaje proporcionan alimento a los escasos osos y leopardos de las nieves que habitan en la zona. Las mesetas de las Ered Rhivamar y las Montañas Marchitas difieren mucho en lo que a vida animal se refiere. Los numerosos valles resguardados de las Ered Rhivamar, hasta los que suelen llegar los vientos procedentes del mar, contienen una cierta cantidad de alces, ovejas salvajes, leopardos de las nieves y águilas de las montañas, así como los siempre hambrientos lobos blancos y lobos salvajes, y algunos osos. En las Ered Muil abunda menos el terreno resguardado, de forma que no contiene casi ninguna muestra de vida animal.

La vida animal marina, alimentada por las corrientes procedentes del sur, es abundante en el interior y en las cercanías de la Bahía de Forochel. La población de focas y morsas es muy alta, al igual que la de gaviotas y golondrinas de mar. Igualmente, son las aguas de Forochel (y no las del Ekkaia) las que contienen un ma-



yor número de ballenas de gran tamaño, que suelen convertirse en presas de los pescadores ystävät talven y eriadorianos.

Carus en la tundra

5.2 talath uichel

Los bosques de hoja perenne no han conseguido nunca crecer con facilidad en Talath Uichel, ya que la temporada de crecimiento es demasiado corta como para que se reproduzcan. Sin embargo, las coníferas de todo tipo pueden sobrevivir en el clima frío, y a lo largo de los arroyos y ríos de toda la tundra se pueden encontrar numerosos bosquillos de píceas. La larga temporada fría limita la cantidad de insectos, lo que a su vez reduce el crecimiento de los matorrales y arbustos que necesitan de la polinización de las abejas y las mariposas. Muchos arbustos espinosos, como el espino y la zarzamora, crecen en grandes acumulaciones, y por lo tanto consiguen polinizarse entre ellos a través del contacto con otras plantas de su especie.

La tundra abierta está dominada por la hierba, los juncos, las flores silvestres y los líquenes, que atraen a un gran número de animales de pasto. La hierba y los juncos de la tundra suelen ser bastante cortos y gruesos, mientras que en las franjas que separan cada parcela de hierba crecen numerosas flores silvestres, como por ejemplo la salvia y el cardo. El líquen sólo predomina en el terreno más seco y alejado de los ríos, avisando al viajero de la estéril tundra con que se encontrará en las cercanías del Mar Olvidado y en las mesetas de las Ered Muil. Durante los meses de primavera y verano, incluso los confines más remotos de la tundra cobran vida, aunque sea brevemente, gracias a la nueva vida vegetal que explota y baña la tierra de mil colores, con infinidad de mosquitos y moscas. Existen valles resguardados donde tales condiciones climáticas se mantienen durante más tiempo, pero suelen ser bastante escasos.

Las hierbas curativas que se pueden encontrar en Talath Uichel son escasas pero poderosas. La amarilla *keltakukka*, la púrpura *punasaliva* y la *keihäänlehti* de color verde plateado se pueden encontrar (con diferente dificultad) en toda la sección oriental de la tundra. Algunas de estas hierbas no pueden ser encontradas en ningún otro punto de la Tierra Media, y sus virtudes son sólo conocidas por los habitantes de la tundra; un buen ejemplo es el extraño hongo negro conocido como *mustakuu* que, cuando se prepara de la forma adecuada, puede ser utilizado para distraer a los insaciables mosquitos de la tundra.



Gran parte de la vida animal de la tundra es migratoria, y sólo permanece en sus llanuras durante el verano, retirándose a los bosques y los valles más resguardados durante el invierno. La extensa llanura cubierta de hierba de Talath Uichel contiene unos enormes rebaños de renos y alces durante los meses de verano, mientras que las ciénagas y las marismas de la Tierra de los Lagos hierven de actividad debido a las bandadas de aves acuáticas que crecen en su interior. Innumerables animales de pequeño tamaño, como los conejos o los ratones, tienen su hogar permanente en el norte. El lobo, el oso y el leopardo de las nieves se alimentan de cualquier animal al que puedan atrapar, al igual que hacen los depredadores más pequeños, como el linco, el zorro, la nutria, el visón y el armiño. Los únicos animales domesticados son los perros y los renos, que suelen domar los ystävät talven, quienes los utilizan para que tiren de sus trineos durante el invierno.

5.3 La frontera eriadoriana

Esta región fronteriza cuenta con más bosques naturales que Forodwaith, pero sólo se beneficia parcialmente de los fértiles suelos de las mesetas eriadorianas. Allí donde se asientan los nórdicos o los dúnedain, los bosques desaparecen o comienzan a dar muestras de estar cuidadosamente vigilados. Cuando el asentamiento desaparece, los árboles regresan poco a poco. Aun así, la mezcla de árboles, hierbas y líquenes revela la cada vez mayor severidad de la región a medida que la canoa del viajero avanza a través de los ríos que llevan hacia el norte. Donde se puede encontrar un buen suelo, profundo e irrigado, se suelen hallar abetos, cada vez más empuñados por el frío de la Tundra Erosionada.

La hierba y los arbustos cubren casi todos los montículos de Rammas Forod. También dominan las agrestes colinas de las Eryn Nimbrith, ciento cincuenta kilómetros más al norte. A medida que la región se va haciendo más llana una vez pasadas las Eryn Nimbrith, y se alcanza la Tundra del Pasto, cada vez se pueden encontrar más líquenes entre las extensiones de hierba. Aunque el Rammas y la Tundra Erosionada pueden ser consideradas más como una estepa septentrional que un verdadero yermo, la aspereza de sus inviernos ha mantenido durante mucho tiempo a raya a los escasos animales y hombres eriadorianos dispuestos a entrar en la región. Los tramperos y compradores de pieles que negocian con los lumimiehet suelen verse atraídos por la gente de la frontera; quienes sienten curiosidad por ver qué hay más allá, deberán enfrentar su resistencia al amargo frío del Yermo del Norte.

Lumimiehet



6.0 LA GENTE

o hay una sola raza o cultura que domine el Yermo del Norte. El inhóspito entorno impide las grandes concentraciones de población, bloqueando la extensión de los vínculos sociales y frustrando cualquier vano esfuerzo por establecer un dominio político. Como resultado, muchos de los conflictos y tensiones que empujan o destruyen a otras sociedades del noroeste de la Tierra Media, simplemente no existen en el Norte. Por otro lado, su compartida y universal lucha contra las inclemencias del hielo y el frío une a los Pueblos Libres de Forodwaith de forma más rápida que en el sur; igualmente, las criaturas de Morgoth que infestan el norte están mucho menos unidas bajo una causa común, y los esfuerzos por parte del Rey Brujo de someterlas bajo su servicio sólo han tenido un éxito limitado. Sólo la Horda de los Trineos úrdica, que depende, como todos sus soldados, de la manutención anual por parte de Angmar, mantiene su fidelidad hacia el Señor de los Nazgûl, realizando incursiones anuales sobre los territorios de los Pueblos Libres.

Nota para el DJ: La descripción de cada pueblo está organizada según cuatro amplios temas: sociedad y cultura, religión y cosmología, artesanía de guerra y apariencia. El segundo de ellos se ve reducido únicamente a "panorámica cosmológica" cuando la "religión" no es algo demasiado importante para el grupo en cuestión.

6.1 los ystävät talven

No importa cuál sea su verdadero número, los ystävät talven (La. "Amigos del Invierno", sing. ystävä talven) son ciertamente el pueblo (o la familia de pueblos) más extendido de todo el Yermo del Norte. Se pueden dividir en tres sub-grupos o "tribus": los lumimiehet, los jäämiehet y los merimetsästäjät. Los lumimiehet son los referentes originales del término "lossoth", pero los extranjeros que visitan Forodwaith utilizan ese mismo nombre para hacer referencia a cualquiera de las tres tribus.

Nota para el DJ: Como la cultura y la panorámica general de los ystävät talven es descrita en las secciones 7 y 8 de este módulo, las descripciones incluidas en esta sección sólo pretenden diferenciar las tres diferentes tribus en que están divididos.

6.1.1 LOS LUMIMIEHET

Los lumimiehet (La. "Hombres de las nieves", sing. lumimies) son los descendientes de los leveäjalat, quienes ocuparon las regiones más meridionales y orientales de Talath Uichel al ser empujados hasta allí por las primeras invasiones úrdicas durante la Segunda Edad. Su cultura nómada y cazadora define la imagen de todos los hombres de Forodwaith en las leyendas y el folklore del Sur. Durante la Tercera Edad, los lumimiehet vagan por todas las tierras entre la Tundra Erosionada de Eriador y las orillas del Mar Olvidado. Los elfos y los dúnedain adaptaron el término "lumimiehet" a la lengua sindarin, convirtiéndolo en "lossoth" (sing. lossadan), aunque los dúnedain extienden en ocasiones (erróneamente) el término hasta abarcar a todos los ystävät talven.

SOCIEDAD Y CULTURA

Al igual que todos los ystävät talven, los lumimiehet se organizan en *perhe* (La. "familia"; pl. *perheet*), *suku* (La. "grupo"; pl. *suut*) y *heimo* (La. "clan"; pl. *heimot*). Aunque ser miembro del clan suele ser un derecho obtenido por nacimiento, un lumimies adulto es libre de cambiar de clan a través de un rito conocido como *vaatimus* (La. "reclamación"). Tanto los *heimot* como los *suut* se distinguen mediante animales totémicos; los miembros de cada clan particular consideran tabú matar a cualquier animal representado por su tótem (aunque dicha prohibición no se extiende a otros *heimot* o

suut). Por este motivo, los animales totémicos nunca son escogidos entre ninguna especie de animal de pasto que pueda formar la dieta básica de la vida en el norte. Más bien, los lumimiehet suelen escoger a otros depredadores (como el lobo o el oso).

Un lumimies medio es tímido y se muestra reservado con los extraños. Sin embargo, el término “extraño” incluye a los lumimiehet procedentes de otros pueblos, y no sólo a individuos procedentes de otras razas. Si los extraños demuestran tener buenos modales y no suponen ninguna amenaza (es decir, mantienen sus armas envainadas, enfundan sus escudos, destensan sus arcos y se quitan los yelmos) antes de entrar en un pueblo, esta reserva inicial comenzará a agriarse. Una vez el hielo social se haya fundido, los lumimiehet se revelan como un pueblo generoso y de carácter abierto, indomables en su defensa y perseverantes en su eterna lucha contra las dificultades. El frío del Norte les ha enseñado a aprovechar cualquier oportunidad que aparezca, pues puede que no permanezca a la vista durante mucho tiempo, y puede que nunca vuelva a reaparecer. La esperanza de vida media de un lumimies es de 50-60 años en el caso de los varones y 75-90 años en el caso de las mujeres.

Los lumimiehet cuentan con un enorme volumen de ingeniosos mitos, historias entretenidas y leyendas heroicas. La mayoría de ellas tienen algo que ver con ellos y con su cultura y estilo de vida. Sin embargo, muchos son relatos de viajeros que han ido acumulando con el paso de los años de boca de los diversos visitantes de otras culturas. Un buen narrador de historias, o *muistaja*, es muy apreciado en un pueblo lumimies, y los ocupantes de un *pyöreä talo* que acoja a más de uno son muy envidiados por sus congéneres. A menudo, los visitantes de un pueblo (especialmente los que proceden de otras razas o culturas) son invitados a contar una historia. Se puede llegar a ganar la confianza de todo un reservado y distante pueblo lumimies gracias a la narración dramática de un relato heroico (lo que requerirá un conocimiento relativamente fluido del labba).

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

La vida espiritual de los lumimiehet se centra en el *viisas* (La. “sabio”; pl. *viisaat*) y en la *henkinimittäjä* (La. “nombradora de espíritus”; pl. *henkinimittäjät*). Juntas, estas dos figuras protegen el bienestar de su pueblo y mantienen las buenas relaciones con el Mundo Espiritual. Los *viisaat* presiden todos los rituales relacionados con la vida y la muerte, mientras que las *henkinimittäjät* leen e interpretan las profecías; ambos trabajan constantemente para mantener el *tasapaino*, el equilibrio en Ympyrä, el orden de la Naturaleza. Aunque son respetados (o incluso temidos), ni los sabios ni las nombradoras de espíritus poseen ninguna autoridad formal a los ojos de los lumimiehet. Las *henkinimittäjät* son siempre mujeres, mientras que sólo los varones se suelen convertir en *viisaat*.

Los lumimiehet tienen un estilo de vida hermoso en su propia sencillez. Las estaciones vienen y van, y cada una trae consigo tareas que cumplir y dificultades que superar. La supervivencia y sus demandas son de importancia vital, y cobran precedencia sobre todas las demás facetas de la vida. Los lumimiehet viven en el presente, trabajando constantemente, porque sin ese trabajo no tienen ningún futuro. Por ese motivo, muchos lumimiehet parecen severos y sobrios. En realidad, disfrutan de las cosas buenas de la vida, pero su difícil vida en los yermos congelados ha templado sus expresiones emocionales desde una edad muy temprana. La muerte también forma parte de su vida. Un lumimies puede guardar luto por alguien querido, pero en su corazón, se da cuenta de que eso forma parte de Ympyrä. La vida es renovada y mantenida mediante el nacimiento de nuevos niños; no importa fallecer en una tormenta de nieve o ante las garras de un animal. Los lumimiehet se preocupan mucho los unos por los otros, pero aceptan la muerte y lo que ello supone de forma estoica, como una cuestión de pragmatismo emocional.

COSTUMBRES BÉLICAS

Las guerras a gran escala son un acontecimiento desconocido para los lumimiehet. Los pueblos pueden llegar a pelearse entre sí

en ocasiones, y las familias individuales tienen sangrientas disputas con frecuencia, pero a menudo todos estos conflictos se resuelven con un duelo de canciones. Por lo tanto, la “tecnología de guerra” de los lumimiehet no se ajusta demasiado a ese término, aunque sus estrategias son simples y efectivas, y se basan principalmente en las tácticas que utilizan para cazar.

Los lumimiehet aprenden los métodos de caza en grupos pequeños de 2-4 individuos, equipados con armas básicas: lanzas, flechas y semejantes. Como los principales objetivos son los animales de los que se aprovecha la carne y las materias primas, los lumimiehet han desarrollado una técnica para atacar rápidamente y derribar al animal haciendo el mínimo daño a su piel y sus huesos. La mayoría de los animales mueren por causa de un cierto lanzazo en las vértebras cervicales, lo que deja las mejores secciones de carne y piel intactas. Normalmente, un cazador espía al animal, empujándolo hacia los demás miembros de la cacería. Estas actividades no están absolutamente carentes de riesgo, especialmente en el caso de los animales con cuernos o pezuñas afiladas.

APARIENCIA

La mayoría de lumimiehet tienen la piel y el cabello claros, aunque en ocasiones se puede ver a alguno de los niños con el pelo rojizo o dorado. El color de sus ojos suele ser azul o gris, aunque el verde es una excepción bastante rara. No son un pueblo musculoso, pues carecen de los largos huesos que se pueden apreciar en los habitantes de las regiones del sur. Sin embargo, un lumimies típico suele mantener una buena cantidad de grasa para aislarse del frío; dicha grasa suele proceder casi en su totalidad de la dieta basada en la carne a la que se someten todos ellos. Aun así, las mujeres son relativamente esbeltas, simplemente porque queman una gran cantidad de calorías haciendo el trabajo duro.

Los lumimiehet acostumbran a llevar ropas gruesas o pieles blandas, tejidas con pelajes de animales conseguidos en sus cacerías. La ropa es funcional hasta el último extremo; está diseñada para evitar que su portador se congele, y no para acentuar su figura. Sin embargo, disfrutan decorando sus ropas con sencillos bordados o utilizan ciertos tintes extraídos de las bayas para darles tonos más vivos a las ropas que no van a utilizar para ir de caza. Las joyas suelen estar hechas de huesos, tallados con diseños circulares; los broches, los brazaletes y los anillos son regalos muy populares, y a menudo se van traspasando de generación en generación.

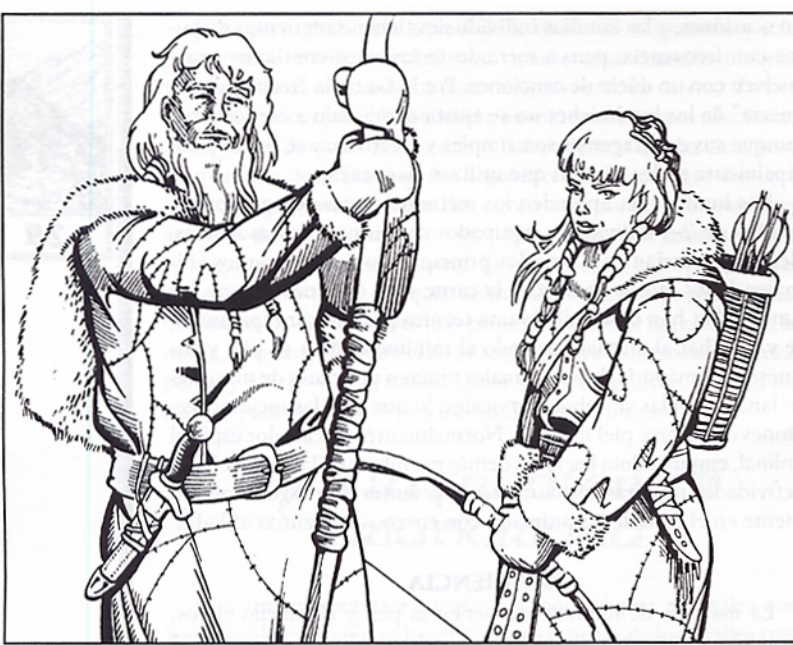
6.1.2 LOS JÄÄMIEHET

Los *jäämiehet* (La. “hombres del hielo”; sing. *jäämies*) trazan su linaje hasta los *tanssijat*, quienes buscaron refugio de la Horda de los Trineos en el Cabo de Forochel, más allá de la muralla de las Montañas Marchitas. Los *jäämiehet* comparten la tradición marítima de sus parientes moradores de los bergs, conocidos como los *merimetsästäjät* (que tienen bastante sangre *jäämies*), y durante la primavera y el verano se les puede ver a menudo surcando las aguas de la bahía y siguiendo a los rebaños de la tundra. Por ese motivo, los ignorantes a menudo les confunden con los *merimetsästäjät* o con los lumimiehet. En el idioma de los elfos grises, “*jäämiehet*” ha sido traducido como “*Helechoth*” (sing. *helegon*).

SOCIEDAD Y CULTURA

Los ancestrales terrenos de caza de los *jäämiehet* gozan de menos alces y renos que los de sus primos los lumimiehet, aunque a la vez están expuestos al enorme peligro que suponen los legados de Morgoth; por lo tanto, los *jäämiehet* dependen más de los peces, las focas y las ballenas para complementar su dieta. El peligroso mar y las numerosas adversidades de la tundra hacen que tengan una esperanza de vida bastante breve (45-55 años los varones, 60-75 años las mujeres).

Los *jäämiehet* son todavía más severos que sus vecinos los lumimiehet, y no son nada espontáneos ni pierden el tiempo con pla-



Jäämiehet

ceres banales. No se preparan para un futuro más lejano del que pueda deparar el siguiente invierno. La primavera no es necesariamente un periodo de placer y celebraciones, sino únicamente un breve respiro hasta que vuelvan a llegar los tiempos difíciles, algo que siempre ocurre demasiado pronto. Esta actitud afecta especialmente a sus ideas sobre el parentesco. Por ejemplo, como muchos niños mueren a una corta edad, los jäämiehet atenúan la pérdida de la madre tratando a todos los niños como si fuesen de la progenie propia. Naturalmente, se reconoce al padre y la madre naturales del niño, pero todo el pueblo toma parte a la hora de criar y cuidar al niño.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Aunque participan en todas las tradiciones espirituales comunes a todos los ystävät talven, los jäämiehet se distinguen por sus tabúes a la hora de matar a ciertos animales, una costumbre que se vuelve todavía más peculiar si se tiene en cuenta que los terrenos de caza en los que han decidido morar cuentan con muy pocas presas. Entre las criaturas sagradas para este pueblo se encuentran el ciervo blanco, el leopardo de las nieves y la gran águila. Los dos primeros son considerados mensajeros del Mundo Espiritual, mientras que creen que las águilas son los espíritus vigilantes de sus ancestros fallecidos. Los mitos y las leyendas de los jäämiehet están plagados de historias en las que tales criaturas prestan una ayuda inesperada en un momento muy difícil.

Los jäämiehet son más reservados que los lumimiehet cuando se trata de recibir a los extraños. En algunos de los pueblos más aislados cercanos a la Bahía Solitaria, los visitantes sólo suelen aparecer una vez en cada generación. Los padres y las madres llevan a sus jóvenes hijos a ver a cualquier extranjero para que lo puedan recordar en años venideros si alguien más llega a visitar el pueblo de nuevo.

COSTUMBRES BÉLICAS

Como ocurre con los lumimiehet, las guerras internas son muy poco frecuentes entre los jäämiehet. A los grandes conocimientos de caza de los primeros, los jäämiehet añaden su facilidad para manejar los botes (con la que sólo pueden competir los merimetsästäjät). Normalmente, utilizan su habilidad contra las ballenas, tan vitales para su supervivencia. Un grupo de jäämiehet utiliza varios botes pequeños para golpear a estas grandes criaturas desde diversos ángulos. Se trata de una actividad arriesgada, pues caer a las heladas aguas significa casi siempre la muerte por congelación o ahogamiento.

En apariencia, los jäämiehet son muy parecidos a los lumimiehet; no es de sorprender, sobre todo si se tiene en cuenta que los matrimonios entre miembros de ambos pueblos son bastante frecuentes. Los jäämiehet son de piel todavía más clara que sus primos; el pelo rojo y los ojos verdes son una imagen casi imposible de ver, y generalmente despiertan mucha curiosidad. Tanto hombres como mujeres suelen llevar el pelo bastante largo; los hombres llevan barba, generalmente trenzada. En general, los jäämiehet son algo más bajos y robustos que los lumimiehet.

Los jäämiehet tejen todas su ropas a partir de las pieles cuidadosamente curadas de las focas; dichas prendas son cómodas y protegen mucho del frío. No utilizan mucho los tintes, pero a menudo emplean los tendones de los animales para coser diversos patrones que distinguen los usos de cada atuendo. Los adornos y las joyas suelen estar hechos de hueso, y casi nunca de metal; los huesos de ballena en particular son muy flexibles y fáciles de trabajar. Las mujeres a menudo llevan broches para el pelo hechos de hueso y tallados con la forma de algún animal, mientras que los hombres llevan elaborados collares hechos de hueso y dientes tallados, u ocasionalmente de cuero.

6.1.3 LOS MERIMETSÄSTÄJÄT

Los merimetsästäjät (La. "cazadores marinos", sing. merimetsästäjä) son, en realidad, un subgrupo de los jäämiehet; su distinción cultural se debe a su hábito único de convertir los grandes icebergs de la Bahía de Forochel en sus moradas permanentes. Los merimetsästäjät nacen y son criados en los bergs; la mayoría ni siquiera llegan a poner los pies en tierra firme hasta llegar a la adolescencia (o incluso más tarde), lo que provoca que a menudo se sientan incómodos en la tierra seca y silenciosa, preocupados por la ausencia del constante movimiento del mar bajo sus pies o del rumor de las olas a su alrededor. Los elfos (y los dúnedain, cuando se preocupan por marcar la distinción) llaman a los merimetsästäjät "aerfaroth" (sing. aerfaron).

SOCIEDAD Y CULTURA

A diferencia de los demás ystävät talven, los merimetsästäjät extraen casi todos los componentes de su dieta del mar, y más específicamente de la pesca, la caza de ballenas y la de focas. Si la vida es difícil en las costas de la Bahía de Forochel, es todavía más mortal en las placas de hielo. Los merimetsästäjät están constantemente alerta en busca de peligros, pues el riesgo de muerte nunca anda muy lejos. Eso ha hecho de los merimetsästäjät un pueblo excepcionalmente cauteloso, aunque no les falta una buena dosis de buen humor. Sin embargo, se muestran bastante reservados con los extranjeros.

La unidad familiar tiene una gran importancia para este pueblo, que traza su linaje a través de la madre y generalmente practica la monogamia; recitar la historia familiar propia es una cuestión de orgullo, y también un buen entretenimiento. En cierto sentido, la unidad estructural familiar es un microcosmos dentro de la sociedad merimetsästäjä en general; dependen en gran medida los unos de los otros en una cuestión tan básica como es la supervivencia. Las disputas se resuelven con sencillas competiciones de fuerza, con concursos de historias o pidiendo juicio a algún anciano. Ni siquiera los niños ponen en peligro a sus compañeros realizando juegos o actos estúpidos. Esta interdependencia crea unos lazos realmente fuertes.

Los merimetsästäjät casi nunca relajan su alerta, ni siquiera cuando se sienten alegres. Siempre andan al tanto de cualquier cambio en el tiempo o del acercamiento de cualquier presa. Puede que los extranjeros encuentren a los merimetsästäjät tímidos y reservados. No prestan su confianza a los extranjeros hasta que éstos no demuestran su valía para todo el pueblo. Si alguien consiguiera semejante hazaña, habría conseguido no sólo muchos amigos, sino también el amor de una familia entera.

Mientras los balleneros entre los lumimiehet y los jäämiehet buscan por naturaleza la ayuda de bendiciones y hechizos para protegerles en las cacerías, sólo los merimetsästäjät dedican un culto entero, el Valaskalan Palvonta (La "Culto de la Ballena") a la persecución de las criaturas marinas de mayor tamaño. Como las ballenas son una parte esencial de la cultura de los merimetsästäjät, tanto los animales como sus espíritus tienen una importancia especial para ellos. El culto intenta asegurarse de que no existe ninguna interferencia sobrenatural en sus cacerías, y hacen todo lo que está en su mano por evitar ofender a los espíritus de las ballenas. El culto es también responsable de mantener alejadas a las ballenas-demonio, lo que requiere un prolongado ritual de expulsión. Si el ritual falla, los balleneros se verán obligados a salir a cazar a estas criaturas en sus pequeños botes.

Como sólo los miembros del culto tienen permiso para cazar ballenas, la iniciación en el Valaskalan Palvonta es un rito importante y prestigioso para los merimetsästäjät. El ritual requiere un duro periodo de instrucción, en el que el futuro iniciado realiza numerosas pruebas mentales y físicas para mostrar su valía. El ballenero debe aprender todos los rituales y canciones apropiadas, y, al final, deberá buscar una visión espiritual. Una vez iniciado, el ballenero recibe un amuleto especial que le proporcionará buena suerte. Los amuletos sólo son utilizados durante las cacerías de ballenas, y son escondidos en unas cavernas secretas situadas en el interior de las moradas de los bergs de los merimetsästäjät cuando éstos dejan de utilizarlos. Cada miembro del Valaskalan Palvonta debe crear una canción ballenera personal, cuyo uso por parte de cualquier otra persona además del creador es considerado un crimen espiritual. Dichas canciones pasan de padres a hijos, o bien son preparadas especialmente por un *viisas* si el padre del ballenero no está vivo.

Mientras están cazando ballenas, los miembros del culto deben aislarse del resto del pueblo y no pueden dormir con sus esposas. Antes de que comience una cacería de ballenas, todos los botes, el equipo y los balleneros deben ser purificados de forma ritual. Una vez se mata una ballena y se traslada hasta el berg, se le ofrece de beber agua simbólicamente, un ritual que representa la bienvenida del pueblo. A medida que la ballena va siendo descuartizada, se van realizando rituales especiales para que su espíritu regrese al mar sin enfurecerse. No se permite hacer ningún ruido demasiado fuerte por miedo de ofender al espíritu de la ballena. Los merimetsästäjät creen que el éxito con el que los moradores del berg consigan despedir al *tarmo* de la ballena depende del trato respetuoso y el uso adecuado de su antiguo cuerpo. La distribución real de la ballena es un proceso complejo y prolongado. Todos los que han participado en la cacería se quedan con las mejores porciones del cuerpo troceado.

Los miembros del Valaskalan Palvonta creen que tienen cierta influencia especial sobre Aamumeren Isä, un espíritu que vaga por el mar en forma de una ballena gigante jorobada. En realidad, el culto no tiene casi ningún efecto sobre la conducta de Aamureren Isä, pero como el maia ha salvado y eliminado a diversos balleneros durante el transcurso de la historia, los *henkinimittäjät* del culto no tienen otra opción que intentar quedar en buenos términos con el espíritu.

COSTUMBRES BÉLICAS

Los merimetsästäjät son mortales en combate. Aprenden desde niños las habilidades necesarias para cazar en los inseguros icebergs, y también cómo encontrar una presa y derribarla rápidamente con un riesgo mínimo. La mayoría de cacerías se realizan con lanzas o arpones de hueso o marfil afilados; su presa más común son las ballenas, las morsas y las focas. Debido a lo unida que está su sociedad, la guerra es un concepto casi desconocido para los merimetsästäjät, pero ni son unos cobardes ni están indefensos ante cualquier ataque. Odian a los dragones de agua y del hielo; la mayoría de merimetsästäjät harían todo lo que pudieran por matar a una de estas criaturas, no sólo por la fama sino por la riqueza que se ganaría con su piel y sus huesos.

Estos fuertes balleneros comparten el aspecto general de los jäämiehet, aunque son ligeramente más bajos y robustos; suelen ser de piel clara, con el pelo rubio entre anaranjado y platino. El color de sus ojos suele ser azul o gris, aunque en algunos casos se pueden apreciar tonalidades de verde. Todas sus ropas están hechas de piel curada de foca, ballena o morsa, incluidos sus gruesos gorros, que les cubren hasta las orejas, sus largas chaquetas con rajas laterales para poder caminar y sus gruesas botas con cordones de cuero. Los hombres y las mujeres también llevan polainas ceñidas y chaquetones para protegerse contra el frío.

Los merimetsästäjät aman las joyas y los adornos, y generalmente llevan broches, anillos, pasadores, pendientes y collares tallados en hueso; sus abalorios están excepcionalmente adornados. También les gusta mucho trabajar el cuero, en particular a la hora de crear cinturones, cordones para botas y gorras. Sin embargo, se quitan casi todas las joyas cuando salen de caza, para evitar hacer demasiado ruido. La comida y las provisiones son demasiado escasas como para que la vanidad eche a perder una cacería. La mayoría de merimetsästäjät reemplazan sus joyas por una serie de zurrónes y bolsas que utilizan para guardar objetos después de haber dado muerte a una presa.

6.2 Los elfos

El amargo frío y el inhóspito terreno del antiguo reino de Morgoth no son en absoluto un escenario "natural" para ser habitado por los elfos. Desde el momento de su despertar, los Primeros Nacidos de Ilúvatar han evitado las Montañas de Hierro y las imponentes regiones que yacían más allá de aquellos crueles picos. Incluso los noldor, los indomables enemigos de Morgoth, sienten escalofríos de pena y horror cuando recuerdan su agónico cruce de Helcaraxë y su hielo, que mató a tantos elfos. Aunque Morgoth y su reino desaparecieron hace mucho tiempo, la inmortal memoria de los elfos todavía los re-



Merimetsästäjät





cuerda, y hay pocos de ellos en la Tierra Media que se atreverían a hollar por voluntad propia la tierra de aquel antiguo horror.

Pero existen algunos elfos que, a pesar de este estigma, consideran Forodwaith como su hogar (o, al menos, tan hogar como pueden considerar cualquier tierra mortal estos entes inmortales). En realidad, se consideran sus guardianes. Algunos de ellos incluso creen que su presencia en el Norte fue predestinada por los Poderes y que, con su trabajo, cumplen el deseo de Ulmo de que los Hijos tuviesen "libertad de andar como quisiesen por la Tierra Media, y con la capacidad de que estaban dotados ordenar todas las tierras y curar sus propias heridas" (Sil, p. 66).

Dos pueblos élficos muy diferentes moran en las tierras de Forodwaith. Fueron los místicos noldorin de Eregion los que primero establecieron una morada en el Norte, a principios de la Segunda Edad. Aislado del resto del mundo, su refugio oculto de Niebla Eterna perduraría durante dos edades del mundo. Aunque eran reclusivos y escasos en número, estos solitarios peregrinos vagaban por todos los lugares del Yermo del Norte, persiguiendo visiones y portentos, buscando siempre liberar el poder adormecido de la tierra, que durante tanto tiempo había languidecido bajo el puño helado del dominio de Morgoth.

El segundo grupo que entró en Forodwaith fue el de los elfos de las nieves. Originalmente, estos elfos silvanos formaban una tribu nandor en las Tierras Ásperas, pero se desplazaron hacia el Norte como exiliados, expulsados de su antigua tierra natal (o así lo afirmaban) por el "tirano de los Grises". Eran unos recién llegados hosclos, pero pronto demostraron ser fieles a su herencia nandor, pues se preocupaban más por los seres vivos, por "árboles y hierbas, aves y bestias, que todos los otros elfos" (Sil, p. 69). Creían haber entrado en un lugar lleno de desolación, pero descubrieron que ninguna malicia podría detener por siempre a la Primavera de Yavanna, ni tampoco impedir a los Hijos de Ilúvatar participar de sus bendiciones. Con el paso del tiempo, incluso el extremo frío del hielo de Morgoth se convirtió en su sirviente, y consiguieron moldearlo hasta convertirlo en sus moradas y en sus obras de arte. Al final, los elfos de las nieves se convirtieron en los guardianes de Helecthil, el fragmento del perdido Illuin, cuyo resplandor enciende los cielos del norte.

6.2.1 LOS ELFOS DE LAS NIEVES

Los lossidil (Los. "Elfos de las Nieves", sing. lossedel) todavía se refieren en ocasiones a su propio pueblo con el antiguo término de "lindi", lo que les coloca entre el último de los tres grandes grupos élficos que emprendieron el gran viaje hacia el oeste a través de la Tierra Media durante los Días Antiguos. Este nutrido clan, conocido entre los sabios como los teleri, se convirtió en la raza originaria de la mayoría de los pueblos élficos que habitan en el noroeste de la Tierra Media. Entre ellos, los noldor de Niebla Eterna etiquetan a los elfos de las nieves como "nandor" (haciendo referencia a aquellos lindi que no completaron el viaje), pero los elfos de las nieves no reconocen tal distinción; son lindi, y se ofenden cuando cualquier extraño niega su identidad.

SOCIEDAD Y CULTURA

Las costumbres de los elfos de las nieves han cambiado un tanto desde la fundación de Helloth. La concentración de los lossidil dentro de esa colonia amurallada ha provocado la creación de una sociedad más jerarquizada, con ciertas reminiscencias típicas de la cultura noldorin o de los elfos grises. Al igual que Helecthil, en los cielos septentrionales, brilla desde una única fuente, también el gobierno del pue-

blo de Helloth emana de una única autoridad: la de Losp'indel, Señora de la Ciudad. Sin embargo, como siempre ha ocurrido, los elfos de las nieves no tienen ninguna obligación de someterse a las órdenes de la Dama; si deciden regirse únicamente por su voluntad, son libres de abandonar las murallas de Helloth, durante una temporada o permanentemente, y vagar por las tierras del norte a su libre albedrío.

Incluso en el interior de Helloth, los lossidil continúan ordenando sus vidas según sus antiguas sensibilidades familiares, respaldando todas las relaciones sociales mediante el idioma del parentesco. En realidad, muchas de las casas de la "Flor de Hielo" no se forman siguiendo un linaje, sino por la inclinación o el amor compartido hacia un mismo arte. Por ese motivo, los pocos conflictos que aparecen ocasionalmente en el interior de la ciudad amurallada raramente se basan en la sangre o el matrimonio, como suele ocurrir con los noldor. Más allá de Helloth, pequeñas compañías de lossidil vagan libremente por el Yermo del Norte, sin permanecer nunca demasiado tiempo en un mismo lugar. Dichas compañías suelen formarse en torno a un individuo carismático, sea varón o hembra, y sus miembros (salvo en el caso de los padres e hijos genuinos) se denominan "hermano" o "hermana" entre sí. Esta costumbre es indudablemente el origen de la creencia de que los elfos de las nieves son prolíficos a la hora de tener hijos; en realidad, los lossidil no se diferencian en nada del resto de elfos en este aspecto.

Aunque puedan ser los más resistentes de los elfos, incluso los lossidil deben luchar para sobrevivir en los confines más remotos del Norte. Como ningún tipo de planta consigue echar raíces en la Tierra sin Tierra (salvo los *ióringath* de los jardines de Losp'indel), los elfos de las nieves se ven obligados a depender de la carne y el pescado para conformar su dieta. La mayoría de lossidil complementan esta dieta con hierbas y granos recolectados durante la primavera y el verano en la tundra. Las compañías errantes también crían rebaños de renos; estas dóciles bestias proporcionan transporte, leche y cuernos para crear agujas y otros adornos. Los lossidil se dedican a la ganadería con frecuencia y utilizan a los animales más débiles para conseguir la comida y la piel que necesitan para sobrevivir, mientras que permiten propagarse y mejorar a los mejores especímenes.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Al igual que todos los Primeros Nacidos de Ilúvatar, los elfos de las nieves están inextricablemente unidos a la vida del mundo, y su realización absoluta como seres sólo puede ser alcanzada mediante la finalización de la propia historia de Arda. Dentro de





esa historia, los lossidil creen que tienen un papel muy importante que jugar. Al principio estaban resentidos por su exilio de las tierras ancestrales de su pueblo, pero pronto los elfos de las nieves comenzaron a creer que su llegada al Norte era una obra providencial llevada a cabo por la voluntad de Ilúvatar. Aquella creencia quedó confirmada en sus mentes por la aparición del fragmento de Illuin desde las profundidades del Ekkaia, y su guardia sobre el resplandor, que consideran una tarea encomendada por las divinidades (aunque ningún vala —ni siquiera Ulmo— se la encargó).

El amor que sienten los elfos de las nieves por Ulmo es muy profundo. Con la excepción de las visitas de Oromë durante los Días Antiguos, Ulmo es el único vala al que los lindí han visto en persona, y su nombre aparece en sus labios cuando tejen sus canciones y lays. Al igual que los demás elfos, los lossidil creen que en el agua, el dominio de Ulmo, “vive el eco de la Música de los Ainur más que en cualquier substancia de la Tierra” (Sil, p. 19), y la vida espiritual de los elfos de las nieves consiste principalmente en distinguir ese eco, y su manifestación en las relaciones entre ellos y con el mundo que los rodea. No es raro encontrarse a un elfo de las nieves de pie, solo, en un promontorio rocoso, distinguiendo la rítmica voz de Ulmo entre el romper de las olas, y cantando suavemente como respuesta.

Los lossidil consideran el hielo como la “voz congelada” de Ulmo, y por ello disfrutan al darle forma. Los elfos de las nieves creen que, al esculpir el hielo con sus encantamientos, están realizando los pensamientos que Ulmo concibió durante la Canción de la Creación. Los lossidil se han convertido en una especie de sub-creadores de tales obras, “compañeros en la creación y el gozo” (AH, p. 50), y mediante sus artes han transformado el “amargo y extremo frío” (Sil, pág. 19) reforzado por la malicia de Morgoth en verdaderas obras de arte y belleza.

A diferencia de la mayoría de elfos, los lossidil no desean abandonar la Tierra Media y viajar en dirección al oeste. Les atrae la llamada del mar, pero desde que Arda se convirtió en un globo, giran sus miradas más hacia el norte que hacia el oeste, en dirección al resplandor de Helecthil. La luz imperecedera del pináculo les reconforta en las siempre cambiantes tierras mortales que les rodean. No desean ningún otro solaz, aunque están condenados a ir en declive a la vez que el mundo, “lentos en olvidar y en ser olvidados” (SdIA I).

COSTUMBRES BÉLICAS

Los lossidil son un pueblo de inclinaciones muy poco belicosas, y nunca han cultivado el poder militar como una virtud. En su mayor parte, sus armas y habilidades están orientadas hacia la caza. Es verdad que los peligros son más numerosos en el Norte que en su antigua tierra natal en Rhovanion; pero los elfos de las nieves utilizan más las tácticas de defensa y retirada para evitar tener que involucrarse en un conflicto directo. La fundación de Helioth generó nuevas exigencias defensivas, y dicha novedad provocó el desarrollo de nuevas armaduras y armas. Los guardianes de Helioth cuentan con lorigas hechas a partir de trozos entrelazados de marfil, cosidos entre sí con tendón de ballena y endurecidos con una capa de una sustancia lacada mágica, cuya composición exacta sólo conocen los lossidil.

APARIENCIA

Los lossidil son un pueblo grácil y hermoso. La mayoría tienen la piel extremadamente clara, y su pelo suele ser plateado o de un color rubio pálido; los tonos más cálidos son menos comunes, pero siempre se puede ver algún caso. La mayoría de los elfos de las nieves tienen los ojos azules, aunque algunos tienen tonos amatista, gris o verde claro. Ambos sexos llevan el cabello muy largo; las mujeres generalmente se lo recogen en diversas coletas atadas con agujas talladas o cintas de piel tejida.

Una buena parte de las ropas de los elfos de las nieves están hechas de piel de reno finamente curada, hasta llegar a ser más suave que el terciopelo. Tanto hombres como mujeres llevan gruesas prendas que les protegen de los vientos helados; generalmente visten con una chaqueta y un traje con polainas, aunque en ocasiones completan el atuendo con una capa. Los varones suelen usar sombreros redondos, mientras que las mujeres prefieren las capuchas. Las botas están hechas de una piel más gruesa y dura, con cordones de cuero sin curtir. Muchos de los elfos tienen los tendones utilizados para hilar con materiales recogidos en el mar, como las algas marinas; eso da un tono más vivo y colorido a sus ropas. Los adornos, generalmente en forma de brazaletes, anillos y botones de adorno, están tallados a partir de la cornamenta de los renos hasta conseguir elaborados diseños. Los lossidil aprecian la lana, y en ocasiones cambian las pieles de sus renos o algunas de sus joyas talladas por cargamentos de lana u otro tipo de telas.

6.2.2 LOS NOLDOR DE NIEBLA ETERNA

El Valle de Niebla Eterna es el hogar de un aislado enclave de elfos noldorin, los más poderosos de los Primeros Nacidos que todavía permanecen en la Tierra Media. Se trata de los supervivientes de un pequeño grupo de refugiados que huyó de la caída de Eregion; las inesperadas bajas sufridas en el conflicto con los dragones de las Ered Úmarth poco después de su llegada a Niebla Eterna redujo su número a sesenta y ocho (cuarenta mujeres y veintiocho hombres). Desde ese momento, tras haber formado el Cuiviémar, la Logia del Despertar, decidieron dedicarse íntegramente a su heroica búsqueda: conseguir la curación de la Tierra Herida y eliminar la mancha dejada por Morgoth.

SOCIEDAD Y CULTURA

Los miembros del Cuiviémar forman una pequeña comunidad, bastante distanciada del mundo exterior. Fueron agrupados por el Destino, y guiados hasta este lugar bendito gracias a las visiones de Óleth. Muchos perdieron a sus esposas y familias en la huida del reino condenado de Eregion, pero algunas parejas casadas sobrevivieron al peligroso viaje. De los elfos sin cónyuge que fundaron Niebla Eterna, la mayoría se han casado y tenido hijos con el paso del tiempo, pero su número total no ha aumentado demasiado debido a los peligros de la guerra y de la misión en la que se han embarcado.

El fuerte y en ocasiones subversivo sentimiento de parentesco que une a la sociedad noldorin en general no ha hecho acto de presencia en Niebla Eterna. Por el contrario, los cuiviémar consideran la comunidad como un clan aparte, elegido por la Providencia y en ningún caso determinado por la sangre. Las ceremonias rituales de los cuiviémar son la expresión exterior de este sentido de familia adoptiva. Nestador es su líder reconocido desde la caída de Óleth, pero los elfos siempre se han considerado vasallos del lejano reino de Lindon, sirviendo a Gil-galad durante la Segunda Edad y a Círdan en la Tercera. Los embajadores procedentes de Mithlond son los visitantes más frecuentes de Niebla Eterna.

Aunque sólo los elfos pueden entrar a formar parte del Cuiviémar, cualquier representante de los Pueblos Libres que comparta su causa y esté dispuesto a aprender y cumplir los rituales necesarios será aceptado para participar en la búsqueda. Naturalmente, participar en una de las reuniones rituales en Tol Ely no garantiza que Irmo les escoja para seguir un sendero de visiones. Sin embargo, aunque cada viaje es una cuestión individual, el buscador puede recibir ayuda a la hora de superar las numerosas pruebas que deberá afrontar en el camino.

Los noldor de Niebla Eterna subsisten gracias a la rica flora y fauna del valle, pero ocasionalmente (especialmente en verano), también realizan cacerías, pescan y recogen hierbas en las tundra



más alejadas. Casi nunca se aventuran en gran número fuera del valle, aunque se les puede encontrar en solitario o en parejas vagando por el Cabo de Forochel.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Aunque son excepcionales en lo que respecta a su misión y a las circunstancias que envolvieron la fundación de su morada, los cuiviémar siguen la venerable tradición noldorin de las órdenes de devotos, o lo que es lo mismo, las comunidades dedicadas a uno de los valar de Aman. Cuando los noldor llegaron por primera vez a Valinor, muchos de ellos se vieron atraídos por un vala o valië en particular, cuyo aspecto conectaba fuertemente con los deseos más íntimos de su corazón. A ese Poder se dedicaron en cuerpo y alma, como un ansioso aprendiz que se uniera a un maestro artesano, ganando más sabiduría y conocimientos en su sendero escogido que cualquier otro de los Hijos de Ilúvatar. Muchas de aquellas órdenes siguieron a los exiliados noldorin a Beleriand, y algunas de ellas incluso permanecieron en la Tierra Media después de la Guerra de la Cólera. La Heren Línatiéva, u Orden del Sendero Silencioso, a partir de la cual se fundó el Cuiviémar, era una de estas comunidades.

Los noldor de la Heren Línatiéva eran devotos de Irmo y Estë, su esposa, e intentaban aliviar un tanto las penas provocadas por su autoimpuesto exilio, recurriendo al poder purificador de las visiones místicas y los sueños vigiles. Arrepentidos por el papel que sus ancestros jugaron en la rebelión de Fëanor, y reacios a abandonar la Tierra Media, los miembros de esta comunidad meditaron en silencio sobre el destino anunciado de su raza: compartir la vida de Arda hasta el Final, soportar el dolor de su Mancillación y esperar hasta su Recuperación en la Segunda Música; debían aceptar aquel destino sin miedo ni arrepentimiento. Aquel fue el principal precepto mantenido por los cuiviémar durante sus largos años de supervivencia en el Yermo del Norte.

Otra forma en que los noldor de Niebla Eterna perpetúan el patrón tradicional de las órdenes de Valinor son sus relaciones internas. En Aman, las comunidades noldorin se centraban de forma natural en un vala o una valië por los que sentían devoción. La autoridad de un vala sobre sus discípulos nacía únicamente gracias al intenso vínculo emocional que compartían; y los valar ofrecían su sabiduría de forma desinteresada, hallando suficiente recompensa en el gozo que les proporcionaba el cultivo del poder inherente de los Hijos de Eru y en el amor que esos mismos Hijos les daban a cambio. El amor y respeto mutuos y recíprocos que impregnaban aquellas hermandades en Aman acompañaron a los elfos que tuvieron que exiliarse en la Tierra Media. Separados de su divino mentor, los más ancianos o diestros de un grupo de devotos asumían el papel de señor o señora de la orden. Y eso es lo que sucedió con la Línatiéva y el Cuiviémar.

Como la Logia del Despertar (al igual que su predecesora) mantiene una relación muy especial con dos Poderes divinos, y no con un único vala, no resulta extraño que sus miembros reconozcan dos líderes: un *massánië* (Q. "El que Otorga el Pan") por Yavanna y un *olostar* (Q. "Señor de los Sueños") por Irmo. Los dos tienen la misma importancia en la persecución de su misión, y la autoridad de ambos sobre los cuiviémar es exactamente idéntica; Nestador tiene la autoridad definitiva no porque él es el *olostar*, sino porque Óleth le nombró su sucesor. Los miembros de la Logia respetan los juicios de Nestador debido a su desinteresada dedicación hacia su orden y su reconocida superioridad en sabiduría y destreza.

Una tercera característica que el Cuiviémar comparte con las demás órdenes de devotos noldor es su demarcación altamente ritualizada del género de sus miembros. Generalmente, sobre todo cuando se formaba una orden que veneraba tanto a un vala como a su esposa, era habitual que la comunidad dividiera a sus miembros en seguidores de cada Poder según el género que tuvieran

aquellos. Por lo tanto, la Línatiéva estaba organizada como la reunión de las *estëhildi* (mujeres) y los *irmohildi* (varones), incluso cuando, en su fuero interno, un individuo en concreto estuviera más en sintonía con el otro patrón de la hermandad. Para muchas órdenes, los nombres eran simplemente orientativos, y servían únicamente para subrayar el fuerte vínculo existente entre los valar invocados.

Sin embargo, dentro de la Logia del Despertar los papeles específicos de cada género asumen una gran importancia. Dicha circunstancia se debe en parte al hecho de que Irmo y Yavanna no son cónyuges con unos poderes demasiado relacionados entre sí, y en parte porque los *yavannildi* de Eregion habían desarrollado durante numerosos siglos una orden separada de derecho propio, antes de verse obligados por las circunstancias a escapar junto con los miembros de la Línatiéva. Sin embargo, y lo que es más importante, la naturaleza de la misión del Cuiviémar creó la necesidad de una alianza permanente entre las dos comunidades (más todavía si se tiene en cuenta que estos noldor juraron seguir una causa común, algo que no suele ser nada normal en una orden de devotos). Con el destino de una región entera en juego, *olostar* y *massánië* se dieron cuenta de que debían organizar y situar sus respectivas órdenes con toda la astucia y gravedad de un general que reunía a sus tropas para marchar hacia una guerra cuyo pronóstico era enormemente desfavorable.

La división de las tareas sagradas en base al género acabó manifestándose en la vida ritual de los cuiviémar: las *yavannildi* suelen preparar las *eridh echui*, mientras que los *irmonildi* siguen los senderos de visiones desde Niebla Eterna. Esta división no es absoluta, y nada impide a una *yavannild* emprender un sendero de visiones si siente que Irmo la lleva a hacerlo. Sin embargo, muchos de los rituales de las *yavannildi*, como la preparación del *lembas* o la recolección de las semillas de *cembereth*, están prohibidos para los varones. Una vez más, esta discrepancia deriva de la fusión de dos órdenes diferentes, cada una con sus propias tradiciones. La Línatiéva era una comunidad joven, centrada igualmente en un Poder masculino y otro femenino, en la que cualquier noldo podía participar; las *yavannildi*, por el contrario, formaban una antigua orden cuyos miembros sólo podían ser mujeres.

Las *yavannildi* realizan dos tareas rituales básicas en su contribución al Cuiviémar, y ambas tienen como objetivo facilitar la tarea de quienes se internan en los senderos de visiones de Irmo. La primera de ellas es aprovisionar al viajero para su travesía. Ello incluye la recolección del trigo de Yavanna en el campo de Ióbel Mallen (ver nº 8 en la sección 12.2) y la creación de unos atuendos especiales que protegerán al *irnohild* en su camino. Éstos son los deberes tradicionales de la *massánië* y sus doncellas, una costumbre que puede que se originara en la propia Melian de Doriath, y que ha pasado hasta Galadriel y Lothwen de Niebla Eterna.

La segunda (y única) práctica ritual de las *yavannildi* de Niebla Eterna es el Cuivië Erdëo, el Despertar de la Semilla. El término hace referencia a la preparación de las *eridh echui* para utilizarlas en el Reverdecimiento del Norte. Igual que las abejas polinizan las flores, las *yavannildi* despiertan las virtudes latentes de las semillas de *cembereth* mediante sus cánticos rituales y sus canciones mágicas. Una vez sus poderes han sido despertados, las *eridh echui* son recolectadas manualmente en el claro de Dol Cembereth (ver nº9 en la sección 12.2) y llevadas hasta Tol Ely, donde son presentada ante quienes Irmo ha convocado para que emprendan un sendero de visiones. Para los cuiviémar es todo un misterio el cómo las primeras raíces que Thilgon plantó en el Pozo de Morgoth consiguieron echar raíces y brotaron con la ayuda de un ritual, pero podría ser (según creen algunos) que fuera porque la misma Yavanna llegara a Niebla Eterna y cantara la primera canción mágica en su reunión con Thilgon.

La vida ritual de los irmohildi está centrada, naturalmente, en el *olortí*, el sendero de visiones que cada uno de ellos debe seguir en solitario a través de las tierras salvajes de Forodwaith. El sendero comienza siempre en la sede de la logia en Tol Ely, durante una de las frecuentes reuniones del Cuiviémar. Durante tales ceremonias, el vala Irmo concede visiones a quienes han sido elegidos para seguir un sendero. En tales visiones, la mente de un *irmohild* vaga por tierras del Yermo del Norte, pasando sobre montañas cubiertas de nieve, a través de tundras descubiertas y por sombríos bosques hasta llegar a un paraje elegido por Yavanna. A ese lugar deberá viajar el visionario, y plantar allí su semilla de *embereth*, que deberá cuidar hasta que se haya desarrollado. A partir del año 1640 T.E., el lugar será siempre el lugar de descanso de una de las *yavanníri*, que el buscador deberá llevar de vuelta hasta Niebla Eterna para poder completar su sendero de visiones. (Para más información sobre las *yavanníri* y las semillas de *embereth*, consultar la descripción de estos objetos en la sección 10.)

COSTUMBRES BÉLICAS

Los cuiviémar sólo han entrado en guerra en escasas ocasiones, pero hay veces en que su resguardado valle se puede ver amenazado por monstruos maléficos (incluso dragones) o por bandas de guerra úrdicas que han decidido hacer una incursión a gran escala. En el caso de que el valle se viera amenazado seriamente, los elfos utilizarían en primer lugar su formidable arsenal de protecciones mágicas. Dichas protecciones deberían ser suficientes para detener a la mayoría de los intrusos. Los enemigos más persistentes (o afortunados) que consigan cruzar las barreras mágicas se verán abrumados por un feroz ataque procedente de los arqueros elfos ocultos. Los elfos harán todo lo posible por evitar un enfrentamiento cara a cara con sus enemigos, pues su seguridad depende en gran medida del secreto de su existencia.

En contadas ocasiones, los elfos de Niebla Eterna han enviado una compañía de guerreros a luchar a algún lugar lejano. Una de

estas compañías luchó bajo el estandarte de Gil-galad en la Última Alianza, y más tarde en cada una de las tres Guerras del Norte contra Angmar. También se sabe de casos en que han intercedido en favor de los forodwaith que han tenido la desgracia de convertirse en el blanco del Rey Brujo.

Aunque son escasos en número, el valor y la habilidad de los noldor les convierten en unos guerreros insuperables. Además, la calidad de sus armas y armaduras es soberbia. Los herreros de Niebla Eterna no son tan hábiles en la forja de armas como los que formaron el Gwaith-i-Mírdain hace mucho tiempo, pero mantienen en buen estado algunas de las armas que los fundadores trajeron consigo de la destruida Eregion, y han forjado nuevas armas de calidad más que aceptable. Los cuiviémar también cuentan con algunas armaduras procedentes de Eregion, pero no las utilizan en el crudo frío del Yermo del Norte. Para poder moverse con mayor libertad en la tundra, los noldor pueden preparar excelentes armaduras de cuero o piel, así como poderosos arcos compuestos (hechos de cuerno de dragón y de pieles que utilizan para las mejores piezas de su equipamiento).

APARIENCIA

Los noldor son altos, de complexión equilibrada, piel clara y cabellos oscuros, y se les puede considerar los más grandes y nobles de los Pueblos Libres de la Tierra media. Ninguno de los miembros del Cuiviémar salvo su líder, Nestador, nació en Valinor, pero sí que lo hicieron muchos de sus padres o abuelos, y por lo tanto hasta ellos ha llegado una parte de la Luz de los Árboles. Esta circunstancia confiere a los noldor un aura casi tangible, fácilmente perceptible cuando cualquier persona les contempla en compañía de otros elfos que no han estado nunca en Aman.

En el cálido valle de Niebla Eterna, los noldor suelen llevar ropas cómodas, adaptables a cualquier tarea que tengan que realizar. Cuando están descansando o se reúnen en Tol Ely, los noldor llevan holgadas túnicas de color gris o blanco, bordadas con elaborados diseños de plantas o animales estilizados o bien patrones geométricos; las ropas están hechas de telas extraídas de diversas plantas fibrosas que abundan en todo el valle.

Cuando los elfos se aventuran fuera del valle siguiendo la pautas de su misión, llevan ropa protectora hecha de pieles, pues el repentino frío y los fuertes vientos son peligrosos incluso para esta resistente raza. Utilizan botas de nieve o esquíes, pues con ellas pueden caminar con facilidad sobre la superficie de la nieve blanda o el hielo más fino. Eso se debe a que los elfos pueden mantener y apoyar parte de su peso gracias únicamente a la fuerza de su voluntad. También les permiten moverse en silencio y con sigilo (lo que puede resultarles útil en una cacería o cuando persigan a sus enemigos).

⊕ 6.3 los umlí ⊕

Los umli (Um. "Pueblo Medio", sing. Umit) son un pueblo misterioso, conocido por muchos pero comprendido por pocos. Las leyendas de los hombres les consideran como una tribu enana perdida, mientras que los enanos creen que son hombres; los umli se consideran los descendientes de una unión entre ambas razas —enanos y hombres—, y en ocasiones se refieren a sí mismos como los "medio enanos". Los vientos helados y el terreno congelado del Norte es el hogar natural de este pueblo, cuyos asentamientos se extienden hasta puntos tan occidentales como el Mar Olvidado y la desembocadura del Everhir.

SOCIEDAD Y CULTURA

Los umli son patriarcales, y reconocen dos niveles de parentesco: los *lati* (sing. *lat*) y los *umlati* (sing. *umlat*). Los *lati* son semejantes a clanes, e incluyen las relaciones sanguíneas hasta la séptima





generación. Los *umlati*, por el contrario, designan una localidad común o un entorno o hábitat preferido (como un bosque, una taiga o una tundra). En la práctica, los *umlati* funcionan como entidades tribales, aunque en teoría los *lati* por los que están formados no tienen por qué compartir ningún vínculo sanguíneo. Los dos asentamientos umíticos del oeste de Forodwaith (Puolihmisten Satama y Vasaran Ahjo) pertenecen al *umlati* Ushahir, cuyo entorno favorito es, naturalmente, la tundra descubierta.

En lo que a temperamento se refiere, los *umli* suelen ser poseivos con respecto a su territorio, algo muy adecuado si se tiene en cuenta su ascendencia enana. Quienes cruzan territorio umítico deberían tener al menos la cortesía de pedir permiso para vagar por allí, ya que los *umli* (especialmente los que viven más cerca de Angmar) podrían malinterpretar la imagen de unos extranjeros cruzando sus tierras sin ni siquiera decir "con vuestro permiso". Los *umli* se muestran amistosos con quienes no suponen una amenaza para ellos, y establecerán rápidamente un contacto comercial con quienes muestren interés en sus productos (algo que es bastante común, ya que los *umli* son unos excelentes herreros y trabajadores del metal). Los *umli* se muestran reacios a tratar con el Rey Brujo debido a los hurgos y dragones (sus enemigos más acérrimos) que éste mantiene en su reino; afortunadamente, el Nazgûl todavía no ha mostrado ningún interés hacia ellos.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Según sus propias leyendas, los *umli* son el resultado de una poderosa maldición. Aunque fue concebida por Morgoth para provocar la ruina de ambas razas, la maldición acabó uniendo a hombre y enano (algo que los *umli* consideran como positivo). El corazón y las mentes de los *umli* no están manchados por el mal, y no pueden ser considerados en absoluto como criaturas o servidores del Enemigo Negro. Un viajero lo bastante afortunado como para encontrarse junto a un hogar de fuego umítico durante ciertos días ceremoniales (que suelen variar enormemente según la familia) podrá oír a los *umli* entonar la canción de Sinuphel y Jari, los supuestos fundadores de la raza. La canción es entonada por dos coros de cinco o más voces. Un coro representa el lado humano de su herencia, mientras que el otro coro representa el lado humano. Ningún instrumento acompaña a las voces de los medio enanos, ricas y barítonas, mientras resuenan y se entrelazan en los pasadizos de sus cavernas a medida que ellos tejen intrincadas armonías.

La Canción de Sinuphel y Jari

(Ambos coros)

*Era el Tiempo Frío, después de la creación y la reformation del mundo
El Sol y la Luna eran nuevos y brillantes, las estrellas de la noche no tenían nombre*

*La tierra estaba vacía de nuestro pueblo, no se oía la voz de ningún umit
Todavía no existíamos, no teníamos Madre, no teníamos Padre
y el Enemigo Maldito todavía caminaba entre las tribus de los Hombres
Para oscurecer sus corazones y corromper y perturbar sus almas.*

(Coro humano)

*Entonces Sinuphel, valiente Madre de todos, se adelantó
Habló contra la Oscuridad, descubrió su perverso corazón
Para quienes quisieran verlo; no todos miraron, ni todos lo vieron
Ni todos creyeron que el Maldito no era tan bueno como su hermosa
forma hacía suponer*

(Coro enano)

*Entonces Jari, joven hijo del Rey Enano y Padre de todos nosotros,
Oyó la voz de Sinuphel, y pensó que era valiente y sabia
Y unió su voz a la suya; no todos escucharon, ni todos oyeron
Ni todos creyeron que el Maldito no era tan bueno como su clara voz
hacía suponer*

(Ambos coros)

*El Maldito oyó las voces que surgieron en contra suyo
Y temió que su plan, descubierto, quedara desbaratado
Pronunció un juramento de venganza, y habló con una cólera negra y
amarga*

"Las dos voces unidas contra mí no se juntarán nunca más"

(Coro humano)

*Entonces llegó un mensajero a Sinuphel, que decía venir de Jari
El Enano se reuniría con su amada, y planearían su estrategia
Pero para evitar ser vistos o escuchados, ofrecía una reunión secreta
Así habló el mensajero a Sinuphel, y la valiente Madre aceptó*

(Coro enano)

*Entonces llegó un mensajero a Jari, que decía venir de Sinuphel
La Mujer se reuniría con su amado, y planearían sus discursos
Pero para evitar ser vistos o escuchados, ofrecía una reunión secreta
Así habló el mensajero a Jari, y el valiente Padre aceptó*

(Ambos coros)

*El Maldito esbozó una torva sonrisa y soltó una horrenda carcajada
Pues había sido él quien había enviado los mensajeros a Mujer y Enano
Y así, en la ominosa noche en que el aire estaba tranquilo y pesado,
La Mujer y el Enano se reunieron en una orilla silenciosa
El Maldito les había preparado una trampa que acallaría sus lenguas:
"Os maldigo con la maldición del amante, de amor y deseo loco,
No sufriréis ningún daño", sonrió, y a continuación soltó otra carcajada
"Por sí solos, por iniciativa propia, en el amor y en la guerra,
Sinuphel y todos sus herederos se unirán en amor, y contra la naturaleza,
Y así nacerá el Pueblo Medio, despreciado por hombres y enanos".*

La canción continúa explicando cómo Jari fue marginado por los enanos debido a su unión con la Mujer, y cómo más tarde murió en soledad en las montañas de Òm. Habla sobre cómo Sinuphel dio a luz a dos gemelos medio enanos, Ucin (un varón) y Ulaphel (una hembra), y cómo a continuación fue expulsada por sus parientes humanos. Habla de su viaje hacia las tierras de Urd y de la muerte de Sinuphel, devorada por el dragón Lamthanc. Ucin heriría más adelante a Lamthanc, y le obligaría a refugiarse en el norte, más allá de las Montañas de Hierro, reclamando la abandonada guarida del dragón como su nuevo hogar. Ucin se casó con una doncella enana, y Ulaphel con un cazador de los lewëjalat. De esta manera, y tal y como la maldición de Morgoth había anunciado, profetizando que los descendientes de Sinuphel formarían el "Pueblo Medio", Ucin se convirtió en el padre de los *umlati* de los Ular-shi, Shasir y Ushashir, mientras que su hermana gemela formaría los Fosír-Tasír y los Dumarir.

Una vez examinada concienzudamente su ascendencia mixta, no es de extrañar que los *umli* adoren a Ilúvatar, el Único Dios Verdadero, bajo el nombre de Odanal, pero que a la vez reverencien a Aulë el Hacedor (a quien llaman Mahlic) por encima de todos los valar. Los rituales religiosos de los *umli* se realizan en su *mahladôn*, una cámara con forma de campana en la que entierran a sus muertos. El *mahladôn* es siempre subterráneo, lo que expresa el vínculo espiritual que tienen los *umli* con la tierra.

COSTUMBRES BÉLICAS

Fieles a su ascendencia enana, las armas favoritas de los *umli* son el hacha de combate y el martillo de guerra. Sin embargo, en lo que a armaduras se refiere, y como el frío clima septentrional hace imposible llevar una armadura metálica, los *umli* se ven obligados a protegerse con pellejos de animales (principalmente de oso polar, alce, foca o incluso ballena), endurecidos mediante un proceso de cura especial. Si los *umli* se encuentran en problemas en cualquier circunstancia, se pueden convertir en unos guerreros feroces, aunque nunca se mostrarán crueles. Cualquier prisionero

de los umli será tratado de forma decente. (Los orcos no tienen que preocuparse sobre su trato, ya que los umli nunca toman prisioneros orcos.) Cuando se ven obligados a defenderse se muestran extraordinariamente obstinados, y perderán hasta el último hombre antes de rendirse. Por ese motivo, los orcos casi nunca atacan un asentamiento umítico, pues conocen por experiencia que un asedio de ese tipo les saldría muy caro.

APARIENCIA

Los umli son ligeramente más altos y menos robustos que sus progenitores enanos; sus rasgos rubicundos y su cabello y barbas pelirrojos también son rasgos distintivos de esta raza. Casi todos ellos tienen unos ojos azules que parecen perforar aquello que miran. Son excepcionalmente resistentes al frío, y parecen disfrutar ante el mordisco del viento, que podría matar a un mortal normal.

Como la mayoría de moradores del Lejano Norte, los umli dependen de las focas, las morsas, los zorros, las liebres y otras criaturas salvajes para conseguir pieles. Trabajan ese material hasta crear grandes chaquetones, que tienen pieles bordadas tanto en el interior como en el exterior. Bajo dichos chaquetones, suelen llevar al menos dos capas de pantalones y calcetines, así como una gruesa camisa de piel con un vestido tejido o cosido con otra tela. Bajo sus gruesos mitones de cuero suelen llevar otro par de guantes todavía más ajustados. Los cierres de todas las prendas están hechos de tripas de rana, lo que permite que los bordes de las diferentes prendas de ropa se solapen para conseguir mayor protección al frío. Suelen llevar gorros de lana o bufandas; muchos se bordan o se tallan botones a la altura de la garganta, aunque todas las prendas suelen conservar su color natural y nunca son teñidas. El atuendo lo completan unas botas que llegan hasta las rodillas o, en su defecto, unos zapatos suaves, así como un cinturón amplio, a menudo acompañado de una hebilla tallada en hueso. Cuando abandonan sus hogares durante un periodo prolongado, los umli también llevan unas gruesas botas de cuero sobre los zapatos para proteger su calzado.

6.4 Los Berninga

Los berninga (For. "Descendientes del Oso"; sing. berning) descienden de una tribu de hombres del norte que, tras ser expulsados de sus tierras natales por un cónclave de hombres malvados de las Montañas Nubladas, se refugiaron en la tundra de Talath Uichel. Algunos años más tarde, no mucho después de que hubiera establecido su reino en Angmar, el Rey Brujo expulsó a estos berninga de su asentamiento fortificado a orillas del río Everhir, obligándoles a desplazarse todavía más al norte. Los exiliados que sobrevivieron construyeron finalmente una nueva fortaleza en la Tierra de los Lagos, y allí continuaron sus vidas, manteniendo la misma tónica que cuando habían morado en las salvajes fronteras: suspicaces con los extranjeros pero enemigos eternos de Angmar y de todas sus maléficas criaturas.

Nota para el DJ: En el idioma nórdico de finales de la Tercera Edad, los berninga son más conocidos como los beóruidas. Sin embargo, en la época en que los berninga vagan por Talath Uichel, esta evolución del idioma todavía no ha tenido lugar, y por lo tanto durante todo este módulo se utiliza el término más arcaico de "berninga".

SOCIEDAD Y CULTURA

Tradicionalmente, los berninga han sido un pueblo disperso, separados en familias solitarias que ocupan mansiones aisladas situadas en los valles boscosos del norte de las Montañas Nubladas; sin embargo, desde que fueron expulsados hasta Forodwaith, la tundra abierta y la omnipresente amenaza de un enemigo numéricamente superior ha obligado a estos nórdicos a agruparse como nunca lo habían hecho antes. Sus moradas actuales suelen estar formadas por un círculo cerrado de edificios defendidos por

una empalizada común; las diversas familias que habitan en el asentamiento reconocen a un caudillo común, que les lidera en tiempos de guerra y de defensa del pueblo.

A su manera particular, los berninga también contribuyen a la curación del Yermo Helado e intentan eliminar el mal de Morgoth; pero a diferencia de los lossidil o los noldor de Niebla Eterna, ellos se dedican a proteger a los animales que allí viven. El vínculo místico que parece unirlos a dichos animales tiene su explicación en el misterioso origen de los berninga, que no han revelado a ningún extranjero. Sea cual sea la fuente de tan extraños poderes, los berninga se consideran los amos y protectores de todas las criaturas de buena voluntad. Gran parte de la fauna del norte incluso siente "fidelidad" hacia los berninga, y abandonarían su vida salvaje por servir y acompañar a sus benefactores en sus moradas fortificadas cercanas a las boscosas orillas de Karhu Järvi.

Pero los berninga buscan la amistad de los osos por encima de las demás criaturas. Como su nombre sugiere, estos nórdicos gozan de alguna extraña y antigua comunión con ese tipo de animal, y se rumorea que ciertos individuos de este pueblo poseen el poder de la "transformación", lo que les permite asumir, a voluntad, la forma de un oso. No se trata de un mero *fana*, pues los berninga son mortales y pueden ser muertos de igual forma que los osos. Un cambiapielos en forma de oso puede, en ocasiones, mantener una conversación con sus primos plantígrados, y a veces pueden llegar a unirse a sus viajes.

Debido a su compromiso con los mamíferos de sangre caliente, los berninga no comen carne (aunque sí pescado); a cambio de su abstinencia, sus compañeros animales les proporcionan todos los alimentos que pueden reunir. Los renos producen leche y las abejas miel, y los berninga complementan esta dieta con nueces y bayas comestibles procedentes de los bosques que rodean sus moradas. Teniendo en cuenta su humilde dieta, no deja de ser sorprendente la estatura que pueden llegar a alcanzar los berninga, aspecto en el que sólo se ven superados por los Altos Hombrs del Oeste.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Según sus propias tradiciones secretas, los ancestros de los berninga se refugiaron en los confines más elevados de las Montañas Nubladas para escapar al dominio de Sauron durante los Años Oscuros. Cazados y asesinados por los orcos, huargos y otras criaturas malvadas, sus ancestros forjaron una alianza con los grandes clanes de osos de las montañas, pronunciando diversos juramentos de hermandad con sus poderosos camaradas plantígrados. Como símbolo de aquel pacto, los ancestros de los berninga prometieron abstenerse de comer carne de mamífero, alimentándose a partir de entonces de los dones no orgánicos de otras criaturas. A cambio, los ancestros aprendieron el arte de la transformación, de forma que pudieran participar en los rituales de los clanes de osos.

Aunque gozan de la compañía de otras tribus de osos del Lejano Norte, los berninga de Talath Uichel echan de menos su verdadera tierra natal y a los parientes plantígrados que han dejado allí. Sin embargo, a pesar de su sensación de exilio, se toman tan seriamente su juramento como si todavía vivieran en las Montañas Nubladas, y protegen a todas las criaturas amistosas que moran en Forodwaith. Sin embargo, los berninga no acostumbran a alejarse demasiado de sus moradas en la Tierra de los Lagos, y raramente se les ve al oeste de las Montañas Marchitas a menos que se hayan desplazado hasta allí para ayudar a otros osos.

Los berninga también podrían proporcionar ayuda a los viajeros del Yermo del Norte; sin embargo, los extranjeros no deberían dar por supuesta dicha hospitalidad, ya que los berninga no sienten ninguna obligación innata de ayudar a los demás Pueblos Libres (aunque se muestran bastante hospitalarios si se da el caso). Tienen malos recuerdos que les han vuelto extremadamente suspicaces con los lumimiehet, aunque los berninga no atacarán ja-



más a un enemigo declarado del Rey Brujo. Muestran una cierta reserva hosca hacia cualquier persona que lleve pieles hechas de animales (aunque reconocerán tácitamente que, en el congelado Norte, los demás hombres tienen pocas opciones a la hora de elegir el material con el que se mantienen calientes). Los berninga odian por encima de todos los demás pueblos a la Horda de los Trineos úrdica, ya que esclavizan a los osos.

COSTUMBRES BÉLICAS

En forma animal, un berning cambiapielos es un enemigo terrible cuando se enfada: es enorme, poderoso y casi invulnerable al acero. Un guerrero berning es casi imposible de detener salvo cuando ha muerto, y suele luchar en solitario; sólo en forma humana se unirá a la batalla en las mismas filas que sus camaradas. Los berninga prefieren las armas umíticas o forjadas por enanos, aunque también conocen las técnicas más conocidas para forjar armas. No llevan ningún tipo de armadura aparte de sus escudos de madera (ya que el cuero es tabú y el metal es muy poco práctico en el frío Norte); sin embargo, los berninga cambiapielos conocen ciertos sortilegios de protección con los que pueden encantar ungüentos mágicos capaces de desviar cualquier hoja hostil de la piel de un berninga.

En la tundra abierta, con la ominosa amenaza de las periódicas incursiones de las fuerzas del Rey Brujo, los nórdicos exiliados han

Un gigante
de hielo



aprendido por la fuerza las virtudes de las tácticas defensivas. Gracias a una astucia digna de los osos, han sabido elegir sabiamente el lugar adecuado para elevar sus residencias fortificadas, generalmente en medio de un bosque situado junto a un lago, lo que les proporciona tanto protección para atacar como una ruta de escape en última instancia. En el interior de los densos bosques, los berninga han conseguido aprender también las artes de la guerrilla silenciosa, utilizando los árboles para separar a un enemigo superior en número. También saben cómo utilizar de forma efectiva un arco desde el interior de sus pueblos amurallados.

APARIENCIA

Los berninga tienen la piel clara, pero el pelo y los ojos de un color bastante oscuro. Los varones suelen llevar tupidas barbas y generalmente tienen gran cantidad de vello corporal. Tanto hombres como mujeres son de constitución fuerte. Los cambiapielos tienen un cierto parecido físico, en su color y modales, con la forma animal que asumen (aunque por su apariencia no resultará inmediatamente evidente que, en realidad, son cambiapielos). Los berninga varones miden más de 1,8 metros de estatura, y su musculatura hace que sean excepcionalmente pesados (pesan más de cien kilos de media); las hembras suelen ser media cabeza más baja que los varones, y también más ligeras.

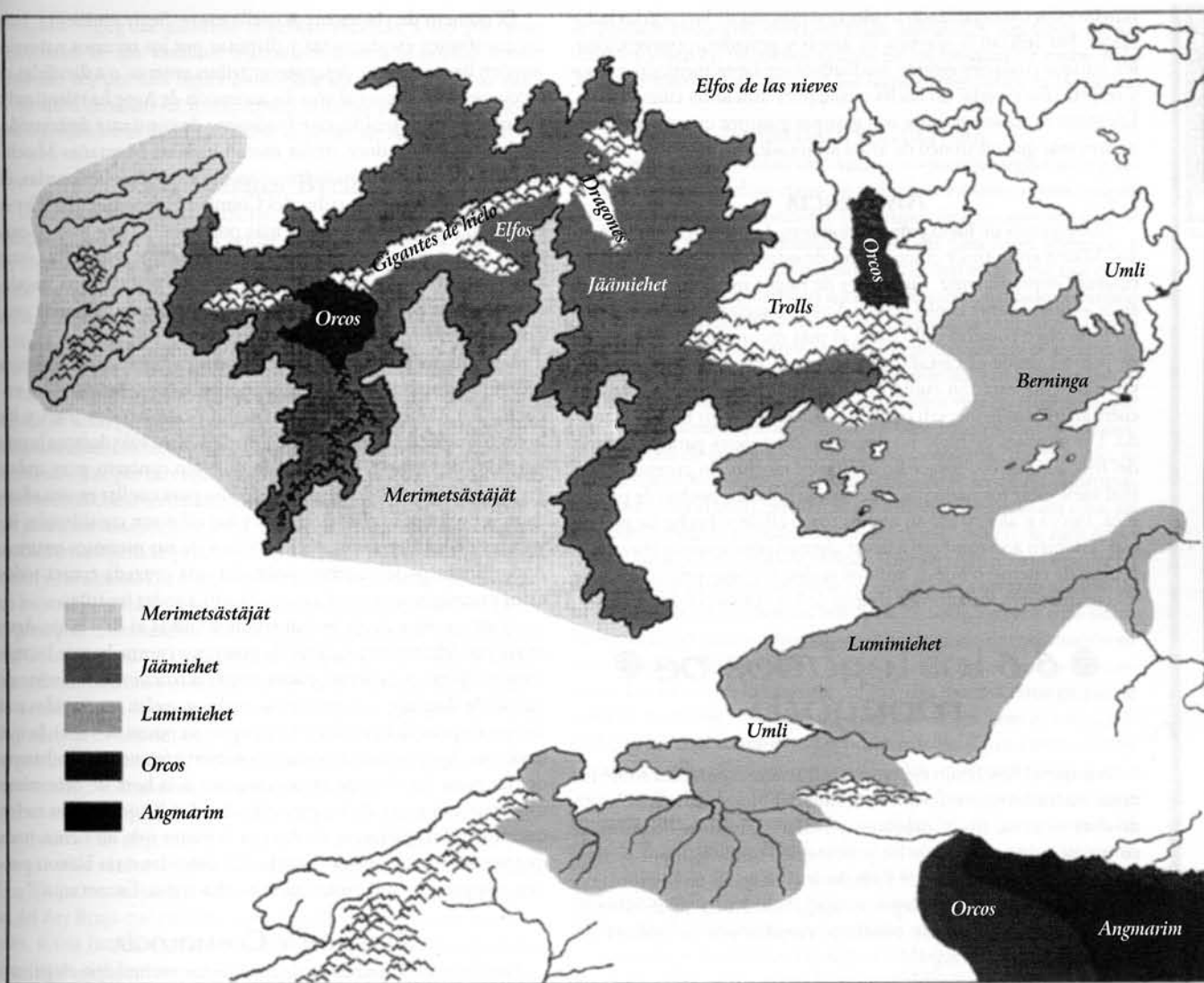
En concordancia con su alianza, los berninga no utilizan ni pieles ni cuero en ninguna de sus prendas, y prefieren vestirse con ropas de lana. (La recolección de ovejas para esquila la lana es una de las pocas causas que pueden llevar a los berninga a aventurarse en las montañas de Forochel.) Para protegerse todavía más durante el invierno, se suelen frotar por todo el cuerpo unos aceites preparados a partir de ciertas plantas. Se rumorea que dichos ungüentos poseen unas propiedades mágicas que proporcionan a su usuario una resistencia mayor al viento y el frío. Las mujeres de los berninga saben bien cómo tejer y teñir la lana, y también cómo bordar unos bonitos dibujos y motivos de animales que lucen en casi todas sus prendas. Los tonos preferidos por los berninga son los verdes y marrones, aunque en ocasiones se puede contemplar alguna túnica de color rojo intenso. Los berninga obtienen su lana a partir de las ovejas que comparten con ellos sus moradas durante los meses más fríos. En primavera y en verano, estos animales pueden ser vistos alimentándose de las hierbas y matorrales que crecen bajo los árboles junto a la orilla del lago. Los berninga complementan su provisión de lana gracias con los frutos conseguidos en sus viajes a las Ered Rhíamar, donde moran junto a las cabras de las montañas.

6.5 Los gigantes de hielo

Los helneryth (S. "Gigantes de hielo"; sing. helnoroth) de Forochel frecuentan principalmente la zona de las Ered Rhíamar. Los jäämiehet de la Tundra de Piedra y la Tundra de Fuego llaman a estos gigantes ukkojalat (La. "Pies de trueno"; sing. ukkojalka), debido al fuerte temblor que levantan cuando persiguen a sus presas. Sin embargo, los merimetsästäjät, que se los encuentran en muy pocas ocasiones, los conocen como los korrkeapää (La. "Grandes cabezas"; sing. korrkeapää), haciendo referencia a su elevada estatura.

SOCIEDAD Y CULTURA

Los gigantes de hielo viven en soledad en cavernas remotas y apartadas, situadas en los rincones más recónditos de las montañas. Tienen un fuerte sentido de la propiedad respecto a dichas cavernas, y se enfadan cuando reciben intrusiones no deseadas (especialmente cuando se trata de otros gigantes). La mayoría de los gigantes llevan una vida de mera subsistencia, ocupando la mayor



parte de su tiempo en la búsqueda de alimentos. En ocasiones, pueden llegar a pisar la Tundra de Fuego en busca de renos o alces.

Los helneryth se sienten muy cómodos en las frías temperaturas del Norte, y se muestran muy activos durante todo el año, sean cuales sean las condiciones climáticas. De hecho, resulta más fácil encontrarlos durante el invierno que durante el verano, ya que los vientos veraniegos, más cálidos, les sumen en un profundo letargo. En los casos en que se encuentra a más de un gigante a la vez, suele tratarse de una unidad familiar con marido, mujer y entre uno y tres hijos (aunque, si un viajero es particularmente desafortunado, podría cruzarse con un pequeño grupo de jóvenes gigantes recién expulsados de su hogar por sus padres).

Los cachorros de los helneryth crecen rápidamente, y requieren una gran cantidad de comida para ser alimentados. Por lo tanto, se les permite abandonar el hogar ya desde muy jóvenes (normalmente una vez han cumplido los catorce o quince inviernos). Estos jovencuelos suelen juntarse en grupos, donde se protegen mutuamente y comparten los frutos de sus toscas cacerías comunitarias. Cualquier encuentro con uno de estos grupos puede resultar peligroso, pues siempre están hambrientos, y si se sienten lo bastante desesperados, podrían llegar a intentar cazar hombres, hobbits, elfos o enanos para alimentarse.

Los gigantes más jóvenes a menudo juegan y retozan durante varias horas seguidas. Se dedican a arrojar grandes piedras y atraparlas al vuelo, o bien a pelearse, rodando arriba y abajo por las laderas de las montañas. Los viajeros podrían verse involucrados sin desearlo en alguno de estos juegos, y podrían resultar aplasta-

dos fácilmente por alguno de estos enormes bromistas. Aunque estas criaturas no son demasiado inteligentes y, cuando ocurre alguna desgracia, suele ser por accidente y sin ningún tipo de malicia, en realidad al individuo que resulta aplastado bajo sus inmensos corpachones no le suele importar demasiado.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Los gigantes de hielo no son conocidos por celebrar ningún ritual religioso ni por mantener ninguna creencia demasiado elaborada del mundo. Aunque son solitarios y en ocasiones se muestran hostiles con las otras razas, los helneryth se consideran parte de los Pueblos Libres, aunque algunos gigantes podrían "volverse malos" y aliarse con criaturas de la oscuridad. Los helneryth se relacionan muy poco con otros miembros de su raza, y es casi imposible asociarles a ningún patrón ideológico concreto. Según sus propias leyendas, los gigantes de hielo viajaron hasta las Ered Rhíamar en el Cabo de Forochel desde las "Montañas del Sur" (quizás las Montañas Nubladas, lo que convertiría a los helneryth en parientes de los fabulosos gigantes de piedra de dicha cordillera). Los motivos que les llevaron a abandonar su tierra ancestral en favor del Yermo del Norte son completamente desconocidos.

COSTUMBRES BÉLICAS

Los gigantes de Forochel no tienen ningún concepto equivalente a la guerra organizada. Aunque se defenderán con bravura si se ven atacados, y podrían llegar a perseguir a sus atacantes hasta la tundra para vengar la muerte de un cónyuge o un hijo, no emprenderán

Los pueblos de Forodwaith



ningún esfuerzo organizado o colectivo más allá de las cacerías habituales. No utilizan la mayoría de armas y armaduras convencionales, aunque cualquier gigante medianamente experimentado conoce y respeta una espada, un hacha o cualquier otra arma cuando la ve. Los gigantes suelen armarse con garrotes gigantes que en ocasiones no son más que un tronco de árbol arrancado de cuajo.

APARIENCIA

Los gigantes de hielo parecen hombres de proporciones inmensas. Miden entre tres y cinco metros de estatura y tienen una musculatura impresionante. Suelen ser de rasgos muy claros, llegando en ocasiones a tener la piel blanca. Sus ojos suelen ser azules, desde un tono claro como el cielo hasta el más oscuro zafiro. El color de su pelo va desde el castaño claro hasta el rubio platino, aunque generalmente está tan cubierto de nieve y hielo que las leyendas cuentan que los *helnyrith* tienen mechones de color blanco plateado. Los gigantes de hielo no llevan muchas ropas para protegerse del frío, aunque eso parece no afectarles mucho. Su atuendo habitual suele estar formado por unas toscas polainas hechas de piel de foca, ciervo o alce, y un no menos tosco chaleco hecho de piel de oso. También acostumbran a llevar algunos pendientes o brazaletes hechos de cuerno o hueso, aunque suelen ser muy primitivos si se les compara con los adornos típicos de los hombres o los enanos.

⊕ 6.6 Los Legados de ⊕ Morgoth

Aunque el Rey Brujo ejerce una influencia esporádica sobre las razas malvadas que infestan el Yermo del Norte, la mayor parte de ellas —orcos, trolls, dragones y *maiar* malvados— continúan corrompiendo las tierras y los pueblos de Forodwaith por su propia péfida voluntad. Siglos (o milenios) después de la expulsión del mundo del Enemigo Negro, el congelado Norte sigue estando plagado de las grotescas criaturas creadas por la malicia de Morgoth.

6.6.1 LOS ORCOS

Los orcos del norte son brutales, despiadados, mentirosos y suspicaces con todas la razas, y viven separados en tribus que ocupan los oscuros túneles de las Ered Rhíamar y las Montañas Marchitas. En los últimos años, un poderoso caudillo orco llamado Agog ha intentado unir todas las tribus para formar un reino. Agog ha estado en contacto con el Rey Brujo, quien esperaba que pudiera convertirse en el líder de un estado vasallo dominado en realidad por Angmar. Afortunadamente para los Pueblos Libres que viven en Forodwaith, el Rey Brujo no siente demasiado interés por Agog, y se contenta con conservar el contacto y mantener a la tribu de Agog en una posición privilegiada de dominio sobre todas las demás.

SOCIEDAD Y CULTURA

Los orcos de Forochel nunca aprendieron a hablar la Lengua Común del Oeste; tampoco llegaron a asimilar los conceptos básicos de la Lengua Negra, que Sauron ideó durante la Segunda Edad para unificar a sus sirvientes. Por el contrario, las tribus de las Ered Rhíamar y las Ered Muil hablan sólo sus propias jergas idiosincrásicas, apenas inteligibles entre ellas, y totalmente absurdas para los orcos de Angmar. Estos dialectos han recibido muy pocas influencias externas desde la caída de Morgoth, de forma que son bastante arcaicas y, según los patrones orcos, “puras”. Sin embargo, desde que se iniciaron los intercambios diplomáticos con los emisarios del Rey Brujo, Agog ha intentado imponer su propia lengua sobre las tribus sobre las que ha ido adquiriendo autoridad.

El número de clanes orcos oscila entre diez y cincuenta, pues las constantes escaramuzas y disputas por los recursos naturales pueden llegar a hacer desaparecer tribus enteras, o a dividir las en facciones varias veces al año. La ascensión de Agog ha ralentizado, aunque no ha detenido, este fenómeno de constante destrucción. En la actualidad, doce tribus moran bajo las Montañas Marchitas, a las que se han unido tres más, algo menos cohesionadas, de las Ered Rhíamar. La tribu del Colmillo Hendido (cuyo líder es el propio Agog) es de largo la más poderosa, y tiene bajo su control a nueve de las tribus de las Montañas Marchitas. (Las otras tres son la tribu de la Quijada Roja, la tribu de la Mano Congelada y la tribu del Sol Caído, que han formado una dispersa pero poco cooperativa alianza.)

Los orcos de Forochel tienen pocos contactos con cualquier individuo que no sea de su raza, e incluso en tales casos, los encuentros raramente son pacíficos. En ocasiones, los trolls y los huargos pueden llegar a aliarse con ellos, pero sólo durante breves periodos de tiempo, o para algún objetivo concreto, pues ambos grupos son demasiado suspicaces como para confiar en una alianza más prolongada. Los hombres y los elfos son considerados invasores de las tierras orcas, y ladrones de sus preciosos recursos. Agog espera poder liderar algún día una cruzada contra todos estos enemigos una vez haya unificado a todas las tribus.

Como prueba de su buena voluntad hacia el Rey Brujo, Agog envía periódicamente bandas de guerreros (normalmente los más prescindibles) para servir como tropas auxiliares en la hueste de guerra de Angmar. Los guerreros de Agog suelen ser tratados con menos respeto del que deberían (según su punto de vista), lo que hace que Agog monte en cólera con cierta frecuencia. La barrera del lenguaje ha sido un factor decisivo a la hora de determinar este trato por parte de los generales del Rey Brujo, quienes suelen destacar a los guerreros de Agog a trabajos que no tienen nada que ver con un campo de batalla; “¡Incluso las ratas blancas pueden comprender una orden tan sencilla como ‘Excava aquí!’”

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Los orcos de Forodwaith se consideran los herederos legítimos del legado de Morgoth. El hecho de que ni gobiernen el Norte ni estén en disposición de conquistar las regiones situadas más al sur no reduce en absoluto su sentimiento de superioridad. Cada tribu considera a sus congéneres como unos clanes esclavos y rebeldes, y por lo tanto los conflictos bélicos son constantes. Hasta ahora, la influencia de Angmar no ha conseguido reavivar la antigua adoración de los orcos hacia Morgoth, aunque el Rey Brujo podría reemplazar fácilmente su fe primitiva mediante una muestra de poder llevada a cabo por su propia casta de sacerdotes militares, si eso fuera necesario.

Los orcos de Forochel son considerablemente supersticiosos, y casi todos ellos llevan varios talismanes protectores (uno o dos de ellos pueden ser reliquias verdaderas, aunque no suelen tener un gran poder mágico). Las tormentas de nieve, las avalanchas, la pesca abundante y la rotura de armas son consideradas acciones provocadas por el Mundo Espiritual. Todos los orcos conocen numerosos rituales para ahuyentar a los espíritus malévolos. Algunos de ellos tuvieron un origen mágico, y en ocasiones cumplen su propósito, pero la verdadera autoridad para tratar con los espíritus la ostenta el chamán o *ar-rasch* (Or. “El que ata las sombras”), quien, junto con el caudillo de la tribu, realiza los rituales necesarios para proteger al clan de la cólera de los numerosos espíritus que acechan en las montañas y en las Profundidades.

Los *ar-rasch*, que suelen estar versados en los nombres y las actitudes de los diferentes espíritus, son los guardianes y los intérpretes de la memoria de la tribu. En ciertas cavernas, una tribu puede contar con una tosca narración pictórica de su pasado. Con la aparición de Angmar, el Rey Brujo ha llegado a ser representado en muchas de estas historias como el Sumo Sacerdote de

se pueden encontrar diversos trolls salvajes, y los trolls de los bosques viven en pequeños grupos en los bosques de pinos de la Tundra Erosionada y cerca de los lagos más grandes de Järvima.



SOCIEDAD Y CULTURA

En general, la sociedad troll varía muy poco de región en región, bien sea manifestándose como un individuo solitario o como grupos de tamaño pequeño o mediano. Los grupos de apareamiento (“familias” es una expresión demasiado sofisticada para hacer referencia a relaciones tan bestiales) son liderados por el troll más fuerte, que generalmente (aunque no siempre) suele ser un varón. Cuando el tamaño del grupo es demasiado grande como para que el troll dominante lo controle por completo, varios machos y hembras jóvenes se separan de él para formar un nuevo grupo de apareamiento. Los trolls de las cavernas, de los bosques y de la piedra prefieren vivir en grupos de apareamiento, mientras que los trolls de las nieves suelen vivir en soledad.

Los trolls de las nieves necesitan tanta comida como un oso, lo que les vuelve muy agresivos y protectores de su territorio. Afortunadamente (para el troll), pueden llegar a digerir casi cualquier cosa, así que por “comida” se podría entender desde líquen de roca hasta carne humana. Una crisis de comida (como la que podría suceder en un invierno especialmente crudo) podría atraer a un gran número de trolls hasta las moradas de los hombres, los umli, los elfos o los orcos. Los trolls de las nieves muestran un elevado grado de cooperación en estos ataques, olvidando por un tiempo su habitual conducta anárquica. Los inviernos lo bastante crudos para reunir a estos grupos de trolls de las nieves no suelen ser muy frecuentes, pero es más habitual que un troll solitario cause problemas en algún asentamiento. Los orcos suelen sobornar con comida a los trolls para que ataquen a las tribus rivales. Los trolls de las nieves podrían convertirse en una amenaza más seria, si no fuera por el hecho de que hibernan en verano, lo que reduce drásticamente el número de encuentros con trolls durante la época en que los ystävät talven están cazando. Un troll hibernando no supone ninguna amenaza para nadie salvo para el desgraciado espeleólogo que perturba su letargo.

Los trolls no tienen habilidad para nada que no sea asar todo tipo de carnes y excavar agujeros. Algunos podrían llegar a tallar lanzas u otras armas sencillas, aunque la mayoría utilizan armas naturales, como los garrotes y las piedras. Aunque algunos trolls no pueden llegar a emitir más que una serie de gruñidos, la mayoría saben hablar una forma corrupta de los ya de por sí toscos dialectos orcos. Su limitada capacidad para el lenguaje les permite atormentar a los cautivos y desarrollar rudimentarias conversaciones entre ellos.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Los trolls son estúpidamente malvados, y consideran el mundo únicamente como un lugar que contiene tres tipos de objetos: los que se pueden comer, los que pueden aplastar o los que son más fuertes que ellos. Los emisarios del Rey Brujo se encuentran dentro de esta última categoría, junto con el líder del grupo de apareamiento, aunque todo lo demás se encuentra dentro de las otras dos categorías. A diferencia de los orcos del Norte, los trolls no conservan ningún recuerdo de su creador original, Morgoth, y por lo tanto no les importa demasiado a qué estandarte siguen en su camino hacia la destrucción. En ocasiones el Rey Brujo ha encontrado a estos salvajes de gran utilidad, pero en general están demasiado dispersos como para poder ser movilizadas fácilmente.

COSTUMBRES BÉLICAS

Los trolls utilizan su inmensa fuerza y las armas naturales que encuentran para derrotar a sus enemigos. Algunos empuñan garrotes o lanzas enormes, pero suelen ser las excepciones. Los trolls generalmente cazan en solitario; pero cuando saben que hay hombres, elfos u orcos en la zona, a menudo cazan en grupos formados por hasta cinco miembros. La mayoría de encuentros con trolls suelen verse provocados por un grupo de apareamiento recién formado que anda buscando



un lugar para asentarse o que está de caza en busca de comida. Los trolls no suponen una gran amenaza para los ystävät talven como fuerza organizada, aunque pueden causar bastante daño a individuos solitarios o grupos pequeños. La mayoría de trolls pueden ser evitados fácilmente si uno sabe cómo hacerlo. Sin embargo, los trolls de las nieves casi nunca abandonan una persecución, y se sabe de casos en que han seguido a un cazador de vuelta hasta su pueblo, o incluso ocasiones en que han seguido a su presa durante varias semanas.

APARIENCIA

Los trolls de Forodwaith son criaturas inmensas, y generalmente miden más de tres metros de estatura. Sus pieles suelen ser gruesas y escamosas; los trolls de las nieves tienen la carne de color blanco pálido, con un leve tono azulado. La sangre que fluye por sus venas es de un color índigo oscuro; la mayoría tienen los ojos de un color azul tan oscuro que parece negro. Muchos son más hirsutos que los trolls de otras regiones; una gruesa capa de pelo cubre la mayoría de su cuerpo. Los trolls suelen protegerse con toscas pieles y pellejos de foca u otros animales de rebaño. Llevan muy pocas joyas, salvo las que suelen arrebatar a sus víctimas. La mayoría luchan con garrotes; algunos pueden llegar a empuñar estacas afiladas hechas a partir de los huesos más largos de los animales.

6.6.3 LOS DRAGONES

Los pozos de cría de Angband fueron el lugar de nacimiento de los dragones, y muchas de estas terribles criaturas sobrevivieron a su ruina, sembrando la desolación en el Yermo del Norte durante mucho tiempo después. Los dragones de Forodwaith son de muchos tipos, cada uno aclimatado a un elemento o entorno diferente. Aunque son solitarios y bestiales, los dragones poseen una gran arrogancia, astucia y avaricia, y una inteligencia cruel que a menudo supera a la de los hombres. Por ese motivo se les considera como parte de los Pueblos Hablantes. Los dragones también son conocidos como “draques” o “gusanos”; un dragón recién nacido es llamado un “dragonet”.

SOCIEDAD Y CULTURA

Los dragones no son animales sociales, pues son completamente autosuficientes desde una edad muy temprana y lo bastante poderosos como para rechazar la cooperación de otros miembros de su raza. Bajo el dominio de Morgoth, los dragones tenían una unidad de mente y propósito que les llevaba a actuar juntos; pero una vez desaparecida esa fuerza impulsora, las criaturas se dispersaron, llevando vidas solitarias. Sin embargo, son conscientes de que existen otros dragones en las regiones que rodean sus guaridas, y conservan un cierto sentimiento de parentesco (aunque eso no les impedirá matar o eliminar a sus rivales). Los draques de las Ered Úmarth tienen un grado de unidad ligeramente superior al de los demás dragones, debido a una disputa común que tienen con los noldor de Niebla Eterna.

Un visitante inesperado en la guarida de un dragón es siempre una fuente constante de molestias para el ocupante del cubil, aunque siempre preferirán detenerse un momento antes que devorar al individuo, pues prefieren conversar con él o jugar a los acertijos. En la mayoría de ocasiones, estas conversaciones tendrán como principal propósito calibrar la fuerza del intruso o descubrir si hay algún otro desconocido en las cercanías. En otras ocasiones, algunos gusanos (como Canadras) intentará sumir en un trance a sus visitantes para poder utilizarlos como espías o guardias. Estos dragones tomarán algunas medidas más activas para asegurar el territorio cercano a sus guaridas, y en ocasiones intentarán influir en algunos acontecimientos cercanos, aunque en general se limitarán a intentar enterarse de cualquier rumor relacionado con cualquier supuesta amenaza para su bienestar.

Los dragones hablan una gran variedad de idiomas. Incluso los más bestiales comprenden la lengua más común en la zona en la

que viven (aunque puede que no sean capaces de hablarla). Muchos también pueden conversar de forma fluida en las lenguas élficas o en los idiomas más antiguos de los hombres. Pocos se rebajan a hablar orco, aunque algunos pueden llegar a comprenderlo. Ninguno de los draques de Forodwaith habla oestron, aunque un gusano lo bastante familiarizado con el sindarin podría deducir fragmentos de una conversación llevada en ese idioma (ya que el adunaico clásico se vio algo influenciado por la alta lengua élfica del Oeste, con la que está lejanamente relacionado el sindarin).

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Los dragones se consideran los seres más poderosos de todo Arda. Conocen a los valar, y aunque les invade el pánico siempre que recuerdan la Guerra de la Cólera, la mayoría son conscientes de que es probable que los Poderes no vuelvan a entrometerse en los asuntos de la Tierra Media. Por otro lado, la mayoría de los draques son lo bastante inteligentes como para reconocer sus limitaciones cuando se enfrentan a algún vecino que sea más poderoso que ellos, a la vez que mantienen su propia magnificencia y ostentación. Ahora que su antiguo amo ha sido expulsado del mundo para siempre, los gusanos consideran que tierra y mar son de su propiedad, y saquean sus riquezas como se les antoja.

Aunque todos los dragones reconocen a Morgoth como su creador, ningún draque que se precie consideraría a Sauron y sus sirvientes como sus “legítimos” señores. (El Rey Brujo es lo bastante poderoso como para enfrentarse a un dragón cara a cara, pero sus esfuerzos por conseguir el apoyo de los dragones en su guerra contra los dúnedain han sido estériles hasta ahora.) Por encima de todas las razas, los dragones del Yermo del Norte odian a los noldor de Niebla Eterna, los únicos que poseen la fortaleza mental y la influencia necesaria para resistírseles, rechazarlos y quizás eliminarlos.

COSTUMBRES BÉLICAS

Los dragones utilizan su imponente presencia para aterrorizar a sus oponentes. Quienes no quedan petrificados o mueren del susto son destruidos por su arsenal de armas naturales. Algunos gusanos pueden lanzar un aliento de fuego o de escarcha tan dañino que podría eliminar ejércitos y pueblos enteros; otros utilizan sus enormes garras, sus mandíbulas y sus poderosas colas para golpear, desgarrar, aplastar y pulverizar a sus enemigos. En combate singular, algunos dragones pueden incluso utilizar magia arcana para destruir a sus oponentes. Un guerrero que golpee a un dragón con un arma de filo o de perforación descubrirá que la piel de la criatura forma una armadura casi impenetrable, pues sólo las armas más poderosas pueden dañarla. Incluso el dragón más joven puede convertirse en un verdadero desafío para una compañía de guerreros o hechiceros mortales.

APARIENCIA

Los dragones del lejano Norte son unas criaturas con un aspecto realmente asombroso. Los gusanos más grandes de Forochel pueden llegar a medir más de veinte metros de longitud desde la cabeza hasta la cola. Los dragones que no tienen alas cuentan con unas poderosas patas y unas gruesas colas, y también suelen tener la mandíbula y las garras delanteras más desarrolladas. Los pocos que poseen alas son más delgados que sus parientes de tierra, sus colas se parecen más a látigos y sus patas y garras son idóneas para atrapar a cualquier desgraciado que se encuentre en tierra. Su envergadura suele ser igual al doble de la longitud de la criatura. Los dragones que moran en las frías aguas de Forochel o del Ekkaia suelen tener una forma más alargada y serpentina; la mayoría cuentan con patas y garras pequeñas (pero poderosas), y utilizan sus mandíbulas para defenderse y atacar.

Todos los dragones tienen cuernos. En algunos casos se han atrofiado hasta convertirse en meros bultos en la cabeza, mientras que otros poseen múltiples protuberancias. El color y la for-

ma de estos cuernos varía según cada gusano, al igual que el color general de la bestia. Los dragones de tierra, los dragones alados y los dragones marinos suelen ser de color plateado pálido, dorado, azul o marrón rojizo. Los que tienen un color más intenso, que suelen vivir en los yermos más estériles, constituyen una imagen que el viajero no olvidará en toda su vida.

6.6.4 ESPÍRITUS MALVADOS

Los aliados más antiguos de Morgoth son los maiar caídos que sintieron temor o amor por el aparentemente infinito poder y la oscura majestad de Melkor. Estos espíritus formaban parte del séquito de Morgoth antes de la creación del mundo, y continúan acechando en el Yermo del Norte del mundo, mucho después de que su amo haya sido expulsado de Arda. Aunque todos son de naturaleza solitaria, los maiar varían mucho en categoría y poder. Algunos son realmente muy grandes, y su nombre es recordado en las leyendas de los hombres y los elfos: Eloeklo, el Demonio del Viento Septentrional, Jäänainen, Sirena del Hielo y Durlach, el Horror del Pozo, son tres buenos ejemplos; otros no tienen nombre en los registros de los Pueblos Libres hasta que no son subyugados por la voluntad de un domador de espíritus de los ystävät talven.

SOCIEDAD Y CULTURA

Al igual que los dragones, los espíritus malévolos del lejano Norte suelen ser bastante solitarios, y sólo se reúnen para saciar algún ansia u objetivo, como lobos que se juntan para perseguir a una presa o buitres que se ceban en un cadáver abandonado. En su mayor parte, estos espíritus suelen ser de naturaleza elemental, y existen en concordancia con algún tema particular de la Canción de la Creación, o bien alguna sustancia asociada a él: el viento, el agua, el hielo, el fuego, la oscuridad, los bosques, la tierra, etc. Flotan en su elemento en sus formas etéreas, mezclándose quizás, en algunas ocasiones, con otros de semejante categoría, aunque raramente con una conciencia plena.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

No todos los espíritus de mala voluntad se ven motivados por el recuerdo del dominio de Morgoth sobre Arda. Aunque pudieron haber servido a (o ser esclavizados por) el Enemigo Negro en los días de mayor poder de éste, muchos maiar, sean grandes o pequeños, están motivados por una malicia propia, independiente de su creador verdadero. Por ese motivo, pocos de los rencorosos espíritus del Yermo del Norte actúan por lealtad (leal o fingida) hacia Morgoth o su sucesor, Sauron. Jäänien ejemplifica a este tipo de maiar a la perfección: se trata de un espíritu del hielo, y su único propósito es conseguir eliminar la vida y el calor por completo en el Yermo. Sus actos han sido en ocasiones del agrado del Rey Brujo, pero no ataca a los seres vivos para beneficiar al Señor de Morgul ni para cumplir los oscuros planes del propio Sauron.

COSTUMBRES BÉLICAS

Los espíritus libran la guerra según su naturaleza y forma. En una avalancha inesperada, en una tormenta imprevista, en el mar enfurecido, en el frío asesino, en todos estos casos, los mortales pueden sentir la maléfica mano de estos poderes del Norte. Los maiar pueden optar por asumir forma física semejante a la de los Hijos de Ilúvatar, y envueltos en ese *fana* pueden utilizar armas o sortilegios si así lo desean; sin embargo, la mayoría prefieren desplazarse sin ninguna atadura corporal, y no conocen ningún otro método de ataque que el que su naturaleza esencial ofrece a su impulsiva voluntad. En cualquier forma, los espíritus inmortales de cualquier categoría pueden ser muy peligrosos si se les hace enfadar.

Afortunadamente para los Pueblos Libres, la misma naturaleza elemental de muchos de estos espíritus pone un límite al área afectada por su furia. Un espíritu del agua no puede dañar a quie-

nes se refugian en tierra firme, y ningún maia de fuego puede cruzar un terreno congelado. Diversos encantamientos y protecciones mágicas pueden elevar más barreras que impidan el paso de un espíritu encolerizado. Durlach no puede escapar de su prisión en el Pozo de Morgoth, de igual manera que Eloeklo es incapaz de extender su toque helado más allá de un cierto clima y altitud (quedando confinado a las alturas de las cordilleras montañosas de Forochel y al frío imperecedero de la Tierra sin Tierra).

APARIENCIA

En teoría, todos los maiar poseen la capacidad de envolverse en una forma física de su elección; sin embargo, en la práctica, no todos los espíritus son lo suficientemente conscientes como para descubrir este poder o (si lo hacen) sienten la inclinación necesaria para hacer uso de él. Una forma física, o *fana*, es una personificación de mente y voluntad, y un espíritu gobernado principalmente por impulsos y pasiones no tiene mucha utilidad para una envoltura así. Para tales maiar, los *fanar* parecen poco más que una forma de limitación; por el contrario, para los espíritus más astutos y racionales, un cuerpo físico ofrece una mayor movilidad y versatilidad para llevar a cabo sus maléficos planes.

6.7 SERVIDORES DE SAURON

Desde la creación de Angmar, el Señor Oscuro ha conseguido más información del Yermo del Norte de la que había tenido nunca. A través del Rey Brujo y sus sirvientes, la perversa sombra de Sauron ha conseguido extenderse hasta los confines más remotos de Forochel y Talath Uichel, poniendo en peligro unas tierras que antaño fueron utilizadas como un refugio contra su mal. Para alivio de los Pueblos Libres, la dureza natural de Forodwaith sigue impidiendo al grueso de las hordas de Angmar —sean orcos u hombres— construir caminos permanentes desde sus tierras natales. Sin embargo, el Rey Brujo cuenta con otros aliados capaces de resistir el eterno invierno.

6.7.1 LA HORDA DE LOS TRINEOS

Con el resurgir de los reinos de los Nazgûl en la Tierra Media, los hombres de Urd volvieron a convertirse en la nación belicosa creada por sus ancestros. Poco después de la fundación de Angmar, Hoarmûrath “prestó” al Rey Brujo una hueste de guerreros en trineos procedentes de Urd para ayudar a su señor a someter el Lejano Norte. Esta colonia militar tiene su guarida en los valles septentrionales de las Montañas de Angmar, y continuarán causando problemas en Forodwaith hasta la caída del reino del Rey Brujo en el año 1974 T.E. (en el cual serán destruidos o dispersados, para no volver a asomar en gran número en las Tierras del Norte mientras dure la Tercera Edad).

La hueste úrdica tiene muchos nombres entre los Pueblos Libres de Forodwaith. Los ystävät talven los suelen llamar simplemente rekijoukko (La. “Horda de trineos”), o también paheelliset (La. “Pueblo violento”, sing. Paheellinen) y karhusoturet (La. “Guerreros-oso”, sing. Karhusoturi). Los noldor de Niebla Eterna consideran a los urdor semejantes a los rhúnhoth (S. “Orientales”, sing. Rhúnon) y los baradhrim (S. “Hombres morenos”, sing. Baranon) con los que se encontraron durante las Guerras de Beleriand, mientras que los elfos de las nieves simplemente les llaman p'uink'ost (Los. “Hombres de la sombra”, sing. P'uindir). Los berninga de Järvimaa, que despreciarían a cualquier hombre capaz de someter a un oso para hacerle cumplir sus órdenes, les denominan los gangandona dautha (For. “Muertos andantes”, sing. Gangand Dauth), un aviso sobre el destino que aguarda a cualquier guerrero úrdico lo bastante desgraciado para encontrarse con un berninga cara a cara. Los umli son los únicos Pueblos Li-



bres del Norte que denomina a la Horda de Trineos por su nombre adecuado, los urdor (Urd. "Hijos de Urd", sing. Urdorn).

SOCIEDAD Y CULTURA

La Horda de los Trineos tiene su origen en su epónimo ancestro, Urd, uno de los Padres de los Hombres que se inclinó ante Morgoth en Hildórien. Urd fue uno de los principales perseguidores de aquellos hombres "renegados" que se negaron a unirse al Señor de la Oscuridad; así es como Urd creó el arquetipo que inspiraría a su progenie posterior a renovar su vocación al servicio de Sauron. Algunos siglos después de la muerte de Urd, los urdor abandonaron sus perversas costumbres y se mantuvieron, durante dos mil años, bajo el gobierno de un benévolo linaje de matriarcas; sin embargo, los urdor recuperaron sus viejos hábitos bajo el gobierno de Hoarmûrath, el hermano rebelde de la última matriarca, y quien, llegado el momento, aceptó el Anillo del Poder ofrecido por Sauron.

El imperio de conquistas que Hoarmûrath creó a través de las tierras del Norte de la Tierra Media alteró profundamente la sociedad úrdica. A medida que los clanes matrilineales iban perdiendo importancia, las bandas de guerra móviles emergieron como grupo de unión fundamental. El poder en combate es el único criterio de liderazgo dentro de la banda, y los desbancamientos violentos son frecuentes (tanto por muerte en combate como por la rivalidad interna). Un caudillo puede acceder (sexualmente hablando) a todas las mujeres de la banda, y los hijos de las madres que no han sido "sembradas con la lanza del caudillo" son tratados como extraños, abandonados para que mueran a manos del clima o condenados a la esclavitud. En los casos en que el líder de la banda resulta ser una mujer, este rito para establecer el parentesco (si se puede llamar así) es realizado generalmente por su amante preferido. Aunque la brutal simplicidad de esta costumbre la convierte en una forma efectiva de definir la banda y los límites de la lealtad, la sucesión, en ocasiones demasiado rápida, de caudillos provocada por este desgaste se convierte a menudo en un pretexto para "eliminar" a los propios rivales: cualquiera que no sea aceptado por el nuevo líder se convertirá en un extraño, sea cual fuera su categoría bajo el caudillo anterior.

Cuando no se pueden soportar los conflictos internos de una banda, generalmente se resuelve la cuestión con una separación (la facción que pierde forma su propia banda o intenta entrar a formar parte de otra banda ya existente). Ningún urdor se atreverá a luchar contra su propia banda —ni siquiera quienes han sido marginados— a menos que entren a formar parte de una banda rival. Por ese motivo, existe un constante tráfico de enemigos personales entre diversas bandas. Por la misma razón, los individuos que huyen de un determinado adversario pueden acabar jugando al mismo juego: ¡Si un enemigo temido se une a una banda hostil al grupo actual de un individuo, ese individuo podría contrarrestar esa maniobra abandonando a sus propios familiares y uniéndose a otra banda que esté en buenas relaciones con aquella a la que se ha unido su enemigo! Naturalmente, este "tráfico" de bandas tiene sus límites; un caudillo puede negarse a aceptar a un guerrero proscrito cuyo único motivo para unirse a su grupo es causar problemas a otra banda. Por otro lado, un caudillo que ande corto de guerreros no podrá permitirse rechazar a ese guerrero, y así se irá perpetuando el círculo vicioso.

Los urdor son uno de los pueblos de hombres más crueles y sedientos de sangre que se conocen, y su grado de salvajismo sólo se puede comparar con su sed de saqueo. En cierto sentido, los urdor ya no tienen una cultura propia; todo lo han robado de otros pueblos. Quizás fuera la desesperación y la furia lo que les empujara en un primer momento a realizar actos tan brutales como la esclavitud o la tortura de mujeres y niños en sus pozos de osos, en los que las víctimas morían agónicamente mientras la multitud vitoreaba a los animales. Sea cual sea el motivo de su crueldad, los urdor son una amenaza que no debe ser tomada a la ligera.

RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Los hijos de Urd se mantienen fieles a la blasfema adoración de su padre, y apaciguan al Señor de la Oscuridad persiguiendo a quienes se niegan a reconocerle como amo. Inspirados por este aborrecible credo, los urdor no sienten ningún respeto por la vida humana, y menos todavía por la suya propia. La muerte en combate es un honor; no encuentran ningún tipo de gloria en un campo sembrado de trigo, y disfrutan torturando a humanos tanto como a animales. Aunque tanto los hombres como las mujeres toman parte en los grupos de incursión, desprecian por encima de todo a las hembras, los niños y los ancianos de otras culturas. Tales individuos son débiles e incapaces de trabajar durante mucho tiempo; por lo tanto, no tienen ningún valor, salvo como diversión en los pozos de osos. Ninguna súplica de piedad por parte de estas víctimas ha conseguido enternecer a ningún urdor. Los urdor violan, mutilan y disfrutan; luego se deshacen de las vidas humanas a las que consideran inútiles.

Entre ellos, los urdor comparten un extraño vínculo de unión. Sus sentimientos de afecto no proceden del amor o el cariño habituales, sino de un sentido pragmático de la supervivencia. La banda no puede luchar a menos que todos sigan los dictados del líder y trabajen con sus camaradas; si un guerrero se dedica a librar la guerra por su cuenta en medio de un combate, demostrará ser un vínculo débil dentro de la cadena de poder de la horda, y será abandonado (eso si no le matan directamente). No es sorprendente que los urdor no reconozcan ningún parentesco ni estructura familiar. Las madres crían a sus hijos hasta que ya pueden sobrevivir por sí mismos entre los guerreros; a partir de ese momento, los jóvenes son libres para ganarse la vida por su cuenta o morir. Quizás una de las imágenes más escalofriantes que se puedan contemplar en una banda urdor sea a los jóvenes urdor, que luchan con tanta ferocidad como los guerreros más veteranos.

COSTUMBRES BÉLICAS

Una hueste úrdica está formada por entre cien y doscientos guerreros (incluyendo mujeres y adolescentes). Les acompañan pequeñas patrullas de exploración formadas por entre dos y veinte personas. En combate, la hueste principal ataca frontalmente a las líneas enemigas, mientras que las patrullas se dispersan y atacan por los flancos. Los enormes trineos de los guerreros son tirados por grandes osos polares o perros de guerra especialmente entrenados para ello. Igual de aterradores son los *sukset*, o esquís, que proporcionan a los incursores úrdicos una rapidez de movimiento que ningún otro pueblo del norte puede igualar.

Durante una incursión, los urdor se mueven rápidamente, derribando a sus oponentes, cogiendo todo lo que puedan llevarse y abandonando el lugar tan rápido como les sea posible. A menudo realizan incursiones para destruir pueblos enteros antes de que se pueda reunir ningún tipo de defensa. Como saquean a muy diversos pueblos, los urdor tienen acceso a muchos tipos y estilos diferentes de armas, desde lanzas hasta hachas o espadas. Lo mismo sucede con las armaduras: un guerrero podría ostentar una extraña mezcla de piel, ropa acolchada o incluso cuero endurecido.

APARIENCIA

Físicamente, los urdor suelen tener el cabello oscuro, y el color de sus ojos oscila entre el azul/verde y el avellana. Tanto hombres como mujeres suelen llevar el pelo bastante corto, para evitar molestias en combate. Los varones generalmente lucen espesas barbas, normalmente recogidas en trenzas de mediana longitud. El color de su piel es ligeramente más oscuro que el del resto de pueblos de las tierras del norte.

Como ocurre con su armadura, los incursores úrdicos no tienen un atuendo característico, aunque quizá se podría decir que es eso mismo, la ausencia de un atuendo habitual, lo que les caracteriza. Hay quienes les han visto llevando las holgadas chaquetas de los *umli*, las hermosas joyas hechas de hueso de los



ystävät talven, e incluso las pieles de ciervo finamente tejidas de los elfos de las nieves. Su atuendo es un testimonio constante de la forma de vida de este pueblo, que subsiste gracias a los demás. Algunas hordas podrían llegar a arrebatar a sus víctimas algo más aparte de la ropa y la comida. En algunos grupos se pueden encontrar niños con el pelo rubio, la piel clara y los ojos azules como el cielo. Aunque estos niños deberían ser tratados de forma compasiva, éste no es sino otro ejemplo de la crueldad de los urdor.

6.7.2 LOS MUERTOS VIVIENTES

En los últimos años, los nombradores de espíritus de los ystävät talven han detectado una inexplicable plaga de muertos vivientes en todo el Yermo del Norte. Los fantasmas de los muertos acechan por doquier persiguiendo a los vivos, cadáveres enterrados hace siglos se han levantado de sus tumbas, con los ojos ardiendo con una luz fría, y horrores hinchados han surgido de las aguas heladas de Forochel, sedientos de la sangre de los mortales. Nadie podría decir con exactitud qué brujería maléfica ha despertado tales terrores, sacándolos de las leyendas y las peores pesadillas, pero muchos creen (con razón) que el responsable de todo es el Rey Brujo de Angmar.

La antinatural permanencia en la tierra de un espíritu que ya ha muerto es una maldición a la que, por lo que parece, sólo están sometidos los hombres mortales. Los intentos por parte de Sauron de convertir a los obstinados enanos en servidores espectrales mediante los Anillos del Poder durante la Segunda Edad fracasaron estrepitosamente. Los espíritus de los elfos inmortales están unidos a Arda por su misma naturaleza, aunque sus cuerpos hayan sido asesinados. Sólo los hombres gozan del Don de Ilúvatar, la gracia de morir y abandonar el mundo, o bien de sacrificar ese don bajo la obligación de algún horrible juramento o sortilegio de esclavitud.

SOCIEDAD Y CULTURA

Los ignorantes confunden a menudo a los verdaderos muertos vivientes (las inquietas sombras de los hombres) con los espíritus malvados (como los tumularios), cuya astucia les ha llevado a manifestar su poder a través de los cadáveres sin vida de mortales que antaño vivieron, o bien incluso con los espíritus que simplemente deciden permanecer cerca de los lugares donde abundan las muertes (como las velas cadavéricas). Los fantasmas de los hombres pueden ser encontrados acechando en ruinas, cementerios o tumbas, desde la Tundra Erosionada hasta las islas más alejadas de la costa oeste de Forochel; incluso los merimetsästäjät han tenido algún encuentro de este tipo en sus bergs. Las zonas pantanosas de la Tundra Erosionada y la Tierra de los Lagos, así como algunas de las marismas cercanas a la desembocadura del Everhir, se convierten en ocasiones en morada de velas cadavéricas o algún espíritu semejante. Durante el invierno, la luz producida por estas criaturas se filtra y se dispersa en extrañas y fascinantes pautas por debajo de la superficie congelada del pantano, creando ilusiones de calor y protección para atraer a las ingenuas víctimas hasta su muerte.

Los muertos vivientes casi nunca emprenden acciones conjuntas para cumplir un objetivo común. Los espíritus inhumanos suelen verse empujados por una pasión ciega (ver la sección 6.6.4), y quienes son lo bastante conscientes y astutos suelen actuar en solitario. Sólo el esfuerzo concertado de un nombrador de espíritus o algún otro ser con una voluntad poderosa podría ser capaz de dominar a varios no-muertos a la vez. Incluso en tales circunstancias, es probable que las criaturas ejecuten las órdenes o persigan algún otro propósito según sus hábitos normales (lo que podría provocar que la criatura acabara olvidándose por completo del entorno que la rodea).

COSMOLOGÍA

La esencia de la no-muerte es la memoria. Un espíritu al que le han arrebatado el cuerpo físico que habitaba anteriormente percibe el mundo únicamente en términos similares a

los de su anterior existencia. Está atrapado en un presente congelado, incapaz de moverse o de conocer la paz hasta que desista o sea liberado del mundo. La experiencia de una existencia repetitiva y aparentemente interminable puede, comprensiblemente, acabar por hacer enloquecer a un espíritu, sumergiendo su consciencia y todo vestigio de pensamiento racional en un mar de furia insaciable, de miedo o de arrepentimiento. Sólo los espíritus que en vida poseyeron una considerable fuerza de voluntad son capaces de conservar una cierta consciencia de sí mismos y de su condición antinatural. Por lo tanto, el cese del dolor a través de la liberación de su estado es la única fuerza que motiva a quienes verdaderamente están no-muertos; la fuerza e integridad relativa de su consciencia determina simplemente si persiguen ese objetivo ciegamente o bien de una forma racional.

COSTUMBRES BÉLICAS

La violencia es el método común mediante el cual los no-muertos persiguen o siguen sus objetivos. Los espíritus malvados poseen sus propias formas de control (ver la sección 6.6.4). Las sombras de hombres lo bastante poderosas como para habitar y animar un cadáver podrían luchar con armas si su cuerpo temporal se lo permite, aunque las maniobras más complejas se cobrarán un gran precio en su fuerza de voluntad. Los fantasmas incorpóreos deben depender únicamente del terror que inspiran en los vivos, un temor irracional al que únicamente son inmunes los elfos.

El clima congelado de Forodwaith podría tener algún efecto sobre los muertos vivientes corpóreos. En invierno, o en las zonas sumidas en un frío eterno, el aire congelado hace que los cadáveres esqueléticos se vuelvan más frágiles de lo normal. Las temperaturas bajo cero suelen tener un efecto contrario en los cadáveres que todavía poseen carne y han sido habitados por espíritus: la carne se congela y se endurece, lo que la hace más difícil de destruir. En una zona fría, cualquier crítico de Impacto o Aplastamiento contra un cadáver formado por huesos desnudos recibirá una bonificación +10. En el caso de los cadáveres que todavía tienen carne, todos los críticos de Impacto, Aplastamiento, Tajo y Penetración recibirán una penalización -10. La carne podrida tiene un 30% de posibilidades de infectar a cualquier víctima alcanzada por una garra o un mordisco. Sin embargo, el frío extremo retarda el proceso de deterioro y esteriliza las heridas, reduciendo así la posibilidad de infección a un 10%.

APARIENCIA

Los muertos vivientes con cuerpo físico asumen el estado de deterioro del cadáver que ocupan, aunque el frío del Norte puede reducir un tanto el proceso de descomposición, mientras que ese mismo factor probablemente reducirá la capacidad de movimiento de los rígidos miembros. Los espíritus sin cuerpo son invisibles para el ojo humano, pero pueden ser percibidos por otros seres vivos. La inquieta sombra se presenta como un pálido reflejo de lo que fue en vida, o bien tal y como se encontraba en el momento de morir. Los espíritus con un cierto grado de autocontrol mental pueden desarrollar el talento necesario para manipular la imagen que proyectan hacia los demás, asumiendo un aspecto tan horrendo o hermoso como les plazca.

⊕ 6.8 visitantes ⊕ en el norte

Forodwaith se distingue por la tremenda oscilación que sufre su población según cada estación concreta. Durante los meses más templados de la primavera y el verano, hombres de otras razas, proce-



dentes del sur, visitan el Yermo del Norte, y hacen compañía a los ystävät talven durante un tiempo (o bien les causan molestias debido a su ignorancia). Los balleneros surcan las aguas de Forochel, exploradores y patrullas de Angmar y Arthedain se espían mutuamente en las fronteras del otro reino, los emprendedores ribereños trafican con los lossoth, los mineros enanos buscan esquivas venas de mineral en las Ered Rhíamar, diversos forajidos buscan un respiro para escapar de la atención de las autoridades y solitarios ermitaños entran en comunión con la naturaleza, mientras por doquier, numerosos viajeros buscan aventuras por el Yermo del Norte.

6.8.1 HOMBRES

DÚNEDAIN

Además de cazar y colocar trampas, los hombres de Arthedain también viajan hasta la Tundra Erosionada o a lo largo de las riberas del Everhir, solos o en grupos, para intentar averiguar qué nuevos planes está tramando el Rey Brujo. Estos hombres, silenciosos y a menudo severos, se mueven con sigilo y discreción. Si tiene lugar algún encuentro con un grupo de dúnedain, siempre será cuando y donde ellos decidan situarlo. Si un dúnadan está seguro de que un grupo de viajeros no supone ninguna amenaza para Arthedain, podría optar por descubrirse e intercambiar información sobre cualquier peligro existente en el terreno circundante.

Las patrullas militares de mayor tamaño también viajan hasta puntos tan septentrionales como las Eryn Nimbrith. Tales patrullas están bien armadas y equipadas, y recogen noticias empleando la fuerza, explorando los puntos débiles de las defensas de Angmar y reforzando el flanco septentrional de Arthedain, que en la actualidad está bastante dañado. Están familiarizados (y generalmente se llevan bien) con los lumimiehet de la zona. Por el bien de la seguridad de Arthedain, suelen interrogar a cualquier extraño que puedan encontrar vagando por la tundra, intentando averiguar cuáles son sus motivos para encontrarse allí y qué pretenden. Aunque tales interrogatorios suelen ser malinterpretados por los viajeros, las patrullas nunca atacarán a menos que sean provocadas (aunque si confundien la identidad de un grupo se podría producir un incidente lamentable). Cualquier prisionero será atado pero no sufrirá ningún daño. (Los dúnedain no torturan a sus cautivos; sin embargo, como son hombres severos, no dudarán en sacrificar a cualquier persona si está en juego la seguridad del rey y del país.) Las patrullas ayudan a quienes están en apuros, y pueden proporcionar una buena protección, cierta cantidad de equipo y provisiones, y una buena dosis de información fiable sobre la zona.

También existen algunos místicos religiosos entre los arthedain que deciden errar por el Norte. Estos hombres y mujeres son conocidos como los kaukonäköiset, Quienes Ven Lejos, por los lumimiehet, debido a la constante mirada lejana que tienen en sus ojos. Los arthedain los llaman los Tiriath Forod, los Guardianes del Norte. Sus compatriotas no les persiguen, y permiten a los místicos vagar a su antojo. Estos hombres y mujeres poseen una extraña afinidad con la tundra congelada y los vientos fríos, y disfrutan de la soledad y el aislamiento. Los encuentros con tales reclusos son muy raros, y nunca suelen mostrarse hostiles. Podrían aparecer repentinamente en medio de la noche, con un aviso respecto a los orcos o los trolls, o bien sobre una tormenta que se acerca; su visita no dura nunca más de cinco o diez minutos. Podrían dirigir a un individuo o un grupo perdido hasta algún lugar donde puedan encontrar refugio y alimentos; sin embargo, en general, no desean ningún tipo de compañía, y se mueven entre el Rammas Forod y el Mar Olvidado o las Ered Rhíamar. Los ystävät talven cuentan historias sobre algún kaukonäköiset al que han visto riendo a carcajadas mientras corría junto a los rebaños de animales a través de la tundra, o místicos que convocan a una manada de lobos y a continuación desaparecen en un pequeño bosque de la Tundra Erosionada.

ANGMAR

Forodwaith no puede alimentar ni proteger a una gran hueste armada que esté de campaña, y por ese motivo, el Rey Brujo prefiere enviar únicamente algunas patrullas pequeñas hacia Talath Uichel (formadas por un máximo de cien hombres). Nunca envía orcos ni trolls, salvo durante los meses de invierno, debido a la ausencia de terreno adecuado para protegerlos del daño que les causa la luz solar; por lo tanto, el Señor de los Nazgûl se ve obligado a depender casi exclusivamente de hombres para patrullar sus fronteras septentrionales. Los urdor siempre están dispuestos a ayudarle mientras la nieve cubra la tundra, pero durante el resto del año la horda de los trineos no realiza ningún desplazamiento. Por ese motivo, las patrullas de Angmar suelen estar formadas por soldados orientales, daen o nórdicos. Todos los angmarim se comportan de forma altiva y desdenosa cuando se topan con los ystävät talven, y sospechan abiertamente de cualquier otro hombre con el que se encuentran. La lealtad de los hombres de Angmar hacia su espectral señor no acostumbra a ser absoluta, y la deserción de una hueste de Angmar suele ser una circunstancia relativamente común (aunque no por ello endémica). Tanto patrullas como desertores pueden convertirse en un peligro para los aventureros, aunque todo depende siempre de la potencia de los grupos involucrados en el incidente.

Los desertores no tienen nada que perder (si les atrapan y les devuelven a Angmar, serán ejecutados o sufrirán algún destino peor), de forma que siempre roban lo que pueden cuando pueden, sin ningún tipo de remordimiento. A menudo, las patrullas no se comportan mucho mejor que estos desertores convertidos en bandidos, saqueando y robando todo tipo de productos de cualquier viajero al que consigan atemorizar. Si descubren a cualquier viajero no nativo de la zona a menos de ciento cincuenta kilómetros de Angmar, los soldados del Rey Brujo podrían tomarle prisionero, con la intención de llevarlo a Angmar para que sea interrogado. Dichos "intrusos" suelen acabar convirtiéndose en esclavos. Si los vagabundos resultan demasiado fuertes como para ser atacados o se encuentran fuera de la zona de patrulla, aunque a una distancia relativamente sospechosa (300 km.), las patrullas informarán de cualquier encuentro a sus superiores al regresar al cuartel. Si necesitan más información o el grupo es considerado una amenaza (como habitualmente suele ser el caso), se enviará un contingente mayor para destruir al grupo o coger prisioneros a sus miembros.

RIBEREÑOS

Estos intrépidos nórdicos surcan las aguas de los ríos Lhûn y Baranduin de Eriador. Suelen viajar hacia el norte en sus pesadas canoas, y están familiarizados con los lumimiehet de la Tundra Erosionada, con los que comercian con frecuencia. Llevan una vida solitaria, y suelen viajar solos o por parejas. Son un pueblo rústico y rural que, si son tratados de forma injusta, pueden devolver fácilmente un insulto con el tajo de una espada. También devolverán rápidamente un favor o una palabra amigable, y a menudo se convierten en una excelente fuente de información y transporte para quienes viajan a través de la Tundra Erosionada, y suelen conocer todos los rumores e historias entre Caras Celairnen y el Everhir.

Los ribereños se llevan bastante bien con los lumimiehet, con los que intercambian mantas y otros productos hechos de piel y marfil. Generalmente, los ribereños se pondrán del lado de los lumimiehet en cualquier disputa que éstos tengan con extranjeros. Esta circunstancia se debe en parte a cuestiones comerciales y en parte (como dirían los ribereños) a que "Sé que este chico de las nieves es honesto; ¡y a ti no te conozco en absoluto!" Los ribereños son leales a sus socios comerciales, pero a su vez esperan una lealtad semejante por su parte. Quienes sean demasiado remilgados o se ofendan fácilmente no lo pasarán demasiado bien entre los ribereños. Aunque lo único que pretenden es pasar un buen rato, los nórdicos acostumbran a gastar bromas pesadas a quienes se cruzan con ellos, y pueden ser despiadados en sus toscos juegos y chanzas (especialmente si resulta

obvio que están molestando a alguien). Respetan a cualquiera que sepa gastar bromas como las suyas, pero perderán rápidamente la paciencia con quienes "saben gastarlas pero no saben recibirlas".

Los ribereños son bastante escasos y llevan una vida solitaria y nómada, navegando por las aguas del Lhûn superior y sus numerosos afluentes en robustas canoas de madera de abedul. Se mueven por el norte de Arthedain, viajando por el Baranduin desde el Nenuial y hasta puntos tan meridionales como el Vado del Sarn, o llegando a avanzar hacia el norte hasta llegar a la Tundra Erosionada, donde comercian en piel y marfil con los lumimiehet. Sus comunidades son pequeñas y móviles, y están formadas únicamente por algunas torres de vigilancia, apostadas sobre promontorios estratégicos u otros puntos elevados, y por algunas docenas de chozas inclinadas construidas junto a la ribera del río. Allí viven libres y sin problemas, aunque a menudo tienen que apañárselas muy bien para conseguir sobrevivir.

Siempre intentan sacar tanto beneficio en un negocio como les sea posible, y no harán nada gratis. Suelen desconfiar de los extranjeros, son fanfarrones y rudos, y pueden vengarse rápidamente si se sienten ofendidos o amenazados. También son hombres de palabra, y pueden mostrarse como un pueblo muy amistoso una vez un extranjero consigue penetrar en su fachada malhumorada y severa. Aunque los ribereños hablan el oestron (a niveles 3-5, según el individuo), su jerga está tan llena de términos náuticos, mercantiles y escatológicos que a menudo parece un idioma completamente diferente. En algunos casos, es necesaria bastante práctica para poder seguir el hilo de su conversación. Se mostrarán muy sarcásticos con cualquier persona que les pida que hablen más despacio o les traduzcan lo que están diciendo.

OTROS HOMBRES

Los balleneros de Cardolan son los visitantes temporales más comunes de la Bahía de Forochel, pero muchas otras naciones (incluyendo Gondor y otras personalidades independientes contratadas por Arthedain) preparan expediciones para explorar la zona, así como cacerías de ballenas y de marfil. Cuando no están a bordo de sus barcos, los marineros se alojan en campamentos situados a lo largo de las playas o la línea costera. Algunos marineros podrían adentrarse hasta treinta kilómetros tierra adentro en pequeñas partidas de caza cuyo objetivo es reabastecer las provisiones del barco. Dichas partidas siempre van armadas y bien equipadas, y están formadas por 10-50 hombres (según estén de cacería o bien hayan regresado al campamento). Son amistosos y habladores, y siempre estarán dispuestos a compartir su campamento con otros.

Los cazadores eriadorianos también visitan la tundra con frecuencia. Los tramperos que se desplazan hasta allí en busca de pieles y los cazadores de marfil se mostrarán muy suspicaces con cualquiera que entre en sus campamentos, pues temen que, después de todos sus largos meses de duro trabajo, podría aparecer alguien que intentara robar su mercancía. De hecho, algunos de los viajeros podrían ser aventureros (con o sin mapa del tesoro) que anden buscando fortuna y emociones en el yermo congelado. Estos grupos suelen estar formados por individuos que buscan emociones fuertes, y suelen ser más pequeños que las expediciones de caza enviadas desde los barcos balleneros; incluso pueden estar formados por un aventurero solitario o por una docena de viajeros. La reacción ante cualquier persona que descubra su campamento o situación oscilará entre la más cálida bienvenida y la hostilidad más abierta, según la naturaleza y disposición de los cazadores.

Las bandas de forajidos y otros proscritos también encuentran en los vastos yermos un escondrijo perfecto cuando las cosas se ponen demasiado "calientes" en el sur. El resultado de cualquier encuentro con estos bandidos dependerá del tamaño de cada grupo. Los bribones y rateros solitarios únicamente intentarán robar en los campamentos menos protegidos, mientras que las bandas de ladrones y asesinos montados lucharán con los grupos más poderosos por arrebatarles cualquier tesoro que puedan llevar.

Nota para el DJ: Como regla general, si los bandidos superan en número a los aventureros en una proporción superior a dos a uno, atacarán con toda seguridad (100%). Si el grupo de bandidos y el de los PJs son más o menos iguales, existe un 50% de posibilidades de que los bandidos inicien las hostilidades. Si los PJs superan a los bandidos en una proporción superior a dos a uno, es muy poco probable (0%) que los bandidos les ataquen. El DJ podría deducir otras probabilidades a partir de las aquí expuestas.

6.8.2 ENANOS

Los aventureros enanos son relativamente comunes en la tundra congelada, y se les puede encontrar en pequeños grupos o en compañía de hombres. Dichos individuos siempre tienen una razón muy concreta para viajar por el yermo, sea en busca de minerales, tesoros o algún pariente perdido. (Naturalmente, su propósito no resultará inmediatamente evidente a quienes encuentren a estos enanos en el camino.) Los únicos asentamientos permanentes enanos en el Yermo del Norte son las pequeñas comunidades mineras del norte de las Montañas Azules. Los enanos exploran las Montañas Marchitas y las Ered Rhîvamar de vez en cuando, en busca de lugares ideales para excavar. Sin embargo, el largo viaje que supone trasladar los metales o el mineral hasta tierras menos inhóspitas podría desanimar a cualquiera, e incluso se han llegado a abandonar ricas venas de plata debido a la imposibilidad práctica para trasladar el material con cierta seguridad.

Los enanos se mostrarán suspicaces con todos los extranjeros y, si se encuentran en una zona rica en mineral, asumirán que cualquier encuentro casual es en realidad un intento deliberado por "dar el salto", o robar una mina importante que está en su posesión. Esta disposición no se manifestará como una hostilidad abierta, sino más bien como un silencioso distanciamiento que la mayoría de viajeros encontrarán bastante desagradable. Los enanos tienen una relación bastante mejor con los ystävät talven, ya que los hombres de las nieves no son herreros ni mineros. Los enanos de los campamentos de prospección se llevan bastante bien con los pueblos ystävät talven cercanos, con los que comercian y a los que incluso ayudan a defenderse cuando se enfrentan a una amenaza.

Por otro lado, pueden llegar a tener lugar (y de hecho existen) algunos choques culturales entre los posesivos enanos y el estilo de vida de los ystävät talven, más abierto y menos adquisitivo. Tales conflictos suelen ser provocados por algún malentendido y nunca son demasiado serios (suelen estar relacionados, por ejemplo, con un despreocupado ystävä talven que ha utilizado una herramienta enana sin pedir permiso a su propietario). Por su parte, a los ystävät talven les cuesta bastante distinguir a los enanos de los umli, y se refieren a ambas razas indiscriminadamente, utilizando el término puolihmiset (La. "Medio hombres"; sing. Puolihminen). Este hecho puede ser un motivo de irritación tanto para umli como para enanos, quienes siempre desean establecer claramente sus propias identidades individuales.

6.8.3 HOBBITS

Los hobbits no han establecido nunca un asentamiento en el Yermo del Norte. En las escasas ocasiones en que los hobbits se han aventurado en esta región, se han atrevido a viajar hasta la Tundra Erosionada o incluso hasta la Tierra de los Lagos y el Mar Olvidado. Quienes viajen por el Norte podrían encontrarse con algún Tuk aventurero, con algún Albo acompañado de una banda de hombres, con un Peloso que marche junto a un grupo de enanos o incluso (lo más raro de todo) con un pequeño grupo de Fuertes que se abran paso a través de la tundra. Los ystävät talven sienten simpatía por todos los hobbits debido a su disposición alegre y su tamaño poco amenazador. Los hobbits siempre podrán encontrar una cálida bienvenida en casi cualquier asentamiento situado entre Talath Uichel y la Bahía Solitaria. Los ystävät talven los llaman los illoiset lapset, los Niños Alegres.





7.0 SOCIEDAD Y CULTURA

De todos los Pueblos Libres del Norte, ninguno ilustra mejor que los ystävät talven cómo un entorno inhóspito y despiadado puede dar forma y moldear el estilo de vida de un pueblo. Los elfos y las demás razas humanas de Forodwaith proceden de culturas cuyo origen se encuentra fuera del Yermo del Norte; con la excepción (parcial) de los umli, sólo la cultura de los ystävät talven ha alcanzado la madurez en estas tierras árticas. Los conocimientos y las costumbres de este pueblo parecerán extrañas e incomprensibles a los visitantes, pero puede que quienes tengan paciencia y tiempo consigan apreciar toda su belleza y sabiduría inherentes.

7.1 Idioma y tradición

En su mayor parte, los ystävät talven conservan y transmiten la sabiduría y el conocimiento heredados a través de la tradición oral. Sin embargo, aunque no poseen ningún sistema de escritura como tal, algunos individuos entre los clanes de los lumimiehet, jäämiehet y merimetsästäjät son considerados los guardianes de una tradición rúnica compartida. Se dice que estos reverenciados pictogramas contienen (o desencadenan) las energías místicas del Mundo Espiritual para ayudar o dañar a los hombres. Los custodios de estas runas también afirman que el poder de los signos sólo puede ser controlado y dirigido mediante órdenes pronunciadas por un hablador nativo del labba, la lengua común entre los ystävät talven.

7.1.1 LOS IDIOMAS DEL NORTE

Pocos de los sabios arthedain que han escuchado el fluido lenguaje musical de los lossoth han permanecido impasibles. Como uno de esos eruditos afirmó, “Fue como descubrir una bodega completamente llena de un asombroso vino con un sabor y un aroma que no había probado nunca. Me intoxicó.” (*Cartas*, p. 214). Aunque muchos de sus orgullosos compatriotas podrían burlarse de lo que para sus oídos son los incomprensibles murmullos de los “hombres menores”, los más sabios sabrán ver más allá, reconociendo muchas coincidencias entre la lengua de los ystävät talven y los idiomas élficos. En realidad, el mismo nombre del idioma del norte, labba, podría ser un préstamo lingüístico tomado de la raíz primitiva eldarin *lab* (“idioma, lenguaje”), lo que no haría sino confirmar las leyendas de los ystävät talven en las que se habla de sus antiguos encuentros con los benévolos elfos de las nieves.

El labba, que puede ser hablado o comprendido en cierta medida por todos los Pueblos Libres del Norte, ocupa el mismo lugar en Forodwaith que el que ocupa el oestron en el sur. El oestron no es utilizado demasiado en el lejano Norte, y pocos de sus moradores mortales (salvo quienes moran en la Tundra Erosionada y las tierras cercanas a Eriador) saben hablarlo con fluidez. Naturalmente, otros pueblos que han llegado más recientemente al Yermo del Norte, como los beringa de Talath Uichel, recuerdan el idioma occidental tal y como lo hablaban en su tierra natal de Rhovanion, al igual que ocurre con los enanos que deciden morar en las montañas de Forochel durante algún tiempo. Los lossidil y los noldor de Niebla Eterna gozan de un talento innato para comprender todo tipo de idiomas, y pueden hablar en oestron y labba con igual fluidez (aunque prefieren el último, ya que es más agradable para los oídos).

El lossidilrin, el idioma élfico del que el labba deriva gran parte de su belleza, sólo es utilizado por los elfos de las nieves, aunque los noldor tienden a utilizarlo cuando conversan con sus primos nandorin exiliados hace eras. Como es costumbre entre todos los noldor de la Tierra Media, los miembros del Cuiviémar utilizan el idioma de los

elfos grises (el sindarin) en sus asuntos cotidianos, reservando su idioma ancestral (el quenya) para las ceremonias mágicas o religiosas. El único arte sagrado en el que los noldor prefieren utilizar el sindarin es en el arte de grabar sus canciones mágicas en la ladera de Orod Certhas, pero es una circunstancia que se debe más a la tradición que a otra cosa (pues la escritura rúnica de las *cirth* fue diseñada originalmente por el elfo gris Daeron para ser utilizada con el sindarin). Cuando dichas canciones son entonadas, casi siempre se utiliza el quenya.

La mayoría de los demás Pueblos Libres de Forodwaith hablan dialectos de las antiguas lenguas nórdicas de Eriador o Rhovanion. Los umli poseen su propio lenguaje, que está bastante relacionado con el secreto khuzdul de los enanos, pero no lo utilizan de forma cotidiana, prefiriendo el labba. Nadie sabe si estos “medio enanos” estarían dispuestos a enseñar su idioma umítico a los extranjeros, pues todavía nadie les ha propuesto esa idea.

7.1.2 LAS RUNAS DEL LABBA

Las *riimut* (La. “runas”; sing. *riimu*) conocidas y utilizadas por los sabios y las nombradoras de espíritus de los ystävät talven tienen un origen desconocido. La tradición oral asoció primero estos extraños pictogramas con los misteriosos “creadores de abalorios” y sus encantamientos; pero como nadie recuerda quiénes eran los helmivalmistajat ni de dónde venían —ni siquiera las leyendas míticas de los ystävät talven recuerdan ningún dato sobre su identidad u origen—, las *riimut* siguen siendo un enigma. Quizás la respuesta se encuentre escondida entre las ruinas helmivalmistajat que salpican las costas de Forochel, cuyas olvidadas piedras todavía pueden ser contempladas, medio enterradas en el terreno congelado.

Un total de trece glifos diferentes forman las *riimut*, aunque muchas nombradoras de espíritus afirman que existen otras, ahora perdidas u olvidadas, que los helmivalmistajat conocían antaño. Según la tradición, los Creadores de Abalorios transmitieron los conocimientos sobre runas que pudieron (o quisieron) a los tanssijat, quienes se convirtieron en los ancestros de los jäämiehet y los merimetsästäjät de Forochel, y desde ellos el conocimiento se fue extendiendo gradualmente hasta llegar a los lumimiehet del norte de Eriador y Talath Uichel. En teoría, el poder de las *riimut* sólo puede ser aprehendido por alguien dispuesto a ponerse en sintonía con las runas a través de un foco tallado particular; sin embargo, la eficacia real de las runas no depende únicamente de sus formas, sino de los conocimientos secretos de aquel cuya mano las talla durante el ritual. Dicho conocimiento es protegido celosamente por los sabios, quienes sólo lo revelan a los iniciados que han pasado largos años sometándose a pruebas y exámenes. Ningún maestro (o maestra) de las runas posee este tipo de conocimiento sobre todas las *riimut*. (Una nombradora de espíritus o un sabio común sólo conocen entre cinco y seis runas, normalmente las que tienen una mayor relación con su sendero vital, aunque los sabios de runas que se conocen y confían entre sí suelen compartir con frecuencia los conocimientos que tienen sobre sus respectivas *riimut*.)

Los objetos más habituales con los que se graban los caracteres del labba son los *riimuveitset* (La. “Cuchillos de runas”; sing. *riimuveitsi*), unas hojas que los ystävät talven utilizan para llevar a cabo la magia ritual que extrae el poder de las runas. Una vez ha sido iniciado en los nombres secretos de las *riimut* y el reino mágico que cada una representa, un estudiante puede identificar el tipo de poderes comprendidos por el glifo según su aspecto. En ocasiones se graban las *riimut* en hielo o bien se forman sus dibujos con guijarros colocados en un sendero de caza. Unas otras ocasiones más raras, una nombradora de espíritus podría adoptar una runa como su glifo personal, una “firma” única que la identificara con el Mundo Espiritual.

Los ystävät talven dividen los “nombres externos” de las *riimut* (como diferenciación de sus nombres secretos) en tres grupos: las *tarmot* o runas elementales, las runas de *terveys* (curación) y las runas de *metsästys* (la caza). Además hay otras dos *riimut* —la *kieli* (lenguaje) y *lauhu* (canción)— que se encuentran fuera de estos tres grupos. Las *tarmot* desencadenan los poderes del mundo natural, como el fuego, el

viento y el agua; las runas de *terveys* canalizan los poderes restauradores de los curanderos de los ystävät talven; y las *rimut* de *metsästys* personifican todo lo necesario para tener éxito en una cacería.

TARMOT

(La. "Energías", sing. *Tarmo*)

Kylmyys (La. "Frío"). La runa circular de *kylmyys* controla los dominios mágicos de la Ley del hielo y la Ley del frío. Su diseño sugiere la omnipresencia del frío en el Norte.

Tulipalo (La. "Fuego"). Las lenguas gemelas de *tulipalo* gobiernan la Ley del fuego y los hechizos relacionados con el fuego, como *Encender fuego* o *Resistencia al calor*.

Valo (La. "Luz"). La estilizada representación del sol que proyecta *valo* extiende el dominio de su usuario sobre las listas Ley de la luz, Sendas de la luz y el sonido e Ilusiones, pero también puede incluir hechizos como *Cegar* o algún hechizo procedente de la lista Formas de la naturaleza.

Kivi (La. "Piedra"). La protuberante runa *kivi* desencadena el poder de la Ley de la tierra y otros hechizos relacionados con la tierra o la piedra, como *Muro de tierra* o *Barrera profunda*.

Vesi (La. "Agua"). La ondulante ola de *vesi* comprende la Ley del agua y cualquier otro hechizo relacionado con el agua, como *Producir agua*, *Muro de agua*, *Purificar comida/agua* o *Correr sobre las aguas*.

TERVEYS

(La. "Salud")

Elämä (La. "Vida"). La *elämä*, que se asemeja a un hombre corriendo, canaliza los hechizos de curación o restauración procedentes de las listas Canalización directa, Sendas de la sangre, Sendas de los músculos y huesos, Sendas de los órganos y Purificaciones. También podría incluir hechizos que protegen la salud de un individuo en un entorno hostil, como *Respiración subacuática* o *Respirar gases*.

Muuri (La. "Muralla"). Semejante a una muralla de bloques de hielo, la *muuri* se centra en encantamientos que ofrecen protección contra algún peligro, como los presentes en las listas Protecciones y Defensa mágica, o bien otros hechizos individuales como *Resistencia al calor*, *Resistencia al frío* o *Escudo*.

METSÄSTYS

(La. "Caza")

Eläin (La. "Animal"). Los cuchillos en los que se ha grabado la runa *eläin* contienen hechizos procedentes de las listas Maestría de los animales, Maestría de los espíritus y Serenar espíritus. Este glifo, cuya representación recuerda a la cabeza, el cuello y los cuartos delanteros de un animal, suele utilizarse como marca de rastreo para indicar en qué dirección ha avanzado una partida de caza en busca de su presa.

Ilma (La. "Clima"). El ondulante trazo de *ilma* contiene el poder de las listas Ley del viento y Conocimiento de la naturaleza, así como la de hechizos tales como *Muro de aire* y *Caminar sobre el aire*.

Polkum (La. "Sendero"). Maestría de los caminos, Sendas del movimiento y Sendas de la naturaleza son los dominios de *polkum*, cuyos exagerados trazos también pueden contener hechizos como *Movimientos silenciosos*, *Correr*, *Velocidad*, *Esprintar* o *Rapidez*. La runa se utiliza a menudo para distinguir los senderos seguros de los peligrosos. Para avisar del peligro, un sabio o nombradora de espíritus inteligente debería tallar la *rimu* en sentido inverso.

Kasvi (La. "Planta"). La espiral del glifo de *kasvi* se centra en el control de las plantas y las hierbas, y permite el uso de la lista Maestría de las plantas, así como de hechizos como *Muro de madera* o *Aspecto vegetal*.

KIELI JA LAULU

(La. "Lenguaje y canción")

Kieli (La. "Lenguaje"). Diseñada con la forma de una lengua, *kieli* controla las listas Conocimientos y Conocimiento de los objetos, y es muy apreciada por las nombradoras de espíritus y los sabios de los ystävät talven. La runa también está asociada con los hechizos de comunicación, como *Idiomas vegetales* o *Idiomas animales*.

Laulu (La. "Canción"). *Laulu*, que tiene la forma del tambor ritual de una nombradora de espíritus, gobierna las listas Canciones de control y Control del sonido. Existen pocos cuchillos grabados con *laulu*, ya que las nombradoras de espíritus o los sabios familiarizados con esta runa son

muy escasos. Sin embargo, la runa es utilizada como marcador de sendero para apuntar en la dirección de un festival o una celebración.

7.2 parentesco y lealtad

Para un pueblo cuya misma existencia depende de la incuestionable actuación conjunta en la lucha cotidiana por la supervivencia, pero que sin embargo carece de la voluntad y los medios para obligar a los demás a cooperar para el bien común, los vínculos familiares lo son todo. Quizás más que cualquier otra raza de hombres, los ystävät talven se definen a sí mismos en términos de parentesco y con el sentido de identidad y lealtad creado por dicho parentesco.

7.2.1 FAMILIA, SEPT Y CLAN

Los ystävät talven reconocen tres niveles de parentesco: el *perhe* (La. "Familia"; pl. *perheet*), el *suku* (La. "Sept"; pl. *suut*) y el *heimo* (La. "Clan"; pl. *heimot*). El clan y el sept suelen tener nombres de animales totémicos, como *karhu* (La. "Oso") o *merilintu* (La. "Pájaro marino"), lo que crea un vínculo con el *henkieläin* (La. "Animal espíritu") con el que el grupo se identifica y del cual recibe toda su fuerza y sabiduría. Los miembros de un *heimo* indican su afiliación con un amuleto de marfil o hueso, tallado con la forma de su tótem.

El nacimiento de un individuo determina su *heimo*, aunque las mujeres pueden cambiar su afiliación al casarse. Por lo tanto, una mujer nacida en el *heimo* *merilintu* podría casarse y entrar a formar parte del *heimo* *karhu*, pero sus hijos podrían ser engendrados por un miembro de un *heimo* totalmente diferente. (Ver la sección 7.2.2.) Un extranjero (o un individuo expulsado de otro *heimo*) también puede convertirse en miembro de un *heimo* mediante el *vaatimus*, el ritual de "reclamación".

Para la mayoría de los ystävät talven, todas estas cuestiones no suelen ser motivos de tensión y conflictos; la familia es una cosa agradable, tan presupuesta como el cálido viento del verano.



Debido a lo dispersos que se encuentran por los yermos helados, no hay demasiadas rivalidades ni distinciones (aparte de las diferencias entre tótems) entre *heimot*, que no suelen reunirse casi nunca en un mismo lugar. Es imposible llegar a conocer a todos los miembros de un *heimo*, de forma que una de las principales obligaciones que conlleva la afiliación a un *heimo* es asegurarse la bienvenida entre unos parientes a los que no se conoce y que probablemente jamás se han conocido tampoco entre sí.

Para los *merimetsästäjät*, por el contrario, que se encuentran muy unidos en grupos compactos que moran en sus poblados en los bergs, la afiliación a un *heimo* es una cuestión de rivalidad y orgullo. La proximidad de otros *heimot* permite que se conozcan todos los miembros del propio *heimo*, y a menudo también a muchos miembros de los demás *heimot*. La rivalidad entre los *heimot* se centra en la supremacía en la caza, la pesca y la caza de ballenas, mientras que el prestigio en un *suku* depende de la cantidad de *viisaat*, *jääsilmat* y guerreros que pueden llegar a reunirse. (Ver las secciones 7.3.3 y 8.2.)

Todas estas rivalidades, que generalmente suelen mantener un tono agradable, tienen en realidad un objetivo común: lograr la supervivencia de los *merimetsästäjät*. Si los cazadores de un *suku* han relajado su intensidad en sus deberes, se enfrentarán al ridículo general a manos de otros *heimot* y *suut*, y por lo tanto se sentirán enojados e intentarán no verse superados por los demás. Cuando la rivalidad se vuelve demasiado fuerte, pueden llegar a producirse discusiones por la propiedad de los mejores terrenos de caza en tierra o mar. Si la cuestión llega a las manos, deberá resolverse mediante un duelo de canciones o algún otro método no violento. Sin embargo, las sensaciones hostiles pueden perdurar durante años, lo que provocará una serie de duelos de canciones entre los diferentes *heimot*, *suut* y *perhhet*, que en ocasiones se convertirán en cuestiones personales antes de ser resueltas de forma definitiva. Los extranjeros y exiliados que se unan a un *heimo* *merimetsästäjä* podrían verse involucrados, sin desearlo, en alguna de estas discusiones.

7.2.2 MATRIMONIO, HOSPITALIDAD Y LINAJE

Los *ystävät* talven consideran los dos sexos como mitades independientes de un todo: ningún hombre está completo sin una mujer, ni ninguna mujer sin un hombre. Por lo tanto, consideran el matrimonio como algo más que una unión física de dos individuos: es un paso necesario en el camino hacia la salud y el bienestar de cada persona. El matrimonio suele tener lugar durante el decimosexto año de cada individuo, y quienes todavía no están casados al llegar a los veinte años son considerados unos solterones. Las parejas pueden vivir juntas sin el beneficio de los ritos del matrimonio, pero no existe casi ningún caso en el que esto se lleve a la práctica. La ceremonia del matrimonio y su consiguiente fiesta suelen celebrarse a principios de la primavera (finales de Lohtron o primeros de Nóruí). Es bastante común que un gran grupo de parejas de un mismo pueblo se casen en una gran ceremonia, y durante esa época, todo el pueblo disfruta durante una semana de una atmósfera festiva llena de danzas, celebraciones y narraciones de historias.

Un *viisas* preside el evento, y es el encargado de interpretar cualquier presagio sacado a la luz por la *henkinimittäjä* local que pudiera afectar al futuro de la pareja. En algunas ocasiones, si los presagios son malos, el *viisas* puede negarse a realizar el rito del matrimonio. Los portentos más tradicionales suelen ser el triple rugido de un oso, o ver de forma consecutiva a cuatro águilas el día anterior al del matrimonio de la pareja. Otros signos, más difíciles de interpretar, pueden llevar a la *henkinimittäjä* a buscar su significado en los oscuros caminos del Mundo Espiritual. Los *ystävät* talven explican muchas leyendas trágicas sobre parejas que ignoraron los presagios, de forma que se toman estas cosas bastante en serio. Una pareja debe estar profundamente enamorada para desafiar al Mundo Espiritual.

La ceremonia de matrimonio en sí es bastante simple. Las parejas pronuncian su juramento ante todo el pueblo, anunciando públicamente que ahora son marido y mujer. A continuación, la pareja une sus dos manos derechas, que el *viisas* mantiene unidas mediante una cinta de color hecha de cuero tejido, convocando al

Mundo Espiritual para que atestigüe cómo él (o ella) canta el *Yhdistyden Laulu* y el *Hedelmällisyyden Laulu*, las Canciones de la Unión y la Fertilidad.

Aunque los *ystävät* talven son monógamos, mantienen una tradición, conocida como *vaimolahja*, o "hospitalidad de las mujeres", por la cual una mujer casada puede ser compartida con los huéspedes y los visitantes. Aunque esta práctica proporciona honor y prestigio al marido, sería un error deducir que los *ystävät* talven consideran a las mujeres como una mercancía; por el contrario, una mujer es libre de rechazar a cualquiera y en cualquier momento (incluyendo al marido). Sin embargo, rara vez acontecen tales rechazos; porque los *ystävät* talven consideran la unión sexual como una expresión de la hospitalidad, semejante a la comida y la bebida; si comerías o beberías con alguien, también te acostarías con él.

El *vaimolahja* no debe ser confundido con el adulterio. Si un hombre o una mujer tienen relaciones sexuales con otra persona sin el consiguiente permiso de su cónyuge, sí que se considera adulterio, y es motivo suficiente para romper un matrimonio. Sin embargo, tales infidelidades casi nunca se cometen por motivos sexuales (pues se puede disfrutar del goce físico sin el riesgo de destruir matrimonios); más bien, se trata de un gesto de rivalidad y de virilidad entre hombres ansiosos por gozar de mayor prestigio que los demás.

Sea cual sea su origen y relevancia social, el *vaimolahja* cumple un servicio biológico bastante más vital para los *ystävät* talven, ya que les salva del suicidio genético debido a la endogamia. Esta costumbre quebranta menos los conceptos del parentesco de lo que se podría imaginar: un "padre" no tiene por qué ser necesariamente un pariente, sino que podría tratarse del marido de la "madre", que generalmente suele ser la per-

Un tótem de clan



sona que dio a luz al individuo. Por ese motivo, los ystävät talven siempre registran su descendencia a través de los varones.

7.2.3 DIVISIÓN DEL TRABAJO

Los ystävät talven distribuyen su trabajo cotidiano basándose más en cuestiones de edad que no de género. Los hombres y las mujeres más ancianas pueden permanecer en el pueblo o en el campamento, actuando como profesores o guardianes de los niños, o bien recogiendo hierbas y plantas comestibles que haya en las cercanías. Esta subversión de los tradicionales papeles dentro de la tribu no supone ningún tipo de estigma social; cualquier persona, sea varón o hembra, que pueda participar en una cacería tiene permiso para participar en ella, y cualquiera que prefiera permanecer en el campamento cosiendo tela o cocinando también será igualmente bienvenido. El único motivo verdadero de censura es la negligencia en el trabajo. Sin embargo, existen muy pocos casos, y cuando se abandona alguna tarea suele ser a consecuencia de alguna disputa entre familias o *heimot*. Tales tensiones nunca llegan a dañar en gran medida el bienestar o la seguridad del pueblo en general.

A pesa de esta subordinación a la edad y a la habilidad, el género juega un papel tradicional en la división del trabajo. Generalmente, las mujeres permanecen en casa criando a los niños, preparando la comida y tejiendo la ropa. Las mujeres también constituyen el grueso del grupo de sabios y nombradoras de espíritus; los hombres temen el Mundo Espiritual, y prefieren dejar esos asuntos en manos de las valientes mujeres. Sin embargo, debido al inhóspito clima, todo el mundo participa en las labores cotidianas y sabe cómo realizar todas las tareas básicas, desde cazar hasta cocinar, pasando por luchar y coser ropa.

En ocasiones, el género también queda indicado según las diferentes herramientas utilizadas por hombres y mujeres enfrascados en la misma tarea. Un ejemplo de ello es el tipo de cuchillo utilizado en una cacería. El cuchillo del hombre sólo tiene un lado afilado y siempre acaba en punta, por lo que puede ser utilizado para apuñalar o pinchar. El cuchillo de la mujer siempre es de doble filo, estrechándose hasta una punta ancha, de forma que también puede ser utilizado para despellejar y rascar. Los cazadores varones que pierden sus cuchillos y se ven obligados a utilizar los de sus mujeres son objeto de burlas por parte de sus camaradas. Para evitar tales situaciones, los varones cazadores más ancianos a menudo se aseguran de tener dos o tres cuchillos a mano, por si acaso pierden uno.

7.2.4 LOS NOMBRES

Los tratos de los ystävät talven con los extranjeros se ven dificultados más por los malentendidos sociales que por el odio cultural por parte de los grupos involucrados. Esta circunstancia es especialmente cierta en lo que respecta al nombre de un individuo. Los nombres personales se dividen en dos variedades diferentes: el *sidenimi* o "nombre de vínculo", que se le da al individuo al nacer, y el *näkynimi*, o "nombre de visión", al que generalmente responde un individuo durante toda su vida. El *sidenimi* establece los vínculos de parentesco, transmite los nombres familiares tradicionales u honra a héroes legendarios del pasado. Nunca cambia y, en general, se utiliza muy raramente y sólo para propósitos ceremoniales, como matrimonios, ritos funerarios y otras ocasiones importantes.

Por su parte, el *näkynimi* intenta capturar una parte de la totalidad de un individuo, dejando entrever un fragmento de la personalidad de cada persona o (en algunos casos) denotando un rasgo o atributo físico obvio o destacado. Por lo tanto, a un ystävä talven al que le guste hablar sobre sus sueños podría acabar siendo conocido como Unipyydystäjä, "El que Persigue Sueños", mientras que otro al que le gustara mucho el cielo nocturno y las estrellas podría ser llamado Tähtivalo, "Luz Estelar"; alguien con unas manos hábiles recibiría el nombre de Pitkät Sormet, "Dedos Largos".

Los *näkynimet* cambian a medida que lo hace el individuo. Si Tähtivalo comenzara a llevar constantemente un manto hecho de piel

de oso, los demás podrían acabar llamándole Karhunahka, "Piel de Oso". Los viajeros que frecuenten la región deberían acostumbrarse rápidamente a esta costumbre y estar preparados para sufrir diversos cambios de nombre mientras permanezcan allí. Más de un aventurero se ha despedido de sus compañeros ystävät talven mientras éstos se dirigían a alguien llamado "Ojos que Miran al Cielo" o "Nariz Grande", sólo para descubrir más tarde que en realidad se dirigían a él. Se dice que en la Cuaderna del Norte de la Comarca, un tal Brago Tuk de Campos Verdes (un excelente cocinero que realizó una intrépida expedición hacia Forodwaith) regresó de una aventura con el extraño sobrenombre de Hyvä Ruoka. Cuando le preguntaron, el joven Tuk respondió que el nombre significaba "Buena Comida" en el idioma del pueblo del norte, y que era un cumplido hacia su cocina. Brago respondió a ese sobrenombre durante el resto de su vida.

En ocasiones, estos nombres pueden ser malentendidos por quien los recibe. Un ejemplo de tales situaciones que podrían acabar en tragedia está recogido en un diario que se conserva en la Biblioteca Real de Annúminas. Se trata de un incidente registrado en el diario de un guerrero arthadan mientras exploraba el Lejano Norte.

El Diario de Caramir

Día 15 de Nóruí: Caramir, su cartógrafo y cronista y cinco o seis guardias se vieron separados del grupo principal de la expedición y se perdieron por completo en las Eryn Nimbrith. De repente, de entre las colinas aparecieron unos reservados cazadores cubiertos de pieles que vivían en el Lejano Norte, a los que llamamos "lossoth". Caramir, que era un hombre orgulloso e imponente, exigió ayuda a aquellas figuras furtivas. Ellos, al no ver ninguna oportunidad para escapar de los hombres altos, obedecieron, si no de forma entusiasta, sí al menos por deferencia al noble Castamir. Como no teníamos ninguna posibilidad de avanzar más durante ese día, los lossoth y la compañía de Caramir compartimos campamento. A medida que su miedo hacia Caramir y sus hombres iba remitiendo, los cazadores del Norte fueron mostrándose menos reservados. Por eso los dos grupos pasaron la noche separados, pero sin miedo ni sospechas hacia los otros.

Día 16 de Nóruí: Al levantarnos todo parecía de lo más agradable, pues los cazadores del norte parecían estar más que dispuestos a guiar a Caramir y sus compañeros hasta el exterior de las agrestes colinas. Todo iba bien hasta que uno de los lossoth, que hablaba con Caramir, insistió en utilizar el término "Pitkät Sääret" para referirse a él. Pensando que debía ser algún noble cumplido, Caramir se mostró deseoso de saber su significado. Como el grupo de Caramir hablaba un poco del lenguaje de los lossoth, pasó cierto tiempo hasta que lograron una traducción adecuada. Tras averiguar que aquellos pequeños cazadores le habían insultado llamándole "Piernas Largas", Caramir se enfureció, y comenzó a chillar e insultar al desdichado que había ideado el nombre, mientras el resto de cazadores escapaban a su cólera. Finalmente se calmó, y ordenó al aterrizado hombre de las nieves que se marchara, aunque tuvieron que pasar muchas horas más para que se tranquilizara lo bastante como para levantar el campamento e iniciar de nuevo el viaje."

⊕ 7.3 ciclos y estaciones ⊕

Las vidas de los ystävät talven giran en torno al ritmo del mundo natural y las exigencias que éste impone. Sea los lumimies, los jäämies o merimetsästäjä, cualquier ystävä talven se mueve con los vientos y las estaciones, adaptando siempre su rutina diaria a los cambios de su entorno. En el Yermo del Norte, la Naturaleza es la fuerza más poderosa que da forma a una cultura.



7.3.1 LOS LUMIMIEHET

La vida cotidiana de los lumimiehet cambia con las estaciones. En la primavera, los pueblos lumimiehet cobran vida. El cálido clima y el hielo que se funde sobre lagos, ríos y bahías señalan la llegada del periodo de recolección, caza y pesca. Mientras aguardan a que los bloques de hielo se retiren de la orilla, los lumimiehet construyen unos pequeños botes para un solo tripulante conocidos como *pieni veneet*; simultáneamente, se preparan y preparan los balleneros más grandes, los *merivenet* de los lumimiehet de las costas. A medida que el hielo va desapareciendo, los sabios comienzan a realizar ceremonias para proteger sus barcas del mal y de los accidentes, mientras los lumimiehet se dedican diariamente a cazar y recolectar, iniciando una fructífera temporada que se prolongará hasta los meses de otoño.

La primavera es la época en la que los rebaños y las aves migratorias regresan a las tierras húmedas y las praderas de la tundra. La *pyöreä talo* o casa redonda de invierno es abandonada, y los ystävät talven pasan toda la primavera y el verano moviéndose arriba y abajo por los ríos o siguiendo a los rebaños de animales migratorios. Estos campamentos lumimiehet parecen a menudo asentamientos primitivos y rústicos para la gente que procede del Sur más civilizado y urbanizado; sin embargo, para los lumimiehet, tras los interminables días de invierno encerrados en la casa redonda, les permiten gozar del lujo de la libertad de movimientos y la amplitud del espacio que les rodea. El campamento contiene una gran cantidad de tiendas de campaña y una única estructura comunitaria conocida como *kylätalo*. Puede tratarse de una simple tienda de campaña hecha de piel de foca o de una construcción más sólida hecha de roca y madera, según los materiales de construcción disponibles y el tiempo que suponga que va a permanecer el campamento en el mismo lugar. La primavera es también la época de los matrimonios y las celebraciones.

En verano, cuando la caza abunda y las aguas están llenas de peces, los lumimiehet tienen, durante un breve periodo, una época de abundancia, en la que sus estómagos están llenos, y los soleados (y perezosos) días pasados en la tundra parecen un cálido sueño durante el posterior largo invierno. Es la temporada de la caza de focas, una época en que todos los ríos corren a gran velocidad, un tiempo en el que abundan manjares como las tripas de venado, la verdura fresca y los huevos de pájaro. El verano es también la temporada de trueque y comercio. Los balleneros y los cazadores de focas procedentes del Sur, al igual que quienes buscan las exóticas hierbas que sólo se pueden encontrar en la tundra, se desplazan hacia el norte, en busca de los lumimiehet, para que les proporcionen conocimientos geográficos de la zona o simplemente para contratar a un guía.

Sin embargo, ni siquiera el verano es un periodo completamente tranquilo. Los enormes enjambres de mosquitos que abundan en la tundra pueden hacer la vida imposible en esa región, y los servidores del Rey Brujo ya no están atenazados por el frío. Al igual que los balleneros y las aves migratorias, ellos también se desplazan hacia el norte con la llegada del calor. Los orcos y los trolls se aventuran hacia las tundras desde sus guaridas en Angmar, y los hombres malvados de Carn Dûm vagan a sus anchas por Tálath Uichel; algunos han sido enviados por el Rey Brujo, mientras que otros están allí por iniciativa propia. Los lumimiehet intentan evitar a estos individuos procedentes de Angmar siempre que pueden, pero de lo contrario tienen que aguantarlos y tratarlos con toda la delicadeza de la que sean capaces.

Es en otoño cuando comienza el verdadero trabajo. Las tareas que no se realicen ahora podrían provocar terribles problemas o incluso la muerte en los próximos meses del invierno. Se deben tejer, cortar y coser todas las ropas de invierno antes de que llegue el mal tiempo. Se deben recoger las bayas que hayan madurado, para a continuación secarlas antes de que comience el invierno. También se debe secar y ahumar el pescado, curar la carne de foca y de venado, y recolectar, secar y almacenar de manera adecuada las diversas hierbas, especias y productos curativos que emplea esta raza. Y lo que es más importante, la vida en el campamento es abandonada en favor

de las mencionadas casas de invierno, las *talvikylät*, que son ocupadas de nuevo. Cuando un extranjero habla de los “pueblos” de los lossoth, suele hacer referencia a estas estructuras invernales; sin embargo, para los ystävät talven, un pueblo es cualquier lugar en el que se pueda encontrar la familia, el sept o el clan en un momento dado.

Las casas redondas de invierno son construidas a finales de otoño, cuando el clima se vuelve realmente frío. Los *pyöreä talo* son construidos totalmente a partir de bloques de hielo unidos mediante finas capas de nieve y fragmentos de hielo, formando un gran refugio de una sola habitación y de techo abovedado. La entrada suele estar cerrada a ras de suelo, lo que obligará a los hombres (o elfos) a arrodillarse para poder entrar en el interior. Los ystävät talven pasan los aparentemente interminables días del largo invierno en las robustas *pyöreä talo*, mientras duermen, comen o visitan a otros miembros del pueblo cuando el tiempo lo permite; también la narración de historias es una de las principales actividades. Asimismo, pasan muchas horas cantando y realizando lentas y solemnes danzas en torno al interior de una *pyöreä talo*. Las canciones se ven acompañadas del batir de tambores, el principal instrumento musical utilizado por los ystävät talven.

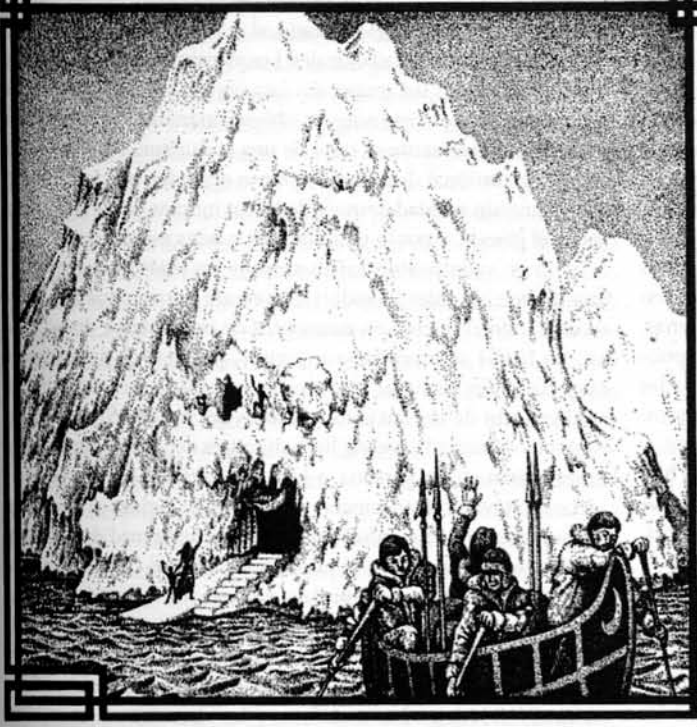
La construcción de una casa redonda es un asunto de la máxima seriedad, ya que la estructura debe resistir durante todo el invierno, a través de viento y tormentas. La construcción precisa de unas buenas dotes de observación para los detalles y de una mano paciente para modelar el hielo. Si es demasiado grande, la casa se desmoronará por sí sola. Generalmente, eso tendrá lugar en el peor momento posible, como durante una ventisca. Todo pueblo lumimiehet conoce la tristeza de descubrir que una *pyöreä talo* se ha hundido bajo la furia de una tormenta violenta, dejando a toda una familia muerta bajo los bloques caídos de hielo. Si se construye demasiado pequeña, la atmósfera claustrofóbica puede llegar a enloquecer a sus ocupantes si el clima les obliga a permanecer varios días en su interior. Se sabe de más de una tragedia acontecida cuando un individuo, tras sucumbir a la denominada “fiebre del interior” e imaginar cómo las paredes amenazaban con engullirle, se ve empujado a huir hacia el exterior. Si no es detenido inmediatamente, el individuo correrá en una dirección aleatoria por el mero gozo de encontrarse al aire libre y poder moverse. Normalmente nunca se vuelve a ver a tales desgraciados; en ocasiones, durante la primavera, se puede encontrar algún cuerpo inerte congelado a varios kilómetros de distancia del pueblo.

En otras ocasiones, para rellenar los almacenes invernales, se organizan pequeñas expediciones de pesca que visitan los lagos interiores o las bahías costeras. En invierno, la caza suele reducirse a atrapar liebres de las nieves o a realizar rápidas incursiones en las bahías costeras para cazar leones marinos y osos polares. Sin embargo, cualquier otra presa de mayor tamaño ha abandonado la región por esa época, y el frío mortal convierte la caza en una aventura problemática y arriesgada en el mejor de los casos.

7.3.2 LOS JÄÄMIEHET

La vida cotidiana de los jäämiehet es muy parecida a la de sus vecinos lumimiehet. Sus vidas están gobernadas por las estaciones y las migraciones de los animales. En verano, el clima más cálido les permite dedicarse a la caza, la pesca y la caza de ballenas. Los cambios estacionales sólo se diferencian muy ligeramente de los sufridos por los lumimiehet, ya que la primavera llega una o dos semanas después, el otoño una o dos semanas antes (aunque en las regiones más frías del Norte, una o dos semanas de caza pueden significar la diferencia entre la supervivencia y la muerte por hambre).

Los jäämiehet pasan los meses más cálidos en campamentos nómadicos formados por tiendas de piel de foca o de alce. Todas sus actividades se centran en el próximo invierno mientras se dedican a recolectar y cazar por toda la tundra. El verano es una época más fácil y más difícil para los jäämiehet. Por un lado, los rebaños de animales son más pequeños, lo que les obliga a realizar cacerías más prolongadas y me-



Nota para el DJ: Los Icebergs se mantienen estables de forma natural al menos diez años antes de comenzar a fundirse. Los bergs en los que viven los merimetsästäjät duran mucho más, pues sus ocupantes trabajan incesantemente para mantener y conservar su forma. Al vivir en (y de) el hielo, los merimetsästäjät tienen un conocimiento innato de la Ley del hielo que otras personas no poseen.

Los merimetsästäjät viven en la Bahía de los Chorros y en la Cuna de los Icebergs; ambas bahías contienen grandes icebergs durante todo el año. Los bergs se separan de los glaciares del norte y van siendo arrastrados lentamente hacia el mar por la corriente del océano. Algunos van a la deriva hasta llegar al Belegaer, donde acaban por fundirse; otros bajan hacia el sur, donde se convierten en un obstáculo para los barcos que navegan cerca de la costa de Forlindon. Sin embargo, la corriente principal empuja muchos icebergs de vuelta a las pequeñas bahías y ensenadas de las costas septentrionales de la Bahía de Forochel. Los barcos tienen poco que temer de las corrientes predominantes, ya que en el mar es fácil evitar a estos macizos gigantes de hielo.

En verano, los bergs cobran toda su belleza natural, vagando como majestuosas torres y palacios flotantes. En los días de viento, la bahía se ve cubierta de unas sombrías olas cuyas corrientes mueven los bergs de forma lenta y grácil. Durante los días de calma, la superficie

Una morada en un berg

nos exitosas que sus vecinos; por otro lado, como están más alejados de Angmar y Arthedain, la guerra entre ambos reinos y los maléficos caprichos del Rey Brujo suelen preocuparles muy poco.

Una vez más, el otoño trae consigo el crucial trabajo de preparar la supervivencia del invierno. Se deben aprovisionar todos los almacenes de comida de forma que dure para todo el invierno; dichos almacenes deben ser situados de forma que no atraigan a criaturas hambrientas u otros depredadores o carroñeros. Se abandona la vida nómada, se elige el lugar para pasar el invierno y se erigen las *pyöreä talo*. Los días y las noches de invierno son pasados en las pequeñas casas de hielo, en cuyo interior los *jäämiehet* cuentan historias y visitan a sus parientes cuando el tiempo lo permite. Como ocurre con los *lumimiehet*, la mayoría de las historias son relatos de antiguos héroes y legendarios cazadores, muchas de las cuales contienen mitos relacionados con las costumbres de los hombres y los animales. Con la llegada de la primavera el ciclo vuelve a empezar y los *jäämiehet* comienzan a pescar y cazar otra vez.

espejada del agua oscura refleja las imágenes de los bergs y el cielo. Los reflejos de los bergs blancos contra la elevada bóveda de color azul oscuro del cielo es irreal, como de otro mundo. Una vez, uno de los noldor de Niebla Eterna la describió de la siguiente manera:

*i olollindë lirin, an cenin
i nínqui mindoni oloreva*

*Yó entono la canción onírica, pues contemplo
Las blancas torres del sueño*

Pero por muy espectaculares que puedan parecer durante el día, los bergs lo son todavía más por la noche. Sus habitantes encienden pequeñas lámparas de aceite de ballena, cubriendo en ocasiones sus titilantes llamas amarillas con capas gruesas de alguna piel animal, teñida o cubierta de pigmentos de colores. Las luces coloreadas resplandecen por todas las paredes, iluminando el berg con un deslumbrante haz de rayos multicolores y espléndidos. La difusa luz puede ser especialmente deslumbrante en las noches más tranquilas, ya que las lámparas que hay por debajo de la superficie del mar se mezclan con las luces que brillan por encima y que se reflejan en la superficie del océano, desconcertando por completo al ojo humano. Los merimetsästäjät consideran esta imagen de una belleza arrebatadora, pero más de un barco ballenero procedente del sur ha acabado encallando porque sus centinelas y su timonel se distrajeron con el magnífico espectáculo.

Nota para el DJ: Quienes no sean merimetsästäjät deberán hacer una TR contra un ataque de nivel 10 o quedarán aturdidos por las luces durante 2-20 asaltos. Durante ese periodo, no podrán continuar realizando ninguna maniobra que estuvieran llevando a cabo anteriormente, y todas las maniobras estáticas y en movimiento recibirán una penalización -20. Por cada noche que se haya contemplado el espectáculo de luces, el nivel de la TR desciende en uno.

Los bergs trazan una enigmática pauta entre ola, viento y hielo. Durante la primavera y el otoño, cuando la bahía está medio congelada o los bloques de hielo han comenzado a romperse o a formarse, los bergs se vuelven menos gráciles, al deslizarse con menos facilidad sobre una placa de hielo, sólo para quedar atrapados en la siguiente. A medida que la bahía ve fundir sus nieves cuando va llegando el verano, los bergs danzan perezosamente entre ellas. Es en esa época

7.3.3 LOS MERIMETSÄSTÄJÄT

Los merimetsästäjät han centrado toda su vida y sus costumbres en torno a los grandes icebergs, que han acabado transformando en verdaderas fortalezas flotantes. Aunque los bergs de los merimetsästäjät no tienen por qué ser necesariamente diferentes en tamaño, el número de habitantes que vive en su interior puede variar considerablemente. En general, dos o tres construcciones menores acompañan a un gran berg. Los merimetsästäjät reconocen tres clases de icebergs: los *jääkylät* ("pueblos de hielo" colonizados), los *jäävuoret* ("montañas de hielo", potencialmente habitables, pero todavía no ocupadas) y los *huolijää* ("hielo problemático", imposibles de habitar).

A menudo, un *huolijää* es demasiado pequeño para que los merimetsästäjät se establezcan en su interior, aunque cualquier otro tipo de problemas (demasiadas grietas o fisuras o una formación demasiado desequilibrada, lo que volvería el berg demasiado propenso a sufrir avalanchas inesperadas) podrían convertir un por lo demás perfecto *jäävuori* en un *huolijää*. Tener unas buenas dotes de observación para estas cuestiones es una virtud muy apreciada por los merimetsästäjät. De hecho, como tales cuestiones son cosa de vida o muerte (no sólo para un individuo, sino para toda la comunidad), tener un buen *jääsilma*, u "ojo para el hielo", garantiza un cierto respeto para un individuo y su familia.



cuando llegan las ballenas para alimentarse en la profunda bahía, moviéndose de forma juguetona entre los bergs. Pero al poco tiempo, el viento regresa y las ráfagas heladas procedentes el norte las ballenas parten y los bergs vuelven a arrastrarse con dificultad una vez más. La bahía se congelan lentamente el agua de nuevo, que queda cubierta por una gruesa capa de hielo. A medida que el invierno se vuelve más duro y el frío aumenta, los bergs acaban por dejar de moverse por completo, encerrados en una posición inmóvil mientras el frío viento del norte domina toda la región.

La primavera es la época más peligrosa y difícil para los merimetsästäjät. Generalmente sus almacenes están vacíos después de un largo y duro invierno, y con la llegada de las ballenas, muchos están ansiosos por salir a cazar. También es ésta la época en que se pueden oír las voces de las ballenas resonando por las paredes de los bergs, como una sirena que atrae a los balleneros. La canción de las ballenas puede ser en ocasiones muy fuerte, y resuena allá por donde pasa el animal. En esta temporada, el hielo está todavía rompiéndose y volviéndose a formar, y podría atrapar a un barco ballenero cuyos tripulantes no estuvieran atentos. Quienes se vean atrapados deberán elegir entre permanecer en la embarcación y esperar que no sea aplastado por el hielo, o realizar un difícilísimo viaje a pie hasta el berg o la costa más cercana.

En los cálidos meses de verano, los merimetsästäjät cazan ballenas y pescan en las bahías. También desembarcan en tierra para cazar osos, alces, renos, focas y muchos mamíferos de menor tamaño, como el conejo o el armiño. También recogen hierbas y bayas a lo largo de las costas. Aunque un marinero procedente del sur tendría muchas dificultades para encontrar un berg concreto que podría haberse desplazado muchos kilómetros durante las semanas que ha pasado cazando o pescando, los merimetsästäjät conocen las corrientes y las bahías, y pueden calcular aproximadamente a qué velocidad se desplaza un iceberg.

Nota para el DJ: *Un merimetsästäjät debe hacer una maniobra de Rutina (+30) de Percepción para encontrar su berg de origen. Cualquier otra persona deberá hacer una maniobra Muy Difícil (-20) de Percepción y Rastrear, utilizando otras variables como la familiaridad con el berg y la cantidad de semanas que el personaje ha pasado fuera como penalizaciones o bonificaciones a la hora de encontrarlo.*

Las ballenas abandonan la bahía en Urui o Ivanneth. A medida que el clima se vuelve más frío, la capa de hielo de la bahía se extiende hacia el sur, atrapando y anclando los bergs. En esta estación, los merimetsästäjät arrastran sus botes balleneros hasta los bergs. Los pasajes hacia el exterior son sellados para evitar que entre el viento frío. Hay una pausa hasta que la capa de hielo crece y acaba por capturar el berg, y a continuación se realizan las últimas cacerías en busca de cualquier foca, león marino u oso que todavía permanezcan en la bahía.

Una vez llega el invierno, los merimetsästäjät pueden hacer muy pocas cosas aparte de sellar sus moradas y capear las tormentas y las ventiscas. Mientras el verano haya proporcionado caza abundante a las partidas y expediciones balleneras, los bergs supondrán una residencia fría pero cómoda. Si la caza no ha sido buena, el invierno podría convertirse en una época miserable y difícil para todos. A menos que la muerte por hambre sea inminente, todos los días del invierno se pasarán cantando y bailando, mientras los narradores relatan de forma interminable las historias y leyendas que conocen.

7.4 autoridad y orden social

El mayor ajuste que la mayoría de sureños deben realizar cuando tratan con los ystävät talven es el provocado por la ausencia de una figura autoritaria central. No existen reyes ni caudillos entre los ystävät talven, y no hay ninguna garantía de que las órdenes directas expresadas por un individuo sean seguidas por los demás, que generalmente suelen considerarlas como sugerencias expresadas de forma

tosca. Eso no significa que los ystävät talven sean un pueblo completamente anárquico. Por el contrario, si se les puede calificar de algo, es de conservadores y tradicionales. Los jóvenes defieren en los miembros más ancianos del grupo, sea una partida de caza o un pueblo entero, aunque no existe ninguna obligación tradicional que les lleve a hacerlo; simplemente se trata de una costumbre. En el inhóspito clima septentrional, los jóvenes pronto aprenden que los ancianos han alcanzado su edad después de tomar muchas decisiones correctas en el pasado, y por lo tanto merece la pena escucharles.

Pero en cada pueblo existe siempre un *tietäjä*, “el que sabe”, una especie de líder elegido tácitamente entre todos y a quien recurre todo el pueblo en momentos de problemas y dudas. Así, un *tietäjä* sólo aconseja y sugiere, pero nunca da órdenes o exige nada. En las situaciones realmente difíciles, el *tietäjä* buscará el consejo de los ancianos y sabios del pueblo. Si el *tietäjä* se equivoca demasiadas veces, los habitantes del pueblo simplemente recurrirán a otra persona, a la que elegirán nuevo *tietäjä*.

Los ystävät talven siguen una serie de rígidas costumbres, instauradas de forma informal en los jóvenes a medida que éstos crecen. No existen cortes ni jueces, y en muchos casos se consulta directamente el Mundo Espiritual en busca de la justicia. Un pueblo o *heimo* entero decide qué aceptarán y qué no aceptarán a la hora de demostrar la inocencia o la culpabilidad. Las leyes y los castigos por quebrantarlas se comunican a través de historias y cuentos folklóricos. Las metáforas y las alegorías son un componente importante de estas narraciones, y la gente suele recurrir a ellas cuando juzgan una situación concreta.

Los ystävät talven no pueden permitirse mantener a ningún miembro no productivo dentro de su sociedad. Por lo tanto, sólo hay dos formas de castigo: el ostracismo y la muerte. En la íntima e interdependiente vida social del pueblo, el ostracismo es un castigo muy serio. Si tu vecino actúa como si no existieras, negándose a conversar contigo o ayudarte, puede ser casi peor que una sentencia de muerte. El ostracismo absoluto significa que el individuo deberá abandonar el pueblo, pero generalmente se fija un periodo de tiempo transcurrido el cual se abandonará el ostracismo (por ejemplo, dos lunas, hasta que regrese el alce o algo parecido). Las sentencias de muerte son ejecutadas arrojando al condenado al frío mar. En el caso de las tribus de tierra adentro, se recurre al Mundo Espiritual para que emita su juicio. Se le quita toda la ropa protectora al individuo, que es abandonado en el campo. Si el individuo sobrevive (algo que ocurre en muy pocos casos) y regresa al pueblo, se demuestra que el juicio fue erróneo y se le permite recuperar su lugar entre los habitantes del pueblo.

7.4.1 PROPIEDAD Y ROBO

El robo es algo muy poco habitual entre los ystävät talven. Como los vecinos dejan y toman prestado con libertad todo lo que necesitan, pocos necesitan nada o conciben la posibilidad de robar cualquier cosa. Este “libre préstamo” a menudo provoca algunos conflictos con individuos de otras culturas que tienen unos fuertes vínculos con sus propiedades físicas. Los ystävät talven consideran los objetos como “propiedad del pueblo”, es decir, accesibles para cualquier habitante del pueblo (incluidos los visitantes). Eso significa que los huéspedes del pueblo también deben entregar sus pertenencias si algún miembro las necesita. Quienes toman objetos de la mochila de un viajero raramente pretenden *quedárselos*, sino simplemente *utilizarlos*, devolviéndolos cuando ya no los necesiten. Más de una banda de aventureros ha malinterpretado estos actos, y han acabado metiéndose en problemas que no esperaban. (Especialmente en el caso de las reservas de comida, ya que los ystävät talven se comen todas las frutas secas que se ponen delante suyo.) A cambio, se mostrarán dispuestos a compartir todo su pescado seco y su carne de foca ahumada con los visitantes.

Nota para el DJ: *El DJ podría divertirse mucho haciendo que los ystävät talven se apropien continuamente de las provisiones de los PJs y utilicen su equipo. Los PJs podrían acabar ganándose la enemistad de dos pueblos enteros antes de acabar por comprender a qué se debe todo.*

Si surgiera alguna disputa por la propiedad de algún objeto, generalmente será resuelta mediante sencillas competiciones de habilidad o fuerza mental. Los objetos por los que más se suele discutir son los cuchillos de runas, los artefactos mágicos propiedad del pueblo y los abalorios de marfil de pequeño tamaño. Las carreras sobre la nieve, sea a pie, en esquís o con raquetas de nieve, suelen ser el método preferido para solucionar las disputas. Opcionalmente, los afectados podrían ser obligados a explicar un cuento tradicional o a crear uno nuevo (los habitantes del pueblo se convertirán en jueces o bien escucharán por simple placer). El juicio es definitivo, y el ganador se quedará el objeto en cuestión. Como los robos son tan poco frecuentes, no hay ningún castigo prescrito para los culpables de tal delito.

Existe una costumbre única entre los ystävät talven relacionada con las posesiones inmateriales o abstractas de un individuo (por ejemplo, las canciones personales entonadas por los miembros del Culto de la Ballena, o los tótems y objetos medicinales propiedad de un individuo). Si estas posesiones, estrictamente personales, son manipuladas, dañadas o robadas por otra persona, el acto puede ser castigado como si se tratara de un ataque físico contra su propietario. A ojos de los demás lugareños, la víctima tiene todo el derecho del mundo a matar a la persona que le ha ocasionado tal daño.

7.4.2 ENEMISTADES Y DUELOS DE CANCIONES

Una de las costumbres más inusuales de los ystävät talven es la *laulutaistelu* (La. "Duelo de canciones"; pl. *laulutaistelut*). Los duelos de canciones son utilizados casi exclusivamente para solucionar las enemistades de sangre u otras disputas que podrían acabar convirtiéndose en una. La mayoría de enemistades de sangre son provocadas por las mismas pasiones que mueven a todos los hombres: los celos, la envidia y el odio. La ausencia de juicios formales a menudo provoca muertes inesperadas y equivocadas. En tales casos, los parientes de quien ha sido ejecutado injustamente pueden vengarse de los ejecutores. Todas estas disputas son malas para un pueblo, pues se podría acabar perdiendo en un buen número de sus pescadores o cazadores, dejando muchas bocas hambrientas tras de sí.

Las enemistades se van perpetuando, pues un acto de venganza se ve inevitablemente seguido por otro, de forma que, para detener ese odio sin derramar constantemente sangre inocente, uno de los bandos o sus aliados debe desafiar al otro bando a un duelo de canciones. Los cantantes elegidos se dispondrán, delante de todos los habitantes del pueblo, a interpretar unas canciones especialmente preparadas. Pueden llegar a pasar varios días trabajando en una sola canción. El propósito de la canción es ridiculizar y menospreciar al oponente con comentarios sarcásticos o difamatorios. Gana quien recibe más aplausos del público, formado por los propio lugareños. El juicio se basa en la inteligencia, las metáforas brillantes y las analogías de cada canción, así como en su melodía. Muchas están basadas en antiguas canciones tradicionales en las que el cantante simplemente inserta nuevas rimas. No está nada bien visto dedicarse a lanzar sartas de insultos ininterrumpidas contra el oponente. El propósito del duelo es ser astuto, no simplemente soltar exabruptos contra el enemigo.

El siguiente es un extracto del diario de Aerechnir, arponero y contramaestre del ballenero La Dama Valerosa procedente de Cardolan, que contempló un duelo de canciones:

"Me sorprendió ver a todos los lugareños de la Colina de Marfil (o "Norsunluinen Mäki", como ellos la llaman) reunidos en un gran círculo en torno al fuego en el centro de su pequeño pueblo. Sentí curiosidad y fui a ver qué sucedía, pues parecía como si hubiera estallado una pelea. Entonces, a un lado del círculo, entre los vítores y las burlas de la gente, se adelantó un joven; desde el otro lado, envuelto en más vítores y más

burlas, otro hombre entró en el círculo de luz. No llevaban armas, pero la mirada de sus ojos lo revelaba todo: parecía que estuvieran dispuestos a clavarle un cuchillo a su oponente si tenían la oportunidad.

Lo que sucedió a continuación me pilló tan desprevenido que no supe qué hacer. Uno de los hombres se sentó cerca del fuego y el otro comenzó a cantar en su dirección. ¡Y cuando digo cantar quiero decir cantar! Conocía lo bastante su idioma como para que casi no creyera lo que escuchaban mis oídos. Lo que sigue es una pequeña parte de la canción, pues es lo único que recuerdo con total seguridad:

*Canto una canción apenado por mi hermano,
Pues él yace muerto en la nieve;
Y este perro que aúlla en la noche
Como un canalla traicionero o como un cachorro enfermo
Es el único responsable.
Este perro que orinaría
En la comida de su amo,
Y mordería la mano de su amo;
Él es el culpable de la muerte de mi hermano.
Este miserable engendro
Que come carne humana
Como los perversos seres
Que acechan por la tundra,
Le apuñaló por la espalda,
Le apuñaló con su cuchillo,
Le apuñaló por la espalda,
Porque es un cobarde
Que no se atreve a enfrentarse a su enemigo.*

Dijo muchas más cosas antes de callarse y volver a sentarse junto al fuego. Más aún, la multitud comenzó a vitorearlo y aplaudirle cuando acabó. Entonces, para mi asombro, el otro tipo, que había permanecido sentado escuchando todos aquellos improperios, se levantó e imitó al primer cantante, cantando en dirección al primer tipo y diciéndole todo tipo de cosas horribles. Cuando hubo finalizado, la gente se lo estaba pasando pipa, a juzgar por todos aquellos aplausos.

Pensé que allí acababa todo; seguramente habría una pelea una vez los dos se habían dicho todo lo que se habían dicho. Pero no, la multitud simplemente se deshizo, y no hubo ningún combate ni ninguna riña. Pregunté al hombre que tenía a mi lado el motivo de todo aquello, y me dijo que estaban solucionando una disputa! Apenas podía creer lo que oía; ver a dos hombres llamarse de todo sólo para solucionar una disputa era algo nuevo para mí. ¡En las tabernas y cervecerías de Tharbad, habrían volado muebles y botellas antes de que se hubiera cantado ni media canción! Dijo que aquella era su costumbre, y que el segundo cantante había sido el ganador. La mala sangre entre los dos había desaparecido.

Por mí perfecto si a ellos les funciona, pero yo sigo creyendo que es lo más estúpido que he visto u oído en toda mi vida.

7.4.3 CRÍMENES ESPIRITUALES

Los *henkrikokset* (La. "crímenes espirituales"; sing. *henkrikos*) incluyen cualquier convocación deliberada de un espíritu malvado para que dañe un pueblo o lance una maldición sobre alguien, o bien cualquier acción que altere el equilibrio de la naturaleza (como matar animales sin necesidad, talar árboles para después dejarlos pudrir o provocar un incendio dentro de un bosque). Para los *jäämiehet*, saquear túmulos mortuorios es un crimen espiritual. En el caso de los *merimetsästäjät*, hablar o cantar en *Äänettöm Meri*, el Mar del Silencio que rodea sus grandes bergs mortuorios, es también un crimen espiritual (aunque de gravedad menor; a quienes violan esta ley se les pide que se callen rápidamente, o de lo contrario son ejecutados si se niegan a mantenerse callados). Los testigos castigan los crímenes espirituales con acciones inmediatas y muy duras. El ostracismo es la sentencia mínima por un crimen descubierto después de su realización, y lo más probable es que al acusado acabe siendo sentenciado a muerte.

Nota para el DJ: La búsqueda de la Palantir de ICE narra las aventuras recorridas para recuperar las piedras videntes perdidas por Arvedui, el Último Rey de Arthedain y más tarde recogidas por



los lumimiehet. Los lumimiehet no pueden utilizar las palantíri, pero las consideran sagradas. Si los PJs se llevan las palantíri para entregárselas al Rey Elessar, serán culpables de un crimen espiritual a los ojos de los lumimiehet.

7.5 trueques e intercambios

Los ystävät talven no utilizan monedas como medio de intercambio, pues confían de forma casi exclusiva en el trueque. De hecho, en los pueblos más lejanos situados junto a la Bahía Solitaria, los habitantes apenas conocen la diferencia entre una moneda de oro y una moneda de cobre. Sólo los lumimiehet de la Tundra Erosionada están familiarizados con las monedas como objeto de cambio, e incluso ellos únicamente las aceptan durante la primavera, pues es entonces cuando pueden entregarlas a los ribereños procedentes del sur a cambio de alguna mercancía útil.

Entre ellos, los ystävät talven comercian con pieles, hierbas, tallas de marfil, joyas y animales domesticados (principalmente perros de trineo). Casi nunca comercian con armas, armaduras o ropas, ya que cada familia se consigue ese tipo de productos por sí misma (aunque siempre se puede comerciar con objetos especialmente decorativos, inusuales o de una calidad elevada). Se podría decir que los ystävät talven son autosuficientes, pues necesitan muy pocos productos de los extranjeros, y el trueque se practica más como gesto social que por su verdadera función. Ningún producto tiene un valor inherente, sino que depende de sus necesidades, de su amistad y de sus vínculos familiares.

El equivalente más cercano a las monedas que tienen los ystävät talven son unas pequeñas tallas de marfil (generalmente imágenes de animales o paisajes bien esculpidos sobre discos de marfil). Se les llama *sijaiset*, “en lugar de”, y funcionan menos como dinero que como indicio de una futura compensación. Al intercambiar uno de estos discos por un objeto, el individuo que ofrece el *sijaisi* promete devolver un objeto de igual valor. Sin embargo, sólo se realizan estas transacciones entre amigos, parientes o individuos que se conozcan de algún otro modo; nunca se aceptan *sijaiset* de extraños. Generalmente se impone un límite de tiempo para cumplir la promesa, y un individuo puede perder una buena parte de su honor personal si no cumple entregando el objeto prometido.

Cuando comercian con los ribereños y otros pueblos procedentes del Sur, los ystävät talven sólo están interesados en algunos objetos concretos. Les gustan mucho las gruesas mantas de lana procedentes de Arthedain, así como sus no menos gruesas botas de piel con las suelas de cuero. También les agradan los dulces procedentes del extranjero. Las manzanas secas, los albaricoques y los tarros de miel son muy apreciados por los ystävät talven, cuya dieta es baja en azúcar, con la excepción de las bayas que recogen en verano y en otoño. También están interesados en las hierbas medicinales procedentes del sur.

No les interesan mucho los objetos de metal, ni tampoco las armas y las armaduras. Las armaduras de metal pueden llegar a ser mortales en un clima tan frío, pues pueden absorber el calor del cuerpo de un hombre durante el invierno. A los balleneros ystävät talven no les impresionan demasiado los grandes arpones de punta de hierro que utilizan los balleneros de Cardolan. A diferencia de los arpones de marfil o hueso, los arpones de punta de hierro se corroen fácilmente con el agua salada, lo que requiere que sean vigilados y cuidados constantemente. Como los ystävät talven no libran ninguna guerra, las espadas largas y las enormes hachas de combate transportadas por los mercaderes del sur les parecen absurdas. Aunque aprecian las puntas de metal de las flechas y las lanzas, son unos maestros a la hora de fabricar esas mismas armas con marfil o hueso, y por lo tanto no le encuentran sentido a pagar por ellas. Asimismo, al ser un pueblo nómada, los grandes utensilios de cocina hechos de hierro son demasiado pesados como para que los trasladen de campamento en campamento. Más de

un mercader procedente del sur que soñaba con ganar grandes cantidades de marfil y que pensaba impresionar a los lumimiehet con una mula cargada de pesadas ollas y cazuelas de hierro, ha acabado descubriendo al final de su agotador viaje que ese pueblo sólo está interesado en las mantas y en los objetos ligeros y móviles. Los únicos objetos de metal en los que están verdaderamente interesados son los garfios de pesca y los cuchillos pequeños.

También les gustan las joyas, pero no han desarrollado demasiado el concepto del valor de las gemas o los metales. Por lo tanto, podrían llegar a pagar más por un pequeño anillo de cobre con un complicado grabado que por una sencilla diadema de oro de gran tamaño con un diamante engarzado. También conservan su interés por los objetos mágicos que saben utilizar, pero las armas encantadas y los objetos que tienen que ver con los conocimientos o el lenguaje no les interesan en absoluto. Por su parte, tras siglos de morar en los grandes icebergs, no es de extrañar que a los merimetsästäjät les interese cualquier objeto que les permita lanzar un sortilegio de la Ley del Hielo.

7.5.1 FESTIVALES

Los ystävät talven se reúnen para realizar dos grandes celebraciones en primavera y en verano. La localización puede variar, y es elegida de forma casi espontánea para que quepa la mayor cantidad de gente posible; generalmente suele ser algún lugar cercano a las costas de la Bahía Resguardada. Esa localización permite a la mayoría de lumimiehet y jäämiehet viajar hasta allí por tierra, mientras que los merimetsästäjät pueden hacer el viaje en barca.

El festival de primavera dura varias semanas, y en su transcurso, durante las dos últimas semanas de Nóruí y las primeras de Cerveth, se establecen tratos y negocios de todo tipo mientras los lumimiehet, jäämiehet y merimetsästäjät se mezclan y comercian entre sí. Los hombres de las nieves que viven tierra adentro venden carne y pieles de venado a los merimetsästäjät, mientras que desde los pueblos costeros llegan grandes cantidades de marfil y huesos de ballenas. Tras haber pasado el invierno tallando diversos adornos y abalorios, la gente se reúne para cantar, bailar y ofrecer toda la hospitalidad de la que sean capaces. Ello incluye compartir los maridos y las mujeres con los nuevos amigos (ver la sección 7.2.2). También es la época en la que los balleneros procedentes de Cardolan y otros lugares visitan la zona y comercian con cualquier producto que deseen tener los ystävät talven.

La reunión de primavera es un momento realmente festivo, pues los ystävät talven celebran su supervivencia a otro duro invierno. Hay grandes celebraciones y numerosas narraciones de historias, mientras los *muistajat* pasan noches enteras contando cuentos hasta que las estrellas desaparecen y sólo ellos permanecen despiertos para escuchar la narración. También se celebran numerosos juegos y competiciones relacionadas con habilidades físicas o mentales, desde tiro con arco hasta carreras campo a través. Las competiciones de tiro con arco se celebran en tierra firme, mientras que las de arponeros se celebran en el mar. Las competiciones de arponeros tienen como blanco pequeños trozos de madera a la deriva, que son arrastrados por un bote mientras el arponero, montado en otra barca, intenta alcanzarla con su arma. Los balleneros merimetsästäjät suelen ser casi siempre los ganadores de estas competiciones, aunque su único premio es la admiración de la multitud y el orgullo de haber alcanzado semejante hazaña. Una de las pocas (e inusuales) competiciones en la que el ganador se lleva algún premio tangible son las carreras de trineos con perros. Los perros son atados a trineos muy cargados para ver cuál es el perro más fuerte; el dueño del perro ganador recibe una cantidad generosa de alimento para su animal a cambio de los servicios prestados.

Un segundo periodo de festividades anuncia el final del verano. Mientras el festival de primavera se centra en el comercio y el reencuentro con viejas amistades, el festival de verano está más localizado y sirve para que quienes viven y trabajan juntos celebren la cacería veraniega y la abundancia que ofrece la tundra.

Este festival siempre se celebra durante la semana de luna llena del mes de Ivanneth o Narbeleth (según la luna llena tenga lugar a principios o a finales de Ivanneth). También es un buen momento para que los comerciantes del Sur se desplacen hasta aquí para adquirir las pieles, el marfil, los huesos de ballena y el cuero aceitado de las ballenas y los leones marinos. Los festivales de verano se centran en un pueblo de gran tamaño, y se desarrollan en un radio de ciento cincuenta kilómetros a la redonda. Los pueblos más pequeños y lejanos tienen su propio festival, para que así sus lugareños no se vean obligados a realizar un viaje tan largo. Para los merimetsästäjät, el festival de verano se celebra en sus grandes moradas en los bergs, pero en ocasiones viajan hasta tierra firme y se mezclan con los jäämiehet.

8.0 RELIGIÓN Y COSMOLOGÍA

Los ojos de los ystävät talven, el mundo en el que residen actualmente no es más que una parte de un todo mucho mayor, definido como Henkimaailma, o Mundo Espiritual, que a su vez se encuentra dentro de Ympyrä, el eterno Orden de la Naturaleza. Dentro de Ympyrä, el hombre no es ni más ni menos importante que el río, el oso o la tundra cubierta de césped. Una de las creencias más fundamentales de los ystävät talven es que Ympyrä debe permanecer siempre en *tasapaino*, o equilibrio perfecto. Todas las cosas —frío y calor, bien y mal, tierra y mar— están interconectadas en un acto de equilibrio que está cambiando constantemente. Por lo tanto, el bien y el mal quedan definidos según cómo afecten al *tasapaino*, y no según los términos de un código de conducta definido y rígido. Eso no quiere decir que se permita hacer cualquier cosa. Un ystävä talven normal no ofendería deliberadamente a los espíritus apuñalándose el pie con un cuchillo. Respetar a los poderosos espíritus es cuestión de simple sentido común.

Los viajeros que frecuentan el Yermo del Norte a menudo quedan asombrados ante la predisposición de los ystävät talven a ser demasiado indulgentes para una cosa a la vez que se muestran complacientes y poco preocupados por otra. A menudo es la fuerza orientadora del *tasapaino* lo que dicta su conducta. Excederse en una fiesta es considerado algo natural y adecuado; es una compensación por las épocas de hambre (una experiencia muy común en el frío Norte). En verano, los ystävät talven bailan, corren y juegan hasta caer extenuados, compensando así la ociosidad obligada a la que se verán sometidos durante los largos días de invierno, cuando deban pasar semanas enteras encerrados en casa y protegidos contra el frío.

Los ystävät talven consideran que todas las cosas incluidas dentro del Ympyrä (sean animadas o inanimadas) contienen su propio *tarmo*, la fuerza invisible que une todo objeto a su forma física. Llegado su momento, todas las cosas devuelven su *tarmo* a Ympyrä. Si un hombre parte una roca para hacer una daga o un hacha de piedra, los ystävät talven dicen que ha utilizado el *tarmo* de la roca. Cuando un cazador mata a un oso, comiéndose su carne para saciar su hambre o utilizando su piel para mantener el calor, está utilizando el *tarmo* del oso para prolongar su propia existencia. Cuando un sabio canta una canción de curación para sanar una herida, está recurriendo al *tarmo* del Mundo Espiritual.

Nota para el DJ: Sea cual sea el reino de la magia del cual extrae su poder un lanzador de hechizos (Esencia o Canalización), los ystävät talven creerán que su *tarmo* procede, en última instancia, del Mundo Espiritual.

Los ystävät talven consideran a los orcos, los trolls, los dragones y demás criaturas antinaturales como *Ulkopuolesta*, o “del exterior” (es decir, del exterior de Ympyrä). Dichas criaturas poseen un *kuoleman tarmo*, un término que generalmente se aplica a cosas como

un bebé recién nacido, el rigor mortis o el agarrón final de un guerrero sobre su arma antes de morir. Por lo tanto, estas criaturas existen sin que haya un lugar para ellas dentro de Ympyrä. Deben ser eliminadas si es posible, para que su *tarmo* quede liberado y regrese a Ympyrä para ser utilizado con un propósito mejor. Es esta actitud la que explica la incapacidad mostrada por el Rey Brujo a la hora de convertir a los ystävät talven a su causa. Aunque temen al Rey Brujo y se someterán si son amenazados por un látigo, pocos ystävät talven servirán a Angmar por iniciativa propia. Como diría un dúnadan, “En su inocencia está su fuerza”.

Los ystävät talven no saben nada de Eru ni de los valar, y sólo los reconocerían como los mayores espíritus de Henkimaailma. Los pueblos del Norte han dado nueva forma y explicación a los mitos y leyendas sobre la creación de Arda, para adaptarlos a sus propias ideas culturales, percibiendo así el mundo a través de una única lente igualitaria. Aunque los habitantes del Mundo Espiritual tienen diferente poder, los ystävät talven consideran que todos ellos tienen la misma importancia. El oso puede ser más poderoso que el reno, pero eso no hace que el primero sea “superior” al segundo; más bien, el oso cumple su función dentro de Ympyrä, de igual forma a como lo hace el reno. Los dos son diferentes pero forman parte de un mismo todo.

Los filósofos y teólogos de los dúnedain a menudo han meditado sobre el lugar que ocupan los ystävät talven dentro de la Proviencia de Eru Ilúvatar. A menudo sus discusiones siguen por los siguientes derroteros: como resultado de la Música de los Ainur, el mundo creado contiene tanto la armonía de los valar como las notas disonantes de Morgoth. Dentro de este plan, los valar consideran a los ystävät talven como seres que no han sabido nunca de la existencia de la Música. Pero, como la ignorancia no es fruto del mal ni de un deseo por corromper la armonía, sino que más bien está orientada hacia una concepción del orden natural (Ympyrä), los sortilegios de Canalización (que reciben su poder directamente de los valar) parecen ser accesibles para los ystävät talven. Si Ilúvatar puede asimilar incluso la Discordia de Melkor, seguro que las toscas y poco pulidas notas emitidas desde las vidas y las acciones de los ystävät talven pueden participar plenamente de la obra de la voluntad de los valar, aunque ellos no lo sepan.

Un sabio y una nombradora de espíritus





⊕ 8.1 el Bien y el mal ⊕

La precaria naturaleza de la existencia en el Norte ha obligado a los ystävät talven a adoptar lo que, para muchos viajeros procedentes de los climas más cálidos y gentiles del Sur serían unas medidas extremadamente crueles para asegurar la existencia continuada de la comunidad como grupo; para los ystävät talven, la necesidad es la principal consideración moral. Los ystävät talven creen que la supervivencia sólo debería estar disponible para quienes son (o algún día serán) capaces de contribuir a la subsistencia del grupo. Los niños y los recién nacidos, aunque no son capaces todavía de contribuir en nada al bienestar del grupo, son criados con mucha ternura y cariño porque así crecerán hasta convertirse en cazadores y recolectores. Un cazador herido no es simplemente abandonado a su suerte, sino que es curado para que pueda volver a contribuir a la supervivencia de su grupo. Por otro lado, los ancianos (o quienes tienen cualquier edad pero no pueden colaborar en nada por motivos de salud) que ya no pueden cazar, recolectar o proporcionar al grupo su sabiduría, son abandonados a su suerte.

Los inválidos y los incapacitados son depositados en grandes placas de hielo, y a continuación abandonados. Los ancianos a menudo se encargan de eliminar el problema que suponen al cometer directamente el suicidio. Los ancianos que deciden "dar una vuelta" siempre pretenden alejarse del pueblo todo lo posible para morir de frío o hambre. En el cuaderno de bitácora del Luz del Oeste, un barco ballenero de Cardolan, quedó registrado un incidente de este tipo:

Cuaderno de Bitácora del barco Luz del Oeste

Esta noche, mi sangre está fría y mi corazón congelado. He viajado por muchas aguas y he contemplado muchas maravillas, tanto hermosas como horribles, pero esta noche he visto un mal que oscurecería el corazón de cualquier hombre. Estábamos asistiendo a un pequeño festival en el pueblo lossoth de Lintuluu. Muchos lugareños estaban divirtiéndose y bailando al lento compás de la Canción del Tambor. Al finalizar el baile, en la casa comunitaria se comenzó a preparar un festín. Una vez entramos en el interior y nos reunimos en torno a la fogata central, pudimos contemplar a un débil anciano y a una mujer vieja pero robusta que se adelantaron solemnemente y anunciaron, según los escasos conocimientos que tengo sobre su idioma, que se "iban a dar una vuelta".

Al principio, no comprendí del todo qué significaba ese anuncio, y quedé sorprendido al ver las expresiones de asentimiento en las caras de algunos lugareños, mientras que en otros se podía adivinar la consternación o la preocupación. Los más afectados rodearon a la pareja y parecieron intentar disuadir a la mujer, al menos, de emprender lo que en mi ingenuidad suponía ser nada más que un breve paseo por el pueblo. Cuando le pregunté a mi amigo y guía, Kuunkoira, qué estaba ocurriendo, me explicó que el hombre y la mujer pretendían salir a la bahía helada y esperar allí hasta morir, pero que los lugareños estaban preocupados porque, mientras que el hombre había dejado de prestar servicios al pueblo hacía mucho tiempo, su mujer era muy sabia en todo lo relacionado con las hierbas curativas, y no estaban seguros de que hubiera impartido todos sus conocimientos al pueblo.

Sentí náuseas al conocer que los lossoth eran capaces de permitir aquella atrocidad: un anciano inofensivo que no había hecho daño a nadie iba a ser sacrificado con tal indiferencia que sus amigos casi casi le ignoraban y estaban empeñados en evitar que su mujer corriera su misma suerte; ¿y todo porque ella todavía retenía ciertos conocimientos que podrían necesitar y él no? Al final, los lugareños se salieron con la suya. La mujer acarició la cabeza de su marido entre sus manos, y frotó su nariz una y otra vez con la de él (la costumbre típica de los lossoth equivalente a un beso); a continuación, se despidió de su marido. Sin más dilación, el anciano se giró y abandonó la casa para encontrar su muerte en el hielo de la bahía.

La situación me dejó tan perplejo que los lossoth me regresé inmediatamente a mi barco, y no tengo intención de volver a poner el pie en tierra o mezclarme de nuevo con estos diablos nunca más. Kuunkoira quedó sorprendido por mi reacción, y dijo que era normal entre su pueblo que cosas así sucedieran con cierta frecuencia. Debo mantener a Kuunkoira cerca mío porque es mi traductor y guía, pero ahora ya no siento ningún tipo de amistad hacia él ni hacia su pueblo.

⊕ 8.2 sabios y ⊕ NOMBRADORAS DE espíritus

Dos figuras chamánicas ocupan el centro de la vida espiritual de los ystävät talven. Se trata de los viisas (La. "Sabio"; pl. viisaat) y la henkinimittäjä (La. "Nombradora de espíritus"; pl. henkinimittäjät). Los viisaat son los encargados de curar a los enfermos y sanar a los heridos, armados con todas las hierbas y sustancias curativas que puedan reunir en el congelado Norte. Las henkinimittäjät, por otro lado, poseen el don de mediar entre su pueblo y el Mundo Espiritual. Todas las henkinimittäjät y la mayoría de los viisaat son mujeres, aunque existen hombres que se dedican a seguir el camino del viisaat.

Las costumbres y los caprichos de los espíritus son peligrosas para los mortales que se relacionan con ellos, quienes a menudo resultan dañados por su causa. Por lo tanto, según su inclinación hacia el bien o hacia el mal, una henkinimittäjä será capaz de llevar un gran bien o un gran mal a sus congéneres. Existen relatos sobre heimot enteros destruidos por una henkinimittäjä seducida por demonios disfrazados como espíritus benévolos. También existen otras leyendas que hablan de hordas de orcos errantes masacradas hasta el último guerrero cuando intentaban saquear un pueblo en el que moraba una henkinimittäjä que tenía una buena relación con los poderes invisibles.

Cuando un viisaat o una henkinimittäjä descubre un don o un poder en otra persona, el individuo es adoptado bajo la tutela del viisaat más anciano del pueblo. Sin embargo, ésta suele ser un arma de doble filo. Si el iniciado acaba revelándose como una persona irresponsable o corrupta, podría causar más daño que si no se le hubiera revelado su potencial espiritual. Por otro lado, en este último caso, una persona potencialmente benévola podría causar sin saberlo un gran mal a sus vecinos, de forma que los ystävät talven creen que el camino de la sabiduría, sean cuales sean sus peligros, siempre será mejor que el camino de la ignorancia.

Para los extranjeros, las prácticas religiosas de los ystävät talven podrían resultar espontáneas o casi caprichosas. En realidad, en el mundo de la nieve y el hielo eternos, los rituales son considerados como algo muy serio. Algunos ritos son realizados cuando surge la necesidad, como el matrimonio, las ceremonias de botadura de barcas o los memoriales por los muertos. Además, las henkinimittäjät también deben estar atentas a cualquier signo o profecía que pudiera revelar la actual disposición y humor del Mundo Espiritual, para evitar así ofender de forma inconsciente a algún espíritu poderoso.

Aunque no existe ningún día concreto para llevar a cabo las prácticas religiosas, muchos de los rituales sólo son realizados cuando los presagios lo permiten. Aunque los ystävät talven no tienen ningún recuerdo de Eru, de los valar ni de los maiar, sí que conservan cierta consciencia de tales seres en sus creencias sobre Ympyrä, que ha ido pasando de generación en generación a través de antiguas canciones. Una de dichas canciones, probablemente aprendida de los elfos y a partir de entonces repetida constantemente por los ystävät talven con ciertas variaciones naturalistas, describe una batalla entre espíritus:

*Y un Espíritu del Viento
Y un Espíritu del Mar
Cantaron un duelo contra el Hielo;
Pero el Hielo, con su poderosa voz
Cantó todavía más fuerte,
Y expulsó al Espíritu del Viento
Y luego persiguió al Espíritu del Mar;
Hasta que el Hielo cubrió las olas*

Y acalló la voz del Espíritu del Mar.
 Pero el Espíritu del Viento regresó
 Y apartó el Hielo de encima del Agua;
 Y así, la voz del Espíritu del Mar
 Volvió a oírse con toda su fuerza,
 Pero el Hielo, con su poderosa voz,
 Volvió a cantar más fuerte;
 Y así, mientras el duelo se sucede eterno,
 Los años van cayendo como los copos de nieve.

⊕ 8.3 La muerte y las ⊕ costumbres funerarias

Los ancianos que abandonan su pueblo para morir son enterrados por el hielo y la nieve de una tormenta, o bien son devorados por los animales que pasan junto a sus cadáveres. En cualquier caso, sus cuerpos nunca son hallados. Sin embargo, los accidentes, las enfermedades y los depredadores son muy abundantes en el Norte. Cuando es necesario realizar un funeral, los lumimiehet, los jäämiehet y los merimetsästäjät tienen costumbres muy diferentes. Como el terreno está duro como una roca debido a las constantes heladas, los entierros son una costumbre desconocida para los ystävät talven. En invierno, cuando es imposible realizar los ritos funerarios, es tradicional que, cuando un individuo muere, su cuerpo sea conservado en una tumba de hielo cercana al pueblo hasta que llegue el deshielo de primavera, momento en el cual le podrán dar una despedida más adecuada.

LUMIMIEHET

Los lumimiehet entregan sus muertos a los ríos. Tras la muerte de una persona, se construye una pequeña balsa (según los materiales disponibles, será de madera y ramas entretrejidas, o bien de hueso y pieles de animales). Al muerto se le quita cualquier objeto potencialmente útil (por ejemplo, cuchillos de runas, una lanza, un par de botas nuevas, etc.) y es entregado a las aguas sin demasiadas ceremonias ni fanfarrias. Los lumimiehet de la Tierra de los Lagos prefieren abandonar sus muertos en las ciénagas y marismas antes que en los lagos. Los cadáveres tardan mucho tiempo en descomponerse en el agua fría, y podrían provocar sorpresas desagradables si volvieran a aparecer durante la temporada de pesca de primavera. Los lumimiehet que viven junto a las costas no fabrican botes, sino que utilizan grandes trozos de hielo como plataformas para sus cadáveres. El cuerpo es colocado sobre el hielo y se le deja vagar hasta el mar. Aunque se le quitan todos los objetos útiles, los muertos son enviados a su descanso eterno acompañados de todas las joyas personales (que no sean mágicas) que poseyeran, como por ejemplo los típicos anillos y amuletos de marfil.

JÄÄMIEHET

Los jäämiehet costeros también despojan a un cadáver de todas sus pertenencias, y a continuación lo envuelven en piel de foca. Acto seguido, le atan piedras y lo depositan en un bote que se hace a la mar. A bordo del bote, un viisas entona la Canción de la Muerte y la Canción del Fallecimiento, finalizadas las cuales arrojan el cuerpo al agua. Los jäämiehet de tierra adentro no realizan el viaje necesario para

llegar a la costa, sino que construyen hitos de roca sobre los difuntos. También les quitan todos los objetos útiles a los cadáveres, que son envueltos en piel de foca y simplemente depositados en el suelo, mientras la familia y los amigos cubren al difunto con piedras. Para honrar a los muertos e indicar quién ha muerto, los hitos siempre son coronados con algún objeto que le gustara mucho al difunto o por el que fuera muy famoso en vida. En el caso de los niños, coronar un pequeño montón de piedras con una muñeca medio rota o un arco del tamaño de un niño puede ser una escena realmente estremecedora. Se sabe de algunos salvajes procedentes del Sur que se han atrevido a robar los abalorios de marfil u otros objetos de valor encontrado en dichos hitos. En el caso de que los jäämiehet reconozcan uno de estos objetos robados de las tumbas, el individuo que sea descubierto en posesión suya encontrará una muerte segura.

MERIMETSÄSTÄJÄT

Las costumbres funerarias más elaboradas de los ystävät talven son las que practican los merimetsästäjät, quienes entierran a sus muertos en icebergs excavados exclusivamente para ese propósito. Estos *hautauskummut* (La. "bergs funerarios"; sing. *hautauskumpu*) son excavados con tanto o más cuidado que aquellos que acogen a los vivos. Cada cámara interior de un berg funerario es utilizada como un mausoleo para un *heimo* o *suku* específicos.

Los rituales funerarios de los merimetsästäjät son intrincados y complicados. Los muertos son enterrados según su clan, género y edad. El viisas debe realizar los rituales adecuados para cada individuo. En primer lugar, el cuerpo es preparado en las estancias especiales en las que se llevan a cabo los rituales, y a continuación es colocado dentro de una tumba excavada en el hielo del berg. Casi nunca se les quitan las pertenencias a los muertos merimetsästäjät, que suelen ser enterrados en sus tumbas congeladas con muchos objetos raros y valiosos. Aunque a otros ystävät talven esto pueda parecerles un desperdicio inútil, los merimetsästäjät lo consideran la forma más segura de evitar ofender a los espíritus de los muertos. Cualquiera que sea descubierto robando un *hautauskumpu* será ejecutado en una ceremonia especial llevada a cabo dentro del mismo berg.



Una balsa
 funeraria



9.0 PERSONALIDADES IMPORTANTES

El viajero nunca estará escaso de encuentros exóticos en las tierras cercanas a los límites del mundo. Seres poderosos y humildes, benévolos y malvados, habitan en el Yermo del Norte, y entre ellos se pueden encontrar espíritus inmortales, cazadores de vista aguda, místicos soñadores y atentos espías. La siguiente sección describe a diversas personalidades interesantes con las que se podría encontrar cualquier viajero en el año 1640 T.E. (aunque en la mayoría de los casos la época no será de mucha importancia, y pueden ser adaptados a otros periodos temporales con facilidad.) En las aventuras de la sección 13 se incluyen otras personalidades importantes.

Nota para el DJ: *Como hay muchas culturas que cohabitan en el Norte, no es sorprendente que algunos individuos sean conocidos por diversos nombres diferentes. Los personajes descritos a continuación han sido ordenados alfabéticamente según sus nombres "indígenas" (o los nombres por los que es más probable que los conozcan los PJs). Como los nombres de los ystävät talven siempre tienen un significado deliberado y descriptivo, todos ellos han sido traducidos al castellano al principio de cada entrada. Igualmente, como las leyendas sobre los elfos de las nieves generalmente suelen filtrarse hacia el sur a través de los noldor o dúnedain que hablan sindarin, también se han proporcionado las formas en sindarin acompañando a las formas "nativas" para los personajes elfos de las nieves que aparecen aquí.*

AAMUMEREN ISÄ

Aamumeren Isä (La. "Padre del Mar de la Mañana") es un maia neutral que vive en la Bahía de Forochel, pero también suele moverse por el Belegaer y el Mar Circundante. Los elfos le llaman Aeradar Iaur, el Viejo Señor del Mar, pero no saben nada sobre sus costumbres. Aamumeren Isä generalmente se desplaza con la forma de una

gigantesca ballena —del doble de tamaño de un adulto normal de la especie—, aunque también puede aparecer como una gran ola. En su forma acuática, el maia tiene un control total sobre la temperatura de su cuerpo, y es capaz de transformarse en cualquier objeto formado por el líquido elemento, desde un bloque de hielo hasta una nube de vapor. También tiene un control similar sobre su *fana* de ballena, pudiendo volverse mucho más pequeño si lo necesita.

El maia ha vagado por el mar desde los Días Antiguos, siendo testigo tanto del hundimiento de Beleriand como de la Caída de Númenor desde su cómoda atalaya. En la actualidad, Aamumeren Isä viaja aquí y allá, sin mezclarse casi nunca con las costumbres y los problemas de la tierra o de sus gentes, con quien puede mostrarse severo y duro, o bien tierno y compasivo, según su humor. En su forma de ola, Aamumeren Isä ha salvado en ocasiones a algunos balleneros de una muerte segura en el mar helado, rodeándolos con agua caliente y elevándolos hasta una zona segura. En otras ocasiones, en su *fana* de ballena, se ha dedicado a atacar y volcar barcos balleneros.

Entre los Valaskalan Palvonta se cree que los virtuosos pueden llamar en su ayuda a Aamumeren Isä, y que el gran espíritu recompensa la valentía pero no tolera a quienes cazan a sus congéneres las ballenas cuando no es estrictamente necesario. Es un misterioso poder de las profundidades del mar, y ni siquiera los elfos están seguros de sus motivos. En realidad, como es neutral, el maia puede actuar en ocasiones guiado por consideraciones meramente triviales, salvando a un ballenero simplemente porque le gusta cómo canta o atacando a un barco porque ha atacado a una ballena amiga suya.

AAMUMEREN ISÄ

Nivel: 35.

Raza: Maia.

Hogar: Bahía de Forochel.

AAMUMEREN ISÄ EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 360 BO c./c.: 90EGo BO proyectil: N/A CA (BD): CO (90).

Profesión en SA: Animista

Características en SA: FUE 130, AGI 120, CON 106, INT 100, I 120, PRE 110

Habilidades en SA: Percepción 125, Acechar/Escondarse 200, Nadar 300, Conocimiento de las ballenas 217

Hechizos en SA (140 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización y todas las listas de animista hasta nivel 10.

AAMUMEREN ISÄ EN ROLEMASTER

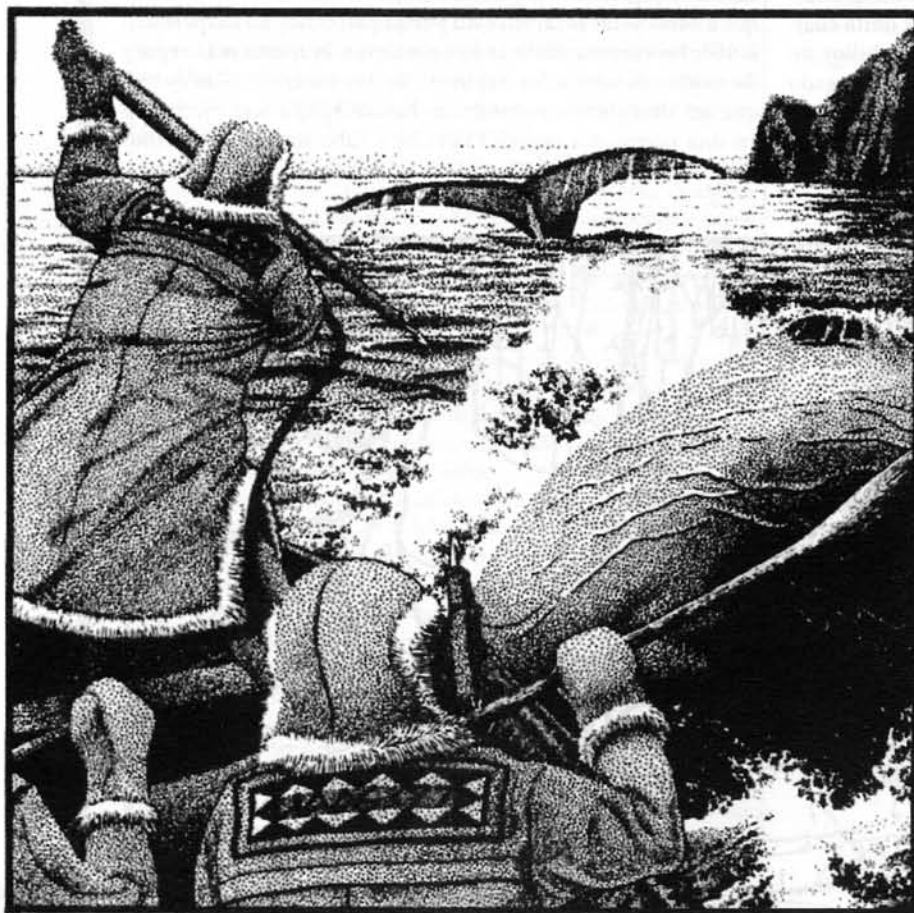
PV: 360 BO c./c.: 90EGo BO proyectil: N/A CA (BD): 20 (90).

Profesión en RM: Animista

Características en RM: Ag 120, Co 106, Me 98, Rz 100, Ad 105, Em 97, In 120, Pr 110, Ra 118, Fu 130.

Habilidades en RM: Percepción 125, Acechar/Escondarse 200, Nadar 300, Conocimiento de las ballenas 217

Hechizos en RM (315 PPs): Conoce todas las listas abiertas y cerradas de Canalización y todas las listas básicas de animista hasta nivel 25.



Una cacería de ballenas

CANADRAS

Canadras (S. "Cuatro Cuernos") es un dragón de hielo de más de diez metros de longitud, de color grisáceo y pálido, y con unos absorbentes ojos de color azul verdoso. Recibe su nombre de las cuatro protuberancias que coronan su cabeza: dos grandes cuernos, de color marrón amarillento, que giran sobre sí mismos y hacia atrás como si fueran los de un macho cabrío; y dos cuernos afilados de marfil blanco que apuntan hacia adelante, como los de un toro, a ambos lados de la cabeza. Con esas terribles armas, que utiliza con gran habilidad, Canadras puede embestir y ensartar a sus oponentes con facilidad.

Los orígenes de este dragón no están nada claros. Algunos afirman que nació en las Montañas Grises, lejos al este; otros, que su lugar de nacimiento se encontraba entre las Montañas de Hierro, destruidas hace mucho tiempo. (Naturalmente, los más curiosos podrían ir y pedirle al dragón que confirmara o desmintiera esos rumores... ¡la cuestión es salir vivo para poder contarlos!). Canadras es viejo, malvado y sabio, y habita en un palacio de hielo abandonado, tallado hace eras por los elfos de las nieves en la punta de la península que separa la Bahía de la Desolación del Mar Olvidado. A diferencia de muchas otras historias tristes relacionadas con los dragones, Canadras no expulsó a los elfos de su hogar, sino que simplemente ocupó el lugar algunas décadas después de que aquellos lo abandonaran.

Aunque no es una criatura particularmente tímida, Canadras casi nunca causa problemas a los elfos ni a los hombres, debido a la escasa población de la región (aunque, cuando está aburrido, a veces decide salir a armar algo de jaleo). Su dieta está formada principalmente por peces procedentes de la Bahía de la Desolación y focas que vienen a dar a luz en sus costas, aunque en ocasiones la suplementa con otro tipo de presas, como el oso o la ballena. Mientras anda de caza, Canadras siempre intenta capturar a todos los seres humanos que se crucen en su camino. Si es molestado en su morada, Canadras no intentará destruir inmediatamente a sus víctimas; por el contrario, intentará esclavizarlas con su mirada hipnótica, enviándolos como espías para averiguar lo que están haciendo los orcos que habitan en las cercanas Montañas Marchitas. Cuando no está durmiendo o en busca de comida, Canadras pasa el tiempo planeando o esquiando cerca de su guarida (guiando su descenso mediante los espolones de sus cuartos traseros).

Canadras tiene un botín relativamente pequeño para lo que suele ser normal en un dragón. Cualquiera que entre en su palacio podrá encontrar gemas y joyas valoradas en 3000 mo, que ha ido robando a los umli en sus escasas incursiones contra ellos, y otras 1000 mo en objetos de marfil arrebatados a los ystävät talven. Los exploradores también podrían encontrar diversas armas de buena calidad (pero no mágicas) robadas a sus víctimas. Entre el tesoro se encuentra el Martillo de Galgrin, un objeto deseado por Galgrin de Vasarn Ahjo. (Ver la sección 10.)

Nota para el DJ: Hay un 75% de posibilidades de que Canadras se encuentre en su palacio durmiendo en un momento dado.

CANADRAS

Nivel: 30.

Raza: Dragón de hielo.

Hogar: La península que separa Hüb Lostas de Thorenaer.

CANADRAS EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 450 BO c./c.: 100EMo/110EGa/110EGo/120ECu
BO Proyectoil: 90 Aliento de Hielo CA (BD): CO (55).

Habilidades en SA: Historia antigua de Forodwaith 134, Conocimiento de las Montañas Marchitas 98, Conocimiento sobre las criaturas de Morgoth 92, Conocimiento del Mar Olvidado 101, Leer tunas 96, Usar objetos 76.

Hechizos en SA: Canadras puede utilizar las listas Serenar espíritus y Maestría en la detección sin coste en Puntos de Poder (hasta nivel

10). Los grandes conocimientos de Canadras también le permiten utilizar, sin gastar Puntos de Poder, las listas Conocimiento y Conocimiento de los objetos (hasta nivel 10). Canadras puede hipnotizar y encantar a seres menores con sus ojos, con el equivalente a la lista Maestría de los espíritus (hasta su propio nivel, sin ningún coste en Puntos de Poder). La duración de los hechizos de *Encantar* de esta lista es de 1 día por cada punto por el que se ha fallado la TR.

CANADRAS EN ROLEMASTER

PV: 450 BO c./c.: 100EMo/110EGa/110EGo/120ECu
BO Proyectoil: 90 Aliento de Hielo CA (BD): 20 (55).

Habilidades en RM: Sintonización 76, Historia antigua de Forodwaith 134, Conocimiento de las Montañas Marchitas 98, Conocimiento sobre las criaturas de Morgoth 92, Conocimiento del Mar Olvidado 101, Leer runas 96.

Hechizos en RM: Canadras puede utilizar las listas Serenar espíritus y Maestría en la detección sin coste en Puntos de Poder (hasta nivel 15). Los grandes conocimientos de Canadras también le permiten utilizar sin gastar Puntos de Poder las listas Conocimiento y Conocimiento de los objetos (hasta nivel 20). Canadras puede hipnotizar y encantar a seres menores con sus ojos, con el equivalente a la lista Maestría de los espíritus (hasta su propio nivel, sin ningún coste en Puntos de Poder). La duración de los sortilegios de *Encantar* de esta lista es de 1 día por cada punto por el que se ha fallado la TR.

DURLACH

Después de Jääinen, Durlach es el ser más poderoso de todo el Yermo del Norte. Durlach es un balrog de Angband, que fue apriisionado en la hirviente caldera del Pozo de Morgoth durante la Guerra de la Cólera. Un kilómetro por debajo de la superficie de la tierra viva, Durlach se retuerce y sisea en su lago en llamas, adoptando la forma de una inmensa serpiente, consumido por una insaciable ansia de destrucción. Durlach está encadenado al lago por un antiguo sortilegio de unión, pero atacará inmediatamente a cualquiera que entre en sus dominios, utilizando únicamente la fuerza de su voluntad para absorber el poder de todos los que utilicen la magia o lancen sortilegios.

A menos que sea convocado mediante la magia negra, Durlach está confinado en su prisión y sólo puede abandonarla durante breves periodos de tiempo, vagando por los túneles subterráneos del Pozo de Morgoth durante no más de dos horas antes de verse obligado a regresar al calor de su estanque de lava, y donde se verá forzado a recuperar su merma fuerza durante al menos dos días antes de volver a aventurarse en los túneles. Últimamente (es decir, en los últimos siglos), el magma del Pozo de Morgoth ha comenzado a ascender lentamente. Aunque sólo aumenta a razón de dos o tres centímetros por año, el tiempo no significa nada para este espíritu inmortal atrapado, y el paso de los siglos no hace más que acercar a Durlach a su liberación final. En el caso de que el lago de lava del fondo del Pozo acabara por llenar la caldera y derramarse por la Tundra de Fuego, los lazos que atan a Durlach desaparecerían y él sería libre para volver a aterrorizar a la Tierra Media.

DURLACH

Nivel: 80.

Raza: Balrog (Espíritu de Fuego).

Hogar: El Pozo de Morgoth.

DURLACH EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 290 BO c./c.: 150EApr o 120EMo o 140EGo (como serpiente)/120EGo (como demonio) BO proyectoil: 140 Rayo Ígneo/135EGo (como demonio) CA (BD): CO (90) (como serpiente)/CO (70) (como demonio)





Profesión en SA: Mago.

Características en SA: FUE 115, AGI 87, CON 108, INT 99, I 103, PRE 110.

Habilidades en SA: Conocimientos arcanos 95, Historia de la Primera Edad 120, Percepción 165, Usar objetos 115.

Hechizos en SA (90 PPs + los que haya absorbido): Durlach conoce las listas Sendas de la Esencia, Sendas de apertura, Mano de la esencia, Sendas de los hechizos, Percepciones de la Esencia, Ley del fuego, Ley de la tierra, Ley de la luz y Ley del viento (hasta nivel 10).

DURLACH EN ROLEMASTER

PV: 290 **BO** c./c.: 150EApr o 120EMo o 140EGo (como serpiente)/120EGo (como demonio) **BO proyectil:** 140 Rayo Ígneo/135 EGo (como demonio) **TA (BD):** CO (90) (como serpiente)/CO (70) (como demonio)

Profesión en RM: Mago.

Características en RM: Ag 87, Co 108, Me 103, Rz 92, Ad 88, Em 99, In 103, Pr 110, Ra varía, Fu 115.

Habilidades en RM: Conocimientos arcanos 95, Historia de la Primera Edad 120, Percepción 165, Usar objetos 115.

Hechizos en RM (250 PPs + los que haya absorbido): Durlach conoce las listas Ley del fuego hasta nivel 30, Ley de la tierra, Ley de la luz, Ley del viento hasta nivel 15, y Mano de la Esencia, Murallas contra hechizos, Sendas de la detección, Sendas de apertura y Senda de cancelación hasta nivel 10.

PODERES ESPECIALES DE DURLACH

Durlach inflige un crítico "D" (+10) de Calor con cada ataque en el que consigue alcanzar a su oponente. Los sortilegios son de largo el arma favorita de Durlach, que suele absorber PPs incluso de aquellos cuya magia sólo sirve para protegerse. El balrog teme a cualquier hechicero capaz de lanzar sortilegios de las listas Ley del agua y Ley del hielo, y concentrará sus ataques en ellos por encima de todos los demás enemigos. Los hechizos de la Ley del hielo hacen daño triple a Durlach, mientras que los hechizos de la Ley del agua le hacen daño doble. (Los hechizos de la Ley del fuego no tienen ningún efecto contra el balrog.)

Cualquier arma de metal que golpee a Durlach debe hacer una TR contra un ataque de nivel 10 o se calentará tanto que su portador se verá obligado a dejarla caer. Las armas hechas de madera, incluidas las lanzas y las astas de las flechas, deberán hacer la misma TR (contra un ataque de nivel 15) o arderán en llamas. Todas las armas son consideradas de primer nivel, aunque se deben aplicar los siguientes modificadores: se debe añadir el doble de la modificación de cada arma a la TR (es decir, un arma +10 suma 20 a una TR); los poderes especiales (desprender luz, detectar orcos, etc.) añaden +10 cada uno a la TR; las armas élficas o númeróreas podrán sumar otro +20; y cualquier arma Sagrada sumará un +30.

Durlach utilizará su poder de voluntad contra cualquier individuo que descienda al Pozo de Morgoth, obligándoles a lanzar hechizos continuamente. Es necesario superar una TR contra un ataque de nivel 10 para sobreponerse a su poderosa sugestión; en caso de fallar, el individuo cederá a las órdenes del balrog. Además, hay un 10% de posibilidades de que Durlach responda a cualquier hechizo de convocación lanzado dentro del Pozo, sea cual sea el ser supuestamente invocado. Regresará a su pozo de lava después de 2-20 asaltos si no encuentra ninguna presa o ninguna oportunidad para escapar de la caldera.

La velocidad de movimiento de Durlach depende de su grado de consciencia. Normalmente, mientras está atrapado en la lava, la velocidad del balrog es Lenta (consultar la Tabla de Velocidad en la Tabla Resumen de Criaturas ST-2, del manual de *El Señor de los Anillos*); cuando se encuentre agitándose por su morada, su velocidad pasará a Moderadamente Rápida, aunque volverá a sumirse rápidamente en

sus torpes movimientos a medida que su furia vaya desapareciendo. Si Durlach ha absorbido 1-25 PPs de sus víctimas, su velocidad aumentará hasta Normal; a partir de ahí, irá subiendo un nivel en la Tabla de Velocidad por cada 25 PPs absorbidos (es decir, si ha absorbido entre 26 y 50, el movimiento de Durlach pasará de Normal a Moderadamente Rápido, y así sucesivamente). Tras absorber 100 PPs o más, el balrog alcanzará una velocidad máxima de Muy Rápido.

ELOEKLO

Conocido entre los ystävät talven como Tuulipahauus (La. "Mal del Viento"), Eloeklo es el Demonio del Viento Septentrional, Señor de la Horda de los Vientos y tirano inmortal del Yermo del Norte. Durante la Primera Edad del mundo, Eloeklo fue el guardián de Morgoth en las Montañas de Hierro. Durante la Guerra de la Cólera, un héroe noldor aprisionó a Eloeklo en los confines más septentrionales del destruido reino de Morgoth, de forma que nunca pudiera alcanzar el Sur y extender su fría desolación por las tierras civilizadas. Por lo tanto, desde la caída de Morgoth, Eloeklo ha permanecido encerrado en las zonas más elevadas del Yermo, obligado a fundirse únicamente con los vientos fríos. Sólo puede recuperar un aspecto similar al que poseyó en tiempos cuando es convocado mágicamente o allí donde las concentraciones naturales de Esencia (circunstancia que suele ocurrir en algunas ventiscas o batallas mágicas) permiten a su *fana* errante y disipado materializarse de forma más o menos sólida.

Eloeklo ya no es capaz de asumir una forma corpórea en la Tierra Media. Puede aparecer como una masa sin forma de viento y nieve semejante a una nube y del tamaño de una colina, o bien como un demonio semitransparente, cornudo y de grandes dientes, tres veces más grande que un hombre. En su forma de nube, Eloeklo no puede utilizar armas y por lo tanto siempre intenta desequilibrar a sus oponentes. En su forma demoníaca, sus rasgos son grotescos, y gruñe constantemente mientras empuña un látigo hecho de hielo aserrado. En cualquiera de sus dos formas, Eloeklo es un ser inmensamente poderoso, aunque en realidad está casi completamente ciego a todo lo que sucede alrededor suyo, y se ve obligado a depender de otros sentidos para buscar y destruir a sus presas. Las limitaciones sufridas por Eloeklo a causa de esta ceguera quedan ilustradas en el relato conocido entre los lumimiehet como *Yrtitee ja Kylmä Tuuli* (La. "Té de Hierbas y Viento Frío"):

Yrtitee ja Kylmä Tuuli

Al ver acercarse una tormenta, un grupo de cazadores decidió construirse un resistente refugio a partir de bloques de hielo. Mientras dejaban reposar su té para que el agua se enfriara y el aroma se hiciera más fuerte, el viisas del grupo se separó de ellos, olisqueando el aire. Los vientos aullaban y soplaban con furia contra el pequeño pyöreä talo, pero los cazadores estaban seguros y calientes en su interior.

Cuando la ventisca comenzó a pasar, el viisas cantó un sortilegio para convocar a los perros de sus trineos, pues éstos habían sido dejados sueltos para que pudieran encontrar algún lugar seguro a salvo del viento; pero lo que apareció en medio de la tormenta no fueron los perros, sino un monstruo inmenso. Antes de que nadie pudiera reaccionar, azotó al viisas con un látigo de hielo, matándolo al instante.

Los cazadores salieron del refugio para ver qué ocurría. Uno de ellos comenzó a chillar y salió corriendo; otro, asombrado, dejó caer su té sobre su chaqueta; un tercero estaba tan aterrorizado que cayó de cara sobre la nieve y no se movió de allí. El Mal del Viento atrapó y aplastó al cazador que había comenzado a huir. A continuación, olisqueando, la bestia lanzó su látigo contra el cazador que olía a té, azotándolo hasta que cayó muerto en la nieve.

Pero el Mal del Viento no pudo encontrar al cazador asustado, ya que no emitía ningún sonido ni hacía ningún movimiento. "¡Aquí estás!", rugió, azotando la nieve con su látigo, y a continuación se paró, escuchando de nuevo. Acto seguido, la temible criatura volvió a gritar, "¡Aquí estás!", golpeando la nieve en otro punto; y de nuevo volvió a pararse y a escuchar con atención. Pero como no oyó ningún sonido ni captó ningún movimiento, el espíritu del frío extendió sus brazos y desapareció en los vientos de la tormenta que estaba desapareciendo.

ELOEKLO

Nivel: 40.

Raza: Maia (Espíritu del Viento).

Hogar: Los vientos más altos de Forodwaith.

ELOEKLO EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 400 BO c./c.: 275e2 BO proyectil: 175lt
CA (BD): CO (90).

Profesión en SA: Guerrero.

Características en SA: FUE 120, AGI 112, CON 99, INT 99, I 90, PRE 112.

Habilidades en SA: Emboscar 24 (según la capacidad de visión que tenga Eloeklo).

Hechizos en SA (300 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 10.

ELOEKLO EN ROLEMASTER

PV: 400 BO c./c.: 275e2 BO proyectil: 175lt
CA (BD): 20 (90).

Profesión en RM: Guerrero.

Características en RM: Ag 112, Co 99, ME 98, Rz 99, Ad 110, Em 94, In 90, Pr 112, Ra 111, Fu 120.

Habilidades en RM: Emboscar 120 (según la capacidad de visión que tenga Eloeklo).

Hechizos en RM (749 PPs): Conoce todas las listas abiertas y cerradas de Canalización hasta nivel 20.

PODERES ESPECIALES DE ELOEKLO

Eloeklo intenta constantemente recuperar un *fana* duradero dentro de la Tierra Media, pero necesita un foco o un familiar para conseguirlo. Existe un 1% de posibilidades de que la criatura escuche un gruñido o murmullo que pueda ser reconocido como su nombre durante una tormenta o ventisca, y un 5% de que responda a cualquier hechizo de convocación (sea cual sea la entidad supuestamente invocada) lanzado durante una tormenta. El demonio desaparecerá en 2-20 asaltos si no se le presenta ninguna presa u oportunidad. En todos los ataques, Eloeklo deberá hacer una tirada de Percepción para "ver" lo que ocurre a su alrededor. La tirada se verá modificada con un +30 en forma de demonio o con un +10 en forma de nube. Además, deberá hacer otra tirada de Percepción si hay algo que rompa su concentración (cuando alguien susurre el nombre "Elbereth" o cuando entre en contacto con una antorcha encendida, por ejemplo).

PRINCIPALES OBJETOS DE ELOEKLO

Látigo del Viento Septentrional. Esta arma está hecha totalmente de aire frío, y Eloeklo puede utilizarla para congelar a sus oponentes hasta hacerlos morir. El arma es +50 BO e inflige un crítico "E" de Frío adicional por cada golpe que tiene éxito.

GALGRINIC

Galgrinic es el señor de Vasaran Ahjo, asentamiento situado en la costa del Mar Olvidado, y se convirtió en señor de esta fortaleza umítica debido a la prematura muerte de su padre a manos del dragón de hielo Canadras. Desde ese momento, Galgrinic se ha hecho amigo de todos aquellos que cuentan a los dragones entre sus enemigos. Galgrinic todavía no se ha casado ni tiene herederos, y existe un rumor creciente en Vasaran Ahjo según el cual no se casará hasta que recupere el Martillo de Galgrin del botín de Canadras. (Ver la sección 10.)

Galgrinic es un gobernante benévolo, y en realidad está mucho más interesado en la forja y el yunque que en las cuestiones públicas. Delega buena parte de su autoridad en subordinados y consejeros, confiando en los lazos familiares y la amistad más que en la experiencia o los méritos personales (una política que ha tenido diversas consecuencias para el asentamiento, algunas ventajosas, otras no tanto). En todos los casos, Galgrinic exige un trato justo para todos quienes vienen a comerciar a Vasaran Ahjo. Puede mostrarse severo y duro con cualquiera que exija un precio demasiado alto por un producto no tan bueno, y también con quienes aprovechen los problemas de otros para sacar beneficio propio.

Galgrinic es bajo para lo que suele ser normal en un umli (sólo mide 1,29 metros de estatura) y tiene el pelo rubio, algo muy poco habitual en la gente de su raza.

GALGRINIC

Nivel: 8.

Raza: Umit.

Hogar: Vasaran Ahjo.

GALGRINIC EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 132 BO c./c.: 30mg BO proyectil: N/A
CA (BD): SA (15).

Profesión en SA: Mago.

Características en SA: FUE 94, AGI 53, CON 102, INT 81, I 53, PRE 68.

Habilidades en SA: Evaluar 110, Conocimiento de las cavernas 78, Joyería 97, Herrería 157, Trabajar la piedra 99, Hechizos dirigidos 78, Leer runas 70, Usar objetos 75, Percepción 55, Comerciar 56, Liderazgo 82, Jugar 91.

Hechizos en SA (8 PPs): Ley del fuego (nivel 8), Ley del hielo (nivel 8), Ley de la tierra (nivel 8), Sendas de los hechizos (nivel 8) y Mejora corporal (nivel 8). Galgrinic utiliza principalmente sus hechizos para mejorar su técnica y crear objetos maravillosos.



Galgrinic



PV: 132 BO c./c.: 30mg BO proyectil: N/A
CA (BD): 1 (15).

Profesión en RM: Mago.

Características en RM: Ag 66, Co 102, Me 87, Rz 80, Ad 67, Em 83, In 53, Pr 68, Ra 51, Fu 94.

Habilidades en RM: Evaluar 110, Conocimiento de las cavernas 78, Joyería 97, Herrería 157, Trabajar la piedra 99, Hechizos dirigidos: Rayo de fuego 78, Rayo de hielo 80, Leer runas 70, Sintonización 75, Percepción 55, Comerciar 56, Liderazgo 82, Jugar 91.

Hechizos en RM (26 PPs): Ley del fuego (nivel 8), Ley del hielo (nivel 8), Ley de la tierra (nivel 8), Sendas de los hechizos (nivel 8) y Mejora corporal (nivel 8). Galgrinic utiliza principalmente sus hechizos para mejorar su técnica y crear objetos maravillosos.

PRINCIPALES OBJETOS DE GALGRINIC

Yunque de herrería. +20 a todas las habilidades relacionadas con la forja del metal.

Guanteletes de Resistencia al fuego. Estos guanteletes actúan de igual forma al sortilegio con ese nombre, pero sólo protegen las manos.

Cristal de joyero. El usuario puede aproximar el valor de las joyas y los metales como si utilizara un hechizo de *Tasar joyas/metales*.

INHAEL EKETYA

A sus doscientos veintidós años de edad, Inhael es un poco anciano para seguir vagando por las tierras salvajes. Inhael fue antaño un granjero civilizado y asentado, pero comenzó a vagabundear cuando las intrigas se hicieron demasiado intensas en Arthedain. Ahora se le puede encontrar en el frío Norte, vagando desde el Mar Olvidado hasta la Bahía Solitaria, pasando por la Tundra Erosionada o Talath Uichel. Inhael es imposible de confundir con un ystäva talven: mide más de un metro ochenta y tiene la piel clara, el cabello oscuro y los ojos de un color gris claro, características todas ellas típicas de un dúnadan.

Cansado de la tumultuosa política internas de la Casa Eketya, así como de las intrigas de su casa con el resto de grandes casas del reino, Inhael acabó amando el silencio y la sencillez del congelado Norte. Considera que hace más servicio a su rey en Forodwaith que no participando en los egocéntricos planes de su familia. Pero eso no quiere decir que Inhael haya renunciado a todos los vínculos familiares. A menudo envía a tramperos y comerciantes de pieles con los que se encuentra en Forodwaith hasta las haciendas Eketya para vender sus mercancías, de forma que su familia pueda elegir los mejores productos antes que nadie.

A menudo se puede encontrar a Inhael acompañado de jóvenes aprendices. Durante los escasos viajes que realiza a Arthedain, suele elegir a uno o dos jóvenes prometedores para que le acompañen de vuelta al Norte. Inhael es un profesor excelente, pues es muy paciente, comprensivo y extremadamente claro a la hora de explicar las causas y las consecuencias de una cuestión concreta. Cuando decide que sus pupilos han llegado a dominar las habilidades que les permitirán mantenerse con vida en las tierras salvajes, Inhael les envía de vuelta a Arthedain. Muchos de los montaraces que exploran la Tierra de Nadie que separa Arthedain de Angmar fueron entrenados por él.

Inhael combina las mejores cualidades de los dúnedain con la sencilla, inteligente y sensata actitud común entre los ystävāt talven. Aunque es orgulloso y noble, nunca se muestra altivo. Inhael es muy hábil y consciente de toda su capacidad, pero casi nunca pierde la paciencia con quienes no son tan competentes como él. Es extremadamente pragmático, pero no ha perdido el gusto por la belleza o los adornos. No permitirá que se cometa ningún acto cobarde o malvado en su presencia, aunque tampoco comprenderá del todo una conducta estúpidamente atrevida.

Inhael tiene amigos en casi todos los pueblos lumimiehet de la Tundra de los Pastos y la Tierra de los Lagos, pero es menos co-

nocido entre los jäämiehet. Pese a todos los viajes que ha realizado, Inhael todavía no ha visitado nunca a los merimetsästäjät que viven en los bergs. Ha oído hablar de ellos, pero considera que estos relatos son meras fábulas, y expresará su opinión a cualquiera que le pregunte sobre los moradores de bergs. El dúnadan ayudará a cualquiera que tenga problemas y, si se le encuentra en campo abierto, puede convertirse en una excelente fuente de información respecto a la geografía y los peligros de la zona.

INHAEL EKETYA

Nivel: 7.

Raza: Dúnadan.

Hogar: El pueblo de Rood en Arthedain. Vaga por todo Forodwaith.

INHAEL EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 91 BO c./c.: 40ea BO proyectil: 45acp
CA (BD): CM (30).

Profesión en SA: Montaraz.

Características en SA: FUE 91, AGI 82, CON 99, INT 77, I 88, PRE 90.

Habilidades en SA: Actividades con animales 65, Narrar historias 81, Construir trampas 93, Primeros auxilios 89, Forrajear 102, Diplomacia 87, Enseñar 104, Percepción 67, Cordelería 74, Señales 88, Conocimiento de los cielos 91, Acechar/Escondarse 90, Rastrear 98.

Hechizos en SA (28 PPs): Conoce todas las listas de hechizos para montaraces hasta nivel 10 y todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 5.

INHAEL EN ROLEMASTER

PV: 91 BO c./c.: 40ea BO proyectil: 45acp
CA (BD): 14 (30).

Profesión en RM: Guardabosques.

Características en RM: Ag 82, Co 99, Me 74, Rz 80, Ad 90, Em 85, In 88, Pr 90, Ra 84, Fu 91.

Habilidades en RM: Actividades con animales 65, Narrar historias 81, Construir trampas 93, Primeros auxilios 89, Forrajear 102, Diplomacia 87, Enseñar 104, Percepción 67, Cordelería 74, Señales 88, Conocimiento de los cielos 91, Acechar 90, Escondarse 90, Rastrear 98.

Hechizos en RM (68 PPs): Conoce todas las listas básicas para guardabosques hasta nivel 8 y todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 7.

PRINCIPALES OBJETOS DE INHAEL

Sello plateado de la familia. Multiplicador x2 PP; forjado con el sello de la familia Eketya, que identifica a Inhael como un miembro de dicha casa.

Cuchillo mágico +10. Permite al portador lanzar *Luz repentina* 3 veces al día.

Arco mágico +20. Permite al usuario lanzar el hechizo *Apuntar* 2 veces al día.

Botas de las Sendas del movimiento. Permite a quien las lleva puestas utilizar cualquier hechizo de la lista de montaraz Sendas del movimiento dos veces al día (hasta nivel 10).

Capa de Formas de la naturaleza. Permite al portador utilizar de forma ilimitada cualquier hechizo de la lista de montaraz Formas de la naturaleza (hasta nivel 10). Sólo se puede usar un hechizo de la lista cada vez, pero se pueden combinar con otros hechizos de esa misma lista lanzados por el portador.

También conocida como la Dama del Frío y la Sirena del Hielo, Jäänainen es una maia malvada que vive entre las placas de hielo de la Bahía del Hielo Resquebrajado. Jäänainen es una maestra de la mentira y el engaño, y conoce bien los idiomas, peculiaridades y costumbres de los ystävät talven y los umli que viven en las costas cercanas a su hogar, de forma que puede moverse con facilidad entre dichos pueblos sin ser descubierta. En ocasiones lo hace para descubrir los nombres y domicilios de los desgraciados a los que elige como víctimas, y en otros casos simplemente para provocar conflictos y disputas entre diversos clanes; sin embargo, como es tan antigua como el hielo, también acostumbra a cansarse de tales juegos, y frecuentemente abandona el lugar sin molestarse por contemplar el desenlace de los acontecimientos (en ocasiones sangrientos) que ella misma ha provocado.

Jäänainen asume la forma de una hermosa joven, cuyos ojos azules como el hielo tienen una mirada que ningún mortal puede resistir durante mucho tiempo. Normalmente lleva el pelo largo y de color plateado, recogido en una complicada trenza, y siempre viste —no importa cuál sea la estación o el clima— prendas de seda azul y blanca, finas como un susurro. La piel de Jäänainen puede adoptar cualquier temperatura que desee cuando es tocada. Quienes la contemplan casi nunca viven para contarla.

En la Primera Edad, Jäänainen estaba aliada con Morgoth. Tras su Caída, ella escapó al norte, a las profundidades del Mar Circundante, y así escapó del destructivo cataclismo que reformó Endor. Ahora se dedica a pasar el tiempo, realizando todos los actos malvados posibles en su reducido ámbito de acción. Durante los últimos siglos ha morado en las cercanías de la costa de la Bahía del Hielo Resquebrajado. Su principal gozo lo alcanza cuando utiliza su belleza para atraer a los varones al frío del invierno y mantenerlos a su lado hasta que mueren por causa del frío o del hambre. En la biblioteca de Annúminas existe un pergamino escrito por la mano de Arverethiel Formenya durante el siglo doce de la Tercera Edad. Desgraciadamente, no es demasiado detallado y no se pueden deducir muchas cosas a ciencia cierta:

“Cuando aprendí aquella cautelosa costumbre de los lossoth de Homela ya era, desgraciadamente, demasiado tarde; ningún varón se aventura al exterior durante el periodo más nevado de esta estación. Ahora todos los miembros de mi compañía han caído en manos de la mujer de hielo, salvo mi marido. Les he visto de pie, sin sus capas, en la nieve: pálidos, atormentados, protegiendo a su nueva señora, que les ha hechizado con sus hermosos vestidos de seda y sus bellos dientes blancos. Pero, por la gracia y la inteligencia de mis ancestros, nunca tendrá a Thorluin mientras yo respire.”

Jäänainen conduce en ocasiones a sus víctimas hasta la bahía, donde se hunden en el débil hielo, sufriendo una muerte rápida al ahogarse en las heladas aguas, o una muerte lenta debido al frío de la zona. Más a menudo, el maléfico espíritu de los páramos helados mantiene a su víctima de pie cerca suyo como si fuera un protector. El desgraciado individuo, como se describe en el pergamino de Arverethiel Formenya, permanece de pie sufriendo ante el frío, incapaz de abandonar a su amor recién encontrado. Mediante esta estratagema, Jäänainen intenta atraer más víctimas al frío, gozando del miedo y la repulsión que este espectáculo provoca en los compañeros de las víctimas, que las contemplan marchitarse y morir como si fueran flores bajo la escarcha.

Toda esta información puede ser recabada entre los lugareños de Homela, que siempre explican el relato de Kaksi Veistä y su encuentro con Jäänainen como aviso para todos. A continuación sigue una versión reducida de un relato mucho más largo:

Kaksi Veistä y la Mujer de Hielo

En la época en que el pueblo llegó por primera vez a la bahía y se construyó el asentamiento y los colonos comenzaban a conocer su nueva tierra, vivía un valiente cazador llamado Kaksi Veistä. Pescaba y cazaba en muchos lugares de la región. Allí donde iba, los animales caían en sus trampas y saltaban por ser los primeros ante su lanza; y los peces también saltaban desde la bahía, y ansiaban ser los primeros en meterse en sus redes y unirse a él en su bote. Por lo tanto, en el primer invierno del pueblo hubo gran cantidad de comida para todos. Pero entonces llegaron la nieve y el viento procedentes del norte. El hielo de la bahía se fue haciendo más grueso en la costa y las nevadas parecían interminables, aunque todos los habitantes estaban seguros y bien alimentados en sus casas redondas, y no tenían nada que temer.

Pero entonces alguien llamó desde el exterior. Se le oyó por todo el pueblo; la voz de una mujer, hermosa y calmada. “Kaksi Veistä”, llamaba, pero todos los habitantes del pueblo se miraban asombrados. “¿Quién anda ahí fuera con este tiempo?”, se preguntaban, y muchos decidieron salir a mirar.

Pero Kaksi Veistä no era tonto, aunque fuera robusto y de corazón valeroso; sin embargo, tenía curiosidad por saber quién era lo bastante necio o poderoso como para llamarle por su nombre mientras el viento aullaba y la nieve cegaba la visión. Cuando iba a salir a investigar el asunto, su mujer le agarró por el brazo y le rogó que no fuera. “Marido, temo a esa mujer de la tormenta. Hay peligro en su llamada.” Pero Kaksi Veistä simplemente le sonrió y le dijo, “¿Qué peligro puede tener para mí esa estúpida mujer en medio de la tormenta?” A continuación, Kaksi Veistä salió para ver quién le llamaba.

En medio de la tormenta se encontraba una mujer de tal belleza que muchos no podían hacer otra cosa que permanecer de pie mirándola. Sólo llevaba una fina túnica, y no parecía notar el frío viento que azotaba su cara. Por detrás suyo, su cabello recogido en una coleta danzaba al son del viento como la cola de un zorro jugueteón. No dijo nada, y esperó con paciencia. Cuando vio acercarse a Kaksi Veistä, extendió un brazo y le ofreció la mano. Ante ese gesto, Kaksi Veistä se sintió perdido. Se paró inmediatamente y miró a la mujer como si tuviera el pensamiento vacío. Entonces sonrió y cogió su mano, y los dos partieron hacia la bahía.

Cuando ambos les dieron la espalda, muchas lenguas pudieron por fin romper el silencio, y muchas voces se elevaron para avisar a Kaksi Veistä: “¡No vayas con esa mujer! ¡Hay peligro en el hielo!” Pero Kaksi Veistä no les escuchó. “¿Qué pasará con tu mujer y tus hijos?”, decían. Y Kaksi Veistä sólo respondía, “¿Quién?”

Entonces muchos les siguieron para intentar evitar que Kaksi Veistä siguiera adelante. Le intentaron obligar a volver, pero cuando se movían para atacar a la mujer, Kaksi Veistä se enfurecía y luchaba contra ellos con la furia de un oso enjaulado, y muchos resultaron heridos. Entonces la mujer cantó en el viento, y la nieve y el hielo cegaron a los lugareños. Cuando el viento pasó y los hombres pudieron ver de nuevo, la mujer y Kaksi Veistä habían desaparecido. A la siguiente primavera, encontraron el cadáver de Kaksi Veistä en la costa. No tenía ninguna marca de heridas en su cuerpo, pero su cara era torva y gris.



JÄÄNAINEN

Nivel: 100.

Raza: Maia (Espíritu de Hielo).

Hogar: La capa de hielo de la Bahía del Hielo Resquebrajado.

JÄÄNAINEN EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 325
hielo

BO c./c.: 80GGo
CA (BD): CO (80).

BO proyectil: 90 dagas de



Profesión en SA: Maga.

Características en SA: FUE 100, AGI 110, CON 103, INT 90, I 76, PRE 125.

Habilidades en SA: Actuar 200, Emboscar 50, Cantar 150, Nadar 100, Rastrear 130, Acechar/Escondarse 130, Hechizos dirigidos 150, Percepción 140, Maña 200.

Hechizos en SA (850 PPs): Jäänainen conoce todas las listas abiertas de Esencia, todas las listas de mago, bardo y todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 10. Sin embargo, le cuesta cierto tiempo recordar cómo lanzar cualquier sortilegio de la lista Ley del fuego.

JÄÄNAINEN EN ROLEMASTER

PV: 325 **BO c./c.:** 80GGo **BO proyectil:** 90 dagas de hielo **CA (BD):** 20 (80).

Profesión en RM: Bruja.

Características en RM: Ag 110, Co 103, Me 93, Rz 90, Ad 124, Em 92, In 76, Pr 125, Ra 108, Fu 100.

Habilidades en RM: Actuar 200, Emboscar 50, Cantar 150, Nadar 100, Rastrear 130, Acechar 130, Escondarse 130, Hechizos dirigidos: Rayo de Agua 150, Percepción 140, Maña 200.

Hechizos en RM (1975 PPs): Jäänainen conoce todas las listas abiertas de Esencia, todas las listas básicas de brujo, bardo y todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 30. Sin embargo, le cuesta cierto tiempo recordar cómo lanzar cualquier sortilegio relacionado con el fuego o con el calor.

PODERES ESPECIALES DE JÄÄNAINEN

Jäänainen irradia un círculo de 15 m. de radio en cuyo interior hay un efecto constante equivalente al hechizo *Encantar verdade-*

ro. Cualquier varón que entre en el área deberá superar una TR contra un ataque de nivel 15, o se verá abrumado por la belleza de la encantadora mujer. Prefiere a los hombres por encima de todas las demás presas, pero también podría atacar a un enano, un umli o incluso un hobbit si a su malévolo carácter así le place. También prefiere saber el nombre de su víctima, que llega a conocer gracias a los numerosos disfraces que utiliza durante sus viajes. Es extremadamente cruel y malvada, aunque sólo se comporta así para sembrar el terror en los pueblos de los lumimiehet. (Esa conducta no afecta en absoluto a su aura de encantamiento.) También prefiere atrapar a sus víctimas cuando se encuentran en el exterior, sumidas en el mayor frío posible. Con el paso de los años, a medida que los lumimiehet han aprendido a evitarla, Jäänainen se ha visto obligada a aventurarse a menudo hasta los pueblos y permanecer de pie junto a una casa redonda, llamando a su víctima en voz alta. Si la víctima puede ser retenida, Jäänainen se irá sin causar mayores problemas. Aunque no le costaría nada utilizar su magia o su fuerza bruta para capturar a su presa escogida, es un pensamiento que ni siquiera concibe. Un método así no ofrecería ninguna "diversión", y no sentiría ningún placer en tales victorias.

La víctima encantada se enamorará perdidamente al contemplar la belleza de Jäänainen. A partir de entonces, hará todo lo que ella le ordene, esforzándose todo lo posible por permanecer a su lado. Las mujeres únicamente necesitan superar una TR contra un ataque de nivel 2 para no verse afectadas por el encantamiento, y los elfos y los medio elfos son inmunes a él. Aparentemente, Jäänainen no tiene ningún interés en las mujeres, y sólo utiliza su poder para mantenerlas calladas o evitar que interfieran mientras ella destruye a sus compañeros o parientes varones. Una vez ha caído bajo el encantamiento, la víctima tiene muy pocas posibilidades de sobrevivir. Deberá ser rescatado físicamente y sacado del círculo de influencia de Jäänainen, para conseguir romper el

hechizo. Sin embargo, se trata de una tarea harto difícil, pues la víctima se negará (incluso con violencia) a apartarse de la presencia de Jäänainen, y atacará a cualquier posible rescatador.

En combate, Jäänainen es inmune al calor y al frío. Si se encuentra en problemas, abandonará la lucha y huirá, dejando libres a sus víctimas. Sin embargo, nunca perdonará ni olvidará una derrota, y tanto las víctimas rescatadas como los propios rescatadores estarán en constante peligro mientras se encuentren a menos de ciento cincuenta kilómetros de la Bahía del Hielo Resquebrajado. Jäänainen les atacará cuando menos se lo esperen, o bien cuando estén debilitados por un tormento o por algún otro motivo.

KARHUNKÄSI

Este cazador lumimies de veinticinco años de edad es un caso muy poco habitual en su pueblo. Se casó a los dieciséis años, pero su mujer murió a manos de un oso polar sólo un mes después. Desde entonces, Karhunkäsi no ha vuelto a desposarse con nadie. La mayoría de los lumimiehet habrían dejado que el dolor fuera desapareciendo poco a poco. Sin embargo, no ocurre lo mismo con Karhunkäsi, que nutre su rabia como un granjero cuida su jardín, eliminando cualquier semilla de tranquilidad o serenidad que pueda encontrar. Karhunkäsi siempre está dispuesto a liderar o participar en una cacería, y después de cada presa que se cobra se afeita la cabeza con un afilado cuchillo.



Jäänainen

Karhunkäsi (La. "Mano de Oso") también recibe este apelativo porque lucha con unas garras de oso encantadas. En realidad se trata de unos gruesos guantes hechos a partir de las pezuñas de un gran oso. Se ajustan bastante bien a sus manos e incluso le permiten empuñar un arma (con un -10 a la BO). Las garras naturales se encuentran en su sitio, pero los guantes han sido encantados de forma que infligen un crítico de Tajo con cada golpe. Karhunkäsi siempre intenta herir de muerte a un oso con su lanza antes de acercarse para acabar con él con sus garras.

Karhunkäsi es más alto que un lumimies normal, ya que mide casi 1,8 metros de estatura. Su cuerpo está cubierto de cicatrices, testimonios de sus encuentros con los osos, pero él mantiene su constancia sin que nada parezca hacerle cambiar de actitud. Suele a mostrarse tímido con los extranjeros (a menos que salgan a cazar osos, en cuyo caso se unirá a ellos rápidamente). Algunos lugareños creen que esta interminable furia no es sana; otros creen que ha sido tocado por el Mundo Espiritual, y por lo tanto no están capacitados para juzgarle. Pero todos creen que Karhunkäsi es completamente diferente a todos los demás. Como el mismo Karhunkäsi suele afirmar, "Soy una isla en el mar de mi pueblo".

KARHUNKÄSI

Nivel: 10.

Raza: Lumimies.

Hogar: Homela (Bahía del Hielo Resquebrajado).

KARHUNKÄSI EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 101 BO c./c.: 40la BO proyectil: 40al
CA (BD): C (20).

Profesión en SA: Guerrero.

Características en SA: FUE 89, AGI 76, CON 91, INT 79, I 98, PRE 100.

Habilidades en SA: Esquiar 78, Forrajear 87, Percepción 45, Conocimiento de los osos 101, Rastrear 98, Conocimiento de los cielos 93, Acechar/Escondarse 65.

Hechizos en SA (9 PPs): Conocimiento de la naturaleza (hasta nivel 3), Movimiento de la naturaleza (hasta nivel 3), Sendas de la superficie (hasta nivel 3), Protecciones (hasta nivel 3), Serenar espíritus (3º nivel).

KARHUNKÄSI EN ROLEMASTER

PV: 101 BO c./c.: 40la BO proyectil: 40al
CA (BD): 6 (20).

Profesión en RM: Guardabosques.

Características en RM: Ag 76, Co 91, Me 83, Rz 77, AD 100, Em 83, In 98, Pr 100, Ra 76, Fu 89.

Habilidades en RM: Esquiar 78, Forrajear 87, Percepción 45, Conocimiento de los osos 101, Rastrear 98, Conocimiento de los cielos 93, Acechar 65, Escondarse 65.

Hechizos en RM (27 PPs): Sendas de la naturaleza (hasta nivel 3), Sendas de la curación de heridas (hasta nivel 3), Sendas del movimiento (hasta nivel 3), Murallas interiores (hasta nivel 3), Serenar espíritus (hasta nivel 3).

PRINCIPALES OBJETOS DE KARHUNKÄSI

Lanza. +10 BO (tanto cuerpo a cuerpo como proyectil).

Garras de oso. Inflige 1-10 puntos de daño por garra (x5); +10 BO; inflige un crítico "D" de Tajo adicional con cada golpe que tiene éxito con las 5 garras. Tira 1D100 para determinar cuántas garras han golpeado: 01-20=1 garra, 21-40=2 garras, y así sucesivamente; se añade un crítico "D" al daño si se saca un 81-00).

Raquetas de nieve de Maestría de los caminos. Permite al portador utilizar cualquier hechizo de la lista Maestría de los caminos hasta nivel 10.

KONIHRAIN EL VAGABUNDO

Más de un grupo de aventureros que se ha encontrado con Konihrain ha sido hallado más tarde masacrado por los orcos y arrebatados de sus posesiones. Konihrain es un espía del Rey Brujo que se hace pasar por un trampero y mercader de pieles. Viaja por toda la Tundra de los Pastos, llegando a adentrarse en puntos tan septentrionales como la Tierra de los Lagos o tan occidentales como la Bahía del Hielo Resquebrajado. Su principal misión es explorar y reconocer el Yermo del Norte en busca de espías procedentes de Arthedain, aventureros o cualquier otro individuo potencialmente problemático (en esta última categoría se incluyen desde desertores angrmarim hasta lumimiehet conocidos por tener una opinión contraria al Rey Brujo). Konihrain regresa a Carn Dûm cada invierno para entregar un informe completo de sus actividades. Intenta constantemente volver a encender las viejas disputas y rencillas entre los lumimiehet. Aunque disfruta con estos juegos traviesos, perturbar la paz de los lumimiehet (a la vez que mantener sus suspicacias con respecto a cualquier arthadan o "extranjero" que viaje por las cercanías) es únicamente su misión secundaria.

Konihrain nació en la ciudad fortificada de Angsûl, en Angmar, en el año 1599 T.E., y ya de niño fue mentiroso y traicionero, por lo cual fue reclutado rápidamente al servicio del Rey Brujo y entrenado como espía en Carn Dûm. Es alto y desgarrado, con el pelo y los ojos oscuros, y no le cuesta mucho hacerse pasar por un dúnadan (siempre que no haya ninguno cerca con el que se le pueda comparar). Konihrain afirma que es el hijo de un mercader viajero que viajó por todo Arthedain y Rhudaur. También asegura haber nacido en la Tierra de Nadie situada entre Arthedain y Angmar. A menudo acostumbra a utilizar la siguiente frase: "Nací fuera de los límites de cualquier reino; por lo tanto, no estoy sometido a ningún rey ni tengo ninguna tierra por hogar."

Konihrain sabe muy bien cómo evitar y cómo provocar sospechas. Puede afectar a la moral de un grupo o un pueblo dejando caer los comentarios adecuados en el momento justo. Le gusta escoger a algún cazador o aventurero que se haya ausentado durante un tiempo y cuyo paradero sea desconocido, realizando comentarios sobre ellos a sus compañeros de pueblo: "Estoy seguro de que vi a ese tipo viajar hacia el oeste a través de la Tierra de Nadie cuando estuve allí hace un tiempo." (Implicítamente, lo que quiere decir es que "Venía de Angmar".) Si se le pregunta qué estaba haciendo en aquella región, Konihrain afirmará que se dirigía al sur para vender sus pieles ("¿Qué otra cosa si no?").

Konihrain es un maestro de los trucos sucios: le gusta echar a perder la comida, desamarrar los botes y dejarlos a la deriva, robar objetos y colocarlos de forma subrepticia en la mochila de otra persona de forma que al ser descubiertos apunten al sospechoso equivocado, etc. También tiene una lengua meliflua y puede inventarse cualquier historia si le apetece. (Como Konihrain se ve obligado a menudo a explicar o mentir para salir airoso de alguna situación, generalmente siempre le "apetece".) Fingirá sentir una total indiferencia por cualquier causa o reino. Si surgiera el tema, podría reconocer que posee ciertos conocimientos sobre Angmar. ("Coloqué algunas trampas allí hace algún tiempo. Parece que está plagado de orcos.")

Nota para el DJ: Para las aventuras ambientadas durante la Guerra del Anillo o en la Cuarta Edad, Konihrain podría ser convertido en un medio orco criado por Saruman. Viajará solo, bien al servicio de Saruman o como bandido con objetivos propios.



Nivel: 9.

Raza: Angmarim (nórdico).

Hogar: Carn Dûm; suele vagar por Talath Uichel.

KONIHRABN EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 92 BO c./c.: 30da BO proyectil: 50al
CA (BD): C (25).

Profesión en SA: Explorador.

Características en SA: FUE 77, AGI 95, CON 76, INT 89, I 72, PRE 93.

Habilidades en SA: Actuar 98, Emboscar 61, Tregar 55, Sobornar 86, Interrogación 67, Oratoria 78, Percepción 45, Acechar/Esconderse 73, Rastrear 65, Maña 91.

Hechizos en SA (54 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 5.

KONIHRABN EN ROLEMASTER

PV: 92 BO c./c.: 30da BO proyectil: 50al
CA (BD): 6 (25).

Profesión en RM: Ladrón.

Características en RM: Ag 95, Co 75, Me 89, Rz 88, Ad 91, Em 90, In 72, Pr 93, Ra 96, Fu 77

Habilidades en RM: Actuar 98, Emboscar 61, Tregar 55, Sobornar 86, Interrogación 67, Oratoria 78, Percepción 45, Acechar 73, Esconderse 73, Rastrear 65, Maña 91.

Hechizos en RM (111 PPs): Conocimiento de la naturaleza (hasta nivel 3), Sendas de la curación de heridas (hasta nivel 3), Protecciones (hasta nivel 3), Serenar espíritus (hasta nivel 5).

PRINCIPALES OBJETOS DE KONIHRABN

Espada ancha +25.

Escudo +20.

Amuleto del Ala Malvada. Parece ser poco más que un pequeño amuleto tallado con la forma de un cuervo negro común. El propietario puede obligar (como si fuera un sortilegio de *Convo-car*) a cualquier pájaro de naturaleza malvada a realizar una tarea. Los pájaros pueden hacer una TR contra un ataque de nivel 5 si se les pide luchar y, si consiguen superarla, se alejarán volando inmediatamente. El pájaro no tiene derecho a dicha tirada si lo que se le pide es una tarea más simple, como entregar un mensaje o robar un objeto pequeño. Konihrahn utiliza este amuleto para enviar mensajes a los orcos (o incluso a Carn Dûm, si el mensaje es lo bastante importante).

Botas de Maestría de los caminos. Permiten al portador utilizar cualquier hechizo de la lista Maestría de los caminos (hasta nivel 10) una vez al día.

LOSP'INDEL

Desde la muerte de K'elektor en el Año de los Dragones (1545 T.E.), los elfos de las nieves de la Tierra sin Tierra han reconocido a su esposa, Losp'indel (S. Losfinniel), como su líder. En el cenit del mundo, bañada por el eterno resplandor de Helecthil, Losp'indel reina sobre la ciudad de hielo de Helloth. Nacida en Cuiviénen, Losp'indel emprendió el viaje hacia el oeste que iniciaron muchos de los eldar. Sin embargo, en las riberas del río Anduin, decidió abandonar el viaje y se quedó a vivir con muchos otros bajo los árboles de Bosqueverde el Grande. Allí, Losp'indel se ganó el amor de su futuro marido, y junto a él llevó a su pueblo hasta el Yermo del Norte.



Fue Losp'indel la primera que dominó la técnica para moldear el hielo que tan famosos ha hecho a los elfos de las nieves. Fue ella quien concibió Helloth en su magnificante resplandor; y (aunque ahora sólo se recuerda en las leyendas más antiguas), fue Losp'indel quien instruyó a los ancestros de los ystävāt talven en la construcción de los primeros *pyöreä talo*. Gracias a los encantamientos de la voz de Losp'indel y a la elegancia de sus gráciles dedos, el hielo y la nieve pueden ser transfigurados en formas hermosas y maravillosas que agraden a la señora de los elfos de las nieves.

Los lossidil afirman que Losp'indel "oye como un dragón", pues es sutil y rápida de mente, y adivina muchas de las sensaciones escondidas bajo una palabra pronunciada. La Señora de Helloth no sale casi nunca de las murallas de su ciudad, pero envía numerosos espías para explorar la Tierra sin Tierra; por lo tanto, los elfos de las nieves casi nunca se ven enfrentados a un peligro inesperado. Losp'indel siempre está ansiosa por conocer noticias procedentes del sur, y los viajeros que vengan de esa zona probablemente tendrán una audiencia con ella en cuanto entren por las puertas de la ciudad. La Señora de Helloth interrogará a los recién llegados sobre todo tipo de temas, desde su historia familiar completa hasta las tierras que han visitado. Aunque a menudo sólo se trata de simple curiosidad por parte de Losp'indel, tales interrogatorios son los únicos medios que permiten a la Reina mantenerse al corriente de los acontecimientos más importantes en el sur.

La Señora de Helloth es hermosa, incluso para lo que suele ser normal entre los elfos de las nieves. Su piel resplandece como el marfil pulido, su cabello es tan claro como la blanca nieve, y sus ojos son de un oscuro verde parecido al del mar. A diferencia de muchos de los lossidil, Losp'indel suele estar sumida en una constante tristeza, pues está dividida entre el amor hacia su pueblo y su profundo deseo por reunirse con su marido en Aman. El debate interno de Losp'indel se prolongará hasta el final de esta edad, momento en el cual al fin seguirá el dictado de su corazón y partirá hacia el Oeste.



Nivel: 27.

Raza: Elfa de las nieves.

Hogar: Helloth en la Tierra sin Tierra.

LOSP'INDEL EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 144 BO c./c.: 90la BO proyectil: 40da
CA (BD): SA (80).

Profesión en SA: Animista.

Características en SA: FUE 79, AGI 96, CON 87, INT 97, I 102, PRE 95.

Habilidades en SA: Poesía 89, Cantar 98, Tallar hielo 240, Métodos de construcción en hielo 230, Historia de los Creadores de Abalorios 70, Conocimiento de los dragones 75, Historia noldorin 50, Historia telerin 100, Percepción 89, Leer runas 89, Usar objetos 105.

Hechizos en SA (108 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización y todas las listas de animista hasta nivel 10.

LOSP'INDEL EN ROLEMASTER

PV: 144 BO c./c.: 90la BO proyectil: 40da
CA (BD): 1 (80).

Profesión en RM: Animista.

Características en RM: Ag 96, Co 87, Me 95, Rz 97, Ad 96, Em 94, In 102, Pr 95, Ra 96, Fu 79.

Habilidades en RM: Poesía 89, Cantar 98, Esculpir hielo 240, Métodos de construcción en hielo 230, Historia de los Creadores de Abalorios 70, Conocimiento de los dragones 75, Historia noldorin 50, Historia telerin 100, Percepción 89, Leer runas 89, Sintonización 105.

Hechizos en RM (173 PPs): Conoce todas las listas abiertas y cerradas de Canalización hasta nivel 15 y todas las listas básicas de animista hasta nivel 25.



PRINCIPALES OBJETOS DE LOSP'INDEL

K'ellekk (Los. "Lanza de la escarcha"). Esta alargada arma de color azul plateado tiene una bonificación +30 a la BO e inflige un crítico "D" de Frío adicional por golpe. Además, la lanza permite al portador utilizar todos los hechizos de la lista Ley del frío (hasta nivel 10) una vez al día.

Bastón de rayos de Hielo. El bastón tiene todavía 78 cargas.

Anillo de Protección contra los elementos. Este sencillo anillo de plata añade +50 a la BD y a todas las TRs del portador contra todos los ataques de agua, fuego, hielo u otros elementos.

Armadura de marfil. Esta exquisita armadura de marfil añade +75 a la BD y permite al portador utilizar cualquier sortilegio de la lista Mano de la esencia, hasta nivel 10, dos veces al día.

NESTADOR

Señor de la Logia del Despertar y Amo de los Sueños de los irmohildi, Nestador lidera a los noldor de Niebla Eterna en su antigua misión para purificar las Tierras del Norte del Mal de Morgoth. Nestador es un refugiado procedente de Eregion que nació en las Tierras Imperecederas. Se unió a su pueblo rebelde en su trágica marcha mortal a través de Helcaraxë hasta la Tierra Media, sirviendo en la casa de Finrod Felagund, su señor. Aunque sobrevivió a la ruina de Nargothrond y el hundimiento de Beleriand, Nestador no estaba dispuesto a regresar a Aman, pues fue en Lindon, una vez finalizó el cataclismo de la Guerra de la Cólera, donde se reunió con su amor, Lothwen de Gondolin. Juntos decidieron permanecer en la Tierra Media, uniéndose a la casa de la hermana de Finrod, Galadriel, a quien siguieron hasta Eregion.

Aunque el destino le pondría al servicio del Señor de las Visiones, la primera devoción de Nestador iba dirigida hacia la mujer de Irmo, Estë, Portadora del Descanso. Junto al lago cubierto de árboles de Lórellin, Nestador fue creciendo a imagen de la Valië, ansioso, en el ardor de su juventud, por aprender todo lo que ella pudiera enseñarle sobre las artes de la curación de heridas y penas. Pero no había ninguna necesidad de artes como aquellas en Valinor, aunque Nestador demostró ser perspicaz y descubrió las semillas de discordia sembradas por Melkor entre los noldor, pese a que no llegara a detectar a su verdadero responsable.

Nestador se llevó sus artes consigo a la Tierra Media, donde su mano curativa alcanzó una potencia que ningún hombre o elfo ha superado jamás. Se decía que mientras quedara un hálito de vida en un cuerpo, Nestador era capaz de restaurar toda la salud de su paciente. Elrond Medioelfo fue discípulo de Nestador en Lindon, y en años posteriores se le reconocería como su igual; pero Elrond permaneció en Lindon junto a Gil-galad cuando Nestador partió hacia el este en dirección a Eriador, y sus caminos nunca volvieron a cruzarse.

Durante los años de paz que pasó en Eregion, Nestador encontró un alma gemela en Óleth, la hija de Thilgon. Aunque no era más que una doncella a los ojos de los inmortales noldor, Nestador reconoció el don profético de las Fëanturi en los claros ojos azules de Óleth. Nestador y Óleth compartían el hecho de gozar de habilidades atípicas (aunque no desconocidas) en su sexo; pues entre los eldar, las artes curativas son cultivadas sobre todo por las mujeres, mientras que los hombres son más proclives a seguir el sendero de las visiones interiores. Tocados por Irmo y Estë, ambos transmitían sabiduría y recibían fuerza del otro, hasta el extremo de que muchos llegaron a temer que el fuerte vínculo existente entre Óleth y Nestador llevara a éste último a separarse de su mujer. Pero aquella relación no tuvo ninguna consecuencia negativa; y Lothwen, sabia como los incontables años, dijo: "No habléis mal de esta amistad; un alto destino aguarda a Óleth y también a mi marido. Que compartan los dones que Ilúvatar ha encendido en su interior, ahora que todavía hay tiempo."





Las palabras de Lothwen demostraron ser más proféticas que cualquiera de las predicciones de Óleth. Pues si la hija de Thilgon no hubiera escuchado el consejo de Nestador a la hora de fortalecer su talento visionario, los Cuiviémar jamás habrían existido; igualmente, si Nestador no hubiera participado en su creación, la Logia del Despertar no habría sobrevivido a la inesperada muerte de Óleth, y las Lágrimas de Yavanna por la Tierra Herida se habrían derramado en vano. (Para un relato completo de la huida de Nestador tras la caída de Eregion, el descubrimiento de Óleth del santuario de Niebla Eterna, la fundación de los Cuiviémar y su muerte a las fauces de un dragón, consulta la sección 3.3.)

Los refugiados de Eregion apenas habían establecido la Logia del Despertar cuando les arrebataron su líder. Prediciendo su inminente muerte, Óleth nombró a Nestador Señor de los Cuiviémar en su lugar. "No llores por mí, maestro y amigo, más querido para mí que la vida misma", le dijo, "pronto mi espíritu deberá partir de las tierras que me vieron nacer, en busca de los jardines de Lórien y la hermosa Lórellin, cuya imagen invade mis sueños. Pero tú, Nestador, permanecerás en la Tierra Media para finalizar la misión que emprendió mi padre Thingol, el sueño para cuya conservación se sacrificó Lindor. Recuerda a Lindor en la cima de la montaña... cómo te negaste a abandonarle en manos del demonio del viento; ¡y cómo te lo impedí yo! ¿Ni siquiera en aquel momento te diste cuenta de que llegaría esta hora, y que sólo quedarías tú para guiar a los cuiviémar? ¿No te he recompensado, oh escogido de Irmo, con todo lo que él me confirió? Tú eres la comadrona de las Lágrimas de Yavanna. Vigílasla hasta que sus poderes curativos hayan surtido su efecto."

Nestador no comprendió las palabras finales de Óleth, y pasarían más de tres milenios y medio antes de que el mensajero de Yavanna revelara su sentido; pero tras haber llorado la muerte de Óleth y tras haber rechazado a los gusanos de las Ered Úmarth, Nestador y su mujer volvieron a constituir el Cuiviémar, convirtiéndose ella en la *massánië* de las yavannildi y él en el *olostar* de los irmohildi. Desde ese día, han luchado juntos para cumplir los designios de Lórien y Kementári con respecto a la Tierra Herida.

NESTADOR

Nivel: 46.

Raza: Noldo.

Hogar: Niebla Eterna.

NESTADOR EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 235 BO c./c.: 160ec BO proyectil: 80da
CA (BD): SA (45).

Profesión en SA: Animista.

Características en SA: FUE 89, AGI 98, CON 96, INT 99, I 102, PRE 105.

Habilidades en SA: Leer runas 155, Usar objetos 150, Percepción 125, Primeros auxilios 175, Meditación 122, Conocimientos curativos 185, Herbolaria 130, Conocimiento de las plantas 118, Religión noldorin 107.

Hechizos en SA (436 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización, todas las listas abiertas de Esencia y todas las listas de animista hasta nivel 10.

NESTADOR EN ROLEMASTER

PV: 235 BO c./c.: 160ec BO proyectil: 80da
CA (BD): 1 (45).

Profesión en RM: Sanador.

Características en RM: Ag 98, Co 96, Me 99, Rz 99, Ad 97, Em 94, In 102, Pr 105, Ra 99, Fu 89.

Habilidades en RM: Leer runas 155, Sintonización 150, Percepción 125, Primeros auxilios 175, Cuidados médicos 161, Medita-

ción 122, Conocimientos curativos 185, Conocimiento de las hierbas 130, Conocimiento de la flora 118, Religión noldorin 107.

Hechizos en RM (898 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización, Esencia y Mentalismo hasta nivel 25 y todas las listas básicas de animista hasta nivel 30.

PRINCIPALES HABILIDADES DE NESTADOR

Predicción. En ocasiones, Nestador percibe fragmentos del futuro que se le presentan como vagas visiones, frases crípticas, sueños o sensaciones relacionadas con un suceso, un lugar o una persona concretos. Nestador puede intentar utilizar deliberadamente esta habilidad, consiguiendo algo de información útil el 30% de las ocasiones, aunque en general simplemente espera a que las visiones se manifiesten por sí solas. **RM:** esta habilidad queda representada (en parte) por el uso de la lista de Sendas comunitarias. Los diversos hechizos de *Sueños* y otros semejantes no se activan mientras está durmiendo (ya que los elfos no duermen como lo hacen los mortales), sino a través de una meditación ritual preparada deliberadamente. La práctica de esta disciplina es común a todos los irmohildi.

Aura de Aman. Nestador nació en Tirion, en Eldamar, bajo la luz de los Dos Árboles, y caminó junto a los valar cuando era joven. Los efectos de esta experiencia todavía se pueden apreciar por quienes sean lo bastante sensibles a tales auras. Su herencia ha aumentado el poder innato de su espíritu, manifestándose en forma de un poder y una belleza mentales, espirituales y físicas muy superiores a lo normal. Su cuerpo casi parece resplandecer, y si se le contempla desde el Mundo de las Sombras, aparecerá como una figura brillante de luz blanca. Nestador puede emplear este poder siempre que lo desee, revelando su aura brillante. La utiliza para atemorizar a sus oponentes, que deberán hacer una TR contra el nivel de Nestador o sufrirán un -25 en todos los ataques contra él. El aura tiene efecto doble contra muertos vivos (es decir, sufren un -50).

PRINCIPALES OBJETOS DE NESTADOR

Anillo de curación. El anillo es un multiplicador x2 PP y permite al portador lanzar *Curar 10* cuatro veces al día y *Curar 50* una vez al día.

Pociones. Nestador prepara diversas pociones curativas en las que imbuye poderes de las listas Sendas de la Sangre, Sendas de los Músculos y los Huesos, Sendas de los Órganos y Purificaciones. Nestador también tiene pociones con los hechizos *Resistir a los elementos* y *Autosustento*. Si es necesario, puede imbuir en una poción casi cualquier hechizo de las listas abiertas de Canalización o de animista.

Cofre de preservación de hierbas. Cualquier planta o hierba curativa colocada en este pequeño (30 x 60 x 30 cm.) cofre de madera tallada será conservada de forma indefinida en condiciones idóneas hasta que sea utilizada.

Cuenco de mejora de hierbas. Cualquier hierba o planta curativa preparada en este pequeño cuenco de plata con complicados grabados verá dobladas sus propiedades curativas.

PITÄÄ KALASTA

Pitää Kalasta (La. "Le Gustan los Peces") personifica el ideal de los merimetsästäjät: es el *tietäjä* de su *heimo* (el clan Merilintu) y en ocasiones de todo su berg, y también es un *jääsilmä* con muchos años de experiencia y un miembro muy respetado del Valaskalan Palvonta. Se trata de un ballenero que mide algo más de 1,55 metros de estatura, tiene el pelo rubio hasta los hombros y unos músculos robustos y muy pronunciados. Sus ojos son azules como el hielo, pero claros y honestos.



Pitää Kalasta es un individuo libre de toda malicia o mala intención, y es muy difícil engañarle (-50 a todas las habilidades de Subterfugio contra él). Por ese motivo, los merimetsästäjät de Pohjoinen Tähti eligen a menudo a Pitää Kalasta para tratar con los extranjeros. Una vez, un mercader procedente del sur dijo de él: "Si mientes a Pitää Kalasta, podrá mirar en tu interior con tanta facilidad como si fueras hielo." En su *heimo* se dice que "Si Pitää Kalasta confía en tus palabras, tus palabras son ciertas." Eso provoca ciertos celos en algunos otros *heimot*, ya que es el *heimo* de Pitää Kalasta el que suele beneficiarse de los mejores negocios.

Aunque Pitää Kalasta vive con su mujer y sus tres hijos en Pohjoinen Tähti, también le gusta visitar otros bergs y es conocido por todos los merimetsästäjät. Casi nunca participa en cacerías en tierra, pues prefiere las ballenas y los peces antes que los alces, los renos o las focas. Sin embargo, es un buen cazador y, si es necesario, podría unirse a un grupo de caza que se dirigiera hacia la tundra.

PITÄÄ KALASTA

Nivel: 10.

Raza: Merimetsästäjä.

Hogar: Pohjoinen Tähti en el berg de la Bahía Acunada.

PITÄÄ KALASTA EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 121 BO c./c.: 40la BO proyectil: 20da
CA (BD): C (20).

Profesión en SA: Guerrero.

Características en SA: FUE 100, AGI 87, CON 99, INT 76, I 81, PRE 99.

Habilidades en SA: Remar 93, Construcciones en hielo 97, Trabajar/Tallar el hielo 96, Forrajear 87, Diplomacia 101, Oratoria 78, Comerciar 87, Conocimiento de las ballenas 107, Percepción 70, Conocimiento de los cielos 98, Acechar/Escondarse 78, Rastrear 71.

Hechizos en SA (30 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 3.

PITÄÄ KALASTA EN ROLEMASTER

PV: 121 BO c./c.: 40la BO proyectil: 20da
CA (BD): 6 (20).

Profesión en RM: Guerrero.

Características en RM: Ag 88, Co 99, Me 76, Rz 77, Ad 98, Em 80, In 81, Pr 99, Ra 86, Fu 100.

Habilidades en RM: Remar 93, Construcciones en hielo 97, Trabajar/Tallar el hielo 96, Forrajear 87, Diplomacia 101, Oratoria 78, Comerciar 87, Conocimiento de las ballenas 107, Percepción 70, Conocimiento de los cielos 98, Acechar 78, Escondarse 78, Rastrear 71.

Hechizos en SA (63 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 3.

PRINCIPALES OBJETOS DE PITÄÄ KALASTA

Cuchillo de runas. +10 BO, y permite al portador lanzar los hechizos *Caminar sobre las aguas* y *Correr sobre las aguas*.

Abalorio de gaviota. Permite al portador convocar a una gaviota para enviar mensajes, llevar pequeños objetos o utilizarla como pequeño explorador.

Arpón del culto. Utilizado únicamente por los miembros del Valaskalan Palvonta, se trata de un arma de aspecto desagradable con una punta ancha y aserrada con muchos dientes montada sobre un asta de hueso de ballena. Es un arma +20, pero tiene un +50 BO contra ballenas (incluyendo ballenas demo-

nio), infligiendo un crítico "D" de Penetración adicional por golpe contra cualquier objetivo.

Botas para el hielo. +50 a todas las tiradas de Trepas cuando el portador trepa por el hielo; permite al portador caminar sobre el hielo (aunque esté resbaladizo) como si utilizara un hechizo de *Equilibrio* (+50 a todas las maniobras en movimiento). Las botas también protegen los pies del portador del frío como por el hechizo *Protección contra el frío*.

RAUDABERN

Raudabern es el jefe de los berninga en Forodwaith, y reside en el asentamiento fortificado de Ligr Wodaize Berne en la Tierra de los Lagos. Raudabern y su familia nunca han perdonado a los lumimiehet por la traición que provocó el incendio de su antiguo hogar por parte de los soldados del Rey Brujo. Por ese motivo, Raudabern trata muy poco con los lossoth que cohabitan en el Järvimaa con su pueblo, pues prefiere negociar con los umli de las costas orientales del Mar Olvidado, o con los enanos que viven todavía más al este. Raudabern tiene pocas esperanzas de recuperar su mansión perdida mientras el Rey Brujo siga reinando en Angmar. Mientras tanto, hará todo lo que pueda para causarle problemas a su enemigo: los patrullas angmarim que se atreven a entrar en las costas boscosas del Lago de los Osos raramente regresan, y Ligr Wodaize Berne se ha convertido en un nombre temido y sujeto de numerosos rumores oscuros entre los angmarim.

Raudabern es un devoto marido y un buen padre, y no permite que ninguna ofensa contra su familia, por ligera que sea, quede sin castigo. La hija de Raudabern, Isarnabloma, se está convirtiendo en una poderosa guerrera por derecho propio, mientras que su hijo menor, Sprautabern, ha mostrado todos los signos que indican que está dotado con el misterioso poder de cambiar de forma. Raudabern es un hombre gigantesco (mide más de 2,1 metros de estatura y pesa más de 150 kg.). El brillante pelo de su cabeza (que lleva bastante corto) siempre está de punta (algo que, con la luz adecuada, hace que el berning parezca estar coronado por un halo rojo).

En combate, Raudabern constituye un espectáculo terrorífico, ya que puede entrar fácilmente en un frenesí enloquecido. Brandiendo su hacha de doble filo, puede derribar oponentes con la misma facilidad que un leñador derriba árboles. Se sabe de orcos que han tirado las armas y han abandonado el combate cuando se enfrentaban a este terror pelirrojo. Sin embargo, como estratega, Raudabern es muy poco fiable. El ataque frontal es su estrategia favorita, y cualquier oponente que utilice tácticas más sutiles podría atraer fácilmente a Raudabern y sus guerreros hasta campo abierto y eliminarlos allí con facilidad. Por otro lado, cuando defiende la fortaleza de madera de Ligr Wodaize Berne, Raudabern se vuelve tenaz e ingenioso; en esos casos, es él quien finge debilidad, para atraer a sus enemigos a su perdición.

RAUDABERN

Nivel: 17.

Raza: Berning.

Hogar: Ligr Wodaize Berne, en el Lago de los Osos.

RAUDABERN EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 147 BO c./c.: 90hc BO proyectil: 60ha
CA (BD): SA (50).

Profesión en SA: Guerrero.

Características en SA: FUE 100, AGI 73, CON 86, INT 74, I 76, PRE 90.

Habilidades en SA: Emboscar 68, Desarrollo físico 147, Trepas 97, Construcciones de madera 97, Trabajar/Tallar la madera 96, Forrajear 87, Acechar/Escondarse 78.



Hechizos en SA (51 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Esencia hasta nivel 3.

RAUDABERN EN ROLEMASTER

PV: 147 **BO c./c.:** 90hc **BO proyectil:** 60ha
CA (BD): 1 (50).

Profesión en RM: Guerrero.

Características en RM: Ag 73, Co 86, Me 88, Rz 70, Ad 90, Em 76, In 76, Pr 90, Ra 72, Fu 100.

Habilidades en RM: Emboscar 68, Desarrollo físico 105, Tregar 97, Construcciones de madera 97, Trabajar/Tallar la madera 96, Forrajear 87, Acechar 78, Escondarse 78.

Hechizos en RM (97 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Esencia hasta nivel 3.

HABILIDADES ESPECIALES DE RAUDABERN

Raudabern no tiene la habilidad de convertirse en oso, aunque tiene una cierta afinidad con la mayoría de los animales. Puede *Localizar*, *Convocar*, *Hablar con* y *trabar Amistad* con animales a voluntad. El DJ debería tratar estas habilidades como el respectivo hechizo de la lista Maestría de los Animales de animista.

PRINCIPALES OBJETOS DE RAUDABERN

Dwergaquizyos (For. "Hachas enanas") Estas dos hachas fueron forjadas por los enanos de las Colinas de Hierro especialmente para Raudabern. La primera es una gran hacha de doble filo, +30 BO, una pesada arma de más de cinco kilos de peso con los extremos afiladísimos, que inflige un crítico "C" de Tajo adicional por golpe. Su diseño y la calidad de la forja son muy hermosos, y su cabeza de acero pulido tiene grabadas diversas pautas geométricas en torno al nombre de Raudabern, grabado en Angerthas. La segunda hacha es más pequeña, está mejor equilibrada y es +15 BO, aunque añade +20 BO cuando es utilizada como arma arrojada.

Ungüento encantado. Raudabern se protege en combate con un ungüento mágico que se aplica sobre la piel. Protege todo su cuerpo como una armadura de CE.

STRIUK'IR

Striuk'ir (S. Rhíchir) es un elfo de las nieves de Helloth que a menudo vaga por Forodwaith, pues encuentra la ciudad en la que nació demasiado limitada para su naturaleza inquieta. Criado en el frío más absoluto desde la infancia, Striuk'ir es el mejor a la hora de sobrevivir en el más inhóspito y crudo de los climas. Striuk'ir siempre anda al acecho de las criaturas maléficas criadas por Morgoth, e intenta constantemente limpiar el Norte de todas esas manchas, para que los Pueblos Libres puedan viajar por sus inmensidades sin ningún miedo. Ha visitado Niebla Eterna pero, al igual que la ciudad que le vio nacer, la encuentra demasiado limitada para él. El corazón de Striuk'ir es libre en los vastos campos de nieve iluminados por la luz de las estrellas.

Cuando viaja en compañía de miembros de otras razas, Striuk'ir olvida en ocasiones que no todos pueden resistir el frío tan bien como él, presionando a cualquier hombre, enano, hobbit o incluso elfo hasta el punto de la extenuación (o la muerte). Encuentra divertido que a los demás les afecte tanto el clima, y puede llegar a negarse a servir como guía de tales individuos. Striuk'ir no es arrogante respecto a su formidable afinidad con el frío, ya que la considera una habilidad que no puede ocultar.

Como todos los elfos de las nieves, Striuk'ir es de compleción pálida. Su cabello es largo y de color blanco plateado, con algunos mechones dorados, mientras que sus brillantes ojos son de color verde marino.

STRIUK'IR

Nivel: 18.

Raza: Elfo de las nieves.

Hogar: Vaga por todo Forochel.

STRIUK'IR EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 146 **BO c./c.:** 100la **BO proyectil:** 120al
CA (BD): C (50).

Profesión en SA: Bardo.

Características en SA: FUE 90, AGI 87, CON 93, INT 81, I 95, PRE 99.

Habilidades en SA: Emboscar 89, Tallar el hielo 85, Poesía 87, Cantar 82, Esquiar 89, Primeros auxilios 77, Percepción 90, Leer runas 78, Conocimiento de los cielos 97, Acechar/Escondarse 92, Rastrear 89, Usar objetos 69.

Hechizos en SA (36 PPs): Conoce todas las listas de bardo hasta nivel 10 y todas las listas abiertas de Esencia hasta nivel 5.

STRIUK'IR EN ROLEMASTER

PV: 146 **BO c./c.:** 100la **BO proyectil:** 120al
CA (BD): 6 (50).

Profesión en RM: Bardo.

Características en RM: Ag 88, Co 93, Me 80, Rz 82, Ad 90, Em 85, In 95, Pr 99, Ra 87, Fu 90.

Habilidades en RM: Emboscar 89, Esculpir hielo 85, Poesía 87, Cantar 82, Esquiar 89, Primeros auxilios 77, Percepción 90, Leer runas 78, Conocimiento de los cielos 97, Acechar 92, Escondarse 92, Rastrear 89, Sintonización 69.

Hechizos en RM (79 PPs): Conoce todas las listas de bardo hasta nivel 16 y todas las listas abiertas de Esencia hasta nivel 5.

PRINCIPALES OBJETOS DE STRIUK'IR

Askku (Los. "Arco de hueso"). Arco +30 tallado a partir de una sola pieza pura y blanca de marfil. Permite a su portador lanzar cualquier hechizo de la lista Maestría en la detección una vez al día.

Lostill (Los. "Cuchilla nevada"). +25 a la BO y la BD. Esta lanza fue forjada en Niebla Eterna, utilizando una punta hecha de oro blanco templado y endurecido y un asta de acero plateado y blanco. Su punta está afiladísima, e inflige un crítico "C" de Tajo adicional con cada golpe. En invierno, también inflige un crítico "A" de Frío adicional (el efecto normal de una lanza de metal sólido en temperaturas inferiores a cero). Cualquiera que coja la lanza con las manos desprotegidas durante el invierno sufrirá inmediatamente 2-20 puntos de daño por congelaciones en los dedos, y deberá ser ayudado por otras personas, que deberán arrancar (o cortar) las manos para separarlas del metal.

Anillo de detección. Permite al portador utilizar cualquier hechizo de la lista Maestría en la detección hasta nivel 10.

VANHA ÄITISAVU

Vanha Äitisavu (La. "Vieja Madre Humo") es una nombradora de espíritus que vaga por la costa norte de la Bahía del Hielo Resquebrajado. Su nombre no procede de ninguna de las artes de las *henkinimittäjät*, sino de su dominio a la hora de ahumar y curar carnes de todo tipo. (Su carne de foca es conocida en toda la bahía. Los balleneros procedentes de Cardolan la aprecian mucho, y todos los *jäämiehet* de la bahía saben que siempre pueden facilitar un trueque ofreciendo algunas tiras de la carne de Vanha Äitisavu.) La Vieja Madre Humo es realmente anciana, pues ya

ha visto pasar doscientos diez inviernos, aunque es fuerte y robusta, y muestra pocos signos de envejecimiento aparte de su cara y sus manos, cansadas y llenas de arrugas. Puede caminar hasta cansar a hombres que tienen diez veces menos años que ella.

En toda su vida, Vanha Äitisavu ha dado a luz a ocho niños pertenecientes a tres maridos, todos los cuales han muerto cuando ella todavía sigue en este mundo. Sus numerosos nietos están envejeciendo, pero sus innumerables bisnietos han comenzado a su vez a tener hijos en todos los pueblos de la Bahía del Hielo Resquebrajado, lo que hace que le den la bienvenida allá donde vaya. Vanha Äitisavu atribuye su longevidad al favor del Mundo Espiritual, aunque en realidad se debe a su ascendencia, que en parte procede de Arthedain. El padre de Vanha Äitisavu, un noble guerrero de la Casa Eldanarya de Arthedain, se perdió durante una tormenta en el Rammas Forod y fue rescatado por la futura madre de Vanha. Ella nunca conoció a su padre, pues regresó a su país antes de que naciera, y pronto pereció junto a toda su casa en la Segunda Guerra del Norte contra Angmar (1408-1410 T.E.). El único símbolo del linaje de Vanha Äitisavu es un pequeño amuleto de plata, con el símbolo de la casa Eldanarya grabado, que su madre le entregó.

Vanha Äitisavu creció en el pueblo de su madre, donde, cuando sólo era una adolescente, fue acogida como alumna de una *henkinimittäjät* lumimies. Tras finalizar su entrenamiento, emprendió sus viajes. Vanha Äitisavu afirma no tener el hogar en ningún pueblo, sino que viaja desde Ruskea Vene hasta el extremo meridional de Rast Losnaeth, curando, arbitrando disputas y enseñando a toda mujer (que muestre los síntomas adecuados) todo lo que necesita saber una nombradora de espíritus. Aunque ha aleccionado a varias jóvenes adeptas por toda la bahía, nunca ha adoptado a ninguna aprendiz, aunque muchas podrían rogar por gozar de ese privilegio.

Vanha Äitisavu no sabe nada del destino de la casa de su padre, y a cualquiera que reconozca su noble escudo le costará mucho convencerla de su ascendencia aristocrática. Sin embargo, si se la consigue persuadir para que presente sus reclamaciones en la Corte Real de Arthedain, el amuleto y la historia del rescate por parte de su madre de un caballero arthadan serían aceptados como pruebas de que Vanha Äitisavu es la última heredera superviviente de la hacienda Eldanarya, lo que permitiría a la *henkinimittäjä* o a cualquiera de sus descendientes directos acceder a sus propiedades y a cualquier riqueza que hayan podido producir durante estos años. Sin embargo, las casas nobles que están sacando provecho de las posesiones de los Eldanarya (especialmente las poderosas casas de los Tarmëa y los Eketya) se mostrarían contrarias a cualquier reclamación, convirtiendo el asunto en un motivo de intrigas para otras casas de Arthedain dispuestas a ganar poder e influencia al respaldar la reclamación de la anciana. Por su parte, los Tarmëa y los Eketya podrían enviar a sus seguidores al norte para robar a Vanha Äitisavu el amuleto Eldanarya, desbaratando así cualquier reclamación que pudiera hacer. Ciertos elementos realmente desagradables podrían llegar a proponer incluso el asesinato de la nombradora de espíritus.

VANHA ÄITISAVU

Nivel: 12.

Raza: Dúnadan/lumimies.

Hogar: Vaga por la costa de la Bahía del Hielo Resquebrajado.

VANHA ÄITISAVU EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

PV: 125 BO c./c.: 90la BO proyectil: 30da
CA (BD): CE (40).

Profesión en SA: Animista.

Características en SA: FUE 74, AGI 78, CON 99, INT 94, I 108, PRE 98.

Habilidades en SA: Actividades con animales 58, Esquiar 87, Remar 60, Cocinar 150, Hechizos dirigidos 121, Primeros auxilios 97, Forrajear 102, Diplomacia 98, Historia lumimies 87, Percepción 102, Leer runas 84, Acechar/Escondarse 71, Rastrear 101, Usar objetos 92, Conocimiento de los cielos 103, Maña 89.

Hechizos en SA (48 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización y todas las listas de animista hasta nivel 10.

VANHA ÄITISAVU EN ROLEMASTER

PV: 125 BO c./c.: 90la BO proyectil: 30da
CA (BD): 12 (40).

Profesión en RM: Animista.

Características en RM: Ag 78, Co 99, Me 95, Rz 94, Ad 95, Em 96, In 108, Pr 98, Ra 78, Fu 74.

Habilidades en RM: Tratar animales 58, Esquiar 87, Remar 60, Cocinar 150, Hechizos dirigidos: Proyectil eléctrico 121, Primeros auxilios 97, Forrajear 102, Diplomacia 98, Historia lumimies 87, Percepción 102, Leer runas 84, Acechar 71, Escondarse 71, Rastrear 101, Sintonización 92, Conocimiento de los cielos 103, Maña 89.

Hechizos en RM (104 PPs): Conoce todas las listas abiertas de Canalización y todas las listas de animista hasta nivel 12.

PRINCIPALES OBJETOS DE VANHA ÄITISAVU

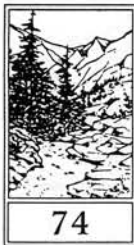
Lanza de penetración. +20 BO, inflige un crítico "C" de Perforación con cada golpe y hace daño doble contra dragones de hielo.

Pendiente del Oso. +20 a la BD, permite al portador *Convocar* y trabar *Amistad* con cualquier oso.

Amuleto Eldanarya. Este amuleto de plata tiene grabado el orgulloso y noble escudo de armas de la Casa Eldanarya. Añade +5 a la Presencia y +15 a todas las habilidades de influencia.

Vanha
Äitisavu





10.0 ARTEFACTOS DE PODER

el Cabo de Forochel contiene numerosos lugares antiguos imbuidos del poder de Morgoth, en los que antaño se crearon maléficis artefactos y se emplearon pérfidas brujerías para sembrar el mal. Pero por otro lado, Yavanna y sus devotos noldor curan la Tierra Herida con el poder místico de las *eridh echui* y los árboles de *cembereth* que nacen de ellas, buscando siempre las ocultas *yavanníri*. En el extremo Norte, los elfos de las nieves de Helloth dan forma al hielo con sus encantamientos, creando obras de belleza y poder bajo el eterno resplandor de Helecthil.

Las razas mortales de Forodwaith también utilizan los artefactos mágicos, aunque a su manera. Los herreros umli, emulando a sus ancestros enanos, empuñan herramientas encantadas en sus forjas, mientras que las nombradoras de espíritus y los sabios de los *ystävät* talven graban en sus cuchillos rituales unas runas dotadas de un antiguo poder. Incluso un viajero casual del Yermo del Norte podría, al pasar junto a unas ruinas medio enterradas de los olvidados "Creadores de Abalorios", encontrar algún misterioso objeto encantado de virtudes desconocidas.

La siguiente sección describe por orden alfabético algunos de los artefactos más comunes o mejor conocidos que se pueden encontrar en el Norte. La accesibilidad de tales objetos variará según el contexto cultural en el que pretendan ser utilizados. Las lanzas y pendientes propiedad de los *ystävät* talven son tótems personales, que requieren ceremonias especiales para ser traspasados a otras personas. Otros objetos encantados, especialmente los objetos verdaderamente poderosos o importantes, serán generalmente propiedad de un pueblo o *heimo*, y será necesario contar con el permiso de los ancianos o *viisas* para poder utilizarlos.

Cembereth



CEMBERETH

(S. "Reina de la Tierra", pl. *Cemberethath*)

"Hay quienes la han visto erguida como un árbol bajo el cielo, coronada por el sol; y de todas las ramas se derramaba un rocío dorado sobre la tierra estéril que de pronto verdeaba el trigo..."

- *El Silmarilion*, pág. 31

El *cembereth* es un árbol sagrado para Yavanna la Señora de la Tierra (cuyo nombre es la versión en sindarin del nombre "Kementári"), y es un foco ritual para las canciones mágicas de los noldor de Niebla Eterna. Los *cemberethath* tienen su origen en Niebla Eterna y no se encuentran en ningún otro punto de la Tierra Media salvo allí donde los noldor decidan plantar sus semillas, las *eridh echui* (S. "semillas del despertar"; sing. *eredh echui*). Se dice entre los Cuiviémar que estas semillas no son sino restos de la antigua Primavera de Arda, que Yavanna creó para plantar en el lejano Norte del mundo, pero que nunca llegaron a florecer debido a la corrupción causada por la presencia de Morgoth.

Cuando la Señora de la Tierra volvió a Forodwaith tras finalizar la Guerra de la Cólera, entonó una canción de duelo por la Tierra Herida, derramando sus lágrimas sobre el suelo estéril; pero los Cuiviémar también dicen que, antes de que girara la espalda y abandonara la Tierra Media, Kementári encontró el poder para hacer crecer las *eridh echui* en un resguardado valle de las recién creadas Ered Rhíamar. Allí, sobre la misma colina que los noldor ahora llaman Dol Cembereth, Yavanna desplegó su poder de reina, y las *eridh echui* brotaron y crecieron hasta convertirse en retoños de árboles. Entonces Kementári convocó unos velos de niebla de la misma tierra para defender su jardín oculto de la malicia del frío y la maldad existentes en el mundo, preservándolo hasta el tiempo en el que los Primeros Nacidos podrían descubrirlo y convertirse en instrumentos de sus designios para curar el Yermo.

Los noldor de Niebla Eterna utilizan las semillas del *cembereth* en el principal rito de su orden, que denominan Laicatalë Formeno, o Reverdecimiento del Norte. El Laicatalë gira en torno a un *olortíë*, o sendero de visiones, individual, que cada miembro del Cuiviémar debe emprender. El sendero se inicia al llegar la primavera, momento en el cual las *yavannildi*, las mujeres de los *cuiviémar*, realizan la recolección ceremonial de las *eridh echui* en la cima de Dol Cembereth. Esas semillas son llevadas a la sede de la logia en Tol Ely para el Gran Cántico, al que asisten todos los *cuiviémar*. A todos los *irmohildi* que reciben una visión durante esa reunión se les entrega una semilla y se espera de ellos que sigan su *olortíë*. Tras vagar durante mucho tiempo y someterse a numerosas pruebas, Irmo revela al buscador el lugar donde culminará su sendero de visiones. Allí deberá ser plantada la *eredh echui*, tras una prolongada consagración del terreno, y allí deberá regresar siempre el buscador hasta que la semilla haya echado raíces.

La germinación, incluso en condiciones óptimas, puede llevar hasta cinco años, y pasarán otros cincuenta o sesenta años antes de que el árbol se encuentre lo bastante crecido como para ser considerado finalizada con éxito la misión. Aun así, el buscador seguirá siendo el responsable de cuidar y preservar el lugar. Se pueden plantar más semillas, normalmente de plantas y arbustos más resistentes que tengan cualidades mágicas o medicinales, que ayudarán a purificar el lugar y alcanzar, llegado el momento, la autosuficiencia. En la práctica, el lugar debe ser visitado al menos dos veces al año durante los primeros cinco años, o hasta que se haya completado la germinación de la semilla; a partir de entonces, será suficiente visitar el lugar una vez al año durante los siguientes diez años, y una vez cada dos o tres años a partir de ese momento.

Un *cembereth* maduro suele medir entre cinco y ocho metros de altura, aunque los que crecen en las laderas de Dol Cembereth, en Niebla Eterna, pueden alcanzar el doble de altura. El tronco de un *cembereth*, que es de color verde plateado, es recto y fino, y su suave corteza se parece a una fina capa de terciopelo. Las hojas del *cembereth* son de un rico verde oscuro, y se curvan suavemente hasta su extremo finalizado en punta, como si fueran puntas de lanza finamente talladas. Las *eridh echui* cuelgan en racimos de estas hojas, con un aspecto semejante al de las nueces en lo que respecta a la forma, tamaño y cáscara protectora.

Las *eridh echui* son casi inmunes a cualquier daño; el calor intenso puede quemarlas, pero el frío intenso únicamente las sumerge en un estado de "hibernación". La germinación es la parte más importante del Reverdecimiento, ya que la semilla sólo crecerá en un terreno que esté libre de la maldad de Morgoth (el Mordo). El buscador puede lanzar un hechizo de *Neutralizar maldición* (SA: Defensa mágica, RM: Rechazos) para eliminar cualquier residuo de Morgoth (tratar como nivel 20 en la mayor parte del Yermo del Norte), reduciéndolo a nivel 10 a medida que la *yavanniri* va surtiendo efecto; el terreno irá ganando un nivel cada año (hasta un máximo de 10 niveles) si no se vuelve a lanzar el hechizo. Mientras la semilla germina, el árbol se encuentra en la fase más vulnerable. El retoño crecerá rápidamente, y es muy resistente al extremo frío del Norte, aunque probablemente se encontrará a merced de los animales salvajes, por no decir nada de las numerosas criaturas malvadas que acechan en Forodwaith. (Tratar como un árbol de primer nivel hasta que alcance los 10 años de edad. A partir de ese instante, aumentará un nivel por cada dos o tres años, hasta que esté completamente desarrollado).

A medida que el *cembereth* va echando raíces, el poder latente de Yavanna va despertando y comienza a crear una zona de protección por sí solo. Dentro de este radio (que va creciendo a razón de 1 m. por año hasta que el árbol ha madurado), el árbol tiene el poder de rechazar cualquier Mordo, al menos dentro del suelo y el agua que tocan sus raíces. Mientras es joven, el buscador deberá ayudar al árbol a purificar minuciosamente la zona cada dos o tres años (cada seis meses cuando todavía sea un retoño de menos de diez años). El árbol tiene un poder permanente de *Neutralizar maldición* lanzado al nivel de su área de efecto. Esta zona también se extenderá hasta el aire que rodee las ramas del árbol; tratar como una *Área de protección* (SA: Defensa mágica, RM: Esfera de protección) lanzada a la mitad del nivel del árbol. Esta zona de protección lleva a cabo las detecciones como si fuera *Sagrada* (por el poder de Yavanna) y forma parte del dominio de la Canalización. Los hechiceros que utilicen la Canalización y estén vinculados a Yavanna descubrirán que, al lanzar sus hechizos dentro de la zona de efecto de un *cembereth* maduro, sólo requieren el 75% de los PPs habituales (y además los irán recuperando al doble de velocidad de lo normal).

CORMA VARYARO

(Q. "Anillo del Protector")

El propósito de este artefacto es proteger a su portador contra el mal liberando a un guardián benévolo hecho de pura Esencia. El guardián tiene una forma vagamente humanoide, y atacará a cualquier cosa que el portador considere una amenaza. Desgraciadamente, alguna fuerza corrupta o servidor de la Oscuridad corrompió el encantamiento, de forma que ahora el poder del anillo tendrá efecto sobre todos los que se acerquen a su portador. El anillo también tiene un efecto de *Encantar* sobre el portador, que quedará enamorado de la joya y se negará a separarse de ella.

Tal fue el destino de Malgolodh, nieto del rey Amlaith de Arthedain. (Ver la sección 12.6.) Malgolodh y sus compañeros mataron a un dragón de hielo de las Ered Rhivamar. Malgolodh encontró el anillo maldito en el botín del dragón, y al ponérselo, liberó sin desearlo al guardián de la joya, que se lanzó contra sus

propios amigos. Dándose cuenta de que había despertado algún mal de grandes proporciones, Malgolodh se negó a regresar a Arthedain, para no dañar así a más gente inocente. Por lo tanto, se encerró en una caverna de las Ered Rhivamar, sufriendo una lenta muerte a causa de la sed y el hambre.

El espíritu atacará a cualquiera que se acerque a menos de 3 metros del portador del anillo, y su efecto sólo puede ser cancelado con un hechizo que destruya la Esencia. Sin embargo, ese tipo de magia sólo derrotará al guardián durante 24 horas. Para destruir permanentemente a la criatura es necesario destruir también el anillo. La criatura también puede atacar arrojando armas a una distancia de 15 m. Como la criatura es invisible, sólo podrá verse cómo un hacha o una espada se alzan por voluntad propia, lo que obligará a hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 5 a todos sus oponentes de nivel inferior a 10.

Nota para el DJ: El espíritu guardián del anillo es una fuerza de nivel 10 con 140 puntos de vida. Está protegido contra todos los ataques con una CA CO (50 BD), y su velocidad es RS/MR. Su BO con cualquier arma es de 50; su BO natural (GAPr) es de 100.

HENKIKIVET

(La. "Piedras espíritu"; sing. Henkikivi)

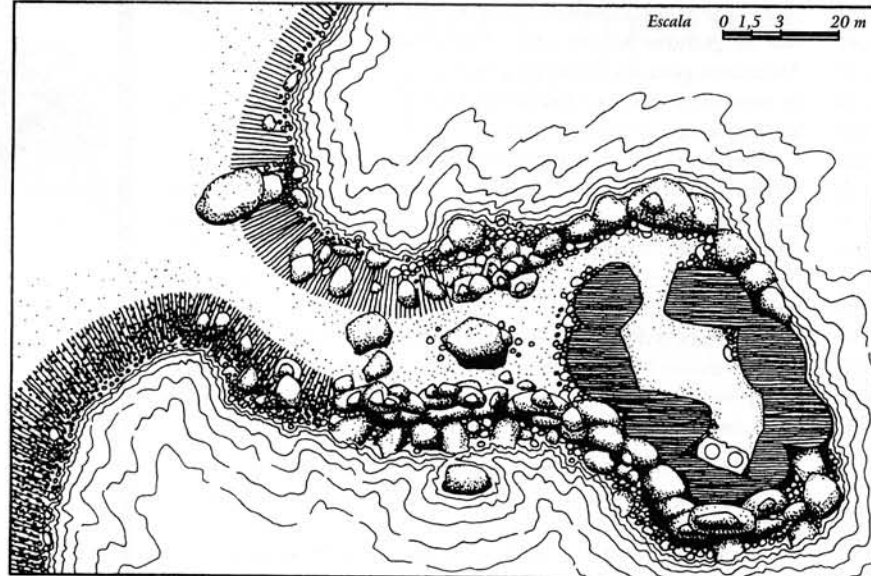
Henkikivet es el nombre que utilizan los lumimiehet para referirse a las *palantíri* de Arthedain, que se perdieron en las aguas heladas de Hûb Helchui junto con Arvedui en el año 1975 T.E. Durante muchos años, las piedras videntes de Annúminas y Amon Sûl permanecieron enterradas bajo el hielo y las turbias aguas de la bahía. Finalmente, en el amanecer de la Cuarta Edad, las caprichosas corrientes del Belegaer y el interminable movimiento de las placas de hielo lanzaron las *palantíri* a la orilla. Los lumimiehet de la Tundra Erosionada erigieron una tosca cámara excavada en la roca de una pequeña península estéril de la bahía, donde colocaron los tesoros. Aunque no tienen ni idea del origen o el uso de las piedras, los lumimiehet respetan profundamente a las *henkikivet*, pues están enamorados de sus misteriosas y titilantes profundidades. Los lumimiehet siempre buscan la bendición de las piedras antes de salir de caza, y por lo tanto se mostrarán reacios a permitir que cualquier intruso se acerque a sus tesoros. No es muy probable que los buscadores de las *palantíri* reciban una bienvenida calurosa.

Nota para el DJ: Como las piedras videntes perdidas están fuera del alcance de los aventureros antes de la Cuarta Edad, las *palantíri* no aparecen descritas en este módulo, así que los DJs que quieran arbitrar partidas relacionadas con ellas deberían consultar el módulo de ICE La Búsqueda de la Palantir. Los poderes de las piedras también están descritos en Tesoros de la Tierra Media de ICE.

KORVARENKAAT

(La. "Pendientes", sing. Korvarengas)

Las personas que llevan *korvarenkaat* pueden ser identificadas como las nombradoras de espíritus o sabios de los ystävät talven. Dichas joyas suelen estar formadas por un trocito de metal brillante unido a un fino fragmento de hueso en forma de aguja o gancho, utilizado para penetrar la oreja y mantener el pendiente en su lugar. Sobre el metal (que suele ser bronce), el portador suele grabar la imagen de un animal totémico con el que se identifique, más o menos como sucede con los septs y los clanes. (Ver la sección 7.2.1.) Las nombradoras de espíritus a menudo llevan sus *korvarenkaat* colgados de la parte más elevada de la oreja, para ocultar así su identidad de *henkinimittäjät*. Los *korvarenkaat* generalmente son también sumandos de hechizos (generalmente entre +2 y +6), aunque en los casos más raros pueden llegar a ser multiplicadores de PP (x2). Los *korvarenkaat* son totems personales, y no pueden ser utilizados por otras personas sin que antes éstas pasen por una ceremonia purificadora especial. La persona



Escala 0 1,5 3 20 m

Templo de las
piedras espíritu

purificada debe aceptar el *henkieläin* (La. "animal-espíritu") del pendiente antes de poder utilizarlo.

LOHIKÄÄRMEENSURMATAJAT

(La. "Exterminadoras de dragones"; sing. *Lohikäärmeensurmataja*)

Casi todos los *viisaat* y *henkinimittäjät* llevan lanzas especialmente encantadas para matar dragones de hielo. Dichas lanzas están hechas de marfil sólido o de cuerno de dragón de hielo. Son armas +20 BO que infligen un crítico "C" de Perforación adicional con cada golpe, y pueden ser arrojadas sin sufrir ninguna penalización por distancia. Cuando se utilizan contra dragones de hielo, se convierten en armas +50 a la BO y BD, y el crítico adicional pasa a ser "E". Las exterminadoras de dragones sólo son utilizadas por las nombradoras de espíritus y los sabios, y son consideradas propiedad privada, y nunca del pueblo. Como ocurre con los *korvarenkaat*, las lanzas sólo pueden ser transferidas mediante una ceremonia especial en la que se purifica tanto la lanza como su nuevo dueño.

LOITSUHELMET

(La. "Abalorios de hechizos"; sing. *Loitsuhelmi*)

Pocos legados tangibles de los misteriosos "Creadores de Abalorios" de Forochel sobrevivieron a los Años Oscuros; los *loitsuhelmet* son uno de ellos. Estos abalorios sirvieron a sus creadores de forma semejante a como lo hacen los cuchillos de runas a los actuales *ystävät talven*, pues estaban encantados con el poder de las *riimut* (ver la sección 7.1.2), y contienen energía mágica para lanzar hechizos o proteger a sus poseedores. Aunque el arte de la creación de *loitsuhelmet* desapareció hace mucho tiempo con sus hacedores, muchos de los abalorios resistieron el paso de los años, de los siglos e incluso de los milenios. Algunos han ido pasando a través de los descendientes de los *tanssijat*, mientras que otros pueden ser descubiertos todavía entre los escombros de las ruinas de los Creadores de Abalorios, situadas en las costas de Forochel.

Los abalorios mágicos suelen ser de dos tipos: los *loitsuhelmet* genuinos, que contienen una gran variedad de hechizos abiertos de Canalización y de animista, y que potencian los PP como multiplicadores o sumandos; y los más comunes *voimahelmet* (La. "Abalorios de fuerza"; sing. *voimahelmi*), que aumentan las bonificaciones para las maniobras estáticas (entre +10 y +25) o los Puntos de Vida, las habilidades o las TRs (entre +10 y +50). Las nombradoras de espíritus y los sabios aprecian mucho los abalorios mágicos, no tanto por sus virtudes mágicas como por el hecho de que un abalorio recuperado de unas ruinas antiguas po-

dría resultar haber sido inscrito con una de las *riimut* olvidadas cuyo nombre y poderes se perdieron durante los Años Oscuros. ¿Quién podría predecir qué poderoso encantamiento podría salir a la superficie algún día al descubrir uno de estos artefactos?

Pero todo conocimiento tiene su precio, y los abalorios mágicos no son una excepción. Aparte de cualquier peligro desconocido con el que sus creadores originales los hubieran protegido, tanto los *loitsuhelmet* como los *voimahelmet* han pasado a ser una parte imprescindible de un atroz plan procedente de las entrañas del dominio del Rey Brujo. Algunos de los sabios de Arthedain afirmaron más tarde que el Rey Brujo, necesitado como estaba de esclavos no-muertos que sembraran el caos como lo habían hecho en las Quebradas de los Túmulos en Eriador, centró toda su inhumana brujería en los confiados *ystävät talven*. Sean verdad o no tales especulaciones, los años anteriores a la Gran Plaga de 1636 T.E. fueron testigos de una repentina y horrenda plaga de muertos vivientes en el Yermo del Norte. Los inquietos espíritus de los hombres se negaban a devolver su *tarmo* a *Ympyrä*, y además se cebaron en los seres vivos,

persiguiéndoles por doquier y sembrando toda la destrucción que fueron capaces. Después de pasar varios meses aterrizando a sus antiguos parientes, las sombras se retiraron, pero no al Mundo Espiritual, a donde pertenecían, como rezaban algunos, sino a Carn Dûm, para presentarse a su señor no-muerto, el Señor de los Nazgtûl, y cumplir todas sus órdenes.

Transcurridas varias estaciones tras la plaga, los más sabios de los *viisaat* y las más perceptivas de las *henkinimittäjät* comenzaron a descubrir que todos los que habían sido presa del *kuoleman tarmo*, la energía muerta de *Ulkopuolesta* (ver la sección 8), habían utilizado o poseído en vida algún abalorio mágico. Con el tiempo, los sabios y las nombradoras de espíritus acabaron por descubrir una sutil marca que infectaba la mayoría de los *loitsuhelmet* y *voimahelmet*: procedían de *Mustanoistuuden Kaupunki*, la Ciudad de la Magia Negra (Carn Dûm). Tras descubrir la existencia de los abalorios mágicos, el Rey Brujo había descubierto un método para corromper las obras de los antiguos Creadores de Abalorios, o bien había lanzado su aliento negro sobre ellos. A partir de entonces, recurrir al poder de los *loitsuhelmet* suponía arriesgar el alma; quizás el abalorio o abalorios utilizados en un caso concreto estuvieran libres del toque del Espectro del Anillo, pero quizás no.

Evidentemente, los *ystävät talven* no estaban ni mucho menos dispuestos a volver a utilizar los abalorios mágicos una vez se hizo pública esta revelación. Sin embargo, no todos creyeron los avisos de los sabios que realizaron el descubrimiento; algunos intentaron ver en sus palabras un complicado engaño ideado por el mismísimo Rey Brujo, para debilitar a los *ystävät talven* al engañarles para que dejaran de utilizar sus ancestrales talismanes. Puede que otros de los que poseyeran algún *loitsuhelmet* o *voimahelmet* hubieran caído ya presas de la sutil corrupción de los objetos, rehusando hacer caso de los avisos de sus compatriotas y escuchando en su lugar a las voces secretas que susurraban en sus mentes, asegurándoles que de esa manera ellos tendrían una mayor fortaleza para enfrentarse a la plaga. Algunos de los abalorios malditos tenían un efecto muy rápido, esclavizando a su víctima ante los ojos de todos. Pero eso no era más que una trampa para extender entre los *ystävät talven* una sensación de falsa seguridad, para que pensaran que se podían diferenciar los abalorios malditos de los que todavía permanecían puros; el Rey Brujo había encantado muchos otros con maldiciones mucho más lentas y sutiles, de forma que sus efectos no fueran evidentes hasta pasados muchos años, mientras que el desgraciado se sentía seguro pensando que su *loitsuhelmet* era puro.

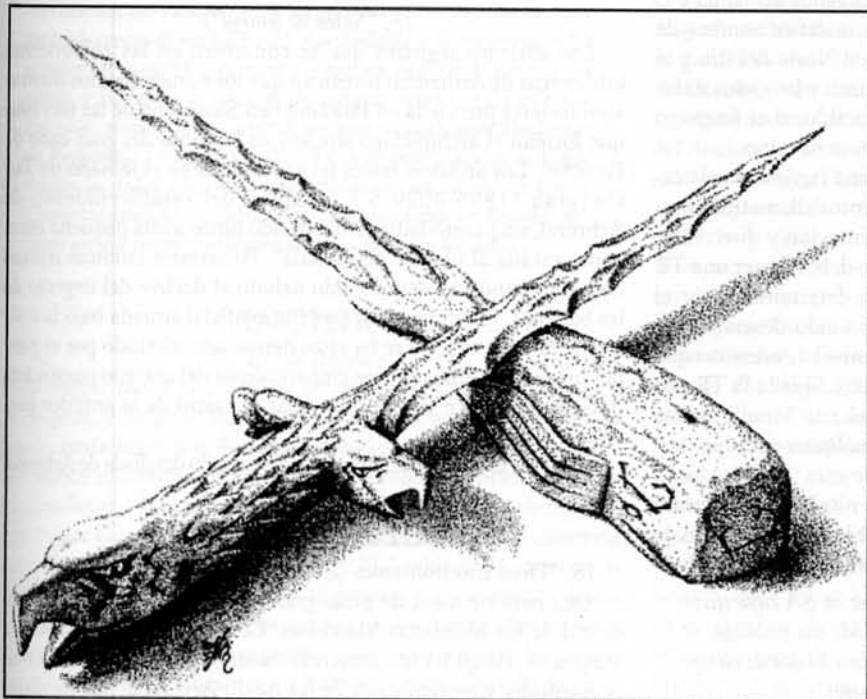
Por el año 1640 T.E., lo peor de la plaga de abalorios mágicos ya ha pasado; pero todavía quedan por localizar numerosos aba-

lorios malditos, que continúan sembrando el mal, mientras que otros todavía esperan a ser recuperados por algún desgraciado, sembrados aleatoriamente por todo el Norte como semillas venenosas que aguardan a recoger su cosecha de muerte. Desde que comenzó la plaga, tanto los *viisaat* como las *henkinimittäjät* han aprendido, por fuerza, cómo interpretar los signos que indican que un abalorio está infectado con el *kuoleman tarmo*: los abalorios malditos tienden a canalizar la energía de la *riimuut* de formas no pretendidas por quienes los crearon. Los hechizos de convocación podrían hacer aparecer seres extraños, o podrían fallar estreptosamente si son dirigidos *contra* algún ser maligno o alguna creación del Rey Brujo. Pero quienes sean realmente sabios se abstendrán de confiar en ningún *loitsuohelmet* únicamente porque no muestre ningún síntoma de estar maldito; la astucia del Rey Brujo no conoce límites.

Nota para el DJ: En general, un 40% de todos los abalorios mágicos se han visto afectados en mayor o menor medida por la maldición del Rey Brujo. Utiliza las reglas de corrupción de las páginas 71 del manual básico de *El Señor de los Anillos* o la tabla A-9.3.2 de *Rolemaster* para determinar las posibles consecuencias de utilizar un abalorio maldito. En general, es necesario realizar una maniobra Absurda (-70) para descubrir uno de estos abalorios mientras se exploran unas ruinas. A continuación deberá realizarse otra maniobra Extremadamente Difícil (-30) de Percepción para determinar si se trata de un abalorio mágico o de una simple joya.

MARTILLO DE GALGRIN, EL

Forjado por los artesanos umli para utilizarlo en sus operaciones metalúrgicas, este martillo pasó de generación en generación hasta que fue llevado al oeste, hasta Vasaran Ahjo junto al Mar Olvidado, por el maestro herrero Galgrin. En el Año de los Dragones (1545 T.E.) fue capturado por el dragón de hielo Canadras, y ahora yace en su botín. (Ver la descripción de Galgrinic, en la sección 9.) Este gran martillo es una herramienta de un herrero, no de un guerrero; por lo tanto, sus virtudes son de naturaleza más constructiva que destructiva, protegiendo a quien lo utiliza de los peligros de una forja. El usuario recibe un +70 a cualquier habilidad de artesanía en la que emplee el martillo, y la habilidad de utilizar los hechizos *Equilibrio*, *Enfriar sólido*, *Respirar gases*, *Calentar sólido*, *Tasar metal* y *Resistir calor*.



A diferencia de la mayoría de herramientas semejantes, el Martillo de Galgrin no está montado sobre un asta de madera o metal, sino que es una única pieza hecha de acero templado y forjado. Aunque es de color plateado, la empuñadura del martillo está hermosamente esmaltada con complejos patrones geométricos de color azul y rojo. La empuñadura es gruesa y abultada, y tiene pequeñas incisiones para permitir agarrar mejor la herramienta. En total, mide casi un metro de longitud, y la cabeza forma un gran cuadrado de casi 20 cm. de lado. Cada cara del martillo está tallada de una forma específica para mejorar una técnica metalúrgica concreta. Una cara es plana y lisa, para los golpes normales; otra acaba en punta para poder practicar agujeros en el metal; la tercera forma un ángulo agudo para poder cortar el metal de un solo golpe; y la cuarta es redondeada, para así allanar los bordes.

METSÄSTÄJÖIDEN SUSKET

(La. "Esquís de caza", sing. *Metsästäjöiden suksi*)

Los esquís de caza son una herencia única de los lumimiehet, pues son muy poco comunes entre los jäämiehet, y los merimetsästäjät ni siquiera los conocen. Se trata del medio de locomoción favorito de cualquier lumimies en invierno, sobre todo en el sur de Talath Uichel y en las llanuras descubiertas de la Tundra de los Pastos. Los *metsästäjöiden sukset* son fabricados con las costillas curvas de las ballenas, y tienen pegadas unas gruesas botas de piel al centro de cada esquí. Permiten a su portador viajar campo a través sin cansarse demasiado mientras buscan piezas de caza, y permiten utilizar libremente los hechizos *Localizar animal*, *Resistencia al frío*, *Velocidad I-III* (sólo afecta al portador), *Localización*, *Conocimiento de los caminos*, *Paso sin huellas* y *Predicción del tiempo*.

Aunque los *metsästäjöiden sukset* no son considerados una propiedad comunitaria, a menudo es el *viisas* de un pueblo o el miembro más anciano el que decide quién puede (y cuándo) utilizar los esquís. En circunstancias normales, la posibilidades de encontrar un pueblo que posea un par de estos esquís es de Locura Completa (-50). (Desde la creación de Angmar, la posibilidad a pasado a Absurda, -70, ya que las tropas del Rey Brujo confiscan irremediablemente estos objetos siempre que son descubiertos por los exploradores y tropas angmarim.) Por lo tanto, los esquís de caza raramente son mencionados o mostrados a ningún extranjero.

RIIMUVEITSET

(La. "Cuchillos de runas", sing. *Riimuveitsi*)

Los cuchillos de runas son quizás el artefacto más distintivo de los ystäväit talven. Estas hojas tienen grabadas las *riimuut* (ver la sección 7.1.2), y confieren poderes muy necesarios en la lucha diaria por la supervivencia. Los sabios, las nombradoras de espíritus y el cazador más viejo de un pueblo suelen estar en posesión de uno de estos cuchillos. Normalmente suelen ser heredados como reliquias familiares, y a menudo un pueblo presenta sus *riimuveitset* en las bodas para indicar la creación de una nueva familia. Un *riimuveitsi* típico tiene una empuñadura grabada y una hoja de marfil, hueso de ballena o cuerno, y a menudo está decorado con grabados de animales y complejos dibujos geométricos.

Aunque generalmente no son más que armas +10, la verdadera virtud de los *riimuveitset* son los hechizos que canalizan. Los cuchillos diseñados para los



cazadores generalmente canalizan hechizos procedentes de las listas Maestría de los animales, Protecciones o Maestría de los caminos, mientras que los que son creados para ser utilizados por un *viisas* o una *henkinimittäjät* contienen una magia orientada más hacia los conocimientos, la detección o la curación, como la de los hechizos de las listas Maestría en la detección, Serenar espíritus, Conocimiento de los objetos o Sendas de los órganos, además de ser multiplicadores de PP. Los *riimuveitset* generalmente canalizan sólo uno o dos hechizos de una lista, pero en los casos más extraños podría haber algún cuchillo que canalizara listas enteras.

YAVANNÍRI

(Q. “Lágrimas de Yavanna”; sing. *Yavannírë*)

“Yavanna vino a la Tierra Media y caminó en soledad entre las ruinas de las Montañas de Hierro, observando con pesar la desolación de la tierra. Y lloró, pues no tenía suficiente poder para borrar el recuerdo del mal de Morgoth; pero sus lágrimas doradas, al caer sobre la tierra estéril, se congelaron al instante. Y entonces la Señora de la Tierra se fue, y no regresó nunca más.”

- *Quenta Yavannírion*

Como la resina que fluye de un árbol herido, las lágrimas que Yavanna derramó por Forodwaith no se dispersaron, sino que asumieron forma y se endurecieron hasta formar una especie de ámbar dorado. Dispersas por todo el Yermo del Norte, las *yavanníri* yacen ocultas, aguardando a tiempos mejores. En el año 1640 T.E., el istar Aiwendil (Radagast el Pardo) reveló la primera de las lágrimas a los noldor de Niebla Eterna, pidiéndoles que buscaran las demás y las reunieran en la Logia del Despertar. La misión de los Cuiviémar, de recuperar las sesenta y ocho *yavanníri* (pues ése es su número) se extendería a lo largo de trece siglos, culminando en el año 2951 T.E., el año en que Sauron, el Señor Oscuro, declaró su presencia a toda la Tierra Media. A continuación se entonó la Gran Canción de los Noldor, en la que se despertó el poder latente de las *yavanníri* para que curara las heridas del maltrazo Norte.

Para desencadenar el poder de una *yavannírë* es necesario realizar una reunión ritual de los Cuiviémar en la sede de la logia en Tol Ely en Niebla Eterna, durante la cual la lágrima se disuelve en un vapor dorado que se eleva por el aire y flota a través de la Tierra Herida, expulsando a los espíritus malvados del clima y el viento, y librando la tierra del Mordo, la maléfica sombra de Morgoth. Aunque las *yavanníri* no librarán al Norte del frío y el hielo, al eliminar el Mordo restaurarán el ritmo y los ciclos naturales de la tierra tal y como debieran haber sido, si el Enemigo Negro no hubiera reclamado Forodwaith como su reino.

La nube de niebla dorada generada por una lágrima puede extender su efecto hasta un radio de mil quinientos kilómetros (aunque los Cuiviémar pueden controlar su orientación y dirección). La nube repele a los espíritus malvados, que deben hacer una TR contra el nivel de la repulsión, que queda determinado por el número acumulativo de *yavanníri* que hayan sido desatadas (es decir, la primera lágrima tuvo un efecto de nivel 1, mientras que la última alcanzará una potencia de nivel 68). Si falla la TR por más de 50, el espíritu será enviado de vuelta al Mundo de las Sombras, lo que le obligará a abandonar cualquier *fana* que hubiera asumido en Arda. Para propósitos de esta TR, el Mordo debe ser considerado como una entidad de nivel 20 en el Yermo del Norte (superior al del resto de la Tierra Media). Cada fallo de la TR por más de 100 reduce el poder del Mordo en un nivel.

Nota para el DJ: No existe ningún hechizo en SA cuyo efecto sea equivalente al de las *yavanníri*. En RM, sin embargo, se puede considerar como el equivalente de la lista básica de clérigo Rechazos o la lista básica de paladín Exorcismos.

11.0 GUÍA DEL YERMO DEL NORTE

Las aguas y las tierras de Forodwaith reservan muchos desafíos para el viajero, pues cada localidad contiene sus maravillas y sus peligros únicos. Un conocimiento íntimo de todos ellos (o bien el alquiler de un guía experimentado) es requisito esencial para sobrevivir en el Norte. Los antiguos númenóreanos hicieron todo lo posible por cartografiar las costas de Forochel en sus días de esplendor; sin embargo, pocas cartas de navegación han sobrevivido al paso de los siglos, y el mismo cataclismo que hundió Númenor también cambió la forma de la línea costera de Forochel para siempre. Incluso para sus propios habitantes, el Yermo del Norte sigue siendo una región misteriosa y desconocida.

Las siguientes páginas forman la guía del viajero (o gaceta) para Forochel, los confines occidentales de Talath Uichel y la frontera septentrional de Eriador, y cubre la mayoría de regiones geográficas, rasgos topográficos, asentamientos, ruinas y otros lugares que puedan ser de interés particular para los aventureros. Los encabezamientos, ordenados alfabéticamente, corresponden a los nombres de los lugares y aparecen en los mapas a color que acompañan a este módulo. Los nombres reflejan la nomenclatura más conocida por los dibujantes de mapas de Arthedain de la Tercera Edad; por lo tanto, predominan las formas sindarin, mezcladas con algo del labba (*ystävä talven*) nativo de la región. En la sección 14.6.2 se pueden encontrar la mayoría de términos utilizados por los elfos de las nieves para referirse a todos estos lugares. Cuando en una entrada en sindarin hay añadida una forma en labba, eso no tiene por qué significar que el labba es una traducción exacta del élfico; para conocer el significado de la forma en labba, consulta el glosario de la sección 14.6.1.

Cada entrada cubre la geografía y ecología general de la zona, la gente y las criaturas que se pueden encontrar allí y, en algunos casos, el tipo de productos y provisiones disponibles para los viajeros. A menos que se indique lo contrario, las entradas y descripciones de un lugar o región están situados en el año 1640 de la Tercera Edad. Si es necesario, se incluyen acontecimientos pasados o futuros relevantes para ambientar campañas en otros periodos temporales.

ACHROND

(S. “Salón de Marfil”)

Los antiguos registros que se conservan en las polvorientas bibliotecas de Arthedain testimonian que los númenóreanos mantuvieron cierta presencia en Pitkämiehen Saari, una de las tres islas que forman el archipiélago situado en la punta del gran cabo de Forochel. Los archivos reales fechados durante el reinado de Tar-Ciryatan (1896-2029 S.E.) hablan del establecimiento de Achronod, un puesto ballenero “situado junto a una pequeña enseada cercana al umbral del Ekkaia”. Posteriores crónicas relatan cómo Achronod fue abandonado debido al declive del negocio de las ballenas. El refugio, una caverna artificial situada bajo la colina hueca de la isla, no se ha visto demasiado afectado por el paso del tiempo; sin embargo, los embarcaderos del antiguo puerto han desaparecido hace tiempo, sin dejar ni rastro de la anterior presencia númenóreana.

Consulta la sección 12.3 para una descripción detallada de Achronod.

AEGLIR ARVETHED

(S. “Picos Interminables”)

Esta enorme masa de picos graníticos forma la frontera occidental de las Montañas Marchitas. Con el paso de los siglos, la Tundra de Fuego ha ido abriendo caminos hasta las colinas más occidentales y meridionales de las Aeglir Arvethed; sin embargo,

los viajeros no deberán esperar ninguna clemencia de estos imponentes picos: las Aeglr Arvethed son tan temibles y estériles como su impresionante cordillera gemela, y los peligros del viento y las inundaciones también se pueden encontrar aquí. Los enanos intentaron establecer colonias mineras en estas montañas a finales de la Segunda Edad, pero las minas acabaron siendo demasiado difíciles y costosas de mantener poco después de que se vieran invadidas por los trolls del cercano Torogmar. Se rumorea que en algún lugar del centro de las Aeglr Arvethed hay grandes cavernas laberínticas que conducen hasta las Profundidades.

AMON ANLUG

(S. "Colina del Gusano")

Amon Anlug, que probablemente es el único territorio de la Tundra de los Pantanos que permanece seco durante todo el año, se encuentra al sudeste de las Montañas Marchitas, lo bastante cerca de ellas como para ser una de las más grandes colinas de dichos picos. Amon Anlug recibe su nombre de Ningarach, un gran dragón de las marismas hembra que mora en una pequeña caverna situada en la ladera occidental del promontorio. Los orcos de las Montañas Marchitas y los dragones de las marismas cercanos reconocen a Ningarach como la señora de la Tundra de los Pantanos. En ocasiones se la puede ver sentada en la cima de la colina, contemplando su fétido dominio. Originalmente, la guarida de Ningarach era un antiguo fuerte orco, que fue ocupado por la bestia (después de devorar a la mayoría de sus ocupantes), que lo encontraba sumamente espacioso y confortable.

A menos que sea provocada. Ningarach no abandonará casi nunca los pantanos para causar problemas a los lumimiehet; si le molestan los cazadores que se acercan demasiado a su guarida, puede que salga a la superficie la cólera de Ningarach, que destruirá uno o dos pueblos lumimiehet como represalia. A Ningarach no le importa que la molesten en su guarida, y atacará inmediatamente a cualquier intruso. Normalmente Ningarach se mostrará bastante distante si se la encuentra en otro sitio, y (como todos los dragones) es muy sensible a los halagos.

Nota para el DJ: Los cazadores de tesoros que consigan entrar en la guarida de Ningarach encontrarán monedas y collares de plata (60%) y cobre (30%) por valor de 600 mo; 1200 mo en joyas, principalmente brazaletes y collares de marfil lumimiehet, aunque también hay algún anillo de oro y un collar de plata valorado en 100 mo; cuatro armaduras +20 de piel de foca sin penalización al movimiento; dos escudos +15; diez flechas +10; una lanza +25 hecha de cuerno de narval (+25 a la Agilidad y la Presencia, +20 a todas las maniobras en movimiento); un cuchillo de runas para viisas +10 (dobra la potencia de cualquier hierba, +25 BO contra orcos, puede lanzar Curar X dos veces al día); unos Pendientes de Resistencia (+25 a todas las TRs); y unos Guantes de Calor (curan los dedos y las manos congeladas con un hechizo de Curar Congelaciones/Quemaduras III, aunque deben ser llevados durante un día entero y sólo afectan a las manos y los dedos).

ANGHIR

(S. "Río de Angmar")

El Anghir recibe el caudal de los cursos de agua más pequeños de Angmar, y dirige su flujo hacia el oeste a través de la Tierra de Nadie, hasta llegar a la Tundra Erosionada y Hüb Helchui. El río casi nunca se congela completamente, aunque las placas de hielo pueden llegar a bloquear su curso en lo más frío del invierno, haciendo que el agua se derrame por encima de las riberas y convierta el terreno circundante en una ciénaga. El Anghir es un camino natural que siguen los incursores angmarim que se dirigen hacia Forodwaith o Arthedain, y por ese motivo los lumimiehet no establecen ningún asentamiento permanente en sus riberas. Las leyendas sobre las incursiones y otros horrores procedentes de Angmar

se han perpetuado durante muchos más años que el reino que las creó, y el Anghir continúa marcando el inicio de una región salvaje y descubierta en la que pocos intrépidos se atreven a moverse.

Las aguas del Anghir pueden verse ocasionalmente contaminadas por actos deliberados o inconscientes por parte de los malvados habitantes de Angmar. Este horrendo yermo (en su mayor parte formado por el aceite y la escoria generadas por las forjas y las armerías de Carn Dûm) se extiende hasta los cercanos pantanos envenenados de las Emyrn Nimbrith, pero se disuelve en su mayor parte en los rápidos cursos que fluyen hasta el Anghir desde las colinas. Los lumimiehet llaman a estas aguas *huonovesi* (La "agua mala"), mientras que los elfos las llaman *thilthaur* (S. "bri-llo maléfico") debido a su enfermizo color. En ocasiones se han pescado peces deformes en el Anghir, aunque no se ha encontrado ningún caso en la Tundra Erosionada. Tras la caída de Angmar, el río ha dejado de estar contaminado, pero eso no es motivo para hacer que los cautelosos lumimiehet vuelvan a frecuentar la zona.

ANGMAR

(S. "Hogar de Hierro")

Dos grandes ramificaciones de la Montañas Nubladas rodean la elevada meseta de Angmar como un par de pinzas, separándola de las tierras de Eriador al sur y de Talath Uichel al norte. En la actualidad, Angmar es el hogar del Rey Brujo y sus enormes legiones, y constituye una frontera peligrosa para cualquiera que pretenda adentrarse en el Yermo del Norte. Aunque la mayor parte de los habitantes de Angmar no suelen aventurarse en Forodwaith, el Señor de los Nazgûl cuenta entre sus sirvientes a una colonia de guerreros de trineos úrdicos. Ellos viven todo el año en el valle montañoso de las Ephel Angmar, cercano al borde Talath Uichel, que mira hacia el norte del reino. Desde allí, los urdor lanzan incursiones contra los pueblos de Forodwaith durante los largos meses de invierno, llegando hasta puntos tan occidentales y septentrionales como la Tundra de Fuego y el Mar Olvidado. Las patrullas del Rey Brujo, siempre en busca de espías e intrusos, tienen órdenes de prender y encarcelar a todos los viajeros que no lleven la insignia angmarim. Todos esos desgraciados acabarán en las mazmorras y los pozos de esclavos de Carn Dûm, la ciudad fortificada de Angmar.

En realidad, el reino del Señor de Morgul se extiende a ambos lados de las Montañas Nubladas, por el valle cerrado de Angmar en el oeste y en la llanura cubierta de hierba situada al este del Monte Gundabad. Dos pasos montañosos unen esas dos mitades: el Angrith, o Paso de Hierro, y Aes Ruin, el Abismo de la Llama Roja. Al pie del Monte Gundabad se encuentra Dîn Lhug, el Desfiladero del Dragón, junto al cual se elevan los pozos glaciales del río Lhúchir. La región montañosa de los pasos también contiene el nacimiento del Anghiril, el arroyo que fluye hacia el oeste a través de la estéril meseta de Angmar hasta crecer y convertirse en el Anghir.

Aunque a ambos lados de las montañas abundan los túneles orcos, las guaridas de dragones, los agujeros de trolls y los cubiles de huargos, pocos asentamientos humanos (sencillos alojamientos de pastores en su mayor parte) salpican el inhóspito paisaje de Angmar. Una cadena de fortalezas y pueblos agrícolas se acumula ávidamente sobre la franja de terreno relativamente fértil situada a lo largo de la frontera occidental, más despejada, de la meseta. Carn Dûm, la fortaleza del Rey Brujo, es el único asentamiento urbano de la región. Este valle fortificado de piedra roja se encuentra en el extremo noroccidental de las Ephel Angmar, y sus guarniciones yacen a muy poca distancia de diversos asentamientos umíticos y lumimiehet de Hüb Helcharaes. La guarnición más septentrional de la frontera de Angmar con Eriador es Mindil Kepich, que protege el único puente que cruza el Anghir y patrulla el territorio descubierto situado entre Carn Dûm y las Emyrn Nimbrith (una de las dos principales avenidas que comunican Eriador con el Yermo del Norte).



ARADHRAS

(S. "Despeñadero Real")

"Viaja durante dos lunas, siguiendo el río espumoso y la ciénaga de tojos. Avanza junto al río hacia el este y llegarás hasta los devoradores de hombres, pero si te desvías hacia el sur, más allá de hierbas, valles, matorrales y aulagas, verás la Torre de Fuego, el despeñadero de los altos reyes, donde vigilan las tierras salvajes y hacen caer la brillante espada de su ley sobre todas las cosas que son Ulkopuolesta."

Así es como los caudillos lumimiehet hablan a sus hijos sobre el Despeñadero Real, la torre y fortaleza de Arthedain. Construida sobre la última gran elevación de las Quebradas del Norte a medida que éstas van uniéndose a Rammas Forod, la Torre de Fuego y la fortaleza y diques que la rodean se encuentran a medio camino entre Fornost y Carn Dûm. Su historia se remonta a la primera ocasión en que los hombres pusieron el pie en las tierras septentrionales, pero en los últimos siglos la fortaleza ha ganado fama por la resistencia que ha presentado contra los ejércitos de Angmar.

Los nórdicos llegaron al despeñadero a principios de la Segunda Edad, cultivando los fértiles valles a ambos lados del risco y construyendo en su cima un alto faro que ayudara a los cazadores y tramperos que se aventuraran hacia el norte, en dirección a Rammas Forod, siguiendo el Anghir hasta llegar a Forodwaith. Los astrólogos númenóreanos llegaron un poco más tarde, y fueron los primeros de su raza que conocieron a los lumimiehet de tierra adentro. Construyeron la torre de Aradhras para observar los cielos, instalando un misterioso artilugio que quemaba la luz del sol almacenada mezclada con carbón puro para crear una brillante y cálida luz blanca, visible desde centenares de kilómetros, atravesando las colinas hasta ser contemplada desde el valle del Anghir y la Tundra Erosionada. Durante dos mil años, el faro guió a los lumimiehet y los nórdicos de la frontera que viajaban hasta las ferias para vender sus pieles en verano.

El despeñadero se convirtió en un feudo real cuando se fundó Arnor, y en una fortaleza y almacén de gran importancia tras la división del reino en el año 861 T.E. Con la aparición de Angmar, Aradhras se convirtió en la base de los montaraces y la caballería reales que luchaban por mantener a los sirvientes del Rey Brujo alejados del Anghir y de la frontera septentrional de Arthedain. Después del año 1408 T.E., todos los puestos arthedain al norte y al este de Aradhras cayeron en manos de los angmarim. Las grandes ferias en las que se vendían y compraban pieles desaparecieron para siempre.

En el siglo diecisiete de la Tercera Edad, los montaraces reales de Arthedain todavía patrullan el Despeñadero Real, pero los senderos fronterizos que conducen hacia el norte son vigilados por los orcos snagoth y uruk-uflag de Angmar. La vía acuática está vigilada por la fortaleza angmarim de Mindil Kepich, situada en las ciénagas que se han acumulado en el punto en que el Anghir gira hacia el norte. Irónicamente, cualquier viajero procedente del sur que pase por el Despeñadero Real en dirección al Yermo del Norte debería hacerlo en invierno. Es en esa cruda estación cuando los esquís y los trineos les permitirán atravesar los congelados campamentos orcos con cierta velocidad y sin llamar demasiado la atención. Los lumimiehet todavía recuerdan el antiguo sendero y la resplandeciente luz blanca. Algunos todavía se arriesgan a ser descubiertos por los orcos para buscar el conocimiento y la amistad de los altos hombres de la torre.

ARTHEDAIN

(S. "{Tierra de los} Edain Realistas")

De los tres reinos sucesores de Arnor en Eriador, Arthedain es el único que todavía permanece en pie por el año 1640 T.E. Los

hombres de Arthedain, implacables enemigos del Rey Brujo de Angmar, siempre han resistido las embestidas de los angmarim, y continuarán manteniendo a raya a las legiones del Señor de los Nazgûl durante tres siglos más, antes de que el reino caiga definitivamente, junto a su némesis, en la Tercera Guerra del Norte del año 1975 T.E. Entre entonces y ahora, Arthedain es el refugio o punto de partida más seguro y accesible para el viajero que pretende visitar Forodwaith.

La capital de Arthedain (y su única ciudad verdadera) es Fornost, que se eleva en la base de las Quebradas del Norte, unas cuarenta leguas al sur de Rammas Forod. Aquí un aventurero puede obtener todo tipo de provisiones que pueda necesitar para un viaje hacia el Yermo del Norte. Fornost también ofrece un mercado bastante atractivo en el que se pueden vender los productos conseguidos en el Lejano Norte: huesos de ballena, cuernos de marfil, pieles de animales, etc. En el otro extremo de las Quebradas del Norte se encuentra la fortaleza fronteriza de Aradhras. Aunque sus habitantes se ocupan más de la guerra que de la hospitalidad, los viajeros amistosos podrán conseguir fácilmente una habitación dentro de las murallas de la ciudadela mientras se encuentren en la frontera.

Cinco regiones geográficas definen la frontera septentrional de Arthedain: al noroeste, Talath Muil; al norte, las Colinas del Crepúsculo y Rammas Forod; al nordeste, la Llanura Interminable y la Tierra de Nadie que separa el reino de Angmar. En general, la frontera de Arthedain es una gran zona muy escasamente poblada, unas tierras salvajes que todavía no han sido colonizadas. Sin embargo, su proximidad respecto a Angmar hace que no sea una región demasiado segura ni agradable, pues en ocasiones puede verse literalmente infestada de los hostiles servidores del Rey Brujo. Consultar también las entradas de ARADHRAS, DOL GORMAEN, LA TIERRA DE NADIE, NUMERIADOR, RAMMAS FOROD y TALATH MUIL.

BAHÍA DEL HIELO RESGUARDADO

Ver la entrada de HÛB HELCHARAES.

BAHÍA DE LA CUNA DE BERGS

Ver la entrada de CAEW-I-CHELDOLATH.

BAHÍA DE LA DESOLACIÓN

Ver la entrada de HÛB LOSTAS.

BAHÍA DE FOROCHEL

Ver la entrada de HÛB FOROCHEL.

BAHÍA ESPUMOSA

Ver la entrada de HÛB FALTHOL.

BAHÍA HELADA

Ver la entrada de HÛB HELCHUI.

BAHÍA RESGUARDADA

Ver la entrada de HÛB BERIANNEN.

BAHÍA SOLITARIA

Ver la entrada de HÛB EREB.

BERNASTATH

Ver la entrada de TYHJÄ KARHUNTALO.

CAEW-I-CHELDOLATH

(S. “{Bahía de la} Cuna de Bergs”)

La Cuna de Bergs es la más grande de las tres bahías principales que salpican el Cabo de Forochel. Está resguardada entre los promontorios de Minheldolath y Rast Losnaeth, y es un refugio plagado de innumerables icebergs, algunos de ellos habitados por los merimetsästäjät. La Cuna de Bergs está dividida a su vez en tres bahías más pequeñas. El brazo occidental de la Cuna de Bergs es conocido como Talven Satama, el Puerto de Invierno. En esa estación, la corriente septentrional del Belegaer entra en la Bahía de Forochel, moviendo el hielo a lo largo de su amplio canal; en verano, la corriente es menos fuerte, y se mueve a través de la boca de la bahía, arrastrando los icebergs fuera de las ensenadas interiores para dejarlos en mar abierto. Las desmoronadas colinas falderas de las Ered Rhivamar pierden todavía más altura a medida que se van acercando a la costa norte de la bahía. La costa occidental es poco más que una serie de acantilados cubiertos de piedras que acaban juntándose con las colinas bajas de Minheldolath.

El gran brazo central de la Bahía de la Cuna de Bergs es un estrecho y profundo canal conocido como Pitkävési, el Agua Larga, que avanza hacia el norte hasta llegar casi a Niebla Eterna. Pitkävési es el hogar de uno de los pueblos moradores de bergs más antiguos de los merimetsästäjät. Una vez un berg es movido hasta el canal central, a menudo queda encallado en las ensenadas de menor profundidad de las costas orientales de Pitkävési. Allí permanece el berg hasta que una marea inusualmente alta lo levanta para que reinicie su constante viaje. La corriente de verano del Belegaer es demasiado débil como para sacar estos bergs fuera del estrecho canal, de forma que sólo las primeras ventiscas del otoño, antes de que toda la bahía quede congelada, pueden sacarlos del Pitkävési y abandonarlos en el golfo principal de la Cuna de los Bergs.

Las costas de Agua Larga son menos rocosas y tienen más árboles que las del resto de la bahía. Diversos sotos de pinos cubren la gran franja de terreno que divide Pitkävési de Talven Satama. El extremo septentrional de Agua Larga, el más cercano al refugio élfico de Niebla Eterna, cuenta con un bosque realmente denso. Al este, este bosque va convirtiéndose poco a poco en la Tundra de Fuego. Las costas de Pitkävési son menos rocosas que las de Talven Satama; sin embargo, con la excepción del extremo septentrional, son escarpadas y complicadas de sortear para quienes naveguen por la costa.

El brazo más oriental de la Bahía de la Cuna de Bergs es conocido como Hüb Rochdol, la Bahía de la Cabeza de Caballo, por los elfos de Niebla Eterna, debido a la característica forma que tiene su línea costera. Los jäämiehet y los merimetsästäjät, que no conocen a tales animales, la llaman Venemiehen Satama, el Puerto del Barquero. La bahía ofrece diversos puntos ideales para que los balleneros atraquen en su costa oriental (la sección que formaría la nariz y la boca del caballo); dichos puntos se caracterizan por una playa amplia con guijarros y un agua poco profunda, y en ellos se pueden amarrar o desamarrar fácilmente las embarcaciones. Aunque contiene placas de hielo y algunos bergs menores, Venemiehen Satama es demasiado poco profundo para los grandes bergs en los que viven los merimetsästäjät.

Desde el verano hasta el invierno, la Bahía de la Cuna de Bergs es un estudio de contrastes. El cálido clima en primavera atrae a focas y leones marinos hasta sus costas. Grandes bandadas de gaviotas y golondrinas marinas revolotean por encima de sus aguas de color esmeralda, llenando de vida sus orillas con los nidos de las aves migratorias. Águilas, halcones y otras aves de presa se alimentan de estas innumerables manadas de pájaros. A principios del verano, la bahía se llena de todo tipo de ballenas, principalmente de la variedad jorobada,

aunque las especies más pequeñas como la ballena piloto, la orca y el narval también vienen a alimentarse y dar a luz en estas aguas septentrionales. El verano también trae consigo a los osos polares, en busca de focas que cazar y otros osos con los que aparearse.

El fresco otoño provoca un cambio drástico en la Cuna de Bergs. El número de pájaros se reduce considerablemente, y las zonas que antes estaban llenas de nidos quedan abandonadas, pues tanto padres como crías salen volando hacia el sur. Las ballenas, tan numerosas durante los meses de verano, también inician su largo viaje hacia el sur, en dirección a las costas más cálidas de Haradwaith, donde criarán a su progenie. Las focas, por otro lado, todavía no han iniciado su viaje; y mientras permanezcan en la bahía, también lo harán las orcas. En invierno, la bahía se congela y el hielo se extiende desde el centro de Rast Losnaeth hasta Minheldolath. Los congelados bergs de los merimetsästäjät quedan entonces inmóviles. Salvo por algún oso polar o dragón de las nieves, se diría que la capa de hielo está completamente desierta.

Entre las numerosas moradas de los merimetsästäjät que vagan por las aguas de la Bahía de la Cuna de Bergs, las mayores son las de Merikylä, Talven Muurit y Pohjoinen Tähti. Las dos primeras se suelen encontrar en Talven Satama durante el invierno y cerca de las costas orientales de Minheldolath durante el verano, teniendo en cuenta que Merikylä siempre se mantiene un poco al norte de Talven Muurit; ambas están acompañadas constantemente por tres bergs menores. Talven Muurit tenía un cuarto satélite, pero durante una borrasca veraniega fue arrastrado hasta la Bahía de Forochel, empujado por una fuerte corriente hasta el desconocido Belegaer. Tras grandes esfuerzos, los habitantes de aquel berg consiguieron salvarse, pero una buena parte de sus reservas de comida y sus pertenencias se perdieron para siempre. Pohjoinen Tähti, por otro lado, mantiene una posición casi fija en las aguas septentrionales de Pitkävési. Este berg no tiene ningún satélite y es una de las moradas más antiguas habitadas por los merimetsästäjät.

CABO DE FOROCHEL

Ver la entrada de HÜB FOROCHEL.

CANADRAS

(S. “Cuatro Cuernos”)

En la punta de la península que separa la Bahía de la Desolación del Mar Olvidado se eleva un gran promontorio que no es conocido por otro nombre que por el de su único y temible ocupante. El dragón de hielo Canadras tiene su guarida en una caverna cuyo interior fue diseñado por los elfos de las nieves en un pasado remoto. Hay quien dice que éste fue antaño el palacio del mismísimo K’elektor, antes de que los elfos de las nieves viajaran hacia el norte para fundar Helloth, y que contiene obras de belleza incomparable. Sean verdad o no tales relatos, los lossidil abandonaron el lugar mucho antes de que Canadras lo ocupara. Gran parte de sus espléndidas esculturas de hielo permanecen intactas a pesar del daño accidental que han sufrido por las idas y venidas del dragón (Canadras no aprecia mucho el arte), aunque en los rincones más remotos e inexplorados de las cavernas las esculturas y los frescos de los lossidil conservan todo su prístino esplendor. La entrada a la guarida de Canadras da directamente a la ladera de un acantilado desde el que se contempla el Ekkaia, unos veinte metros por encima de las olas. Un sendero excavado en la roca serpenteaba antiguamente montaña abajo, pero Canadras ha conseguido ir arrancando poco a poco varias secciones del mismo, de forma que ahora los intrusos inesperados lo tengan bastante más difícil para entrar en su guarida.





CARN DÛM

(S. "Valle Rojo")

Acunado entre las dos grandes cimas de la vertiente norte de las Ephel Angmar, el valle de Carn Dûm contiene la fortaleza más poderosa del Rey Brujo. Antaño había aquí una mina enana, y el Pueblo de Durin dio a este resguardado valle su nombre porque el color de su roca les recordaba al Caradhras, el Cuerno Rojo que se elevaba por encima de sus moradas ancestrales en el sur de las Montañas Nubladas. El Rey Brujo expulsó a aquellos enanos de Carn Dûm a la cabeza de la hueste orca que invadió el lugar en el año 1276 T.E., cuando llegó al Norte y reclamó la montaña como propia. Poco después, el Señor de los Nazgûl reunió a todos sus sirvientes para comenzar la ardua tarea de construir una inmensa ciudad-fortaleza, enorme trabajo que consiguió completarse veinticinco años más tarde, cuando el Rey Brujo declaró la guerra abierta a los tres estados sucesores de Arnor.

En el año 1640 T.E., Carn Dûm contiene cerca de cinco mil habitantes, entre orcos y hombres; es de largo la acumulación de gente más grande de todo el Yermo del Norte, y ciertamente contiene la mayor fuerza militar de todo el norte de Eriador. La ciudad encerrada tras sus murallas se parece a un campamento militar en constante crecimiento, y cuenta con todas las amenidades típicas de la vida urbana (aunque en su versión más sombría y en una cantidad realmente mínima). Sus habitantes conforman una mezcla desagradable formada por diversas culturas mercenarias, y su conducta resultante suele ser bastante violenta y pendenciera. Carn Dûm es visitado frecuentemente por caravanas procedentes de tierras tan cercanas como Rhudaur o tan lejanas como Rhovanion, así que los lugareños están acostumbrados a vérselas con los extranjeros. Sin embargo, para conseguir entrar a la ciudad primero se debe conseguir cruzar la gran puerta; sólo los aliados declarados del Rey Brujo pueden entrar, y los visitantes no autorizados que son descubiertos casi nunca suelen escapar con vida.

CIRITH-I-NUDEVYN

(S. "Grietas de las Profundidades"; La. *Sisäänkäytävä Alateihin*)

En los confines más septentrionales de la Tundra de Fuego, a los pies de las Ered Rhivamar y cerca de las Escaleras del Infierno, se extienden las Cirith-i-Nudevyn. Se pueden avistar desde lejos, incluso desde la misma llanura en la que se encuentran, como dos grietas llenas de nieve, alargadas, amplias y profundas, que corren en dirección noroeste, como dos grandes cicatrices que marcan el paisaje. Las grietas son el testimonio del catastrófico hundimiento sufrido por las Profundidades en épocas olvidadas. Los jäämiehet nunca se acercan a menos de varios kilómetros cuando viajan por las cercanías, susurrando historias de bestias temibles que acostumbran a saltar desde las profundidades para sembrar el caos en las tierras de los hombres.

En el extremo más alejado de las grietas se encuentran las ruinas de Mornost, una antigua fortaleza del reino de Morgoth. Se cree que la destrucción de dicha ciudadela durante la Guerra de la Cólera fue la causa del hundimiento de las Profundidades en esta parte de Forodwaith. En realidad, las grietas hundidas son dos ramificaciones de un mis-

mo (y por lo tanto, muy grande) sendero subterráneo, separadas por una muralla de más de un kilómetro de ancho formada por escombros. Algunos dicen que este enorme puente de tierra está soportado por los mastodónticos arcos y contrafuertes que hay por debajo, en las Profundidades. Pero como nadie está dispuesto a descender a esos abismos, nadie puede asegurar tal afirmación.

El hielo y los escombros que llenan ahora las grietas revelan su verdadera profundidad. La grieta septentrional (la más cercana a la Escalera del Infierno) es la menos difícil de explorar. Su techo se derrumbó limpiamente y no se llevó consigo las murallas que lo soportaban. Desciende hasta una profundidad cercana a los trescientos metros, y su conexión con las Profundidades se encuentra enterrada bajo otros ciento cincuenta metros de nieve y escombros congelados. La grieta del sur, de igual profundidad, está bloqueada con rocas y bloques de piedra, y presenta más dificultades a la hora de ser explorada, ya que las piedras caídas no están fijas y podrían hundirse inesperadamente bajo el peso de un explorador. El suelo también está cubierto de hielo y nieve, y ambos extremos están bloqueados con escombros y cascotes. Sería necesario iniciar una excavación de varios meses para limpiar toda la entrada de la grieta.

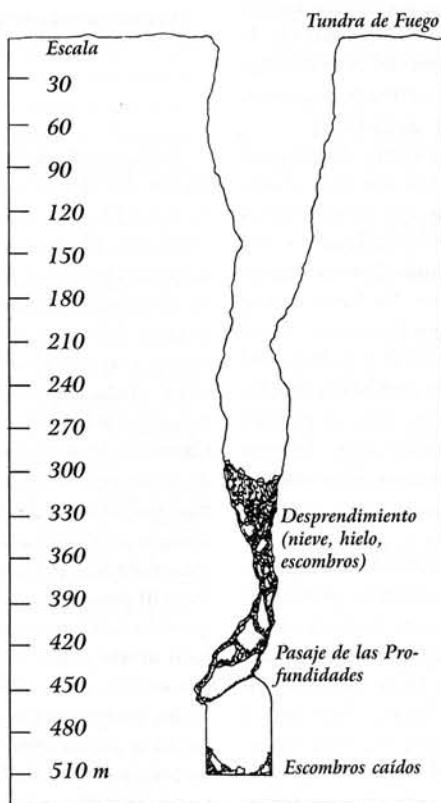
Nota para el DJ: Cuando se explore esta parte del Cirith-i-Nudevyn, los aventureros deberán realizar una maniobra en movimiento *Extremadamente Difícil* (-30) por cada hora que pasen en la grieta. En caso de fallarla, significará que una piedra se ha desprendido y el individuo recibe un crítico "D" (+10) de Aplastamiento causado por la gran cantidad de cascotes que caen.

Las Profundidades se encuentran por debajo de Forodwaith y son desconocidas para todos los ystävät talven que moran en la superficie. Su afortunada ignorancia es resultado principalmente del frío clima de la región. Las viles y repulsivas criaturas que moran en el (relativamente) cálido y húmedo laberinto subterráneo de las Profundidades nunca sobrevivirían si quedaran expuestas al viento frío o a un campo nevado bajo la luz del sol. Cuando tales criaturas consiguen abandonar su oscuro reino, encuentran inhóspito el frío mundo de Forochel, y regresan rápidamente al mundo de las profundidades de la Tierra Media.

DOL GORMAEN

(S. "Colina de Gormaen")

El fuerte sobre la colina de Dol Gormaen fue fundado por el hombre que da nombre al promontorio como una ciudadela fronteriza de Arthedain en el año 1325 T.E., poco después de la caída de la cercana Minas Eldanaryaron en manos de Angmar. Menos de un siglo después, Dol Gormaen cayó también ante las huestes del Rey Brujo, durante la Segunda Guerra del Norte del año 1409 T.E. Desde la ocupación de Dol Gormaen por parte de los orcos de Angmar, el Rey Brujo ha utilizado la fortaleza principalmente como punta de lanza para las incursiones menores (o, en ocasiones, no tan menores) contra Arthedain. Cuando no es utilizada con tal propósito, la fortaleza no cuenta casi con ninguna guarnición, pues sólo contiene 150 orcos, con un contingente de 20 jinetes de lobos. Por lo tanto, estos orcos están más acostumbrados a "hacer las cosas por sí mismos". Cuando emprenden expediciones exploratorias de largo alcance, los montaraces de Arthedain acostumbran a robar comida de los almacenes de la fortaleza; pero los ojos de Dol Gormaen siem-



pre están abiertos, y quienes no se toman en serio dicha vigilancia puede que descubran demasiado tarde el peligro que encierra.

Dol Gormaen es una ciudadela grande e irregular, y fue construida con el estilo típico de Arthedain, con planta octagonal y una torre en cada ángulo. Cuenta con un estable más grande que el de la mayoría de las fortalezas, y cuando estaba en manos de los arthedain contaba con una guarnición de 175 soldados de caballería y otros 25 miembros a caballo, entre mensajeros, oficiales y exploradores. Éstos estaban acompañados por un contingente de 600 soldados de infantería y un grupo de civiles formado por 200 cocineros, guardas, mozos y otros varones que podían armarse y movilizarse en un solo día.

DOR BENDOR

(S. "Tierra sin Tierra"; La. *Maatta Maa*)

Dor Bendor comprende el hielo eterno que corona el polo ártico del globo de Arda. Es una expansión vasta e inexplorada. De todos los Pueblos Libres, sólo los elfos de las nieves han hollado sus yermos sin caminos. Allí, en el cenit del mundo, se eleva la fabulosa ciudad de hielo de Helloth, aunque para los mortales es poco más que una leyenda y un rumor.

A pesar de los insondables misterios que envuelven la región, Dor Bendor es, en realidad, la más joven de las regiones de Arda, más joven incluso que el mismo Forodwaith; pues esta tierra se formó mientras el mundo todavía era plano, pero fue la Caída de Númenor (más de tres mil años antes de la Guerra del Anillo) lo que provocó la creación de la Tierra sin Tierra. Con el hundimiento de Númenor, Eru Ilúvatar cambió la forma del mundo, curvando los mares de forma que Arda se convirtiera en un globo entre las estrellas. Este cataclismo transformó las zonas más remotas del Ekkaia, el Mar Circundante, endureciendo el Helcaraxë, el Hielo Apresador del Mundo Antiguo, y convirtiéndolo en una masa inamovible. Durante la mayor parte del año, los confines meridionales de Dor Bendor se encuentran a una distancia que oscila entre los tres y los setenta y cinco kilómetros de distancia con respecto a las costas septentrionales de Forochel, lo que permite que los barcos naveguen a través de un estrecho canal; durante el invierno, la Tierra sin Tierra extiende sus dedos helados hacia el sur, formando un puente congelado que conduce hasta Forodwaith.

Dor Bendor es frío, estéril y seco, una región sacudida por violentas tormentas pero con muy pocas precipitaciones. Durante el invierno, el espíritu aullador del viento empuja cristales de hielo a través de los yermos como ocurre con la arena en un desierto normal, levantando tómulos de hielo y nieve y esculpiéndolos con fantásticas formas y diseños. Las tormentas nacidas en esta región se desplazan inmediatamente hacia el sur para desencadenar allí su furia sobre Forodwaith y las regiones más meridionales. Sólo en lo más cálido del verano, cuando los vientos procedentes del Sur son lo bastante fuertes como para cuestionar el dominio del viento del norte, las tormentas de la región permanecen en ella, arrastrando su nieve a través de un paisaje aparentemente interminable; pero esos casos son tan efímeros como infrecuentes, y tales tormentas se disipan rápidamente ante el poder de Dor Bendor.

El viaje a través de este yermo helado es extremadamente peligroso. El terreno, que mantiene el mismo aspecto constantemente, combinado con los repetidos casos de *olfain*, pueden arrebatar a un viajero cualquier sentido de la dirección que pueda tener, dejando al desgraciado perdido en medio de una interminable pesadilla blanca. Las grietas en el suelo y los bloques de hielo suelen interponerse en el camino del viajero. Algunos son poco más que huecos de poca profundidad que hacen tropezar a quien los pisa; otros son grandes abismos en los que pueden desaparecer sin dejar rastro perros, trineos de perros o incluso grupos enteros de viajeros. Muchos de estos abismos son en realidad guaridas de dragones de hielo, criaturas que prefieren vivir en este clima y se mueven por la nieve con total comodidad.

Nota para el DJ: Es necesario realizar una maniobra de dificultad Ligera (+10) —o, en el caso de encontrarse en medio de una tormenta, Difícil (-10)— para conseguir avanzar en la dirección deseada.

EI MISSÄ

(La. "Ningún sitio")

Ei Missä son unas antiguas ruinas ocupadas en tiempos olvidados por los Creadores de Abalorios, y se encuentran en la Isla del Hueso de Ballena. Los merimetsästäjät llaman al lugar "Ningún sitio" porque el camino que conduce hasta allí acaba en un cabo situado en el oeste de la isla, desembocando directamente a las inmensidades del Belegaer. Este pequeño promontorio cubierto de césped, que se encuentra situado en la costa norte de la isla, no es ni mucho menos el lugar ideal para realizar un desembarco, pues está rodeado por numerosos cantos rodados y rocas; sin embargo, los merimetsästäjät utilizan el lugar como campamento debido a su proximidad respecto a los terrenos de caza de focas de la isla.

El sendero hacia Ei Missä es en realidad todo lo que queda de un antiguo camino construido por los Creadores de Abalorios, y comunica las ruinas del cabo con las que se encuentran en el cercano Itämuurit; sin embargo, las piedras del camino desaparecen a varios metros de distancia de Ei Missä, y será necesario contar con los servicios de un guía experimentado para poder localizar las ruinas. Dichas ruinas quedaron al descubierto por primera vez durante una violenta galerna, que arrancó el terreno que ocultaba los restos de una muralla caída, pero el pueblo en sí todavía está medio enterrado bajo tierra.

Las excavaciones sólo revelarían algunos hornos de los Creadores de Abalorios y numerosas figuritas que representan ballenas, aves marinas, focas y otros animales, y que en ocasiones podrían quedar al descubierto en el mismo cabo durante una tormenta. Los merimetsästäjät las consideran "amuletos de la suerte", y por lo tanto siempre intentan adquirirlas por la supuesta buena fortuna que traen sobre su portador. En realidad, los objetos no son más que lo que parecen, y no poseen ningún poder mágico. Son los únicos restos de un próspero centro religioso de los Creadores de Abalorios que existió en la Isla del Hueso de Ballena antes de la llegada de los númenóreanos a la zona.

EITHEL MORGOTH

(S. "Pozo de Morgoth")

Esta cuenca volcánica natural situada en la Tundra de Fuego fue fortificada y reformada durante los Días Antiguos para ser empleada como forja exterior y armería de Angband. Allí se forjaron maléficas armas de poder y destrucción que sólo portarían desgracias a hombres y elfos. Las fortificaciones superiores del Pozo fueron destruidas y eliminadas durante la Guerra de la Cólera; sin embargo, la gran caldera hirviente que calentaba la flamígera forja de Morgoth permaneció intacta, burbujeando maléficamente, y quedó al descubierto del cielo. Aquí vive aprisionado el balrog Durlach, un malvado espíritu del fuego, condenado a permanecer atado a un lago de roca fundida. También existen en su interior numerosos pozos, túneles y cámaras profundas cuyos pasadizos secretos y retorcidos conectan el lago en llamas con las Profundidades.

Después de que Morgoth fuera expulsado del mundo, el Pozo cayó en el olvido, convirtiéndose en poco más que una anotación arcana en los antiguos mapas y en una indicación de terreno muy útil para los viajeros que cruzaban la Tundra de Fuego. En los días más tranquilos y despejados, la columna de humo que se eleva desde el cráter puede contemplarse desde más de cien kilómetros en cualquier dirección. En las noches sin lluvia ni nieve, el resplandor rojo anaranjado del Pozo se refleja visiblemente en las nubes bajas que rodean el Pozo, su luz temblorosa y titilante formando un espectáculo misterioso. Los jäämiehet han bautizado este efecto con el nombre de Verinen Taivas, el Cielo Sangriento,



y tanto el humo durante el día como el resplandor durante la noche se han convertido en indicadores ideales para quienes viajan desde las Montañas Marchitas hasta las Ered Rhîvamar.

El borde del pozo, con forma de lágrima, mide casi sesenta kilómetros de diámetro de este a oeste, y setenta y cinco kilómetros de longitud desde su redondeado extremo septentrional hasta el estrecho desfiladero que forma su límite sur. Desde el borde del pozo hasta el lago de lava que hay en el fondo hay más de un kilómetro y medio de descenso. Sin embargo, no se trata de una caída imposible de descender. La caldera va bajando en "oleadas", formando hasta once anchos salientes que conducen cada uno hacia el siguiente. La panorámica desde arriba es impresionante, ya que el descenso traza una línea a través de los peldaños cubiertos de escombros y las grises extensiones de roca del borde exterior, cubiertas de líquenes y de la precaria vegetación de los "círculos verdes", que consigue crecer incluso entre las temperaturas más frías y más calientes. A continuación, abruptamente, la mirada, cruzando ese halo verde de vida, contempla la chamuscada escoria negra y los fantasmales vapores rojos; y, finalmente, alcanza a vislumbrar el flamígero corazón de la prisión de Durlach, que cobra vida merced al resplandor infernal de este lago ardiente.

El lago desprende constantemente humaredas venenosas y nocivas, que ascienden lentamente hasta que son arrastradas hacia el sur por los vientos de la Tundra de Fuego. Por lo tanto, cualquier descenso a la caldera se deberá realizar por el lado septentrional del cráter, más redondeado; de lo contrario, todos aquellos que intenten descender por el sur pronto se verán asfixiados por los gases nocivos del Pozo.

Consulta la sección 12.4 para una descripción más detallada del Pozo de Morgoth.

EKKAIA

(S. "Mar Circundante")

Por debajo del hielo inmóvil de la Tierra sin Tierra se encuentran las antiguas aguas del Ekkaia, el Mar Circundante primordial que ha rodeado la Tierra Media desde la creación del mundo. Enjoyado con icebergs resplandecientes, sus calmadas aguas meridionales bañan las costas de Forodwaith bajo la luz del sol. Las ballenas cruzan en gran número sus insondables aguas de color azul verdoso; pero sólo los más valientes balleneros procedentes de Cardolan se atreven a afrontar el peligroso paso que cruza los cabos occidentales de Forochel para continuar su cacería allí. En esa zona, el invierno trae consigo inmensos bloques de hielo, y cualquier barco que se vea atrapado en estas aguas a principios de Narbeleth o antes de finales de Nóruí corre el riesgo de ser aplastado por la presión de las placas. Debido a las fuertes corrientes del Ekkaia, el hielo nunca forma una capa continua, y el mismo motivo impide que el puente que atraviesa las leguas que separan la Tierra Media de la Tierra sin Tierra exista durante todo el año.

Raramente se puede contemplar alguna gaviota de las nieves en el Mar Circundante, pero de vez en cuando se pueden escuchar sus gritos cerca de las costas del Ekkaia. Hermosas focas se dedican a revolcarse alegremente entre las placas de hielo y a atiborrarse con los abadejos que frecuentan estas aguas. Las focas, a su vez, son presa de los osos polares, que vagan por las costas y el hielo del Ekkaia, y ambas especies son cazadas por las legendarias ballenas demonio que moran en las aguas del Norte. Los elfos de las nieves han intentado eliminar desde tiempos inmemoriales a estos antiguos horrores, a los que llaman *rauqp'ent* (sing. *rauqp'ant*), pero los animales siempre les han eludido o han salido vencedores de las batallas libradas contra los *lossidil*. Generalmente, estas bestias sólo cazan focas, pero tratan como presas tanto a osos como a hombres y elfos, y pueden llegar a atravesar gruesas placas de hielo para alcanzar tales manjares.

EMYN NIMBRITH

(S. "Colinas de los Escombros Blancos")

Las Emyrn Nimbrith están formadas por los ruinosos restos de las Montañas de Hierro, y ocupan el amplio espacio de norte a

sur que separa Forodwaith de Eriador. Estas colinas son agrestes y salvajes, y no son atravesadas por ningún sendero o camino. En verano, se puede apreciar alguna vegetación en las grietas y los desfiladeros, y en las cimas más soleadas crecen algunas hierbas raras, acumuladas en parcelas verdes. No hay suficiente vegetación como para cambiar el pálido color de las colinas ni para atraer a ningún rebaño de animales, aunque las Emyrn Nimbrith son el hábitat natural de ratas, ratones, liebres de las nieves y otros pequeños depredadores que cazan a los primeros. Las liebres de las nieves sobreviven a los crudos inviernos excavando sus guaridas por debajo de la roca medio resquebrajada de las colinas. En los meses más cálidos del verano, las colinas se convierten en un refugio para los espías angmarim o para los bandidos expulsados del Sur. Por ese motivo, los lumimiehet evitan aventurarse muy lejos en estas colinas, y sólo cazan en sus zonas más periféricas.

En un día despejado, los picos más elevados de estas colinas ofrecen muchos puntos desde los que se puede contemplar el paisaje cercano. Hacia el noroeste, se puede observar el resplandeciente reflejo del sol sobre la Bahía del Hielo Resquebrajado, mientras que por el sudoeste, la Tundra de Fuego anuncia su situación mediante el brillo verde de su vegetación y los pequeños cursos de agua que la cruzan. Al nordeste, la Tundra de los Pastos desaparece en el infinito y la distancia. Y hacia el sudeste se pueden adivinar los ominosos picos que rodean Angmar. Cuando las condiciones climatológicas son las adecuadas, una fina neblina acumulada en torno a la base de los picos más occidentales de Angmar revela la situación de Carn Dûm.

La nieve del invierno convierte las colinas en una masa blanca, y es en esa época del año cuando los mamíferos más pequeños y los reptiles se retiran a hibernar, y los depredadores se mueven hacia el sur en busca de comida. En invierno, las colinas no están habitadas por casi ningún hombre u orco. Sin embargo, durante la primavera no es tan infrecuente ver alguna partida de caza de los lumimiehet que registra los cuerpos congelados y sin vida de los desertores angmarim o los bandidos que moraban en las colinas, y que han quedado atrapados en alguna caverna escondida.

Bajo las Emyrn Nimbrith se encuentran los restos de Thaurung, un gigantesco dragón que murió durante la Guerra de la Cólera, y que quedó enterrado cuando se derrumbaron las Montañas de Hierro. La mayor parte de los restos de Thaurung están enterrados a bastante profundidad, pero en ocasiones la fuerza de la lluvia y el viento revela algún hueso de dragón. En la zona más profunda de las colinas hay una pequeña caverna con una entrada perfectamente redonda. En realidad, dicha entrada no es sino la cuenca del ojo derecho del cráneo de Thaurung.

El cráneo forma la mayor parte de una pequeña colina que está ligeramente inclinada, de forma que el ojo derecho mira hacia arriba en un ángulo de 45 grados, mientras que el izquierdo está enterrado. La cuenca del ojo mide unas veinte zancadas de hombre. Es difícil cruzar el interior, ya que el suelo desciende rápidamente hacia abajo, siguiendo la curvatura del cráneo. El suelo está cubierto de astillas de huesos, rocas y tierra que se han ido acumulando con el paso de los años. También contiene los esqueletos de dos desertores de los ejércitos del Rey Brujo. Faltan algunas partes de sus brazos y piernas, y los huesos están pelados como si los hubieran roído. Sus armaduras de cuero y sus bolsas de monedas han desaparecido.

En la caverna reina un hedor pútrido, que procede del almizcle de la musaraña de la muerte. Estas criaturas recorren y ocupan cada uno de los rincones del hueco cráneo de Thaurung, alimentándose de conejos, ratas y otros animales pequeños. Estas voraces criaturas de poco tamaño atacarán la piel descubierta de cualquier criatura de tamaño mayor que entre en el cráneo, aunque sean superiores en número. Los lumimiehet llaman a la caverna Sinikâden Kuoleman Reikâ, el Agujero de la Muerte de la Mano Azul, debido a la enfermedad mortal que se transmite a través de los colmillos de la musaraña de la muerte, y que consideran una razón más para evitar las colinas.



centenar de individuos (que suele ser el tamaño de una hueste de guerra movilizada), y pasan los meses en que no hay nieve cazando en las montañas y preparando sus trineos para cuando llegue el invierno. Aunque los urdor congenian bastante bien entre ellos, sienten una hostilidad evidente hacia todas las demás razas (salvo los sirvientes del Rey Brujo), así que no es muy probable que cualquier viajero que cruce Talath Uichel consiga encontrar algún refugio seguro en Forjarsh.

ERED LUIN

(S. "Montañas Azules"; La. *Metsämaa*)

Los picos más septentrionales de las Ered Luin no alcanzan la altitud de sus contrapartidas en el sur. Las montañas están formadas principalmente de granito (lo que les da su color característico), con venas de hierro, plata y pequeños depósitos de oro. El más elevado de estos picos es el Lossendil, que se encuentra cerca del extremo de la cordillera. La montaña mide unos 2,200 metros, y puede distinguirse fácilmente. Pocas de las demás cimas del norte de la cordillera superan los 1,800 metros de altura.

En la zona más septentrional de la cordillera, los picos están cubiertos de nieve durante todo el año. En esa región, las escaladas

El cráneo de Thaurung

Nota para el DJ: Cualquiera que entre en la cuenca del ojo deberá hacer una TR contra un ataque de nivel 3 o quedará incapacitado por las náuseas provocadas por el hedor, y deberá abandonar inmediatamente la caverna. Si se examina el terreno cercano a los esqueletos, resultará obvio por qué desertaron los dos. Cerca de uno de los esqueletos hay, tiradas por el suelo, un total de 200 monedas de oro. (Las musarañas se han comido la bolsa que contenía las monedas.) Cerca del otro esqueleto hay una espada ancha +20 BO que inflige un crítico "C" (+0) de Electricidad con cada golpe que tiene éxito. Como ningún soldado normal angmarim contaría con tales armas o tales cantidades de dinero, es fácil deducir que ambos eran ladrones, que sólo escaparon del ejército para encontrar la muerte en el cráneo infestado de musarañas de Thaurung.

EPHEL ANGMAR

(S. "Muralla Exterior de Angmar")

Los mapas de Arthedain utilizan el término Ephel Angmar para referirse a las dos ramificaciones que rodean la meseta de Angmar. En la macarrónica versión del oestron que utilizan la mayoría de angmarim, se refieren a la ramificación septentrional con el nombre de Forjarsh, y a la meridional con el nombre de Harjarsh. Los enanos del Pueblo de Durin realizaron excavaciones en estas montañas durante siglos e incluso milenios antes de que llegara el Rey Brujo, pese a que estaban situadas muy cerca del Monte Gundabad, el antiguo lugar de nacimiento y verdadera tierra natal de los orcos. Desde entonces, la mayoría de sus minas han sido ocupadas por orcos, trolls o dragones, mientras que otras han sido abandonadas.

El Forjarsh (o Fornephele) bordea Talath Uichel, y su vertiente norte está salpicada por algunos glaciares cuyas aguas van a desembocar en el río Lhúchir, en su viaje a través de la Tundra de los Pastos y hasta la Bahía del Hielo Resquebrajado. Por ese motivo, sus laderas no están tan cubiertas de pinos y abetos como su vertiente septentrional, más resguardada.

Algunos de los valles meridionales más resguardados de Forjarsh son utilizados como residencias de verano por los guerreros de los trineos al servicio del Rey Brujo. Estos urdor acampan en grupos de un

son excepcionalmente arriesgadas. La nieve y el hielo sin fundir, acumulados tras incontables inviernos, pueden suponer una muerte rápida para quienes intenten subir estos despeñaderos y estribaciones sin el equipo y la preparación adecuados. Un resbalón inesperado o un agarre inseguro con las manos frías pueden provocar una larga caída. La abundancia de nieve supone un peligro de avalancha constante. La nieve se amontona hasta gran altura durante el invierno y se funde rápidamente en primavera, de forma que podría precipitarse sin aviso alguno por una ladera. El estruendo de las toneladas de hielo y nieve bajando como una cascada por la vertiente de una montaña podría provocar otra avalancha adicional. Algunos escaladores han afirmado haber escuchado el lejano estruendo de una avalancha, sólo para verse perseguidos por un alud tras otro mientras intentaban escapar.

Las laderas occidentales de las montañas, desde las que se contempla la Bahía de Forochel, están cubiertas de robles y fresnos; a más altura, estos bosques de hoja caduca pasan a estar formados por cedros y abetos, que contribuyen a darle su color distintivo a las montañas. Debido al intenso frío, la línea de árboles desaparece a los 1,500 metros de altitud. Desde la vertiente oriental se puede contemplar la Tundra Erosionada y el valle del Lhûn. Esta zona es más rocosa y menos boscosa, con unos despeñaderos más elevados y pequeños valles ocultos que casi nadie ha explorado.

Las montañas se elevan junto a la bahía, y van perdiendo altura a medida que se avanza hacia el norte. Cuando la cordillera llega a su fin, es poco más que una cadena de promontorios estériles cubiertos de hielo. En los meses más fríos del invierno, las tormentas de nieve cubren lentamente las montañas más altas, y la lluvia congelada azota las laderas desde los bosques más elevados hasta los valles más bajos. A principios de la primavera desaparecen las nevadas, y las regiones cercanas a la costa recuperan el calor mucho más rápido que las que están situadas al este de las montañas. A medida que se acerca el verano, la lluvia disminuye, y en las montañas irrumpe un esplendor de hierba verde y flores salvajes.

En invierno, las Montañas Azules no contienen casi ningún habitante salvo algún raro grupo de elfos procedentes de Forlindon, o algún grupo todavía más raro de enanos que exploran las lade-



ras en busca de algún lugar idóneo para excavar una mina. El principio del invierno es un tiempo peligroso para pasar en las montañas. Las vertientes reciben una gran cantidad de precipitaciones en forma de lluvia, a medida que las galernas procedentes del Norte chocan con el aire más templado que sopla desde el mar. El tiempo se vuelve loco y es imposible de predecir, pues las tormentas de nieve pueden convertirse repentinamente en verdaderos aguaceros, o la lluvia fría (aunque soportable) puede explotar en una cegadora nevada. El agradable y cálido viento procedente del mar puede convertirse sin previo aviso en un azote gélido del norte, y una pared de roca con asideros para manos y pies puede convertirse en un lugar muy resbaladizo y traicionero.

Nota para el DJ: *Todas las maniobras de Conocimiento de los cielos para predecir el tiempo en las Ered Luin sufren un -50.*

Algunos cazadores lumimiehet procedentes de la Tundra Erosionada acampan en las Montañas Azules durante los meses de verano y el principio del otoño. Es una época idílica para los hombres de las nieves, ya que el clima es cálido y suave, sin llegar a ser nunca verdaderamente caluroso. Las montañas ofrecen una gran variedad de caza, y los cazadores pueden practicar incluso la pesca en la costa. Sin embargo, el tiempo de la hermosa flor silvestre pasa rápidamente; a medida que se acerca el final de Narbeleth, la lluvia fría vuelve a aparecer, y los lumimiehet regresan a la Tundra Erosionada, donde la vida es más difícil pero el clima es más predecible.

Existen algunos rumores persistentes que hablan de antiguas minas y avanzadillas enanas situadas bajo las montañas. Sin embargo, sólo existe una verdadera comunidad enana en el norte de las Montañas Azules: Ringrond. Se trata de un pueblo minero cuyos habitantes enanos trabajan afanosamente en una pequeña veta de plata. Y si los mineros saben de algún tesoro, maravilla o ruina enterrada en las montañas que todavía no ha sido descubierta, se guardan mucho de hablar de ellas a los extranjeros.

ERED MUIL

(S. "Montañas Marchitas"; La Kuolleet Vuoret)

Las Montañas Marchitas separan el Cabo de Forochel de Talath Uichel, con una oscura muralla de granito de cimas majestuosas pero terribles. Desde la distancia, las Ered Muil parecen muy semejantes a sus contrapartidas de Lindon, azules y serenas. Pero la visión se va oscureciendo a medida que el viajero se acerca; el azul se convierte en gris, y comienzan a tomar forma los perfiles de los agrestes picos. En realidad, las Montañas Marchitas no están tan vacías de vida como su nombre podría sugerir, pues sus rocas están cubiertas de todo tipo de líquenes, algas y musgos, aunque no hay ningún pájaro o criatura que tenga su nido o su guarida en estos imponentes picos, y ningún bosque cubre sus laderas. Las colinas y las vertientes inferiores contienen numerosas guaridas de orcos y trolls. Aunque el clima es benigno, la ausencia de cualquier presa posible disuade a la mayoría de dragones de establecer su guarida en la cordillera.

Las laderas más bajas de las Ered Muil contienen otro peligro adicional. Sin el terreno fértil o la vegetación adecuada, el agua de la lluvia y la nieve fundida caídas durante los meses de primavera y verano bajan en grandes torrentes por la ladera montañosa. Los viajeros que no eviten cuidadosamente cualquier valle angosto podrían ser arrastrados por verdaderas cataratas de agua rugiente. Por encima de los 1,700 metros de altitud, las montañas no contienen ningún tipo de vida durante el verano y el invierno. Los espíritus del viento aúllan incesantemente en estos picos, y los escaladores deben asegurar su posición siempre para evitar desgracias inesperadas.

Las Montañas Marchitas están infestadas de orcos al norte de Torogmar, especialmente en la sección de la cordillera que mira hacia el Mar Olvidado. Estos orcos llevan una existencia miserable, subsistiendo gracias a las focas, las ballenas y los demás peces que consiguen cazar en las costas del Mar Olvidado. También

realizan alguna incursión sobre los pueblos lumimiehet situados al este, llegando a aventurarse hasta la Tierra de los Lagos en primavera y verano, y robando todos los animales y el botín que estén a su alcance. Durante incontables generaciones, los conflictos intertribales han mantenido a raya a los orcos; pero últimamente las luchas fratricidas han disminuido, y entre las filas orcas ha aparecido un fuerte líder, Agog. Este potencial monarca ha establecido un concilio tribal que resuelve las disputas y reduce las venganzas a un nivel de derramamiento de sangre más o menos aceptable (para los orcos). Nadie sabe si este cambio se debe a algún plan secreto del Rey Brujo, pero lo que está claro es que la mano de hierro de Agog ha convertido a los orcos de las Montañas Marchitas en un colectivo mucho más organizado, y por lo tanto mucho más peligroso para los habitantes de Forodwaith.

Los orcos coexisten con más o menos problemas con el dragón Canadras, que vive en una península en el Mar Olvidado, al este de las Montañas Marchitas. Antiguamente, los caudillos orcos de las Ered Muil reconocían el señorío del dragón sobre toda la región entregándole algunos prisioneros para que los devorara. Ahora, tras la ascensión al poder de Agog, esta práctica se ha interrumpido. Ambos bandos no se consideran enemigos todavía, pero a medida que el poder del rey orco vaya creciendo, no es muy probable que la cuestión se solucione de forma pacífica. Por ahora, ambas facciones vigilan y esperan. Cualquier viajero capturado por los orcos será acusado, evidentemente, de ser un espía o un mercenario enviado por Canadras.

ERED RHÍVAMAR

(S. "Borde de las Montañas del Mundo"; La. Kaunisillan Vuoret)

Las Ered Rhíamar se extienden como una gran muralla, desde las costas del Ekkaia por el norte hasta casi las mismísimas orillas de la Bahía Espumosa al sur. Esta cordillera montañosa no es demasiado elevada, pero al estar situada tan al norte sus picos permanecen cubiertos de nieve durante todo el año. Las secciones más septentrionales de la cordillera están formadas por rocosos despeñaderos y elevados acantilados. En la vertiente meridional de estas montañas se pueden encontrar algunos valles resguardados, que contienen pequeños bosquecillos de abetos y pinos, que cumplen la función de oasis situados en medio de desiertos de roca, hielo y nieve. Al sur, más allá de las Escaleras del Infierno, la cordillera se vuelve más templada y fértil. Los valles contienen más bosques, de coníferas, como el abedul, pero también de pinos y otros árboles.

Una de las partes más peligrosas de las Ered Rhíamar la constituyen las frías e imponentes cumbres de las Ered Úmarth, las Montañas Fatídicas. Estos picos gélidos y cubiertos de nieve están habitados por dragones de hielo y trolls de las nieves, y dominan por completo el cálido valle de Niebla Eterna. Las montañas son poco más que una gigantesca acumulación de desgastadas y resbaladizas rocas cubiertas de musgo y líquenes, sin ningún sendero que las atraviese. En ocasiones se puede descubrir algún valle en cuyo interior crezca alguna hierba o arbusto, pero suelen ser escasos y difíciles de encontrar.

El deshielo de primavera trae consigo la aparición de numerosos riachuelos y arroyos, que bajan hasta los valles, y junto a los cuales crecen todo tipo de bayas, hierbas y otras plantas comestibles. En los bosques viven todo tipo de osos, incluyendo osos negros, de las cavernas y polares. Los visones negros y las nutrias azules cazan y juegan a lo largo de estos ríos. En esos mismos bosques abundan también los ciervos; tanto es así que se rumorea que en algunos puntos existen pequeños rebaños de grandes ciervos blancos. El ciervo es una criatura sagrada para los jãmiehet, y cualquiera que les dañe deberá pagar por ello. Los valles meridionales más bajos son el hogar de diversos grupos de pequeños jabalíes montanosos, mientras que en los más elevados viven grandes cabras montesas que se mueven grácilmente por esas zonas rocosas. Todo tipo de lobos acechan en las montañas, desde el típico lobo de los bosques hasta los lobos salvajes, grises o incluso los grandes lobos blancos.

Los solitarios gigantes del hielo comparten los picos, valles y colinas de las Ered Rhívmamar con algunas de las criaturas más siniestras creadas por Morgoth. Dragones de hielo anidan en los despeñaderos más inaccesibles de la vertiente norte de la cordillera, mientras sus maléficos parientes, los dragones de frío, dominan los picos meridionales. Los orcos y los trolls infestan numerosos cubiles subterráneos dispersos por toda la cordillera, y los huargos intentan constantemente arrebatar las presas y los terrenos de caza a sus congéneres menores.

Hay varios glaciares dentro de las Ered Rhívmamar. Los dos más importantes son los que se encuentran en la vertiente más meridional, y que se precipitan a la Bahía Espumosa. Al llegar al mar, el glaciar comienza a resquebrajarse y separarse en grandes trozos de hielo de las montañas, utilizados por los merimetsästäjät para excavar sus moradas. Los ystävät talven llaman a los glaciares *jäätiköt*, o ríos de hielo.

ERED ÚMARTH

Ver la entrada de ERED RHÍVMAMAR.

EVERDALF

(S. "Tundra de los Pastos"; La. *Hyvämetsästyksen Maa*)

La Tundra de los Pastos es una llanura plana y descubierta que en primavera y verano se llena de marismas, mosquitos, hierbas y líquenes. Se encuentra situada entre las Eryn Nimbrith y la Tundra de los Pantanos, y está limitada por las costas de la Bahía Resguardada y la Bahía de Hielo Resquebrajado por el oeste. Durante la primavera, numerosos rebaños de alces y renos la cruzan durante sus movimientos migratorios desde el sur y el este en dirección al norte. A ellos se les unen, en terreno descubierto, los ciervos y las ovejas salvajes procedentes de las tierras fronterizas eriadorianas. En ocasiones, la llanura parece estar cubierta de animales migratorios que se alimentan de la vegetación de la tundra.

Las manadas migratorias también viajan hasta el Mar Olvidado y la Tundra de Fuego. Pero la reunión de las manadas también supone la reunión de los depredadores. Las manadas de lobos son especialmente numerosas. Aunque la mayor parte de Everdalf está demasiado al sur para los lobos blancos, sus parientes los lobos salvajes y los lobos grises se reúnen en ambas riberas del Everhir y el Lhúchir desde principios de la primavera hasta finales de otoño. Letales manadas de huargos procedentes de Angmar acechan por Talath Uichel y la Tundra de los Pastos durante todo el año. Los pájaros emigran hacia las tierras del sur a principios del invierno. Algunos de los rebaños se dispersan en los bosques de la Tierra de los Lagos. Otros se mueven hacia el sur para resguardarse en las Eryn Nimbrith, la Tundra Erosionada o las mesetas eriadorianas. Pero allí donde los animales herbívoros intenten refugiarse del frío, los lobos siempre les seguirán.

Las primeras escarchas del año transforman la Tundra de los Pastos en un mar de hierba y paja marrón. El fuego puede ser un grave problema durante esta época del año, ya que la hierba seca arde fácilmente y a menudo se provocan incendios por causa de fogatas de campamento mal apagadas, los rayos de una tormenta o algún orco pirómano medio loco. Tales incendios pueden llegar a acabar con hectáreas enteras de terreno antes de extinguirse, y es difícil escapar de ellos cuando el viento es fuerte. Sólo a finales de otoño consiguen la escarcha y las primeras tormentas eliminar el peligro de incendio. Pero por esa época, los animales más grandes ya se han escondido o han huido hacia el sur, y los ríos comienzan a congelarse. La caza y la pesca se vuelven más difíciles; los lossoth a menudo se alimentan de liebres de las nieves u otros animales pequeños de la tundra. El invierno trae consigo una majestuosa desolación a la llanura, acompañada de un frío y una ausencia de animales que acaba por frustrar la mayoría de incursiones planeadas por los orcos.

Durante el verano, los jäämiehet salen de caza a la Tundra de los Pastos, y acostumbran a establecer sus campamentos en las costas meridionales de la Bahía Resguardada y cerca del norte del

Lhúchir. Los viajeros procedentes del Sur tendrán algún problema a la hora de diferenciar a los lumimiehet de los jäämiehet, pues frecuentemente cazan en grupos formados por miembros de ambas razas, que se dividen la carne al separarse. Los campamentos jäämiehet resultan menos abiertos o amistosos que los de lumimiehet, ya que tienen menos productos o tiempo que perder con los extranjeros. Sin embargo, los jäämiehet se encuentran bastante alejados de sus hogares en el Cabo de Forochel, y por lo tanto suelen estar mejor equipados que los lumimiehet.

La Tundra de los Pastos es conocida en muchos sitios por el sencillo término de "Caru" (el nombre que en Rhudaur dan al alce), y los viajeros procedentes del Sur deberán estar muy atentos para distinguir si un ystävät talven se refiere al animal o a la región. A menudo resulta evidente; sin embargo, frases como "Yo cazo caru" podrían resultar ambiguas. Los malentendidos pueden provocar desastres, como se relata en el diario de Beregund, el líder de un grupo de Arthedain que se adentró en el Norte. El diario puede ser consultado en la biblioteca de Annúminas, y es ideal para los jóvenes montaraces que todavía se están entrenando:

Diario de Beregund

Hemos averiguado demasiado tarde que no entendimos bien al cazador lossoth que nos encontramos. Si el peligro que se cierne sobre nosotros no fuera tan grande, me reiría de mi propia estupidez. Las palabras del cazador fueron: "Viajad deprisa; hay muchos orcos de Angmar cazando caru." Lo interpreté pensando que hacía referencia a partidas de caza orcas que perseguían a rebaños animales, y que únicamente teníamos que evitarles a ellos. Sin embargo, al decir "caru" el cazador se refería a la tundra, no a los animales. Los orcos estaban registrando toda la región en nuestra busca.

La mayoría de los miembros de la compañía de Beregund murieron o fueron capturados por los orcos que "cazaban caru", y sólo un puñado de integrantes de la compañía original consiguieron regresar a Fornost con el diario.

EVERHIR

(S. "Río de los Rebaños"; La. *Kääntiva Tie*)

El río Everhir marca el límite meridional de la Tundra de los Pastos, separando las llanuras cubiertas de hierba de las Eryn Nimbrith, situadas más al sur. Los arroyos procedentes de dichas colinas son los principales afluentes del Everhir durante todo el año, aunque existe una ramificación del río que llega hasta la zona central de la tundra, recibiendo también las aguas que se forman durante el deshielo de primavera. Las aguas del Everhir van a parar a la Bahía del Hielo Resquebrajado, formando unas marismas pantanosas en la cuenca del río. Los lumimiehet nunca acampaban durante demasiado tiempo en las riberas del río debido a su proximidad respecto a Angmar (salvo en la primavera, momento en el que su curso puede ser vadeado por diversos puntos, lo que lo convierte en una barrera inefectiva contra las intrusiones hostiles). Los lumimiehet del Everhir oriental se muestran cautelosos con los extranjeros, ya que casi siempre los toman por espías del Rey Brujo. Se van volviendo más amistosos a medida que el viajero avanza hacia el oeste (y se va alejando de Angmar).

FOROCHEL

Ver la entrada de HÚB FOROCHEL.

GONDALF

(S. "Tundra de Piedra"; La. *Kivi Kylmäpelto*)

Entre la Bahía Solitaria y las Ered Rhívmamar se encuentra la gris y ominosa meseta conocida como la Tundra de Piedra. En los



días antiguos del reino de Morgoth, esta meseta era conocida como el Umbral de Angband; estaba protegida por glaciares, y se elevaba por detrás de la vertiente norte de las Montañas de Hierro. La meseta se hundió durante el cataclismo que marcó el final de los Días Antiguos; sus cimientos quedaron destruidos, su superficie dañada y quebrada, de forma que ahora no hay ningún punto en el que se eleve más de treinta metros por encima del nivel del mar.

En esta meseta se puede encontrar muy poco terreno fértil y, con la excepción de los líquenes de la tundra, muy poca vegetación. La mayoría se encuentra cerca de los arroyos que cruzan Gondalf desde las montañas, y que van de camino al mar. La superficie de la meseta tiene incontables grietas, y sus arroyos cruzan estrechos y alargado valles formados por los antiguos glaciares. Casi ningún camino cruza estas piedras frías, gastadas y agrietadas. Los viajeros sólo podrán distinguir la interminable barrera que forman las montañas cubiertas de nieve por el este, los mares cubiertos de nieve por el norte y el oeste, y la desolación absoluta de roca y piedra estéril a sus pies, de forma que es comprensible que se desesperen rápidamente.

Los jãamieheth que viven en la Tundra de Piedra son un pueblo extremadamente resistente, y su fortaleza de espíritu no tiene igual en todo el Norte. Llevan una mísera existencia entre los pétreos arroyos y lagunas de la región. Su dieta está formada principalmente por los peces y focas que consiguen capturar en la Bahía Solitaria, condimentada con las pocas plantas comestibles que se pueden encontrar en los lechos de los arroyos y las omnipresentes liebres de las nieves. La vida en la Tundra de Piedra es dura y despiadada, y los viajeros que necesiten ayuda harían bien en esperar poco más que comida y agua, así como el uso de las herramientas de los pueblos. En primavera, los jãamieheth realizan un viaje anual hacia el sur, a través de las montañas, para comerciar en el Festival de Primavera (que generalmente se celebra en las costas de la Bahía Resguardada), de forma que los viajeros que se hayan perdido o resultado heridos deberán esperar a que regresen de su viaje antes de mejorar su problemática situación.

Nota para el DJ: *Cualquiera que tenga una Intuición de 74 o menos y viaje por la Tundra de Piedra deberá hacer una TR cada día contra un ataque de nivel 5 para no sucumbir a la desesperación más absoluta. Si se viaja en grupo, los individuos que hayan fallado la TR dejarán de responder a sus compañeros, y sólo desearán pararse y esperar a la muerte. Los desgraciados deberán ser obligados por la fuerza a continuar el viaje, y no se defenderán si son atacados. Un hechizo de Curación Mental les sacará de esa profunda depresión, pero deberán hacer de nuevo la TR cada día, hasta que mueran o consigan salir de la Tundra de Piedra.*

HELLOTH

(S. "Flor de hielo")

En lo más remoto de la Tierra sin Tierra, más de dos mil quinientos kilómetros al norte del Cabo de Forochel, se eleva Helloth, la fabulosa ciudad de hielo de los elfos de las nieves, coronando el cenit del mundo. También es conocida como Ost Helecthil, y se trata de una magnífica obra en cuyo interior se encuentra el fragmento de Illuin cuyo resplandor ilumina los cielos septentrionales. Helloth fue concebida para tener una forma parecida a la de una flor estrellada, y está rodeada por unos gruesos muros de hielo con elevadas torres de intrincados adornos situadas en la punta de cada uno de sus cinco pétalos; en el centro de la ciudad se yergue el gran pináculo sobre el que reposa el fragmento sagrado. Los pétalos contienen las moradas y los talleres de trabajo de los elfos de las nieves. A los pies del pináculo se encuentran las Mansiones de la Canción. Los elfos no construyeron su ciudad, sino que más bien la esculpieron a partir del hielo durante un proceso que les llevó ciento cuarenta y cuatro años finalizar, tallando y cincelandos las delicadas esculturas y relieves. Tanto la ciudad como todo lo que ella contiene está hecho de hielo.

Para todas las demás razas, la ciudad es tan fría que es difícil soportar su estancia allí; para los elfos de las nieves, que se acostumbraron hace mucho a su clima, Helloth es un confortable hogar fortificado. Cualquier enemigo que desee derrumbar sus murallas debería venir con todas las fuerzas que pueda reunir, y en cualquier caso sufrirá numerosas bajas. Para los viajeros que cruzan la Tierra sin Tierra, no se podría encontrar mejor protección que una ciudad élfica. Ofrece un refugio seguro a salvo del frío mortal, así como una oportunidad para adquirir provisiones o reparar piezas de equipo. Igualmente, en ningún sitio se podría encontrar mejor consejo respecto a los viajes a través del frío o sobre el clima septentrional que entre los elfos de las nieves. La ciudad se alimenta del mar aunque en verano se realizan expediciones hasta puntos tan meridionales como la Tierra de los Lagos para recolectar bayas y otras plantas comestibles, y para cuidar los rebaños de ciervos. Esa dieta está condimentada con la *ióringath*, o "harina fría", cultivada por Losp'indel y sus doncellas en los jardines de Helloth.

Para una descripción más detallada de Helloth, consultar la sección 12.1.

HOMELA

(S. "Lugar de líquenes")

Este gran pueblo lumimies está situado en una pequeña península cercana al centro de la costa meridional de la Bahía del Hielo Resquebrajado. Ha estado continuamente habitado por numerosas generaciones de lumimieheth. Con su población de más de cinco mil habitantes, Homela es un excelente punto de parada para quienes están explorando la bahía. Aunque normalmente son tímidos y reclusivos, sus habitantes se mostrarán bastante abiertos una vez se hayan acostumbrado a la presencia de extranjeros. Como se trata del mayor pueblo de la zona, Homela se ha convertido en el centro comercial para todos los demás pueblos situados en la bahía. En su interior, los aventureros podrán encontrar todos los servicios y casi toda la información que necesiten.

HÛB BERIANNEN

(La. "Bahía Resguardada"; La. *Turvallinen Satama*)

Protegida de las galernas invernales por la gran muralla septentrional que suponen las Aeglig Arvethed y las Montañas Marchitas, y de las tormentas marinas por el brazo protector de Rast Losnaeth, las tranquilas aguas de la Bahía Resguardada son de un profundo y maravilloso color verde. Está situada en un punto muy seguro, protegida por Rast Losnaeth y la península que sobresale de la Tundra de los Pastos, y por si fuera poco, la estrechez de la entrada a la bahía mantiene alejadas las corrientes más fuertes del Belegaer. Tanto los jãamieheth como los lumimieheth pescan y cazan ballenas en la bahía, y sus asentamientos y campamentos salpican sus costas. Como la Bahía Resguardada no contiene ningún iceberg, los merimetsästäjät sólo la visitan en escasas ocasiones.

La línea costera oriental de la bahía cuenta con algunos bosques de pinos, abetos y, en los casos más raros, cedros. El visón negro y la nutria azul abundan en cierto número cerca de la desembocadura del Lhúchir, que el río vacía sus aguas en el extremo más meridional de la bahía. Los animales de pasto que emigran hacia Everdalf en verano también acostumbran a visitar la costa sur de la bahía. Por el contrario, la costa norte, situada cerca de la Tierra de los Lagos, es más rocosa, pero en ella abundan la hierba, los juncos y las flores silvestres, adoptando un aspecto similar al de la cercana tundra. Aquí también abundan las nutrias y otros animales semejantes, y pastan en gran número los alces y los renos. Más al norte, la bahía entra en el interior de las Montañas Marchitas en forma de pequeñas incisiones semejantes a dedos, y sus costas están rodeadas por playas llenas de rocas grandes, redondeadas y lisas. La costa occidental está formada por las pequeñas y desoladas colinas conocidas como Rast Losnaeth.

Sin la imperiosa violencia del viento y de las furiosas olas del mar, la Bahía Resguardada se congela antes y adquiere un mayor grosor en su hielo que el resto de golfos de Forochel, y sus bloques de hielo por lo tanto son más seguros que los que están situados más al oeste. Los viajeros no tienen por qué preocuparse por un hundimiento repentino a través del hielo fino. La tranquilidad del agua permite que el hielo se extienda bahía adentro con bastante facilidad. Los lumimiehet afirman que, en los inviernos más largos y crudos, es posible caminar desde las costas occidentales de la Tundra de los Pastos hasta el extremo meridional de Rast Lonaeth.

HÛB EREB

(S. "Bahía Solitaria")

En la mayoría de los mapas antiguos, la Bahía Solitaria es considerada una línea de demarcación entre el Belegaer y el Mar Circundante. Desde las orillas de la bahía se puede contemplar la Isla del Hueso de Ballena, situada al oeste, más allá del inquieto mar lleno de hielo. Hacia el este se pueden contemplar las Ered Rhivamar, medio envueltas en la bruma púrpura de la distancia.

Durante los meses de verano, las brillantes aguas verdes de la bahía están tranquilas, reflejando el despejado cielo; sin embargo, en invierno se vuelven letalmente turbulentas, y se llenan de olas y espuma. La costa oriental de la bahía suele congelarse durante esos meses; sin embargo, debido a las aguas, que están en constante movimiento, casi nunca acaba por formarse un puente de hielo que una la Isla del Hueso de Ballena con tierra firme, aunque las placas de hielo y los bergs atrapados en los pequeños estrechos provocan en ocasiones esa ilusión en los meses más fríos del invierno. Cualquiera que intente cruzar estos puentes pronto se encontrará de pie en un bloque de hielo que va a la deriva o quedará atrapado en la Isla del Hueso de Ballena.

La costa de la Bahía Solitaria es salvaje, rocosa y suele estar cubierta de hielo, contando con pocos puntos mínimamente adecuados para anclar. En primavera, la línea costera está llena de nidos de gaviotas. Estas aves marinas regresan cada año para aparearse y criar a sus polluelos. El fuerte grito de sus bandadas resuena por la bahía desde primavera hasta finales de verano, pero desaparece por completo en invierno, ya que las gaviotas se desplazan hacia el sur a lo largo de las costas, en busca de un clima más cálido.

La Bahía Solitaria tiene un nombre idóneo, pues su inhóspita línea costera y el agreste paisaje que la rodea no han atraído a muchos habitantes. Los visitantes son muy escasos, y sólo permanecen aquí si se ven obligados a ello. Los jãamiehet que viven aquí cazan y pescan cerca de los escasos cursos de agua que atraviesan la Tundra de Piedra, pero no hay ningún asentamiento permanente que se eleve cerca de la costa. En ocasiones los jãamiehet se reúnen en la zona más meridional, pero la península situada al norte, cuya punta alcanza a tocar el Mar Circundante, siempre permanece desolada.

Una pareja de enormes tortugas malignas acecha en las profundidades de la bahía (constituyendo así otra razón más por la cual la bahía sigue siendo solitaria). Cuando están hambrientas, a estas criaturas no les importa atacar a algún pequeño bote jãamies que esté cazando ballenas. Más de uno de estos botes ha desaparecido súbitamente ante la mirada horrorizada de sus compañeros. Las tortugas están más activas durante la primavera y principios del verano, pero casi no se las ve durante el otoño y el invierno.

HÛB FALTHOL

(S. "Bahía Espumosa"; La. Merihenkien Satama)

También conocida como la Bahía de las Ballenas, Hûb Falthol es el golfo más occidental de Forochel, y se encuentra entre la Isla del Cazador y las Minheldolath. Todo tipo de ballenas se reúnen en sus aguas para aparearse, alimentarse y retozar, hasta que el invierno las obliga a viajar hacia el sur en busca de aguas más cálidas. Sus grandes chorros de agua se pueden avistar desde kilómetros de distancia, y general-

mente son interpretados como símbolos de la llegada de la primavera por la mayoría de balleneros. Hûb Falthol es también el lugar donde reposa Jãavuori, el más grande de los bergs de los merimetsästäjät.

Las asentamientos jãamiehet salpican la costa de la bahía durante todo el año, y a ellos se deben añadir los campamentos de verano de los merimetsästäjät. Ambos grupos acostumbran a pescar en las aguas de la bahía. Aunque en ocasiones pueden mostrarse distantes, estos parientes de los lumimiehet se han acostumbrado a compartir sus terrenos de caza con los balleneros procedentes de Cardolan, y reciben a los extranjeros en sus pueblos sin alarmarse y siempre dispuestos a sacar beneficios de cualquier trueque.

El movimiento de las moradas merimetsästäjät en los bergs de la bahía está dirigido por las corrientes del viento y del mar; sin embargo, aunque están en constante movimiento, las posiciones de estos grandes bergs con respecto a la bahía y entre sí mismos suelen ser siempre más o menos las mismas. Jãavuori, el más grande de los bergs, suele moverse por los confines meridionales de la bahía, acompañado por tres bergs menores, mientras que Torikaupunki, cuyo aspecto recuerda a una ciudadela, y que también suele ir acompañado de varios satélites, nunca abandona las aguas septentrionales que separan la Isla del Cazador de tierra firme. Cerca del centro de la bahía hay un gran *hautauskumpu*, o berg mortuario, que es utilizado por todos los merimetsästäjät.

A principios de otoño, la bahía queda cubierta por una fina capa de hielo bastante inestable, lo que vuelve peligroso cualquier viaje a pie por encima suyo. Los jãamiehet, acostumbrados a moverse por el hielo, pueden determinar, con echar sólo un vistazo, dónde se puede pisar con seguridad y dónde no, pero para quien no esté acostumbrado, esos "camino seguros" son casi invisibles. Sin embargo, quedar atrapado en un bloque de hielo a la deriva supone un peligro mucho menor aquí que en el resto de Forochel, ya que la corriente más fuerte procedente del Belegaer empuja esos bloques hacia tierra (y, por lo tanto, hacia más bloques de hielo).

Los bloques de hielo que se forman en invierno en Hûb Falthol son el hogar de muchas variedades de focas y leones marinos, lo que convierte la bahía en un terreno de caza ideal para los osos polares. Aunque generalmente no comen carne humana, estos depredadores pueden volverse agresivos si sienten que algún intruso humano ha invadido su territorio, y podrían acabar por empujar al hielo, de forma involuntaria, a cualquier transgresor. Durante la "temporada de espuma" de verano, los tripulantes de los botes también corren el riesgo ocasional de ver sus embarcaciones volcadas por alguna ballena saltarina. Generalmente, las ballenas nunca visitan la zona norte de la bahía, ya que no tiene una profundidad superior a los diez metros; por lo tanto, prefieren nadar en las aguas más profundas y alejadas de esta repisa de roca (que se extiende entre treinta y setenta y cinco kilómetros desde la orilla).

HÛB FOROCHEL

(S. "Bahía de Forochel")

La Bahía de Forochel está delimitada por el gran cabo peninsular del mismo nombre, que protege sus aguas del Belegaer, el gran mar occidental, y también de las inmensas extensiones del Ekkaia, el Mar Circundante, que baña la península por el norte. La Bahía y el Cabo de Forochel son el resultado de la destrucción del reino de Morgoth tras la Guerra de la Cólera, que provocó que las tempestuosas aguas del Belegaer dejaran la línea costera tal y como se encuentra hoy en día. Las profundas aguas verdes de Forochel se extienden desde las costas de Lindon en el sur hasta la Isla del Hombre Alto en el norte. Entre estos dos extremos se encuentran incontables bahías y ensenadas.

Las costas septentrionales de la bahía son salvajes y rocosas. El hielo invernal desgasta la línea costera, y las tormentas hacen que las frías aguas del mar golpeen como un martillo las rocas de la orilla. Incluso en verano, el agua de la bahía están extremadamente fría, y en invierno las placas de hielo y los grandes bergs suponen un grave peligro para los barcos. Más tierra adentro, las regiones costeras se



vuelven más habitables y menos estériles; sin embargo, en general la costa es poco atractiva, imponente, y está llena de rocas y guijarros por doquier. Sin embargo, como bien saben los jääniehet y como también acabaron por descubrir los balleneros de Cardolan, existen algunas ensenadas resguardadas, estuarios y fiordos donde los hombres podrían encontrar un refugio para capear un temporal.

La vida marina de la bahía es más rica cuando las corrientes más cálidas del Belegaer bañan el Cabo de Forochel formando una "zona caliente" (si se compara con la temperatura de las aguas cercanas, aunque sigue siendo muy fría para las personas). Las turbias aguas llenas de plancton atraen a una gran variedad de criaturas marinas, especialmente ballenas. Los balleneros procedentes de Cardolan (o los independientes) surcan estas aguas durante la primavera, el verano y los primeros días de otoño, cazando las grandes ballenas para aprovechar sus huesos y su aceite. Los ystävät talven también cazan ballenas, pero lo hacen para sobrevivir, y no para sacar provecho de ellas, pues necesitan su carne y los materiales que pueden sacar de sus cuerpos. Los dos grupos no suelen entrar en conflicto casi nunca, principalmente porque ni los lumimiehet, ni los jääniehet ni los merimetsästäjät se aventuran tan mar adentro como los grandes balleneros procedentes del sur, y siempre suelen evitar estos grandes barcos.

Las costas oriental y meridional de la bahía son menos frías y más accesibles para los barcos que la zona norte. Aquí, los balleneros pueden permitirse bajar a tierra para realizar pequeñas reparaciones, recargar sus barcos y comerciar con los lumimiehet que pueblan estas costas. Aunque los lumimiehet pescan y cazan ballenas en las aguas de la bahía al igual que sus parientes del norte, dependen menos de sus presas, pues también cazan en la tundra cercana.

HÛB HELCHARAES

(S. "Bahía del Hielo Resquebrajado"; La. Jäänainen Koti)

La Bahía del Hielo Resquebrajado es una gran ensenada cercana a la Tundra de los Pastos, situada al sur de la Bahía Resguardada y al norte de Hüb Helchui. La bahía recibe su nombre del hielo, resquebrajado y amontonado, que cubre su superficie. Esta circunstancia es provocada por el hecho de que la bahía nunca queda congelada por completo durante el invierno y, por lo tanto, el hielo se superpone y se rompe constantemente, a medida que las inquietas aguas atrapadas debajo suyo se mueven en una y otra dirección. Este proceso se ve amplificado por el agua que desemboca desde el Everhir, que obliga al hielo a desplazarse hacia el oeste, y por las corrientes de sentido opuesto procedentes de Forochel, que empujan de nuevo el hielo hacia la bahía, donde choca con otros bloques de hielo.

El viaje a través de la bahía es algo casi suicida durante el invierno. La capa de hielo podría romperse en cualquier momento bajo los pies del viajero, hundiéndolo en una tumba helada; sin embargo, también podría suceder que una placa de hielo se resquebrajara, haciendo flotar a la deriva al desgraciado viajero. Puede que los viajeros ni siquiera se den cuenta de que van a la deriva hasta que de repente vean el mar delante y detrás suyo, deduciendo que se encuentran en una isla de hielo. En tales casos, atrapados entre las fuertes corrientes del mar y del río, sólo se puede esperar una muerte lenta provocada por el frío, el hambre o el ahogamiento. En verano, la bahía puede ser cruzada con cierta seguridad, utilizando un barco, aunque las aguas mantendrán su temperatura glacial.

Nota para el DJ: *Cualquiera que caiga a las aguas de la bahía, sea en verano o en invierno, sufrirá 1-10 puntos de daño de congelación por cada 10 asaltos que pase en el agua.*

Las costas de Hüb Helcharaes son agrestes y rocosas en su zona norte, cerca de la desembocadura pantanosa del Everhir, pero están cubiertas de guijarros y arena en el sur. En primavera y verano, la costa norte se convierte en terreno de apareamiento para las focas, mientras que el sur queda completamente cubierto con nidos de pájaros. Los encuentros con cualquiera de estas criaturas durante esa

época serán casi siempre hostiles, pues se mostrarán celosas por proteger sus harenes, nidos, huevos o crías. La costa oriental de la bahía es menos salvaje, y se va mezclando poco a poco con la tundra cercana. Si se mira hacia el sudeste desde la costa meridional de Hüb Helcharaes, se puede distinguir, en la lejanía, el difuso brillo blanco de las Eryn Nimbrith, cuyas cimas parpadean como joyas lejanas.

Los lumimiehet han erigido pueblos tanto en la costa norte como en la costa sur de la bahía, mientras que los umli habitan la zona oriental, cerca del río Everhir. Aunque los habitantes de la Bahía del Hielo Resquebrajado son extremadamente rústicos y viven aislados, no están completamente apartados del resto del mundo. Los lumimiehet sobreviven gracias a la pesca y a la caza de ballenas y focas, actividades que llevan a cabo en la bahía siempre que el clima lo permite; también negocian siempre que pueden con los balleneros de Cardolan. Los umli siguen el mismo estilo de vida que los lumimiehet, pero comercian bastante más con los enanos y otros parientes umli que viven más al este.

Los lumimiehet llaman a la bahía el Hogar de Jäänainen y, entre todos los peligros de la bahía, ninguno es tan temido como la Señora del Frío o, como también la llaman los lumimiehet, Jäänainen la Mujer de Hielo. Jäänainen es un espíritu maligno, una maia que habita en la desembocadura congelada del Everhir. Es tan antigua como el mismo río, y vivía allí cuando la tierra todavía se estaba recuperando de la destrucción causada por la caída del reino de Morgoth. Nadie puede aventurar dónde tenía su morada Jäänainen antes de la Guerra de la Cólera. Sin embargo, ahora se divierte acosando a los mortales, aunque sólo lo hace cuando el aire se enfría y el invierno hace acto de aparición. Puede alejarse varios kilómetros de su hogar, pero siempre deberá regresar al abrazo de su frío glacial. Jäänainen no tiene ningún poder sobre los inmortales elfos; sin embargo, tanto hombres como enanos y umli pueden ser sus presas. (Como Jäänainen nunca se ha encontrado con un hobbit, el resultado de tal encuentro es totalmente incierto. Sin embargo, probablemente no sería demasiado agradable.)

Las historias y descripciones de Jäänainen varían según qué pueblo de la bahía visite el viajero, pero en general todos coinciden en que se aparece como una mujer extremadamente hermosa, vestida con una túnica de seda blanca, fina como un susurro. Se dice que cualquier hombre que contemple a la Mujer de Hielo y el atuendo que lleva quedará prendado de ella. Los lumimiehet temen mucho su presencia, tanto que, desde mediados de Hithui hasta mediados de Lothron, los varones nunca salen al exterior después de haberse puesto el sol. Pero ni siquiera entonces están seguros, pues la Señora del Hielo puede llegar antes o marcharse más tarde de lo habitual. Los lumimiehet calibran el grado de peligro según el grosor de las placas de hielo de la bahía. Cuanto más grandes y apretadas estén, más posibilidades hay de que la maléfica bruja ande cerca. Los cazadores que no aparecen de vuelta en casa desde mediados de otoño hasta mediados de primavera suelen ser dados por perdidos a manos de Jäänainen; sin embargo, en realidad muchos podrían haber sufrido alguno de los numerosos percances de este mundo frío, y puede que ni siquiera hayan llegado a ver a la maia.

Aunque no empuña ningún arma aparte del encanto de su voz, con el paso de los años Jäänainen ha ido reuniendo muchas armas y objetos de sus víctimas anteriores, entre las que se encuentran varias lanzas, arpones, pendientes, anillos y cuchillos de runas. Casi todos son de origen lumimies, y no tienen grandes poderes mágicos. Jäänainen los guarda en la placa de hielo que esté ocupando en la actualidad, abandonándolos cuando cambia de morada. Los aventureros podrían encontrar alguno de estos objetos tirados en una placa de hielo que haya sido habitada (o esté siendo habitada) por la maia.

HÛB HELCHUI

(S. "Bahía Helada")

Los cartógrafos dúnedain a menudo confunden Hüb Helchui con la gran Bahía de Forochel (de la cual no es más que una pequeña ensenada). La Bahía Helada limita por el oeste con las Montañas

Azules, por el sur con la Tundra Erosionada, por el norte con la llanura abierta situada al sur de la Bahía del Hielo Resquebrajado y al oeste con las Emyñ Nimbrith. El agua dulce de la tundra está un poco más caliente que el agua salada de la bahía, y por lo tanto Hûb Helchui suele estar bastante cubierta de hielo durante el invierno. Este hielo va llenando progresivamente la bahía hasta que se abre camino hasta las pequeñas ensenadas de Forochel. Fue a Hûb Helchui adonde escapó Arvedui, el último rey de Arthedain, para huir del hundimiento de su reino en el año 1974 T.E.

En verano, los lumimiehet de la Tundra Erosionada utilizan Hûb Helchui como punto de paso hacia las aguas más abiertas de la Bahía de Forochel; en invierno, los osos polares vagan por su superficie congelada, cazando focas, o de camino hacia el sur, para cazar peces en los ríos de la tundra. La costa noroeste, más cercana a las Montañas Azules, forma unos promontorios de poca altura, que se elevan entre tres y treinta metros por encima del nivel de la bahía. Es peligroso navegar con una embarcación cerca de estos promontorios, ya que el hielo acumulado encima suyo durante incontables inviernos puede hacerlos resquebrajarse y desmoronarse. La piedra podría derrumbarse sin aviso previo y caer al agua con un estruendo tremendo. Estas avalanchas son más habituales durante la primavera y el otoño (épocas durante las cuales los promontorios quedan congelados, luego se deshuelan y a continuación vuelven a quedar congelados). Los lumimiehet utilizan el término Kiviääni, o Voz de la Piedra, para referirse al estruendo que provocan estas avalanchas, afirmando que son señales que indican el inicio de la primavera o el otoño.

La costa meridional de Hûb Helchui forma una única franja cubierta de pequeños guijarros y roca azotada por las olas. En sus extremos oriental y occidental, la alargada playa queda interrumpida por los arroyos de la Tundra Erosionada. La costa nordeste de la bahía es rocosa y está cubierta de grandes rocas, pero no se asemeja ni a la playa ni a los promontorios antes mencionados. Las focas han elegido estas rocosas orillas como campo de juegos, y durante los meses de verano se acumulan allí en gran número. La costa noroeste de Hûb Helchui está dominada por el gran desfiladero que comunica con la Bahía de Forochel propiamente dicha. Allí, las últimas colinas cubiertas de hielo y las estribaciones de las Montañas Azules se suceden hasta la punta de la península. Hûb Helchui es la bahía de todo Forochel con la que más familiarizados están los ribereños de Eriador y los demás viajeros procedentes del Sur.

Tras la caída de Angmar en el año 1975 T.E., Gondring la dragona de hielo estableció su guarida en Hûb Helchui. Durante muchos años vivió en las montañas del norte de Angmar, pero tras la caída del reino no tenía suficientes presas de las que alimentarse y se estableció en una caverna de hielo de las Montañas Azules desde la que se contemplaba la bahía. Ahora Gondring desayuna focas y peces, y, durante el periodo de migración de verano, también renos y alces. Las escamas translúcidas de la dragona asumen el color de su entorno, y puede moverse con igual rapidez sobre el hielo que sobre la nieve o bajo el agua. Cuando trata con hombres, elfos o enanos, Gondring prefiere hipnotizar a sus víctimas para que le entreguen todos sus tesoros, toda la información o todas las presas que lleven consigo. Se puede encontrar más información sobre Gondring en *La Búsqueda de la Palantir* de ICE.

HÛB LOSTAS

(S. "Bahía de la Desolación")

La Bahía de la Desolación tiene un nombre muy adecuado, pues no está rodeada por nada más que desolación. Está apartada de cualquier asentamiento humano por Torogmar en el sur, y por las imponentes y oscuras Montañas Marchitas por el este. La Bahía de la Desolación constituye una de las costas más abandonadas y aisladas de toda la Tierra Media. El interminable hielo de la Tierra sin Tierra y las frías aguas del Ekkaia la cierran por el norte, dejando las llanuras situadas al oeste como la única vía asequible para acercarse a ella.

Los juncos y las hierbas de la Tundra de Fuego acabaron abriéndose camino hacia el este en dirección a la bahía, pero la bahía en sí únicamente está llena de rocas heladas y hielo rocoso. Durante todo el año, las aguas de la bahía están casi completamente cubiertas de placas de hielo, que sólo se resquebrajan en los meses más cálidos del verano, aunque vuelven a formarse rápidamente en otoño. La bahía está totalmente expuesta a las tormentas invernales procedentes del Mar Circundante y la Tierra sin Tierra, y el viento del norte va amontonando hielo a lo largo de su costa meridional.

Las aguas de esta bahía tienen poca profundidad y no suelen ser visitadas nunca por las ballenas de mayor tamaño, aunque el narval o la orca en ocasiones cazan en estas aguas congeladas. Se pueden encontrar gran cantidad de peces, lo que atrae a numerosas focas y leones marinos hasta las costas de la bahía; sin embargo, dichos animales sólo vienen a cazar, ya que las aguas son demasiado frías y es un lugar muy poco adecuado para que crezcan sus crías. A su vez, los osos polares cazan a las focas durante el día, mientras que los habitantes de Torogmar cazan durante las heladas noches, llevándose consigo focas, osos o cualquier otro ser que puedan devorar.

No hay ningún pueblo en las costas de la Bahía de la Desolación, pues no hay suficientes alimentos como para mantener a una población lo bastante grande como para repeler los inevitables ataques por parte de los trolls. Cualquier campamento que se haya establecido aquí estará ocupado por cazadores de focas jäämiehet, aventureros o, en los casos más raros, una pequeña compañía de elfos de las nieves.

HUUTAVA JOKI

(La. "Río Chillón")

El Huutava Joki es uno de los cursos de agua que atraviesan la Tundra Erosionada del norte de Eriador. Es menos rápido que su vecino, el Kivivesi, y contiene muchas más cascadas. Quienes intenten navegar el río deberán estar atentos al estruendo de cualquier cascada cercana, y deberán hacer muchas paradas para portear los botes fuera del río y dar un rodeo a los rápidos. Eso hará que el viaje sea duro y largo, ya que hay muy pocos senderos y sí un paisaje muy agreste.

HYVÄT KALAT

(La. "Buen pescado")

Este pueblo lumimies está situado entre las Bahías de los Dedos más meridionales del Mar Olvidado y Karhu Järvi, el gran lago de agua dulce que se extiende al suroeste. El pueblo supone la única vía de acceso a los pueblos umíticos situados más al este. Aquí se puede adquirir casi cualquier tipo de pescado típico de la región, tanto de agua salada como de agua dulce.

ISLA DEL CAZADOR

Ver la entrada de METSÄSTÄJOIDEN SAARL.

ISLA DEL HOMBRE ALTO

Ver la entrada de PITKÄMIEHEN SAARI.

ISLA DEL HUESO DE BALLENA

Ver la entrada de SARCHBEL-I-FANNATH.

ITÄMUURIT

(La. "Murallas orientales")

Itämuurit es un campamento merimetsäjäät situado en el elevado y rocoso extremo oriental de la Isla del Hueso de Ballena. El lugar recibe su nombre de una serie de murallas de piedra en ruinas que marcan el punto donde antaño se elevaba un asentamiento de los Creadores de Abalorios. A pesar del paso de los años y de las fuertes galernas invernales procedentes del Mar Circundante, todavía se puede distinguir el característico diseño



geométrico del asentamiento. Todavía asoman algunas piedras, aquí y allá, desde debajo de la tierra o los escombros acumulados durante siglos, trazando el perímetro de los edificios y de una única avenida formada por unas anchas losas. El pavimento desaparece fuera de las murallas, pero también se pueden apreciar los restos de un camino que desciende hacia el oeste. Los merimetsästäjät utilizan las murallas y sus piedras sueltas como protecciones contra el viento, y también para resguardarse (junto con sus posesiones) durante las tormentas.

Las excavaciones en las ruinas descubrirán una buena cantidad de alfarería rota —incluidos algunos trozos de vajilla de loza que representan escenas de la vida cotidiana de esta cultura desaparecida— y diversos hornos con gruesas paredes de piedra, en los que los antiguos Creadores de Abalorios calentaban y elaboraban sus *loitsu helmet*. En el lado norte de Itämuurit se encuentra una estructura única cuyas murallas forman un dibujo circular. Hay una gran cantidad de escombros en el interior y los alrededores de este edificio caído, que parece tener un tamaño muy superior al resto de estructuras del asentamiento. El suelo enterrado de este edificio está formado por una única losa redonda, tallada con complejos grabados geométricos. Entre tales representaciones se pueden adivinar algunas del sol y la luna, lo que sugiere que quizás el lugar tuviera algún propósito astrológico o fuera utilizado como calendario.

JÄRVIMMA

(La. "Tierra de los Lagos")

Al sur y al oeste de las Montañas Marchitas se extiende una exuberante, verde y fértil región que cuenta con una buena cantidad de grandes lagos de agua dulce y con innumerables manantiales de menor tamaño. Los grandes lagos son profundos, claros y fríos, mientras que los más pequeños suelen ser menos profundos (treinta metros o menos) y ligeramente más verdes y turbios. Sus aguas contienen muchas especies de peces y anguilas comestibles, y en sus orillas viven incontables aves acuáticas. La nutria azul, el visón negro y el castor común son también una imagen muy común en la zona. Osos de todo tipo acechan en las orillas de los lagos, atrapando todos los peces que pueden y alimentándose de la gran variedad de bayas y plantas comestibles que crecen en las cercanías. A menos que sean sorprendidos o amenazados, los encuentros con estos animales no tienen por qué ser hostiles. La enorme cantidad de alimentos disponible hace innecesaria la competición entre los animales. Algunos dragones acuáticos tienen su morada en los grandes lagos, nutriéndose cómodamente con los abundantes peces y pájaros de la zona (aunque se sabe que en ocasiones también se han zampado algún pescador o cazador aislado).

La región meridional de la Tierra de los Lagos forma una llanura abierta cubierta de mucha hierba y numerosos matorrales. Aunque el clima es demasiado frío como para permitir la presencia de árboles de hoja perenne, en ocasiones se pueden encontrar pequeños sotos de abetos y pinos. Los lumimiehet casi nunca se aventuran en el interior de estos pequeños bosquecillos, pues les ponen nerviosos las formas retorcidas de los árboles. Naturalmente, no hay ninguna magia malévola en estos bosques; los árboles son deformes debido a la constante lucha del viento del norte con las tormentas invernales. Los confines septentrionales de la Tierra de los Lagos, cerca de las Montañas Marchitas, son mucho más húmedos y pantanosos que el sur. Toda la región va drenando su agua lentamente hacia el norte, en dirección al Mar Olvidado, y es conocida por muchos como la Tundra de los Pantanos, un laberinto de marismas y ciénagas sin un solo camino. Los lumimiehet raramente se aventuran más allá de sus zonas periféricas, y los viajeros no deberían visitar el área a menos que la conozcan bien.

Los lumimiehet de la Tierra de los Lagos suelen vivir mejor que casi cualquier otro ystävä talven de Forodwaith. Durante los meses de verano, pueden cazar, poner trampas, recoger comida de las orillas de los lagos, o incluso pescar en sus oscuras profundida-

des con sus pequeños botes. Estas embarcaciones están más descubiertas y se parecen más a una canoa que los botes de mar que normalmente utilizan los lumimiehet en la Bahía de Forochel.

Los lagos se congelan durante el invierno, y la capa de hielo puede llegar a alcanzar un grosor de casi un metro. En esa época del año, es muy habitual ver a gente pescando a través de un agujero en el hielo. Los lumimiehet han aprendido un método rápido y fácil de practicar un agujero en el hielo. Simplemente calientan una gran roca en una fogata en tierra firme, y a continuación colocan la piedra caliente sobre el hielo. La piedra fundirá rápidamente la superficie, dejando al pescador un agujero a través del cual puede introducir el hilo de pescar.

En ocasiones a algún dragón acuático se le ocurre asomar la cabeza repentinamente a través de uno de estos agujeros en el hielo y contemplar la cara aterrorizada del pescador. Para evitar tales encuentros, los pescadores siempre hacen estos agujeros de un tamaño bastante pequeño. Además, tienen cuidado de pescar únicamente allí donde el hielo sea lo bastante grueso como para evitar que un dragón se abra camino hasta la superficie. Es frecuente escuchar entre los lumimiehet algún relato que avisa sobre tales situaciones. Uno de ellos es la historia de Karvainen, un hombre que pescaba sobre una fina capa de hielo y cayó víctima de un malvado dragón.

Karvainen y el dragón acuático

Karvainen era un hombre al que le gustaba pescar a través del hielo, alejado de sus compañeros. Aunque así atrapaba peces más grandes, sus amigos le avisaban de que el hielo fino era un peligro que debía evitar. Pero la pesca era tan abundante y Karvainen disfrutaba tanto pescando que normalmente no les hacía caso.

Un día, Karvainen se adentró en un lago congelado y lanzó su anzuelo a través de un agujero en el hielo; al poco tiempo, un dragón acuático rompió la capa de hielo. Una y otra vez el dragón golpeó el hielo que rodeaba al aterrorizado Karvainen. Al final, el pescador se vio a la deriva en una pequeña isla. El dragón comenzó a jugar con él como un castor juega con una piedra. Pero, a medida que el sol subía en el cielo e iba haciendo más calor, la criatura se fue cansando del juego y se preparó para matar.

Karvainen, viendo cómo se acercaba su muerte, intentó recurrir a algún truco desesperado que le pudiera salvar la vida. De repente, se le ocurrió decirle al gusano:

—¡Poderoso dragón! Si no me devoras, te explicaré doscientos acertijos antes de que se ponga el sol.

El sol ya había comenzado a bajar en el cielo, así que el malvado dragón (al que le gustaban los acertijos, y que pensaba que el hombre no tenía muchas posibilidades) asintió:

—De acuerdo, pequeño pescador, escucharé doscientos acertijos antes de que se ponga el sol o serás mi comida. Ve con cuidado, porque los contaré uno por uno.

Sin embargo, Karvainen hablaba muy rápido, y en ninguna parte del trato se especificaba que los acertijos tuvieran que ser nuevos u originales. Por lo tanto, el pescador explicó muchos acertijos viejos y conocidos, y muchas versiones del mismo acertijo. Pero, para evitar que el dragón se enojara, los iba decorando con numerosos enigmas intrigantes y difíciles que el dragón nunca había escuchado antes.

Al fin, cuando la luz del sol desapareció, Karvainen pronunció con voz cansada el acertijo número doscientos. El dragón acuático cumplió su palabra, y comenzó a alejarse nadando lentamente; pero Karvainen se alarmó mucho, pues la noche había caído y él estaba solo y en una isla de hielo a la deriva.

—¡Oh poderoso dragón! —llamó—. ¿Cómo saldré del hielo?

—No me importa cómo te las apañes —respondió el dragón.

—¡Pero me prometiste que sería libre y no me causarías ningún daño! —respondió Karvainen.

—Pequeño pescador —respondió el dragón—, sólo prometí que no te comería, y he cumplido mi parte del trato. —Y el malvado gusano se rió mientras se sumergía bajo el agua.

Y así, aunque Karvainen consiguió salvarse del dragón, no consiguió hacer lo propio con el viento nocturno, y murió congelado en la isla de hielo.

KARHU JÄRVI

(La. "Lago de los Osos")

Karhu Järvi es la mayor masa de agua dulce de Forodwaith. En verano, el lago se convierte en zona de apareamiento de los osos polares procedentes de los bloques de hielo del Mar Olvidado. Durante esta breve estación, los osos se alimentan de las raíces y las bayas de los bosques de pinos y abetos que crecen en las densas costas del sudeste del lago, y devoran todos los peces y anguilas que consiguen atrapar en sus aguas. La reacción de los osos hacia los intrusos con los que se encuentren en esos momentos es impredecible, y puede ir desde la hostilidad hasta la indiferencia cómica, como cuando el oso se limite a retozar y jugar en la hierba. Los lumimiehet simplemente evitan tales encuentros siempre que pueden.

Los osos polares del lago mantienen una buena relación con los berninga de Ligr Wodaize Berne. Estos nórdicos afirman tener un vínculo espiritual con los grandes osos de las Montañas Nubladas, y tienen buenas relaciones con todas las razas de osos (salvo con los osos malignos de las Profundidades). Aunque se pueden comunicar con bastante facilidad con los osos polares, los berninga consideran bastante extraños algunos de sus hábitos y costumbres; pero aun así, el señor de los berninga siempre da la bienvenida a los osos polares que visitan a su gente con una gran fiesta de medianoche que se celebra en un claro del bosque cercano a las orillas de Karhu Järvi.

KIVIVESI

(La. "Agua de piedra")

El Kivivesi es uno de los arroyos orientales de la Tundra Erosionada. Está lleno de largos tramos de peligrosos rápidos, grandes piedras que sobresalen por encima del agua y pequeñas cascadas. Este rápido torrente es imposible de navegar con un bote. Sin embargo, los lumimiehet lo visitan con frecuencia debido a la gran cantidad de peces y salmones que nada en su interior.

KOLME SISKOA

(La. "Tres hermanas")

Entre las Montañas Azules de Eriador y las Luiden Joki de la Tundra Erosionada yacen las hermosas aguas de los Kolme Siskoa, tres arroyos cuyos anchos y rápidos canales desembocan en Hüb Helchui entre agradables valles plagados de árboles. Las águilas y otras aves de presa procedentes de las montañas cercanas sobrevuelan constantemente estos arroyos, cazando peces y pequeños mamíferos despistados. Junto a las riberas del arroyo central se encuentra Mulkan Kaupunki, uno de los campamentos veraniegos favoritos de los lumimiehet. Los Kolme Siskoa son navegados por las barcas de los lumimiehet, que cazan y pescan a lo largo de sus riberas desde principios de Nórui hasta mediados de Narbeleth.

KUKKAKYLA

(La. "Pueblo de flores")

Este antiguo asentamiento de los Creadores de Abalorios, en la actualidad en ruinas, se encuentra en la costa noroeste de la Isla del Cazador, y fue un centro de creación de *loitsuuhelmet*. Hay muy pocos restos del pueblo en la superficie, pero si se excava un poco se podrán descubrir algunos hornos utilizados para crear los abalorios, así como otras señales que indican la presencia de los *helmivalmistajat*.

KYLMÄTALO

(La. "Casa fría")

Kylmätalo es una ruina, antaño habitada por los Creadores de Abalorios, situada en una estrecha garganta de las Rast Losnaeth. La excavación de estas ruinas podría revelar diversos artefactos antiguos, entre ellos algunos de los legendarios *loitsuuhelmet*. En invierno, Kylmätalo suele ser ocupado por los trolls que visitan la

Tundra de Fuego desde Torogmar. En verano, los merimetsästäjät utilizan las ruinas como campamento.

LÄÄKEVESI

(La. "Agua medicina")

El ancho y serpenteante Lääkevesi es uno de los ríos de la Tundra Erosionada. Es menos rápido y más navegable que sus vecinos, y contiene numerosos meandros y brazos en los que crecen hierbas y otras plantas medicinales. El río es un lugar de visita favorito para los cazadores lumimiehet, ya que muchos animales, atraídos por su abundante vegetación, visitan la zona con frecuencia; sin embargo, las fuentes del Lääkevesi son un verdadero laberinto de marismas y ciénagas, habitadas por hummerhorns y trolls, y los lumimiehet nunca persiguen a sus presas hasta esa zona.

LAGO DE LOS OSOS

Ver la entrada de KARHU JÄRVI.

LEIRI

(La. "Campamento")

Como su nombre indica, Leiri es poco más que una tosca acumulación de residencias temporales. Está situada en la costa norte de la Bahía del Hielo Resquebrajado, casi enfrente del pueblo de Homela. Leiri está habitado desde finales de primavera hasta principios de otoño, cuando las ballenas aparecen para retozar y aparearse en las aguas poco profundas de la bahía. El campamento es utilizado por los lumimiehet como embarcadero seguro para sus barcos balleneros. Pero la principal característica del emplazamiento de Leiri es su proximidad respecto a los terrenos de caza de Jäänainen, la Mujer de Hielo; por ese motivo, es abandonado inmediatamente después de la temporada de caza de ballenas y no vuelve a ser habitado hasta que vuelven a aparecer las ballenas. En invierno, no es más que un lugar en el que uno puede resguardarse del mal tiempo. En verano, supone un lugar idóneo para hacerse con un bote y recoger información respecto al terreno que rodea el pueblo.

LHÚCHIR

(S. "Río dragón"; La. *Hopeavesi*)

El poderoso Lhúchir es el río más largo del Yermo del Norte, y tiene sus glaciales fuentes a los pies del Monte Gundabad, unos setecientos cincuenta kilómetros al sudeste de las costas de la Bahía Resguardada, donde sus aguas desembocan en el mar. El Lhúchir recibe su nombre por Dín Lhúg, el desfiladero infestado de dragones que separa las Montañas Nubladas de las Grises. Pocos gusanos de esa región se adentran mucho en Talath Uichel, y de ahí que el nombre que dan los ystävät talven al río, "Agua plateada", no tenga nada que ver con las connotaciones del nombre sindarin, pues hace referencia a su superficie, rápida y resplandeciente.

Las frías y profundas aguas del Lhúchir separan la Tierra de los Lagos de la Tundra de los Pastos (aunque la tundra se extiende a ambos lados del río). Los lumimiehet acampan y levantan sus asentamientos a lo largo de ambas riberas (aunque la mayoría se sitúan en la norte), pescando y cazando por todo su curso, y utilizando también el río como método de transporte. En invierno, el río es una masa de hielo móvil y agua helada y mortal. A principios de otoño, antes de que el hielo y los depredadores de invierno se conviertan en una amenaza seria, muchos pueblos lumimiehet de la ribera sur son abandonados, y sus habitantes pasan el invierno con sus parientes más al norte, pues expulsar a un lobo resulta más fácil para un grupo de cincuenta lugareños que para un grupo de diez. El río forma una barrera muy útil que separa a los lumimiehet de los angmarim. Incluso mucho después de la caída de Angmar, los lumimiehet mantenían su costumbre de trasladarse a la ribera norte del río.





Los pueblos lumimiehet situados a lo largo del Lhúchir casi nunca cuentan con más de doscientos habitantes. Sin embargo, hay un gran número de pueblos y campamentos y, en tiempos difíciles o de gran peligro, se puede reunir una gran fuerza militar para protegerlos. Los lugareños del Lhúchir se muestran bastante amistosos con los extranjeros una vez ha quedado claro que no son angmarim enviados como espías a esta región. Aunque los lumimiehet temen al Rey Brujo y respetan su poder, los angmarim que frecuentan las riberas del Lhúchir corren un gran riesgo. Los lumimiehet pueden proporcionar comida, ropas y provisiones a los viajeros que crucen esta región, pero éstos deberán tener algo que los lugareños deseen antes de que puedan comenzar a negociar.

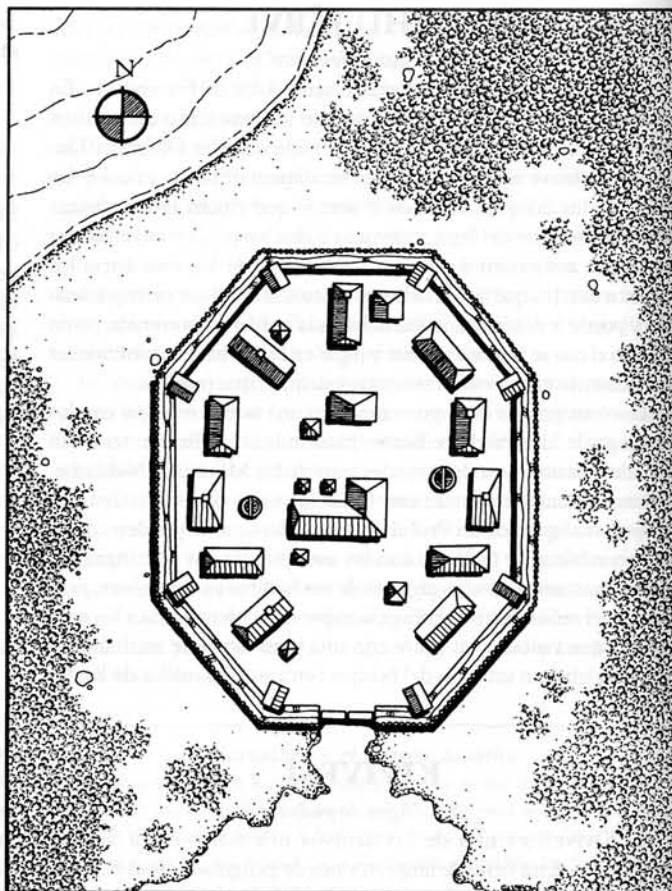
Los pueblos son asentamientos más o menos permanentes, pero pueden desplazarse algunos kilómetros río arriba o abajo, según el clima y las condiciones de caza. Los ocupantes de los campamentos de caza de verano de la Tundra de los Pastos son más tranquilos y menos serios que el resto de cazadores ystävät talven. La gran cantidad de caza disponible reduce un poco la tensión de pasar hambre durante los meses de invierno, y los cazadores tienen tiempo de hablar y prestar ayuda a quienes tienen problemas, llegando en ocasiones incluso a guiar a los viajeros hasta el poblado. La atmósfera relajada del campamento también permite una relativa especialización del trabajo. Como los cazadores no necesitan las flechas de forma inmediata, pueden esperar a que los fabricantes de flechas más experimentados las fabriquen. Como pago, cazarán en lugar de quienes fabricaron las flechas. Los campamentos van y vienen con los rebaños, y los viajeros harían mal en esperar encontrar un campamento dos veces en el mismo lugar. Son toscos y rústicos, y sus habitantes pueden ofrecer poco más que comida, refugio y guía hacia otros pueblos cercanos al Lhúchir.

LIGR WODAIZE BERNE

(For. "Guarida de los osos coléricos")

Establecida en torno al año 1310 T.E., esta pequeña fortaleza está íntegramente poblada por refugiados procedentes de la ciudadela de Bernastath. Ligr Wodaize Berne se eleva en el centro de un bosque de pinos situado cerca de la orilla sudeste de Karhu Järvi. Los berninga han construido una serie de residencias de madera fortificadas, protegidas en la superficie por varias empalizadas y barreras hechas de madera muy resistente. Los edificios también están conectados bajo tierra mediante pasillos y túneles. Fuera de las murallas, se ha despejado el terreno para poder fulminar con flechas y lanzas a cualquier atacante. Los gruesos troncos de la muralla exterior han sido recubiertos de barro y tierra, lo que hace que sean casi inmunes al fuego. En el interior hay diversos puestos de vigía y nichos ocultos para los arqueros y lanceros. La fortificación cuenta con un pozo profundo y con gran cantidad de provisiones en forma de carne ahumada y seca.

Los berninga de Ligr Wodaize Berne son un grupo serio y torvo que no ofrecerá una gran bienvenida a los extranjeros, especialmente a los lumimiehet. No han olvidado el ataque que realizaron las tropas de Angmar sobre su hogar ancestral hace tres siglos; y tampoco han perdonado a los lumimiehet, que no vinieron en su ayuda como les habían prometido. No permiten a ningún lumimiehet entrar en su fortificación, y ni siquiera reconocerán la presencia de algún lumimiehet fuera de las murallas. Sin embargo, no existe ninguna disputa de sangre entre los lumimiehet y los berninga de la zona. En general, los lumimiehet evitan los bosques de pinos siempre que pueden, dejando que los berninga se



dediquen a sus propios asuntos. Los berninga no muestran piedad con ningún angmarim con el que se cruzan, sea hombre u orco. Para el resto de pueblos, los toscos y gruñones berninga parecen impacientes y fáciles de enojar. Sin embargo, pese a sus modales ruidosos, no son crueles, y no abandonarían a nadie que estuviera en graves problemas. Los aventureros que luchen de forma activa contra Angmar o que persigan a algún grupo de orcos recibirán una cálida bienvenida y toda la ayuda que puedan necesitar.

El asentamiento cuenta con su propia herrería, y los viajeros que hagan buenas migas con los berninga podrían aprovisionarse allí. El fuerte también cuenta con un grupo de los maravillosos animales domesticados por los que son famosos los berninga; visones negros y nutrias azules juegan fuera de las empalizadas, mientras que diversos perros y renos realizan todo tipo de tareas en el interior. Con estos animales como centinelas, es imposible que cualquier enemigo que se acerque al poblado coja a los berningas por sorpresa.

LINDALF

(S. "Tundra de los Pantanos")

La Tundra de los Pantanos comprende la sección septentrional de la Tierra de los Lagos, que constantemente resulta inundada por las aguas procedentes de las Montañas Marchitas hacia el oeste. La lluvia y la nieve fundida de las montañas van a parar a esta llanura con forma de cuenco de muy poca profundidad. La mayoría del agua acaba desplazándose hacia el norte y el este, en dirección al Mar Olvidado, dejando tras de sí una maraña de pantanos, frías marismas y profundas ciénagas. Los pantanos cambian y se desplazan según dicten las tormentas invernales o los vientos de primavera. Como dicen los lumimiehet que cazan en la zona más exterior de los pantanos, "el sendero de caza del mes pasado puede haberse convertido este mes en un pantano".

Lindalf tiene una reputación siniestra provocada por algunos de sus habitantes más malévolos. Los dragones de las marismas tienen su guarida cerca de las Montañas Marchitas, mientras que un poco más al sur y al este, algunas misteriosas luces semejantes a velas o linternas atraen a los viajeros a una muerte sin nombre.

El verano trae consigo el color verde a la Tundra de los Pantanos, pues por doquier crecen las espadañas y otras hierbas pantanosas. Los pájaros típicos de los pantanos emigran desde el sur para transformar esta húmeda región en un inmenso y ruidoso nido. Nutrias azules, visones negros y martas gigantes aparecen por la zona en busca de pájaros o de sus huevos. También aparecen los cazadores lumimiehet, a menudo dispuestos a registrar todas las profundidades de los pantanos en busca de los huevos recién puestos y de otros suculentos manjares. Los trolls y los orcos de las Montañas Marchitas sólo son un peligro cuando también deciden salir a cazar y pescar en los pantanos y estanques.

En invierno, los pájaros emigran hacia el sur y los depredadores se retiran para hibernar o se dedican a cazar las presas menores que hay ocultas bajo la nieve. El frío del invierno congela las marismas, haciéndolas más fáciles de atravesar, pero ni mucho menos más seguras. A finales de otoño y principios de la primavera, los estanques congelados no son tan fáciles de examinar, y lo que parece un sendero sólido puede quebrarse bajo el peso de los viajeros, sumergiéndolos en el frío y denso barro.

LINNARTHURRAS

(S. "Pico de la Canción Indomable")

Cerca del punto en que las Montañas Marchitas giran hacia el oeste formando las Aegir Arvethed se eleva un pico conocido entre los elfos de Niebla Eterna como Linnarthurras. Allí se encuentra el cuerpo congelado de Lindor, el señor noldorin que se enfrentó a Eloeklo, el Demonio del Viento Septentrional, en un combate épico. Aunque no tiene vida, su cuerpo sigue de pie en la cima de la montaña, como un centinela. Ni el tiempo ni el viento ni el clima han podido apartar el cuerpo de Lindor de este sublime lugar. Los cuiviérmar dicen que Lindor entonó una canción de victoria cuando luchaba con Eloeklo, y que en la primavera todavía se pueden escuchar en la lejanía, hermosas y calmadas, las notas de esa misma canción, perdidas en las cumbres de las montañas. También dicen que el propio Eloeklo evita siempre que puede esta montaña; aunque ganó la batalla, sus recuerdos del combate sólo son amargos.

LÓDALF

(S. "Tundra Erosionada"; La. Vihreä Vati)

La Tundra Erosionada se encuentra entre el Rammas Forod y las Eryn Nimbrith. La mayoría de sus ríos desembocan en Hüb Helchui, dificultando bastante el paso en bote hacia la Tundra de los Pastos salvo a través de los arroyos que corren por su extremo oriental y occidental. No tiene demasiada escarcha permanente, y por lo tanto es más una estepa boreal que una tundra, fría pero no absolutamente estéril. Las fuentes de los arroyos de Lódal, que discurren por entre los escombros de Rammas Forod, son pantanosas, y se sabe de algunos viajeros que han desaparecido en estos fríos y traicioneros pantanos, conocidos también con el infame nombre de los Pantanos de los Mewlips.

La Tundra Erosionada es menos fría y está más irrigada que las demás regiones de Forodwaith; también cuenta con más cantidad de árboles (principalmente coníferas), situados cerca de sus arroyos y ríos. Los alces, los ciervos, las ovejas, los renos, los bueyes y los jabalíes son imágenes muy habituales en la zona. Todos ellos son cazados por los grandes depredadores, como los

osos, los lobos y los linces. En verano, los ríos de la región están plagados de peces y aves acuáticas; el estridente ruido de los patos, los gansos y los somormujos resuena en los ríos desde finales de Lothron hasta principios de Hithui. Con la llegada de estas bandadas, aparecen también muchos mamíferos y depredadores más pequeños, como los visones, las nutrias, los zorros, las comadrejas y los armiños, en busca de huevos desprotegidos y aves descuidadas.

En invierno, los renos y los alces emigran hasta la Tundra Erosionada a través y alrededor de las Eryn Nimbrith desde la Tundra de los Pastos. Los lobos, los leopardos de las nieves y otros depredadores siguen a estos rebaños, en ocasiones causando algún que otro problema en el norte de Eriador. Los trolls de las nieves y los lobos blancos del Norte, junto con otras criaturas malévolas, siguen también este camino en los inviernos realmente duros, causando más problemas en zonas tan meridionales como la Comarca.

Para más detalles sobre los ríos concretos que cruzan la Tundra Erosionada, consultar las entradas de ANGHIR, HUUTAVA JOKI, LÄÄKEVESI, LUIDEN JOKI, KIVIVESI y KOLME SISKOA.

LUIDEN JOKI

(La. "Río de huesos")

De todos los ríos que fluyen a través de la Tundra Erosionada, el Luiden Joki es el más rehuido y evitado por quienes no son extremadamente valientes o intrépidos. A ambas riberas de este rápido arroyo, sobresaliendo por encima de su arena, se pueden apreciar los gastados huesos de hombres muertos, restos de alguna batalla olvidada librada aquí hace mucho tiempo. Los lumimiehet afirman que los inquietos fantasmas de estos cadáveres medio enterrados acechan en las cercanías del río y en el rocoso lecho del arroyo durante algunas noches, y que su terrible grito de guerra todavía se puede escuchar reverberando a través de la tundra. A pesar de su siniestro nombre, la caza y la vegetación abundan en los alrededores del Luiden Joki, y entre los huesos que salpican sus orillas se pueden encontrar numerosas plantas y hierbas medicinales. Un ribereño experimentado podría navegar sin dificultad todo el río, desde sus fuentes hasta Hüb Helchui.

MAR OLVIDADO

Ver la entrada de THORENAER.

METSÄSTÄJÖIDEN SAARI

(La. "Isla del cazador")

La isla más meridional del archipiélago de Forochel es conocida como la Isla del Cazador, llamada así porque, desde finales de otoño hasta principios de primavera, los animales de pasto y otras presas de caza la cruzan a través de un puente de hielo, para a continuación alimentarse en sus praderas y claros. El deshielo de primavera atrapa a un gran número de estos animales en la isla, transformándola en el paraíso de un cazador. Las orillas de la isla, aunque agrestes y rocosas, contienen muchas pequeñas bahías y playas cubiertas de guijarros, lugares excelentes para amarrar casi cualquier embarcación. Su extremo septentrional forma una llanura plana y cubierta de césped que forma un arco perfecto en torno a las montañas de la isla. En primavera, esta llanura se llena de una riada de color gracias a las incontables flores silvestres que crecen en su interior.

Metsästäjöiden Saari se convirtió en una isla después de la Guerra de la Cólera, cuando las tremendas olas la arrancaron literalmente del continente, dando a sus colinas su actual estado salvaje y medio inclinado. Sus mesetas de piedra están llenas de cabras montesas y ovejas cornudas, mientras que el deshielo de



primavera permite la aparición de numerosos arroyos montañosos de cierto caudal, a los que acuden incontables salmones para aparearse. En los manantiales de las montañas también abundan muchos peces más pequeños. Las colinas y los valles montañosos contienen diversos bosques de pinos y abetos. Dichos bosques también contienen bastantes matorrales y arbustos en los que crecen todo tipo de bayas comestibles.

La isla también cuenta con una pequeña población de renos y alces y, como suele ser habitual, las presas atraen a los depredadores. Manadas de lobos acechan constantemente en las montañas; en su mayor parte son lobos salvajes, aunque también se sabe de algunos lobos blancos que se han atrevido a cruzar el hielo en busca de presas, sólo para quedar atrapados allí durante el verano. Los osos también vienen a pescar salmones, atiborrándose a comer pescado. Incluso alguna banda ocasional de orcos y trolls procedentes del sur de las Ered Rhivamar podría cruzar el puente de hielo y llegar a la isla en busca de caza (término dentro del que cabe cualquier cosa que puedan matar y comer, incluyéndose ellos mismos).

Los campamentos jãamiehet son escasos, ya que Metsästäjoiden Saari está demasiado alejado de sus poblados como para que el viaje merezca la pena. Los merimetsästäjät vienen en ocasiones a cazar y reunir provisiones, pero la isla está demasiado cerca de sus moradas bergs como para que se molesten en establecer campamentos. Los miembros de cualquier campamento que se descubra en esta región se mostrarán amistosos con los viajeros. Sin embargo, los campamentos cuentan con pocas provisiones aparte de las necesarias para cazar y pescar, y sólo tendrán a su disposición embarcaciones de poco tamaño.

MINDIL KEPICH

(S./Log. "Torre Olvidada")

Esta aislada fortaleza de origen angmarim está situada unos noventa kilómetros al oeste de Carn Dûm, en medio de unos pantanos cubiertos de escarcha, en el punto en que el Anghir gira hacia el norte en dirección a las Eryn Nimbrith. Los soldados de Mindil Kepich (todos ellos humanos) son poco más que un montón de escoria, maleantes descontentos y poco aptos para la carrera militar. El ser asignado a esta torre es un castigo por cualquier insubordinación, y la principal misión de la guarnición es reparar los senderos militares y el puente que cruza el Anghir. También deben mantener vigilada la zona de Talath Uichel y los confines septentrionales de Angmar.

El Rey Brujo considera a los soldados de Mindil Kepich como un contingente realmente prescindible (en ocasiones los utiliza para realizar ataques suicida que utiliza como distracción), y la cantidad de soldados que forman la guarnición sube y baja según sus planes de guerra. La fortaleza puede llegar a acoger a doscientos soldados de infantería, pero con cuarenta basta para mantenerla en funcionamiento. La moral suele ser muy baja, y las deserciones habituales. Quienes se acercan demasiado a Mindil Kepich sin el permiso del Rey Brujo corren el riesgo de ser robados a punta de espada por los indisciplinados soldados de la guarnición. El Rey Brujo cuenta con algunos espías entre la guarnición, y los sobornos encubiertos son bastante habituales. Los viajeros de los que se sospecha que son espías de Arthedain serán capturados y enviados inmediatamente a Carn Dûm para ser interrogados.

Mindil Kepich fue abandonado después de la caída de Angmar (en el año 1975 T.E.), y a partir de entonces se convirtió en poco más que un montón de ruinas. A medida que pasaba el tiempo, la torre fue desapareciendo entre las marismas que la rodeaban. En la época del retorno del Rey Elessar al norte, por el año 15 C.E., no quedaba más que un montón de escombros, mientras que los pocos recintos de piedra todavía en pie estaban habitados por bandas de trolls.

MINHELDOLATH

(S. "Entre los bergs"; La. Hallamaët Meressä)

Situada como una muralla divisoria en el corazón de la Bahía de Forochel, la península de Minheldolath separa la Bahía de la Cuna de Icebergs de la Bahía Espumosa. Al igual que Rast Losnaeth al este, el istmo es calentado por las aguas cercanas. Además, la barrera natural de las Ered Rhivamar protege Minheldolath de una buena parte de las tormentas procedentes del norte. A lo largo de su zona oriental, la península cuenta con una serie de colinas pobladas de vegetación y promontorios rocosos, mientras que por el oeste la costa está descubierta y limpia. En primavera y verano, la península se vuelve un poco más verde. La costa occidental, más llana, se llena tanto de flores que casi recuerda a una tundra, mientras que en la costa oriental, más rocosa, crecen gran cantidad de matorrales con bayas comestibles.

Minheldolath, que cuenta con un clima ligeramente más cálido y una vegetación más abundante, forma un microcosmos virtual dentro de Forochel. Su zona occidental, llena de colinas, permite el crecimiento de algunos rebaños de ciervos y renos. Aunque el invierno suele acabar con la mayoría de ellos, sobreviven suficientes como para recuperarse en la primavera siguiente. Toda la península está plagada de liebres de las nieves y muchos otros mamíferos de poco tamaño. Los pájaros vuelan hasta aquí en gran número durante la primavera para poner sus huevos. Gracias a la enorme cantidad de alimentos disponibles, Minheldolath suele estar poblada durante todo el año por los jãamiehet y los merimetsästäjät, los primeros establecidos en pueblos permanentes, mientras que los segundos mantienen su vida nómada, entre los bergs y la tierra firme.

A lo largo y ancho de Minheldolath se pueden encontrar diversos asentamientos jãamiehet, pequeños y bien cuidados, que sobreviven gracias a la caza, la recolección y la pesca. Pocos de ellos contienen más de un centenar de habitantes. Los pueblos están contruidos a la manera tradicional de los jãamiehet: sólidos, amplios, con tiendas de piel de foca para el verano, o el tradicional *pyöreä talo* en invierno. Los lugareños comercian durante todo el año con sus vecinos merimetsästäjät y, durante la primavera y el verano, con los lumimiehet que se aventuran hasta el Cabo de Forochel. En verano, los pueblos cobran vida gracias al comercio, los matrimonios y las fiestas. En invierno, las pequeñas aldeas son la única fuente de comida y provisiones para cualquier que viaje por esta región.

Los campamentos establecidos a lo largo de Minheldolath (que a menudo son poco más que grupos de tiendas de piel de foca en verano, o uno o dos *pyöreä talot* en invierno) suelen estar ocupados por cazadores y recolectores merimetsästäjät. Los campamentos suelen ser desplazados habitualmente, y pueden aparecer o desaparecer según el capricho de los cazadores, y los viajeros no deberían encontrarlos de nuevo en el mismo sitio cuando se vayan, ya que los cazadores se habrán movido hasta otro sitio. La población de los campamentos oscila mucho, ya que los cazadores no paran de ir y venir de sus residencias en la Bahía de la Cuna de Bergs. Estos cazadores suelen viajar con muy poco equipo, y por lo tanto no podrán proporcionar demasiadas cosas a nadie. Sin embargo, están familiarizados con la situación de los pueblos de jãamiehet, y podrían guiar a un viajero desesperado hasta uno de ellos.

La costa oriental de Minheldolath es rocosa e inaccesible en muchos puntos, pero su costa occidental presenta playas abiertas y cubiertas de guijarros. Es aquí donde las focas suelen tumbarse bajo el sol para descansar. En los momentos más calurosos del verano, la cooperación entre dos grupos de cazadores suele provocar una sangrienta masacre en estas playas, como el indica cuaderno de bitácora de un ballenero de Cardolan, La Bailarina del Gwathló:

Cuaderno de bitácora de La Bailarina del Gwathló

Hoy he contemplado algo que sólo puedo describir como extraño, terrible, maravilloso y sabio. Habíamos anclado cerca de Minheldolath para realizar unas pequeñas reparaciones en el barco. El grupo que había bajado a la playa ha regresado afirmando que había muchos lossoth acechando cerca de la playa, observando a una gran colonia de focas, esperando. Cuando les preguntaron si querían comerciar, dijeron que no; estaban esperando a que empezara el "teurastajan". Como no conozco bien su idioma, he preguntado a mi segundo arponero, que está familiarizado con su lengua, lo que significaba el término. Él también estaba intrigado, y ha dicho que la palabra significa "carnicería", pero no tiene ni idea de a qué se refiere. Picado por la curiosidad, he decidido aventurarme hasta la costa y contemplar con mis propios ojos qué podía ser el "teurastajan".

El viaje desde el barco hasta la costa ha sido muy extraño. Allí, un poco por encima de la playa, la nutrida reunión de lossoth miraba hacia el mar, casi como si me estuvieran mirando en mi dirección, aunque por entonces ya nos conocían y estaban bastante familiarizados con nosotros. En cuanto he puesto el pie en la playa se ha elevado un grito entre el grupo reunido, cuyos miembros señalaban al mar. Cuando me he girado para mirar, he visto el chorro de agua que emite una orca. Un grupo de estas criaturas estaba nadando rápidamente hacia la playa cubierta de focas. Cuando me he girado de nuevo, he visto a los lossoth corriendo enloquecidamente hacia la misma playa como si pretendieran dar la bienvenida a las recién aparecidas ballenas.

Las focas han quedado aterrorizadas. Los enloquecidos lossoth han matado a muchas de ellas con sus garrotes y lanzas, empujando a las supervivientes al agua con su embestida. Entonces he descubierto cual era el verdadero (y terrible) sentido de aquella "carnicería". ¡Estaban empujando a las pobres criaturas hacia las fauces de las orcas! Las aterrorizadas focas, atrapadas entre la muerte en el agua y la muerte en tierra, han intentado escapar por donde podían. No tengo ni idea de cuánto ha durado esa masacre; el desprecio y el disgusto me han dejado paralizado donde me encontraba, mientras contemplaba el espectáculo, ajeno al paso del tiempo.

De repente, tan rápidamente como habían comenzado, los lossoth han dejado de golpear a sus presas y han comenzado a dar las gracias a gritos a las orcas (o a sus dioses, o a ambos; pues no conozco demasiado bien su idioma, ni aprecio los matices más rebuscados de sus palabras). A continuación, los lossoth han reunido los cuerpos de las focas y han regresado a sus pueblos.

Debo admitir que la imagen de las focas temblando de miedo y amontonadas, apaleadas en la playa o devoradas en el agua, me ha hecho enfermar en un principio. Pero cuando se lo he mencionado a mi primer contramaestre, éste sólo me ha respondido: "Las ovejas y los cerdos huyen aterrorizados del matarife. Porque saben que pronto estarán en el plato de alguien, en forma de ternera asada o tocino frito. La única diferencia aquí es que estos hombres de las nieves han compartido su comida con las ballenas". He meditado durante un buen rato sobre sus palabras, hasta que al final he reconocido su sabiduría.

Esta tarde he contemplado la misma escena en la playa. A la luz del crepúsculo, la orilla ha vuelto a llenarse de plácidas focas medio dormidas; los lossoth, como las ballenas, sólo se han llevado lo que necesitaban para vivir y nada más. Pues he visto con mis propios ojos que no dejaban ningún cuerpo en la playa, y no mataban a ninguna foca que no necesitara para comer. Aunque es un espectáculo desagradable y sangriento, no tengo ninguna duda de que el bistec de ternera que he comido constituyó un espectáculo igual de desagradable antes de llegar aquí.

cedentes de Arthedain hicieron lo mismo que ellos, pero sólo se llevaron las pieles, dejando tras de sí el resto, que se pudrió en la orilla. Desde ese momento, los jäämiehet han intentado evitar por todos los medios que ningún extranjero emule su *teurastajan*.

MONTAÑA DE LAS RUNAS

Ver la entrada de OROD CERTHAS.

MONTAÑAS AZULES

Ver la entrada de ERED LUIN.

MONTAÑAS MARCHITAS

Ver la entrada de ERED MUIL.

MORNOST

(S. "Fortaleza oscura")

En la punta de Cirith-i-Nudevyn se encuentran los ruinosos escombros de Mornost, un montón de piedras negras como el carbón medio enterradas bajo una capa de nieve blanca. En ocasiones podría aparecer alguna piedra en la superficie, dejando al descubierto alguna entrada olvidada a esta antigua ciudadela. Milenios después de su caída, incluso las obras de menor calibre de Morgoth podrían causar cierto daño. Los jäämiehet que han encontrado alguna piedra o algún trozo de pizarra la llaman Mustat Tulikivet, las Piedras de Fuego Negras; pues arden como fuego cuando son agarradas con la mano desnuda. Algunos afirman que las piedras todavía arden debido a la eterna malicia de Morgoth, mientras que otros sostienen que son los restos de algún poderoso sortilegio lanzado sobre la ciudadela para evitar que sus murallas fueran arrasadas.

Sea cual sea el motivo, las piedras siguen dañando la carne descubierta. Las piedras no desprenden ningún tipo de calor, y no pueden ser utilizadas para encender fuego ni para mantenerse caliente; su único propósito es causar daño. Eso hace que cualquier excavación entre los escombros de Mornost sea una tarea delicada y complicada. Hay pocas cosas de valor que se puedan encontrar en Mornost, aparte de más y más piedras negras. Si se consiguiera acceder hasta los sótanos inferiores, se podría acabar descubriendo un acceso oculto y difícil de cruzar que conduce hasta las Profundidades.

Nota para el DJ: Las piedras negras de Mornost infligen a cualquiera que las coge 1-10 puntos de daño por asalto en forma de quemaduras semejantes a las provocadas por el ácido. El dolor se mantendrá durante 1-10 minutos, periodo durante el cual la mano no podrá ser utilizada para nada. Los orcos de las Ered Rhivamar han descubierto que las rocas pueden ser molidas hasta crear un polvo ácido que se puede lanzar sobre la carne descubierta de un enemigo, o bien simplemente arrojado al aire para envenenar el aire de una habitación o cámara. Si hay orcos en la zona, un 10% de ellos contarán con alguna dosis de este polvo de piedras.

MULKAN KAUPUNKI

(La. "Pueblo de Mulkan")

Mulkan Kaupunki (conocido para los sureños únicamente como Mulkan) es un pueblo lumimies semi-permanente situado cerca del Kolme Siskoa en la Tundra Erosionada. El pueblo a menudo es trasladado río arriba o río abajo, o de una ribera a la otra, según el deshielo de primavera, las condiciones de pesca, las predicciones de un *viisas* u otros factores semejantes. Mulkan suele estar habitado por unos cien lumimiehet, que moran en pequeñas casas de tierra y madera, y subsisten gracias a la caza y la pesca. Venden sus pieles a los ribereños y, gracias a ese comercio, han adquirido muchas más herramientas de metal, armas y herramientas de lo que es habitual en un pueblo lumimies. Por ese motivo, los celosos lumimiehet de los demás pueblos a menudo se refieren



El *teurastajan* tiene lugar una vez al año, a mediados o a finales del verano, cuando la mayoría de crías de foca ya se han destetado. La carnicería proporciona a los jäämiehet todas las pieles y carne que necesitan para el invierno que se acerca. No se desperdicia nada, incluso los huesos de las focas son tallados en forma de joyas o afilados para ser utilizados como herramientas o armas. Los huesos también pueden ser molidos hasta formar un polvo que, tras ser hervido, forma una pasta que sirve para proteger contra el agua las tiendas de piel de foca de los jäämiehet, o bien, cuando se aplica en grandes cantidades, para endurecer el cuero para convertirlo en armadura. Los jäämiehet quedaron asombrados cuando, tras haber contemplado su *teurastajan*, una banda de cazadores de focas pro-



a Mulkan con el término despectivo de Raudan Kaupunki (La "Pueblo de hierro").

Gracias a sus accesos a Húb Helchui por el norte y a Talath Muil por el sur, la situación del pueblo lo convierte en una estación de paso perfecta para los ribereños de Eriador, que siempre intentan proteger en todo lo posible tanto el asentamiento como sus tratos comerciales con los lumimiehet. Los ribereños no permitirán que ningún comerciante malicioso o poco escrupuloso procedente del sur perturbe o modifique dichas disposiciones, así que, aunque los visitantes de Mulkan son libres de comerciar con quien quieran, nunca deberían hacer enfadar (y menos aún amenazar con un arma) a un lumimie o a un ribereño. La justicia, según la entienden los ribereños, puede ser rápida y mortal. Los ribereños vienen y van libremente, y nunca hay menos de cinco de ellos en el pueblo. Estos hombres viven como lo harían en cualquier otro sitio, en pequeñas chozas erigidas cerca de las riberas del río. Sin embargo, no han construido ninguna torre de vigilancia (como suele ser habitual en algunos de sus asentamientos).

Como el tráfico fluvial es constante y los cazadores lumimiehet abandonan el pueblo a diario para buscar sus presas, es casi imposible acercarse a Mulkan sin ser descubierto. Los tramperos, cazadores y aventureros procedentes del sur utilizan a menudo Mulkan como base desde la cual preparan sus viajes hacia otros puntos de Forodwaith. El pueblo únicamente puede proporcionar las necesidades más básicas a los viajeros. Sin embargo, en el inhóspito Norte, a veces las necesidades más básicas suponen la diferencia entre la vida y la muerte.

NARTHALF

(S. "Tundra de Fuego")

La Tundra de Fuego es una enorme llanura descubierta azotada por las ventiscas invernales y las tormentas procedentes del Ekkaia y la Tierra sin Tierra, que se encuentran en su frontera septentrional. Al este se encuentra la Bahía de la Desolación y las imponentes Aeglin Arvethed; al oeste, las Ered Rhíamar y la Bahía de la Cuna de Bergs. La tundra se extiende hacia el sudoeste hasta Rast Losnaeth. La Tundra de Fuego recibe su nombre por la columna de humo que indica la ubicación del Pozo de Morgoth, y que se encuentra en su mismo centro. Los vapores y el resplandor de esta cuenca volcánica pueden ser atisbados desde kilómetros de distancia y son utilizados como faro orientativo por parte de quienes viajan a través de la región.

Los juncos, hierbas y plantas de la Tundra de Fuego no son particularmente densos o exuberantes en verano, aunque en su llana extensión se pueden encontrar numerosos alces, renos o bueyes, seguidos por numerosas manadas de lobos (lobos blancos, que dominan los confines más septentrionales de la tundra, o lobos salvajes y grises que acechan por el sur). El zorro blanco, los búhos de las nieves y los halcones de la tundra asumen una tonalidad de piel grisácea durante el verano y se dedican a cazar liebres y otros pequeños mamíferos. A lo largo de la zona occidental de la tundra se pueden encontrar algunos leopardos de las nieves procedentes de las Ered Rhíamar, mientras que la temida musaraña mortal es más habitual en las rocosas colinas de las Aeglin Arvethed.

No hay una palabra más adecuada para describir la Tundra de Fuego durante el invierno que "fría". El alce y la mayoría de renos emigran hacia el este, rodeando las Aeglin Arvethed y el sur de las Montañas Marchitas, para alcanzar la Tierra de los Lagos. Otros mamíferos hibernan o viven bajo la nieve. Sólo perdura un paisaje congelado, eternamente azotado por los fríos vientos y tormentas invernales procedentes del norte. Los únicos que se atreven a atravesar sus confines en esta época son los trolls, algún que otro gigante de hielo y diversos rebaños perdidos de renos y bueyes.

Las costas septentrionales de la Bahía de la Cuna de Icebergs están salpicadas de diversos pueblos jäämiehet, que apenas superan los doscientos habitantes cada uno. Estos jäämiehet viven de la caza de ballenas de la bahía y de los trueques que realizan con los merimetsästäjät que también viven por la zona; ocasionalmente, también cazan en la

Tundra de Fuego. Los viajeros pueden utilizar estos asentamientos, estratégicamente situados, como campamentos de base para sus expediciones a los rincones más alejados de la tundra; la habilidad y el conocimiento de los lugareños respecto al equipo necesario para realizar dichos viajes es inigualable. Durante los frenéticos periodos de caza, pesca y forrajeo de primavera y verano, los jäämiehet no tienen tiempo para ponerse a servir a los extranjeros como guías o mercenarios, y por lo tanto será necesario pagar muy bien a un jäämie para que abandone dichas tareas y proporcione sus servicios a los viajeros.

Durante los meses de verano, los jäämiehet y los merimetsästäjät establecen sus campamentos un poco más tierra adentro, para cazar con más comodidad las manadas de animales que frecuentan la tundra. Dichos campamentos son establecidos y abandonados rápidamente, pues deben seguir el movimiento de las manadas, así que los viajeros que los visiten dos veces en un periodo superior a dos semanas probablemente encontrarán el sitio vacío en la segunda ocasión. Generalmente, los cazadores ayudan a cualquier extranjero que tenga problemas, aunque tienen muy poco que ofrecer; la caza de verano supone la supervivencia en invierno, y deben recoger tanta carne de ciervo y alce como les sea posible antes de que las manadas emigren fuera de la zona.

NAUR FIRNEN

(S. "Fuego apagado")

Naur Firnen es un volcán en estado de letargo que se eleva, como un pilar divisorio, entre la Tundra de Fuego y la Tundra de Piedra. Los fuegos de la montaña ya se estaban apagando cuando recibió su nombre, y sus erupciones se fueron haciendo cada vez menos frecuentes a medida que pasaban los siglos. A mediados de la Tercera Edad, la montaña hace poco más que expulsar vapores o emitir ruidos desde debajo de la tierra, avisando, quizás, de que todavía no se ha apagado del todo y que hay un peligroso fuego que arde en algún lugar de su corazón. Naur Firnen es la puerta de entrada a las Escaleras del Infierno. (Ver la entrada de PENDRATH NA-UDÚN.)

NIEBLA ETERNA

Ver la entrada de UICHITH.

NUMERIADOR

(Q./S. "Oeste de Eriador"; prop. Dúneriador)

Al sur de la Bahía de Forochel se encuentra el valle del río Lhûn, que está limitado por las laderas orientales de las Montañas Azules y se extiende hasta Mithlond y las Eryn Beraid. Es una región de hermosa salvaje y pura, de cataratas impresionantes, con algunos pueblos dispersos que aumentan, y en absoluto reducen, el encanto prístino de la zona. Las laderas de las Montañas Azules que limitan con el valle están cubiertas de densos bosques de coníferas, mientras que el curso del río está flanqueado por grandes extensiones de bosques de hoja caduca.

Los confines septentrionales del valle del Lhûn están menos plagados de bosques y más descubiertos, ya que los árboles únicamente forman una línea continua a lo largo del pie de las montañas, dando paso a menudo a extensas praderas cubiertas de césped y numerosos campos de flores silvestres. Llegado un momento, los árboles de hoja caduca desaparecen por completo, dejando pequeños bosques de coníferas que se extienden en dirección a la Bahía de Forochel. A medida que se avance, también estos bosques acabarán convertidos en sotos aislados en medio de los páramos, rodeados únicamente por los matorrales y arbustos que abundan en la bahía.

OROD CERTHAS

(S. "Montaña de las runas")

Orod Certhas es la cima más septentrional de las Montañas Marchitas. La montaña recibe su nombre por las numerosas laderas in-



clinadas que salpican su vertiente norte, hechas de granito puro y cuya superficie es completamente lisa. En ellas están grabadas las *cirth*, o caracteres rúnicos de los elfos. Los místicos noldor de Niebla Eterna grabaron dichas inscripciones que, como ellos mismos dicen, registran cada uno de los hechizos tejidos alguna vez en Arda por los Primeros Nacidos. Los noldor jamás revelarán a un desconocido los motivos que les han llevado a grabar la sabiduría de las edades en un lugar tan remoto, pero entre los más sabios se susurra que los huesos de las Orod Certhas contienen el mismísimo poder de la Tierra. Sea cual sea la verdad, los noldor emprenden peregrinajes regulares hacia la montaña, para grabar allí nuevos hechizos entre las innumerables inscripciones que ya cubren la ladera de la montaña. Indudablemente, muchos de tales encantamientos son en realidad protecciones para mantener la inviolabilidad de la montaña. Ni los orcos de las Ered Muil ni el dragón Canadras se han atrevido jamás a mancillar las laderas de Orod Certhas.

Las laderas inferiores de Orod Certhas están cubiertas de nieve desde principios de otoño hasta mediados de la primavera, mientras que las laderas donde están grabadas las runas, en las zonas más elevadas, están cubiertas de nieve durante todo el año. El constante (aunque lento) efecto de la nieve y el hielo puede acabar por agrietar y dañar alguna línea de las runas, que suelen medir entre tres y nueve centímetros de altura. Para llegar a las paredes rúnicas de Orod Certhas, un peregrino debe ascender por las elevadas y peligrosas vertientes de la montaña. Se deben limpiar el hielo y nieve antes de poder leer las runas, y no todas las laderas contienen sortilegios. Los noldor también cuentan con algunas cavernas ocultas, usadas a modo de refugio, en las laderas de la montaña, sin cuya protección el escalador, sea mortal o inmortal, sería destruido indudablemente por los espíritus del viento y el frío que asaltan Orod Certhas por la noche.

Nota para el DJ: El DJ debe decidir qué hechizos hay disponibles en las laderas, restringiendo si lo desea el acceso a cualquier lista o hechizo declarando que las runas de una ladera en concreto son ilegibles.

Una canción-hechizo en Orod Certhas

Yavanna Nóreberi Cementári
I marimmë Harnanóressë
Maquetimmë almarelya hostalemmanna
Lava men nólë pantalen halda valasselya
A nestalen i harwi nóreö
A entultalen coirë erumin.

Irmo Lóriendeher Olorion Fëantur
I sinomë hostammë, maquetimmë almarelya
Lava men cenië pella ambar sina,
Hlarië pella súri vercë ar lammar aicalammion
An, ve nóri ontalemmo
I Ninquinóri haryar Ainulindallo
Yanen Ilúvatar tánë Arda yárë Valain.

Yavanna, Señora de la Tierra, Reina de la Tierra
Nosotros, que moramos en la Tierra Herida
Pedimos tu bendición al reunirnos.
Danos la sabiduría para desencadenar el poder oculto
Para curar las heridas de la tierra
Y devolver la vida a estos lugares yermos.

Irmo, Señor de Lórien, Señor de las Visiones
Pedimos tu bendición al reunirnos aquí.
Danos la visión que nos permita ver más allá de este mundo
Y escuchar más allá del feroz viento y el grito de las bestias malignas
Pues así como las tierras que nos vieron nacer,
También las Tierras Blancas se encuentran dentro de la Música
Por la cual Ilúvatar descubrió Arda a los Antiguos Poderes.

Las Pendrath Na-Udûn forman una escalera de piedra que desciende desde las ardientes alturas de Naur Firnen. Las escaleras fueron talladas en el contorno de la ladera montañesa en épocas que los hombres de ahora apenas recuerdan, y siguen un sendero, en ocasiones descubierto y en ocasiones oculto, que recorre los valles y las laderas de Naur Firnen. Estas escaleras, que fueron construidas como avanzadilla de Angband en los días anteriores a la Guerra de la Cólera, existen como testimonio silencioso de la desaparición de Morgoth. En diversos puntos son estrechas, inclinadas y difíciles de cruzar para quienes lleven mucha carga; en otros lugares, están bloqueadas por derrumbamientos y corrimientos de tierra, y se deberá abrir un camino a través suyo o encontrar una ruta alternativa si se quiere seguir adelante. Las escaleras ascienden por la montaña hasta llegar a un saliente de roca, plano y descubierto, situado delante de la boca de una caverna. En los tiempos antiguos, la caverna era conocida como la Puerta de la Perdición, y su entrada estaba protegida por un balrog. Pero, pese a todos estos nombres terribles, quedan muy pocos de aquellos horrores ancestrales, pues o bien fueron eliminados o huyeron a las Profundidades tras la caída de Morgoth.

Más allá de la entrada de la caverna hay un gran laberinto de cavernas volcánicas. Las cavernas son toscas y están vacías, a excepción de algún que otro troll o dragón errante que haya llegado hasta aquí. Las cavernas van descendiendo gradualmente hacia el este, hasta alcanzar las profundidades de la montaña. Allí el aire es más cálido, pero está envenenado por humos tóxicos y otros vapores nocivos. A medida que las cavernas van bajando más y más, hace cada vez más calor y el camino se hace más difícil, encontrándose el viajero con ríos de lava que cruzan el sendero y otras dificultades similares. Se encuentra entonces en la periferia del Lago de Fuego que existe en las profundidades de Naur Firnen.

La roca fundida brilla aquí con un resplandor blanco, burbujeando y humeando constantemente; sin embargo, hay pocas posibilidades de que se consiga formar una erupción que alcance el mundo de la superficie. Los canales exteriores del Lago de Fuego se han abierto paso hasta los grandes caminos subterráneos de las Profundidades, lo que ha permitido circular gran parte de la presión generada por el lago. Por lo tanto, las fuerzas titánicas que antaño escupían la lava a través

Runas en
Orod Certhas





100

del Umbral de Angband y la Tundra de Fuego ahora se quedan sin presión apenas han sido creadas, y no pueden reunir suficiente potencia para empujar la lava hacia arriba.

Nota para el DJ: *Los encuentros a estas profundidades, tan cerca de la lava, son extremadamente improbables. Sin embargo, si tiene lugar alguno, podría ser con alguna criatura de pesadilla procedente de las Profundidades, o con un viejo y poderoso dragón de fuego que se dedique a calentarse junto a las orillas del Lago de Fuego.*

PIENI SATAMA

(La. "Pequeño puerto")

Esta resguardada y pequeña bahía, situada en la costa occidental de Rast Losnaeth, ha sido desde hace muchas generaciones el punto donde los merimetsästäjät han establecido uno de sus campamentos de caza de ballenas. El campamento es utilizado casi exclusivamente por los miembros del Valaskalan Palvonta, y acercarse a él mientras se realizan ciertas ceremonias es tabú para cualquier extranjero (y en ocasiones para cualquier merimetsästäjä). Como en ocasiones dichos rituales requieren varios días para completarse, los extranjeros se verán obligados a esperar fuera de los límites del campamento hasta que la ceremonia concluya satisfactoriamente. Una vez tengan permiso para acceder al campamento, puede que los cazadores de Pieni Satama les proporcionen comida, refugio y transporte acuático a los viajeros.

PITKÄMIEHEN SAARI

(La. "Isla del Hombre Alto")

Pitkämiehen Saari es la isla central del archipiélago rocoso situado cerca del extremo septentrional de Forochel. La isla no tiene un nombre concreto en los mapas de Arthedain, pues se la reconoce como parte de Sarchbel-i-Fannath. La costa occidental de la isla se eleva sobre el mar para formar una colina plana y de poca altura, mientras que su mitad noreste está violentamente inclinada hacia la Isla del Hueso de Ballena. La bahía de Pitkämiehen Saari que mira hacia el norte supone un punto ideal para desembarcar, pues las laderas de la colina, cubiertas de juncos, descienden suavemente hasta las sombrías orillas cubiertas de césped. Los jäämiehet y los merimetsästäjät sienten cierto temor hacia la isla, y no perma-

necerán en ella más de lo necesario, hablando entre susurros sobre el fantasma del Hombre Alto que vaga por la isla, destruyendo a cualquiera que se le acerca demasiado.

PITKÄVESI

Ver la entrada de CAEW-I-CHELDOLATH.

PITKÄYON VUORET

(La. "Montañas de la larga noche")

El gran cúmulo de montañas situado al norte de Minheldolath recibió su nombre de un jäämiehet que cazó allí, y que afirmó que un hombre debía mantenerse vigilante toda la noche para mantener alejadas a las numerosas criaturas que acechan en la oscuridad. Muchas de las zonas de esta alargada franja de picos tienen nombres concretos. Por lo tanto, los viajeros que visiten la región deberían conocer todos esos nombres para saber a que región exacta de las Ered Rhivamar se refieren los nativos antes de que adentrarse allí.

POZO DE MORGOTH, EL

Ver la entrada de EITHEL MORGOTH.

PUOLIHMISTEN SATAMA

(La. "Puerto de los medio-hombres")

Este asentamiento umítico, situado en la Bahía del Hielo Resquebrajado, sobrevive gracias al comercio con los lumimiehet vecinos y con otros umli que viven más al este. Puolihmisten Satama recibe su nombre del gran embarcadero de piedra que los umli construyeron para que los barcos balleneros de los lumimiehet pudieran atracar. Los umli que mantienen el embarcadero no moran aquí durante todo el año; de hecho, durante parte de él se dedican a excavar la rocosa vertiente nordeste de la bahía, donde antaño el Everhir erosionó la piedra hasta formar grandes cavernas subterráneas antes de establecer su curso actual hacia el mar.

Estas comunidades umíticas suelen estar habitadas por varones jóvenes, y su número fluctúa bastante, pues los mineros abandonan constantemente sus hogares para viajar hacia el este, aunque rápidamente son sustituidos por otros. Los campamentos umíticos son enemigos acérrimos de los orcos y los trolls de Angmar, y por lo tanto están bien armados y bien defendidos. Más de una incursión orca contra estas cavernas ha acabado en un completo desastre. Por ese motivo, los orcos han aprendido a atacar a los medio enanos únicamente cuando consiguen reunir un gran contingente de guerra. Los umli están aliados con los lumimiehet de la bahía, y los dos pueblos a menudo luchan codo con codo para rechazar tales ataques. Para quienes se mueven por la bahía o los alrededores, Puolihmisten Satama será un agradable oasis en medio del frío y los peligros de las costas.

RAMMAS FORMEN

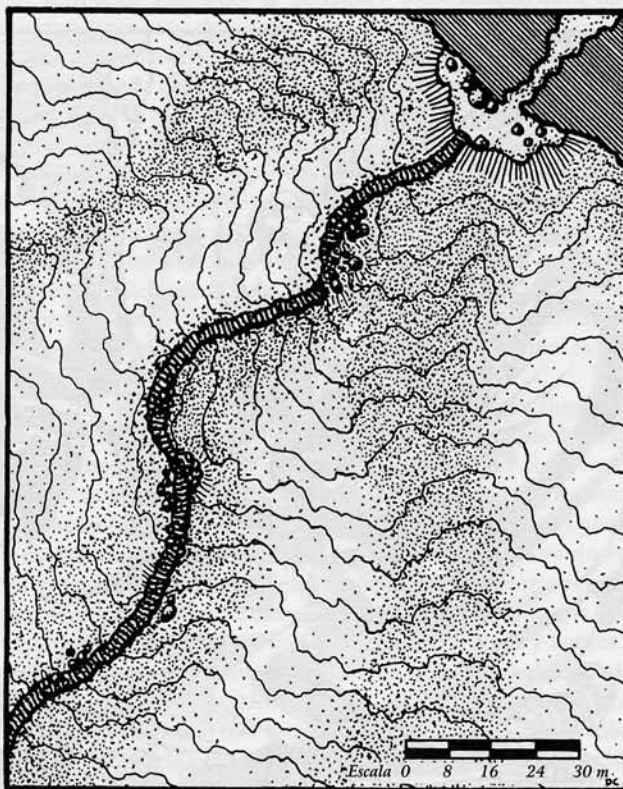
Ver la entrada de RAMMAS FOROD.

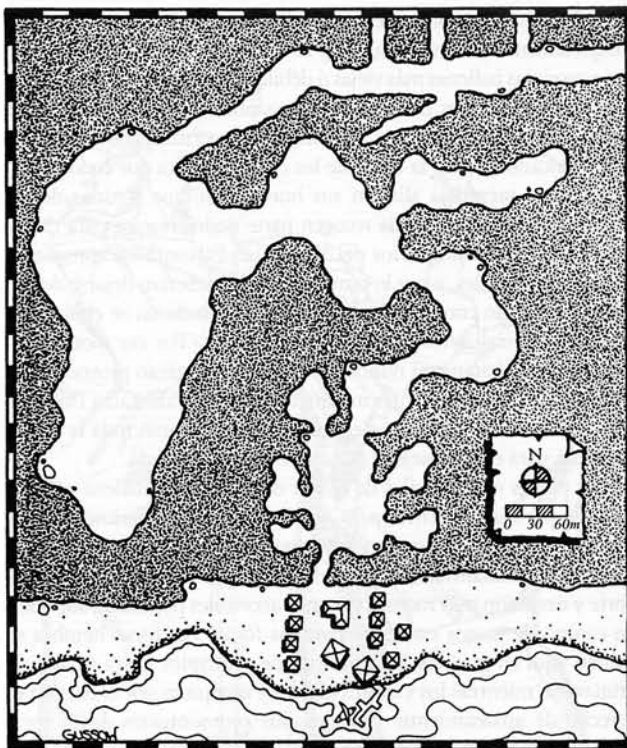
RAMMAS FOROD

(S. "Gran muralla del norte")

El Rammas Forod es una línea de colinas de poca altura que marca la división entre las quebradas del norte de Arthedain y la irrigada Tundra Erosionada. Por el oeste, el Rammas Forod se ensancha hasta formar Talath Muil, mientras que por el este, sus colinas van descendiendo hasta convertirse en las Tierras Solitarias. Originalmente la zona fue creada con los escombros formados por el hundimiento de las Montañas de Hierro durante la Guerra de la Cólera, y la roca y la tierra sobrantes fue moviéndose hasta formar los valles que lo flanquean, lo que permitió el desarrollo de pequeños bosques. Su despejado aire y sus estrechos desfiladeros ofrecen

Escaleras al
Infierno





una excelente oportunidad para establecer granjas y jardines de poco tamaño; de hecho, hubo una época en que el Rammas Forod, de igual forma a las quebradas más salvajes del sur, fue utilizado como lugar de retirada religioso por parte de los Fieles de Arnor.

Cuando la nieve se funde en primavera, la meseta se llena durante unas semanas de una espectacular belleza multicolor mientras crecen la hierba y las flores silvestres. A medida que la primavera se va convirtiendo en verano, la falta de humedad y agua de lluvia hace que la hierba se vuelva marrón y las flores se marchiten. Aunque muchos culpan al Rey Brujo de esta circunstancia, los campos secos son en realidad un fenómeno natural provocado por la naturaleza aislada de la meseta. Las Montañas Azules, al oeste, y la inmensidad de la Llanura Interminable por el este se combinan para proteger la zona de las lluvias de primavera y otoño. El Rammas Forod recibe entre 25 y 50 cm. de precipitación al año, aunque la mayor parte aparece en forma de nieve, empujada desde el norte a través de Forodwaith (las lluvias son poco habituales, y sólo aparecen cuando las condiciones lo permiten).

Cuando la situación de guerra se volvió en contra de Arthedain en el año 1325 T.E., se erigió una línea de fortificaciones a lo largo del Rammas Forod, centradas en sus laderas orientales, donde se levantó el gran fuerte de Dol Gormael. Tras la caída de la ciudadela ante las tropas de Angmar en el año 1408 T.E., el Rammas quedó convertido en una frontera expuesta, disputada fuertemente por tropas arthedain y angmarim. Cualquier viajero que entre en la zona podría encontrarse de repente en medio de una batalla campal o podría ser tomado por un espía por cualquiera de los dos bandos. Abundan mucho los orcos de Angmar, de forma que los viajeros solitarios no deberían, bajo ningún concepto, pasar la noche en estas mesetas.

Los lumimiehet visitan la zona septentrional de Rammas Forod desde principios de primavera hasta mediados de otoño. Escondidos en las laderas rocosas de las colinas, los asentamientos lumimiehet suelen toscos campamentos de cazadores establecidos durante un día o una semana, pero poco más. Los cazadores son tímidos y reservados, y podrían empaquetar sus cosas y salir pitando antes que tratar con extranjeros malcarados; sin embargo, si se les trata con cautela, los ocupantes de un campamento podrían resultar una valiosa fuente de información respecto a la geografía local, los peligros de las cercanías y otras cuestiones de interés.

RAST LOSNAETH

(S. "Cabo de la nieve mordedora"; La. Koiria Saari)

En la zona occidental de la Bahía Resguardada, como un gran brazo protector doblado en torno a la bahía, se encuentra la península de Rast Losnaeth, una rocosa cadena de colinas de poca altura que se extienden hacia el sur desde la Tundra de Fuego. Las colinas comienzan a cambiar de orientación a medida que se avanza más al sur, y rodean la Bahía Resguardada por el oeste. Las tranquilas aguas de la Bahía resguardada se extienden hacia el este desde el cabo, desapareciendo entre la neblina y la bruma. La vista por el norte revela algún resplandor o brillo ocasional causado por la luz del sol al reflejarse sobre la nieve de las Montañas Marchitas. Por el oeste, las frías aguas de la Bahía de la Cuna de Bergs se extienden hasta donde el ojo puede ver. En un día despejado, quienes se encuentren en el punto más elevado y meridional de Rast Losnaeth podrán alcanzar a vislumbrar la lejana y distante costa eriadioriana, convertida en una difusa y turbia línea azul cercana al horizonte.

Atrapado entre dos bahías heladas, el frío aire de Rast Losnaeth se ve afectado según el clima habitual en el mar, y a menudo es entre cinco y diez grados más caliente de lo normal en una zona cerrada situada en la misma magnitud. Desgraciadamente, los promontorios de su costa oriental (que generalmente miden entre tres y cinco metros de altura) hacen del cabo un lugar difícil de acceder para las focas y los leones marinos. En su costa occidental, estos promontorios se han hundido, dejando una orilla llena de rocas y piedras desmoronadas. Aunque estas rocas resbaladizas son accesibles para los mamíferos marinos, están muy desgastadas por el efecto del agua, y

son un terreno peligroso para cualquier cazador. El rocoso suelo del cabo no contiene vegetación suficiente para permitir el desarrollo de mamíferos herbívoros, aunque la liebre de las nieves, el zorro y otros mamíferos pequeños hacen de la península su hogar.

Los meses de verano llevan a los merimetsästäjät a pescar y cazar ballenas en las aguas cercanas, abandonando sus campamentos cuando el viento comienza a ser del norte; pero la ausencia de presas adecuadas hace que Rast Losnaeth esté casi completamente deshabitado en invierno. Las Montañas Marchitas y las Ered Rhivamar, que flanquean la península, empujan las tormentas procedentes del Ekkaia y la Tierra sin Tierra directamente a la Tundra de Fuego a través de Rast Losnaeth, lo que hace que la península esté constantemente asolada por salvajes galernas y ventiscas.

RUSKEA VENE

(La. "Bote marrón")

El gran pueblo lumimiehet de Ruskea Vene se eleva en el punto en que el Everhir desemboca sus aguas en la Bahía del Hielo Resquebrajado. El pueblo es un excelente lugar para amarrar embarcaciones, tanto fluviales como marinas. Los lumimiehet del lugar están acostumbrados a la presencia de los balleneros procedentes de Cardolan, y se muestran menos tímidos con los extranjeros. La buena voluntad que tienen todos los lugareños de Ruskea Vene respecto a todos los extraños procede en parte de la ayuda que le han prestado los marineros extranjeros y los umli vecinos para contrarrestar más de un ataque realizado por grupos de orcos de Angmar. De cuando en cuando, y según las circunstancias de la guerra, al Rey Brujo se le ha ocurrido la idea de convertir Ruskea Vene en una punta de lanza desde la cual ejercer su control sobre el comercio ballenero de Cardolan. Afortunadamente para el pueblo, su lejana situación respecto a Carn Dûm y la ausencia de marineros entre los angmarim hace que el plan no sea viable. Sin embargo, se pueden encontrar algunos angmarim en el pueblo, bien actuando abiertamente como mercaderes de Angmar, o bien realizando operaciones secretas conocidas únicamente por el Rey Brujo.

SARCHBEL-I-FANNATH

(S. "Cementerio de ballenas"; La. Valaskalanluinen Saari)

También conocida como la Isla del Hueso de Ballena, ésta es la más septentrional de las islas que forman el archipiélago situado en la pun-



ta de Forochel; su nombre es muy adecuado, pues su zona sur está completamente cubierta de huesos y restos esqueléticos. Aquí es adonde van a morir las ballenas más viejas o débiles —en ocasiones acompañadas por uno o varios parientes—, abandonándose en alguna de las playas cubiertas de guijarros. Allí, mientras agonizan, los pájaros les van arrancando a tiras la carne de los cuerpos, hasta que todo lo que atestigüa su presencia allí son sus huesos. Aunque algunos de los jäämiehet que visitan la isla recogen parte de los huesos para darles usos prácticos, los miembros del Valaskalan Palvonta los consideran tótemes espirituales, y por lo tanto creen que deberían dejarse donde están, pues de lo contrario los espíritus de las ballenas se enojarán y tomarán represalias contra los merimetsästäjät. Por ese motivo, los jäämiehet no visitan casi nunca la isla, pues no desean provocar ningún problema a sus parientes merimetsästäjät. El Valaskalan Palvonta no considera a nadie exento de este tabú, y emplearán toda la fuerza necesaria para evitar que este cementerio sea profanado.

Las playas meridionales de la Isla del Hueso de Ballena ofrecen diversos puntos excelentes para que los balleneros merimetsästäjät amarren sus embarcaciones, y sus campamentos suelen encontrarse cerca de los manantiales de agua dulce de la isla. Aunque las costas norte y oeste son más rocosas y menos accesibles por barco, suponen un campo de juegos excelente para las focas. Las focas hembra se reúnen aquí en grandes “harenes” desde principios hasta finales de primavera, mientras los varones luchan y compiten por conseguir el derecho de apareamiento. Los elevados promontorios de su zona nordeste son el dominio de las gaviotas y las golondrinas. Los balleneros que buscan huevos en ocasiones realizan peligrosas escaladas para encontrar los nidos en estas rocas medio desmoronadas.

Nota para el DJ: Debido a las numerosas piedras sueltas, todas las maniobras de Escalar serán modificadas con un -10.

Los campamentos de los merimetsästäjät —de balleneros en la costa sur, de cazadores de focas en la costa norte—, que únicamente están ocupados durante los meses más cálidos de primavera y verano, pueden llegar a contener hasta cien ocupantes en lo más alto de la temporada de caza, o únicamente diez ocupantes en su momento más bajo. Los campamentos no suelen ser más que toscas agrupaciones de tiendas hechas de piel de foca centradas en torno a una pequeña fogata comunitaria. Están situados en las mismas playas y embarcaderos año tras año, aunque una vez son abandonados en invierno, no queda casi ningún rastro que dé a entender que ha existido alguna vez un campamento en este punto. Los merimetsästäjät están dispuestos a dar alojamiento a extranjeros, pero los viajeros no deben esperar mucha ayuda por su parte a la hora de compartir provisiones, armas o botes.

El extremo sudoeste de la Isla del Hueso de Ballena es una larga franja de hermosa arena de color blanco amarillento. Se rumorea que ningún elfo puede permanecer de pie aquí sin verse abrumado por el recuerdo nostálgico de Aman. Por ese motivo, casi todos los elfos evitan la isla.

Nota para el DJ: Los elfos sindar o noldor que visiten el cabo más occidental de la Isla del Hueso de Ballena deberán hacer una TR contra su nivel individual (es decir, un personaje de nivel 1 deberá hacer una TR contra un ataque de nivel 1, un personaje de nivel 2 deberá hacer una TR contra un ataque de nivel 2, y así sucesivamente). La TR se verá modificada por las bonificaciones de Intuición del personaje.

SININEN TOMU

(La. “Polvo azul”)

Sininen Tomu son unas ruinas habitadas antaño por los Hacedores de Abalorios, situada en la costa norte de la Bahía Resguardada. Los jäämiehet le han dado ese nombre por los pesados recipientes de piedra llenos de polvo azul que aparecen de vez en cuando en el suelo del

lugar. Sus viisaat utilizan esa misteriosa sustancia en sus rituales y ceremonias (principalmente durante el invierno, cuando el polvo azul contrasta con la nieve blanca). El polvo es en realidad un antiguo barniz númenóreano, que los hombres de Oesternese entregaron a los helmivalmistajat como muestra de amistad, pero los jäämiehet no conocen este hecho, y creen que el polvo es un regalo del Mundo Espiritual.

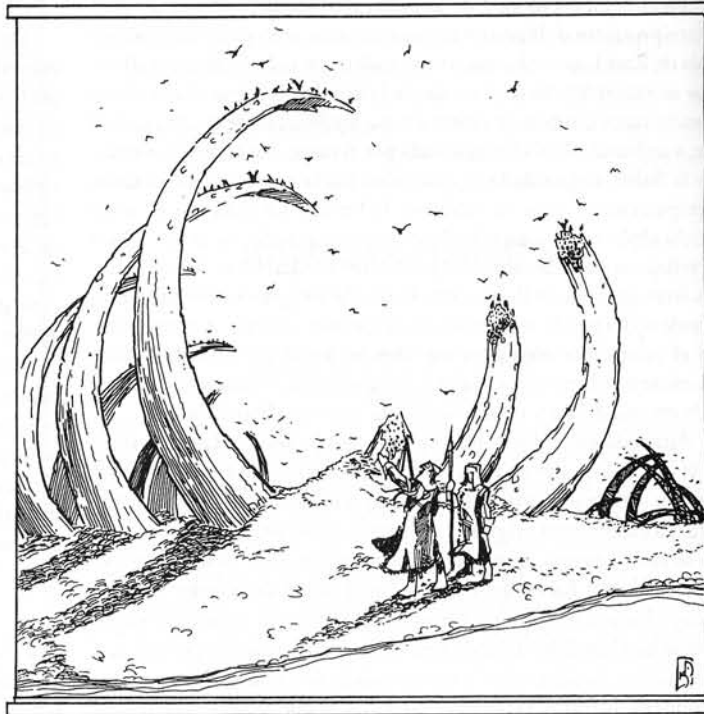
Poco más se puede recuperar en Sininen Tomu aparte de algunos fragmentos de alfarería y la ocasional jarra llena de polvo. Sin embargo, ésta última tendría un gran valor para los dúnedain. El Gremio de Cristaleros de Tharbad, por ejemplo, pagaría mucho por la recuperación del barniz con la esperanza de redescubrir los secretos de su creación. Los sabios de Fornost también podrían tener un gran interés en los fragmentos de alfarería (aunque ninguna de sus recompensas podría rivalizar con la que ofreciera el Gremio de Cristaleros).

Nota para el DJ: Los fragmentos de alfarería enterrados a más profundidad (y por lo tanto, más viejos) en Sininen Tomu están bastante mal barnizados y contienen algunos pictogramas de animales estilizados, mientras que los que se encuentran más cerca de la superficie contienen el barniz azul y muestran representaciones de escenas realistas en la vida de los hombres. Es necesario realizar una maniobra de Locura Completa (-50) de Percepción para descubrir que la diferencia entre los dos estilos de alfarería fue provocada por la influencia de Númenor. Dicha información sería muy interesante para cualquier dúnedain con cierto sentido de su herencia. Tales individuos estarían dispuestos a pagar hasta 25 mo por algún mapa o alguna nota relacionada con el lugar.

TALATH MUIL

(S. “Llanura temida”)

Talath Muil, que divide el norte de Arthedain de la Tundra Erosionada y el Valle del Lhûn, es una pradera bastante descubierta, salpicada ocasionalmente por alguna parcela de flores silvestres y diversos sotos de fresnos y hayas. La llanura se extiende hacia el este hasta que acaba repentinamente junto a las rocosas laderas occidentales de las Colinas del Crepúsculo. Esta región agreste y rocosa es difícil de cruzar a pie, y no digamos a caballo. Aunque el terreno es un lugar ideal para que los orcos, trolls y bandidos puedan esconderse sin problemas, en invierno el frío puede convertir un escondrijos en un lugar de descanso eterno. A medida que las



colinas avanzan hacia el este desde Talath Muil, se van volviendo menos rocosas y estériles, acabando por convertirse en una línea de quebradas cubiertas de césped. La zona nordeste de las colinas acaba por desembocar en la gran meseta seca de Rammas Forod.

TALATH UICHEL

(S. "Llanura del frío eterno")

Al este de la península de Forochel, las incontables leguas de Talath Uichel definen el Yermo del Norte. Pocos pueden moverse libremente por esta salvaje y peligrosa tundra sin sentir cierto miedo, pues es un lugar atrapado entre el frío asesino del extremo Norte y la mala voluntad de la cercana Angmar. Los viajeros de esta tierra tienen que estar preparados para enfrentarse a ambas circunstancias.

Atemorizados por su miedo al control que el Rey Brujo tiene sobre el clima, los lumimiehet que todavía vagan por Talath Uichel bajo la sombra de Angmar juran una lealtad nominal hacia el Rey Brujo. Son reservados y suspicaces, y no acostumbran a hablar con los extranjeros, por miedo a que los temas de su conversación lleguen a oídos de sus señores en Angmar y reciban represalias. El Rey Brujo desconfía por completo de los nomádicos lumimiehet, y no le gustan nada sus constantes idas y venidas tan cerca de las fronteras de su reino. Ocasionalmente, exige a un *heimo* lumimies que se establezca de forma permanente en la región. Esta política de "reservas" causa serios problemas a los lumimiehet, que morirán de hambre a menos que se les permita seguir los rebaños de renos y alces que vagan por la llanura durante primavera y verano. Una frustración similar sienten los generales angmarim que intentan incorporar estos lumimiehet a sus ejércitos. Aunque son unos excelentes exploradores y guías, estos reacios reclutas, resentidos por el papel que se ven obligados a asumir, desaparecen a menudo en un bosque, dejando a un ejército indefenso para que se las apañe por sí mismo.

Tras la caída de Angmar, los lumimiehet de Talath Uichel se mostrarán más abiertos y menos temerosos, pero continuarán sufriendo los ataques de los orcos y demás criaturas procedentes del Monte Gundabad y puntos más orientales. Seguirán siendo reservados y mucho más posesivos que el resto de lumimiehet. Sus relatos tenderán a ser sagas oscuras centradas en la resistencia estoica de alguien ante la adversidad, y carecerán de la comedia y el humor tan característicos de las fábulas lumimiehet.

THORENAER

(S. "Mar olvidado")

El Mar Olvidado es un gran golfo de agua situado al sur del Ekkaia. No es demasiado profundo, pues sólo mide cien metros de profundidad en su punto más profundo cerca del centro, y va perdiendo profundidad a medida que se acerca a la orilla. El lecho del mar es rocoso cerca de la costa, lo que le da una notoria reputación por tener unas grandes olas. La estrecha entrada septentrional a este golfo está continuamente congelada, y sólo permanece despejada durante un mes a mediados de verano. En invierno, la placa de hielo se desplaza hacia el sur, pero nunca cubre por completo la bahía.

Las costas y playas del Mar Olvidado consisten en poco más que grandes expansiones de guijarros, erosionados por la constante acción del hielo y el agua. Las costas occidentales son más rocosas que el resto, pues están dominadas por las Montañas Marchitas, que se elevan por encima suyo en una gran cadena constante de picos estériles y cubiertos de nieve. En primavera y verano, estas costas se convierten en campo de apareamiento de focas y leones marinos. La costa oriental es menos agreste, y se mezcla poco a poco con la llanura descubierta que hay detrás suyo. Estas playas se ven cubiertas de nidos de pájaros que emigran hasta aquí desde principios de la primavera hasta finales del otoño. La sección central de la costa sur está dominada por dos grandes penínsulas conocida por los lumimiehet como Haarukat, la Horquilla; más al este se encuentran las Sormivuonot, las más pequeñas Bahías de los



*Lumimiehet
de Talath
Uichel*

Dedos. Los encuentros a lo largo de toda la línea costera serán probablemente hostiles, pues sus habitantes se dedican principalmente a proteger a sus crías de cualquier peligro.

El Mar Olvidado es el hogar de grandes osos polares. No temen el mar, pues están protegidos del frío por las capas naturales de grasa y son unos excelentes nadadores. En invierno no suponen un gran peligro para los hombres, ya que se suelen encontrar lejos, cazando focas y leones marinos sobre los bloques de hielo. En verano, cuando los osos abandonan sus terrenos de caza en busca de una hembra con la que aparearse, se convierten en un peligro para todos los que crucen la región. Durante esta temporada de apareamiento, los osos pueden viajar muy al sur, alimentándose con raíces y bayas por el camino. Los encuentros durante esta época no tienen por qué ser hostiles, pues los osos generalmente nunca atacan a los Pueblos Libres. Sin embargo, podrían causar algún daño a las reservas de alimento de algún pueblo, a los perros de los trineos o a los rebaños de ciervos. También se sabe de casos en los que los osos han intentado arrebatarle sus presas a los pescadores o los cazadores.

TIERRA DE LOS LAGOS

Ver la entrada de JÄRVIMAA.

TIERRA DE NADIE

Antaño esta región era una fértil e irrigada región colonizada por caballeros y vasallos procedentes de Arnor. En épocas olvidadas, esta zona fronteriza de Arnor era conocida como la Marca Septentrional. Minas Eldanaryaron, su principal ciudadela, estaba a un tiro de piedra de lo que hoy es Angmar. Todo cambió con la llegada del Rey Brujo y los interminables años de guerra. En los años de los estados sucesores, Arthedain posee muy pocos hombres como para mantener el control de esta región. Hoy en día se ha convertido en un paisaje agreste, marchito y frío, y no hay muchos aventureros dispuestos a cruzarlo.

Como es poco más que un umbral hacia Angmar, también suele ser visitado con frecuencia por los sirvientes del Rey Brujo. Allí donde antaño se elevaban las haciendas y granjas de los hombres, ahora se pueden encontrar cubiles medio enterrados y fortalezas orcas. Las fuerzas del Rey Brujo también han construido y reparado una serie de torres de vigilancia en la Tierra de Nadie. La mayoría están ocu-



padas por guarniciones de orcos, aunque los puntos más vitales están a cargo de guarniciones humanas. Se trata de una región hostil e inhóspita, salpicada de arbustos espinosos y praderas de hierba rala y seca. Una zona de campos en barbecho donde los ocasionales bosques de abetos y retorcidos pinos no ofrecen ningún tipo de protección contra el viento, el clima o las miradas escrutadoras.

TIERRA SIN TIERRA

Ver la entrada de DOR BENDOR.

TOROGMAR

(S. "Hogar de trolls"; La. *RumainTeurastajoiden Koti*)

Atrapada entre las costas congeladas de la Bahía de la Desolación por el norte y las Montañas Marchitas por el sur y el este se encuentra la llanura helada de Torogmar. Los picos y las colinas falderas de las Montañas Marchitas están plagadas de cavernas y túneles excavados por los trolls de las nieves. Los ystävät talven casi nunca se aventuran en la zona, y pocos de los que lo han hecho han regresado alguna vez. Las moradas de los trolls de las nieves situadas por debajo de las Montañas Marchitas son estériles agujeros negros habitados por la desesperación. La cordillera montañosa ofrece pocos alimentos a los trolls, y por ese motivo éstos realizan continuas incursiones hacia el este, al otro lado de las montañas, hasta la Tierra de los Lagos, o bien hacia el sur, en dirección a la Tundra de Fuego o incluso Rast Losnaeth. Aunque pescan peces, focas y en ocasiones incluso ballenas en la Bahía de la Desolación, el yermo absoluto en el que viven limita en gran medida su dieta.

Los trolls de las nieves viven en soledad o bien en grupos aislados, separados entre ellos por kilómetros de montañas. Sin embargo, muchas guaridas tienen túneles secretos y pasajes que avanzan por debajo de las montañas y emergen en puntos muy lejanos, cerca de otras guaridas. Los trolls sólo se reúnen en grandes grupos para realizar ataques contra los asentamientos de los ystävät talven. En ocasiones pueden cooperar para acabar con una ballena o matar a un oso, pero en general viven sus vidas por separado. Cualquiera que se aventure en estas cavernas encontrará problemas y poco más.

Aunque los trolls de las nieves roban objetos y baratijas a sus víctimas, la cantidad de tesoros que se pueden encontrar en sus cavernas suele ser muy pequeña. En ocasiones, un troll que utilice la misma caverna durante muchos siglos podría llegar a amasar una fortuna en objetos de marfil, no en forma de joyas, sino en la de los colmillos de las morsas que el troll ha ido devorando. Probablemente los colmillos todavía estarán unidos al cráneo del animal, y se encontrarán perdidos en una pila de huesos diversos en el cubil del troll. Un troll también podría haber conseguido algún objeto valioso, como un collar de gemas o una espada mágica, en alguna incursión más al sur sobre algún viajero incauto.

TYHJÄ KARHUNTALO

(La. "La casa vacía del oso"; For. *Bernastath*)

Arrasada por la malicia del Rey Brujo en 1304 T.E., la ahora desierta hacienda berning de Tyhjä Karhuntalo se eleva a medio camino entre Talath Uichel y la Tundra de los Pastos. Antes de ser destruida, Tyhjä Karhuntalo era una fortaleza con muchas torres, fuerte en armas y en hombres. La noble Casa de Bernabalth, que antaño gobernaba la ciudadela, mantenía una buena amistad con los lumimiehet de Talath Uichel, comerciando a menudo con ellos o uniendo fuerzas para cazar a los orcos, sus enemigos comunes. Los descendientes de Bernabalth, que en la actualidad moran en el exilio de las costas del Lago de los Osos, consideran ahora a esos mismos lumimiehet unos traidores, y les acusan de la destrucción de su hogar.

Tyhjä Karhuntalo no es más que una carcasa medio hundida y chamuscada que apenas recuerda a su antiguo señorío, y en la actualidad es usado como guarida por orcos, trolls, bandidos eriadorianos escondidos o desertores del ejército del Rey Brujo. Los lumimiehet evitan la zona a toda costa, por miedo a la maldición de Bernabalth, sin saber qué muy bien qué puede ocultarse entre los escombros. Abundan los rumores sobre tesoros berning enterrados todavía entre las ruinas de la fortaleza caída, pero pocos tienen el valor necesario para investigar la veracidad de tales historias. De hecho, todos los objetos de valor de mayor tamaño han sido desenterrados hace tiempo. Los exploradores podrían encontrar algún objeto menor de cierto valor si comprueban la zona y hacen algunas excavaciones, pero las ruinas casi siempre están ocupadas, pues sus piedras ennegrecidas son constantemente visitadas por seres que buscan refugio del sol, el viento y el frío.

Nota para el DJ: El DJ puede consultar la siguiente tabla (1D10) para determinar quién o qué está ocupando en la actualidad las ruinas de la fortaleza, o bien elegir la situación adecuada según el nivel del grupo de PJs. Puede que el DJ quiera utilizar un encuentro diferente en cada ocasión.

Tabla de encuentros

- 1-2** Las ruinas están vacías. Si se excava con cuidado entre los escombros, se pueden encontrar hasta 250 mo en botín (principalmente anillos de oro y monedas de plata), que se encuentran aquí desde los días en que las ruinas eran utilizadas como escondrijo por unos bandidos. Los bandidos fueron capturados y colgados mientras realizaban una incursión sobre Eriador. Para localizar el botín oculto es necesario realizar una maniobra de Percepción de Locura completa (-50). Se puede intentar una vez la maniobra por cada seis horas de búsqueda constante.
- 3-6** Una patrulla angmarm formada por una docena de orcos se oculta entre las piedras y rocas caídas de la ciudadela. Los orcos no llevan ningún botín, ya que no son más que un grupo de exploradores que está reconociendo la zona. Sus órdenes son informar de cualquier cosa inusual, y por lo tanto intentarán escaparse silenciosamente antes que luchar contra cualquier grupo que se acerque a las ruinas (a menos luzca el sol). Es necesaria una maniobra de Percepción de dificultad Media (+0) para descubrir a los orcos y sus propósitos (es decir, los PJs se darán cuenta inmediatamente de que los orcos les han visto y huyen en busca de refuerzos). Los orcos tardarán 24 en informar de la presencia de los PJs en las ruinas, y otras 24 horas antes de que una banda de 50 orcos regrese para prender a los PJs. Cualquier prisionero capturado será llevado a Carn Dûm para ser interrogado. Si el DJ está arbitrando durante la Cuarta Edad, los orcos podrían formar parte de un grupo incursor de las Ephel Angmar, y simplemente andarían buscando jaleo y algo de botín. A menos que estén demasiado ocupados luchando contra los orcos, los PJs tienen las mismas posibilidades de encontrar el tesoro de los bandidos mencionado más arriba.
- 7-8** Seis trolls residen entre las piedras desplomadas, algunas de las cuales han tallado hasta formar toscos refugios de piedra, que están tan bien camuflados entre las murallas derruidas de la fortaleza que es necesario realizar una maniobra de Muy Difícil (-20) de Percepción para reconocerlos. Los trolls han descubierto el viejo tesoro de los bandidos, al que han añadido otras 100 mo que estaban en su posesión. Cualquier PJ capturado será mantenido con vida hasta que le devoren.
- 9-10** Un grupo mixto de 10 orcos y 20 hombres (desertores de Angmar) se han establecido en la fortaleza. Tienen otras 500 mo en joyas y monedas, a añadir al tesoro oculto de los bandidos. Sin embargo, deberán ser derrotados antes de conseguir su botín.

ÚDANORIATH

Ver la entrada de la TIERRA DE NADIE.

UICHIT

(S. "Niebla Eterna")

En el extremo más septentrional de la Bahía de la Cuna de Bergs, donde Pitkävesi se abre camino entre las Ered Rhivamar y las Ered Úmarth, se encuentra Niebla Eterna. Se trata de un valle alargado, lleno de humeantes y cálidos manantiales, pozos de barro hirviendo y géisers. Recibe su nombre por el velo de niebla y vapor que cuelga continuamente sobre sus aguas cargadas de sales minerales. El valle que lo rodea, calentado por las aguas, cuenta con una fauna y una flora realmente exuberantes. Los renos y los alces vienen hasta aquí para calentarse durante el largo invierno, y pequeños mamíferos de todo tipo hacen del valle su hogar. Aunque los árboles de hoja caduca son casi desconocidos en el Cabo de Forochel, los pinos, abetos y cedros de Niebla Eterna crecen hasta alcanzar un tamaño enorme.

Los cálidos manantiales son una formación natural provocada por la violencia conmovión sufrida por las Montañas de Hierro durante la Guerra de la Cólera. Los fuegos que hay bajo tierra no consiguieron abrirse paso hasta la superficie, pero consiguieron hacer notar su presencia en forma de géisers y calientes lagos. Esta agua se reúnen para formar un gran lago de poca profundidad en el centro del valle. Las aguas del lago son cálidas y humean constantemente entre el frío clima del norte. Las orillas del lago son multicolores, efecto provocado por las aguas minerales, que dejan manchas de color sobre la arena. El lago es llamado Hithaelin por los elfos, y no contiene ningún tipo de fauna o flora, pues sus aguas son demasiado húmedas y calientes.

El lago tiene un islote en su centro: Töl Ely, la Isla de las Visiones, sobre la que se eleva la sede de la logia de Cuiviémar, la orden de místicos noldorin que busca liberar Forodwaith de la mancha de Morgoth. El Maestro de la Logia, Nestador, posee una gran visión, y conoce los nombres de cualquiera que se acerque al valle aun días antes de que los visitantes lleguen a él. Quienes tengan buen corazón no se sorprenderán al encontrar a uno de los centinelas del Cuiviémar esperando su llegada y listo para guiarles por las muchas protecciones encantadas que defienden el valle contra cualquier intruso.

Ver la sección 12.2 para una descripción detallada de Niebla Eterna.

VASARAN AHJO

(La. "Forja del martillo")

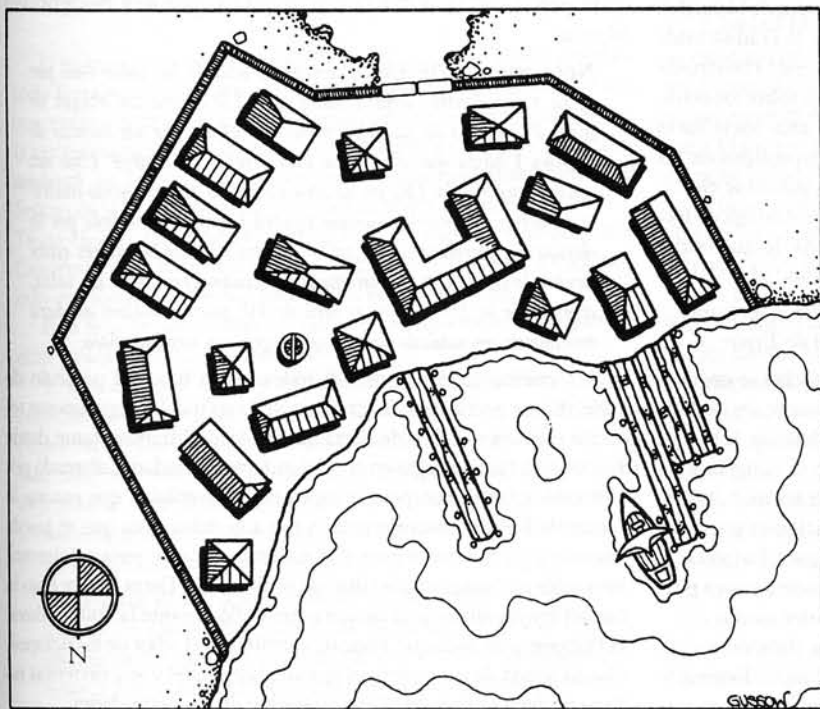
Situado al norte de Hyvät Kalat, en el último brazo de tierra que rodea la Bahía de los Dedos del Maro Olvidado, este asentamiento umítico es medio fortaleza, medio pueblo, medio forja. Formado en el año 1439 T.E. como centro comercial por un umit llamado Galgrin, sus herederos siguen poblando la forja hoy en día. Una empalizada de piedra (de casi dos metros y medio de altura y un metro y medio de anchura) rodea todo el pueblo, aunque en su lado que da al oeste cuenta con varias puertas de madera reforzadas con hierro que permiten el acceso a la bahía y el camino que avanza hacia el sur. Hay unos veinte edificios de piedra dentro de la empalizada, y dos embarcaderos, también de madera, en la bahía. Los embarcaderos son utilizados sobre todo por los balleneros y pescadores lumimiehet que comercian con los umli.

Por debajo del pueblo corre un complejo de forjas y talleres en los que los umli crean grandes armas y utensilios de metal. Generalmente se las venden a los enanos o a otros umli que moran más al este. Los lumimiehet no tienen muchos usos para estas maravillosas armas, y por lo tanto se limitan a cambiar sus peces, su marfil y sus pieles de foca por ligeras cacerolas de estaño, cuchillos y ganchos de metal. Los visitantes son libres de permanecer en el pueblo de la superficie, pero sólo los umli pueden acceder a las forjas subterráneas.

El dragón Canadras arrasó Vasaran Ahjo en el año 1545 T.E., asesinando a su líder. El dragón de hielo animó así un día particularmente aburrido, arrasando el asentamiento de forma bastante errática, de forma que muchos de los lugareños sobrevivieron. Galgrinic, el hijo de Galgrin, fue uno de ellos. Hoy en día es el señor de la forja de su padre, y ha jurado vengarse de Canadras, de forma que cualquiera que llegue al pueblo con la intención de enfrentarse al dragón recibirá toda su ayuda y su bendición. Galgrinic sólo desea recuperar el martillo encantado de su padre, que se encuentra en posesión de Canadras. El Martillo de Galgrinic, que es a la vez arma y herramienta, es una reliquia de valor incalculable, y Galgrinic está dispuesto a bajar grandes riquezas por él, jurando una amistad eterna hacia quienquiera que lo devuelva a su casa (aunque también jurará venganza contra cualquiera que recupere el objeto y decida quedárselo.)



105



VEISTYT MUURIT

(La. "Muros esculpidos")

Veistyt Muurit no son más que unas ruinas antaño habitadas por los Creadores de Abalorios, y que se encuentran en la costa oriental de la Bahía Resguardada, al norte del Lhúchir y cerca de la franja meridional de la Tierra de los Lagos. Entre los escombros medio enterrados todavía se pueden apreciar cinco gruesas murallas de piedra en las que hay grabados que representan a los númenóreanos comerciando y enseñando a los helmivalmistajat. Los muros también dan ciertas pistas sobre los atuendos y las costumbres de esta cultura perdida. Si se realiza alguna excavación, se descubrirá un asentamiento muy ordenado y construido en torno a una plaza central. Cualquier sabio de entre los dúnedain pagará mucho por cualquier dibujo de los grabados.

VENEMIEHEN SATAMA

Ver la entrada de Caew-i-Cheldolath.

Vasaran Ahjo



12.0 LUGARES DE INTERÉS

De todas las maravillas y terrores que se pueden encontrar en el Yermo del Norte, hay seis que sobrepasan a todas las demás: la surrealista belleza de Helloth, los encantamientos secretos de Niebla Eterna, las maravillosas artes de Achroind, el horror aterrador del Pozo de Morgoth, las fantásticas moradas en los bergs de los merimetsästäjät y la tumba maldita de Malgooldh. Todas ellas son descritas aquí. Se puede encontrar información adicional sobre cada punto en la correspondiente entrada de la guía del viajero de la sección 11.

12.1 helloth

Helloth, la Flor de Hielo encantada de los elfos de las nieves, es una ciudad mágica en todos los sentidos de la palabra. Tallada y esculpida mediante los sortilegios de hielo de los lossidil, su frío natural es soportable gracias al resplandor omnipresente de Helecthil. Losp'indel, la Dama de Helloth, vigila a su pueblo desde la cúspide del mundo, contemplando las eternas leguas de la Tierra sin Tierra que rodean su ciudadela y refugio de luz divina.

Con la excepción de las murallas y las torres en forma de pétalo, los elfos de las nieves no han fortificado su ciudad, pues consideran defensa más que suficiente su aislamiento y su clima congelado. Consideran que, si hay algún enemigo lo bastante poderoso como para lanzar un ataque hacia Dor Bendor y sobrevivir a una marcha mortal hasta las puertas de la ciudad, también será lo bastante poderoso para superar cualquier otro encantamiento. Helloth acoge a muchos guerreros poderosos, lo que ya de por sí convierte cualquier asalto sobre la ciudad en una empresa realmente peligrosa.

De hecho, la única amenaza real a la ciudad podría venir de los dragones de hielo, pero los gusanos menores que todavía moran en esta parte del mundo son, por separado, demasiado débiles para conseguir vencer a los lossidil. Los poderosos dragones que habitan en el norte de la Tierra Media, en especial los de las Montañas Grises, no tienen ningún motivo para abandonar sus cómodas guaridas para atacar una fortaleza que yace en lo que consideran el medio de la nada. Además, para los lossidil existe una razón mucho más importante que todas éstas: todos los seres malvados temen el resplandor de Helecthil.

1. Murallas y torres. La muralla exterior de la ciudad mide más de 6 metros de altura y nueve de anchura, y está construida con gigantescos bloques de hielo colocados los unos sobre los otros. Algunos de ellos han sido tallados hasta crear un arco hacia fuera para que formen un parapeto, lo que los hace imposibles de ser escalados. Las torres que hay en la punta de cada pétalo se elevan hasta los treinta metros de altura. En sus puntos estratégicos hay estrechas ventanas y troneras para disparar flechas, lo que imposibilita cualquier acercamiento discreto hacia la ciudad.

Nota para el DJ: Para escalar la muralla exterior es necesario realizar una maniobra de Locura Completa (-50) de Preparar.

En la sección de la muralla que mira hacia Forochel se encuentra una gran puerta, también hecha de hielo, que puede ser deslizada fácilmente para permitir el paso. En épocas de defensa, la puerta está cerrada y se derrama agua en su base, que se congela para inmovilizar por completo la puerta. Si la puerta o las murallas están a punto de resquebrajarse por el ataque de cualquier enemigo, los defensores sólo tienen que arrojar más agua para fortalecer o sellar cualquier punto débil. Con este método, los defensores pueden fortalecer la puerta o las murallas ante cualquier asedio.

A lo largo de toda la muralla exterior hay un titánico mural, tallado con mucho cuidado sobre la superficie del hielo. Representa el largo viaje de los elfos de las nieves, desde el momento en que

giraron su mirada por primera vez hacia el norte hasta el día de la fundación de la ciudad. Estos relieves y frescos están tallados con una precisión tan delicada que cautivan la luz y la devuelven en todos los tonos del arco iris. Pequeños haces de la luz de Helecthil corren juguetones a lo largo de las esculturas, que se mueven y destellan a los ojos del espectador ante cualquier movimiento. Cualquiera que contemple las murallas bajo todo el resplandor de Helecthil quedará paralizado ante la hermosura de la imagen. Tan bello resulta ese trance que puede que el espectador muera congelado, hipnotizado por las resplandecientes tallas y ajeno al mundo exterior, a menos que alguno de sus compañeros le despierte.

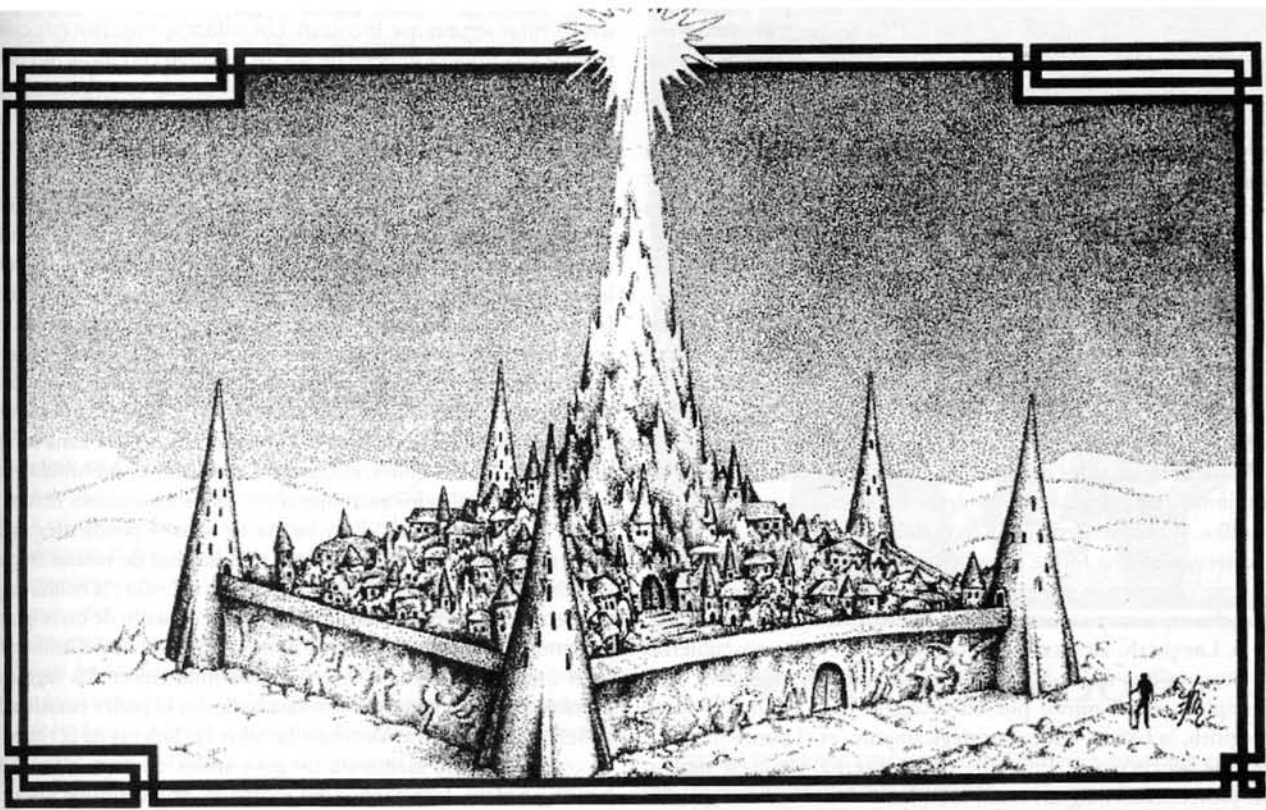
Nota para el DJ: A menos que se supere una TR contra un ataque de nivel 5, el encantamiento del mural de Helloth tiene un efecto equivalente a un hechizo de Calma I que dura 10 + 1D100 asaltos. (Los elfos, que están un tanto familiarizados y, por lo tanto, son inmunes en parte a las creaciones de sus parientes lossidil, reciben una bonificación +40 a sus TRs.)

2. Los pétalos. Los cinco pétalos que se extienden hacia el exterior desde el pináculo de Helecthil contienen las moradas y los talleres de trabajo de los elfos de las nieves. La mayoría están amueblados con gruesas pieles que cubren el hielo tallado, y que protegen a los lossidil del frío y, lo más importante, separan el hielo del calor corporal. La mayoría de moradas y talleres de trabajo contienen esculturas casi tan magníficas como las que se pueden encontrar en la muralla exterior de la ciudad. Puede que algunos de los visitantes que paseen por alguno de los bulevares congelados de la ciudad queden cautivados por los maravillosos pilares, estatuas y columnas hechas de hierro tallado.

3. Los lindrund. Los lindrund (Los. "Salas de la canción", sing. Lindrond) son el centro de la ciudad, excavadas en las raíces de Helecthil, y son empleadas como salas de reuniones comunitarias. Existen tres de estas salas, y cada una supone una espectacular muestra del arte de tallar el hielo; juntas, alcanzan una magnificencia insuperable. Su zona exterior, finamente cincelada, es tan hermosa como la interior, en la que abundan tallas y frescos tallados con maestría e ingenio. Las salas están abovedadas, sus techos formados por planchas de hielo transparente, de forma que la luz puede entrar sin problemas en el interior. Por la noche, las salas están plenamente iluminadas con un resplandor brillante, pues el hielo refleja los rayos de Helecthil, convirtiéndolos en una ducha de chispas resplandecientes; cuando Helecthil se ve eclipsado por el sol, las salas se ven invadidas por una luminosidad blanca.

Nota para el DJ: Quien contemple una de las salas (sea por fuera o por dentro) deberá hacer una TR contra un ataque de nivel 7; en caso de fallarla, se verá afectado por un hechizo de Calma I hasta que alguien le despierte de su letargo. Una vez consiga superar la TR, ya no será necesario que el mismo individuo vuelva a repetirla, aunque seguirá viéndose cautivado por la elegancia y hermosa de las tallas. Si los elfos de las nieves están cantando en el momento en que el espectador contempla las salas, el nivel de la TR a superar será de 10, pues el viajero quedará totalmente anonadado ante una imagen tan arrebatadora.

Por encima de los lindrund, rodeando la base del pináculo de Helecthil, se encuentran los jardines de Losp'indel. Estas curiosas terrazas contienen lechos de tierra que los lossidil transportaron desde Forodwaith hasta el lugar en el que fundaron su ciudad. Calentada por Helecthil y bendecida por las canciones de fertilidad que entona la Dama de Helloth, esta tierra da a luz a la única flora que se puede encontrar en muchas leguas a la redonda. Lo que sería totalmente imposible en cualquier otro sitio de la Tierra sin Tierra florece bajo la luz del fragmento de una lámpara que brilló durante la Tuilë Ardava, la Primavera de Arda que Yavanna concibió en el albor de los tiempos. Con la ayuda de un poder tan grande, Losp'indel y sus sirvientas no tiene problemas para proveer a su pueblo de sus necesidades.



Helloth

4. Pináculo de Helecthil. El pináculo de Helecthil se eleva más de 200 metros en el aire, y sus laderas no están tocadas por ninguna ventana ni ninguna escalera. Los lossidil no han tocado para nada este gran pilar, pues no desean arrancarle ni un ápice de su gloria ultraterrena. Su superficie, lisa, resplandeciente y blanca, empuja la mirada del espectador hacia arriba, hasta que éste se ve cegado por el brillo de Helecthil. Desde su cúspide, el fragmento ilumina todo el cielo del norte con una fantástica sinfonía de luz.

Nota para el DJ: Escalar el pináculo es prácticamente imposible, pues requiere una maniobra Absurda (-70) de Tregar para conseguirlo.

⊕ 12.2 niebla eterna ⊕

El resguardado valle de Niebla Eterna supone un entorno único en todo Forodwaith. Aunque está calentado por una inusualmente alta concentración de manantiales de agua caliente cargada de minerales, la verdadera fuente de la bendición del valle es un grupo de árboles *cembereth*, los árboles más amados por Yavanna, mediante los cuales la Señora de la Tierra pretende extender su poder curador a través de la Tierra Herida. Guardada y protegida por los místicos noldorin de la Cuiviémar, Niebla Eterna es un santuario muy diferente a cualquier otro que hayan establecido los elfos en la Tierra Media.

Para más detalles sobre los cuiviémar (sus creencias, organización y vida ritual), ver la sección 6.2.2.

1. Hithaelin y Tol Ely. En el centro de Niebla Eterna se encuentran las humeantes aguas de Hithaelin, el Lago de la Niebla cuyos vapores aíslan el valle del frío del exterior. En el centro de este lago se eleva Tol Ely, la Isla de las Visiones, sobre la que descansa la sede de la logia Cuiviémar. A una fila de botes con remos descansa a lo largo de la costa noroeste del lago, justo enfrente de las moradas de los noldor.

Nota para el DJ: Quien visite la sede de la logia y medite allí durante dos horas o más recibirá una bonificación +20 a su Intuición durante los seis meses siguientes, así como una bonificación permanente +5 a su habilidad de Meditación. Las bonificaciones sólo se aplican en la primera visita. A diferencia de las visiones recibidas

mediante estimulaciones mágicas, como las que se podrían recibir al usar diversas listas de hechizos de Canalización, las que se reciben en Tol Ely no cuestan ningún PP. Las visiones pueden describir qué es lo que está pasando en lugares lejanos o predecir posibilidades futuras. El DJ puede usar estas visiones para proporcionar pistas a los PJs sobre futuras aventuras, pero debería tener mucho cuidado de no dar demasiado detalles sobre acontecimientos futuros. Para conseguir tener una visión es necesario pasar 1-100 horas meditando, sin comer ni beber nada. También es necesario que el místico lleve a cabo algún tipo de purificación personal, como permanecer de pie bajo una cascada, o en medio de un campo de nieve o en un pico montañoso, o incluso en una pradera, rodeado por las primeras flores de la primavera. Incluso en estos casos, no hay ninguna garantía de que al final del periodo de meditación se reciba alguna visión.

2. Imlad Dirnen. Desde el extremo norte del Lago de la Niebla se extiende un sendero tallado en la roca que avanza hacia el este, en dirección a las elevadas cumbres montañosas de las Ered Úmarth, y que sigue el curso de uno de los arroyos que desembocan en el lago. El río y el sendero avanzan serpenteando por el estéril desfiladero de Imlad Dirnen, el Precipicio Vigilado. Este desfiladero marca el lugar donde tuvo lugar la batalla entre los noldor y los dragones de las montañas cercanas en el año de la fundación de Niebla Eterna (1700 S.E.). El desfiladero finaliza en una solitaria explanada de piedra cubierta de huesos de dragones muertos en aquella batalla. Este escenario de pesadilla está presidido por los túmulos de los noldor que también murieron aquel fatídico día, silenciosos centinelas de los dragones de hielo que todavía infestan las montañas que se extienden más allá. Los túmulos, que están protegidos por una gran cantidad de encantamientos y hechizos, inspiran tal terror entre los gusanos de la zona que ninguno se atreve a adentrarse nunca en la explanada.

3. Eryn-in-Erais. El bosque que se extiende junto a la ribera oriental del Lago de la Niebla es conocido como Eryn-in-Erais, el Bosque de Ciervos. Diversas manadas de ciervos y alces se mueven por su interior, protegidos por las elevadas laderas de las Ered Úmarth y las aguas de Hithaelin. Un riachuelo de agua dulce que desciende desde las pétreas alturas hasta el bosque proporciona agua potable a las manadas. (Ningún animal beberá nunca agua



directamente del Lago de la Niebla.) Como las manadas están presentes en el bosque durante todo el año, los noldor de Niebla Eterna suelen utilizar Eryn-in-Erais como coto de caza.

4. Glandaur. Los bosques que rodean Niebla Eterna por el sudoeste son llamados Glandaur, o Bosque de la Frontera. Aunque en principio podría parecer la ruta de aproximación más fácil al valle oculto, Glandaur es en realidad la zona mejor protegida de Niebla Eterna. (Ver "Las protecciones de Niebla Eterna" más adelante.)

5. Lanthir Annauthad. Las aguas del Hithaelin llegan hasta Pitkãvesi en la Bahía de la Cuna de Bergs a través de un serpenteante riachuelo que avanza a través de una serie de rápidos y cascadas, flanqueado casi siempre por frondosos bosques. Los noldor han bautizado esta zona con el nombre de Lanthir Annauthad, las Cascadas de la Memoria, porque a lo largo de sus riberas los elfos han plantado varios grupos de acebos cuyas semillas fueron rescatadas de Eregion antes de su caída. Los noldor acostumbran a pasear junto a las cascadas a través de caminos ocultos conocidos sólo por ellos. Dichos senderos están escondidos mágicamente, y, a menos que tengan alguna forma de superar dichas barreras mágicas, los intrusos descubrirán que es formidablemente difícil moverse por el estrecho espacio que discurre junto al río.

6. Laegirith. La sucesión de colinas de poca altura y cubiertas de bosques que rodea Niebla Eterna por el noroeste se ve interrumpida en un punto por un estrecho paso conocido como Laegirith, la Grieta Verde; estratégicamente, es el punto más vulnerable del círculo defensivo de Niebla Eterna, y por ese motivo sus protecciones mágicas están complementadas con una guardia permanente. Varios arqueros noldorin vigilan constantemente, desde sus observatorios ocultos en lo alto del camino, el paso cubierto de árboles. No existe ninguna contraseña que permita a ningún viajero entrar en Niebla Eterna una vez la haya pronunciado; por el contrario, a quienes sean bien recibidos en Niebla Eterna se les revelará una serie de señales, acciones que se cambian periódicamente, pero que generalmente incluyen el arrodillarse junto al arroyo que sale del desfiladero y colocar las piedras que hay junto a su curso formando algún dibujo concreto. De esta forma, el viajero también podrá comunicarse con los centinelas ocultos, avisándoles de cualquier posible peligro que se acerque.

7. Urdalf. La ribera occidental del Lago de la Niebla contiene la mayor concentración de manantiales de agua caliente y géisers de todo el valle, y los noldor le dan el nombre de Urdalf, el Campo Caliente. En las cercanías de estas aguas hirvientes prácticamente no crece ningún tipo de vegetación, y muchas zonas de la explanada de piedra son muy peligrosas de cruzar, aunque los noldor conocen to-

das las rutas seguras que la cruzan. Los noldor aprovechan este calor natural y la riqueza mineral de sus aguas como complemento para los herreros a la hora de forjar las armas y demás complementos de metal que necesitan. (Ver el nº10, más abajo.) Nestador, Señor de los Cuiviëmar, también emplea algunos de los manantiales menos calientes cuando debe hacer uso de sus legendarias artes curativas.

8. Ióbel Mallen. Separada de Urdalf y sus vapores por una suave rampa cubierta de árboles, esta explanada recibe algo más de luz solar que el resto de Niebla Eterna. Es aquí donde Lothwen, la esposa de Nestador, ejercita su poder como *massánië* (es decir, la mayor autoridad femenina de la comunidad), sembrando en estos campos el trigo dorado de Yavanna, a partir de cuyo grano las mujeres de los noldor preparan el nutritivo pan del camino para quienes deben emprender su sendero de visiones por las tierras inhóspitas del norte. Por eso Lothwen bautizó la zona con el nombre de Ióbel Mallen, el Campo Dorado. Está prohibido visitar la zona a todos los extranjeros y a todos los varones noldor.

9. Dol Cembereth. Esta colina de suaves pendientes es la mayor elevación de Niebla Eterna, y en los días de verano en que el cálido sol penetra en el manto de niebla del valle, la colina llega a parecer, desde lejos, una isla encantada en medio de un resplandeciente mar de éter. Como su nombre implica, Dol Cembereth es el único lugar de la Tierra Media donde crecen los sagrados árboles *embereth*, en cuyas semillas se oculta el poder curativo de la Señora de la Tierra. La arboleda cubre las laderas de la colina y corona su cúspide formando un gran anillo, en cuyo interior se oculta un claro despejado. Aquí es donde las yavannildi llevan a cabo sus sagradas tareas: preparar el trigo recogido en Ióbel Mallen, cosechar las semillas de *embereth*, tejer los atuendos rituales de los cuiviëmar y entonar el himno de la Señora de la Tierra.

10. Ringorn Cerediriath. Sobre el extremo sudoeste de Urdalf se eleva Ringorn Cerediriath, el Círculo de los Hacedores. Se trata de la zona de trabajo de los artesanos de los noldor: herreros, trabajadores de la piedra, de la madera y del cuero, y carniceros. En una ladera de poca altura que separa Urdalf de las zonas menos activas (geológicamente) del valle hay excavada una pequeña cantera empleada tanto por los herreros como por los trabajadores de la piedra.

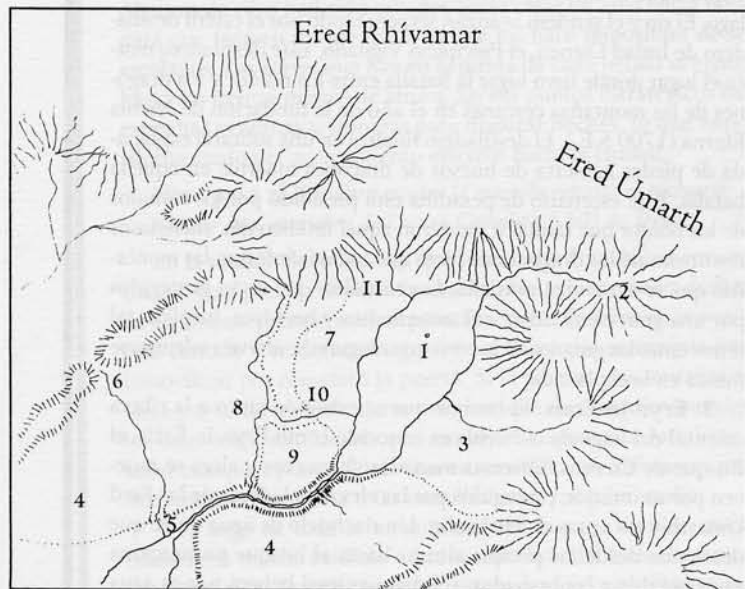
11. Nardhaith. Los noldor de Niebla Eterna se refieren a sus moradas de paredes de tierra con el nombre de *nardhaith* (S. "hogares de fuego"; sing. *nardhath*), ya que ésa es su principal característica. Estas residencias de una sola cámara, excavadas a media bajo tierra, están aisladas mediante el césped de las inclemencias del tiempo, y son extremadamente espartanas si se las compara con las grandes creaciones arquitectónicas que han llevado a cabo los noldor durante toda la historia. Los hogares de fuego de Niebla Eterna están reunidos en torno a un pequeño arroyo que fluye desde las Ered Rhívarmar y que desemboca en el extremo noroeste del Lago de la Niebla.

Las protecciones de Niebla Eterna

Los refugiados noldorin que fundaron Niebla Eterna trajeron consigo conocimientos secretos desde sus antiguos dominios de Eregion: el arte de proteger una zona con encantamientos mágicos. Dichas protecciones están diseñadas para áreas específicas, como un paso montañoso o una pradera en el bosque, y cubren todos los puntos de entrada al valle. En torno a estas zonas encantadas se han trazado, de manera cuidadosa e inteligente, diversos "caminos seguros", que permiten a los noldor y a quienes ellos elijan, acceder sin ningún peligro a su hogar.

Nota para el DJ: A continuación hay una lista de los diversos encantamientos que defienden Niebla Eterna. Si un personaje entra de forma inconsciente dentro de una de estas protecciones, tira 1D100 y consulta la siguiente tabla para determinar las consecuencias. El DJ debería tener en cuenta que las protecciones no están colocadas de forma regular, y que en un punto específico podría haber más de una. Los noldor son conscientes de quién

Niebla Eterna



entra en las zonas protegidas, y pueden enviar (o no hacerlo, según las circunstancias y los individuos involucrados) algún guía para ayudar a los viajeros a avanzar por el laberinto de encantamientos. Cualquiera que entre en una de estas zonas mágicas deberá superar una TR contra un ataque de nivel 10 por cada 15 minutos que permanezca en la zona, o se verá afectado por su protección. Las protecciones están colocadas de manera que es necesario realizar una maniobra en movimiento de Locura Completa (-50) para evitarlas todas. Las protecciones no tienen ningún efecto sobre los elfos o sobre los animales salvajes, pero sí contra los sicarios de Morgoth o quienes tienen malas intenciones (que sufren una penalización -30 a sus TRs).

Resultados para encantamientos

01-35 Lumnalörë (Q. "Sueño profundo"). La protección más frecuente en Glandaur es la llamada lumnalörë. Este encantamiento hará que todos los que hayan entrado en la zona se sientan agotados y exhaustos. Quienes se vean afectados por el encantamiento sólo desearán alejarse de la zona y echarse a dormir. Esta protección es especialmente efectiva contra los dragones de hielo de las Ered Ūmarth, pues refuerza la inclinación natural de un dragón a pasar mucho tiempo dormido. Más de un dragón que se acercaba al valle ha acabado bostezando y volviendo a su guarida en las montañas para echarse una siesta. El lumnalörë también afecta a las características de Inteligencia y Agilidad; la víctima, abrumado por un letargo mental y físico, sufre una penalización -25 a ambas características.

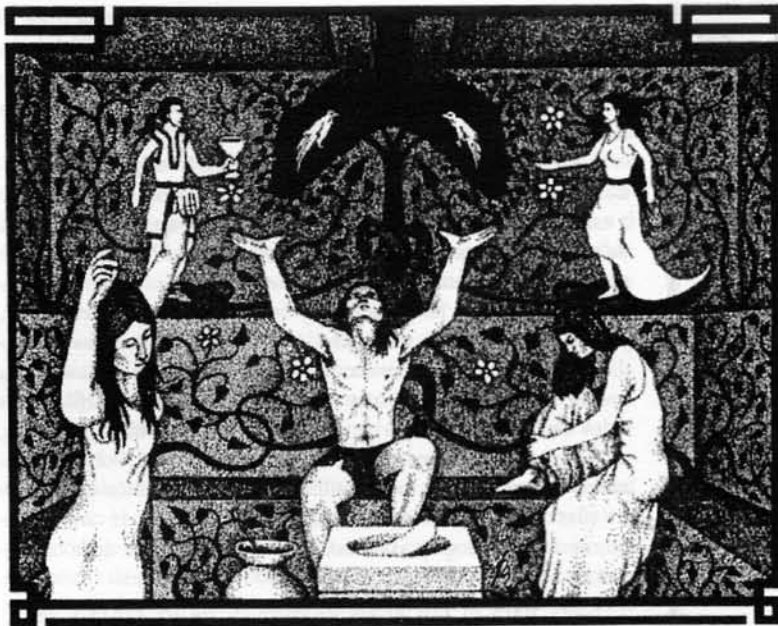
35-60 Aicatalan (Q. "Terreno temido"). Esta protección imbuje en la víctima una sensación de miedo y terror. El individuo está seguro de que si sigue ese camino se encontrará con algún horror innombrable, y a cada paso que avanza le cuesta más seguir por esa ruta. El terror nunca queda definido del todo y la víctima, abrumada por el miedo, intentará irse de la zona en cuanto pueda.

61-70 Naicerossë (Q. "Ráfaga de dolor"). Situada cerca de cualquier géiser o manantial de agua caliente del valle, la protección conocida como naicerossë provoca la erupción, cerca de la víctima, de un chorro de agua y barro hirvientes (tratar como un crítico "C" de Calor). Estas protecciones son muy efectivas contra criaturas acostumbraadas a morar en el frío, que recibirán daño doble del chorro.

71-85 Úrequámë (Q. "Enfermedad de calor"). Estos encantamientos crean la ilusión de un calor y una humedad casi tropicales. La víctima afectada comenzará a sentir náuseas ante el calor, y comenzará a buscar una zona más fresca. El Úrequámë es muy efectivo contra dragones de hielo y también contra los trolls de la región.

86-90 Isilrauco (Q. "Demonio lunar"). Esta protección sólo funciona en las noches en que hay luz lunar. Sus víctimas verán temibles criaturas que les persiguen bajo la pálida luz de la luna. Las criaturas son puramente ilusorias y no pueden hacer daño a la víctima, pero pocos tienen la fuerza de voluntad necesaria para adentrarse en el valle en condiciones así (deberán hacer una TR contra un ataque de nivel 20 cada 30 metros, o se volverán atrás). Las visiones tienen una apariencia diferente para cada individuo. Un dragón de hielo puede imaginar a poderosos guerreros élficos armados con hojas de fuego resplandeciente, mientras que un hombre podría contemplar dragones acechando por los bosques, dispuestos a devorarlo. Cuanto más cerca se encuentren del valle de Niebla Eterna, más visiones tendrán las víctimas.

91-00 Mingwalmë (Q. "Tortura interior"). Las víctimas de esta protección experimentarán suaves dolores en la cabeza, los pulmones y el estómago. A medida que avancen, los dolores se irán intensificando hasta que las víctimas acaben retorciéndose por la agonía y los músculos agorrotados. El tormento reducirá instantáneamente su intensidad en cuanto la víctima comience a alejarse de Niebla Eterna. No es sorprendente que nadie se adentre demasiado en estas zonas. Este encantamiento se suele emplear para proteger los puntos de entrada más accesibles al valle.



12.2 achronō

La Logia del Despertar

Para los poderosos y sabios númenóreanos, Achronō no era más que un espartano y rústico refugio en las tierras salvajes y azotadas por el viento del Cabo de Forochel. Excavada en la ladera de una colina que domina todo Pikämiehen Saari, esta mansión subterránea se ha mantenido en buenas condiciones durante el transcurso de todos estos años. Es un verdadero monumento a la habilidad y los conocimientos de la perdida Númenor. Para los ystävät talven, la mansión parecería —incluso en ruinas— un palacio magnífico superior a cualquier sueño de opulencia, y sus techos abovedados y sus pilares de piedra tallada son obras que ningún miembro de su pueblo, por hábil que fuera, podría llegar a emular.

1. Entrada. Aunque está enterrada después de años de desuso, la entrada a la mansión se puede localizar con cierta facilidad. Dos altos y majestuosos pilares de piedra cubiertos de runas, situados en el lado oeste de la colina, marcan la entrada. Tienen grabada una inscripción en adunaico: "Bienvenidos, marineros, al cálido hogar de Achronō". Las grandes puertas de la entrada están forradas de cobre, aunque están corroídas y maltrechas. Sin embargo, aunque ensuciado y desgastado por el paso del tiempo, el marco de las puertas, hecho de marfil, sigue intacto, con su dintel formado por dos enormes colmillos de morsa finamente tallados. Los colmillos están unidos en su base mediante una gran banda de bronce, y cada uno se curva ligeramente hacia abajo de manera que la puerta tiene el aspecto de un arco. En la franja de bronce está grabado un *Símbolo de calor*. Este encantamiento, que se activará siempre que alguien pase por la puerta, actúa como un hechizo de *Resistencia al frío* con una duración de 20 minutos. A ambos lados de la puerta, y actuando como base de los colmillos, está lo que parece ser la columna vertebral de un enorme cachalote. El marco de la puerta entera valdría entre 2000 y 5000 monedas de oro (cuanto más al sur se venda, más dinero se podría conseguir: en Arthedain se conseguirían 2000 monedas, mientras que en Harad o Rhûn se podrían alcanzar las 5000). El hielo y el agua han dañado la estructura de piedra junto al marfil, de forma que basta con realizar una maniobra general Fácil (+20) para desmontar todo el marco intacto. Sólo por el marfil, el marco ya vale casi 1000 monedas de oro.

2. Sala abovedada. Esta cámara perfectamente circular tiene las paredes, el suelo y el techo abovedado hecho de piedra extraída en las Ered Rhivamar. La bóveda está soportada por cinco columnas de piedra, talladas con gran habilidad y precisión hasta asumir la forma de hombres que, a tenor de sus arcaicos vestidos y posturas, parecen antiguos númenóreanos. Las manos de cada figura están elevadas por



encima de su cabeza, con las palmas soportando de forma firme el techo. Dentro de este círculo de pilares, sobre las baldosas del suelo, hay grabado en oro un gran mapa de Númenor. El mapa sólo representa los principales rasgos geográficos de la isla, pero aun así, sólo por la fina capa de oro que los delimita, valdría unas 200 monedas de oro.

Las paredes norte y sur de esta cámara están salpicadas de sendos hogares de fuego hechos de piedra y de enorme tamaño. Junto a cada hogar, amontonada en una pila, hay una enorme cantidad de madera cortada en los bosques del sur y que se ha mantenido en perfectas condiciones hasta el día de hoy gracias al clima frío y seco. Sin embargo, los hogares hoy en día son totalmente inútiles, ya que están llenas de suciedad y desechos. Las chimeneas se hundieron hace tiempo, de forma que son imposibles de utilizar. Cada uno de los hogares tiene una espectacular repisa de marfil, cuyos lados están tallados a partir de cuatro largos colmillos de morsa, unidos por arriba y por abajo por bandas de bronce. Sobre los colmillos hay cuatro enormes costillas de ballena, también unidas entre ellas con otras tantas bandas de bronce. Después de tanto tiempo expuesto al fuego y al humo, el marfil de la repisa de la chimenea ha adquirido un tono marrón claro muy lustroso.

Nota para el DJ: Si son desmontadas sin ser dañadas, las repisas de chimenea valen entre 3000 y 8000 monedas de oro cada una (aunque el valor exacto del marfil depende del punto en que se venda, ver el nº1, más arriba). Sin embargo, son muy difíciles de desmontar, pues para hacerlo es necesario realizar una maniobra general Muy Difícil (-20). Sólo el marfil de ambas piezas puede ser vendido a peso por unas 2000 monedas de oro.

3. Cocina. En la actualidad no es más que una habitación vacía que contiene dos grandes hornos de piedra. Al igual que los hogares de la sala abovedada, también están atascados y llenos de suciedad que se ha ido deslizándose por sus chimeneas con el paso de sus años. El suelo está cubierto de finas baldosas de porcelana que representan aspectos de la vida númenóreana, así como paisajes de la propia isla. Un dúnadan pagará entre 1 y 100 monedas de oro por cada una de ellas. Hay un total de 111 baldosas sin dañar, y otras 20 que están resquebrajadas, rotas o descascarilladas.

Nota para el DJ: Las baldosas están pegadas al suelo con cemento, y para poder extraerlas sin causarles daño será necesario realizar una maniobra general Extremadamente Difícil (-30). Cualquier error garrafal significa que la baldosa se ha roto en varios trozos y no puede utilizarse, mientras que un fracaso absoluto significa que la baldosa se ha partido en dos al extraerla. Si los PJs tienen ácido o algún otro

disolvente, sólo será necesaria una maniobra Difícil (-10) para extraer las baldosas. Tira 1D100 para determinar el precio de venta de una baldosa concreta (dividiéndolo por 5 si la baldosa está agrietada o descascarillada, y por 20 si está rota en dos o más piezas).

4. Dormitorios. Llenos filas y filas de camas de madera, sin colchones ni ropa. El aire frío y seco ha evitado que la madera se pudra, aunque algunos de los armazones se han partido en dos y se han hundido por su propio peso, y otros están vencidos por el medio, inclinados hacia un lado o retorcidos de formas extrañas. Estas habitaciones contienen escombros imposibles de identificar que dejaron atrás los balleneros númenóreanos.

5. Habitaciones vacías. El propósito y el contenido de estas cámaras desaparecieron junto con los númenóreanos. Lo más probable es que fueran empleadas como almacenes, comedores y letrinas. Medio enterrado en los escombros de un rincón de una de las habitacio-

Cuaderno de bitácora de El orgullo de Rómenna

12 de Cerveth: Hemos anclado en un frío pero agradable y pequeño puerto cerca de un grupo de alojamientos de piedra que, a falta de un término más adecuado, llamaré pueblo. La gente se muestra bastante amistosa, aunque parecen temer nuestro gran barco. Aunque sus vidas deben de ser difíciles, parecen bien alimentados de carne de foca, peces y otros alimentos proporcionados por el mar. En el pueblo hay una serie de hornos abovedados hechos de turba con un aspecto semejante a columnas, pero todavía no hemos descubierto que podrían llegar a cocer los miembros de este pueblo, que no tiene ningún grano o trigo con el que trabajar.

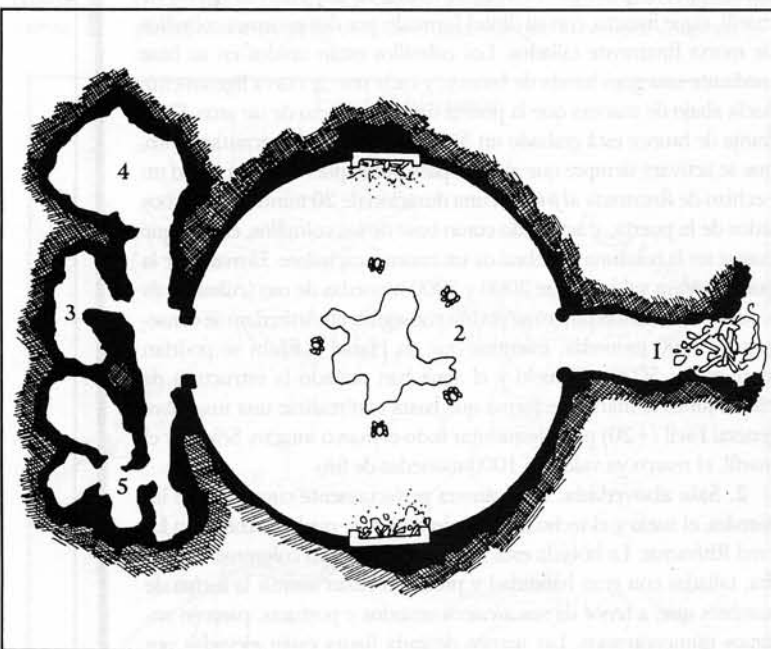
13 de Cerveth: Hoy hemos descubierto para qué se utilizan los hornos. Esta gente crea pequeños abalorios duros, de diseño y forma realmente curiosos. De hecho, sienten una gran reverencia por esos objetos, pues se llaman a sí mismos el pueblo de los "Creadores de Abalorios". Su creación tiene ciertas implicaciones religiosas, aunque todavía no nos lo han explicado claramente. Por lo tanto, intentamos no entrometernos en sus asuntos, para evitar ofenderles inconscientemente.

14 de Cerveth: Hoy hemos viajado hasta un pueblo más grande, situado tierra adentro. Era amplio, con calles estrechas y rectas distribuidas entre las tres docenas de edificios que formaban el asentamiento. Al parecer, al igual que en nuestra tierra natal, la autoridad espiritual entre esta gente constituye una prerrogativa para gobernar, aunque dicha autoridad parece un tanto limitada. Aquí, los líderes deben guiar a su pueblo de verdad, y son los primeros que doblan el espinazo para trabajar, o que aportan sus esfuerzos a cualquier proyecto, imponiendo respeto más que el ejemplo que con sus órdenes. No hay nadie que se pueda alimentar que no sea capaz de dar de comer a los demás.

21 de Cerveth: Hoy hemos sido invitados por algunos sacerdotes a presenciar un rito que aparentemente era muy importante. Ni yo ni mis compañeros hemos podido apreciar como se merecían toda la pompa y las ceremonias llevadas a cabo, pero era evidente, por la seriedad de nuestros anfitriones, que el ritual no era un asunto intrascendente. He intentado dejar bien claro a los sacerdotes cuán honrados nos sentíamos al poder contemplar tal acontecimiento. Sin embargo, si he de decir la verdad, ha sido una celebración ciertamente aburrida y monótona. De hecho, se han limitado a tallar abalorios. Han entonado muchas canciones monótonas y han llevado a cabo muchos gestos y encantamientos de oscuro significado mientras encendían los hornos. No estoy seguro de que todos esos movimientos y letanías tengan un significado claro para ellos, y de hecho más parece que los repiten porque así lo dicta la tradición. En cualquier caso, llegado el momento nos han ofrecido nuestros propios abalorios personales. Su calidad era indudable y, aunque el idioma sigue siendo un problema, nos hemos enterado de que estos abalorios tienen alguna cualidad especial. Es curioso que sólo los sacerdotes y nosotros mismos hayamos asistido a la ceremonia de creación de abalorios. Parece que los sacerdotes son los verdaderos "creadores de abalorios".

23 de Cerveth: Hoy hemos descubierto que nuestros abalorios son, ciertamente, especiales. El primer contraamaestre ha descubierto que están dotados de encantamientos, si no muy poderosos, sí al menos muy útiles para sobrevivir en un clima frío como éste. Ahora tengo en mi poder uno de estos objetos que me ayuda a predecir el tiempo. Y aunque llevo mucho tiempo pilotando naves y soy un experto en mi oficio, me siento muy agradecido a este pequeño pueblo por su generosidad.

Achronid



nes se encuentra un volumen encuadernado en cuero y escrito en sindarin. El libro contiene el cuaderno de bitácora de El orgullo de Rómenna, una embarcación enviada para explorar las posibilidades para el comercio de pieles y ballenas en las costas más septentrionales de Endor. Su escriba se hacía llamar Certhir.

⊕ 12.4 el pozo ⊕ de morgoth

Este cráter volcánico es el testimonio más grande (y más visible) del reinado que antaño impuso Morgoth sobre todo el Norte. Aunque pocos seres vivos pueden resistir el calor de sus rincones más remotos sin la ayuda de la magia, las zonas superiores del Pozo de Morgoth pueden ofrecer refugios, y también aventuras. En la zona todavía se puede encontrar la tumba de Thilgon, como aviso para todos aquellos lo bastante atrevidos como para adentrarse en las profundidades de los Velos de Fuego o la Prisión de Durlach.

1. **Borde.** Desde aquí, desde el mismo borde del Pozo de Morgoth, apenas se distinguen las Montañas Marchitas como minúsculos dientes medio rotos al sudeste. Al noroeste, medio desdibujadas y azules, se elevan las cúspides nevadas de las Ered Rhíamar. Al sur, un resplandor en el horizonte sugiere el paradero de la Bahía de Forochel. Por el norte, la Tundra de Fuego se extiende hasta donde alcanza la vista. La resbaladiza ladera cubierta de piedras desciende unos 100 metros, con un inclinado ángulo de 80 grados. La complicación de esta entrada evita que muchos animales de la tundra se aventuren en los climas más cálidos de este infierno subterráneo. El aire aquí es más cálido, pero sólo se mantiene un par de grados por encima de la temperatura del resto de la tundra. Por lo tanto, la ladera está todavía más resbaladiza debido a la escarcha y el hielo, o por el agua producida al fundirse el hielo y la nieve.

Nota para el DJ: *A menos que estén aseguradas mediante una cuerda o algún objeto similar, las maniobras en movimiento en esta ladera son de Locura Completa (-50). La roca es dura y pelada, con muchas puntas afiladas y cantos. Si se falla una maniobra en movimiento, cualquier resultado que indique que el personaje se ha caído (ver la Tabla FT-4 de Fallos de Maniobras de Movimiento) implicará que dicho personaje recibe un crítico "B" (-10) de Tajo.*

2. **Piedras Grises.** El borde finaliza abruptamente en las Piedras Grises, una amplia explanada de piedra y guijarros que recibe su nombre del líquen gris que la cubre por completo. Este círculo plano y rugoso se extiende casi 3 kilómetros en su zona más estrecha, y casi 5 kilómetros en su punto más amplio, descendiendo hacia los Círculos Verdes a un suave ángulo de 20 grados de inclinación. Como la caldera se ve continuamente azotada por el viento, éste lleva rápidamente el calor de los Velos de Fuego hacia arriba. Aunque dicho calor se desvanece rápidamente ante el aire frío de más arriba, mantiene las zonas más altas del cráter con una temperatura superior a la de la tundra. La temperatura de las Piedras Grises casi nunca baja por debajo de los cero grados centígrados. La nieve empujada por las tormentas a menudo se funde en el aire cálido de la zona, convirtiéndose en niebla y lluvia. Esta agua corriente ha desgastado la roca y suavizado sus cantos más afilados. También ha erosionado el terreno hasta crear escarpados barrancos y rocosos desfiladeros. La niebla dejará a los viajeros empapados y calados hasta los huesos. Las Piedras Grises se junto a los Círculos Verdes casi 300 metros por debajo del borde del cráter.

Nota para el DJ: *La niebla de las Piedras Grises reduce la visibilidad en gran medida, lo que hace que cualquier maniobra de Percepción sea Extremadamente Difícil (-30). La penalización puede aumentar si está lloviendo copiosamente. El movimiento por las Piedras Grises es más aseQUIBLE que en el borde, de forma que cualquier maniobra de movimiento tendrá una dificultad Media (+0) y además, como las piedras están menos afiladas y más redondeadas, no implicará ningún crítico si un personaje se cae.*

3. **Círculos Verdes.** Las siguientes cinco "zonas" forman los llamados Círculos Verdes, un llamativo oasis de 23 kilómetros de anchura, atrapado entre el hielo de la superficie y el fuego de las profundidades. Se trata de una serie de suaves pendientes, cada una sumergiéndose en la siguiente sin un rasgo geográfico que distinga el final de uno y el principio de la otra. La temperatura de la zona suele oscilar entre los 5 grados en el punto más cercano a las Piedras Grises y unos abrasadores 65 grados al borde de los Círculos Muertos. Toda la nieve o el hielo empujados al interior del cráter por las tormentas de la superficie acaban llegando a los Círculos Verdes en forma de lluvia. Aquí es donde Thilgon y sus compañeros plantaron sus árboles *cembereth*, de forma que todas las plantas crecieran y florecieran, sin ser conscientes de la presencia de Durlach hasta que era demasiado tarde.

Aunque en algunos puntos son rocosos y poco fértiles (en especial en el extremo meridional, donde los vapores volcánicos venenosos marchitan las plantas), los Círculos Verdes están cubiertos en toda su extensión por una hierba corta y resistente, así como por juncos y pequeños matorrales. Se pueden encontrar pequeños grupos de coníferas retorcidas en las riberas de pequeños pozos de poca profundidad en la zona más central. En general, la variedad de flora no es demasiado grande, y además la zona se resiente de la inmensa acumulación de mosquitos. Sólo los *cembereth* han conseguido florecer, e incluso ellos tienen que luchar contra el calor extremado del Pozo, y nunca han alcanzado su máximo tamaño. Aun así, continúan sirviendo como anclas para toda la vida que intenta desarrollarse en este entorno hostil.

Sin posibilidad de polinizarse (algo que generalmente permiten insectos como las avispas y las mariposas en climas más templados), las plantas de flor no pueden reproducirse en grandes cantidades, y acaban desapareciendo. Por eso, en los primeros años de los Círculos Verdes, hubo muchas praderas y claros cubiertos de flores; pero, a principios de la Tercera Edad, la mayoría de todos ellos habían desaparecido, y la hierba y los matorrales habían ocupado su lugar. Sin embargo, por sorprendente que parezca, la *unikukka* y la *sinitähti* aún siguen floreciendo obstinadamente en la zona, en gran medida gracias a la única especie de insectos que vive en el Pozo de Morgoth, los *magloth* de franjas negras y amarillas. Estos pequeños escarabajos alados polinizan la zona mientras devoran los pétalos de las flores. Desgraciadamente, son muy particulares en lo que a sus alimentos se refiere, y sólo devoran los pétalos de la *sinitähti* y la *unikukka*.

Los árboles y matorrales sobreviven únicamente porque crecen muy cerca los unos de los otros. Un pequeño soto de matorrales en flor mezclados con pequeños árboles no necesita la intervención de los insectos para reproducirse. El primer y tercer "peldaño" de los Círculos Verdes (el Círculo de los Túmulos y el Círculo de Piedra) tienen un carácter muy especial, ya que están unidos por una fila de pilares de piedra que avisan de la presencia de Durlach, y por diversas piedras de protección, colocadas allí para ahuyentar a los curiosos y mantener encerrado al mal que mora en las profundidades del pozo.

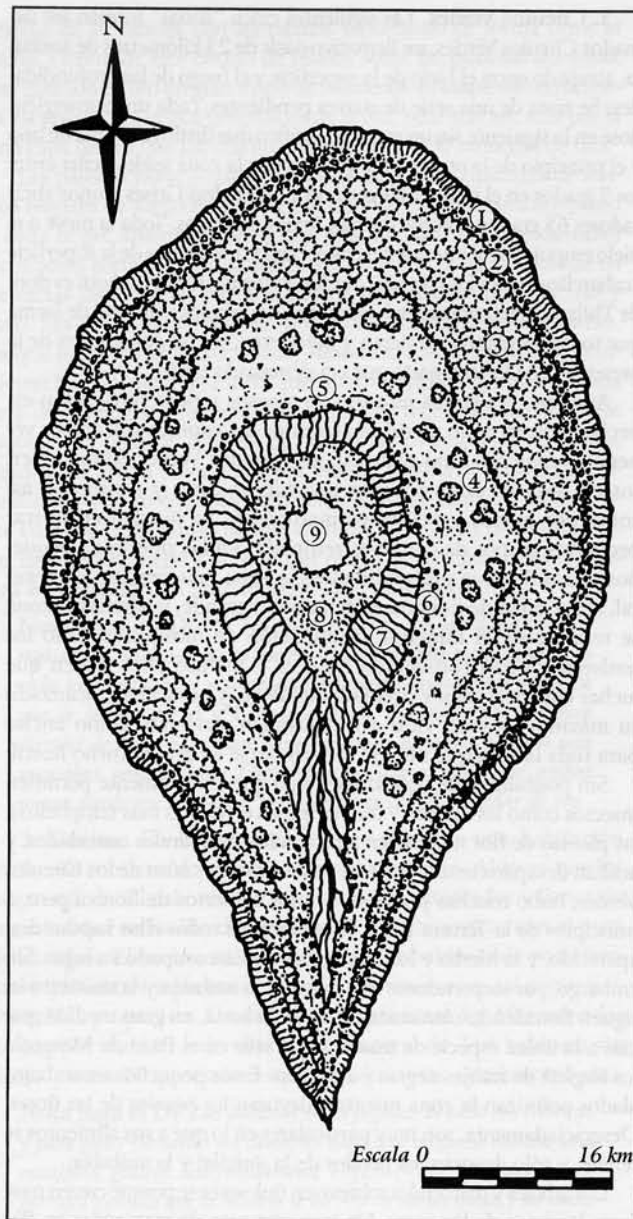
Nota para el DJ: *La penalización -30 a las maniobras de Percepción y Rastrear de las Piedras Grises ya no se aplica aquí.*

4. **Círculo de los Túmulos.** Bordeado por las Piedras Grises, el Círculo de los Túmulos es menos fértil que la zona más interior de los Círculos Verdes. Contiene varios pozos pequeños y diversos sotos de abetos de poca altura, pero ninguna flor. Varios puntos particularmente estériles marcan las zonas en que ni siquiera los juncos y la hierba han conseguido florecer. En el extremo septentrional hay un pequeño manantial de poca profundidad y agua cristalina y helada (no supera el metro y medio en su punto más profundo), que rodea un túmulo elevado. Antaño había dos pilares cuadrangulares que adornaban en el extremo sur del túmulo. Sin embargo, el pilar occidental se derrumbó y se partió en dos. La base del obelisco roto descansa en la ribera del manantial, mientras que el extremo superior se puede encontrar en el fondo del lago. El pilar oriental se inclina precariamente por encima del agua. Se refleja de forma oblicua y distorsionada contra el cielo. Cualquier perturbación





112



El Pozo de Morgoth

en el manantial, como un viento fuerte o las ondas de cualquier persona que vadee el agua, hará que el reflejo del pilar oriental se distorsione del todo y ondee de forma serpentina y sinuosa. El pilar está cubierto de musgo y de capas multicolores de liquen. Cada lado del pilar tiene grabado un verso de la siguiente estrofa:

*Sí Thilgon caeda dirgon mên
Delu-Durlach nuithant guil dîn
Sí anno an idh a hîdh
Na drenarchad en Ambaron*

*Aquí yace nuestro capitán, Thilgon
Su vida sesgada por el malvado Durlach
Dejad que descansa en paz aquí
Hasta el fin del mundo*

Nota para el DJ: Cualquiera que entre en las frías aguas del lago sin una protección mágica recibirá un crítico "T" (-50) de Frío cada asalto que permanezca en su interior. Si se arrancan las capas de liquen de la columna, quedarán al descubierto las antiguas y erosionadas runas de los cuatro lados del obelisco (es necesario conocer el sindarin en grado 3 o más y superar una maniobra de Percepción Fácil, +20, para poder leerlas).

La sección superior del pilar caído se encuentra por debajo del agua, y no está demasiado desgastada. Cuando se partió por la

mitad, esta sección giró sobre sí misma al caer al agua, de forma que se deberán colocar las dos mitades en el sentido correcto para poder entender toda la inscripción. La porción inferior se encuentra en la ribera del manantial, cubierta de líquenes. Las runas del lado que mira hacia el cielo están tan desgastadas que casi son ilegibles. La parte central del obelisco se hizo añicos al chocar contra una piedra, dañando partes de la inscripción de forma irremediable. Entre las piedras que hay en el fondo del estanque hay fragmentos y trozos de esta sección central. Si se consiguen recuperar y reconstruir todos estos fragmentos, se podrán descifrar algunas palabras más.

Nota para el DJ: Para recuperar las piezas más pequeñas del pilar es necesario realizar una maniobra Extremadamente Difícil (-30) de Percepción, y por cualquier resultado de "Éxito" (sea parcial, "casi éxito" o absoluto) que consiga, el personaje habrá encontrado una de las piezas que faltan. Si el resultado es de "Error garrafal", encontrarán una piedra o roca con marcas naturales que parecen ser runas. En lugar de confundir a los PJs con palabras o frases sin sentido, el DJ puede hacerles creer que han encontrado algo que simplemente no pueden leer.

Si no se consigue localizar las piezas del pilar tras la tirada de Percepción, será necesario emprender la tarea agotadora, prolongada e incluso peligrosa (ya que las aguas están muy frías) de recoger los cientos de rocas y guijarros que hay bajo el agua (lo que requiere 1-100 horas de cuidadoso examen en busca de los trozos que faltan). Antes de que el pilar se desplomara, en su superficie se podía leer la siguiente inscripción:

*Tiro! I fae thaur a gorthob
Durlach ne naur athar dortha
Avo gano! Avo lútho!
An i lavan ui lasta.*

*¡Cuidado! El espíritu del vil y horrible
Durlach en el fuego inferior mora
¡No lo llaméis! ¡No uséis la magia!
Pues la bestia siempre escucha.*

El DJ puede usar la siguiente transcripción para describir el pilar. La parte izquierda de cada frase incluye sección sumergida, mientras que los fragmentos de la derecha están cubiertos por líquenes (la "X" equivale a la runa de la "ch", y la "Q" equivale a la runa de la "th"). Las palabras "la magia" se encuentran en la parte más dañada y es necesario realizar una maniobra Muy Difícil (-20) de Percepción para poder leer la frase en condiciones.

TIRO. I.....A.GORQOB
DURLAX.....AWAR.DORQA
AVO.G.....LUQO
AN.I.L.....I.LASTA

*¡Cuidado! Ely horrible
Durlach Inferior mora
¡No lo ll la magia!
Pues la b..... e escucha*

Los trozos del pilar que se pueden recuperar de las aguas tienen grabadas las siguientes palabras: Línea 1: FAE, "espíritu", QAU (parte de *thaur*, "vil"); Línea 2: NAUR, "fuego"; Línea 3: AR (parte de *garo*, "llamar"); AVO, "no"; Línea 4: AVAN (parte de *lavan*, "bestia").

Todos los demás restos han desaparecido o están demasiado desgastados como para ser descifrados. Para conseguir encontrarle el sentido a las runas, los PJs deberán ir probando opciones, hasta conseguir colocar las porciones superior e inferior del pilar, e insertar cualquier palabra que hayan encontrado en el lago.

5. Tumba de Thilgon. Aunque Durlach le mató más abajo, en los Círculos Muertos, los compañeros de Thilgon recuperaron el cuerpo de su capitán y lo depositaron aquí. Esta sencilla pero bien diseñada tumba está hecha de piedra y roca natural. La en-

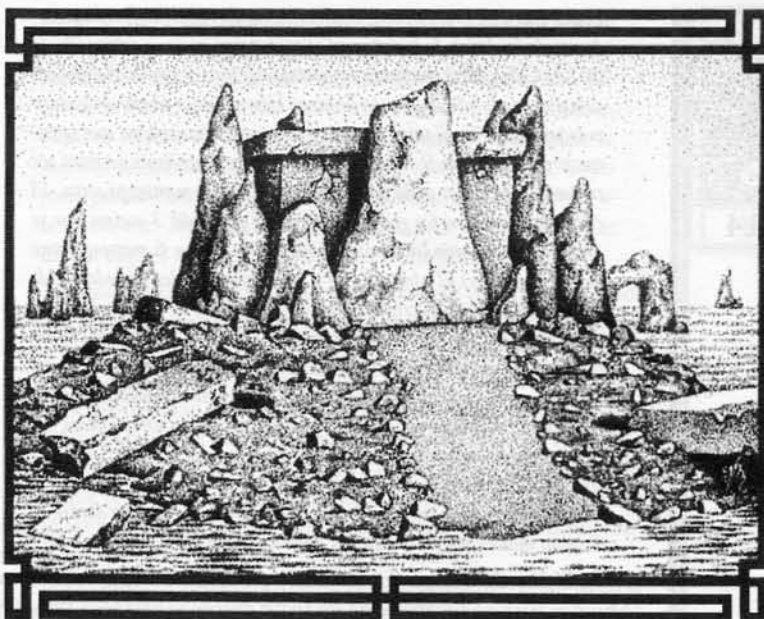
trada está bloqueada por una grande y pesada roca. Los restos de Thilgon reposan sobre una tarima, enfrente de la puerta.

Nota para el DJ: No hay ningún tesoro en esta cámara, aparte de los objetos personales del propio Thingol: una diadema de plata con un pequeño rubí incrustado (valorado en unas 50 mo), un anillo de mithril con un ópalo de fuego incrustado (100 mo); un broche de capa de plata (10 mo); un cinturón de mithril y oro (100 mo); a sus pies hay un escudo +20; entre sus manos ostenta una espada +20, con la empuñadura de oro y coronada por una gran esmeralda verde. La espada permite al portador lanzar el hechizo Luz I (a nivel 20) dos veces al día.

6. Círculo de Piedra. Esta zona debe su nombre a las piedras protectoras colocadas aquí por los noldor para guardar la zona (no para mantener en el interior a Durlach, sino para evitar que nadie entre). Están dispuestas en una especie de anillo en torno al perímetro interior del Círculo de Piedra, y separadas entre sí por unos mil metros. El círculo en sí es un gran campo de juncos con pequeños matorrales que asoman aquí y allá.

Nota para el DJ: Las piedras de protección mágica del Círculo de Piedra son semejantes a las que se pueden encontrar en Eregion. (Ver la sección 4 de **Arnor: El país de ICE** para más detalles.) Las piedras no afectan a los elfos, a los medio-elfos ni a los hombres que se llevan bien con los noldor. Las piedras son grandes rocas de casi cincuenta kilos de peso que no están enterradas ni tapadas ni ocultas por ningún obstáculo, aunque puede que estén cubiertas de algún hierbajo. Para descubrir una de las piedras encantadas es necesario realizar una maniobra Extremadamente Difícil (-30) de Percepción, así como otra maniobra Extremadamente Difícil (-30) de Leer Runas para poder descubrir su auténtica naturaleza. Las piedras se activan cuando una víctima pasa a menos de 150 metros de una piedra, y se la considera como un ataque de nivel 10. Las piedras causan oiolumbë (Q. "tristeza eterna"), que aflige a sus víctimas con un gran cansancio y desesperación, de forma que todas las acciones parecen inútiles. La víctima se ve abrumada por un desdén que la llevará a abandonarlo todo e intentar volver a su hogar. Un individuo afectado aceptará las decisiones de los compañeros a los que más respete, pero si hay suficientes miembros afectados en un grupo, puede que abandonen por completo sus exploraciones y salgan del Pozo de Morgoth. Los efectos duran 1D100 horas, y además provocan la pérdida de 1 punto de Presencia por cada 5 horas que se mantiene el efecto. (Los puntos se recuperan a razón de 1 por semana.) Cada piedra se puede activar solamente una vez al día, sólo puede afectar a un individuo, y no se puede activar sobre una víctima que ya se haya visto afectada por el hechizo. Sin embargo, es posible que un individuo particularmente desafortunado se vea afectado más de una vez por las piedras, pues una vez han desaparecido los efectos nada le protege de verse afectado de nuevo por otra piedra si vuelve a vagar por el Círculo de Piedra. Si las piedras son movidas (aunque sea a otro punto dentro del Círculo de Piedra), su magia se desvanecerá y dejarán de funcionar.

7. Círculos Muertos. Los Círculos Verdes acaban tan abruptamente como un sueño agradable. La hierba que hay en su zona inferior está marcada, aquí y allí, por fragmentos de magma solidificado, escupido desde zonas inferiores por algún imponente cataclismo interior en la Prisión de Durlach, y que cayó sobre los Círculos Verdes asumiendo formas de pesadilla. En este punto, los Círculos Verdes desaparecen al alcanzarse una ladera de 45 grados de inclinación, a partir de la cual comienzan los Círculos Muertos. En este lugar la precipitación ya no es un problema para los viajeros. Incluso la enorme cantidad de nieve y aguanieve derramada por las peores galernas se funden y se evaporan mucho antes de llegar a la monótona superficie de piedra de los Círculos Muertos. A diferencia del borde del cráter, los Círculos Muertos están formados por roca rugosa y sólida. Son fáciles de escalar, puesto que tienen muchas protuberancias semejantes a salientes. También presentan diversas marcas causadas por enormes chorros de lava que chocaron contra su superficie. En su zona superior esas marcas



La tumba de Thilgon

son relativamente escasas, pero en su zona inferior, más escarpada, abundan mucho más. La primera sección de los Círculos Muertos es la más sencilla de explorar. Aunque hace un calor tremendo (entre 65 y 90 grados), la zona no está lo bastante caliente como para causar daños por el mero hecho de adentrarse en ella. El verdadero peligro yace en la deshidratación y el agotamiento por el calor.

Puede que los exploradores encuentren en los Círculos Muertos diversas cavernas que se adentran en las Profundidades, así como estructuras interiores que antaño eran empleadas como forjas y armerías de Angband. Con la excepción de Durlach, aprisionado para siempre en la lava que hay más abajo, ninguno de los trabajadores o habitantes originales ocupan ya la zona (no vivos, por lo menos). Eso no quiere decir que no haya ningún guardián que proteja los secretos del Pozo; trolls y diversos espíritus maléficos vagan por este laberinto de túneles, y existen rumores sobre otras criaturas viles hechas de lodo y fuego, creadas en los días en que Morgoth dio a luz a incontables monstruosidades deformes. Sin embargo, nadie podría asegurar con toda certeza lo que contienen estos túneles hoy en día. También se desconoce si alguna de las poderosas armas forjadas en la antigüedad sobrevivió a la caída de Morgoth y la destrucción de Angband, aunque algunos exploradores afirman haber descubierto diversas gemas preciosas.

La sección inferior de los Círculos Muertos es de largo la más peligrosa de las dos. El ángulo de 45 grados de la primera sección se convierte aquí en una pendiente casi infranqueable de 90 grados de inclinación. El aire atrapado dentro de las paredes cilíndricas de la zona hace que el calor suba de forma espectacular. La temperatura oscila entre los 260 y los 520 grados centígrados en el punto en que comienzan los Velos de Fuego. Los pequeños riachuelos que corren por la zona, procedentes de los Círculos Verdes, se convierten aquí en siseantes cascadas que emiten enormes nubes de vapor y peligrosos chorros de agua hirviendo. Los viajeros pueden ir bajando de saliente en saliente, pero quienes no estén asegurados con una cuerda (inmune al fuego), cualquier caída significará la muerte segura en la roca fundida que hay más abajo. Esta segunda sección está marcada por todos lados por la lava fundida escupida desde la Prisión de Durlach. Al igual que el primer nivel de los Círculos Muertos, antaño también estaba infestada de entradas, aberturas y pasajes laterales, pero la lava ha tapado muchos de ellos, y gran parte del resto se han visto bloqueados por desprendimientos de rocas o techos. Sin el constante trabajo de los esclavos de Morgoth para mantenerlos abiertos, los túneles han desaparecido casi por completo. Sin embargo, si se examina concienzudamente la zona, se podrá descubrir una pequeña abertura por la que podría introducirse un hobbit.



Nota para el DJ: *Los ocasionales chorros de vapor hirviendo procedentes de los Velos de Fuego puede llegar a provocar un crítico "A" (-20) de Calor. Si el resultado es mortal, significará que la víctima ha sido alcanzada por un chorro de lava. Esta segunda sección es incluso más peligrosa. Cualquier personaje sin protección especial que se encuentre a menos de 9 metros de una catarata hirviendo recibirá un crítico "A" de Calor cada dos asaltos mientras se mantenga cerca. El crítico aumenta en un grado de gravedad por cada 3 metros que se acerque el personaje (así, recibirá un crítico "B" a 6 metros, y uno "C" a 3 metros). El aire caliente y los vapores letales procedentes de las profundidades del cráter hacen casi imposible la respiración. Sin una protección mágica especial contra el calor y el veneno, cualquier criatura que respire aquí perderá 2-20 puntos de vida por cada 10 asaltos, por el daño que hace el aire caliente a sus pulmones, y otros 2-20 puntos de vida por cada 20 asaltos, por los daños causados por el vapor en el sistema nervioso. Desde el borde de la segunda sección de los Círculos Muertos es necesario realizar una maniobra Absurda (-70) de Percepción para descubrir el pequeño túnel. Una vez dentro de la zona más cálida, la maniobra pasa a ser Locura Completa (-50).*

8. Velos de Fuego. El inclinado descenso hasta los Círculos Muertos pasa a convertirse en un suave descenso hasta los Velos de Fuego. Su nombre procede de la niebla roja de vapor mortal que flota 30 metros por encima del lago de lava, y que parece ser un enorme velo rojo. La ribera del lago fundido está cubierta de lava solidificada, mide 500 metros de anchura. Sobre este letal manantial aún se pueden entrever entre la niebla tres colosales entradas a la antigua forja de Morgoth. En tiempos pasados, la lava ganó altura hasta llegar a las entradas, bloqueándolas e impidiendo una exploración cómoda. La lava continúa derramándose lentamente a través de los portales. Sobre la entrada más septentrional se puede ver un adorno de piedra con la forma de una horrenda criatura de tres brazos. Antaño, cada brazo ostentaba una gran gema, pero en la actualidad la garra del brazo más oriental está vacía, y la garra en la que finalizaba el brazo más occidental ha desaparecido por completo. Sin embargo, el brazo que apunta hacia el sur ostenta un enorme rubí (500 mo). Está allí colgado, hipnóticamente cerca, suspendido de manera precaria sobre la roca fundida que hay inmediatamente debajo. Queda a discreción del DJ decidir qué otras gemas o tesoros yacen ocultas bajo estas entradas cubiertas de lava.

Cuando Durlach está despierto, los Velos de Fuego se ven constantemente salpicados de lava emitida por las estruendosas erupciones que irrumpen en la superficie del magma. Los Velos de Fuego están plagados de riachuelos de roca líquida hirviendo, que conducen directamente hasta la prisión de Durlach. En esos momentos sólo hay muerte. Estar en la ribera de este infierno supone verse incinerado casi instantáneamente. Cuando el calor es especialmente intenso y las erupciones del lago resultan espectacularmente violentas, casi se pueden ver las lenguas de fuego de Durlach retorciéndose por entre la roca fundida a una temperatura altísima.

9. Prisión de Durlach. El gran lago de lava que hay en el fondo del Pozo de Morgoth mide casi cinco kilómetros de diámetro. En los días antiguos, Morgoth utilizaba el calor de esta caldera para dar forma a sus sueños de guerra. Ahora no es más que la prisión de Durlach, antaño un poderoso espíritu de fuego que servía a Morgoth. Durante la destrucción de Angband, el hermano de Thilgon encadenó a la criatura al pozo de lava. Ahora está condenado a permanecer atrapado dentro de su roca fundida. El pozo de lava es de un color rojo oscuro, casi siniestro, y de vez en cuando expulsa chorros de vapor mortales.

La lava puede ser utilizada para detectar el estado de consciencia de Durlach, pues cuando el balrog está despierto, la lava está activa, burbujeando y moviéndose. Cuando la lava está tranquila y su superficie sólo se ve marcada por ocasionales emisiones de calor y vapor, Durlach duerme (en ocasiones durante décadas), y su sueño supone su único respiro de la agonía de este entierro vivo que ya ha durado milenios. En el mundo de los sueños, puede viajar por reinos de violencia, conquista y destrucción ilimitada. Es de entender que,

cuando despierta y se vuelve a encontrar prisionero, el lago de lava entre en erupción causada por su cólera y su desesperación, cubriendo los Círculos Muertos con las marcas de su furia.

Cuando está despierto, Durlach aparece como una serpiente de tamaño monstruoso (mide 50 metros de longitud y 3 de grosor, con franjas de 3 metros de anchura de resplandeciente color amarillo y rojo) cuyas siniestras lenguas de fuego se agitan lentamente entre la lava. Sus ojos, situados a ambos lados de una cabeza triangular, están centrados sobre una franja amarilla, y son de color rojo brillante, con unas pupilas negras y finas semejantes a las de un gato. En esta forma, Durlach puede atacar físicamente de muchas formas diferentes, bien mordiendo, tragando o envolviendo a un oponente con sus horribles lenguas de fuego, o bien empleando su cabeza o su cola para golpear o embestir contra una víctima. En ocasiones Durlach también puede asumir la forma de un demonio, momentos en los que su *fana* se puede detectar como una ondulación que recorre la lava, como un espejismo en el desierto. También se le puede encontrar con frecuencia, con esta forma, en otras zonas del Pozo de Morgoth. Pero cuando adopta su forma de demonio, sus ataques físicos se ven muy limitados.

Nota para el DJ: *Hay un 99% de posibilidades de que Durlach esté durmiendo cuando los PJs se adentren en el Pozo de Morgoth. Sin embargo, la misma presencia de un grupo de aventureros es suficiente para despertar de su letargo a esa inmundicia criatura. Aunque está enterrado físicamente en la lava, toda la caldera está impregnada de la percepción de esta monstruosidad. Siempre es consciente, al menos en parte, de todo lo que tiene lugar en otras partes del Pozo. Incluso en sus periodos más largos de hibernación, siempre mantiene un ojo medio abierto.*

Esta maléfica percepción tiene su efecto sobre cualquiera que intente explorar el cráter volcánico. Durlach absorbe PPs de cualquier persona que lance un hechizo dentro del Pozo, y de ahí la presencia de las piedras vigilantes que hay en el Círculo de los Túmulos. Una vez una persona ha cruzado el borde, cualquier hechizo lanzado por cualquier motivo le costará el doble de los PPs normales. Sólo la mitad de estos puntos potencian el hechizo, la otra mitad alimenta a Durlach, despertándole hasta que está totalmente consciente. Durlach sólo puede absorber PPs mientras se está lanzando un hechizo. Una vez la criatura haya absorbido 100 PPs o más de sus víctimas, estará plenamente consciente y activo (pero seguirá absorbiendo PPs.).

⊕ 12.5 una morada ⊕ en un Berg

Las grandes moradas de los merimetsästäjät pueden llegar a contener un millar de habitantes, aunque más generalmente el número de ocupantes suele oscilar entre los doscientos y los seiscientos. El *jääsilmä* busca sobre todo grandes bergs que su puedan excavar con un mínimo de reformas exteriores, salvo las imprescindibles para situar las empalizadas o los parapetos, que generalmente se adaptarán la contorno natural del berg, para que así no resulte fácil distinguir señales que indiquen que está habitado. Estas medidas protegen a los merimetsästäjät de la atención no deseada de los dragones o de cualquier otra bestia peligrosa.

Nota para el DJ: *Quienes estén buscando una morada en un berg deberán realizar una maniobra Muy Difícil (-20) de Percepción para descubrirla. Si no se está prestando atención, la maniobra pasa a ser Locura Completa (-50).*

Un rasgo de la arquitectura merimetsästäjä que rápidamente resulta aparente es que todos los interiores de los bergs tienen techos y suelos convexos, los techos adornados con un pequeño pincho situado justo encima de un pequeño hueco en el suelo. El diseño permite a la condensación (provocada por el calor corporal o el aire caliente en verano) acumularse en el centro del techo y gotear desde la punta del pincho hasta el hueco del suelo. Igualmente, la forma convexa



del sueño recoge cualquier agua que haya bajado por las paredes hasta formar un canal natural que corre por el borde de la cámara o pasillo. De esta forma se consigue que la mayor parte interior del berg esté seca. Un pilar central cumple el mismo propósito en las habitaciones más grandes. El berg de Torikaupunki tiene uno de estos pilares, rodeado por una docena de pinchos que gotean con profusión en verano, como si fueran una fuente, formando una gran manantial en su base. Cuando el sol está en lo alto, la sala se ve bañada de una difusa luz blanca, y cada gota de agua relampaguea mientras cae, como si fueran diamantes que van cayendo a un pozo.

El rasgo más llamativo de cualquier morada merimetsästājā son las exquisitas esculturas y relieves tallados en sus paredes y techos. Pueden aparecer en cualquier sitio, y los merimetsästājāt a menudo los graban durante el invierno, cuando no tienen otra cosa mejor que hacer. Las esculturas merimetsästājāt a menudo representan el mundo natural que rodea los bergs, como las ballenas, o una bandada de gaviotas que vuelan eternamente junto a un muro. Las esculturas cambian constantemente, pues el aire cálido del verano las funde lentamente, de manera que una pared o una estatua pueden ser reformadas y talladas de nuevo en varias ocasiones. Los merimetsästājāt también son unos maestros en el arte de añadir tonos y colores al hielo para darle al relieve un llamativo efecto semejante al de un fresco. Los elfos que visitan los bergs se pueden pasar largas horas examinando las esculturas y hablando con los artistas

Las moradas de bergs más pequeñas no suelen contener más de doscientos habitantes, y casi nunca comprenden más de dos *heimot*. Estos bergs satélite son puntos de parada de balleneros y cazadores. Están diseñados para resistir a los elementos y a los enemigos naturales, pero en el caso de que una partida de orcos o guerreros de los trineos se dirigieron hacia uno de estos bergs menores, sus ocupantes se desplazarían rápidamente al berg más grande para resguardarse allí. Aunque su interior es menos extenso y trabajado que el de sus parientes más grandes, los bergs menores conservan todos los detalles del diseño típico merimetsästājā.

Nota para el DJ: Para quienes no han nacido y han sido criados sobre estas montañas marinas, el suave balanceo de un berg en verano puede provocar ciertos mareos. Cada 24 se deberá superar una TR contra un veneno de nivel 2, o bien el personaje sufrirá fuertes náuseas. Como la mayoría del berg se encuentra por debajo de la superficie, la mayoría de estancias de los merimetsästājāt también lo están, lo que puede provocar una sensación extraña en quien no esté acostumbrado a la experiencia. También podría ser necesario hacer una TR (el DJ es libre de elegir el nivel) contra una posible claustrofobia.

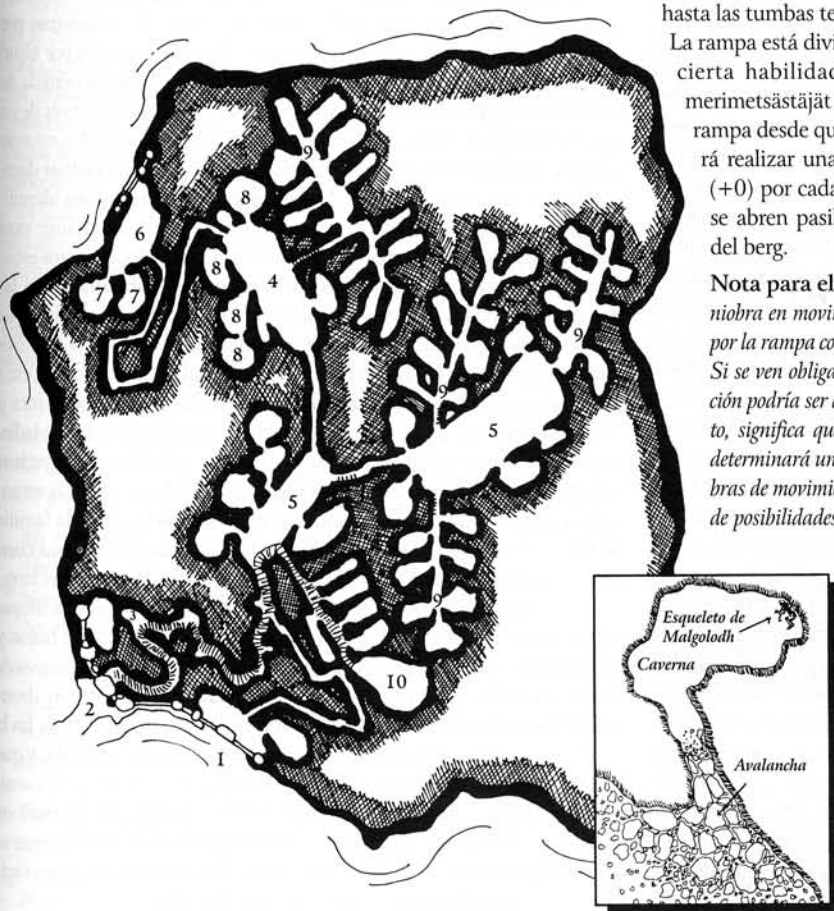
1. Ciudadela superior. La entrada al berg está protegida por fortificaciones exteriores que, cuando se contemplan desde fuera, a menudo son difíciles de distinguir de los contornos naturales del hielo. Armados con arpones, lanzas y arcos, los merimetsästājāt pueden enfrentarse en condiciones con cualquier posible incursión. Los defensores también están armados de grandes y afilados pedazos de hielo, que suelen arrojar a cualquier embarcación enemiga que se acerque. Estos fragmentos pueden desgarrar con facilidad las embarcaciones hechas de pieles animales, o causar grandes agujeros en las que están hechas de madera.

2. Entrada. Se encuentra justo al final de una pequeña rampa en la que se amarran los botes. La rampa desciende muy suavemente hacia el mar, lo que permite amarrar los botes al mismo berg sin que sus ocupantes tengan que nadar por las frías aguas para poder subir a bordo. La entrada es poco más que una gran abertura cavernosa practicada en un lado del iceberg, a menudo bloqueada intencionadamente con grandes bloques de hielo durante el invierno. Durante el resto del año cuenta con unas gruesas cortinas de piel de foca que por su parte exterior están teñidas de blanco para mantener el camuflaje general. Por el interior, las pieles están decoradas con hermosos murales que representan cacerías de ballenas o quizás una escena de diversos bergs flotando por la bahía. Las pieles ayudan a regular la temperatura interna, manteniendo fuera las brisas, sean frías o cálidas. Por aquí entran tanto los visitantes como cualquier posible comerciante con mercancías que vender.

3. Escalera central. En realidad no es más que una especie de rampa espiral, excavada desde el puesto de centinela más elevado hasta las tumbas temporales situadas en las profundidades del berg. La rampa está dividida en muchos rellanos y huecos, y es necesaria cierta habilidad para desplazarse por ella sin caerse. Los merimetsästājāt no lo tienen en cuenta, pues han jugado en la rampa desde que eran niños, pero cualquier otro individuo deberá realizar una maniobra en movimiento de dificultad Media (+0) por cada 30 metros que avance. En los rellanos y huecos se abren pasillos que comunican con las diferentes secciones del berg.

Nota para el DJ: Las penalizaciones o bonificaciones a esta maniobra en movimiento quedan a discreción del DJ. Un PJ que baje por la rampa con sumo cuidado podría tener una bonificación +10. Si se ven obligados a llevar objetos pesados o a correr, la penalización podría ser de -10 o -20. Si se falla la maniobra de movimiento, significa que el personaje se ha caído, y las consecuencias las determinará una tirada Fácil (-20) en la Tabla de fallos de maniobras de movimiento. Si el resultado es un número, será el porcentaje de posibilidades de que el personaje se mantenga en pie (es decir, si el resultado es de 60 significa que el personaje puede resbalar, pero tiene un 60% de posibilidades de permanecer en pie o un 40% de posibilidades de caerse, lo que prefiera el DJ).

4. Cocinas. Cualquiera que necesite cocinar puede acceder a las cocinas, que están dotadas de grandes lámparas de aceite para cocer o asar la carne. (El ahumado de la carne se lleva a cabo en la costa inmediatamente después de haber matado al animal.) Las cocinas están situadas en la zona más alta del berg, para evitar que el calor se extienda por el interior y dañe cualquier habitación. Están cons-





truidas de forma semejante a una *pyörea talo* de los lumimiehet, con grandes bloques de hielo que forman el techo. Si afuera hay una tormenta, los bloques se pueden colocar de forma que resguarden la cocina y a quienes la están ocupando, o bien, si se está acumulando demasiado calor en su interior, se pueden mover para permitir la entrada de aire frío. En el mundo de los merimetsästäjät, que pueden pasar varios días viviendo de carne salada y pescado seco, la cocina es un lujo más que una necesidad.

5. Grandes salones. Las grandes salas de reuniones de los merimetsästäjät mantienen un diseño típicamente rectangular, pero son mucho más amplias que las otras cámaras del berg. Estas estancias son utilizadas para las celebraciones de cantos y bailes, y también para ciertos ritos iniciáticos de la Valaskalan Palvonta. También suelen ser el punto de reunión de los *heimot*. Cobran toda su vida en pleno invierno, cuando los *muistajat* explican largos relatos, en ocasiones durante varias noches seguidas de tormentas y galernas. En esos casos, los salones están abarrotados de gente que escucha en silencio a una voz solitaria que narra las leyendas de los merimetsästäjät y los relatos de los héroes de antaño.

En estas estancias se pueden encontrar las esculturas de hielo más complejas y hermosas. Cada centímetro de las paredes, el techo y los pilares están talladas y grabadas con diseños y figuras, que a menudo recuerdan historias y relatos en grandes murales. Un buen *muistaja* emplea a menudo los frescos helados para ilustrar el relato que está narrando, moviéndose lentamente a lo largo de un mural congelado y señalando sutilmente diversas escenas que representan partes de su historia.

Los salones son utilizados ocasionalmente por comerciantes que vienen hasta los bergs para mostrar sus mercancías y comerciar con los merimetsästäjät. (Aunque generalmente, este tipo de transacciones comerciales tienen lugar en la costa.) Cuando no son utilizadas por los *heimot*, los salones suelen estar ocupados por niños jugando. En especial en primavera y verano, cuando no son usados con mucha frecuencia, los agudos gritos de los niños reverberan por toda la zona.

6. Amarraderos de ballenas. Estas grandes estancias cavernosas son utilizadas para descuartizar las ballenas cazadas. Su entrada está situada a muy baja altura, y es muy difícil de distinguir de la superficie del agua. Para quienes no estén familiarizados con el berg, será necesario realizar una maniobra Extremadamente Difícil (-30) de Percepción para darse cuenta de su existencia. El borde de hielo que protege la entrada sirve como camuflaje y evita que las olas más grandes entren dentro de los amarraderos y del berg. Incluso quienes estén sentados en un bote deberán agacharse hacia delante para evitar la protuberancia gélida. Las ballenas que son arrastradas hasta el interior son sumergidas para evitar chocar contra el hielo. Para defender estas cámaras se coloca un pequeño montón de madera flotante y hielo en la entrada, para evitar que nadie pueda entrar o atacar el berg desde aquí. Así, mientras los atacantes se afanan en apartar de en medio los obstáculos, los defensores pueden arrojarles grandes bloques de hielo. (En algunos casos se colocan bloques de hielo de dos toneladas de peso de forma que se puedan empujar fácilmente sobre cualquier atacante.)

Un amarradero de ballenas es una cámara larga y estrecha con una rampa grande y amplia que desciende suavemente hasta llegar al agua. El *merivene* que arrastra la ballena amarra a un lado de la rampa, mientras que la ballena arrastrada por la rampa mediante cuerdas hasta llegar a una amplia plataforma cuadrada de hielo. Allí es descuartizada en trozos de carne más manejables, separando la grasa del hueso y la piel. Los amarraderos también son utilizados por los pescadores y los cazadores.

Aunque puede haber diversos almacenes cerca de cada amarradero, generalmente sólo incluyen un acceso hacia el berg propiamente dicho. Ese acceso es muy estrecho, al igual que el pasillo al que conduce, que da diversos giros antes de ensancharse. De esta forma, los merimetsästäjät se defienden de cualquier posible dragón que haya podido entrar en los amarraderos. Aunque sabe que no pueden evitar que entren en los amarraderos, sí que pue-

den evitar que entren en el berg propiamente dicho. Y mientras la criatura lucha por avanzar por el estrecho pasaje, los merimetsästäjät tendrán tiempo para hundir el túnel o sellarlo por completo.

En ciertos momentos determinados, el Valaskalan Palvonta prohíbe a todos los miembros del berg que no sean balleneros la entrada a los amarraderos (generalmente al principio del descuartizamiento de la ballena, cuando se llevan a cabo los rituales de bienvenida y despedida para apaciguar a su espíritu.) Sin embargo, como casi nunca se celebra más de un ritual de estas características a la vez en los diversos amarraderos, los demás merimetsästäjät no tendrán dificultades a la hora de encontrar un sitio donde desembarcar y descargar.

7. Almacenes. Estas cámaras, que pueden estar situadas en cualquier punto del berg, contienen los diversos materiales que puedan necesitar sus habitantes más cercanos. (Las armerías cercanas a la ciudadela contienen lanzas, arcos y flechas, mientras que las más cercanas a los amarraderos de ballenas están llenas de cuerdas, remos, arpones y otros objetos usados por los cazadores.) Cualquiera puede acceder a estas salas, ya que sus contenidos son propiedad de toda la comunidad. Sin embargo, eso no significa que los extranjeros puedan entrar y servirse por sí mismos. El equipo es para ser utilizado por los merimetsästäjät, y los extranjeros deberán comerciar o cambiar los objetos por otros que traigan consigo.

8. Despensas. La comida es guardada en estancias situadas en lo más alto del berg, cerca de las cocinas o entre las estancias familiares. Cualquiera que sea capaz de contribuir a las reservas de comida, o que lo haya hecho recientemente, es libre de hacer uso de ellas. Debido al frío, el daño causado por los insectos y el moho se mantiene a un nivel mínimo. Se puede guardar una montaña de carne durante los meses de invierno sin miedo a que pueda echarse a perder. Las hierbas y verduras son guardadas en bolsas hechas de piel de foca o en recipientes de cerámica situadas cerca de la cocina, donde se mantiene mejor el calor. Sin embargo, pese a todas las protecciones, son comunes las verduras y bayas medio congeladas, y los visitantes deberán aprender a acostumbrarse a ellas.

9. Residencias familiares. Las salas utilizadas por las diferentes familias están situadas cerca del centro del berg. Se encuentran por debajo del nivel de la superficie del agua, de manera que si por algún motivo se produce alguna grieta o hendidura en el berg, la pérdida de vidas sería catastrófica. Se puede acceder a cada cámara a través de un corto pasillo con forma de "U", que ofrece cierta intimidad a sus ocupantes. Muchas entradas están cubiertas también con cortinas decorativas hechas de piel de foca. Las cortinas sirven tanto para identificar a los residentes (bien mediante un tótem o mediante otro pictograma) como para mantener el frío fuera. Los alojamientos están agrupados según el *heimo* al que pertenecen sus habitantes, con las familias agrupadas según su *siut*. (Por lo tanto, todas las estancias de un nivel podrían estar ocupadas por el *heimo* del Ave Marina, subdivididas en el *suku* de la Gaviota Negra, el *suku* del Halcón Marino, etc.)

El interior suele estar amueblado con taburetes de piel de foca y hueso de ballena, y con alfombras hechas de piel y costillas de ballena cosidas entre sí. Las hamacas de tendones de ballena aprovechan a la perfección el poco espacio del que se suele gozar en estas estancias, y suelen colgarse de un lado a otro de la pared cuando la familia se retira. Tanto las alfombras como las hamacas mantienen sus cuerpos separados del hielo, para evitar derretir ninguna parte del berg.

Los alojamientos familiares están iluminados por pequeñas lámparas de aceite de ballena, y a menudo decoradas con tallas de hueso y marfil colocadas en nichos excavados en las paredes. Las posesiones de la familia suelen estar dispersas por la habitación. Siempre hay diversas pieles, armas de caza y juguetes de niños tirados por el suelo. En la parte trasera de cada estancia hay una letrina llamada *virtsaareikä*, y que es poco más que un agujero profundo practicado en el hielo. Se considera de buena educación cubrir el agujero con una piel después de cada uso. (Aunque en realidad se hace más que nada para evitar que se caiga ningún objeto al agujero, pues las deposiciones se congelan rápidamente, neutralizando cualquier posible mal olor.)

10. Tumbas temporales. En las profundidades del berg, al final de la espiral central, se encuentran las tumbas temporales. Estas *jäävuoteet* (La. "camas de hielo", sing. *jäävuode*) son poco más que una gran cámara en la que se coloca a los guerreros caídos, los balleneros ahogados y cualquier otro difunto sobre sarcófagos temporales, hasta el momento en que el hielo de la bahía permita un entierro adecuado en un berg funerario. Los cuerpos son colocados en sus ataúdes con las ropas puestas, y acto seguido el sarcófago es sellado con una tapa de hielo. La tapa es pesada y sólida, ha sido cuidadosamente tallada hasta formar la imagen del difunto. En primavera, cuando se pueden llevar a cabo los ritos funerarios habituales, la máscara de hielo es quebrada y arrojada al mar. Así se simboliza la liberación del *tarmo* del difunto, y su dispersión en *Ympyrä*, sólo para regresar algún día como alguna otra parte del mundo. Los cuerpos son colocados en los sarcófagos congelados con todas las posesiones que llevarán encima en el momento de morir. Por lo tanto, son habituales los objetos de marfil y los tótems, así como los cuchillos de runas, los amuletos y las bolsas de hierbas. Robar a los muertos es considerado un crimen atroz por los *merimetsästäjät*, y cualquiera que sea sorprendido haciéndolo será ejecutado inmediatamente.

⊕ 12.6 la tumba de ⊕ malgolodh

Por encima de la Bahía Espumosa, en los confines más meridionales de *Pitkäyön Vuoret*, se eleva la piedra de *Malgolodh*, nieto del rey *Amlatih* de *Arthedain*. La piedra es poco más que una gran losa con un aviso grabado en ella: *Yo, Malgolodh, hijo del hijo del Rey Amlaith, prohíbo a cualquier ser continuar mi búsqueda. Me enterraré en las colinas para proteger a otras regiones más felices del mal que ha devorado a mis compañeros.* El mal que *Malgolodh* desencadenó se ha perdido en la niebla de los tiempos, y quienes tengan la curiosidad y la fuerza necesarias sólo podrán descubrirlo localizando su tumba perdida.

No existe ningún registro sobre las partidas de búsqueda enviadas por el rey *Amlaith* en busca de su amado nieto. Los *ystävät* talven nunca han oído el nombre de *Malgolodh*, salvo en la piedra en la que está grabado. Pero quienes estén familiarizados con la historia de *Arthedain* podrían reunir algunas pistas sobre su destino en el *Laulu Hullun Rautamiehen ja Hautajaistensa*, el Lay del Hombre de Hierro Enloquecido y su Funeral. El poema es conocido por los *merimetsästäjät* y los *jäämiehet*, pero lo consideran como poco más que un cuento para niños. El lay no explica cuál fue el terror que despertó el joven, y sólo indica que partió para el norte, huyendo de algún mal que había destruido a sus compañeros pero no le había hecho ningún daño a él. Temiendo desencadenar a aquella criatura malévolas entre su propio pueblo, el Hombre de Hierro se aisló en una caverna.

*Y el Hombre de Hierro Enloquecido no dejó a nadie acercarse.
Se despidió agitando el brazo;
Se despidió del mundo, del Viento y de la Luz del Sol;
Se despidió de los Árboles y del Cielo.*

*Me voy a la Tierra, donde mi espíritu estará seguro;
Me voy a la Tierra a morir;
Me voy allá donde el terror no dañará a nadie;
No quiero que muera nadie más.*

*Y el Hombre de Hierro llenó una copa de madera.
Saludó al Mar y las Montañas;
Saludó al Viento y al Clima;
Apuró su copa y se despidió agitando el brazo.*

*Voy allí donde nadie me encontrará;
Voy allí donde mi espíritu hallará la paz;
Voy a la Montaña de Piedra;
Para enterrarme vivo allí.*

Como cualquier viajero procedente del sur sabrá, "Hombre de Hierro" es un término empleado por todos los *ystävät* talven para referirse a cualquiera que lleve una armadura de metal. Si los *Pjs* están familiarizados con la zona o hacen algunas preguntas, averiguarán que hay un pico en *Pitkäyön Vuoret* conocido como *Kivi Vuori* (La. "Montaña de piedra"). Una vez se haya localizado *Kivi Vuori*, la posible localización de la tumba será fácil de descubrir; aunque es una agreste y salvaje montaña de granito, sólo sus laderas más inferiores contienen cavernas. La entrada a la caverna de *Malgolodh* está bloqueada por una avalancha. En su interior yacen los restos esqueléticos del antaño orgulloso *dúnadan*. En el dedo corazón de su mano derecha lleva puesto un anillo de plata. Se trata del *Corma Varyaro*, el artefacto maldito que provocó la muerte de *Malgolodh*. Cualquiera que lo coja sufrirá el mismo destino que él. (Para una descripción de los poderes del anillo, ver la sección 10.)

⊕ 13.0 AVENTURAS ⊕

El Yermo del Norte es un escenario muy adecuado para los individuos más intrépidos y aventureros, sean extranjeros o nativos de estas tierras. Aquí, entre sus bahías y bergs, sus montañas y tundras, se pueden explorar antiguas ruinas, visitar a extraños y misteriosos pueblos, desafiar las fuerzas de la naturaleza o combatir las titánicas fuerzas de la Oscuridad. Esta sección ofrece todo tipo de posibilidades de aventuras.

⊕ 13.1 el Botín de marfil ⊕

Las cacerías de ballenas y morsas son casi las únicas prácticas que comparten las culturas de *Eriador* y el Yermo del Norte, por lo demás totalmente diferentes entre sí. Pero incluso en estos casos se revelan los valores radicalmente diferentes que motivan a los hombres del norte y del sur. Para los *ystävät* talven, la caza significa supervivencia, carne para poder mantenerse ellos y sus familias, a la vez que se mantiene el *tasapaino*, el equilibrio de la naturaleza; sin embargo, para los *dúnadain* y las demás razas del sur, los colmillos de morsa y los huesos de ballena son productos de lujo que adornan sus palacios y mansiones, y enriquecen a quienes los venden. En su mayor parte, los *ystävät* talven y los extranjeros que visitan sus tierras procedentes del sur respetan estas diferencias mutuas; sin embargo, en ocasiones el respeto y la comprensión se ven sustituidos por la codicia y la violencia.

Grimabalth
y Sionnach





13.1.1 LA HISTORIA

En el verano de 1408 T.E., justo antes del devastador ataque llevado a cabo por el Rey Brujo contra los dúnedain, que en último extremo provocaría el fin de Cardolan como reino, el rey Arveleg de Arthedain financió una ambiciosa expedición ballenera en un intento desesperado por enriquecer las arcas reales y así poder afrontar con garantías los enormes gastos de la inminente guerra. Con ese fin, Amhir, un importante noble de la corte, botó un barco que salió en dirección a la Bahía de Forochel. Fue allí donde Amhir escuchó los primeros rumores sobre Sarchbel-i-Fannath, el legendario Cementerio de Ballenas. Sin prestar atención a los avisos de su tripulación cardolani, que le avisaba de que el lugar estaba protegido por poderosos y vengativos espíritus, Amhir puso rumbo a la costa en la que supuestamente yacía el cementerio.

Leal a su rey, y fervientemente convencido de que su causa justificada el quebrantamiento de cualquier tabú "pagano", Amhir se dedicó a saquear las costas cubiertas de huesos de Sarchbel. Los merimetsästäjät acampados allí se opusieron a la profanación de Amhir por la fuerza, y fueron masacrados. Ante aquel atroz acto, incluso los guías lumimiehet de Amhir le abandonaron, convencidos de que el barco y todos sus tripulantes estaban malditos. Cada vez más desdenoso ante los delirios supersticiosos de aquellos "salvajes", Amhir se fue de la isla enfurecido, con la bodega llena de más de 500 kilos de huesos de ballena y colmillos de morsa.

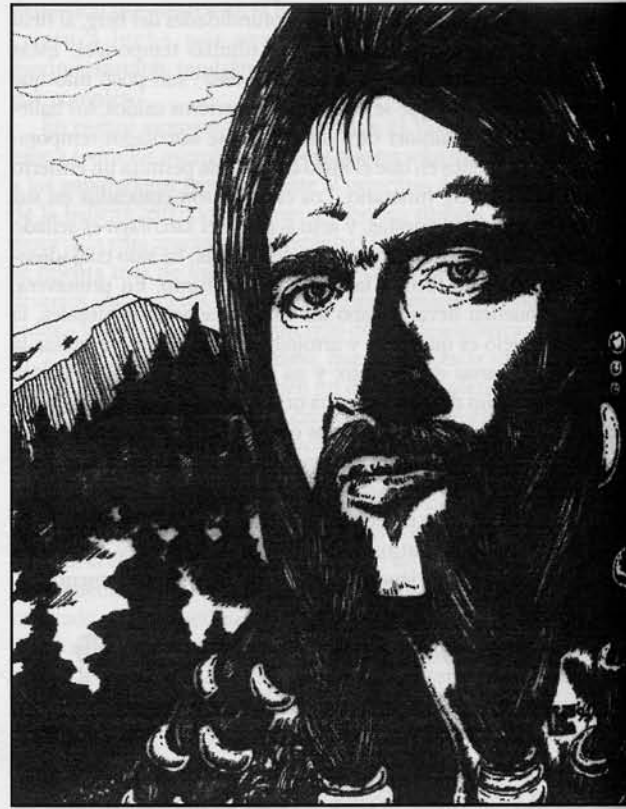
Fuera por una maldición o por una causalidad desafortunada, ni Amhir ni ningún miembro de su tripulación logró volver a ningún puerto para descargar su botín. Se habían retrasado demasiado, y una de las primeras tormentas de la temporada hizo encallar su barco en la costa de la Tundra Erosionada, atrapando a la embarcación en su presa helada. Amhir pensó en pasar el invierno a bordo del barco con la carga, pero su tripulación cardolani se amotinó, y decidió arriesgarse a realizar el peligroso viaje por tierra a través de la tundra congelada. Nadie sabe qué fue de ellos, pero ninguno volvió jamás a las tierras de los vivos. Amhir, negándose a abandonar su preciosa carga, pereció dentro del barco, que quedó atrapado permanentemente en un canal cubierto de hielo en uno de los muchos brazos de mar de la tundra.

El destino del barco de Amhir no pasó del todo desapercibido, pues los lumimiehet del cercano pueblo de Aamukuu descubrieron sus restos, enterrados —y casi intactos— bajo una capa de hielo. Los lumimiehet, que no conocían el origen del barco ni los horrendos actos del capitán, sabían que llevaba una gran cantidad de marfil en la bodega, y comenzaron a inventar relatos que hablaban de la estupidez de los extranjeros del sur, que sacrificaban sus vidas por algo tan inútil como los huesos de ballena, en lugar de disfrutar de la carne nutritiva que los rodeaba.

Y así, el recuerdo de la fatídica expedición de Amhir en busca de marfil se transformó en material de una leyenda de los *muistaja*. Sin embargo, con el tiempo, los rumores sobre el "barco de marfil" llegaron a los oídos de alguien que supo escuchar entre los adornos míticos de la leyenda y detectó el grano de verdad que había detrás. Era Grimabalth, uno de los ribereños del valle del Lhûn, que a menudo trataba con los lumimiehet de Aamukuu. Pero Grimabalth no actuó de inmediato, dándose cuenta de que, si estaba en lo cierto respecto a la enorme cantidad de marfil que contenía el barco, no podría rescatar la carga o transportarla de vuelta a la civilización en solitario. Necesitaría la ayuda de otros...

13.1.2 LOS PNJs

Si en algún momento de la aventura es necesario introducir a un nuevo PJ, bien por las bajas o para añadir nuevos jugadores al grupo, el DJ puede recurrir a estos PNJs. Se podrían encontrar nuevos personajes entre los ribereños, un pueblo duro, con recursos y acostumbrado a vivir en las tierras salvajes. Los lumimiehet de Aamukuu son otra buena fuente de personajes. El pueblo acoge a muchos adultos y adolescentes muy valientes que estarían más que dispuestos a emprender una aventura. Si se prefieren



personajes más exóticos, la banda de Morvran podría proporcionar miembros hartos de la vida de forajido que deseen cambiar a un estilo de vida más legal aunque igual de peligroso.

WIDUHUND Y SIGISWULF

Widuhund y Sigiswulf son típicos ribereños que navegan por las aguas del norte del Lhûn. Aunque en realidad no son más que socios, casi parecen hermanos. Su larga relación les ha llevado a compartir los mismos hábitos, modales y forma de hablar. Son toscos y rústicos, sus caras parecen cortezas de árbol y emplean un lenguaje que haría enrojecerse a un orco. Widuhund siempre llama a Sigiswulf por su sobrenombre, "Siggy", mientras que Sigiswulf siempre llama a su socio "Cojito" (debido a la ligera cojera de Widuhund, recuerdo de un orco que le partió la rodilla hace mucho tiempo). Sin embargo, no les gusta que los extraños empleen estos sobrenombres para dirigirse a ellos.

Ambos son excelentes luchadores y hábiles cazadores y tramperos, acostumbrados a vivir en las tierras salvajes. Aunque a menudo se muestran burdos, maleducados y taciturnos, siempre están dispuestos a negociar o comerciar. Aunque no les gustan demasiado las monedas (ya que en esta región salvaje apenas pueden utilizarlas), son conscientes de su valor y no las rechazan automáticamente. Por lo general, preferirán el trueque en cualquier negociación con los PJs, o bien la promesa de servicios de un valor equivalente a los productos ofrecidos.

En su existencia fluvial, estos hombres del norte siempre necesitan mantas, botas, cuerdas, armas y armaduras. También están dispuestos a adquirir los servicios de un usuario de la magia. Suelen preferir los hechizos de la lista Conocimiento de los objetos, para determinar el valor de cualquier objeto que hayan encontrado o que hayan adquirido. También podrían necesitar otros hechizos, en particular los de carácter curativo. Los ribereños, a su vez, pueden ofrecer a los personajes comida, refugio, guía y transporte río arriba y abajo. También poseen una gran cantidad de información respecto a la zona circundante, y pueden informar a los viajeros de cualquier refugio o peligro cercanos. Siempre tienen a su disposición cuatro canoas: cada uno se encarga de remar con una mientras arrastra otra, donde suelen ir sus pasajeros, atada con una cuerda.

Nota para el DJ: Como es imposible remolcar una canoa por los rápidos, los ribereños que llegan hasta zonas así abandonan el río, portando sus mercancías y canoas. En tales casos, cada pasajero deberá llevar su propia carga (y canoas).

GRIMABALTH Y SIONNACH

Grimabalth y Sionnach son dos ribereños muy poco habituales, en el sentido de que son una sociedad formada por marido y mujer. Mientras que Grimabalth es grande y robusto, como suelen serlo los ribereños, Sionnach es pequeña, morena y ágil. Antaño actuó como ladrona en Caras Celairnen, en realidad es de ascendencia daen. Hace seis inviernos, Sionnach fue sorprendida robando y casi perdió la vida en la huida. Grimabalth la encontró vagando, herida y medio loca, cerca de las riberas del Lhún, y la cuidó hasta que recuperó su salud. Sionnach descubrió que la vida al aire libre de los ribereños le gustaba mucho, y también encontró en Grimabalth a un espíritu igual que el suyo. Los dos han sido inseparables desde entonces.

La pareja suele viajar en dos canoas, remando ambos en una y remolcando la otra, que suele contener su carga o sus pasajeros. Viajan por el Lhún y el Baranduín, moviéndose mucho y cerrando muchos negocios con los lumimiehet de Aamukuu. Grimabalth habla bien el labba (grado 3) y el oestron (grado 4). Sionnach, que habla menos, todavía está aprendiendo el labba (grado 2), pero habla muy bien el oestron (grado 4) y su lengua natal, el dunael (grado 5). Ambos son guías excelentes para cualquier grupo que se dirija hacia el norte, y podrían actuar como intermediarios entre el grupo y los lumimiehet. También conocen el botín de marfil que se oculta cerca de Aamukuu.

Aunque en el fondo sigue siendo una ladrona, Sionnach vive según el código ribereño, basado en el cumplimiento de la palabra. Sin embargo, como otros ribereños le dirían en broma a Grimabalth, "Su palabra suele costar un precio muy alto". De los dos, Sionnach es de largo la más peligrosa, pues sabe utilizar bien el arco largo, las armas arrojadas (especialmente los cuchillos) y la espada. Más de un grupo de rufianes se ha arrepentido de su error al restarle importancia a la preciosa muchacha de ojos negros y concentrar su ataque en Grimabalth. Los dos son plenamente conscientes de su engañosa apariencia, y explotan esta ventaja en cualquier combate.



YHDEKSÁN TAIVASTA

Yhdeksán Taivasta (La. "Nueve cielos") es un anciano y respetado habitante de Aamukuu. Yhdeksán es un gran rastreador, y siempre se lleva varios jóvenes con él para enseñarles las habilidades de caza y así traspasar sus conocimientos sobre las tierras salvajes. Los adolescentes del pueblo se amontonan ante la puerta de su casa, peleando por una oportunidad para poder unirse a sus partidas de caza. Si los PJs no están demasiado duchos en habilidades de supervivencia en el frío extremo, Yhdeksán Taivasta puede ser una excelente fuente de entrenamiento y conocimiento.

En su juventud, Yhdeksán Taivasta vagó por todo el norte y, al haber visitado puntos tan orientales y meridionales como Angmar y Arthedain, está más familiarizado con las costumbres de otros pueblos que los lumimiehet normales. También ha comerciado con los ribereños en el pueblo lumimies de Mulkan Kaupunki. Aunque nunca ha tratado personalmente con Grimabalth y Sionnach, les reconocerá como ribereños si forman parte del grupo. Esto podría ser beneficioso para los PJs, porque Yhdeksán Taivasta siempre ha estado en buenas relaciones con los ribereños, y les considera sus amigos. Además de su lengua nativa, Yhdeksán Taivasta habla el oestron (grado 2).

Yhdeksán Taivasta es bajo y robusto, incluso para un lumimies, ya que apenas supera el metro y medio de estatura y pesa casi 90 kilos. Su largo pelo claro empieza a caérsele, y sus penetrantes ojos azules son tan pálidos que casi parecen grises. Yhdeksán Taivasta es un maestro del intercambio de miradas, y siempre que intercambia una mirada con otra persona, es su oponente quien acaba parpadeando primero. A sus 49 años, es considerado un anciano para lo que suele ser normal entre los lumimiehet, pero todavía conserva toda su fortaleza. En cualquier lucha, sea contra un animal, contra un oponente o contra el clima, Yhdeksán Taivasta es tan calmado y valiente como cualquier caballero experimentado procedente del sur.

MORVRAN

Morvran es un jefe bandido que poco a poco se está quedando sin pueblos que robar y saquear. Aunque inicialmente sólo actuaba sobre su tierra natal de Rhudaur desde Eregion, este montañés fue atrayendo poco a poco la ira de las autoridades locales, lo que les obligó a él y a su banda a desplazarse hasta el norte de Cardolan, y de allí todavía más al oeste, hasta Arthedain. Un ataque mal planeado sobre el Vado del Sarn hizo trizas su banda, y Morvran, que huyó con los pocos supervivientes hacia el oeste, acabó vagando por el valle del Lhún. Con tantas pérdidas, y después de haber vagado de un lado a otro de Eriador, es natural que sus seguidores no estén nada contentos con su liderazgo.

Morvran es bajo, robusto, atractivo y carismático, pero es su personalidad abierta y su potencia en combate lo único que impide a sus hombres amotinarse contra él. Les deja murmurar y gruñir cuanto deseen, pero si en algún momento llegan a levantar la espada contra él o entre ellos, la mano Morvran haría justicia rápida y implacablemente. Morvran no se considera una persona especialmente cruel por naturaleza, sino que asume este comportamiento obligado por las circunstancias.

Expulsado de las prósperas tierras del este, Morvran anda buscando una última operación lucrativa que le permita licenciar a todos sus rebeldes seguidores y retirarse con una buena fortuna. Los rumores sobre el tesoro de marfil llegaron a oídos suyos hace un par de semanas, de manera que tiene cierta ventaja sobre los PJs. Sin embargo, Morvran y sus hombres no pueden ni verse con los ribereños. Aunque no llegaron a las manos, los dos grupos no se separaron amigablemente.

La banda de Morvran es un abigarrado grupo de montañeses procedentes de Rhudaur, ladrones y bribones de Cardolan y exiliados de Arthedain. Estos veinte hombres discuten a menudo entre ellos, y las peleas son habituales. Sin embargo, cuando les amenaza el peligro, o cuando hay a la vista alguna presa o algún tesoro, cierran filas entre ellos, olvidando sus diferencias persona-





les. Individualmente son cobardes y muy poco de fiar; pero aunque no son valientes ni disciplinados, la seguridad de que a cualquier derrota en combate les seguirían inevitablemente una visita a la horca les convierte en una fuerza cohesionada en combate.

Todos ellos están bien armados, llevan armadura y viajan a caballo. Van acompañados de algunos caballos libres y de animales de carga, y siempre andan buscando nuevas monturas. Pese a todos sus defectos, estos bandidos no son orcos. Aunque son capaces de robarle cualquier cosa a cualquiera o matar a quienquiera que se enfrente a ellos, nunca matarán aleatoriamente, o por deporte. Una vez han conseguido lo que quieren, los bandidos dejan a sus víctimas para que se las apañen como puedan. (Aunque, como se dijo en el juicio a uno de los bandidos capturados y más tarde colgados en el Vado del Sarn, "Dejar a un hombre solo en las tierras salvajes, sin caballo, armas ni armadura, es lo mismo que matarle.")

LOS LUMIMIEHET DE AAMUKUU

Aamukuu cuenta aproximadamente con cien habitantes, incluyendo niños y recién nacidos. Se muestran cautelosos con los extranjeros, y se comportan de forma distante y reservada hasta que se rompe el hielo social. Sin embargo, si en el grupo de PJs hay algún elfo, enano o hobbit, puede que la curiosidad de los lugareños supere su reticencia natural. Si los PJs no cometen ningún error en el protocolo social (como negarse a compartir su comida o negarse a comer lo que les ofrecen los lumimiehet), es probable que entablen una relación bastaste amigable con los lugareños. Los habitantes del pueblo esperan que cualquier visitante se comporte según las reglas y costumbres de los lumimiehet. No hacerlo supondría la expulsión de pueblo y el ostracismo más completo.

Varios habitantes del pueblo pueden ser utilizados como fuente de entretenimiento o peligro por parte del DJ. Hay una mujer soltera llamada Pieni Kukka (La. "Pequeña flor"), que pesa más de 175 kg., y que podría interesarse por un PJ concreto como futuro marido. Por su parte, Rautakäsi (La "Mano de hierro"), que tiene sus propios planes para Pieni Kukka, podría enfadarse bastante. Ésta puede ser una situación complicada, mientras los PJs intentan apartarse de una intriga romántica sin dañar los sentimientos de nadie ni involucrarse en un duelo de sangre.

13.1.3 EL ESCENARIO

EL ESCUDO Y EL PENDÓN

Los PJs oirán por primera vez los rumores del botín de marfil en el comedor de El escudo y el pendón, una posada y taberna propiedad de un nórdico llamado Rumawerdu. Aunque no es particularmente brillante, Rumawerdu tampoco es totalmente estúpido. Conoce muchísimas historias, chistes y canciones; pero, al haber heredado la posada de su padre, nunca ha podido viajar, y es propenso a creerse cualquier relato de lugares lejanos (y por "lejanos" incluye cualquier paraje situado a más de ciento cincuenta kilómetros de la posada). También se creará cualquier relato relacionado con razas extrañas como los enanos, los elfos, los hobbits o los lossoth.

Los parroquianos de El escudo y el pendón son en su mayoría granjeros locales, pastores y comerciantes. Se trata de gente amigable, abierta, habladora y poco llamativa. Es probable que estén mucho más preocupados por los cotilleos locales que por los acontecimientos sucedidos en tierras lejanas. No podrán confirmar o desmentir cualquier rumor relacionada con nada que se encuentre a más de ocho kilómetros del pueblo. También suele haber por la posada un buen número de viajeros, entre ellos algunos enanos, cuyos negocios les hacen viajar con frecuencia entre las Montañas Azules y Arthedain o Cardolan.

EL RÍO LHÚN

Tras salir de El escudo y el pendón, los PJs deberían viajar hacia el norte, bien por bote a lo largo del gran río Lhún, o siguiendo sus riberas a caballo o a pie. La aventura asume que los personajes han iniciado su viaje por debajo de la Roca Redonda. Si el DJ quiere acelerar las cosas, los PJs podrían entrar en contacto inmediato con Widuhund y Sigiswulf en las riberas del Lhún y partir desde allí. Sin embargo, si el DJ prefiere dejar que los PJs se las vean a solas con el río, pueden comprar o cambiar caballos y mulas por pequeños botes en muchos puntos, remando río arriba. Para que el viaje llegue a buen término será necesario que algún miembro del grupo sepa cómo manejar este tipo de embarcaciones.

El Lhún se vuelve cada vez más movido y peligroso cuanto más al norte viajan los PJs. Bancos de arena, fuertes corrientes, madera a la deriva y bajíos rocosos son sólo algunos de sus peligros. El DJ debería obligar a los jugadores a realizar cinco tiradas de Maniobras con botes por día de viaje, una para subir a bordo y empezar a navegar, tres durante el día de viaje (mañana, mediodía y tarde) y otra para amarrar y desembarcar. La dificultad de cada maniobra depende del DJ, y dependerá del peligro exacto al que se enfrenten los PJs.

Si el grupo viaja río arriba siguiendo las riberas del Lhún, tardarán el doble que si fueran en bote, pero podrán evitar los peligros del río. Esta diferencia de tiempo no se basa tanto en la velocidad de los botes como en el hecho de que quienes viajen a pie tendrán que tomar grandes desvíos para evitar las marismas, los matorrales impenetrables y otros obstáculos que flanquean el río. Los desvíos más largos se producirán cuando tengan que buscar un lugar por el que vadear los muchos afluentes del Lhún. Como no hay ningún puente, estos profundos y rápidos arroyos son muy difíciles de cruzar. Como los vados suelen ser usados por depredadores y presas indistintamente, se deberá hacer una tirada de encuentros especial en cada vado además de cualquier tirada de encuentros habitual. Sea cual sea el terreno circundante, los vados o cruces siempre son considerados Terreno despejado (+20) para la tirada de actividad. (Ver la Tabla de encuentros ST-10 del manual básico de *El Señor de los Anillos*.) El DJ puede hacer que este viaje hacia el norte (sea por tierra o por río) sea tan tranquilo o peligroso como desee.

LA ROCA REDONDA

La Roca Redonda es una marca geográfica muy útil para todos los que viajan por el Lhún, pues sobresale justo en medio del río. Como su nombre implica, se trata de una enorme roca redondeada, desgastada por las aguas del río, situada en el punto en que el Lhún se une a un gran afluente procedente de Talath Muil. Junto a ella se ha ido creando la típica comunidad de chabolas de los ribereños, con desvencijados colgadizos situados a lo largo de la ribera o en la ladera de una colina, que cuenta con una torre de vigilancia en su parte superior. Para quienes estén poco experimentados o no conozcan el arte de la guerra, el pueblo parecerá poco más que un grupo de moradas irregulares y caóticamente situadas; sin embargo, el asentamiento ha sido diseñado teniendo muy en cuenta su defensa estratégica. Los colgadizos están colocados de manera que forman una especie de pantalla en torno a todo el campamento, en cuyo centro más resguardado se elevan las moradas de los ribereños.

AAMUKUU

El pueblo de Aamukuu (La. "Luna matutina") es un grupo de veinticinco moradas bastante separadas entre sí. A diferencia de muchos pueblos lumimiehet, Aamukuu es un asentamiento permanente, y sus residencias están hechas de tierra y madera. El pueblo recibe su nombre de su localización, al oeste de dos colinas bajas. Desde casi cualquier punto del pueblo es posible ver

la última luna de otoño mientras el sol sale por entre las dos colinas. Cualquier enano barbiluengo podrá disfrutar explicando a los asombrados lumimiehet que el nombre de su pueblo está relacionado con el Día de Durin, que señala el año nuevo para los enanos. En tal caso, durante el mes siguiente a la narración de estos relatos, el PJ enano recibirá una bonificación +20 a todas sus maniobras de influencia sobre los lugareños de Aamukuu.

EL BARCO DE MARFIL

El barco de Amhir tuvo la mala suerte de verse atrapado por una temprana tormenta invernal, y se vio desviado hasta un canal amplio y de poca profundidad en el momento álgido de una marea inusualmente alta. La misma tormenta que hizo encallar el barco atascó el río con tal cantidad de despojos que el pequeño arroyo desvió su curso en torno a los obstáculos. Cuando la tormenta pasó, la tripulación se dio cuenta de que estaban encallados a cierta distancia de la bahía. El frío invernal congeló la quilla del barco, uniéndola con la orilla, y cuando intentaron empujar o remolcar el barco hacia la bahía, los marineros no encontraban ningún punto de apoyo lo bastante fuerte para realizar la maniobra. Por lo tanto, el barco se ha pasado en "dique seco" todos estos siglos, inclinado ligeramente a babor, congelado y conservado por el hielo y la nieve.

13.1.4 LA MISIÓN

El propósito de esta aventura es presentar a los aventureros el Yermo del Norte: sus tesoros, sus peligros y el estilo de vida de sus habitantes. Aunque el objetivo material (recuperar el botín de marfil perdido de Amhir) está bastante claro, los PJs pronto descubrirán que necesitarán algo más que potencia en combate para superar los obstáculos que les aguardan. Por encima de todo, experimentarán la circunstancia de tener que acomodarse a las costumbres de los lossoth, y descubrirán que para conseguir su objetivo deben jugar siguiendo las reglas culturales de sus anfitriones.

El escenario está diseñado para aventureros que inicien su viaje en Arthedain o en el Valle del Lhûn, pero también se puede utilizar un grupo de hobbits aventureros procedentes de la Comarca o un grupo de enanos de las Montañas Azules. Los PJs deberían formar una buena mezcla de profesiones, pero como durante la aventura conocerán una cultura nueva y posiblemente exótica, tener personajes ystävät talven (especialmente lumimiehet) arruinaría gran parte de la diversión. El nivel medio de los personajes que emprendan esta aventura debería ser entre 4 y 6 para un grupo grande, o un par de niveles más si el grupo es más pequeño. (El grupo en total debería totalizar unos 26 niveles.)

La trama consiste en una serie de pequeños episodios interconectados. Si el DJ quiere eliminar o añadir episodios, es importante que la historia general forme una unidad completa, coherente y lógica. Como la aventura se inicia al sur de Forodwaith, puede que el DJ quiera utilizar **Arnor: El país** de ICE para completar los incontables detalles relacionados con el norte de Eriador. Bien como parte de una campaña más grande, o como viaje hacia el norte puntual y aislado, el objetivo de esta aventura es establecer buenas relaciones con los ribereños y los lumimiehet, abriendo así el camino para posteriores aventuras en el Yermo del Norte.

EL INICIO PARA LOS JUGADORES

El DJ puede empezar la aventura en cualquier punto que considere adecuado dentro de la zona especificada, introduciendo la siguiente información directamente o desarrollándola poco a poco con la ayuda de los jugadores.

Los rumores, los cotilleos y las leyendas suelen moverse rápidamente por las tiendas, posadas y tabernas de los asentamientos fronterizos del norte de Arthedain y el valle del Lhûn. Las historias son particularmente numerosas en invierno. Los interminables días de invierno, que la mayoría de gente pasa en casa, fomentan la imaginación y dan lugar a narraciones y relatos imaginativos y extravagantemente adornados. En algunos casos, estas historias tienen un pequeño grano de verdad en ellas, pero a menudo está tan enterrado bajo una avalancha de invenciones que separar la verdad de la ficción es casi imposible.

Últimamente se ha extendido un rumor a lo largo de la frontera arthadan. Se trata del relato de una embarcación funeraria lossoth cargada de tesoros que fue enviada Lhûn abajo. En los diferentes pueblos del oeste de Eriador se pueden encontrar diferentes versiones de la historia, en lugares tan al sur como el pueblo de Caras Celairnen, o tan al este como Campos Verdes en la Cuaderna del Norte de la Comarca. De hecho, este relato en particular revela una ignorancia absoluta sobre los lumimiehet y sus costumbres. (Y, sin embargo, supone el gancho perfecto para introducir a los PJs en la aventura.)

Los PJs están descansando tranquilamente en el salón de una cómoda y vieja posada llamada El escudo y el pendón. Rumawerdu, el posadero, y un grupo de viajeros están compartiendo una botella de vino y un puñado de relatos de viaje. Su conversación va descendiendo de intensidad a medida que el calor del fuego y el letargo del vino les sume en una ensoñación. Finalmente, un enano de las Montañas Azules estira sus cortas pero robustas piernas y bosteza ruidosamente, preguntándole al posadero: "Dime, Rumawerdu, ¿qué pasó con la balsa llena de tesoros de la que me hablaste la última vez que estuve aquí?" Ante esa pregunta, muchas voces recuperan su vigor y preguntan, "¿Balsa llena de tesoros?" Rumawerdu se frota su peludo mentón sin afeitado y contempla el fuego por un momento con mirada vacua. Luego, en voz baja, como un niño que cuenta una historia de fantasmas junto a una fogata, comienza a hablar:

"Bien, te lo contaré. Como algunos de los que hay aquí no han oído hablar nunca de la balsa, comenzaré por el principio. Ante todo, tened en cuenta que yo sólo explico lo que he oído y lo que he visto; y no tengo ningún motivo para pensar que quien me explicó todo esto me mentiría por ningún motivo.

Sea como fuere, a principios de la primavera pasada había tres ribereños subiendo por el Lhûn un poco al oeste, cuando de repente, por delante suyo, y como un caballo desbocado, apareció una balsa de madera tan grande como una casa. ¡Los pobres ribereños tuvieron que apartarse de su camino y encallar en la orilla para evitar ser alcanzados por la balsa! Luego empezaron a gritar y lanzar maldiciones contra los remeros de la balsa. Pero cuando la balsa llegó a su altura, vieron que en su interior no había nadie... estaba llena de despojos y objetos tirados por el suelo.

¡Y los ribereños nunca han sido tontos! Rápidamente persiguieron la balsa y, cuando la alcanzaron, subieron a bordo. Remaron, y lucharon con los arreos, y movieron el timón, y finalmente consiguieron mover la balsa hasta la ribera del río. Al amarrar, decidieron echar un vistazo a lo que habían conseguido.

Bueno, ¿y qué creéis que habían conseguido? Allí, en el centro de la balsa, estaba el cadáver de un hombre, con el pelo recogido en trenzas, y vestido con una capa de piel, como si fuera un rey. ¡Los ribereños se habían metido en una balsa funeraria! Y rodeando al cuerpo había lo que parecían todos los tesoros de su casa. ¡En torno a su cintura llevaba un gran cinturón de oro, y empuñaba un poderoso cuchillo encantado que podía matarte sólo con tocarte! Los ribereños afirmaron que debía de haber casi media tonelada de marfil en la embarcación. Algunos trozos estaban tallados, pero también había montones de marfil puro amontonados por los rincones.

continúa en la página siguiente



viene de la página anterior

Los ribereños pensaron que debía de ser la embarcación funeraria de uno de los reyes lossoth. (Los lossoth son la gente que vive en el lejano Norte, donde, por lo que he oído, hay nieve y hielo durante todo el año. Son gente rara, aunque nunca he visto a ninguno.)

Bueno, sea como fuere, los ribereños pensaron, ¿qué sentido tenía desperdiciar todo aquel marfil? Los habitantes del norte habían honrado a su rey y le habían enviado río abajo con él. ¿Acaso les importaba dónde acabara el marfil? Les llevó dos días descargar todo el bote y sacar todos los tesoros. Cuando hubieron terminado, guiaron de nuevo la balsa hacia el río y volvieron a ponerla a la deriva. Los chicos no pretendían mostrarse poco respetuosos, ni impedir que el rey continuara su viaje hacia el descanso final, pero cuando la providencia pone un tesoro así en tu camino, tienes que ponerle las dos manos encima sea como sea...

Entonces, ¿dónde están el marfil y los tesoros? Bueno, yo he oído dos historias diferentes, pero no sabría decir cuál de las dos es la cierta. Puede que ninguna lo sea, o puede que ambas lo sean en parte, si sabéis qué quiero decir. El primer tipo que me explicó la historia dijo que los ribereños escondieron el marfil en algún bosque cercano al Lhûn. No querían venderlo todo a la vez ni guardarlo todo en un lugar porque eso atraería a ladrones y bandidos. Esperarían un tiempo y lo irían vendiendo poco a poco, para poder llevar una vida acomodada.

Eso es lo que me contaron cuando oí la historia por primera vez. Pero el segundo tipo que me la explicó cambió el final. Dijo que los ribereños escondieron el marfil en el bosque, pero que volvieron al sur en busca de más gente que les ayudara con el tesoro. Nunca dijeron a los demás de qué se trataba exactamente, y cuando volvían hacia el norte fueron atacados por una banda de orcos. Cuando acabó el combate, como podréis imaginaros, los únicos tres que conocían el paradero del tesoro estaban acribillados de flechas orcas, más fríos que una piedra. Los demás ribereños buscaron por todos lados, pero no encontraron nada.

El tipo que me contó esta historia me dijo que pensaba que el tesoro del rey debía de estar maldito, y que nadie lo encontraría jamás, o que, si alguien lo encontraba, debería andarse con cuidado... Pero a mí me parece que, sea como sea, hay una fortuna en marfil escondida en algún bosque al norte, a la espera de que alguien la encuentre. ¡Porque de lo que estoy seguro es que junto a mi posada no ha pasado ninguna balsa cargada de tesoros!

Todos se echan a reír cuando Rumawerdu finaliza la historia con su chiste. A continuación todos empiezan a hablar, emocionados, sobre el relato: "¡Imaginad! ¡Encontrar un tesoro así! Y está allí, listo para caer en manos del primero que lo descubra." Ésta y otras afirmaciones similares se irán repitiendo entre el público que ha escuchado la historia, pero el enano volverá a estirarse y a bostezar ruidosamente antes de decir: "¡Sí, sería muy bonito, pero también sería bonito que nos salieran alas para poder volar hasta la luna!" Tras eso, apurará su copa y se despedirá con una "Buenas noches, y mejores noches para mañana" dirigido a todos los ocupantes de la sala antes de irse a dormir. Rumawerdu se levanta y comienza a limpiar las mesas y recoger jarras de forma bastante apática, mientras el resto de su público comienza a retirarse lentamente.

Tras escuchar un relato así, cualquier aventurero digno de ese nombre debería estar más que dispuesto a viajar al norte para comprobar si esa historia es cierta. Si los PJs necesitan otro anzuelo para convencerse, el DJ puede hacer que un PNJ mencione que un joyero de Tharbad paga una fortuna por cualquier cantidad de marfil; otro mencionará que "Si esos hombres de las nieves pueden desperdiciar ese tesoro en un funeral, imaginad cómo deben vivir más al norte."

Por la mañana, muchos de los viajeros ya habrán desayunado y partido. Si los PJs preguntan a alguno de los que aún se encuentran en la posada si han oído hablar de la balsa de marfil, un par o tres admitirán que sí (aunque hay alguno que dice que sólo se encontró una pequeña cantidad de marfil, y otros afirman que era un gran tesoro de plata, no de oro ni de marfil). Si se le interroga con más profundidad, quedará claro que Rumawerdu no sabe nada más de lo que dijo la noche anterior. Si le preguntan si estaría interesado en salir en busca del tesoro, Rumawerdu dejará muy clara su posición: "¿Qué? ¿Salir yo en busca del tesoro maldito de algún rey muerto? ¡No, gracias! Tengo un establecimiento que atender."

AYUDAS

A menos que el DJ proporcione a los PJs otro gancho para localizar el botín de marfil, su éxito depende de encontrar a los ribereños de los que habló Rumawerdu y ganarse su confianza. A partir del encuentro con Grimabalth, la principal ayuda para los PJs serán su integridad personal y su capacidad para adaptarse y responder a las expectativas sociales de los lumimiehet. Los PJs acostumbrados a resolver los conflictos mediante derramamientos de sangre podrán superar a la banda de Morvran mediante la fuerza o la astucia, pero eso no persuadirá a los lossoth para que les revelen el paradero del marfil; de hecho, probablemente tenga el efecto contrario.

OBSTÁCULOS

De hecho, los lumimiehet estarán encantados de revelar el escenario del naufragio del "barco de huesos" de Amhir a cualquiera que se lo pida con educación. El verdadero obstáculo es conseguir llevar todo ese botín de vuelta a la civilización. Los principales enemigos de los PJs serán la logística de la situación y la intención de Morvran de robarles su botín de cualquier forma. Si los PJs informan al rey de Arthedain de su descubrimiento, eliminarán el problema logístico, pero tendrán menos beneficios a largo plazo; por el contrario, lo que pueden perder en cuanto a recompensa monetaria podría quedar compensado con el honor y prestigio social que ganarían en Arthedain. En cuanto a Morvran, deberán despistarle o enfrentarse a él y derrotarle.

DESENLACE

Desgraciadamente para los PJs, el éxito de su aventura puede afectar negativamente al precio que consigan sacar por su botín, ya que una cantidad tan grande de marfil saturaría literalmente el mercado. En el caso de que los PJs regresen a Arthedain con el marfil, el rey exigirá una quinta parte del botín recuperado, ya que se consiguió en una expedición financiada por la casa real. Si los PJs intenta enriquecerse sin entregar al rey lo que le pertenece, se estarán ganando un enemigo en la persona del noble más importante de todo Eriador. Después de entregar a los ribereños y al rey su parte respectiva del botín (y a un precio bastante bajo, debido a la cantidad de marfil presente), a los PJs les quedará aproximadamente el 50% del botín recuperado originalmente del barco de Amhir.

El DJ debería decidir los puntos de experiencia ganados por los PJs según lo bien que se hayan desenvuelto con los ribereños y la relación que hayan tenido con los lumimiehet. Igualmente, si los PJs se han ganado la enemistad de dichos pueblos, no deberían recibir puntos de experiencia. Si los PJs deciden detener a Morvran antes de que cause demasiados problemas entre los lumimiehet y antes de que Grimabalth se lo proponga, ganarán 5000 pe adicionales. También debería otorgarse una bonificación de 2000 pe al personaje que cantara en el duelo de canciones. Cualquier adaptación rápida y efectiva a las diferencias culturales con los lossoth debería conllevar una recompensa adecuada. Si

consiguen regresar a la civilización con el 60% del marfil que han recuperado, el DJ deberá otorgar 5000 pe adicionales a cada PJ.

13.1.5 ENCUENTROS

Para localizar el botín de marfil, los PJs deberán encontrar primero a los ribereños de la Roca Redonda que supuestamente se encontraron con la balsa funeraria. El primer encuentro (Río arriba) es un encuentro casual con algunos ribereños que conocen a Grimabalth; ofrecerá a los PJs la oportunidad de hacer un favor a los ribereños y así ganarse su confianza. En el segundo encuentro (La Roca Redonda), los PJs conocerán a Grimabalth, que les examinará como aliados potenciales en su plan para recuperar el botín. La siguiente parada será el pueblo lumimies cuyo *tietäjä*, Yhdeksän Taivasta, conoce el paradero del barco enterrado de Amhir (Llegada a Aamukuu). Las investigaciones por parte de los PJs por descubrir esta información se verán interrumpidas por sus competidores en esta caza de marfil (La llegada de Morvran), y a partir de entonces la tensión se irá acumulando hasta verse resuelta a la manera lossoth (El duelo de canciones). Con Morvran fuera de combate temporalmente, Yhdeksän Taivasta mostrará a los PJs el botín (El barco de huesos), dejándoles ante el mayor desafío de todos: conseguir llevar de vuelta el botín a la civilización.

RÍO ARRIBA

Mientras los PJs viajan hacia el norte, escuchan muchos ladridos y aullidos procedentes de una arboleda en la ribera del río un poco por delante suyo. Una maniobra Rutinaria (+30) de Percepción les permitirá detectar que los ladridos parecen ser emitidos por una manada de perros.

Mientras os preguntáis qué puede haber llevado a una manada de perros salvajes hasta esa arboleda, la respuesta os la trae el viento. "¡Iros de aquí, malditos chuchos sarnosos!" La exclamación se ve respondida por un coro de ladridos y aullidos enfurecidos. A continuación, la voz vuelve a gritar a los perros. "¡Podéis aullar hasta que el río se seque, chuchos, pero prefiero quedarme aquí arriba hasta que me muera de hambre que convertirme en vuestra comida."

A continuación se oyen más gruñidos y ladridos, pero de repente se escucha la voz de otro hombre. "¡Ja! ¡Tendrían problemas para tragarse tu viejo pellejo de rata, Siggy!" A continuación se oye una carcajada siniestra de los dos hombres, seguida por más gruñidos de los perros. Luego hay una algarabía, como si los perros hubieran alcanzado a su presa y la estuvieran despedazando, pero luego se oye otro grito, "¡Maldición, Cojito! Esos asquerosos bicharracos han encontrado nuestras mochilas con la comida."

Si los PJs deciden ayudar a los hombres acorralados, se encontrarán con catorce perros de diversos tamaños merodeando por un campamento ribereños. Tres de los perros están rondando en torno a un gran árbol a un centenar de metros de la ribera, mientras que hay otros dos sentados y mirando hacia otro árbol a unos veinte metros de distancia. Los ribereños están agarrados a las ramas de los árboles. En la ribera del río hay cuatro canoas cuidadosamente amarradas, en torno a las cuales rondan los demás perros, ladrando, olisqueando y peleándose por las bolsas de comida. Muchos están desgarrando y despedazando el cuero y la tela de las bolsas, retozando sobre el pan, la carne seca y los demás alimentos, mientras el resto de la manada se pelean entre ellos por conseguir algún trozo de comida.

Cuando una manada de este tipo sale de caza o entra en combate, utiliza unas tácticas muy básicas: aprovechan su superioridad numérica o su mayor velocidad para rodear y derribar a su presa. A menos que estén muy hambrientos, no atacarán a enanos, hobbits u hombres (no atacarán a los elfos bajo ningún con-

cepto a menos que hayan enloquecido por alguna enfermedad o sortilegio mágico); pero, como a menudo están muy hambrientos, los ataques contra viajeros suelen ser habituales. Los perros siempre se lanzan contra las piernas de sus oponentes, intentando derribarle, de forma que el resto de la manada se abalance a continuación sobre él para acabar de devorarlo. Si la manada se enfrenta a una amenaza importante o se ve superada en número, lanzarán varios aullidos como provocación, pero probablemente se retirarán si se ven obligados a luchar. Sin embargo, los perros individuales o los pequeños grupos separados de la manada principal pueden llegar a luchar a muerte si se ven acorralados.

Es posible que, debido al jaleo que reina en el campamento, con los ladridos y aullidos de la manada, los perros no oigan acercarse a los PJs. Si son atacados, los perros huirán rápidamente hacia los árboles, pero volverán a reunirse en el borde del campamento. Cualquier perro herido (que haya perdido más de 5 puntos de vida) huirá gimoteando hacia el bosque, y no volverá con los demás. En este momento, Widuhund y Sigiswulf bajarán de sus respectivos escondrijos en los árboles. Mientras la manada comienza a moverse y ladrar, reuniendo el coraje necesario para atacar, los perros calibrarán rápidamente la situación. Si la manada supera en dos a uno al grupo, atacará; de lo contrario, abandonarán rápidamente su posición y se retirarán con el rabo entre las piernas, perdiéndose en el bosque. Si tienen algún problema para derrotar a los perros, los PJs pueden subirse a los árboles como han hecho los ribereños. En tal caso, poco después de anochecer los perros comenzarán a aburrirse y a tener hambre de verdad, y se marcharán en busca de una presa más fácil.

Si son rescatados, Widuhund y Sigiswulf darán la bienvenida a los PJs a su campamento, y les maldecirán por haber llegado demasiado tarde como para salvar sus reservas de comida. Si los PJs preguntan directamente a los ribereños si saben algo sobre la leyenda del botín de marfil, los dos hombres comenzarán a soltar unas carcajadas estentóreas. Luego, cuando comiencen a calmarse, se mirarán el uno al otro y de nuevo volverán a reírse, aunque esta vez de forma más comedida. Pasarán algunos instantes antes de que consigan calmarse un poco.

Cuando estáis comenzando a cansaros de las interminables carcajadas y risas de los ribereños, parece que al fin se calman un poco y se limpian las lágrimas de los ojos. Widuhund explica los motivos de sus risas, mientras que Sigiswulf le interrumpe ocasionalmente con frases como "Sí, amigos, ésa es la verdad" o "Escuchadle bien, amigos, porque habla con mucha razón."

"Lo siento, chicos", dice Widuhund, "Siggy y yo no pretendíamos ser groseros, pero alguien os ha gastado una broma sumamente pesada. Veréis, no sois los primeros que aparecéis por el Lhûn preguntando por el marfil. Hace un par de semanas pasó por aquí un tipo raro llamado Morvran acompañado de una banda de individuos malcarados, y preguntaron por lo mismo. Por eso nos ha hecho tanta gracia."

En ese momento, Widuhund mira a Sigiswulf y los dos comienzan a carcajearse de nuevo. Antes de que podáis preguntarles cuál es la gracia, se pone serio otra vez y continúa: "Veréis, sabemos qué encontraron, dónde lo encontraron y quién lo encontró... pero no era un tesoro de marfil y oro. Sólo era una barca funeraria de los chicos de las nieves, que habían puesto a la deriva río abajo acompañado de alguna baratija que otra. Así que tanto vosotros como los otros habéis viajado hasta aquí para nada." Una vez dicho eso, mira a su compañero y los dos explotan en risas otra vez; pero esta vez no dura mucho, ya que, aparentemente, la broma empieza a perder gracia incluso para los ribereños.

"Pero de cualquier forma, muchachos, os agradecemos que nos hayáis ayudado con esos chuchos. Os podemos guiar hasta el norte si lo necesitáis. Os llevaremos Lhûn arriba hasta la Roca Redonda, y podréis hablar con alguien que conoce de primera mano todo el asunto del marfil."





Si los PJs tienen sus propios botes, sólo tendrán que seguir a Widuhund y Sigiswulf (y soportar una buena cantidad de bromas y chistes relacionados con sus habilidades fluviales por parte de los ribereños). Si los PJs viajan a pie, los ribereños tienen espacio para ocho pasajeros y su equipo en las canoas. Si los PJs tienen caballos, ponis u otros animales de carga que no quieran abandonar, los ribereños les indicarán cómo llegar hasta la Roca Redondeada: "Seguid el Lhûn hasta que os tropecéis con una enorme roca redonda en medio del río. Es inconfundible... si no la veis es que no merecéis estar en este río." Si los PJs les preguntan alguna cosa más sobre Morvran y su banda, los dos ribereños fruncirán el ceño y dirán, "Esperad a que lleguemos a la Roca Redonda y allí os responderán a todas vuestras preguntas."

LA ROCA REDONDA

Cuando los PJs lleguen a la Roca Redonda, serán recibidos calurosamente, especialmente si llegan acompañados de Widuhund y Sigiswulf. Sin embargo, cuando los dos ribereños expliquen el motivo de los PJs para viajar tan al norte, los aventureros tendrán que soportar unas cuantas risas a su costa.

Poco después de anochecer, Widuhund os hace una señal para que le sigáis. Os conduce hasta una de las chabolas en el centro del campamento. Allí os hace esperar un momento y se acerca hasta un individuo que se está calentando las manos delante de un fuego. Hablan un poco sin que podáis oír lo que dicen, y luego el hombre os mira, asiente y os indica que os acerquéis a él.

"Éste es el hombre que estabais buscando, muchachos. Se llama Grimabalth, y aquella chica que está dentro se llama Sionnach. Tienen la respuesta a todas las preguntas que queráis hacerles. Yo me voy a buscar una jarra y un bocado de algo dulce."

Widuhund desaparece por la ladera de la colina sin despedirse. Grimabalth se agacha junto al fuego, todavía calentándose las manos, mientras Sionnach permanece dentro de la chabola, jugueteando con su cuchillo, y luego arrojándolo por el aire y cogiéndolo por la empuñadura al vuelo. La hoguera huele a roble y emite una fina columna de humo, y permite a todos los que lo deseen acurrucarse alrededor suyo para gozar de su calor y su luz. Con cautela, Grimabalth levanta la mirada por encima de las llamas en dirección hacia vosotros, y a continuación habla. A pesar de su tosca apariencia, su voz es suave y agradable.

"Cojito dice que estáis buscando una barca llena de tesoros. Nosotros encontramos una pequeña balsa en el Lhûn, pero eso fue hace nueve o diez meses, y no era más que una embarcación funeraria. La gente del norte las suele utilizar para enviar a sus muertos al descanso final. Y aquel tipo no era ningún rey. Los chicos de las nieves no tienen reyes, ni jefes ni señores, como los demás hombres. Viven muy bien sin necesidad de ellos. El único tesoro que había en la barca era un cinturón de cobre, dos brazaletes de marfil y un talismán de marfil con la forma de un alce que llevaba el muerto colgado del cuello. A su lado tenía un cuchillo con la empuñadura hecha de marfil."

"No tenía sentido dejar que aquellos objetos siguieran viajando por el río, de manera que las cogimos y dejamos lo demás a merced de las aguas. Os las enseñaría, pero cambié el cinturón de cobre por una jarra de cerveza en Rood, junto al Brandivino. Sin embargo, todavía conservo el cuchillo... es una buena hoja." De repente, Grimabalth se levanta y camina hacia la choza; Sionnach le entrega la hoja con la empuñadura de marfil. Grimabalth la examina por un instante y luego vuelve a la fogata. No es entrega el cuchillo ni os deja verlo, pero os mira a través de las llamas, como si calibrara si sois capaces de librar una buena pelea.

"Sabéis, no sois los primeros que habéis venido en busca de esto. Como os dijo Widuhund, hay otros que han venido en busca de marfil. Un adulador llamado Morvran llegó con dulces palabras en

la boca y muerte en sus ojos; pero no llevo viajando todos estos años por el Lhûn para que ahora me la dé con queso alguien como él. Tampoco creo que él nos creyera, porque nos vigiló durante varios días y e intentó seguirnos río arriba y abajo con la esperanza de encontrar dónde habíamos escondido el tesoro; pero los caballos de la ribera no pueden ir tan rápido como los botes en el agua. Al final dejó de vigilarnos y seguimos."

De repente, Sionnach deja de jugar con su cuchillo y se sienta junto a Grimabalth. Justo cuando él acaba de hablar, ella retoma el hilo. Su voz es agradable y ligera, y podéis detectar cierto acento daen en sus palabras: "Se dirigieron hacia el Norte. Morvran no quería creer que no había marfil, pero le oí hablar con sus hombres. Les dijo que el marfil debía proceder de algún sitio, y que si nosotros no compartíamos el que teníamos, entonces viajarían hacia el norte y encontrarían a la gente que envió la balsa llena de tesoros río abajo. Ahora me preocupan los lossoth; son nuestros socios comerciales y nuestros amigos. Utilizan el marfil para crear herramientas o adornos, pero no lo acumulan ni lo codician como los hombres del Sur. No comprenden el peligro que suponen esos hombres, que pueden llegar a matar por esos objetos; no han ido allí a comerciar por ellos, sino a arrebatárselos."

A continuación reina el silencio, y Sionnach mira enigmáticamente a Grimabalth. Él está sentado, pensando, pero no habla. Permanece en silencio un poco más mientras el fuego crepita y la fina columna de humo sigue ascendiendo. Alrededor vuestro, el campamento se prepara para pasar la noche.

Si los PJs se lo piden, Grimabalth les permitirá examinar el cuchillo. Sionnach señala que está mal equilibrado, y que es más útil en combate cuerpo a cuerpo que como arma arrojadiza. Cualquier PJ que lance un hechizo de la lista Conocimiento de los objetos que detecte poderes mágicos descubrirá la verdadera naturaleza de este cuchillo. El arma lumimies es en realidad un cuchillo de runas: es un multiplicador x2 PP, añade +10 a la BD del portador y le permite usar los hechizos *Convocar I* e *Idiomas animales* una vez al día. Es necesario realizar una maniobra de dificultad Media (+0) de Usar objetos para utilizar los poderes del cuchillo. Su valor relativo es de unas 485 mo en un mercado normal. (Ver la Tabla de Precios de Objetos Mágicos del manual básico de *El Señor de los Anillos*.)

Nota para el DJ: Si los PJs quieren el cuchillo, Grimabalth o Sionnach regatearán de manera implacable, y en un primer momento pedirán el doble de su valor real (aunque puede que lo reduzcan un poco más adelante, siendo más realistas). Durante este largo regateo, los dos se quejarán amargamente de que los PJs se están aprovechando de su naturaleza benévola. El DJ puede emplear una maniobra de influencia de dificultad Media (+0) para determinar qué precio piden por el objeto. (Como nota general, con un Error garrafal el precio se mantendrá en el doble del coste real, mientras que un Éxito absoluto significa que bajan hasta pedir únicamente el 80% del precio real del objeto.)

Está claro que Grimabalth está preocupado por Morvran y su banda, y lo que éstos pueden hacer en su viaje hacia el Norte. Le gustaría viajar hasta allí en persona para avisar a sus amigos, pero los negocios y las reparaciones en sus canoas le han retrasado. Tampoco está del todo seguro de las motivaciones de los PJs en este sentido. Si los PJs parecen sólo otra banda más de codiciosos cazadores de marfil, no tendrá ningún sentido pedirle a un grupo de forajidos como ellos que le ayuden contra otra banda igual. Para Grimabalth, Sionnach y todos los ribereños, la situación tiene un pragmatismo que debe ser examinado cuidadosamente; si los grupos de cazadores de tesoros comienzan a combatir entre ellos y con los lumimiehet por el marfil, esta circunstancia podría

LLEGADA A AAMUKUU

La llegada de los PJs al pueblo será motivo de curiosidad e interés por parte de todos los lugareños. Aunque la mayoría de habitantes del pueblo se mostrarán tímidos y reservados, el anciano cazador conocido como Yhdeksän Taivasta se adelantará de entre la multitud para saludarles, darles la bienvenida y ofrecerles toda la hospitalidad que su pueblo puede proporcionar. Si los PJs no realizan ningún movimiento amenazador o ningún *faux pas* social, todos les darán la bienvenida en el pueblo. Sin embargo, si comienzan a dar la alarma y a avisar a los lugareños de la cercanía de los bandidos, sólo conseguirán confundir a los lumimiehet, que no entenderán del todo bien los avisos y acabarán asumiendo que todos los sureños (incluidos los PJs) son una amenaza. Para evitar esta circunstancia al tratar de avisar a los lugareños en un momento tan temprano es necesario realizar una maniobra de Influencia de Locura Completa (-50). Si Grimabalth y Sionnach están con el grupo, pueden aconsejar a los PJs que no se comporten así. Si el grupo deja pasar un poco de tiempo y dejan que los lugareños se acostumbren a su presencia, sus avisos serán aceptados mucho mejor. Desgraciadamente, los PJs tampoco tienen demasiado tiempo para pasar ociosos con los lugareños.

LA LLEGADA DE MORVRAN

Morvran y su banda de rufianes entrarán cabalgando en Aamukuu en algún momento de los próximos cuatro días, provocando tanta excitación como la llegada de los PJs. Nunca se había visto, en toda la historia de este pequeño pueblo, que dos grupos de extranjeros llegaran en tan rápida sucesión. Los bandidos han examinado el pueblo desde lejos, y son plenamente conscientes de que los PJs están en él. Saben que no pueden vencer a los lugareños y a los PJs juntos, pero tampoco están dispuestos a dejar que los PJs se salgan con la suya.

A mediodía oís un rumor en el pueblo. Se escuchan diversas voces emocionadas por la curiosidad y el asombro. ¡Se acerca un grupo de jinetes! Desde el sur llega Morvran, montado sobre un gran caballo de guerra gris, a la cabeza de un grupo de veinte hombres a caballo y una recua de otros veinte caballos más, ponis y mulas. Obviamente, Morvran desea que le tomen por un importante general.

Mientras Yhdeksän Taivasta se acerca a Morvran, el bandido detiene su caballo, dejando que la criatura se remueva intranquila ante el losson. Yhdeksän Taivasta da la bienvenida a los recién llegados tal y como hizo con vosotros. A continuación, Morvran se inclina hacia delante de forma insolente, se cruza de brazos y apoya todo su peso sobre la nuca del imponente caballo de guerra. "¡Así que nos dais la bienvenida! Entonces muchas gracias por tu hospitalidad, hombre de las nieves. ¡Muchas gracias, de verdad!"

A continuación, se oyen algunas risas entre los seguidores de Morvran. Está claro, por su actitud y tono de voz, que considera a los lugareños como poco más que patanes e ignorantes, aptos sólo para que les den órdenes o para ser despedidos. Yhdeksän Taivasta vuelve a su lugar junto al fuego mientras el resto de lugareños comienzan a dispersarse en grupos de dos o tres.

Los lumimiehet no se sentirán particularmente ofendidos por los aires aristocráticos de Morvran, pues lo considerarán como parte de los errores sociales de un niño, y simplemente tratarán de corregir el error. Morvran pronto se encontrará en el centro de un círculo de silencio. Los bandidos sufrirán una penalización -30 a todas las maniobras de influencia (las primeras impresiones malas son difíciles de olvidar).

acabar con el comercio, poniendo el mismísimo estilo de vida de los ribereños en peligro.

Si los PJs son los primeros que sacan a colación el tema, eso facilitará mucho las negociaciones con Grimabalth y Sionnach (bonificación +10 a cualquier maniobra de influencia con ellos durante las próximas 24 horas). La pareja está muy interesada en saber cuáles son las intenciones de los PJs, y qué harían con el marfil que encontrarán. Los PJs no tienen por qué mostrarse reticentes a la hora confesarles que pretenden quedarse con cualquier cantidad de marfil que encuentren; sin embargo, también deberán dejar bien claro que no pretenden arrasar cualquier pueblo lumimies que se encuentren por el camino por conseguir un puñado de marfil. Eso es exactamente lo que Grimabalth y Sionnach quieren escuchar.

Satisfecho tras conocer vuestras intenciones, Grimabalth se balancea de un pie a otro durante unos instantes, y a continuación escupe hacia el fuego. Echa un vistazo al campamento, como para asegurarse de la confidencialidad de sus próximas palabras. "Veréis, hay algo que casi nadie aquí sabe, y es que sí que existe un botín de marfil en el norte. Sionnach y yo sabemos dónde se supone que hay una auténtica montaña de marfil, o eso dicen los chicos de las nieves. La gente de un pueblo que está cerca dice que lleva allí siglos. Entre vosotros y yo, podríamos matar dos pájaros de un tiro. Podemos evitar que los bandidos arruinen nuestro comercio fluvial y a la vez sacar algo de provecho en todo este asunto. Preferiría repartirme el marfil con vosotros que con los demás. Sé distinguir una manzana podrida cuando la veo, y jamás compartiría nada con Morvran, aparte de la punta de una espada.

Ahora está bien claro que Grimabalth está tan preocupado por la posibilidad de que Morvran encuentre el botín como de que cause algún daño a los lugareños lumimiehet. También le preocupa que, en el caso de que los bandidos destruyeran el pueblo, no quede nadie que sepa exactamente dónde está el marfil. Si cuenta con un grupo de aliados armados y de confianza para ayudarle contra los bandidos, Grimabalth opina que ha llegado la hora de adentrarse en el Norte. Si los PJs preguntan a Grimabalth por qué no pide ayuda a otros ribereños, la explicación es simple: "Ya habéis oído cómo se han reído de vosotros. Estos muchachos no tienen tiempo para salir a cazar tesoros. Yo sólo tengo la esperanza de que esos rumores sean ciertos... no hay ninguna garantía."

Si los PJs se ofrecen a ayudarle a seguir a Morvran y a buscar el supuesto tesoro de marfil de Grimabalth, la pareja les ofrecerá su ayuda como guías y exploradores. A cambio de sus servicios —especialmente si en el viaje es necesario utilizar sus canoas—, también piden una parte (cada uno) de cualquier tesoro que encuentren. Los PJs serían estúpidos si rechazan la oferta de la pareja, ya que su ayuda como guías e intérpretes es inapreciable. También les otorga una gran ventaja sobre Morvran: mientras que los bandidos tendrán que encontrar un camino hacia el norte, los ribereños conocen el camino más rápido y pueden sacarle ventaja por la ruta más directa.

El viaje puede ser tan tranquilo o agitado como desee el DJ. En cualquier caso, los PJs deberán dejar el Lhún y avanzar por tierra en el punto en que el extremo meridional de la Tundra Erosionada se junta con Talath Muil. Por lo tanto, aunque Morvran y sus bandidos les llevan una semana de ventaja a los PJs, deberán desplazarse muy al oeste y encontrar un punto adecuado para cruzar el Lhún. Eso le dará a los PJs el tiempo suficiente para alcanzarles o incluso para llegar a Aamukuu antes que los bandidos.



Aunque los lossoth no le han dicho nada, Morvran se da cuenta rápidamente de que ha cometido un error. Sentado aún sobre su caballo, y tras fulminar a Yhdeksän Taivasta con la mirada, medita rápidamente y muestra su mejor sonrisa.

“Os pido perdón, amable amigo. He cabalgado desde muy lejos y estoy cansado. No pretendía ofenderos ni a vos ni a la buena gente de este pueblo. Tanto yo como mis hombres aceptamos con alegría vuestra hospitalidad.”

En ese momento se para, esperando a ver si ha conseguido dejar una mejor impresión. Los lugareños se muestran reservados y distantes, esperando a ver la reacción de Yhdeksän Taivasta, que no dice nada. Sólo señala al fuego con su brazo, como dejando entrever que los recién llegados son libres de sentarse junto a él.

Después de su fracaso inicial, Morvran tendrá mucho cuidado de no mostrar sus verdaderas intenciones. Adoptará una postura de “esperar y vigilar”, y no se mostrará ni demasiado zalamero ni demasiado altivo con los lumimiehet. El jefe de los bandidos mantendrá a sus hombres a raya y castigará a quien ofenda deliberadamente a los lugareños. Pretende suplantar a los PJs en su posición de preferidos de los lugareños. No intentará desprestigiarles, ya que no es su método, y preferirá sembrar dudas y malentendidos de forma sutil entre los lumimiehet. Tanto él como sus hombres evitarán a los PJs en la medida de lo posible, relacionándose con ellos sólo cuando haya lugareños presentes. Los bandidos son lo bastante listos como para no atacar a los PJs, pues saben que un huésped que ataca a otro huésped deja de serlo rápidamente.

Morvran y su grupo extenderán continuamente el rumor de que los PJs podrían ser un grupo de exploradores procedentes de Angmar que andan buscando esclavos para las minas de aquel reino (aunque nunca lo dirán directamente, y siempre sembrarán las dudas cuando los PJs no anden cerca). Eso provocará una gran confusión entre los lumimiehet, especialmente si los PJs insisten en avisar a los lugareños sobre las supuestas intenciones malvadas de Morvran. Como casi no han tenido ninguna experiencia con los extranjeros, no saben muy bien cómo distinguir quién dice la verdad.

Durante este tiempo, Morvran acabará recibiendo el sobrenombre de Tyhjäkätinen, el de la Mano Vacía, debido al llamativo hecho de que nunca ofrece nada a nadie. Aunque no le gusta el nombre, tampoco puede hacer nada para evitarlo, así que simplemente frunce el ceño y aguanta. A medida que los rumores se van extendiendo más, los lumimiehet se muestran cada vez más incómodos tanto con los bandidos como con el grupo de PJs. Al final, Yhdeksän Taivasta llamará a Morvran y al líder o portavoz de los PJs para hablar con ellos junto a la hoguera comunitaria.

Yhdeksän Taivasta se arrodilla junto al fuego, calentándose las manos. El humo de la madera sube en una gruesa columna, y las llamas crepitan con fuerza. Muchos de los lugareños se han reunido cerca para escuchar qué va a decir (o qué se va a dejar sin decir). Morvran se mantiene de pie, rígido y ligeramente altivo. A su lado hay algunos de sus seguidores, armados. Parece incómodo con todo este proceso. Al igual que vosotros, no tiene ni idea de qué demonios está pasando o por qué le han llamado junto al fuego.

Sin previo aviso, Yhdeksän Taivasta se levanta y comienza a hablar: “Extraños que vivís en mi pueblo, he sido elegido para hablar con vosotros. La gente cada vez se siente menos cómoda con vosotros. Algunos os tienen miedo, otros quieren que os marchéis. Tyhjäkätinen afirma que los primeros que llegasteis a nuestro pueblo queréis llevarnos como esclavos a Mustanoistuuden Kaupunki; los que llegasteis primero afirmáis que Tyhjäkätinen es un bandido del Sur que sólo quiere marfil y cualquier cosa que nos pueda robar.

continúa en la columna siguiente

viene de la columna anterior

“Hemos decidido que todos los extranjeros deberán marcharse o, de quedarse, vivir según nuestras costumbres y nuestras leyes. Los rivales sólo podrán quedarse si el asunto se resuelve de la forma prescrita. Que haya un duelo de canciones, y que la gente juzgue quién tiene razón y quién está equivocado. ¡Cantad!”

Incluso antes de que Yhdeksän Taivasta haya acabado de hablar, se empieza a extender un rumor de alegría entre la multitud. Al parecer, todos están ansiosos porque comience el duelo.

Si alguno de los dos bandos se niega a participar en el duelo de canciones, deberá abandonar el pueblo inmediatamente (o serán expulsados por la fuerza). El DJ deberá tener en cuenta que, desde el punto de vista de los lugareños, el duelo de canciones significa que la rivalidad entre los dos grupos debe terminar. No significa que el perdedor deba marcharse. Los lugareños sólo quieren que la disputa entre los dos bandos llegue a su fin.

El duelo de canciones

Mientras se pone el sol, el cielo pasa de un brillante rojo dorado por el oeste al azul claro sobre vuestras cabezas y el negro púrpura al este. Un fresco viento del oeste, procedente del lejano mar, enfría el aire y lo impregna de un ligero toque salado. Los lugareños se reúnen en torno a un gran círculo, cuyo centro lo forma la hoguera comunitaria del poblado, ansiosos por que comience el duelo. Ver una competición así entre extranjeros es algo muy poco usual. Se escuchan muchas risas y alguna que otra canción antigua.

La multitud se calla rápidamente antes de que comience el espectáculo, justo cuando Yhdeksän Taivasta se adelanta, entrando en la zona iluminada por la hoguera. “Nuestros visitantes del sur son de diferentes opiniones. No pueden llegar a un acuerdo ni aclarar sus diferencias. Son de mentes fuertes y enfurecidas, y puede que por ese motivo se llegue a derramar sangre. Por eso se ha decidido que, para evitar una disputa, los viajeros del Sur solucionen sus diferencias según las costumbres de los padres de nuestros padres. Éste es el momento y éste es el lugar: que se canten las canciones y se resuelva el problema. Que se adelanten los Cantores.”

Mientras Yhdeksän Taivasta habla, su aliento se condensa bajo el frío nocturno, resplandeciendo entre la niebla que rodea la hoguera, y remarcando la seriedad de sus palabras. Mientras vuelve a perderse en el anonimato del grupo, todos los lugareños comienzan a lanzar vítores al ver que los elegidos para librar la batalla musical se adelantan.

Los lugareños piensan disfrutar del duelo en general, y no se pondrán de parte de nadie. Son unos jueces totalmente imparciales, y darán una opinión tan honesta como les sea posible. Sin embargo, el grupo de los PJs puede tener algunos puntos a favor, y se podría decir lo contrario del de Morvran. El DJ puede resolver el duelo con una sencilla maniobra de Influencia por cada cantante. El PJ elegido recibe su bonificación por Actuar y por cualquier habilidad del grupo de Influencia. Cualquier personaje enano que haya entretenido a los lugareños con algún relato de Durin recibirá una bonificación +20. Morvran, pese a saber actuar y cantar muy bien, se ha ganado el desprecio de buena parte de su audiencia al mostrarse maleducado con los PJs y, obviamente, por sus muestras de desdén hacia los habitantes del pueblo. En el duelo de canciones, esto se traduce en una penalización -10 a la maniobra del bandido.

El DJ puede ignorar los resultados y considerar simplemente la tirada más alta como la ganadora. Sin embargo, aunque sólo sea por divertirse, el DJ podría hacer el duelo de canciones tan

realista como fuese posible. Puede dejar un tiempo a los PJs para que preparen sus canciones relacionadas con Morvran y los bandidos. También puede preparar una canción específica para los PJs del grupo, o usar la canción más genérica que se ofrece a continuación. La canción que sigue no es del tipo que prefieren los lumimiehet, pues es más acusatoria que sarcástica, pero considerando que el duelo de canciones es un concepto nuevo y casi incomprensible para Morvran y los bandidos, es lo mejor que pueden hacer.

*Mis hermanos del Sur,
Con sus corazones llenos de sangre negra y codicia,
Dejaron que mis palabras cayeran en sus oídos
Como el cuchillo sobre la piel de un conejo.
Llegaron con manos vacías y boca hambrienta.
¿Qué avisos pueden dar
que los valientes y nobles lossoth necesiten oír?
Pregunto, ¿por qué están de verdad aquí?
Mis hermanos del Sur,
¿qué buscáis aquí,
donde sólo los Amigos del Invierno tienen necesidad de venir?
¿Por qué perturbáis el pueblo de Aamukuu?
Ellos son de buen corazón, y amables.
¿Acaso queréis llevároslos de sus tierras,
o tenéis algún otro propósito oscuro?*

Gane quien gane el duelo, los lugareños considerarán que la rivalidad entre el grupo de los PJs y los bandidos ha llegado a su fin. Si la tirada o el DJ deciden que Morvran ha ganado el duelo, será una victoria breve. Morvran no es un buen ganador, y se enseñoreará sobre los PJs, ofendiendo a los lumimiehet con esa conducta. Él y su banda se verán sometidos al más total ostracismo y se les obligará a dejar el pueblo. Cualquier PJ que insista en mantener una conducta de rivalidad con los bandidos después de haber ganado sufrirá el mismo destino. Si los PJs ganan el duelo de canciones, se habrán ganado también una reputación de “buenos cantantes”, aunque no a expensas de los bandidos. Morvran, sin embargo, no lo ve así, y sólo comprende el duelo en términos de “ganador y perdedor”. Si Morvran pierde el duelo, él y sus bandidos se irán del pueblo, pero se mantendrán cerca para mantenerlo vigilado. Morvran no está dispuesto a regir su vida según las reglas de los lumimiehet.

EL BARCO DE HUESOS

Los PJs pueden abordar el tema del marfil en cualquier momento que deseen. Los lugareños quedarán sorprendidos al ver que los sureños lo consideran un lujo tan preciado y raro, llegando a sentir un tanto que no tengan ningún objeto tan útil y (para ellos) disponible a mano. Sin embargo, hasta que no se haya solucionado la disputa entre los PJs y los bandidos, los lugareños no se preocuparán por discutir ningún aspecto del tema del marfil o su posible localización. Los lumimiehet simplemente querrán asegurarse de saber con quién están tratando antes de revelar nada. Aunque no están corrompidos por la codicia y la capacidad de traicionar, Yhdeksän Taivasta ha viajado mucho y ha informado a los demás lugareños de algunas verdades desagradables sobre la gente del Sur, de forma que no son completamente ignorantes.

Aunque consideran que el inmenso botín de marfil es más un problema que un tesoro para ellos, comprenden que otros podrían opinar lo contrario. Si se le pregunta sobre el marfil a cualquier lugareño de Aamukuu, dirigirán a los PJs a Yhdeksän Taivasta o bien comenzarán a hablar sobre la caza del león marino y la ballena. Si los PJs preguntan a Yhdeksän Taivasta por el marfil, éste fingirá no saber nada hasta que la rivalidad

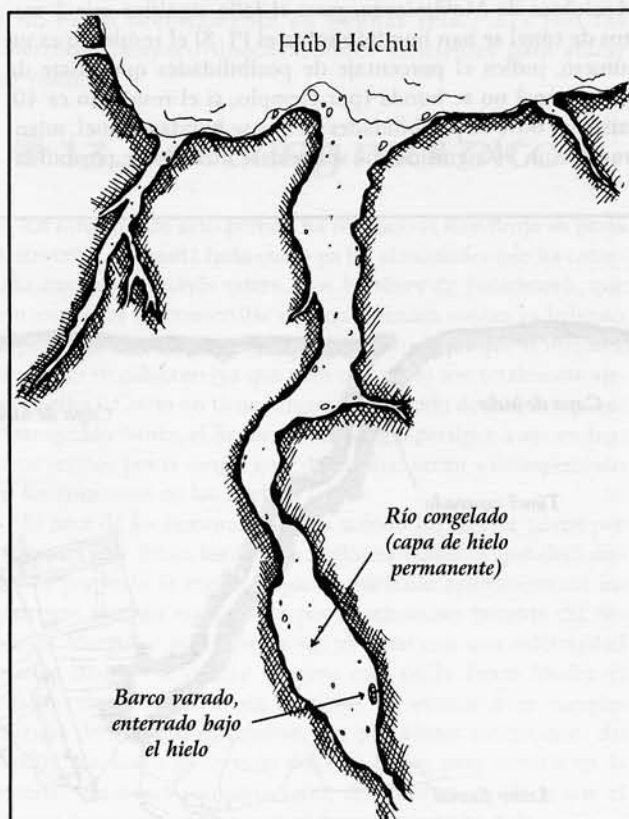
entre los PJs y los bandidos haya quedado solucionada. Después del duelo de canciones, estará más dispuesto a discutir el asunto.

Estáis sentados junto a la hoguera de la choza de Yhdeksän Taivasta. Hay un ligero aroma a hierbas, tierra y piñas de abeto. El fuego es poco más que un grupo de brasas rojas que ilumina la sala con un suave resplandor. Yhdeksän Taivasta está tumbado cómodamente sobre una piel de oso cerca del fuego, y mira pensativamente hacia el techo de su choza.

“Me habéis preguntado por el marfil, pero no sé exactamente qué queréis. Sí, sabemos dónde está el marfil, pero no solemos ir por allí. Es mejor cazar morsas y ballenas. La caza es parte del tasapaino y es buena para el hombre. Excavar en la nieve en busca de cosas antiguas no es bueno. Allí hay cosas que existen ajenas a Ympyrä, cosas a las que mejor sería no molestar. Mi consejo es que cacéis; pero veo que vuestro deseo es fuerte, así que os guiaré hasta allí.”

Si se le pregunta a qué cosas ajenas a Ympyrä se refiere, Yhdeksän Taivasta simplemente se encogerá de hombros y dirá: “Debéis verlo para entenderlo.” Los lumimiehet creen que la idea de los PJs de buscar un botín de marfil es un poco estúpida y sin sentido. Por lo que saben los lumimiehet, cada ballena y morsa tiene marfil en su interior, pero están dispuestos a “seguirles la broma” mientras no les cause ningún daño. También creen que como fueron los hombres del Sur los que cargaron en primer lugar el marfil, también deberían ser del Sur quienes se lo llevaran.

Yhdeksän Taivasta encabezará la expedición, pero habrá muchos otros lugareños que parecen saber adónde se dirige el grupo. Entre las conversaciones y susurros de los lugareños que se desplazan junto al grupo, los PJs escucharán continuamente la palabra *Luuvene*, “barco de huesos”. Si le preguntan, Yhdeksän Taivasta explicará que hace mucho tiempo, en la época del abuelo de su abuelo, unos hombres llegaron procedentes del Sur en





un gran barco en busca de marfil, igual que los PJs. Cazaron ballenas durante toda la primavera y el verano, y a finales de otoño, tras haberse movido por todo Forodwaith, habían acumulado un gran tesoro de huesos de ballena y colmillos de morsa. Llenaron su gran barco, pero se hundió por el peso de la carga y quedó enterrado bajo el hielo y la nieve. El barco todavía se encuentra en el mismo sitio, con su carga de marfil. Yhdeksän Taivasta no dará ningún otro detalle aparte de esta breve historia.

Después de medio día de marcha hacia el norte y el oeste, el viejo cazador llega hasta un valle poco profundo situado a menos de un kilómetro del mar. Yhdeksän Taivasta otea el horizonte, dando una vuelta sobre sí mismo como si se estuviera orientando. "Aquí", dice solemnemente. "Lo que buscáis está aquí." Cuando miráis a vuestro alrededor, sólo veis una interminable extensión de hielo y nieve. Si aquí hay marfil, debe de estar enterrado bajo la capa de hielo.

Los lossoth no comprenden vuestra impaciencia por el lento progreso a la hora de excavar el túnel que os conducirá hasta el barco; ellos excavan, arrancando el hielo y la nieve durante un rato, y luego el trabajo se detiene por completo cuando se sientan y comienzan a hablar y comer con sus compañeros. Para ellos todo esto es poco más que una excursión familiar. Finalmente, cuando el sol se está poniendo y comienza a sentirse el frío aire del crepúsculo... Tie on auki! ("¡El camino está abierto!"). Los lossoth han descubierto el túnel que conduce hacia el barco.

Todos los personajes humanos y enanos que entren y se muevan a lo largo del pasillo a través de la nieve corren el riesgo de provocar algún desprendimiento. (Los personajes hobbits y elfos son lo bastante ligeros o gráciles como para pasar sin causar problemas.) Todas las maniobras de movimiento dentro del túnel son Extremadamente Difíciles (-50). El DJ debería tirar una vez por cada seis metros por los que haya avanzado un PJ. (Se pueden añadir las bonificaciones por Contorsionismo.) Si alguna tirada tiene como resultado un Fracaso, el DJ no deberá tirar en la Tabla de Fallos de Maniobras de Movimiento, pues el fallo significa que 3 metros de túnel se han hundido sobre el PJ. Si el resultado es un número, indica el porcentaje de posibilidades que existe de que el túnel no se hunda (por ejemplo, si el resultado es 40, existe un 60% de posibilidades de que se hunda el túnel, mientras que un 90 significa que sólo existe un 10% de posibilidad

des de que suceda una calamidad). Los resultados de 100 ó mas significan que no hay ninguna posibilidad de que el túnel se derrumbe por el paso del PJ.

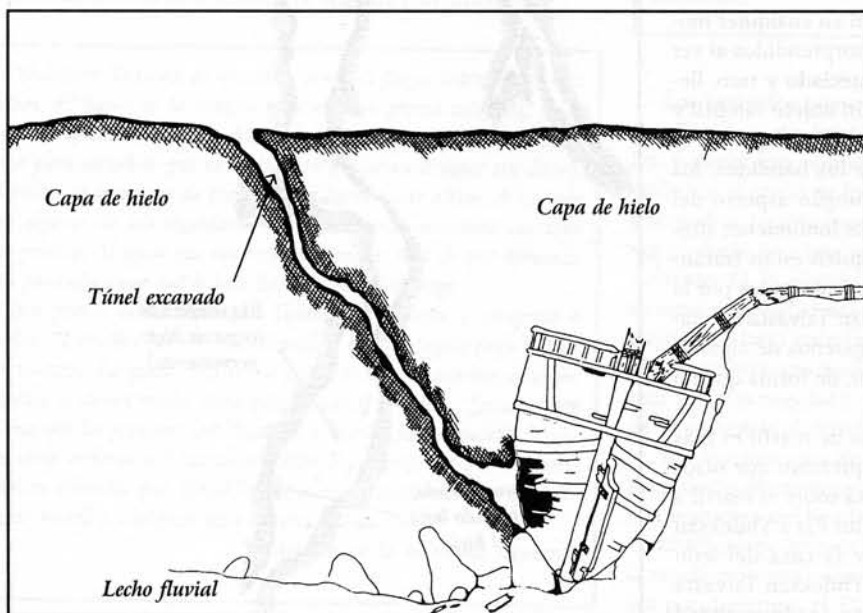
En el caso de que se hunda el túnel, todas las fuentes de luz quedarán apagadas y el PJ quedará atrapado hasta que alguien le rescate. Quienes queden atrapados tienen pocas posibilidades de morir en el incidente, pero recibirán un crítico "T" (-50) de Frío por cada 10 asaltos que pasen enterrados. La situación puede ir volviéndose cada vez más peligrosa si el hipotético rescatador también ve cómo se hunde el túnel encima suyo. Como el túnel sólo es lo bastante ancho para permitir el paso de un individuo, el rescatador deberá quedar al descubierto para poder rescatar a la víctima. El tiempo necesario para rescatar a una víctima queda a discreción del DJ, y dependerá bastante de las herramientas y los hechizos empleados. Como regla general, son necesarios seis asaltos para que un individuo retire 30 cm. de nieve y hielo del túnel con las manos desnudas.

Os arrastráis a lo largo del estrecho pasillo. Mientras gruñís y lucháis, abriéndos paso hacia adelante, de repente comenzáis a olerlo. Donde antes sólo estaba el limpio hielo, casi inodoro, ahora oléis un aroma mohoso pero agradable, como el de una gran biblioteca o almacén. Ante vosotros hay una pequeña abertura, a través de la cual sólo se puede ver oscuridad.

Cuando os abríis camino a través de la abertura oscura, tenéis una sensación de vacío y espacio alrededor vuestro, como si hubierais entrado en una gran caverna. Vuestras manos ya no tocan hielo, sino algo suave y redondeado. ¡Entonces os dais cuenta de que estáis de rodillas! Vuestras rodillas descansan sobre un montón de colmillos de morsa, que brillan por la escarcha y que no son demasiado amarillos debido a la gran cantidad de años transcurridos.

Desde vuestra atalaya en el túmulo de marfil, al fin veis otra docena de pilas de colmillos y huesos de ballena cuidadosamente colocados. Cuando miráis alrededor vuestro, atemorizados por la riqueza que os rodea, veis una imagen inesperada en una de las esquinas. Allí, inclinado contra uno de los túmulos de marfil, se encuentra el cadáver marchito de un cadáver. Está de pie, con la espalda apoyada contra el montón de marfil, y con las manos dobladas sobre un diario encuadernado en piel que tiene en su regazo. Sus ojos han desaparecido y su piel está ennegrecida por el extremo frío; pero incluso muerto, su cara todavía conserva cierto orgullo y serena majestad.

El barco de marfil, sección transversal



Si los personajes examinan el diario encuadernado en piel, averiguarán todas las respuestas respecto a las peripecias que llevaron al cargamento de marfil a acabar aquí. El diario tiene unas cien páginas, y el frío lo ha conservado bien durante su largo entierro bajo la nieve. Sus numerosas páginas describen la fatídica expedición, así como un detallado inventario de lo que las partidas de caza trajeron consigo. Sin embargo, lo que verdaderamente importa a los PJs son las siguientes entradas, que describen por qué el barco y el marfil todavía se encuentran en el Norte.



2 de Hithui: Malas noticias hoy. Una de las primeras tormentas del invierno nos sorprendió en la noche y nos hizo encallar. Aunque el barco está en buenas condiciones, los mástiles están rotos. Será un lento viaje de vuelta a casa a menos que consigamos repararlos, y todas las reparaciones que se pueden hacer están siendo realizadas. Mi mayor miedo es la aparición del hielo del invierno; puede ser difícil abrirse camino a través de ese hielo. Los hombres comienzan a murmurar, porque no están preparados para este frío, y desean partir en dirección a climas más cálidos en cuanto sea posible.

14 de Hithui: Hemos intentado mover el barco desde la marea alta (hace nueve días), pero no ha habido manera. Los hombres quieren tirar la carga por la borda para ir así menos cargados, pero no puedo permitirlo. Tenemos un cargamento tan precioso de marfil que nos permitiría contratar hombres y comprar armas durante más tiempo del que puedo imaginar. Abandonar tales riquezas en la playa sería como una traición al reino, y una traición al rey que nos envió aquí. No lo permitiré, no mientras haya aire en mis pulmones y una espada en mi mano. Los hombres están cada vez más inquietos, y temo que abandonen la expedición antes de que pase mucho tiempo.

18 de Hithui: Ha ocurrido lo que me temía. Los hombres se han amotinado y se han negado a permanecer en el barco. Creo que si consiguiéramos sobrevivir al invierno, el deshielo de primavera nos permitiría volver a poner a flote el barco, pero los hombres se han llevado todas las provisiones que tenían y han emprendido un largo y difícil viaje de vuelta a casa por tierra. No siento rencor hacia ellos; el frío eterno y el temor que inspira este lugar es más de lo que puede resistir un hombre. Permaneceré aquí solo con la esperanza de que en primavera o verano pueda aparecer alguien que me rescate.



El cuaderno de bitácora de Amhir

A partir de este punto, las entradas en el diario escasean más y están más separadas. Al final, el frío, el hambre y la soledad acabaron por quebrar la mente de Amhir. Las últimas entradas del diario son los delirios incoherentes de un loco. Ninguno de los amotinados sobrevivió al viaje de regreso a Arthedain para contar el relato de la expedición. El diario sería de gran interés para los bibliotecarios de Annúminas, que podrían pagar entre 100 y 500 mo por él (según su condición y lo bien que negocien los PJs).

Los huesos de ballena y el marfil (hay un total de 600 kg.) valen en torno a las 10,000 mo en el mercado abierto de Tharbad (16 mo/kg.). Del DJ depende determinar cuánto de este marfil pueden recuperar y transportar los PJs. El pueblo de Aamukuu no está equipado con trineos de perros ni con caballos. Por lo tanto, a menos que los PJs hayan traído sus propios animales de carga con ellos, los trineos tendrán que ser tirados por ellos mismos. Los lumimiehet podrían acceder a ayudarles a transportarlo, pero sólo hasta alejarse uno o dos días de su pueblo. Como los lugareños no aprecian tanto el marfil como los PJs, éstos deberían compensar a los lumimiehet con algunos kilos de marfil o con algún otro objeto que aprecien (como cuchillos, mantas, ropas de abrigo, etc.).

EL VIAJE DE VUELTA A CASA

Morvran y sus bandidos no atacarán al pueblo ni a los PJs hasta que estén seguros de la localización del marfil. Cuando consigan localizar el marfil (si es que lo hacen), los bandidos no perderán el tiempo e intentarán recuperarlo mediante el robo, la negociación o la fuerza bruta. Aunque los PJs dejen una buena cantidad de marfil atrás, Morvran no estará satisfecho hasta que lo tenga *todo* en su posesión.

El viaje de vuelta a casa de los PJs estará salpicado con las mismas dificultades que debieron sufrir al viajar río arriba. De hecho, si han recuperado el marfil, el viaje de vuelta debe-

ría ser todavía más difícil, ya que todo tipo de ladrones intentarán hacerse con el botín de los personajes, en particular si Morvran o algún miembro de su banda consiguen seguir el rastro de los PJs. Los bandidos perseguirán al grupo hasta que consigan llegar al río Lhûn o alcancen el refugio de algún pueblo o ciudad. En ambos casos, los bandidos deberán abandonar la persecución, ya que no tienen ninguna embarcación y no están precisamente en buenas relaciones con los ribereños. Tampoco tienen hombres suficientes para atacar un pueblo.

⊕ 13.2 el BERG maldito ⊕

En ningún otro acto pérfido ha revelado el Rey Brujo su ansia destructiva con tanta furia como en las atrocidades que ha cometido contra los ystävät talven. Los hombres de Forodwaith, que son incapaces de convertirse en una amenaza contra su belicoso imperio, han sufrido el eterno odio sin sentido porque se niegan a reconocer su gobierno (ya que tales conceptos son totalmente ajenos a ellos). Como no tiene ninguna aspiración de dominio sobre el congelado Norte, el Señor de los Nazgûl persigue a sus inofensivos vecinos por el simple goce de inspirar terror y desesperación en los corazones de los Pueblos Libres.

El peor de los horrores que han sufrido los ystävät talven por causa del Rey Brujo fueron los abalorios malditos que dejó dispersos por toda la región. Aquellas baratijas aparentemente inofensivas estaban mancilladas por la inhumana brujería del Señor de Morgul, e infectaban a sus víctimas con una enfermedad para la cual no se conoce ninguna cura en la Tierra Media: el infierno de una muerte sin descanso. Al recurrir a las energías mágicas de aquellos *loitsu helmet*, sus portadores esclavizaran sin saberlo sus almas al servicio del Rey Brujo, para servirle en la muerte; quedaban completamente dominados, a menos que el Nazgûl fuera destruido y su espíritu expulsado de Arda.

La plaga de abalorios ha adoptado muchas formas siniestras desde su creación hace treinta años. A medida que pasaba el tiempo, las nombradoras de espíritus y sabios de los ystävät talven han creado encantamientos de protección para contrarrestar la plaga y mantenerla a raya; pero una y otra vez, el Rey Brujo idea nuevos planes maliciosos para frustrar todos esos esfuerzos, recogiendo una cosecha de muerte donde nadie lo habría imaginado. Ése es el destino en la actualidad de uno de los *hautauskummut*, los sagrados bergs funerarios de los merimetsästäjät.

13.2.1 LA HISTORIA

No mucho tiempo después de que comenzara la plaga de los *loitsuahelmet*, una mujer de los merimetsästäjät de la Bahía de la Cuna de Bergs buscó la ayuda del Mundo Espiritual para proteger a su pueblo. Aquella *viisas*, de nombre Elämänantaja, emprendió un largo y peligroso viaje hacia las congeladas e inhóspitas de Forochel, en busca de algún poder que pudiera proteger a los merimetsästäjät de los horrores no-muertos que les acosaban. Elämänantaja consiguió al fin lo que ansiaba, regresando a su ancestral berg con un extraño y maravilloso artefacto: una sólida masa resinosa. En realidad, se trataba de una de las *yavanníri*, las Lágrimas de Yavanna, cuya historia conocieron los noldor de Niebla Eterna de la boca del mago Aiwendil.

Elämänantaja no reveló a nadie cómo había conseguido hacerse con aquella masa translúcida, a la que llamaba Meripihka (La. "Resina marina"); pero instó a sus congéneres a que la colocaran en su túmulo funerario, manteniendo así la influencia santificada que calmaría a los agitados espíritus de los muertos enterrados allí y evitaría que otros maléficos espíri-

tus infectaran los cadáveres de los difuntos. Aunque sus nombradoras de espíritus y sabios no habían encontrado ninguna cura para aquella aflicción (pues pocos adivinaban cuál era su verdadera procedencia), los merimetsästäjät se libraron de la peor parte de la plaga. Al recurrir al poder de la Meripihka, Elämänantaja desarrolló diversos rituales protectores para expulsar a los no muertos, o para lanzar encantamientos sobre sus sarcófagos de forma que sus ocupantes no pudieran romper los límites de su prisión y no molestaran a los vivos.

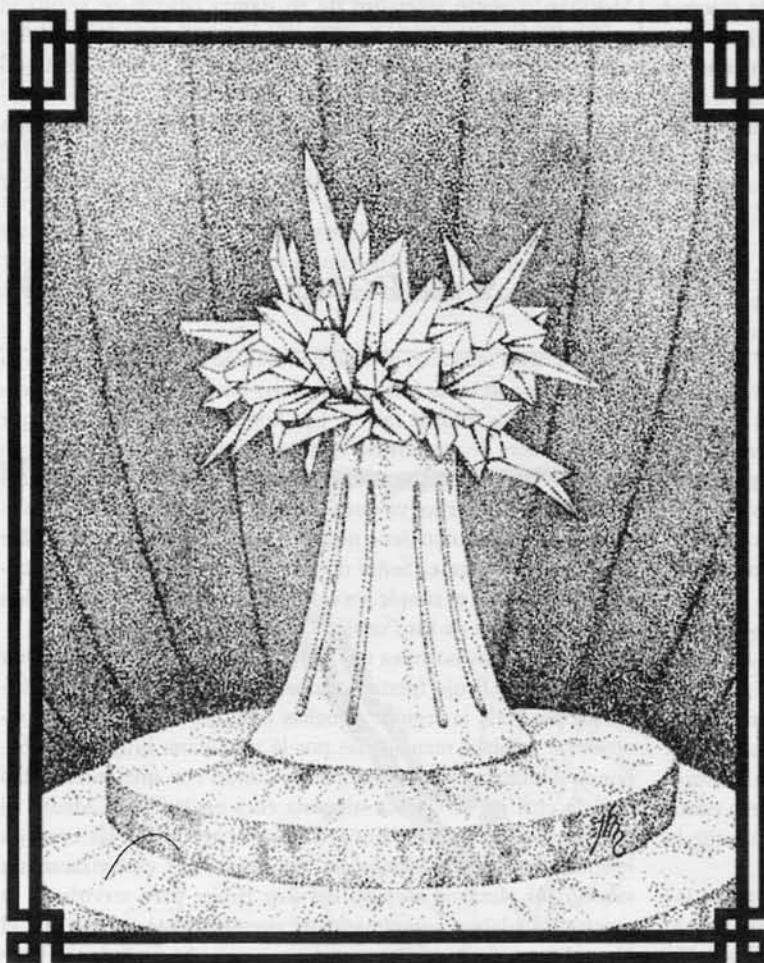
Con el tiempo, la fama de Elämänantaja llevó el relato de su búsqueda hasta los oídos del Rey Brujo. Enfurecido al ver sus planes frustrados por una mera mortal, el Nazgûl meditó sobre cómo podría vengarse con creces de Elämänantaja, y cómo podría arrebatarse a los merimetsästäjät su protección mágica. Al final, el Señor de Morgul decidió vengarse con sus propias manos.

El Espectro del Anillo pretendía someter a Elämänantaja bajo su control mediante algunos *loitsuahelmet* especialmente diseñados para ese propósito. Una vez estuvieran en su poder, aquellos abalorios mágicos obligarían a la sometida *viisas* a entrar en el berg protegido y destruir todas las defensas que mantenían a los no-muertos dentro de sus tumbas. A continuación, con un verdadero ejército de cadáveres andantes para ayudarla, Elämänantaja realizaría otro gran ritual, convocando a la horda de los vientos para que empujara el *hautauskumpu* fuera de la Bahía de la Cuna de Bergs. Conscientes de que la Meripihka no podía ser tocada por ningún muerto viviente, el astuto Rey Brujo esperaba que mediante esta estratagema arrebatarse a los merimetsästäjät su talismán simplemente alejando de ellos su berg, hasta llevarlo al mar, donde se fundiría y se perdería para siempre.

Hasta ahora, los planes del Rey Brujo se han desarrollado exactamente como él esperaba, o casi; porque cuando el Espectro del Anillo llegó en secreto hasta las costas de la Bahía de la Cuna de Bergs para entregar los abalorios a Elämänantaja, sólo encontró a su sirviente Sinipilvi. Como no estaba dispuesto a esperar que regresara la *viisas*, pues su disfraz podría ser descubierto por cualquiera que pasara por allí, el Señor de Morgul se contentó con un objetivo de menor importancia para llevar a cabo sus malévolos planes. Como consecuencia, deberían pasar muchos años más hasta que los *loitsuahelmet* tuvieran efecto; pues Sinipilvi era joven y robusta, a diferencia de su anciana mentora, y cualquier abalorio mágico cuya maldición no estuviera del todo bien escondida corría el riesgo de ser descubierto por las nombradoras de espíritus y sabios de los ystävät talven, que cada vez estaban más atentos a estas (vitales) cuestiones.

El encuentro de Sinipilvi con el Señor de los Nazgûl es una historia bastante conocida entre los merimetsästäjät de la Bahía de la Cuna de Bergs, pues ella lo explicó varias veces, y después de que sucumbiera a la plaga, muchos descubrieron su verdadero significado. Nadie sabe si los detalles concretos del encuentro fueron modificados para adaptarse a las expectativas culturales, pero la siguiente narración sigue el típico patrón de los relatos moralistas de los merimetsästäjät: el protagonista recibe un regalo aparentemente útil, que no esperaba, después de una situación que aparentemente podía ser peligrosa.

La
Meripihka



Sinipilvi y el Visitante Encapuchado

Hace unos veinte inviernos, en una noche como ésta, un viajero procedente del Sur, protegido por una pesada capa negra de forma que no se le podía ver la cara, llegó a la casa de la viisas Elämānantaja. Pero Elämānantaja no estaba allí; se había desplazado hasta la Fiesta de la Luna Nueva en el jāätalo, dejando a Sinipilvi, su sirviente, para que se encargara de todo en su ausencia. Era una fría noche de invierno, y nadie habría salido al exterior bajo ningún concepto. Sinipilvi oyó algunos pasos fuera del pyöreä talo... crunch, crunch, crunch, como el sonido de un perro que roya un hueso. Sinipilvi tenía miedo, pues temía que algún ser de Ulkopuolesta estuviera acechando en el exterior.

Entonces escuchó una suave llamada, como el susurro de las olas contra las rocas de la bahía en verano: "iViisas!"

El miedo de Sinipilvi no le permitió contestar.

"iViisas!", repitió la voz, esta vez más alto y claro. Entonces entró en el pyöreä talo un hombre de gran tamaño. Llenó toda la entrada, y Sinipilvi pensó que no conseguiría entrar en el interior sin dañar la casa. Sinipilvi empuñó su riimuveitsi y se preparó para cualquier cosa.

"¿Dónde está la viisas conocida como Elämānantaja?" dijo una voz procedente de aquellas ropas oscuras.

Sinipilvi era poco más que una chica bobalicona en aquella época, y no se le ocurrió otra cosa que contestar que "Se ha ido a la Fiesta de la Luna Nueva."

Entonces escuchó un fuerte siseo, como el ruido que emite la grasa al ser colocada en el suelo, que hizo estremecerse a Sinipilvi, y no precisamente por el frío.

"Necesito mustasormen lääke", dijo el extranjero. Sinipilvi no sabía que diría Elämānantaja si le permitiera al extranjero acceder a la pequeña reserva de hierbas de su mentora, así que respondió que no tenía ninguna; pero el extranjero pareció olisquear el aire como un perro.

"Allí", dijo la voz, señalando la bolsa que contenía la hierba. Sinipilvi nunca supo cómo averiguó que la hierba estaba allí. De repente, el extraño buscó algo en su túnica negra y sacó otra bolsa. "Te pagaré con esto", dijo. El extraño puso en la mano de Sinipilvi varios loitsu helmet, y Sinipilvi los cogió, pues los sabios todavía no los reconocían como un símbolo de la plaga. El extraño cogió la bolsa de hierbas y desapareció -crunch, crunch, crunch- mientras sus pisadas se hacían más suaves en la noche.

Cuando Elämānantaja regresó, sintió no haber podido recibir al visitante, pero no se enfadó con Sinipilvi por haberle entregado la mustasormen lääke, y le permitió quedarse con los loitsu helmet como pago legítimo. Poco después, Sinipilvi descubrió que los loitsu helmet contenían lääke tarmo -energía curativa- así como otros poderes de predicción y trances oníricos, y gracias a ellos consiguió una reputación que rivalizaba con la de Elämānantaja, que murió en paz dos años después.

¡Pero pobre Sinipilvi! Acabó muy mal. ¡Si hubiera interpretado bien las señales algo antes! Pues cuando llegó la primavera después de su encuentro con el extraño, la bolsa de mustasormen lääke que Sinipilvi había intercambiado por los abalorios mágicos fue encontrado a un centenar de pasos del pyöreä talo. "Al tipo debió caerle", se dijo Sinipilvi, sin apenas imaginar el mal que caería sobre ella, y sobre todos nosotros, por causa del intercambio que había realizado.

Y así, mientras Sinipilvi iba utilizando el poder de los loitsu helmet para curar las heridas de sus vecinos, predecir el tiempo y adquirir conocimientos a través de sus sueños, su corazón se fue oscureciendo poco a poco, y su mente se nubló con la desesperación. Para Sinipilvi, la curación de las heridas parecía un esfuerzo inútil que no hacía sino aplazar la inevitable muerte, las tormentas más terribles era el único tiempo que podía predecir, y en sus sueños sólo contemplaba lóbregos paisajes que no conte-

nían ningún conocimiento que deseara adquirir. Al final, desesperada hasta la locura, caminó hacia las placas de hielo, llevándose a su hijo y a sus dos hijas consigo, y allí perecieron ella y los suyos.

Pero ¡ay!, este acto de absoluta desesperación sólo sirvió para que los planes del Rey Brujo avanzaran un paso más. Incapaz de encontrar reposo para su cansado espíritu, el cadáver de Sinipilvi se levantó de nuevo, animado por una horrenda no-vida, y al servicio de la voluntad del Nazgûl. Junto con su progenie, Sinipilvi entró en el hautauskumpu de su pueblo, e inició sus oscuros trabajos para despertar a todas las criaturas de Ulkopuolesta de sus tumbas protegidas, y convocando a otras que vendrían desde el más allá. Pronto transformó el berg funerario en una ciudadela de terror fortificada, mientras preparaba el sortilegio de invocación que sumiría la Meripihka en el olvido eterno.

13.2.2 LOS PNJS

NUORILINTU

Nuorilintu (La. "Pájaro joven") era un explorador merimetsästäjä de excelente reputación, tanto por su poderío físico como sus habilidades de caza; era un joven inteligente y atractivo bien considerado por el Valaskalan Palvonta y la gente en general. Pero entonces llegó el día en que Nuorilintu se presentó voluntario para una expedición al berg funerario maldito, y ahora no habla casi nada y a menudo se queda sentado durante varias horas seguidas, mirando al vacío e imaginando algún horror invisible. En otros momentos, se comporta de forma nerviosa, mirando alrededor suyo con los ojos desorbitados al mínimo susurro.

En realidad, Nuorilintu escapó del hautauskumpu por pura suerte, luchando hasta abrirse camino hasta la entrada principal. Una vez allí, se lanzó sobre su bote, y el impulso de dicho salto hizo que el bote vagara a la deriva, lejos de los muertos vivientes que moraban en el berg. Remó hasta alejarse del berg y más tarde fue encontrado en la orilla, temblando y mirando vacuamente hacia el mar. Si los PJs intentan leer los pensamientos del joven con un sortilegio de *Telepatía*, rápidamente se perderán entre el torbellino confuso en que se ha convertido la mente de Nuorilintu. Un sortilegio de *Curación Mental* podría sanar a Nuorilintu (aunque pasarían 1-50 días antes de que el sortilegio comenzara a tener efecto). Aunque podrá contar todo lo que les ocurrió, Nuorilintu no regresará bajo ningún concepto, esté curado o no, al berg maldito (al menos mientras viva).

Si se le interroga, Nuorilintu responderá con un confuso vómito de información, tanto útil como inútil. En todo momento le costará mucho hablar, y a menudo dejará de hablar, mirará alrededor y gritará "Eik, Serkku, Eik!" (La. "¡No, primo, no!"). Nadie sabe a quién podría referirse. Sólo repetirá incesantemente que su primo Lumilintu se encuentra allí. Si los PJs preguntan a otros lugareños al respecto, les dirán que Nuorilintu y Lumilintu eran primos y grandes amigos. Sin embargo, Lumilintu siempre fue un chico enfermizo y murió hace dos inviernos a causa de alguna enfermedad. Lo que los lugareños no saben es que Nuorilintu fue atacado en el berg funerario por el cadáver infectado de espíritus de Lumilintu. Éste es uno de los horrores que provocó el estado actual de su mente.

Con paciencia y grandes esfuerzos, los PJs podrían acabar deduciendo, por lo que dice Nuorilintu, que el hautauskumpu está plagado de muertos vivientes a los que no sabe cómo definir. También está más allá de su capacidad actual el determinar cuántos hay, cuán fuertes son o dónde se encuentran dentro del berg. Sólo sabe que Sinipilvi, el viisas, acecha en algún lugar del Gran Salón. Si los PJs son lo bastante pacientes y delicados con el joven, Nuorilintu conseguirá recuperar por unos instantes su compostura y responderá lo siguiente en un tono monocorde:

"Sinipilvi estaba en el embarcadero cuando me alejé remando. La oí reírse, y su risa era como el graznido de algún pajarraco. Me



llamó, y yo no pude evitar girar la cabeza y mirarla. Sus ojos eran como pálidas hogueras vistas desde lejos. Me estremecí, pero no podía apartar la mirada. Su voz llegó hasta mí por encima del agua. Me habló como si hablara con mucha gente, y no sólo conmigo. Me dijo: “Tus días están contados, cazador marino, ahora ha llegado el momento de un nuevo inicio. Tus hijos me pertenecerán a mí.” No recuerdo nada más hasta que me encontraron los cazadores al día siguiente.”

ILTATUULI

Iltatuuli (La. “Viento vespertino” es un miembro adulto del Valaskalan Palvonta de la Bahía de la Cuna de Bergs. Ha viajado bastante para ser un merimetsästājā, y es uno de los pocos miembros de su pueblo que sabe hablar el oestron más o menos bien. Iltatuuli conoce bien el mar, el viento y el clima, y si se le consigue persuadir, el anciano ballenero estaría dispuesto a acompañar al grupo en la expedición. (Sólo por sus conocimientos náuticos ya vale la pena tenerlo con el grupo, pero además es un guerrero bastante experimentado.) En cualquier combate, Iltatuuli se revelará como un gran estratega y un intrépido guerrero. Aunque Iltatuuli no teme a los muertos vivientes, tampoco tiene ninguna prisa por enfrentarse con ellos.

La cara morena, gastada y azotada por el viento de Iltatuuli está marcada por unas arrugas que revelan que ha trabajado mucho y ha tenido grandes preocupaciones. A menudo se muestra taciturno, pero nunca adopta una postura deliberadamente poco amistosa. El silencio de Iltatuuli es más el hábito de un pescador que pasa muchas horas en el mar, aunque también puede animarse a explicar un buen relato si está de buen humor.

Nota para el DJ: La filosofía de la vida de Iltatuuli es dejar que las cosas ocurran como vienen. Por lo tanto, parra unirse al grupo, deberá ser convencido de la urgencia de todo este asunto. Para ello, se deberá superar una maniobra de influencia de dificultad Media (+0). Sin embargo, los PJs ganarán una bonificación +10 en sus negociaciones si el marinero no tiene que utilizar su embarcación o equipo propios, ya que los PJs ponen el barco y las armas, y otro tanto si le proporcionan un buen par de botas, una manta y una chaqueta para unirse a la aventura.

Si se le da tiempo para concentrarse y darle un repaso a todos los viajes que ha realizado desde que era joven, Iltatuuli conseguirá

comunicarse en un oestron a nivel 3. (Sin embargo, como no tiene muchas oportunidades para practicarlo, el DJ podría hacer que comenzara hablando a nivel 2. A medida que se vaya acostumbrando al uso de ese idioma, podría recuperar su antigua fluidez. El DJ puede utilizar esta falta de práctica para crear algún malentendido cómico entre él y los personajes que no hablen en labba.)

LUMIPALLO

Lumipallo (La. “Bola de nieve”) vino al mundo bajo la sombra de la desesperación de su madre, siguiendo a Sinipilvi a su muerte y más allá. Lumipallo parece un hombre bajo pero fuerte. Su pelo es largo, rígido y lleno de hielo, y golpetea sobre su cabeza cuando se mueve rápidamente. Cualquiera que se encuentre a menos de cinco metros de él deberá hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 10.

Las tácticas empleadas por Lumipallo son bastante simples. Cuando está armado con su lanza +10 y su cuchillo de runas +10 (que le permite lanzar dos veces al día el sortilegio *Invocar Niebla*), Lumipallo intenta mantenerse fuera del alcance de las armas de cuerpo a cuerpo. Tras detectar a los intrusos, inmediatamente utilizará su cuchillo de runas para llenar de una densa bruma la entrada de su cámara. A continuación se retirará un poco, desplegando sus sortilegios y sus aliados no-muertos con la máxima efectividad. Lumipallo fue un explorador en vida, y conoce algunos sortilegios abiertos de Canalización, procedentes de las listas Serenar Espíritus y Sendas de la Luz y del Sonido.

PUOLIKARHU

Puolikarhu (La. “Medio-oso”) murió hace casi veinticinco años, pero su alma atormentada todavía no ha encontrado el reposo eterno. Este viisas, que antaño era poderoso, atractivo y de gran corpachón, era un sencillo hombre de su familia. La muerte le sorprendió cuando ayudaba a escoger y excavar un nuevo *jäättalo* con la ayuda de unos abalorios mágicos malditos. El berg se desmoronó, matando a todos los que estaban a bordo, incluyendo a su familia. Desde entonces, Puolikarhu fue un hombre cuyo corazón no conoció el gozo ni la alegría. Murió poco después, acechado por el recuerdo de aquella tragedia en el berg, y no encontró el descanso que merecía. Sinipilvi le incordia y le tortura con sus viejos recuerdos, pero Puolikarhu existe independientemente de ella, y la evita todo lo que puede. Su único amo es su interminable dolor.

En vida, Puolikarhu fue un maestro de las visiones, un pintor de luz y sombras, un verdadero escultor de ilusiones. Conserva sus habilidades en su no-vida actual, y los PJs que se encuentren delante suyo contemplarán la siguiente ilusión: los muertos, enterrados en los nichos en las paredes, como si fueran paneles de abejas, comienzan a abrirse camino fuera de sus ataúdes y sarcófagos. Los personajes que contemplen esta horrible escena deberán hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 6. Cualquier personaje afectado correrá de vuelta al bote e intentará remar de vuelta a la costa, dejando a todos los demás abandonados en el berg. El efecto sólo durará mientras el PJ tenga a la vista el berg funerario. El DJ debería tener en cuenta que las ilusiones no tienen TR, solamente el miedo que inspira.

Puolikarhu era un hombre muy grande. Una vez muerto, su piel se ha ennegrecido, arrugado y encogido por efecto del frío. En ocasiones, utiliza su talento para lanzar sobre sí mismo una ilusión en la que aparezca con un poco más de carne, pero no acostumbra a hacerlo con frecuencia. Si los PJs se enfrentan con él, Puolikarhu aparecerá como una gran figura esquelética vestida con una piel de foca congelada y agrietada. Tiene un insidioso aspecto de angustia constante. Sus ojos no brillan como los de la mayoría de los muertos vivientes, sino que más bien parecen pozos de vacío en los que no brilla ni se refleja ninguna luz.

En combate, Puolikarhu utiliza una sencilla lanza y una daga de hueso, pero su mayor arma es su aura de desesperación. Todos los que se acerquen a menos de ocho metros de Puolikarhu se verán afectados por su absoluta desesperación, y perderán 2 puntos de Intuición por asalto. Además, quienes se encuentren dentro de este círculo de acción deberán hacer una TR contra un ataque de nivel 15 o se verán afectados por un efecto equivalente a los sortilegios *Canción de Silencio* y *Canción Paralizante*. A quienes se vean afectados les costará emprender cualquier acción, pues habrán perdido toda esperanza, y todo curso de acción emprendido se verá cuestionado por la pregunta “¿Vale la pena?”

PUNAKÄSI

Punakäsi (La. “Mano roja”) fue un renombrado cazador del Valaskalan Palvonta. Era llamado Mano Roja debido a un cuchillo de runas que encontró cuando era joven. La hoja tenía un pálido resplandor rojizo y emitía un brillo rojo sobre la mano que la empuñaba. Nadie sabía que la pálida hoja, al igual que los *loitsu helmet* del Rey Brujo, tenía un origen malévolo, y acabó en las manos de un inocente que no conocía el peligro que corría. Lentamente se fue apropiando de la mente de Punakäsi, y corrompió su espíritu.

La vida de Punakäsi fue una larga lucha contra el vacío absoluto que sentía en su interior. Murió hace casi quince años, cuando quedó enredado en su propia red de arpones, y fue arrastrado al fondo de la bahía por una ballena herida. Su cuerpo fue arrojado a la orilla algunos días después, y fue enterrado en el *hautauskumpu*. Aunque su espíritu era libre de abandonar el mundo, el cuerpo de Punakäsi fue habitado por un espíritu impío atraído por la maléfica

arma. Sinipilvi le permite vagar por el berg funerario, pues es un guardián tan buen como cualquier otro, ya que odia todo tipo de vida.

El cadáver de Punakäsi es bajo y fuerte, pero recuerda a un hombre orgulloso que tiene una cara fría y desgastada y el pelo de color rubio pálido. Lleva una larga capa hecha de piel de oso sobre un jubón de piel de reno de brillantes colores. Sus ojos brillan con un tenue resplandor azulado, como las estrellas más lejanas, y siempre está rodeado por un penetrante olor a sal marina. Cualquiera que se acerque a menos de ocho metros de Punakäsi deberá hacer una TR contra un ataque de nivel 15 o se verá afectado por el sortilegio *Confusión* de Esencia. Quienes fallen perderán 2 puntos de Intuición por asalto mientras permanezcan en el área de efecto.

Aparte de utilizar las tácticas habituales de amenazar o asustar a sus oponentes, el espíritu que ha poseído el cadáver de Punakäsi es muy poco hablador, y está más interesado en matar o expulsar a los intrusos. Si se establece alguna comunicación con él, el espíritu responderá a las preguntas que le hagan con réplicas muy breves, que probablemente serán sarcásticas, confusas o contradictorias. En combate, utiliza el cuchillo rúnico de hoja roja de Punakäsi (+10, puede lanzar *Susurro Prolongado* tres veces al día) y un arpón. Utiliza *Susurro Prolongado* para acosar constantemente a los intrusos.

Si Punakäsi es consciente de la presencia de los PJs antes de que éstos lo sean de la suya, un PJ (elegido aleatoriamente por el DJ) escuchará un siseante susurro que le pondrá los pelos de punta, y que pronunciará amenazas como “Morirás aquí”, “Soy la muerte” y “Te estoy esperando”. Esto podría tener un efecto muy desconcertante para el PJ, que escuchará susurros que ninguno de los demás miembros del grupo parece percibir. Después de cada amenaza, el PJ deberá hacer una TR o escapará del *hautauskumpu* totalmente aterrorizado. Las TRs irán subiendo en escala de dificultad (la primera será contra un ataque de nivel 1, la segunda contra un ataque de nivel 2, y así sucesivamente). El PJ podría darse cuenta de lo que está sucediendo si supera una tirada Extremadamente Difícil (-30) de Percepción o es convencido por algún otro miembro del grupo que supere una maniobra de influencia de igual dificultad. Si alguna de las dos maniobras tiene éxito, el PJ reconocerá la manipulación de Punakäsi, y no necesitará hacer más TRs.

PIENI KUKKA

Pieni Kukka (La. “Pequeña flor”) era la hija menor de Sinipilvi, pero era una gran conocedora de las listas de Esencia. Siguió a su madre estoicamente y sin hacer preguntas la tarde en que toda su familia se suicidó. Pieni Kukka está armada con un garrote +10 que ha robado en otra cripta. También utiliza un cuchillo oculto en su vaina bajo la capa de piel que viste. Cualquiera que se acerque a menos de tres metros de ella deberá hacer una TR contra un ataque de *Círculo de Frío* de nivel 15.

UNISOTURI

Unisoturi (La. “Guerrera de los sueños”) fue seducida a una edad temprana por los espíritus más oscuros de Forodwaith. Aunque muchos de esos espíritus se le aparecieron en un primer momento con formas hermosas y aspectos agradables, a menudo ella quedaba engañada y los utilizaba para sus sospechosos objetivos. La inevitable destrucción de Unisoturi llegó cuando una de estas malvadas criaturas, envuelta en un aspecto de falsa benevolencia, la convenció de que podría convocar a Eloeklo sin sufrir ningún daño. En vano intentó controlar al Demonio del Viento Septentrional, y por ese motivo tanto Unisoturi como todo su pueblo fueron destruidos por su arrogancia. Ahora, su cuerpo ha sido ocupado por un espíritu de la tentación, un sirviente del mismísimo Eloeklo, convocado por Sinipilvi para conseguir la ayuda de Tuulipahaus.





Si se ve obligada a entrar en combate, Unisoturi utilizará su *Bastón de Ceguera* (20 cargas) y su arpón +10. Cualquiera que se acerque a menos de nueve metros de ella deberá hacer una TR contra un ataque de *Miedo* de nivel 15. Cualquiera que mire directamente a sus ojos centelleantes deberá superar una TR de nivel 5 o quedará aturdido durante 2 asaltos. Utiliza una maniobra Rutinaria (+20) de Percepción para determinar si un PJ mira directamente a sus ojos. Cualquier resultado que indique un éxito (parcial o completo) significará que el PJ ha conseguido evitar su mirada y no tiene que hacer la TR.

SINIPILVI

Sinipilvi (La. "Nube azul") es (o era) algo pequeña para lo que suele ser normal entre los merimetsästäjät, y tenía un aspecto bastante vulgar para lo que suele ser normal en casi cualquier cultura. Está armada con una lanza +20 hecha a partir del largo cuerno pulido de un narval montado sobre un sólido colmillo de marfil de morsa. El cuerno tiene la forma de un pez nadando desde la punta hasta la base. El colmillo no ha sido tallado, y sólo tiene un pequeño agujero que perfora la base para permitir que pase una cinta para la muñeca, de forma que el arma pueda ser recuperada si es arrojada. Es un arma bastante bonita para un enemigo tan mortal. Sinipilvi también empuña un cuchillo de runas que le permite proyectar un *Rayo de Hielo* +10 (tres veces al día). Ha conseguido estas armas tras saquear las tumbas que había dentro del *hautauskumpu*.

Los abalorios de Sinipilvi permiten a su usuario lanzar *Curar* 10 (dos veces al día), *Predecir el Tiempo* (una vez al día), y *Sueño I* (una vez al mes). Cada vez que son utilizados, los abalorios añaden un Punto de Corrupción al usuario. Sinipilvi todavía lleva los abalorios malditos colgados alrededor del cuello, y la única forma de derrotarla es destruyéndolos. Conseguir alcanzar los abalorios no es una tarea fácil, ya que Sinipilvi irradia un aura de *Miedo* y *Confusión* en un radio de diez metros. Cualquiera que entre en esa zona debe hacer una TR contra un ataque de nivel 15 o se verá afectado por ambos sortilegios.

SADENAINEN

Sadenainen (La. "Mujer de la lluvia") era muy parecida a Sinipilvi, su madre, cuando estaba viva; ahora que ha muerto, las dos podrían ser gemelas, con la excepción de que Sadenainen es un poco más alta. En cuanto a personalidad, Sadenainen es muy parecida a su hermana menor Pieni Kukka. Es poco comunicativa, y prefiere que sea su madre la que hable mientras ella se enfrenta a sus oponentes y prepara sus sortilegios. Cualquiera que se acerque a menos de cinco metros de Sadenainen deberá hacer una TR contra un ataque de *Miedo* de nivel 10. Está armada con un arpón +10 y un afilado cuchillo de matarife robado en el berg funerario del clan Merilintu (nº 5C).

A diferencia de su madre y su hermana, Sadenainen no era viisas, sino *henkinmittäjä*, y sus armas más peligrosas son sus sortilegios. Es una gran manipuladora del hielo, el fuego, el agua y el viento. En cualquier combate, probablemente utilizará sus sortilegios de la Ley del Fuego de forma indiscriminada, sin prestar atención a la destrucción que provoque en el berg funerario o en sus delicadas esculturas. La táctica favorita de Sadenainen es lanzar un sortilegio de *Calentar Sólido* a los pies de un intruso, haciendo que hundan los pies en el agua donde se supone que debería estar el suelo. A continuación lanzará rápidamente *Congelar Líquido* para intentar atraparles dentro del agua. En general, cualquier víctima que haya visto fundirse el hielo bajo sus pies por obra de Sadenainen y esté sumergido en el agua recibirá 1-10 puntos de daño y un crítico "A" de Frío. A continuación, si Sadenainen consigue congelar el agua, la víctima sufrirá 1-10 puntos de daño por cada 10 asaltos que permanezca en el agua.

13.2.3 LOS ESCENARIOS

El berg maldito flota en medio del Äänettön Meri, el Mar del Silencio, que se extiende durante más de un kilómetro en todas direcciones. Este cuerpo de agua está rodeado por un sólido círculo de

bloques de hielo (que, sin embargo, comienzan a resquebrajarse y fundirse con la llegada de la primavera). Los merimetsästäjät consideran ofensivo para los espíritus (aparte de ser un mal presagio para los vivos) romper el silencio salvo en situaciones en las que de ello depende la vida de alguien. Cualquiera que hable, cante, grite, tose o estornude verá como es instado a hacer el silencio rápidamente.

13.2.4 LA MISIÓN

Aunque la profanación de su berg funerario es una causa de dolor para los merimetsästäjät, su verdadera preocupación es rescatar la Meripihka; ya tendrán tiempo de excavar otro *hautauskumpu* en algún otro lugar. El descubrimiento de otro talismán único e irremplazable que los protegiera contra las plagas enviadas desde Angmar sería una tarea imposible. Enfrentados a una horda de implacables enemigos no-muertos, el duelo directo con espada y magia parece el único curso de acción disponible para quienes deben frustrar los planes maléficos del Rey Brujo antes de que Sinipilvi y sus aliados consigan convocar el poder de Eloeklo para que les ayude en su causa.

Aunque el año 1640 T.E. es el periodo temporal recomendado para arbitrar esta aventura, el escenario puede ser adaptado a casi cualquier periodo durante o después del gobierno del Rey Brujo sobre Angmar. La caída de Sauron (en el año 3019 T.E.) marca el límite temporal máximo, ya que la maldición de los abalorios sólo puede seguir en funcionamiento mientras el propio espíritu del Señor de los Nazgûl siga unido a este mundo gracias al poder del Anillo Único. Además, la Meripihka (como una de las *yavammiri*) será reclamada por los noldor de Niebla Eterna para emprender la Gran Canción del Despertar en el año 2941 T.E.

Ésta podría ser una aventura peligrosa y difícil para un grupo mal equipado o poco experimentado. El nivel medio de los PJs debería ser de 5 para los grupos más reducidos (4 miembros o menos) y de 3-4 para los grupos más grandes (en total deberían totalizar 15-20 niveles). A diferencia de "El Botín de Marfil" (ver la sección 13.1), esta aventura está diseñada principalmente para que la jueguen personajes ystävät talven; los extranjeros que pretendan participar en la expedición deberán superar algunos obstáculos. Por un lado está la barrera del idioma; prácticamente ninguno de los PNJs conoce ningún idioma aparte de su labba natal. Además, es muy poco probable que los merimetsästäjät permitan a algún extranjero procedente del Sur (y menos aún a algún miembro de las razas que no son humanas) poner un pie en su *hautauskumpu*, pese a que esté profanado.

Nota para el DJ: Si el DJ quiere permitir esta posibilidad, los PJs deberían superar una maniobra de influencia Muy Difícil (-20) para persuadir a los merimetsästäjät de su valía. Si dichos individuos se someten a los agotadores ritos iniciáticos del Valaskalan Palvonta y consiguen la bendición del viisas que realiza el rito antes de intentar convencer a los lugareños, la maniobra pasará a ser Fácil (+10).

EL INICIO PARA LOS JUGADORES

La primavera se acerca rápidamente a Forochel, y en menos de dos semanas los bloques de hielo se habrán fundido o habrán retrocedido lo bastante como para que el berg maldito salga del Äänettön Meri en el que se encuentra ahora. Naturalmente, todos los merimetsästäjät están de acuerdo en que se debe enviar una expedición para recuperar la Meripihka, pero nadie se ha presentado voluntario para emprender la misión, pues pocos tienen la valentía necesaria para realizar esa imponente hazaña. Un valiente joven, Nuorilintu, se presentó voluntario para llevar a un pequeño grupo hasta el *hautauskumpu*, pero de los seis que emprendieron el viaje, sólo Nuorilintu regresó. Nadie sabe qué les sucedió en el berg, pero ha arruinado por completo la mente de Nuorilintu. Ha llegado el momento de que los PJs demuestren su valía en la defensa heroica de su pueblo... y de todo el Norte, pues el Rey Brujo utilizará a las víctimas esclavizadas por los *loitsuhelmi* para atacar al resto de Pueblos Libres.

AYUDAS

Los merimetsästäjät no son ni más valientes ni más cobardes que cualquier otro pueblo. La mayoría no están dispuestos a entrar en el berg funerario, y será necesario superar una maniobra de influencia Extremadamente Difícil (-30) para convencer a alguien para que acompañe a la expedición. Sin embargo, el viejo Tulisdyän (La. "Corazón de fuego") y sus cuatro hijos están dispuestos a participar si se les ofrece la oportunidad. Estos cinco hombres son unos excelentes guerreros y cazadores experimentados, que se han encontrado con muchas criaturas extrañas y salvajes a lo largo de sus vidas. Forman un grupo muy unido, que ha conseguido salir con vida de algunas situaciones muy apuradas. Todos son conscientes de las virtudes y las debilidades de los demás. Por lo tanto, no es probable que huyan aterrorizados a las primeras de cambio. Esa experiencia les proporcionará una bonificación +10 a todas sus TRs. Si el DJ lo desea, podrían chapurrear un poco el oestron (a nivel 1 ó 2).

OBSTÁCULOS

El *hautauskumpu* está constantemente moviéndose sobre las olas. Cuando los PJs entren en el berg, deberán acostumbrarse rápidamente al entorno. Permanecer de pie en el resbaladizo suelo helado del berg no es nada fácil. (Todas las maniobras en movimiento recibirán una penalización -20 mientras los personajes se encuentren dentro del berg.) Cualquier merimetsästäjä acostumbrado al entorno marítimo, y cualquiera que tenga las habilidades secundarias Acrobacias o Remar, no sufrirá esta penalización.

Todos los muertos vivientes que infestan el berg mortuario poseen cuerpos, y su piel congelada tiene la resistencia del Cuero Endurecido. El DJ debería recordar que los efectos de Miedo y similares podrían acumularse sobre una misma zona, obligando a los PJs a hacer varias TRs para resistirse a ellos. Un personaje rodeado por espíritus malvados puede ver literalmente cómo le absorben rápidamente todos sus puntos de Constitución. Los espíritus son lo bastante inteligentes como para darse cuenta de esta circunstancia, e intentarán entablar negociaciones o usar otras tácticas de despiste mientras absorben la fuerza vital de una víctima. El DJ también debería tener en cuenta que cualquier muerto viviente al que no se enfrenten los personajes al entrar, se lo encontrarán al salir. Recuperar la Meripihka podría ser únicamente la primera mitad de la aventura; salir con vida del *hautauskumpu* será la segunda mitad.

DESENLACES

Los merimetsästäjät rendirán grandes honores a cualquiera que haya contribuido a la recuperación de la Meripihka. Si los personajes regresan sin el artefacto, podrían intentarlo de nuevo, pero deberán hacerlo antes de que Unisoturi convoque a Eloeklo para empujar el *hautauskumpu* hasta el mar abierto. El DJ podría continuar la aventura haciendo que los PJs ayuden a encontrar y santificar el nuevo berg funerario. En el caso de que los PJs comenten alguna profanación de las tumbas en el curso de su ataque contra el berg, deberán retirarse rápidamente de la vista de los merimetsästäjät, o serán inmediatamente ejecutados, sea cual sea el papel que hayan jugado a la hora de librar al *hautauskumpu* de los muertos vivientes.

Deberías otorgar algunos puntos de experiencia por las acciones (o inacciones) que salven las delicadas esculturas y frescos del berg de cualquier posible daño. Aunque esté condenado a ser destruido en el mar, los merimetsästäjät prefieren que sea este fin natural el que acabe con su arte, y no un daño sin sentido causado con malicia. El DJ podría otorgar 5,000 PE adicionales a todos los personajes que sobrevivan a la purificación del berg, ajustados según el tipo de campaña que estés arbitrando.

13.2.5 ENCUENTROS

EL MAR DEL SILENCIO (Nº 1)

Los aventureros se acercan al berg funerario y desembarcan.

A medida que os acercáis al berg funerario, el blanco y resplandeciente hielo, ribeteado por un cielo azul, desprende una belleza cegadora, pero os impide mantener la visión fija en algún punto durante más de unos segundos. El interminable resplandor de la luz juega y deslumbra al ojo. El sonido de las pequeñas olas que rompen en el berg resuena en el silencio que rodea toda la escena. A vuestra derecha, una golondrina marina de alas negras se aleja con un agudo grito y desaparece tras batir dos veces sus fuertes alas. El grito resuena como un aviso: "¡Huid! ¡Marchaos! Los vivos no deben entrar aquí". Incómodos, os miráis entre vosotros, con el gran berg ante vuestros ojos. Entonces la dirección del viento cambia, y por encima del fuerte aroma a sal marina podéis notar un ligero olor a huesos. El ligero pero inconfundible olor permanece en vuestra nariz por mucho que intentéis libraros de él.

El gran berg está curvado como un arco gigantesco utilizado por algún dios en el alba de los tiempos. Es muy grueso y voluminoso en la parte central, aunque poco a poco se va volviendo más fino a medida que se acerca a sus extremos, hasta convertirse en poco más que unas planchas de hielo semitransparente. El centro se parece a una ciudadela, con dos torreones de hielo que se elevan muy por encima de la bóveda central. El embarcadero que estáis buscando se encuentra en el centro del arco del berg. A medida que os adentráis en las tranquilas y silenciosas aguas situadas entre los dos brazos del berg, una sombra cae sobre vosotros como el martillo de un herrero, templando el yunque de vuestro miedo y lanzando algunas chispas de miedo invisible por todo el barco.

Nota para el DJ: Tras entrar en la sombra que proyecta el berg funerario, el pánico podría apoderarse del barco de los PJs. Cada personaje situado bajo la sombra deberá hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 5 (modificada con la bonificación de Presencia). El efecto durará mientras permanezcan bajo la sombra (esté iluminada por el sol, la luna o las estrellas). Los PJs recibirán una bonificación +10 a la TR por cada vez después de la primera que entre en el área de la sombra.

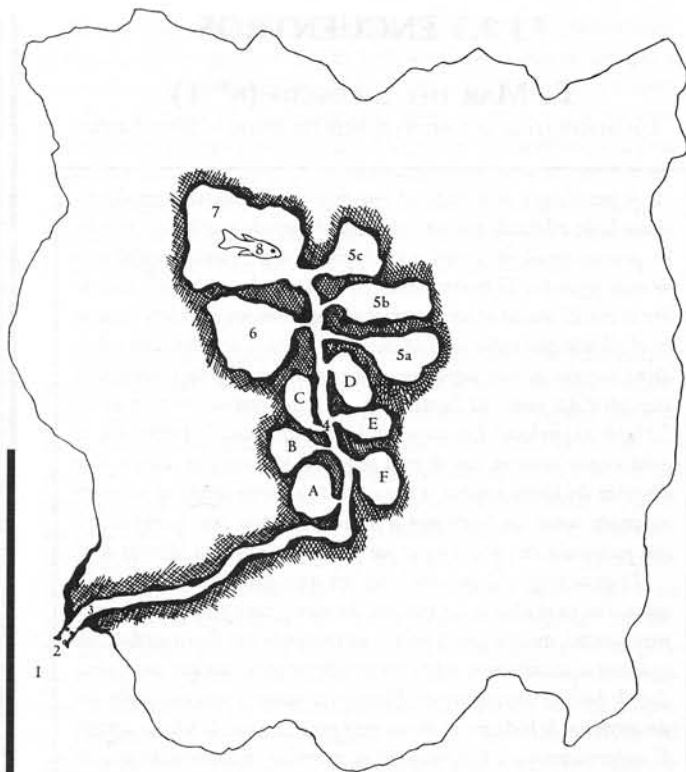
EL EMBARCADERO (Nº 2)

El embarcadero para botes del *hautauskumpu* es una rampa inclinada de casi quince metros de anchura, que se extiende hasta el agua. La rampa tiene una suave inclinación de 5 grados, de forma que incluso un voluminoso bote funerario pueda deslizarse casi hasta la entrada. La embarcación de los PJs se detendrá en la rampa a unos 3-30 metros de la entrada. Una vez el bote haya entrado en contacto con el berg, ya no será obligatorio mantener el silencio, principalmente porque los *viisat* y portadores de los ataúdes necesitan cantar para realizar sus ritos.

El movimiento por la rampa es peligroso porque la superficie es resbaladiza. Todas las maniobras en movimiento sobre la rampa (incluso caminar) serán Extremadamente Difíciles (-30), y se deberá realizar una maniobra en movimiento por cada 3 metros que avancen los PJs. Dichas maniobras se deberán realizar al entrar al berg, y también al retirarse o salir de él. Si la maniobra en movimiento tiene como resultado un Fallo, se deberá tirar en la Tabla FT-4 (Tabla de Fallos de Maniobras en Movimiento) con una dificultad Media (-10), ya que el hielo tiene cierto efecto amortiguador sobre cualquier caída.

Nota para el DJ: El grupo de aventureros podría intentar desembarcar en algún otro punto del berg, aunque les costará mucho encontrar uno adecuado. El berg funerario se ha mantenido estable durante casi un siglo, y el mar ha formado un remanso en el que se acumula el hielo alrededor del berg, tanto fuera como dentro del agua. Intentar desembarcar o trepar por el berg desde cual-





quier otro punto podría hacer que el bote encallara o se volcara por causa de los bloques de hielo que están en movimiento.

Si los PJs se empeñan en buscar otro lugar, será necesaria una maniobra de Remar con una penalización de -30. (Los conocimientos náuticos de Itatuuli serían muy útiles en este caso, para anular esta penalización.) Si la maniobra falla, el barco quedará atrapado o aplastado bajo la capa de hielo y comenzará a sumergirse. Todos los que se encuentren en el bote sufrirán 1-10 puntos de daño por cada 10 asaltos que permanezcan en el agua.

Si la maniobra tiene éxito (se obtienen resultados del 100% en la Tabla de Maniobras en Movimiento), los personajes podrán intentar escalar el berg. Para eso será necesaria otra maniobra de Trepas con un -30, debido a la resbaladiza y húmeda superficie del berg al nivel del mar. Si la maniobra falla, no se deberá hacer ninguna tirada en la tabla FT-4, asumiendo que los PJs han caído al agua, sufriendo el daño indicado más arriba.

Los PJs que consigan coronar el berg podrán continuar adelante, según el equipo que hayan conseguido traer consigo. Excavar un túnel o abrir una nueva entrada será una maniobra difícil y ardua, y requerirá de las herramientas adecuadas. A los merimetsästäjät no les gustaría nada esta opción. El ruido de estas obras alertará inmediatamente a los no-muertos del interior; aunque también ofrecerá una oportunidad perfecta para quienes conozcan la lista de sortilegios de Puente Sublime para entrar en el berg sin tener que abrirse paso luchando.

LA ENTRADA (Nº 3)

Dos delgados y elevados minaretes de hielo sobresalen 6 metros de la entrada cuidadosamente esculpida. Los minaretes se elevan casi 60 metros hacia arriba, y son más altos que la bóveda del berg, estando cada uno de ellos coronado por una pequeña (1,5 x 1,5 m.) repisa o plataforma tallada en el mismo hielo. Para los funerales especialmente importantes (según lo decreten los viisaat), los guerreros ascienden por estas torres y se ponen de pie en su cúspide, portando antorchas o lámparas de aceite y entonando canciones especialmente preparadas que narran la vida y las hazañas del difunto. Es necesaria mucha fuerza y habilidad para trepar por estas columnas (maniobra Muy Difícil, -20, de Trepas).

Atada al centro de cada plataforma hay una pequeña bolsa de piel de foca que contiene hierba seca, musgo, antorchas y yesca a prueba de agua. (Las ataduras también pueden ser empleadas para que el guerrero se asegure en las noches más ventosas.) Es práctica habitual entre los guerreros honrados con el *polkun valaistus*, o "iluminación del camino", el dejar pequeños objetos de marfil tallado en la bolsa de piel de foca en honor del difunto que está siendo enterrado más abajo. En la actualidad hay doce objetos en cada bolsa. Para los comerciantes del sur, estos objetos de marfil valen entre 10 y 50 mo cada uno (el valor real depende de la calidad y la complicación de la talla, y la calidad del regateo que se lleve a cabo sobre el precio). La vista desde la cúspide es espectacular, y permite ver el mar que rodea por completo el *hautauskumpu*. Los PJs pueden utilizar estos minaretes como torres de señales para pedir ayuda inmediata, o bien para emitir cualquier otra señal que considere adecuada el DJ.

Más allá de las dos grandes columnas está la entrada. Su arco lo forman dos enormes representaciones de un hombre y una mujer. Han sido tallados a partir del hielo del mismo berg, con un gran cuidado y preocupación por el realismo. Miden seis metros de altura, y se tocan brazo con brazo. La cabeza de la estatua del hombre y su mano derecha giran hacia abajo en dirección al agua, mientras que la cabeza y la mano izquierda de la mujer hacen un gesto hacia afuera, al mar lejano. El motivo expresa un axioma de los merimetsästäjät: "Del mar vienen todas las cosas, al mar vuelven todas ellas." Los dos centinelas silenciosos están ligeramente separados el uno del otro, y la entrada pasa entre los dos. El túnel que corre entre ambas estatuas está bien tallado, y es tan recto como una flecha. El interior mide casi tres metros de altura, tres de anchura y 30 metros de longitud. Ni las paredes ni el techo tienen ninguna muestra de decoración.

Aunque no tiene nombre, el túnel suele ser llamado "Kuoleman kävelymatka", el "Pasillo de la Muerte", por algunos merimetsästäjät. Ése es su nombre actual, pues Sinipilvi ha colocado una protección aquí para ahuyentar a los visitantes: su hijo Lumipallo y ocho cadáveres poseídos. Si el combate no le va demasiado bien, Lumipallo escapará por el túnel, refugiándose junto a su madre en el Gran salón.

LAS CÁMARAS RITUALES (Nº 4)

Estas seis cámaras son utilizadas para llevar a cabo ritos específicos y ceremonias relacionadas con el entierro adecuado de los muertos. Todas ellas tienen el tamaño y la forma más o menos igual, y cada una contiene una gran losa de hielo semejante a una mesa, situada en el centro exacto de la cámara, para el reposo del difunto mientras se llevan a cabo las ceremonias adecuadas. Cada una de las seis cámaras están decoradas de forma diferente, con elaborados frescos en cada pared.

A. Cámara de los niños. Las paredes están grabadas con figuras de niños y niñas jugando. Hay varias representaciones enternecedoras de niños y recién nacidos, como si quien talló el hielo supiera perfectamente qué se siente al perder a los más jóvenes.

B. Cámara de las mujeres. Las paredes contienen hermosos grabados de mujeres preparando comidas, cosiendo, cocinando o dando a luz.

C. Cámara de los hombres. Las escenas de caza, pesca y creación de herramientas forman un mural continuo que rodea toda la cámara.

D. Cámara de los viisaat y las heninimittäjät. Sus paredes están adornadas con hermosos grabados y frescos de un viisas llevando a cabo rituales de nacimiento.

E. Cámara de los guerreros. Decorada con la sencilla escultura de una guerrera en la pared que hay enfrente de la puerta. Está de pie, con una mano apuntando hacia abajo y la lanza apuntando hacia arriba. Su cara está exquisitamente tallada, y muestra una expresión hermosa, calmada e implacable.

F. Cámara del Valaskalan Palvonta. Las paredes están plagadas de grabados de ballenas: zambulléndose, echando espuma, jugueteando... Incluso el techo está lleno de grabados. Al parecer se han representado aquí a todos los tipos existentes de ballenas realizando todas las actividades imaginables por los merimetsästäjät.

LAS CASAS DE LOS MUERTOS (Nº 5)

Se trata de una serie de grandes criptas alargadas y de pequeños cubículos semejantes a mausoleos que son utilizados por los diversos heimot de los merimetsästäjät. Aunque los ritos funerarios son siempre los mismos, el estilo y tipo de entierro es diferente en cada heimo. Por lo tanto, la arquitectura de las casas funerarias varía según la tradición de cada clan concreto. Estas criptas contienen a la gran mayoría de los guardianes no-muertos del *hautauskumpu*.

Es una costumbre común entre los merimetsästäjät enterrar a los muertos con las ropas que llevaban en vida. También son enterrados con una herramienta, un arma o un objeto de valor que crearan mientras vivieron, asegurándose así de que, allá donde se encuentre su espíritu, tendrán al menos un objeto familiar cerca de ellos. Por lo tanto, al entrar los PJs en las Casas de los Muertos, puede que encuentren muchas armas de gran calidad y objetos valiosos hechos de marfil o hueso de ballena. La mayoría de merimetsästäjät ni siquiera concebiría la idea de robar tales objetos, salvo en caso de extrema necesidad. Si los PJs roban en estas criptas, lo hacen a su propio riesgo.

A. El heimo Valaskalan (La. "Clan de la ballena"). Las tumbas se dividen aquí en numerosos cubículos casi laberínticos, que acogen a los innumerables suut y perheet del clan. Las paredes de cada sala están llenas, desde el suelo hasta el techo, de infinidad de criptas abiertas, cada celda lo bastante grande para acoger un cuerpo. Los muertos siempre son introducidos de cabeza en estas criptas, de manera que sólo se ven incontables filas de pies congelados sobresaliendo de la pared. Las numerosas cámaras también contienen elaborados sarcófagos de hielo. Son semitransparentes, y una antorcha o cualquier otra fuente de luz aplicada por un lado revelará el contorno de los contenidos del ataúd a quien esté al otro lado. Entre estos muertos mora el fantasma de Puolikarhu. Si establecen comunicación con él, Puolikarhu les contará este triste relato:

Ante vosotros se yergue un hombre alto, pero que va inclinado como si arrastrara un gran peso. Su apariencia proyecta la imagen de un corazón inconsolable y roto, pero sabéis que la criatura que tenéis delante es malvada y traicionera. Habla con una voz quebradiza, monótona y fría, y sus palabras se deslizan gélidamente hacia vosotros por el aire.

"Antaño fui un hombre con una buena reputación. ¡Qué feliz fui cuando me dejaron ayudar a elegir y construir el jäätälö! Vanha Liukuva Lintu me dejó hacer el trabajo, y sólo eché un vistazo general al berg antes de elegirlo como morada. Trasladé a mi mujer, Hymyilevä Nainen, y a mis hijos al berg, y yo me fui a la costa a buscar algo de luulääke. Cuando desembarqué, escuché algo, y me giré para mirar a mi hogar."

"Allí, como un hombre podría arrancar un trozo de una pieza recién cobrada, casi la mitad superior del jäätälö se desprendió por encima del agua, y luego se desplomó sobre el océano, desequilibrando el resto y haciendo que rodara sobre sí mismo como un perro que retoza sobre la nieve. Horrorizado, vi cómo su base de fango y algas salía por encima de la superficie. Vi cómo mi familia y mis cien vecinos morían por mi error. Y por encima del estruendo del hielo que se rompía, por encima del agua que rugía, persiguiéndome sobre las olas como una gaviota chillando, llegaron los gritos y los alaridos de quienes se encontraban de repente con la muerte en un sitio que consideraban seguro. ¡Todavía resuenan esos gritos en mis oídos! ¡Mis ojos arden ante la visión del hielo resquebrajado!"

"Más tarde, mientras ayudaba a sacar los cuerpos del agua, fui yo quien encontré a mi propia mujer y a mis hijos. Vi sus caras, y sus expresiones retorcidas y congeladas me decían que sabían que yo era el responsable de su muerte. Sabían que yo les había matado. ¡Oh, Hymyilevä Nainen, perdóname! ¡Oh, hijos míos, hijos míos, perdonadme! ¡Oh, pueblo mío, ten piedad y perdóname! ¡Dejadme descansar, dejad que por fin encuentre la paz!"

La voz de Puolikarhu acaba convirtiéndose en un áspero susurro casi inaudible en la palabra "paz", seguido por un largo y escalofriante gemido, como si Puolikarhu estuviera gimiendo en silencio por su mujer perdida, por su vida perdida y por sus interminables años de sufrimiento. Pero de los pozos negros que son sus ojos congelados y muertos no sale ninguna lágrima. Y tras explicar su historia no parece menos peligroso.

B. El heimo Kalan (La. "Clan del pez"). Acoge un largo y estrecho pasillo lleno de criptas. Fila tras fila de depósitos abiertos cubren las paredes, y dos hileras de sarcófagos ocupan el centro de la cámara. Hay pocos adornos en esta zona, sobre todo si se la compara con la grandeza esculpida de los sarcófagos congelados del Clan de la Ballena. Las tumbas de los kalanystävä están ocupadas por Punakäsi.

C. El heimo Merilintu (La. "Clan del ave marina"). Ocupa un largo pasillo cuyos numerosos pilares son más que simples soportes perpendiculares del techo. Al igual que las esculturas que se pueden encontrar en el Gran salón (nº 7), estos pilares contienen unas espectaculares representaciones. Cada uno se une al suelo y al techo en un ángulo de 45 grados, y está tallado como si fuera una alargada y estilizada gaviota. La punta de las alas de cada criatura toca las de la que tiene a su lado. Las alas están esculpidas de tal manera que se puede ver cada pluma concreta, y sus cuerpos muestran el mismo detalle y precisión. Algunas se encuentran paralelas al suelo, con la cabeza y el pico sobresaliendo hacia delante, y las patas y las garras echadas hacia atrás como si estuvieran volando; otras se encuentran en ángulos extraños, mirando hacia abajo con las garras extendidas, como si fueran a aterrizar.

Tras ver por primera vez estas maravillosas esculturas, los PJs deberán hacer una TR sin modificar contra un ataque de nivel 3, o se verán afectados por una *Canción de silencio* que durará 5 asaltos. Quienes fallen la TR se verán anonadados por la exquisita belleza de los pilares, y serán incapaces de decir nada, lanzar hechizos o sentir un peligro. Además, tendrán un -20 a todas sus maniobras estáticas en los 5 asaltos siguientes.

Con la excepción de las fabulosas esculturas, la cámara parece estar vacía. No se ve ninguna tumba o cripta. Los PJs que realicen una maniobra Muy Difícil (-30) de Percepción se darán cuenta de repente de que los muertos están enterrados en el suelo. Todo el suelo, de pared a pared, desde delante hasta atrás, está plagado de criptas ocupadas por los muertos, que están enterrados de pie. El suelo es en realidad un mosaico de tapas de tumbas. Cerca del centro de la entrada está la cripta de Pieni Kukka. Aunque los PJs hayan visto los cadáveres enterrados en el suelo, no tienen ninguna posibilidad de detectar las diferencias entre el ataúd de Pieni Kukka y los demás. Una vez los PJs hayan entrado en la sala, Pieni Kukka abrirá la tapa de su ataúd y se arrastrará por el suelo de la sala.

Mientras examináis las magníficas esculturas, un sonido de rascaduras atrae vuestra atención. La tapa de una de las criptas está abriéndose, y alguien la está deslizando por el suelo. Se arrastra con un sonido fuerte, siseante, de hielo contra hielo. Mientras contempláis la escena horrorizada, dos largos brazos blancos salen de la cripta y se agarran con fuerza a los lados. Una cara femenina — blanca y hermosa, enmarcada por un largo cabello blanco — se eleva poco a poco del suelo. El resto de su cuerpo rígido la sigue a continuación, alcanzando por fin una postura erguida aunque torpe.

La mujer es (o fue) enormemente hermosa. Está envuelta en un colorido jergón y unos pantalones de piel de ciervo teñida, y una capa de piel que le cuelga inútilmente de los hombros fríos. De su cinturón cuelga un garrote de guerra meticulosamente tallado y hecho de marfil y hueso. Os sonríe mientras sus ojos centellean con una luz verde y hostil.

Su maléfica sonrisa os provoca escalofríos. Mientras permanecéis mirando al ser maléfico, frío y hermoso que tenéis delante vuestro, una segunda tapa de cripta se levanta y sale despedida por el suelo. De su interior sale un lamento grave. Luego se abre otra cripta, y luego otra más. Mientras tanto, la mujer congelada sigue mirándoos con su horrenda sonrisa.

La táctica de Pieni Kukka es bastante simple, e ideal para la habitación en la que mora. Se encuentra en medio de la entrada, bloqueando la retirada de los PJs de la habitación, y usa su *Telequinesis* para levantar la tapa de cualquier cripta cercana (que pesan unos 2 kilos). Eso hace que ya sólo andar por la habitación (y no digamos ya el combate) sea





extremadamente difícil; un paso en falso y el personaje se caerá de cabeza a una tumba de hielo. Pieni Kukka puede lanzar las tapas de las criptas a los pies de los PJs. Por lo tanto, todas las maniobras de movimiento serán Muy Difíciles (penalización -30 a la BD), pues los PJs deben mirar constantemente dónde ponen los pies para evitar las criptas abiertas. El gemido que han oído los PJs no es más que un Espejismo sonoro que utiliza Pieni Kukka para sembrar el miedo y la confusión. Es muy poco comunicativa, y se negará a tratar con los seres vivos de ninguna forma que no incluya el combate. Si la batalla va mal para ella, se retirará junto a su madre en el Gran salón.

CÁMARA DEL MUNDO ESPIRITUAL (Nº 6)

La superficie de esta cámara es lisa y sin adornos; ninguna escultura ni ningún fresco interrumpe sus monótonos muros de hielo blanco. En varias hileras dispuestas en el suelo yacen varios ataúdes de hielo de poca altura y sin tapa. La mayoría están vacíos, pero veintinueve de ellos contienen los cuerpos congelados de los *viisaat* y *henkinimittäjä* que sirvieron a su pueblo. Los muertos yacen en reposo, con los brazos cruzados sobre el pecho y las piernas cruzadas por la rodilla. La cámara contiene el cuerpo poseído de Unisoturi, un poderoso *henkinimittäjä* que murió mientras convocaban a Eloeklo.

Si los PJs entran en esta cámara, Unisoturi les permitirá moverse libremente por ella durante unos instantes, y se mantendrá quieta en su ataúd, como si fuera un muerto más. Antes de que se mueva, será necesaria una maniobra de Percepción de Locura Completa (-50) para darse cuenta de que hay alguna diferencia entre los muertos normales y Unisoturi.

Esta sala es extremadamente extraña, pues su color blanco puro contrasta con el negro azulado de los cuerpos de los muertos en sus ataúdes de hielo. De repente, percibís un movimiento. Con la lenta pero rígida elegancia de una criatura felina antigua, una henkinimittäjä muerta se levanta de su tumba. El pelo de la anciana es largo y nudoso, y le llega casi hasta la cintura. Es de un color blanco resplandeciente, con trozos de hielo y escarcha por todos lados. La cara que hay bajo el cabello está marchita, y su piel es de un color negro enfermizo y gélido después de todos los años que ha pasado en el hautauskumpu. Los ojos de la destrozada cara brillan con una luz verde y malévolos. De repente, suelta un sonido agudo que os recuerda vagamente a una risa deformada. A continuación sentís un escalofrío cuando os dais cuenta de que algo ha chocado contra el berg.

Unisoturi ha convocado a un enorme cachalote para que embista contra el berg. Aunque la ballena no puede hacer daño real a la estructura, sí que puede poner en problemas a quienes se encuentran en el interior. Del techo comenzarán a caer trozos grandes y pequeños de hielo, que dañarán tanto a los PJs como a las delicadas esculturas de la zona. Mientras Unisoturi mantenga la concentración, la ballena continuará golpeando el berg una vez cada 5 asaltos. Estas sacudidas repentinas hacen que todas las maniobras tengan un -20 en el momento del impacto. El hielo que cae del techo puede hacer un crítico de Desequilibrio o de Impacto. Según el tamaño y lo cerca que caigan de los PJs, los fragmentos pueden hacer críticos adicionales. (A discreción del DJ, o tira un D100: 01-16="T", 17-34="A", 35-51="B", 52-69="C", 70-86="D", 87-00="E".)

EL GRAN SALÓN (Nº 7)

El centro del suelo del Gran salón ha sido esculpido y tallado de forma que parece una ballena echando un chorro de agua sobre la superficie del mar. El chorro de agua sirve como pilar gigante del centro de esta sala. A medida que la fina columna va ascendiendo hacia el techo, se va convirtiendo en un fresco multicolor de pájaros y peces. Los frescos del techo han sido tallados usando diversos tintes de color. Cuando el sol envía su luz, penetrando en el techo con sus ornamentos de colores, la sala se llena de una in-

tensa pero difusa luz blanca, salpicada aquí y allá de fragmentos de color que se mueven por las paredes y el suelo.

El efecto general es de una belleza tan intensa que casi inspira temor. Tras entrar por primera vez en el Gran salón y ver la escultura de la ballena, los PJs deberán hacer una TR contra un ataque de nivel 4 o se verán afectados por una *Canción de silencio* (como en el nº 4, anteriormente). Los individuos que ya hayan visto las esculturas de hielo de la casa Merilintu tendrán un +20 a su TR. Aunque consigan superar la TR, todas las maniobras estáticas durante los 10 primeros asaltos que pasen en el Gran salón recibirán una penalización -10.

En la zona más alejada del salón, casi justo enfrente de la entrada, podéis ver a dos muertos vivos, vestidos con los típicos jubones de piel de foca que usan los merimetsästäjät, y capas decorativas con capucha. Uno de ellos está arrodillado; el otro está detrás suyo, con la cabeza inclinada. Casi parecen estar vivos, pero les delata el tono azulado de su piel, y, al no haber calor en sus cuerpos, el hecho de que sus capas y su pelo estén cubiertos de escarcha.

No son conscientes de que habéis entrado en la sala. El que está arrodillado parece sumido en un largo lamento, casi susurrado. Las palabras que murmura son ininteligibles, y los ligeros ecos de su canto parecen arrastrarse por las paredes y gotear desde el techo. De repente, el canto se detiene abruptamente. El repentino silencio que invade la sala es peor que la enfermiza letanía que reinaba en ella hace un momento.

El cadáver arrodillado levanta la mirada hacia vosotros, su cara oculta entre las sombras de su capa, aunque detectáis su expresión desesperada y el brillo suave de sus ojos. En torno a la piel azulada de su cuello, colgados de una fina tira de cuero, hay tres abalorios de color negro brillante.

"¡Necios! ¡Estáis condenados!" grita, su voz semejante al ruido de una cadena de hierro al arrastrarla sobre una placa de acero.

El cadáver arrodillado es Sinipilvi, y el otro, su hija mayor y lugarteniente, Sadenainen. Las mujeres se separarán inmediatamente, intentando colocarse a ambos lados de cualquier grupo de intrusos. (Si hay más de dos muertos vivos en la sala, intentarán rodear a los intrusos o, si éstos se ponen contra la pared, formar un semicírculo alrededor suyo.) Sinipilvi levanta su mano derecha vacía, enseñando la palma como signo de buena voluntad. La antigua Sinipilvi resultó totalmente devorada por la maldición de los abalorios; en la actualidad está totalmente loca (aunque siempre parece dispuesta a negociar, ya que eso le da tiempo para calibrar a sus oponentes e intentar sacar la mejor ventaja de ello). Se presentará, y también presentará a su hija. Sadenainen inclinará un poco la cabeza, como una burlona muestra de cordialidad.

"Éste es lugar para los muertos. ¿Habéis venido a morir?" Su voz, aunque menos áspera y más audible que antes, no es ni mucho menos agradable. No espera a vuestra respuesta, sino que se pasa de una mano a otra la lanza de hueso de narval que empuña y continúa hablando.

"Aquí no encontraréis ninguna victoria. No podéis ganar. Mi derrota no significa nada. Es la simple pérdida de un copo de nieve en una enorme tormenta que se acerca. Podéis correr ante la tormenta, pero nunca esconderos. Sé que habéis venido a por la Meripihka, pero no os la llevaréis. Ni ahora ni nunca habrá paz para los vivos ni para los muertos."

Con esa frase, deja de jugar con su lanza y la agarra con firmeza. Ambas mujeres se acercan hacia vosotros.

Si Lumipallo (nº 3) o Pieni Kukka (nº 5C) se han retirado ante el ataque de los PJs, estarán en el Gran salón, con Sinipilvi, y el encuentro deberá ser ajustado para incluirlas a ellas.

CÁMARA DE LA MEDITACIÓN (Nº 8)

La Meripihka pesa aproximadamente 10 kilos y mide unos 45 cm. de largo. Sus lados son lisos pero angulosos. Puede ser sacada del pedestal sin dificultades. Cualquiera que se acerque a 3 metros de la

Enfrente del ojo derecho de la escultura de ballena del Gran salón hay una entrada que conduce a una empinada rampa excavada en el hielo. Desciende en espiral hacia las profundidades del berg. La estrechez de la rampa os obliga a avanzar en fila de a uno. La rampa acaba abruptamente en una sala casi perfectamente circular.

Las paredes sin adornos de esta cámara giran hacia derecha e izquierda, mientras que el techo está abovedado, y el suelo forma una depresión con forma de cuenco. Desde la entrada hasta el centro de la habitación hay una rampa de poca altura que desciende por un lado del inclinado suelo. La rampa finaliza ante un gran trozo de ámbar colocado sobre un sencillo obelisco de hielo transparente situado sobre una pequeña tarima. La masa resinosa brilla con un lustre suave, mientras que el hielo del pedestal refleja su luz, la intensifica y la dispersa por la habitación, bañando la cámara con su suave aura dorada.

cámara deberá superar una TR contra una ataque de nivel 5 o se verá afectado por una *Canción Tranquilizante* que durará 5 asaltos.

14.0 APÉNDICES

La siguiente sección ofrece una gran cantidad de material de referencia para cualquier DJ que quiera desarrollar aventuras en el Yermo del Norte. La sección 14.1 incluye todas las abreviaturas empleadas a lo largo del módulo, además de un conciso glosario de información básica sobre la Tierra Media. La sección 14.2 sugiere métodos para emplear la mecánica de juego de *El Señor de los Anillos* para simular los problemas que puede llegar a causar el frío clima del norte. La sección 14.3 ofrece notas generales que permitirán a los jugadores crear personajes merimetsästäjät y elfos de las nieves. Las secciones 14.4 y 14.5 listan, respectivamente, algunos de los elementos de la flora y la fauna más relevantes que podrían encontrarse los viajeros en Forodwaith. La sección 14.6 ofrece información adicional sobre los idiomas del Lejano Norte.

14.1 Definiciones y términos

Este apéndice pretende ser una ayuda para el DJ que no esté familiarizado con la terminología del juego de rol de *El Señor de los Anillos*, o con el mundo en el que se basa. Si hay algún término poco conocido que no se pueda encontrar en esta sección, el DJ puede recurrir al diccionario incluido en la sección 14.6 o a la guía del viajero ordenada alfabéticamente de la sección 11.

14.1.1 ABREVIATURAS

SISTEMAS DE JUEGO

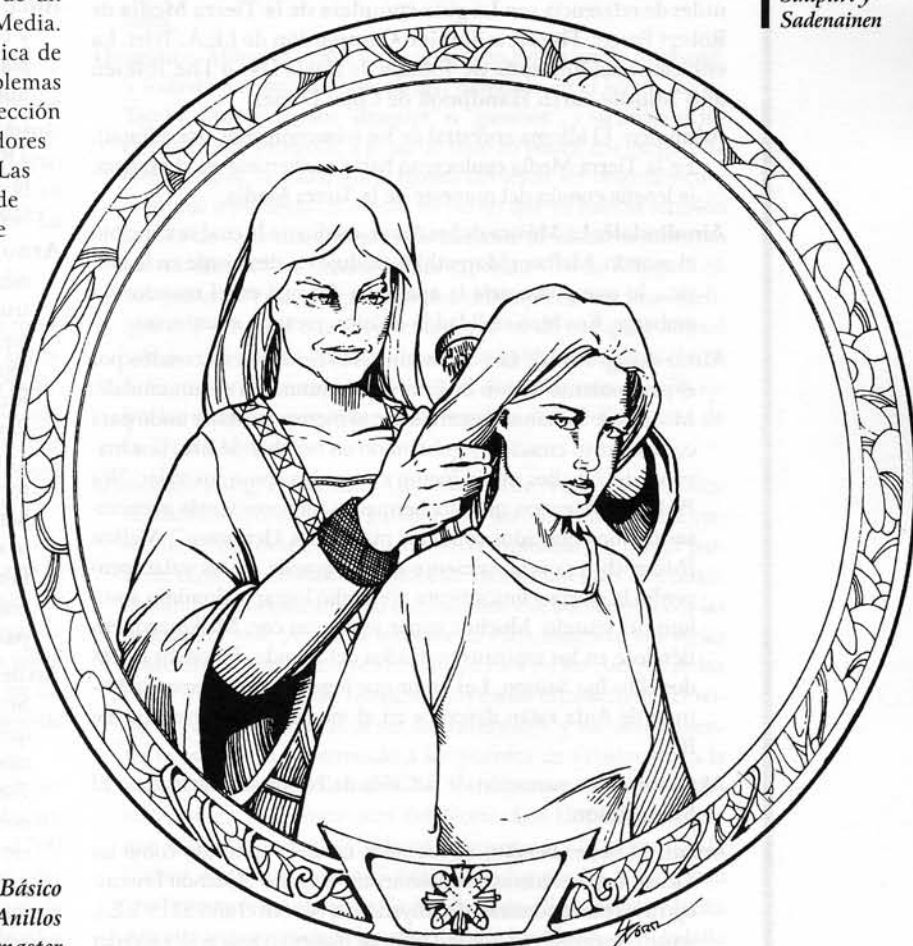
SA Básico *El Señor de los Anillos Básico*
SA *El Señor de los Anillos*
RM *Rolemaster*

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

Ad Autodisciplina (RM)
AGI Agilidad (RM/SA)
CON Constitución (RM/SA)
Em Empatía (RM)
FUE Fuerza (RM/SA)
INT Inteligencia (SA)
I Intuición (RM/SA)
Me Memoria (RM)
PRE Presencia (RM/SA)
Ra Rapidez (RM)
Rz Razonamiento (RM)

TÉRMINOS DE JUEGO

BD Bonificación defensiva
BO Bonificación ofensiva
Br/Gr Brazales/grebas
CA Clase de Armadura
Car. Característica
D Dado o dados
D100 Dado porcentual
DJ Director de Juego
Esc Escudo
mc Moneda de cobre
mo Moneda de oro
mp Moneda de plata
MovM Bonificación a las maniobras en movimiento
PJ Personaje jugador
PNJ Personaje no jugador
PP Puntos de Poder
PV Puntos de vida
TR Tirada de Resistencia





IDIOMAS

alt.	Forma alternativa de una palabra
aprop.	Forma apropiada de una palabra
For.	Fornen (idioma de los nórdicos antes del año 1800 T.E.)
La.	Labba (idioma de los ystävät talven)
Log.	Logathig (idioma de los orientales)
Los.	Lossidilrin (idioma de los elfos de las nieves)
Or.	Orco (idioma orco)
pl.	Forma plural de una palabra
Q.	Quenya (idioma de los altos elfos)
S.	Sindarin (idioma de los elfos grises)
sing.	Forma singular de una palabra
Um.	Umítico (idioma de los umli)
Urd.	Úrdico (idioma de los urdor)
*	Forma hipotética de una palabra

P.E.	Primera Edad
S.E.	Segunda Edad
T.E.	Tercera Edad
C.E.	Cuarta Edad

Car.	Las cartas de J.R.R. Tolkien
CI.	Cuentos Inconclusos
HA.	Hoja y árbol
Hob.	El hobbit
SdIA.	El Señor de los Anillos
Sil.	El Silmarillion

14.1.2 GLOSARIO

Esta sección glosa los diversos términos utilizados a lo largo de este módulo que hacen referencia específica al mundo de J.R.R. Tolkien. En la **Guía de la Tierra Media** de ICE. Otras obras útiles de referencia son **La guía completa de la Tierra Media** de Robert Foster, **The New Tolkien Companion** de J.E.A. Tyler, **La enciclopedia ilustrada de Tolkien** de David Day o **The Tolkien and Middle-earth Handbook** de Colin Duriez.

Adunaico: El idioma ancestral de los númenóreanos (los adúnai). En la Tierra Media evolucionó hasta convertirse en el oestron, la lengua común del noroeste de la Tierra Media.

Ainulindalë: La Música de los Ainur, mediante la cual se concibió el mundo. Melkor (Morgoth) introdujo un desacorde en la música, lo que provocaría la aparición del mal en el mundo; sin embargo, Eru hizo realidad la Música, creando el universo.

Ainur (sing. Ainu): Los Sagrados, seres demiúrgicos creados por el pensamiento divino de Eru, y que entonaron el Ainulindalë. Muchos de los ainur descendieron al merimetsästäjät undo para completar su creación y gobernarlo en nombre de Eru. Los mayores de aquellos ainur fueron conocidos como los valar, “los Poderes”, mientras que sus hermanos menores y más numerosos fueron conocidos como los maiar, “los Hermosos”. Melkor (Morgoth) era originalmente el más grande de los valar, pero perdió la gracia y únicamente pretendió lograr el dominio absoluto del mundo. Muchos maiar se aliaron con Melkor, convirtiéndose en los espíritus malvados del mundo. El mayor de todos ellos fue Sauron. Los ainur que jugaron algún papen la historia de Arda están descritos en el módulo **Valar y maiar** de ICE.

Akallabêth: La narración de la Caída de Númenor, narrada en **El Silmarillion**.

Aman: El Reino Bendito de los valar, también conocido como las Tierras Imperecederas o simplemente “el Oeste”. Cuando Eru castigó a los númenóreanos destruyendo su isla (en el año 3319 S.E.), separó Aman del resto de la Tierra, de manera que se podía acceder a ella por un camino que sólo los elfos podían seguir. Aman es un

lugar prohibido para los mortales; los espíritus de los elfos (y posiblemente de los enanos) viajan hasta allí cuando mueren.

Angband: La antigua fortaleza de Morgoth en el noroeste de la Tierra Media durante la Primera Edad. Fue destruida durante la Guerra de la Cólera, pero aún se pueden encontrar algunos de sus restos dispersos por el Cabo de Forochel. Las más visibles de estas ruinas son el Pozo de Morgoth y las Grietas de las Profundidades.

Angerthas: Una escritura rúnica creada por los elfos grises de Beleriand durante la Primera Edad. Estos caracteres también son conocidos simplemente como las *cirth*, y los noldor de Niebla Eterna los emplean para inscribir sus canciones mágicas en las laderas de Orod Certhas. Las angerthas también son utilizadas por los enanos de la tribu de Durin.

Angmar: Una meseta montañosa que separa el Yermo del Norte de las tierras de Eriador más al sur. Durante los años 1276 y 1975 T.E., Angmar se convirtió en el reino del temido Rey Brujo, enviado por Sauron, el Señor Oscuro, para aniquilar a los dúnedain de Eriador. Esta tierra hostil está descrita con detalle en el módulo **Angmar** de ICE.

Años Oscuros: Una alusión general a la Segunda Edad de la Tierra Media. Más específicamente, el término Años Oscuros hace referencia a los siglos durante los que Sauron, tras haber sido derrotado a manos de la alianza de elfos y númenóreanos en Eriador, se alejó de las costas noroccidentales de Endor con la intención de construir un imperio interior de proporciones continentales. Sauron persiguió a todos los que no le reconocían como dios y rey, lo que llevó a muchos pueblos amantes de la libertad a refugiarse en las regiones más inaccesibles y remotas, con la esperanza de escapar de los aliados y sicarios del Señor Oscuro. Esa fue una de de los principales motivos por los que Forodwaith comenzó a ser colonizado en esta época.

Arda: El Reino de la Tierra, gobernado por los valar de Aman. Tal y como se concibió y creó originalmente, Arda era un mundo plano, pero como consecuencia del castigo de Ilúvatar sobre los númenóreanos (3319 S.E.), la Tierra se convirtió en una esfera. La Tierra Media (Endor) es uno de los continentes de Arda. Las Tierras Imperecederas de Aman en el oeste fueron separadas de la Tierra, pero se crearon nuevas tierras en su lugar. La Tierra también es conocida como Ambar.

Arnor: El nombre original del reino establecido por los númenóreanos exiliados en Eriador en el año siguiente a la destrucción de su isla (3320 S.E.). También conocido como el Reino del Norte (su reino hermano era Gondor, en el sur), Arnor se separó en los tres estados sucesores de Arthedain, Cardolan y Rhudaur en el año 861 T.E. Rhudaur cayó bajo la sombra del Rey Brujo en el año 1349 T.E., mientras que el linaje real de Cardolan se extinguió en 1409 T.E. Por su parte, Arthedain pereció junto con Angmar en la llamada Tercera Guerra del Norte, librada entre 1974 y 1975 T.E. Ninguno de estos reinos volvió a la vida tras la caída de Angmar, pero Aragorn Elessar volvió a fundar Arnor a principios de la Cuarta Edad. El periodo de reinos sucesores está descrito en los módulos de ICE **Arnor: El país** y **Arnor: La gente**.

Arthedain: El más longevo de los tres estados sucesores de Arnor. Situado en la parte noroccidental de Eriador, Arthedain era el que más cerca se encontraba del Yermo del Norte. Tras la división de Arnor (861 T.E.), la capital de Arthedain pasó a ser Fornost. Los hombres de Arthedain libran una eterna guerra contra el Rey Brujo de Angmar, lo que convierte la frontera entre los dos reinos en una peligrosa región por la que viajar. El nombre de Arthedain significa literalmente “Edain Realistas”, y puede que haga referencia a los habitantes del reino (sing. arthadan). Arthedain es descrita en detalle en los módulos de ICE **Arnor: El país** y **Arnor: La gente**.



Tierra Media: El continente de Endor, así llamado porque se encuentra en la parte central del Mundo Antiguo (antes de que Arda se convirtiera en una esfera).

Tierra sin Tierra: El hielo polar ártico. Se formó poco después de la transformación del mundo en un globo, en el año 3319 S.E. Sus bordes tocan las costas septentrionales de Forochel durante los meses de invierno.

Tierras Ásperas: Ver RHOVANION.

Tierras del Oeste: El noroeste de la Tierra Media, aunque la expresión no incluye generalmente a Forodwaith.

Tietäjä (pl. Tietäjät): Un líder carismático entre los ystävät talven. Lo más parecido que tienen a un jefe o un cacique.

Ulkopuolesta: Cualquier cosa que viole o se salga fuera de Ympyrä, el orden natural.

Ulmo: El vala del mar, especialmente amado por los elfos de las nieves porque les visitó y les reconfortó inmediatamente después del Segundo Cataclismo, mostrándoles el camino hacia Helethil.

Última Alianza: Una alianza de hombres y elfos (y algunos de los otros Pueblos Libres) que se formó para combatir a Sauron a finales de la Segunda Edad. La Alianza entró en Mordor y logró derrotar a Sauron durante un millar de años. Los elfos de Niebla Eterna participaron en la guerra bajo el estandarte de Gilgalad, Rey Supremo de los Noldor.

Umbar: Quizás el poder marítimo más grande de la Tierra Media durante la Tercera Edad. Umbar era una colonia númenóreana en el sur, y sus barcos mantenían un floreciente comercio con Tharbad en Eriador, e incluso en ocasiones llegaban a aventurarse en la Bahía de Forochel.

Umli (sing. Umit): Un extraño pueblo del norte que afirma descender de una antigua unión entre enanos y hombres. Los umli tienen campamentos mineros y otros asentamientos en Forodwaith (aunque su tierra natal está situada más al este).

Urd: Una tierra situada muy al este de Forodwaith. Urd se convirtió en el reino de Hoarmûrath el Nazgûl, y sus hordas atacaron periódicamente a los Pueblos Libres del Yermo del Norte.

Urdor (sing. Udorn): Los hombres de Urd, conocidos por el pueblo de Forodwaith con el siniestro nombre de la Horda de los Trineos. Sus incursiones a gran escala provocaban masivos movimientos de pueblos a través de Forochel y Talath Uichel, empujando a sus víctimas cada vez más al oeste. Durante la Tercera Edad, el Rey Brujo de Angmar mantuvo una colonia de urdor en los valles de las Ephel Angmar.

Utumno: La primera fortaleza de Morgoth en la Tierra Media, situada muy al este de Forodwaith. Sus ruinas se vieron inundadas durante la Guerra de la Cólera, dejando tras de sí una gran bahía, separada de Talath Uichel por la cordillera montañosa de Barl Sýrnac.

Valaquenta: La historia de los valar. Esencialmente es una lista de sus nombres y relaciones entre sí narrada en *El Silmarillion*.

Valar (sing. Vala): Los Poderes divinos nombrados por Eru Ilúvatar para gobernar Arda. Su última gran intervención a favor de los Pueblos Libres de la Tierra Media fue en la Guerra de la Cólera, aunque en la Tercera Edad enviaron a los Istari (los Magos) para actuar indirectamente contra la sombra reemergente de Sauron. Los nombres, grados y poderes de los valar están descritos en detalle en el suplemento de ICE *Valar y maiar*.

Valië: Una vala hembra.

Valinor: Ver Aman.

Varda: Reina de los Valar y Creadora de las Estrellas.

Viisas (pl. Viisaat): Sabio. Un curandero chamánico de los ystävät talven. Generalmente son mujeres, aunque también hay algún hombre.

Yavanna: La Señora de la Tierra. De todos los valar, ella es la más preocupada por el destino del Yermo del Norte. Los noldor de Niebla Eterna son sus campeones.

Yermo del Norte: Forodwaith; el Cabo de Forochel y Talath Uichel.

Ympyrä: El orden natural del mundo, que debe ser mantenido mediante el *tasapaino* (equilibrio). Lo contrario de Ympyrä es Ulkopuolesta, o lo que es "del Exterior".

Ystävät talven (sing. Ystävä talven): Los hombres de Forodwaith, formados por los lumimiehet, los jäämiehet y los merimetsästäjät. Los tres pueblos descienden de los tanssijat y los leveäjalat de la Segunda Edad. En el sur se les considera a todos los lossoth, aunque literalmente el término sólo hace referencia a los lumimiehet.

14.2 aventuras en el yermo del norte

La supervivencia en el congelado clima del Forodwaith requiere una preparación mucho más cuidadosa que, por ejemplo, un viaje desde Gondor hasta Arnor. Los ystävät talven han aprendido por las malas las lecciones necesarias para poder sobrevivir, sufriendo incontables muertes y daños, pero ellos han nacido en el frío y ése es su entorno natural. Los viajeros procedentes del Sur que se aventuren en el lejano Norte cometerán sin duda muchos errores debido a su ignorancia o a su incapacidad para juzgar los efectos del frío sobre la magia, los objetos mágicos y los objetos de metal.

SUPERVIVENCIA

La supervivencia en el Norte requiere fuego, madera y refugio. (El agua casi nunca suele ser un problema.) En la tundra casi no se pueden encontrar árboles, pero se pueden encontrar arbustos pequeños así como hierba para encender las hogueras. La fuente de combustible más habitual son los excrementos de animales secos. Las grandes manadas de renos y alces dejan copiosas cantidades de excrementos tras ellos mientras pastan en verano. En invierno, cuando estos animales deben emigrar si no quieren perder la vida, los aventureros deberán recurrir a hierba y arbustos secos de la tundra. Los ystävät talven también llevan consigo pequeñas bolsas de piel de foca llenas de aceite de morsa o de ballena que también pueden emplear como combustible.

Se pueden llevar grandes cantidades de comida en forma de tiras ahumadas de carne (sea de ciervo, foca u otro mamífero de poco tamaño) o pescado seco. Aunque no es una comida digna de un rey, la carne ahumada puede mantener vivo a un viajero durante semanas. En verano o invierno siempre existe la posibilidad de buscar alguna presa de caza, como una liebre de las nieves o un reno.

El refugio suele ser más fácil de conseguir que los alimentos. En verano, una tienda o cualquier otra estructura que proteja del viento bastará para mantener fuera la lluvia y el frío viento nocturno. Cualquier partida de caza atrapada en medio de una tormenta invernal deberá excavar un agujero en la nieve y ocultarse allí; aunque es bastante fría, esta táctica sirve para evitar el impacto del hielo que empujan los vientos de la tormenta.

MOVIMIENTO

Utiliza la siguiente tabla para determinar la velocidad a la que avanza un grupo mientras cruza el Yermo del Norte. Los modificadores asumen que se avanza por un terreno despejado y llano, así que el DJ puede aumentar o reducir el número según el terreno, las condiciones climáticas, etc. El número entre paréntesis debe multiplicarse por la velocidad habitual del personaje.

Tabla de movimiento

Trineo de perros (x5)
Trineo de renos (x3)
Esquí (x2)
Raquetas de nieve (x1)
A pie (x1)*
A pie arrastrando un trineo pequeño (x0,75)**

* El DJ deberá reducir el movimiento a través de la nieve comparando la profundidad de ésta con la altura del personaje. Por ejemplo, 30 cm. de nieve ralentizarán a un personaje de 1,8 metros de estatura en una sexta parte (17%). La misma profundidad, aplicada a un hobbit de 90 cm. de altura, le ralentizará en una tercera parte (33%).

** El DJ deberá restar un 0,2 al multiplicador por cada 50 kg. cargados sobre el trineo, así que un personaje que arrastre un trineo cargado con 100 kg. de equipo o provisiones multiplicará su movimiento base x0,35 (0,75-0,4 = 0,35).

CAMINOS

Es muy fácil perderse en la tundra abierta y sin senderos del Yermo del Norte. Conseguir moverse en la dirección que se pretende avanzar requiere una maniobra de movimiento de dificultad Ligera (+10). La dificultad puede aumentar o reducirse, según diversos factores. Si está nevando durante el día, la maniobra recibe una penalización -10. Si el grupo viaja por la noche durante una galerna, la maniobra recibirá una penalización -50. El DJ deberá recurrir a su sentido común para determinar estos factores.

Incluso los viajeros más experimentados podrán desviarse de su ruta, especialmente cuando ésta cubre distancias largas. Esta tendencia natural depende de si los viajeros son diestros o zurdos. La pierna que guía (la derecha para los diestros, la izquierda para los zurdos) se desvía un poco más que la otra al caminar, de manera que la tendencia es a girar lentamente mientras se camina. Al desplazarse por una zona lo bastante amplia (como una tundra), los viajeros pueden acabar caminando en círculos y volviendo al punto del que han partido. El DJ puede determinar la dirección en la que se desvía el grupo apuntando la dirección en la que desean viajar. El grupo deberá hacer una maniobra de Rastrear cada día para conseguir mantener el rumbo. Queda a discreción del DJ el decidir cuánto se han desviado, pero una buena guía es tirar 1D100 y utilizar el resultado como el porcentaje de la distancia cubierta durante un día que se ha avanzado en el rumbo equivocado.

ARMADURAS Y ARMAS DE METAL

El DJ debe tener en cuenta lo fría que resulta la temperatura del aire alrededor de un personaje que lleva una armadura de metal o que usa un arma de metal. Una vez la temperatura alcanza los 16 grados bajo cero, las armas y armaduras de metal normal comienzan a resquebrajarse en cuanto chocan con objetos de piedra o de metal. Las armaduras de metal se convierten en trampas mortales por debajo de los 23 grados bajo cero. En ese momento dejan de proteger al portador y además producen hipotermia. A 23 grados bajo cero, una armadura de metal causa 1-10 puntos de daño por frío cada hora que se lleve puesta. La proporción aumenta en 1-10 puntos de daño por cada 3 grados por debajo de esa cifra que descienda la temperatura.

Llevar ropas gruesas bajo la armadura evita en parte este efecto, y la temperatura aumentará dos grados por cada prenda fina (como una camisa de seda o una bufanda), o 6 grados por cada prenda gruesa (como una camisa de algodón o lana gruesa). Estas

cifras se deben aplicar a personajes sanos y bien alimentados; los personajes heridos, enfermos o desprotegidos por algún otro motivo sufrirán mucho más daño.

Una vez la temperatura baja por debajo de 38 grados bajo cero, las armaduras y las armas de metal se hacen añicos cuando se utilizan para golpear. El DJ puede modificar las TRs para resistir la rotura según la calidad del arma. El acero templado enano o las armaduras hechas por los elfos tendrán menos probabilidades de romperse, mientras que el equipo de mala calidad robado a una partida procedente de Angmar se romperá incluso a los 23 grados bajo cero. Se debe tratar esta temperatura (-23 grados) como el momento en el cual se debe realizar una TR contra un ataque de nivel 1, nivel que irá aumentando en uno por cada 2 grados bajo cero que descienda la temperatura. En el caso de que dos oponentes con armaduras de metal se enfrenten con armas de metal, tanto el arma como la armadura golpeadas deben hacer una TR. Utiliza la siguiente tabla para determinar el nivel:

Calidad del objeto Nivel de la TR del objeto impactado

Mala	2°
Normal	5°
Manufactura umítica	8°
Manufactura enana/élfica	10°
Manufactura númenóreana	12°
Encantada	20°

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

El uso creativo de los hechizos puede ser uno de los mayores entretenimientos en una partida ambientada en el Yermo del Norte. Los PJs pueden idear ingeniosas combinaciones de hechizos para derrotar a sus oponentes o superar obstáculos, y el DJ debería recompensar tales innovaciones con puntos de experiencia adicionales. Los hechizos de *Invisibilidad* tienen ciertas desventajas, ya que la condensación del aliento y las huellas en el hielo o la nieve pueden revelar el paradero del objetivo. *Paso sin huellas* y *Ocultar huellas* resultarán más útiles para quienes quieran viajar por la tundra nevada sin dejar rastro. *Rayo de agua* no sólo hará el daño normal, sino que además el objetivo recibirá un crítico de Frío. *Calentar sólido* y *Caldear sólido* pueden fundir el hielo bajo los pies de un oponente, precipitándolo a un mar congelado o atrapándolo al congelarse rápidamente de nuevo el hielo en torno a sus pies.

Los personajes que lleven pociones consigo deberán evitar que se congelen. Las pociones congeladas total o parcialmente no podrán ser usadas hasta que se hayan derretido. Derretir una poción es algo complicado, y se debe hacer una TR por el recipiente contra el nivel del hechizo, o resultará inútil cuando recupere su forma líquida. Por ejemplo, una poción de *Curar 10* (hechizo de nivel 1 de la lista *Sendas de la superficie*) debe hacer una TR contra un ataque de nivel 1 o resultará inútil al derretirse, mientras que una poción de *Curar 50* (hechizo de nivel 7 de la lista *Sendas de la superficie*) deberá hacer una TR contra un ataque de nivel 7 para mantener su utilidad.

CONGELACIÓN E HIPOTERMIA

Dos afecciones muy comunes en el Norte son la congelación y la hipotermia. La congelación supone la destrucción de las capas superiores de la piel, y suele afectar a las manos, los pies, la cara o cualquier parte del cuerpo expuesto a los elementos. La piel se marchita y se vuelve de color negro, y en los casos más serios puede llegar a provocar gangrena. La hipotermia es el descenso generalizado de la temperatura corporal, fácilmente provocado al caer al agua, al llevar armaduras de metal o al no estar lo bastante





protegido con ropas cuando hace un frío extremo. La hipotermia daña a los órganos internos más que a la piel expuesta.

Debido a las incontables variables posibles a la hora de determinar las congelaciones o la hipotermia, es difícil establecer unas reglas claras y fijas. Por lo tanto, el DJ deberá decidir empleando el sentido común y fijándose en los factores relevantes cuando tenga que determinar la incidencia y gravedad. Los "factores relevantes" pueden ser la raza de la víctima, el clima, la ropa o la comida. Muchos miembros de pueblos que habitan en las montañas son capaces de caminar descalzos por la nieve sin peligro de sufrir congelaciones.

Por ejemplo, un ystävä talven, un gondoriano procedente de las mesetas y un sureño resultan atrapados en una galerna invernal. Mientras que el sureño y el gondoriano van vestidos de forma parecida, el gondoriano no sufrirá las mismas consecuencias por el frío porque procede de las frías mesetas de las Montañas Blancas. El ystävä talven, pese a no ir tan bien protegido como el gondoriano o el sureño, casi ni se dará cuenta de la tormenta. El sureño sufrirá un caso de hipotermia de gravedad media porque, más que nunca, es un extraño en tierra extraña.

Los efectos de las congelaciones y la hipotermia pueden variar, desde perder 1-10 puntos de vida por daño de frío hasta sufrir una seria reducción en sus capacidades. Los pies congelados reducirán en gran medida el movimiento de una víctima. Las manos congeladas reducirán todas las habilidades que requieran la Agilidad, especialmente la BO y la BD del personaje. La hipotermia reduce todas las habilidades basadas en la Constitución y la Inteligencia. La hipotermia provoca un mareo abrumador en sus víctimas, y reduce en gran medida su capacidad para pensar y concentrarse. Cualquier usuario de la magia que sufra de hipotermia tendrá muchos problemas para lanzar un hechizo que requiera concentración. Utiliza la siguiente tabla para determinar la penalización a las habilidades (es el DJ quien debe decidir la gravedad específica de las heridas):

Congelación				
Gravedad	Hab.	Hechizos	Gangrena	Movimiento
Media	-10	-10	10%/día	-20%
Moderada	-50	-30	30%/día	-50%
Seria	-70	-50	40%/12 horas	-75%

Hipotermia		
Gravedad	BO/DB	PV
Media	-20	1-10
Moderada	-40	2-20
Seria	-70	4-40

⊕ 14.3 creación de ⊕ personajes

Aunque Forodwaith es un destino ideal para los aventureros procedentes del Sur, también es un escenario rico en aventuras para quienes deseen encarnar a un personaje que forme parte de uno de los muchos y exóticos pueblos nativos del Yermo del Norte. En el Apéndice A-2 del manual básico de *El Señor de los Anillos* se pueden encontrar las plantillas de creación de personajes, incluyendo a los lossoth propiamente dichos. Dos pueblos que no aparecen en esa sección son los merimetsästäjät y los elfos de las nieves. A continuación se presentan ambos.

14.3.1 PERSONAJES MERIMETSÄSTÄJÄT

Los merimetsästäjät moradores de bergs emergieron como una subcultura diferenciada de los ystävät talven durante las invasiones úrdicas de la Segunda Edad (ver las secciones 3.4.2 y 3.4.3), y lograron soportar los rigores de la historia hasta la Cuarta Edad. Sus moradas en los bergs vagan por las aguas de Húb Falthol y Caew-i-Cheldolath, aunque sus partidas de caza pueden llegar a visitar puntos tan septentrionales como la Isla del Hueso de Ballena. Tienen una muy buena relación con los jäämiehet, sus vecinos de tierra adentro en el Cabo de Forochel. Para más información cultural sobre los merimetsästäjät, ver la sección 6.1.3.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Al igual que los lumimiehet y los jäämiehet, los merimetsästäjät son robustos y musculosos. Suelen tener los mismos rasgos anchos y atractivos que todos los ystävät talven. Son algo más delgados que el resto de pueblos del norte: los hombres suelen pesar en torno a los 80 kilos, mientras que las mujeres pesan unos 65 kg.

Color: Sus rasgos suelen ser muy claros, con los ojos de color azul o verde pálidos, y el pelo rubio, en ocasiones casi blanco.

Estatura: Son bajos: los hombres miden 1,60 de media, mientras que las mujeres sólo miden en torno a 1,52.

Ciclo vital: La Bahía de Forochel no es el hogar más seguro del mundo, y la esperanza de vida de los merimetsästäjät es considerablemente breve. Los hombres suelen vivir entre 45 y 55 años, mientras que las mujeres viven más, entre 65 y 80 años.

Resistencia: Bonificación +20 contra ataques de frío/hielo; -20 contra ataques de fuego/calor. Como viven del mar, los merimetsästäjät no tienen ningún miedo al agua (bonificación +10 contra ataques de agua).

Habilidades especiales: Los merimetsästäjät tienen un agudo sentido del olfato, y pueden detectar el olor de un hombre, un orco o un animal terrestre desde un kilómetro y media de distancia si se encuentran en dirección contraria al viento (o 30 m. si van a favor del viento). (También pueden detectar a un elfo, un enano o un hobbit, pero a menos que hayan encontrado anteriormente a algún miembro de estas razas, no reconocerá el aroma.) Tienen una bonificación +10 a la Percepción (RM: Observación).

CULTURA

Vestidos y adornos: Casi todas sus ropas están hechas, por necesidad, de cuero cubierto de pelaje, y suelen ser pragmáticas, pues están principalmente diseñadas para proteger y dar calor al portador en medio de este clima frío. Sin embargo, a los merimetsästäjät les gustan los adornos brillantes y las joyas (que siempre pueden ser puestas y quitadas de sus atuendos con facilidad, de forma que no llamen la atención innecesariamente mientras están de caza o de viaje.)

Miedos e incapacidades: Ninguna.

Forma de vida: Los merimetsästäjät son pobres. Sobreviven cazando ballenas, pescando, cazando y recolectando. En los apretados espacios de sus bergs, las afiliaciones a un *heimo*, un *suku* y un *perhe* son extremadamente importantes. No tienen animales domesticados de ningún tipo, pues no tienen sitio para ellos en sus bergs.

Emparejamiento: Son monógamos, y su linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Adoran al Mundo Espiritual, especialmente a los espíritus de las ballenas. La vida ceremonial queda en su mayor parte en manos de los *viisaat* y las *henkinimittäjät*, aunque general-

mente abundan los rituales de baile y de narración de historias en su vida espiritual.

OTROS FACTORES

Actitud: Aunque se muestran silenciosos y reservados con los extranjeros, entre ellos los merimetsästäjät se muestran habitualmente muy juguetones y bulliciosos. Son generosos, abiertos y honestos (en ocasiones hasta llegar al extremo de la ingenuidad). También son intrépidos y perseverantes, pero nunca llegan a mostrarse estúpidos.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* Los merimetsästäjät hablan (pero no escriben) el labba a grado 5 (**RM:** Hablar labba 9/Escribir labba 0). Algunos podrían llegar a chapurrear el oestron (grado 1). (**RM:** Hablar oestron 1/Escribir oestron 0). *Desarrollo de la habilidad:* Los merimetsästäjät también tienen la oportunidad de aprender el umítico (grado 1). (**RM:** Hablar umítico 3/Escribir umítico 0).

Prejuicios: Por encima de todas las razas, los merimetsästäjät odian a los dragones de agua y de hielo.

Restricciones a las profesiones: Ninguna, pero bien sea por su absoluto aislamiento o por la ausencia de necesidad para tales profesiones, pocos merimetsästäjät se hacen bardos o montaraces. Los magos son muy apreciados por su acceso a la lista de hechizos Ley del hielo.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, arpón, jabalina y lanza.

Armadura: Sus gruesas cotas de piel actúan como una armadura de cuero normal o reforzado.

Atuendo: Tanto los hombres como las mujeres suelen vestir con chaquetas y sombreros blancos o grises hechos de piel de foca, y pantalones de suave piel de foca. Sus grandes botas de cuero forradas de piel atan las gruesas polainas de cuero que usan para mantener fuera el frío y el agua. A menudo llevan adornos identificativos, así como collares o brazaletes hechos de abalorios. En el eterno frío del norte, sus mitones o guantes de cuero blando son casi omnipresentes. También pueden ir equipados con diversas bolsas, que pueden estar hechas de piel impermeable para guardar los peces o bien de cuero normal para guardar las hierbas cuando están en la costa durante el verano. Sus zurrones están decorados con abalorios, bordados y adornos de cuero.

Dinero: Los merimetsästäjät pueden vender marfil de ballena o de morsa a 8 mo el kilo, o grasa (para lámparas) a 1 mc por cada 5 kilos. También pueden vender un pez ahumado entero o 10 tiras de carne ahumada por 1 moneda de plata.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los merimetsästäjät tienen cuatro opciones de historial (En **RM: Talent Law**, 45 puntos de talento).

Capacidades especiales: Están todas disponibles menos el rango 56-60; reemplazar por una bonificación +25 a todas las habilidades atléticas (**RM:** Están todas disponibles menos las que tienen que ver con la empatía con los animales).

Objetos especiales: Están todos disponibles; los merimetsästäjät prefieren los objetos hechos de marfil o cuero decorado.

Dinero adicional: Los merimetsästäjät pueden vender diversas hierbas poco frecuentes que sólo se pueden encontrar en climas septentrionales, o bien pieles de buena calidad (una piel de un oso polar adulto vale unas 20 mo).

Habilidades profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con Cuero, cualquier habilidad de armas menos las

contundentes a una mano. Usar objetos, Hechizos dirigidos, Acechar/escondarse, Percepción, Desarrollo físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Actividades con botes, Primeros auxilios, Forrajear, Señales, Conocimiento de los cielos. *Habilidades artísticas:* Tallar el hielo, Tallar el marfil, Bailar, Narrar historias. *Habilidades atléticas:* Trepar por el hielo. *Habilidades de trabajo:* Construir botes, Trabajar el cuero, Tallar abalorios, Peletero. *Habilidades de conocimiento:* Conocimiento del hielo y de las nieves, Conocimiento del mar y las ballenas, Historia de los merimetsästäjät. **RM:** *Armadura (ligera):* Cuero. *Artísticas (activas):* Bailar, Narrar historias. *Atléticas (resistencia):* Remar. *Atléticas (gimnasia):* Trepar. *Consciencia (buscar):* Observación. Desarrollo físico. Comunicaciones: Señales. *Trabajos:* Tallar abalorios, Construir botes, Tallar el hielo, Tallar el marfil, Trabajar el cuero. *Hechizos dirigidos:* Rayo de hielo. *Conocimientos (general):* Conocimiento del hielo y la nieve, Conocimiento del mar y las ballenas, Historia de los merimetsästäjät. *Exterior (ambiental):* Forrajear (ártico), Conocimiento de los cielos. *Consciencia de Poder:* Sintonización. *Listas de hechizos:* Listas abiertas. *Subterfugio (sigilo):* Escondarse, Acechar. *Técnicas/comerciales (general):* Primeros auxilios, Navegar. *Armas:* Cualquiera menos armas contundentes a una mano.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Debido a su aislamiento, los merimetsästäjät aprenden muy pocos idiomas. En circunstancias muy inusuales, los merimetsästäjät que entren en contacto con algún ballenero del Sur podrían aprender el oestron a grado 1 ó 2 (**RM:** Hablar oestron 1-4/Escribir oestron 1-4).

14.3.2 PERSONAJES ELFOS DE LAS NIEVES

Los elfos de las nieves (o lossidil) son de origen silvano (nandor). Comenzaron a viajar por Talath Uichel de forma permanente a partir del año 1700 S.E. aproximadamente, y se unieron a los ystävät talven en su retirada hacia el oeste escapando de la Horda de los Trineos, lo que les llevó hasta el Cabo de Forochel. (Ver sección 3.4.3.) Después de que Arda se convirtiera en un mundo esférico, muchos de los elfos de las nieves viajaron hacia el norte en dirección a la Tierra sin Tierra y fundaron Helloth (ver la sección 3.5.2), aunque algunos continúan vagando por las tieras de Forodwaith. Para más información cultural sobre los lossidil, consultar la sección 6.2.1.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Aunque son más musculosos que sus parientes del Sur, los elfos de las nieves no igualan en estatura a los sindar. Los varones pesan en torno a los 88 kilos, mientras que las mujeres alcanzan pesos bastante parecidos, en torno a los 83 kilos.

Color: Son de rasgos uniformemente pálidos, y a menudo la piel de los lossidil puede llegar a parecer el marfil más blanco. Los ojos son inusualmente azules (con tonos que van desde el más claro al más oscuro), aunque los tonos grises y verdes también son comunes. El pelo suele ser plateado o de color dorado pálido, aunque también existen bastantes casos de lossidil pelirrojos.

Estatura: Los elfos de las nieves varones miden 1,90 m. de estatura, mientras que las mujeres miden 1,85, aunque hay individuos que se apartan considerablemente de la norma.

Ciclo vital: Como ocurre con todos los elfos, los lossidil son inmortales. Son los únicos miembros de los eldar que no sienten apenas nostalgia por Aman o ansiedad por abandonar la Tierra Media.





Resistencia: Los elfos de las nieves no pueden ponerse enfermos ni conservan cicatrices, y raramente les afectan las temperaturas extremas. Sin embargo, tras su larga estancia en el Norte congelado son más susceptibles al calor que los demás elfos (+30 contra el frío, -5 contra el calor).

Habilidades especiales: Los lossidil comparten la soberbia visión de todos los elfos, lo que les permite ver también en una noche iluminada por la luz de la luna o las estrellas como durante el día. En otras condiciones de penumbra, pueden ver bien a 30 metros de distancia, aunque en la oscuridad absoluta no pueden ver nada. Los lossidil también comparten la característica ligereza de paso élfica, y pueden caminar sobre la nieve recién caída como si fuera tierra blanda. Unida a su afinidad con el norte congelado, esta habilidad les permite maniobrar sin penalizaciones en las peores nevadas. Esta misma afinidad proporciona a los elfos de las nieves una bonificación de entre +10 y +30 a otras maniobras que pudieran verse afectadas por el frío o la nieve (como acechar, esconderse, el combate, etc.).

CULTURA

Vestidos y adornos: Tanto los varones como las hembras prefieren las prendas ajustadas hechas de piel de reno. En contraste con su blanco entorno, los lossidil suelen utilizar varios tintes para dotar sus ropas de una vibrante gama de tonos. Individualmente también pueden lucir broches, anillos, brazaletes y otras joyas, si así les apetece.

Miedos e incapacidades: Ninguna.

Forma de vida: El inhóspito entorno del Norte exige un mayor grado de cooperación que el que suelen mantener los elfos silvanos normales. Todos los lossidil reconocen a Losp'indel como la líder de su pueblo, y siguen su guía. Casi todos los elfos de las nieves se pasan una parte de sus vidas vagando por el Yermo del Norte en pequeñas compañías, aunque sólo unos pocos eligen esa forma de vida durante un periodo prolongado.

Emparejamiento: Son monógamos de por vida.

Religión: A semejanza de los falathrim, los elfos de las nieves sienten una mayor reverencia por Ulmo que por Varda, debido a la visita que les rindió el Señor de los Mares después del Segundo Cataclismo.

OTROS FACTORES

Actitud: Fieles a sus raíces nandorin, los elfos de las nieves aman la libertad por encima de todo, una actitud que se ve fortalecida por el resentimiento histórico que sienten por la intrusión del rey elfo gris, Oropher, en sus tierras ancestrales de Rhovanion. Entre los que son de su raza, los elfos de las nieves se muestran calmados y callados. Cuando están solos suelen dar muestras de emoción más evidentes. Aunque generalmente son pacíficos, generosos y benévolos, el odio y los celos no les son desconocidos.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* Los elfos de las nieves hablan su propio idioma, el lossidilrin, a grado 5 (**RM:** Hablar lossidilrin 10/Escribir lossidilrin 10). La mayoría también habla el labba a grado 4 (**RM:** Hablar labba 7-9/Escribir labba 7-9). *Desarrollo de la habilidad:* Los lossidil pueden aprender cualquiera de los idiomas del Yermo del Norte a grado 3 (**RM:** Hablar idioma 5/Escribir idioma 5).

Prejuicios: Los elfos de las nieves odian a todas las criaturas de Morgoth y a los servidores de Sauron. Aunque se muestran amistosos con los noldor de Niebla Eterna, sienten un profundo desdén por los elfos sindarin (aunque eso no llevaría jamás a un elfo lossedel a atacar físicamente a un elfo gris).

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Las armas de los elfos de las nieves son las que se suelen utilizar para cazar: daga, arpón, arco y lanza.

Armadura: Sólo los guardianes de Helloth suelen llevar armadura regularmente. Se trata de un chaquetón de marfil encantado que protege como si fuera una cota de malla (aunque es algo más voluminoso). Los demás suelen ir protegidos con cotas de cuero o cuero endurecido.

Atuendo: Tanto los hombres como las mujeres suelen llevar camisas, túnicas y polainas hechas de piel de reno. Los varones suelen llevar unos sombreros redondos, mientras que las mujeres prefieren las capuchas. El calzado suele presentarse en forma de botas hechas de piel endurecida, aunque dentro de Helloth emplean un calzado más flexible. Su atuendo se ve complementado con prendas de brillantes colores y adornos hechos de cuernos, huesos y hielo encantado.

Dinero: Los personajes elfos de las nieves pueden cambiar o vender diversos productos: una capa de piel de reno (1-30 mp), joyas (5 mb-50 mp) y marfil (8 mo/kg.). Sin embargo, los lossidil no tienen muchos usos para el dinero, y prefieren la moneda de la amistad y la ayuda recíproca.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los lossidil tienen tres opciones de historial (En **RM:** *Talent Law*, 35 puntos de talento).

Capacidades especiales: Están todas disponibles menos el rango 56-60; reemplazar por la capacidad para "leer" el hielo. Los lossidil con esta habilidad pueden sentir lo que ha pasado por encima o ha afectado a una parcela de hielo durante las últimas 24 horas. La "lectura" suele ser vaga y sombría.

Objetos especiales: Están todos disponibles. Los objetos especialmente poderosos pueden ser artefactos de épocas anteriores o reliquias de la guerra contra Morgoth.

Dinero adicional: Los elfos de las nieves pueden conseguir dinero adicional vendiendo hierbas, piel de reno curada y adornos. Sin embargo, hay que repetir que los lossidil generalmente no ansían el dinero, aun en el caso de que pudieran conseguirlo en su reino helado.

Habilidades profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con Cuero y Cuero endurecido, armas de Filo a una mano, Arrojadizas de Asta, de Proyectiles. Rastrear, Acechar/esconderse, Percepción, Desarrollo físico, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Cocinar, Primeros auxilios, Forrajear, Meditación, Conocimiento de los cielos. *Habilidades artísticas:* Esculpir el hielo, Música instrumental, Tallar el marfil, Cantar. *Habilidades atléticas:* Esquiar. *Habilidades de trabajo:* Teñir, Trabajar el cuero. *Habilidades de conocimiento:* Historia élfica, Conocimiento de la fauna, Conocimiento de la flora, Conocimiento de las hierbas, Conocimiento de la región. **RM:** *Armadura (ligera):* Cuero, Cuero endurecido. *Artísticas (activa):* Tocar instrumento. *Artísticas (pasiva):* Esculpir el hielo, Tallar el marfil. *Atléticas (gimnasia):* Esquiar. *Consciencia (buscar):* Observación. *Desarrollo físico:* Desarrollo físico. *Comunicación:* Idiomas. *Trabajos:* Cocinar, Teñir el cuero. *Conocimientos (general):* Historia élfica, Conocimiento de la fauna, Conocimiento de la flora, Conocimiento de las hierbas, Conocimiento de la región. *Exterior (ambiental):* Forrajear, Conocimiento de los cielos. *Autocontrol:* Meditación. *Listas de hechizos:* Todas. *Subterfugio (sigilo):* Esconderse, Acechar. *Técnicas/comerciales (general):* Primeros auxilios. *Armas:* De Filo a una mano, de Proyectiles, Arrojadizas de asta.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Los idiomas que puede aprender un lossidil se ven restringidos por su aislamiento. Algunos aprenden sindarin hasta grado 3 (**RM:** Hablar sindarin 5/Escribir sindarin 4).

⊕ 14.4 hierbas, ⊕ curaciones y venenos

El a menudo gélido suelo del Yermo del Norte no ha impedido el crecimiento de muchas hierbas raras y exóticas en la tundra, las marismas o las laderas de las montañas. Algunas de estas plantas son comunes en terrenos más al sur; otras son únicas de Forowaiht, y por lo tanto son muy buscadas por herbolarios y sanadores procedentes de puntos tan meridionales como Umbar. A continuación hay una breve lista de plantas nativas de Forodwaith que pueden ser particular interés para los aventureros (ver la tabla ST-5 de Hierbas, enfermedades y venenos del manual básico de El Señor de los Anillos).

JOKISAMMAL

(La. "Musgo fluvial"; alt. Luunkorjataja)

Este musgo de color verde oscuro crece en las riberas de los ríos de la Tundra Erosionada y el Everhir, así como en las riberas de la Tierra de los Lagos. El musgo no tiene sabor, y generalmente se mezcla con algo de pescado o carne al comerlo. En el Sur, la jokisammal es conocida como *edram*.

Nota para el DJ: Una fractura simple se curará en una semana si el paciente puede descansar y comer bien. Una fractura múltiple se curará en dos semanas, pero los huesos astillados requerirán más tiempo y, posiblemente, la ayuda de algún hechizo u otras hierbas adicionales, según la gravedad de la herida.

KEIHÄÄNLEHTI

(La. "Hoja de lanza")

Este matorral de hojas de color verde plateado se puede encontrar en la Tundra Erosionada, en la Tierra de los Lagos, en Niebla Eterna y en los valles más resguardados de las Ered Rhivamar. Sus hojas se pueden aplicar a chichones y magulladuras. Los ystävät talven no conocen los poderes curativos de la planta, y estarían encantados si alguien se los enseñara. En el sur, la keihäänlehti es conocida como *neithlas*.

Nota para el DJ: Cura 1-6 puntos de vida.

KELTAKUKKA

(La. "Flor amarilla")

Estas brillantes flores amarillas crecen salvajes en la Tundra Erosionada y, en menor medida, en las cercanías de la desembocadura del río Everhir (es Extremadamente Difícil, -30, encontrarla en las cercanías del Everhir). En Eriador, la keltakukka es conocida como *arfundas*.

Nota para el DJ: Los tallos de esta flor suelen usarse en una cataplasma en combinación con otras plantas para curar fracturas de huesos. La hierba dobla la velocidad de curación de cualquier hueso roto.

LÄÄKESAVU

(La. "Humo medicina")

Este musgo crece en pequeñas cantidades a lo largo de casi cualquier fuente de agua dulce al norte del Everhir. El musgo suele ser quemado y secado, y a continuación su humo se inhala. Es casi totalmente desconocido en el Sur.

Nota para el DJ: El humo cura 5-50 puntos de vida y dobla la velocidad de curación de cualquier herida. Si es inhalado en una pipa especialmente bendecida por una viisas, cura entre 10 y 100 y multiplica por 3 la velocidad de curación de cualquier herida.

METSÄSTÄJÄN KUKKA

(La. "Flor del cazador")

Esta hermosa flor crece en los valles más altos de las Ered Rhivamar. Sus pétalos de color azul claro suelen ser molidos hasta crear una pasta que se puede aplicar al filo de un arma o disolver en una copa o cuenco de comida. Los jäämiehet emplean este veneno en sus lanzas y sus flechas cuando salen de caza. Consideran que así se ahorran la pérdida de cualquier foca o morsa herida que de lo contrario escaparía hasta el mar.

Nota para el DJ: El veneno es extremadamente violento, y mata instantáneamente.

MIEKKALEHTI

(La. "Hoja de espada")

Esta hierba de color verde rojizo crece en las Ered Rhivamar y llama la atención por sus tres hojas de color verde oscuro y forma de cuchilla, situadas en la base de la planta. Si se mastican estas hojas, se aumentará la percepción visual del usuario, tanto en alcance como en intensidad. En el sur, la miekkalehti es conocida como *megilloth*.

Nota para el DJ: El consumidor puede detectar movimiento a una distancia triple de lo normal, y puede detectar los detalles al doble de distancia de la normal. Sin embargo, el efectos sólo suele durar unos 10 minutos.

MUSTAKUU

(La. "Luna negra")

Este hongo negro y globular crece en las marismas más sombrías de la Tierra de los Lagos. El residuo de aceite que se obtiene al filtrar el agua en el que se debe hervir la hierba atrae a los insaciables *verivaras* y otros insectos, enloqueciéndoles y atrayéndoles irremediablemente a cualquier objeto impregnado del mejunje. En primavera y verano, cuando los enjambres de *verivaras* son más abundantes y problemáticos, los cazadores lumimiehet llevan unos tubos de hueso perfectamente sellados y llenos de este aceite. Cuando acampan al atardecer, derraman un poco de aceite en las rocas y plantas que rodean su campamento, alejando así a los insectos de su lugar de reposo.

Los orcos han ideado una aplicación más siniestra del *mustakuu*, adaptando el aceite, mediante su oscuro sentido del humor, en un instrumento de tortura: desnudan a sus prisioneros, les atan a varias estacas y luego frotan sus cuerpos desnudos con *mustakuu*, abandonando a la víctima hasta que se vuelva loca por obra de los incontables enjambres de insectos que comenzarán a picarle. Si los orcos están aburridos y tienen muchas ganas de divertirse, podrían llegar a soltar a la víctima, y observarían a carcajada limpia cómo el desgraciado empapado de aceite resbala, araña y corre hasta morir por agotamiento en un intento por huir de los mosquitos.

Nota para el DJ: El aceite atrae a los insectos durante ocho horas y es difícil de eliminar. Las víctimas pueden morir de anemia después de varias horas en el ojo de un enjambre.

MUSTASORMEN LÄÄKE

(La. "Medicina del dedo negro")

En el Norte, esta planta sólo crece en los confines más elevados de las Montañas Azules. Sus pequeñas hojas verdes son usadas más por los extranjeros del sur (que la llaman *jojopopo*) que por los propios lumimiehet.

Nota para el DJ: Cuando se aplica sobre la zona dañada, cura 2-20 puntos de vida perdidos por congelaciones o frío.

NÄKÖKASVI

(La. "Planta de la vista")

Las raíces amarillas de esta pequeña plana grisácea llena de espinas, que se puede encontrar por encima de la línea de los





árboles en las Ered Rhíamar, suelen ser hervidas. El líquido resultante devuelve la visión perdida. Los ystävät talven aprecian sus propiedades para quienes se ven afectados por *lumiskeus*.

Nota para el DJ: *Restaura la visión como lo haría un hechizo de Reparar daño grave en ojo. Puede ser bebido o aplicado directamente como una cataplasma húmeda sobre el ojo herido. Si se bebe, se recuperará la vista en 12-24 horas. Si se aplica en forma de cataplasma, sólo se tardarán 1-8 horas.*

PUNASALVIA

(La. "Sabio rojo"; alt. *Metsästäjän ystävä*)

Este junco de color púrpura crece en las Eryn Nimbrith, en el norte de la Tundra de los Pastos y en el sur de la Tierra de los Lagos. También crece en cierta profusión en la zona septentrional de la Tundra de Fuego. Sus raíces, de un color blanco enfermizo, suelen ser hervidas, y el líquido resultante, que es muy amargo, se suele beber para proteger los ojos de cualquier brillo. Los ystävät talven aprecian la planta como prevención contra un *lumiskeus*. En el sur, la *punasalvia* es conocida en ocasiones como *atigax*.

Nota para el DJ: *El líquido protege los ojos de quien lo bebe de cualquier luz o resplandor brillante durante. Los efectos suelen durar unas nueve horas.*

SINITÄHTI

(La. "Estrella azul")

Las pequeñas flores azules de la *sinitähti* pueden ser comidas crudas o hervidas como té. Al igual que la *unikukka*, esta planta sólo se puede encontrar en el Pozo de Morgoth, en la Tundra de Fuego.

Nota para el DJ: *La sinitähti causa una penalización de -30 a las maniobras de movimiento y de combate, pero aumenta la BO de los hechizos dirigidos y las armas de proyectil en +50. También causa una cierta euforia, pero no es adictiva. Sus efectos sólo duran una hora.*

UNIKUKKA

(La. "Flor de sueño")

Esta flor alucinógena sólo se puede encontrar en los Círculos Verdes del Pozo de Morgoth. Sus flores suelen ser secadas y exprimidas hasta conseguir un fino té que al ser consumido causa una gran euforia y permite a varios parientes compartir sueños entre sí. Es muy apreciada por los *viisat*, que pagarían (en marfil) hasta dos o tres veces su valor en los mercados del sur (9 mo). La droga es muy adictiva y puede llevar a los adictos a emprender viajes incautos al Pozo de Morgoth en busca de más dosis.

Nota para el DJ: *Los efectos suelen durar unas 12 horas, según la cantidad de comida que se haya consumido anteriormente. Generalmente, si la droga se ingiere inmediatamente después de una buena comida, durará entre 5 y 6 horas.*

VATSAKIPUJA

(La. "Arquero del estómago"; pl. *Vatsakipujat*)

Estos matorrales espinosos que se pueden encontrar por toda la Tundra Erosionada producen unas bayas que se pueden comer en estado verde o bien cuando están más maduras, momento en que adquieren un tono blanco azulado. Desgraciadamente, las bayas también provocan graves diarrea y fuertes retortijones si se ingieren con el estómago vacío (y unas ligeras náuseas con el estómago lleno). Las bayas no se encuentran entre las plantas favoritas de los ystävät talven. En el Sur son conocidas como *mirennä*.

Nota para el DJ: *Cada baya cura 10 puntos de vida.*

14.5 criaturas del lejano norte

Los animales juegan un papel esencial en la vida de Forodwaith y sus habitantes; en una tierra en la que no se puede recoger ninguna cosecha, tanto hombres como elfos deben recurrir a ellos como principal fuente de sustento y protección. Igualmente, la vida marina es la principal causa que lleva a los hombres del sur a aventurarse en el Yermo del Norte. Esta sección describe algunos de los pájaros y animales que los aventureros podrían encontrarse en el transcurso de sus viajes por el Yermo del Norte. Para más información sobre la fauna de Forodwaith, consultar la sección 5.

ÁGUILAS

(La. *suurilinnut*, sing. *suurilintu*)

Las grandes águilas de las Montañas Azules raramente suelen llegar a verse en el Norte, pero sí que abundan sus parientes de menor tamaño, especialmente abundantes en las Ered Rhíamar. Estas grandes aves son consideradas como animales sagrados por los *jäämiehet*, que creen que las águilas son los espíritus fallecidos de sus ancestros, que les vigilan. Se mostrarían muy disgustados (llegando incluso a la violencia) si descubren a alguien haciendo daño a un águila o removiendo uno de sus nidos. Los *lumimiehet* consideran a las águilas como símbolos de buenos presagios. Ver un águila justo antes de una cacería o un viaje es considerado como señal de que se regresará sin problemas. Las águilas nunca atacan a los hombres ni a ningún otro pueblo hablante, pues prefieren alimentarse de peces o focas. Establecen sus nidos en las alturas de las Ered Rhíamar, y raramente se las suele encontrar en ningún sitio, manteniéndose siempre como lejanos puntos en el cielo. Tanto los *jäämiehet* como los *lumimiehet* explican relatos sobre águilas que han atacados a orcos. Consideran dicha circunstancia aplicando el dicho de "el enemigo de mi enemigo es mi amigo", y aunque sólo sea por eso, un ystävät talven nunca hará daño a un águila.

ALCES

(La. *hirvet*, sing. *hirvi*)

Los rebaños nomadas de alces pueden llegar a incluir entre mil y veinte mil especímenes. En verano, su número aumenta todavía más ante la llegada de otros alces procedentes del norte de Eriador, y que llenan la Tundra de los Pastos, la Tierra de los Lagos, Talath Uichel e incluso puntos tan septentrionales como la Tundra de Fuego, en busca de alimentos. Tanto los machos como las hembras cuentan con impresionantes cuernos. Los machos se vuelven más agresivos durante la temporada de apareamiento (a principios del invierno), mientras que las hembras se limitan a proteger a sus crías. Los ystävät talven aguardan con impaciencia la llegada de los grandes rebaños en verano. Como hacen con la mayor parte de animales, los ystävät talven emplean la piel, la carne, los huesos y los cuernos de la criatura para alguna cosa, de forma que no se desperdicia ni una sola parte de sus cuerpos.

Los montañeses de Rhudaur llaman al alce con el nombre de *caru*, y por ese nombre suele ser conocido por los pueblos de Eriador; en el sur, la Tundra de los Pastos también suele ser conocida como "Caru". No todos los alces emigran hacia Eriador en invierno; muchos se refugian en los valles del norte de las Ephel Angmar o en las regiones más resguardadas de la Tierra de los Lagos.

BALLENAS

(La. *valaskalat*, sing. *valaskala*)

Existe una gran variedad de ballenas en la Bahía de Forochel. Las ballenas se dividen en dos tipos: las que tienen dientes y

las que no tienen dientes. Las ballenas con dientes son depredadoras, y entre ellas se incluyen el gran cachalote, la orca, la ballena piloto y el narval. Las ballenas sin dientes de Forochel son las más grandes, y entre ellas se incluyen los rorcuales, la ballena corcovada y la ballena azul, ninguna de las cuales supone una gran amenaza para el hombre o ninguna otra raza a menos que se las provoque. Incluso cuando atacan, las ballenas hacen poco más que embestir contra un bote con sus grandes cabezas una o dos veces antes de retirarse. Los ystävät talven cazan a todas las ballenas menos a la orca, a la que consideran sagrada, pues creen que son los espíritus de sus ancestros fallecidos (especialmente de los balleneros y pescadores ahogados). Para evitar cualquier conflicto con los lugareños, los balleneros de Cardolan no cazan orcas, o lo hacen bien alejados de los ystävät talven.

Cazar ballenas no es una ocupación particularmente peligrosa. Aunque la vida de un marino de este tipo de barcos es dura y peligrosa debido al clima frío, la caza y destrucción de la ballena no lo son. Las ballenas son criaturas curiosas y generalmente plácidas, y a menudo nadan directamente hasta el barco ballenero para investigar. Una vez han sido alcanzadas por un arpón, las criaturas, reacias a sumergirse (pues probablemente se ahogarían), intentan alejarse nadando como única defensa. Los balleneros se enfrentan a esta táctica atando cuerdas a sus arpones; así, la ballena moribunda arrastrará a sus asesinos con ella. Aunque el animal herido consiga huir para morir, como ocurre con todos los mamíferos su cuerpo acabará flotando, y por tanto podrá ser recuperado más adelante.

Las ballenas demonio son monstruosidades hinchadas que cazan en la Bahía de Forochel y en el Mar Circundante, y que generalmente buscan a otras ballenas como presas (aunque se sabe que pueden atacar a barcos balleneros sin ningún problema). Sus dientes de casi quince centímetros de longitud pueden perforar el acero, y en ocasiones llegan a doblar la quilla de un barco pesquero. La ballena demonio suele alimentarse por rachas, cebándose durante una o dos semanas, para a continuación permanecer pasiva ante la comida durante meses. Desgraciadamente para los balleneros, las ballenas demonio no siguen siempre el mismo ciclo alimenticio. Por lo tanto, mientras una ballena podría no mostrar ningún interés ante los barcos que pasan, otra podría estar hambrienta, y acabar atacando a una nave para poder alimentarse con su carne de ballena y su tripulación.

FOCAS

(*La. merikoirat*, sing. *merikoira*)

Las focas emigran hasta las bahías e islotes de Forochel en primavera, antes de partir para las aguas más cálidas del Sur en otoño. Existen dos tipos de focas que interesan a los ystävät talven. La primera es la foca peluda, o *karvainen merikoira*, cazada por su carne y su pelaje. La segunda es la *lihamerikoira*, usada sobre todo como fuente de carne y cuero (especialmente armaduras).

En primavera, las focas pueden llegar a cubrir literalmente la playa, reuniéndose en una gran colonia, ruidosa y bulliciosa. Las focas hembra son bastante tranquilas, y preferirán refugiarse en el mar antes que luchar. Los machos, sin embargo, pueden ser bastante agresivos cuando tienen que defender su territorio o sus harenes. No se sabe de ningún caso en que los animales hayan atacado a un hombre en el agua, salvo para darles un ligero golpe o mordisquito juguetón.

Los elfos de las nieves consideran a las focas como unos animales absolutamente deliciosos, y pueden pasarse horas en una playa con ellas, mirando a los grandes ojos marrones e inteligentes de estas criaturas.

GORCUERVOS

(*La. pimeäsiivet*, sing. *pimeäsiipi*)

El gorguervo del norte, que abunda en la Tierra de los Lagos, es más fuerte y ligeramente más grande que el gorguervo común. Son de un temperamento similar al de sus hermanos del sur en el sentido de que, si bien no son exactamente malvados, se muestran indiferentes ante cualquier tipo de sufrimiento. También al igual que sus parientes, les atraen los objetos brillantes, y pueden llegar a reunir una buena colección de pequeñas bagatelas o monedas. Viven en grandes nidos comunitarios, que defienden en común contra depredadores o saqueadores. Los lumimiehet los consideran pájaros de mal agüero, y a menudo registran sus nidos en busca de huevos o cualquier otro objeto útil que puedan encontrar.

LEOPARDOS DE LAS NIEVES

(*La. lumikissat*, sing. *lumikissa*)

Estos astutos felinos acechan por el sur de las Ered Rhívmamar, aunque en ocasiones pueden salir de caza hasta puntos tan meridionales como la Tundra de Fuego. Son extremadamente tímidos, y evitan el contacto con los hombres. Gracias a sus excelentes sentidos, a menudo ven, oyen o huelen a cualquier extraño antes de llegar a verle. Las huellas en la nieve suelen ser la única marca que indica que un leopardo anda por las cercanías. Es un felino extremadamente ágil, y puede golpear con fuerza y rapidez con sus pezuñas delanteras, aunque suele evitar a los adversarios más perseverantes (o a los que huyen). Una vez su oponente demuestre ser demasiado poderoso, abandonará la lucha y huirá en cuanto pueda.

LOBOS

(*La. yölaulat*, sing. *yölaulaja*)

Las manadas de lobos que abundan en el congelado Norte son mucho más peligrosas de lo que uno podría llegar a imaginarse. La mayoría de los lobos comunes suelen evitar a los hombres. Pero no ocurre lo mismo con los lobos salvajes, de color blanco o gris, que cazan con frecuencia a hombres, elfos y enanos (y hobbits, si es que llegan a encontrarse con ellos). Los ystävät talven no hacen ninguna distinción entre los lobos salvajes y los lobos grises. Los lobos blancos sólo son diferenciados por el nombre *valkoiset yölaulat*.

Los menos peligrosos de los dos son los lobos grises, que casi nunca atacan al hombre, salvo cuando están hambrientos o cuando superan en número a su presa. Incluso en tales casos, los lobos tendrán miedo al fuego y puede que acaben retirándose en su ataque, especialmente si su líder resulta herido o muerto. Los lobos salvajes son mucho más peligrosos. Estas brutales criaturas son muy difíciles de ahuyentar, y no es necesario que su grupo sea muy grande para que se atrevan a atacar a los viajeros. Son muy astutos y ven perfectamente por la noche, de manera que suelen actuar más en ese momento que el resto de sus parientes.

Pero sin lugar a dudas, los más peligrosos son los grupos de lobos blancos. No le temen a nada, y resulta imposible ahuyentarlos. Los ystävät talven, que sienten un profundo (e inteligente) respeto por los poderes y las habilidades de los lobos, les llaman en ocasiones *kuoleman koirat* (La. "perros de la muerte"). Sin embargo, eso no les impide cazar a los lobos blancos por su pelaje. La piel de un lobo blanco protege contra el peor de los fríos, y es muy apreciada por los ystävät talven. Sin embargo, como dijo un viejo cazador jäämies, "Con los perros de la muerte, nunca sabes si eres el cazador o la presa."

La creación de Morgoth que con más frecuencia se puede encontrar en el Norte es el huargo. Estas maléficas criaturas actúan como montura de los orcos y viajan en manadas de 2-200 miembros. Son especialmente peligrosos en primavera y verano, cuando el Rey Brujo envía una gran cantidad de manadas desde las



Ephel Angmar para sembrar el caos en Talath Uichel y la Tundra de los Pastos. Las manadas matan por el mero placer de hacerlo, y no por hambre. Cualquiera que se vea acosado por su frenética embestida sufrirá su persecución hasta que consiga librarse de ellos.

MOSQUITOS DE LA TUNDRA

(*La. verivarkaat*, sing. *verivaras*)

Talath Uichel es conocida por el tamaño y el voraz apetito de sus mosquitos, que pueden hacer llegar a enloquecer a un ciervo o un alce, que saldrán al galope desesperados, en busca del Lhúchir o el Everhir. Los mosquitos abundan en las marismas pantanosas de la Tierra de los Lagos (y, en menor medida, en la Tundra de Fuego y de los Pastos) en verano. Un *verivaras* tiene el tamaño del pulgar de un niño, con una envergadura de casi 20 cm. y una probóscide de dos cm. y medio que suele clavar para chupar la sangre. Los mosquitos pueden llegar a reunirse en enjambres de decenas de miles, atacando a cualquier criatura de sangre caliente. Cualquiera se vea sorprendido sin protección por un ataque de estas características sufrirá una lenta y horrible muerte mientras el enjambre le chupa toda su sangre, mordisco a mordisco, dejando cada picotazo un pequeño punto rojo que pica mucho y que no desaparecerá hasta pasados 2-10 días. Una víctima atrapada en medio de un enjambre de *verivaskat* (esté protegida o no) debe hacer una TR contra un ataque de nivel 10 o perderá los nervios y echará a correr, sin prestar atención a ningún otro peligro, tropezando y trastabillando mientras trata de escapar de los insectos.

MORSAS

(*La. valkohampaiset merikoirat*, sing. *valkohampainen merikoirra*)

Aunque técnicamente forman parte de la familia de las focas, las morsas se diferencian de las primeras por sus dos enormes colmillos de marfil. La morsa es uno de los animales favoritos de los ystävät talven y de los cazadores procedentes del sur. Su gruesa piel permite fabricar magníficas armaduras, mientras que sus colmillos de marfil pueden llegar a pesar 5 kilos por pieza. La gran capa de grasa que hay debajo de su piel suele emplearse como sebo o aceite para lámparas.

Las morsas no suelen reunirse en grandes colonias como hacen las otras focas, sino que se juntan en grupos de un centenar o menos de miembros, congregados en placas de hielo y playas aisladas de la Bahía de Forochel. No son animales agresivos, y preferirán huir hacia el agua antes que luchar. Durante la temporada de apareamiento, los machos llevan a cabo competiciones de fuerza entre ellos, pero no es probable que molesten a los viajeros que se encuentren cerca de menos que les provoquen deliberadamente.

Los cazadores de focas a menudo se refieren a las morsas simplemente como *hammas* (*La.* "diente", pl. *hampaat*), lo que puede provocar ciertas confusiones entre quienes no estén familiarizados con su jerga.

NUTRIAS AZULES

(*La. leikkisät sinikarvaiset uimaret*, sing. *leikkisä sinikarvainen uimari*)

Los encuentros con estas juguetonas criaturas, que abundan mucho en la Tierra de los Lagos, suelen ser cómicos e incluso exasperantes. Son curiosas y muy ruidosas, y más de un campamento de aventureros ha despertado sólo para encontrarse con una banda de estas criaturas curioseando por sus mochilas, provisiones y reservas de comida. Sus afilados dientes pueden causar serios daños a las prendas de cuero o ropa, sobre todo mientras juegan. A menos que sean atacados o estén defendiendo a sus crías, las nutrias nunca se mostrarán agresivas ni tratarán de causar daño (aunque en ocasiones pueden hacerlo de forma inconsciente). Su pelaje es grueso y cál-

do, y los ystävät talven lo suelen utilizar para fabricar botas y guantes.

Osos

(*La. karhut*, sing. *karhu*)

Los depredadores más peligrosos del Norte son los grandes osos polares, o *valkokarhut*, como los llaman los ystävät talven. Estas enormes criaturas no le tienen miedo prácticamente a nada, y se mueven por todo Forodwaith y la Tierra sin Tierra con libertad. Su táctica más común contra los hombres es asustar a los cazadores o pescadores y robarles sus presas. Cuando escasea la comida, los osos pueden llegar a cazar hombres con tanta frecuencia como cualquier otro animal. A diferencia de la mayoría de osos, los *valkokarhut* no hibernan en invierno, sino que se limitan a vagar por el hielo y la nieve durante todo el año en busca de comida. Sólo las hembras construyen cubiles, y ni siquiera ellas llegan a hibernar de verdad, sino que dejan de vagar sólo el tiempo suficiente para dar a luz y alimentar a sus cachorros. Acercarse a una de estas guaridas es peligroso incluso para un oso macho, no digamos ya para un hombre.

Los osos de las cavernas comunes (u osos negros, como los conocen los ystävät talven) habitan en el norte de las Montañas Azules y por todas las Ered Rhivamar. Por lo general, son un poco más grandes y fuertes que los temibles osos polares, pero en realidad son menos mortales para los hombres. Aunque sus dientes y garras pueden despedazar una armadura de cuero, y un golpe suyo puede derribar al guerrero más fuerte. Sin embargo, son tímidos y elusivos, y prefieren evitar la mayoría de encuentros.

Nota para el DJ: Los ystävät talven no están demasiado familiarizados con el oso negro común que se puede encontrar más al sur, y, por lo tanto, catalogan a las dos especies bajo el nombre de mustakarhu. Eso puede provocar algún malentendido con los cazadores eridorianos que crean que su guía lossadan está hablándoles de un pequeño oso negro, cuando en realidad les conduce hacia la guarida de un oso de las cavernas.

Una tercera raza de osos habita en el Yermo del Norte, aunque los elfos de las nieves han conseguido poner al borde de la extinción a esta bestia mediante sus cacerías. Estos malvados osos son llamados *rumakarhut* por los ystävät talven. En la actualidad son muy escasos y viven muy separados (siendo Pendrath na-Udún y Torogmar son dos de sus guaridas más infames), y la mayoría han recurrido a las Profundidades en busca de alimento, aunque en ocasiones visitan la superficie para sembrar el caos en la Tundra de los Pastos y la Tundra de Fuego. Creados como burla de los osos de las cavernas y los osos polares, los osos malvados miden más de cuatro metros y pueden llegar a pesar casi 1000 kilos. Son considerablemente menos gruesos y fofos que un oso normal, y tienen un aspecto particularmente feroz y siniestro. Su pelaje aceitoso y maloliente es de un color blanco y gris sucio, y a menudo se puede oler al oso antes de verlo.

Sus bocas son más anchas que las de los osos normales, y sus fuertes quijadas pueden llegar a masticar una armadura de malla con facilidad. Al igual que los osos polares, sus pezuñas tienen pelo en su parte inferior, lo que les permite desplazarse con comodidad por el hielo y la nieve, con largas garras afiladas que pueden despedazar una armadura de cuero o de malla. Su forma favorita de ataque es aplastar a un oponente contra su pecho con sus poderosos brazos, mientras muerde a la víctima en la cabeza y el cuello. Los ojos penetrantes y rojizos de un oso malvado le permiten ver de forma magnífica por la noche. Tienen una inteligencia rudimentaria y aprenden rápidamente de los errores (tanto de los suyos como de los de sus oponentes).

OVEJAS CORNUDAS

(*La. suurisarvet, sing. suurisarvi*)

Las ovejas cornudas saltan por las rocosas alturas del sur de las Ered Rhivamar. Viven en pequeñas manadas de entre una y veinte hembras, con un solo macho cabrío dominante y dos o tres machos más jóvenes. Su único ataque es embestir a su oponente con sus grandes cuernos marrones, que se curvan grácilmente hacia atrás y giran en torno a su grueso cráneo. Son inofensivos, y evitan cualquier encuentro hostil, salvo durante la temporada de apareamiento, cuando los machos más protectores pueden llegar a embestir a cualquiera que pase cerca. (Las hembras también pueden mostrarse inquietas si alguien se acerca a sus crías.)

PERROS DE TRINEO

(*La. rekikoirat, sing. rekikoira*)

Los perros de trineo tienen un grueso pelaje que les permite resistir el frío, y por fuerza y resistencia pueden ser comparados con cualquier lobo o perro de guerra. Tienen un pecho profundo y de fuertes músculos, y unos formidables cuartos traseros. Su pelaje puede ser de color gris o blanco, y sus colas son cortas y finalizan en punta. Sus orejas siempre están alerta, tiesas. Sólo los lumimiehet emplean a los perros para tirar trineos o, en las zonas más salvajes, como animales de carga. Cualquier perro de trineo que haya pasado un tiempo en estado salvaje se adaptará rápidamente al estado doméstico. No suelen atacar a nadie si no les provocan.

RENOS

(*La. porot, sing. poro*)

Los renos emigran en gran número hasta la Tundra de los Pastos durante la primavera. Generalmente son inofensivos, y huirán antes que luchar. Tanto machos como hembras tienen cuernos, pero los de las hembras son ligeramente más pequeños. Sin embargo, los renos cuentan con unas pezuñas muy afiladas que les permite romper el hielo y la nieve cuando andan buscando el forraje que hay debajo, y tanto los gamos como los ciervos pueden incorporarse y utilizarlas con precisión y habilidad. Los lumimiehet cazan a estos animales tanto por su carne como por su piel. También capturan y domestican a sus hembras para obtener leche y tener bestias de carga.

Los renos de trineos (*La. rekiporot, sing. rekiporo*) son la versión domesticada de los *porot* salvajes. También son utilizados exclusivamente por los lumimiehet para arrastrar cargas más pesadas de lo que les permiten sus perros de trineo. En ocasiones pueden llegar a matar a estos animales para comerse su carne si la temporada de caza va mal. La mayoría de los renos de trineos nacen en cautividad y son muy dóciles. Suele ser motivo de enfado e incomodidad el hecho de que un reno de trineos consiga liberarse y acabe siendo derribado por un cazador; también suele ser muy poco habitual, ya que la mayoría de renos domésticos llevan collares o arneses, que les identifican como animales domésticos.

En Eriador, los renos son conocidos con el nombre acuñado por los elfos de las nieves de *losrandiras* (sing. *losrandir*), o por el término sindarin *lothrandiriath* (sing. *lothrandir*). Aunque algunos renos pueden emigrar al norte de Eriador (principalmente a Rhudaur) durante los meses de invierno, otros se quedan en los valles o bosques más protegidos de Forodwaith.

TORTUGAS MALIGNAS

(*La. kilpikonnakalat, sing. kilpikonnakala*)

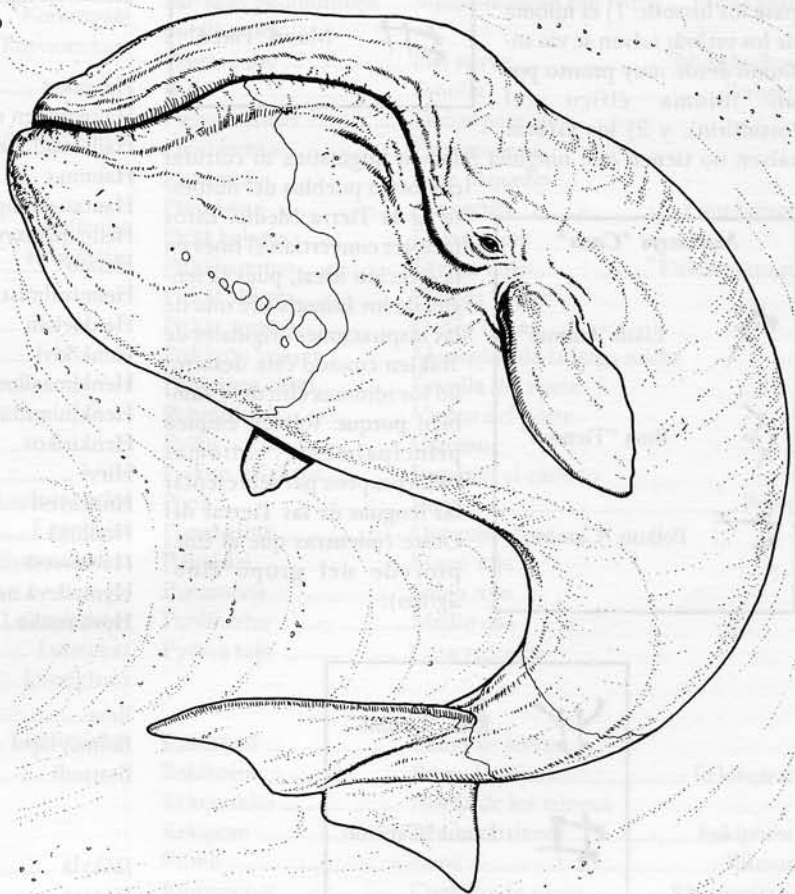
Se sabe que hay un par de tortugas malignas que viven en la Bahía Solitaria. En ocasiones también se han visto otras criaturas así en la Bahía de Forochel. Estas gigantescas tortugas sienten atracción por las focas, las morsas y las pequeñas ballenas de la zona. Tampoco les importa demasiado atacar a cualquier embarcación ystävä talven de pequeño tamaño si se presenta la oportunidad.

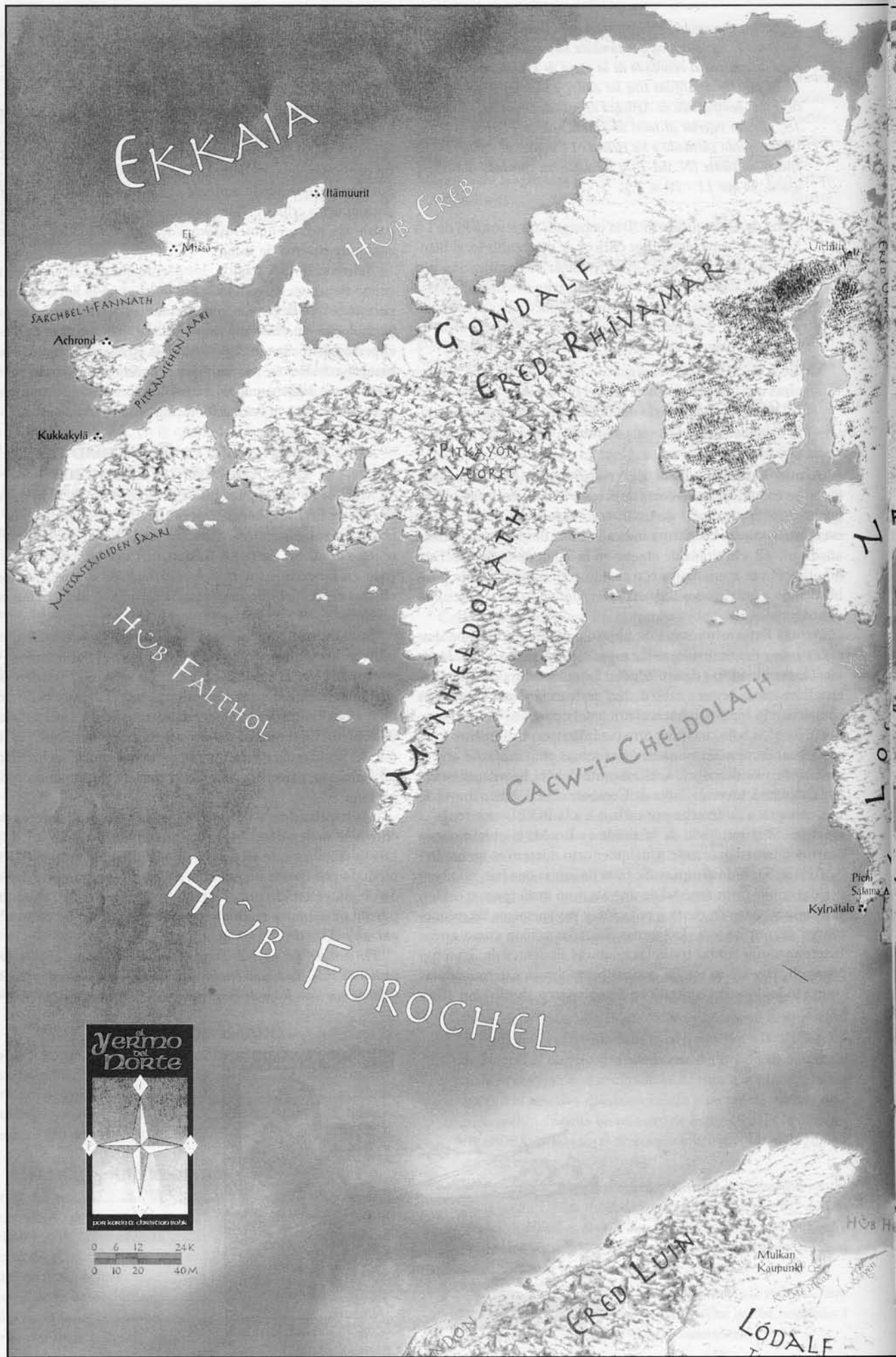
Los pescadores no suelen ser conscientes de la proximidad de una tortuga maligna hasta que uno de ellos es atacado por esta horrenda criatura. Resulta un espectáculo terrible para cualquiera que se encuentre en la orilla escuchar la alarma de los pescadores y ver cómo comienzan a remar febrilmente hacia la orilla, sólo para desaparecer bajo las olas, uno por uno, con un horroroso ruido chasquido, seguido de unas ondulaciones rojas en el agua. Los ystävät talven han descubierto que si arrojan sus peces o sus cebos al agua, las tortugas se detendrán para comer antes de seguir persiguiéndolos. El éxito de esta maniobra depende de lo lejos que se encuentre el bote de la orilla y de la cantidad de peces que sacrificuen los marineros en peligro para detener a la temible bestia.

VISONES NEGROS

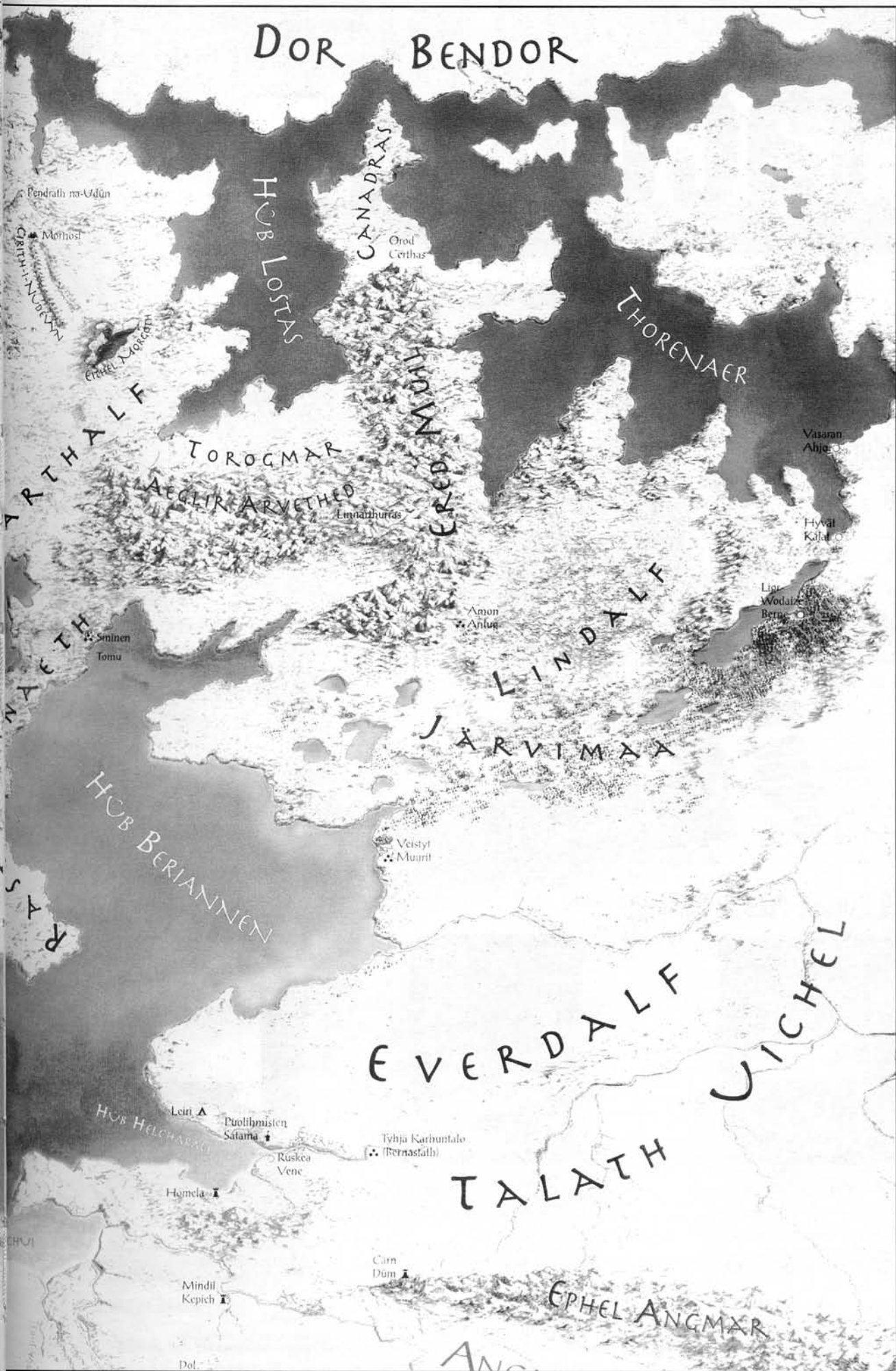
(*La. pehmeät ihot, sing. pehmeä iho*)

Peligrosos y astutos, los visones negros habitan en la Tierra de los Lagos y en la desembocadura del Everhir. Miden en torno a un metro y medio de longitud, y pueden llegar a pesar cuarenta kilos. Los visones cuentan con cierta inteligencia de carácter brutal, y pueden llegar a robar piezas de caza atrapadas en trampas o incluso campamentos desprotegidos. Aunque casi nunca atacarán a un hombre adulto, los visones negros pueden llegar a atacar a un hobbit o a un enano, confundiéndolos con niños. (Se sabe de casos en que han atacado a niños lumimiehet desprotegidos, así como a algunos perros de trineo jóvenes o poco experimentados.)





0 6 12 24 K
0 10 20 40 M



HCB FOROCHEL



0 6 12 24 K
0 10 20 40 M

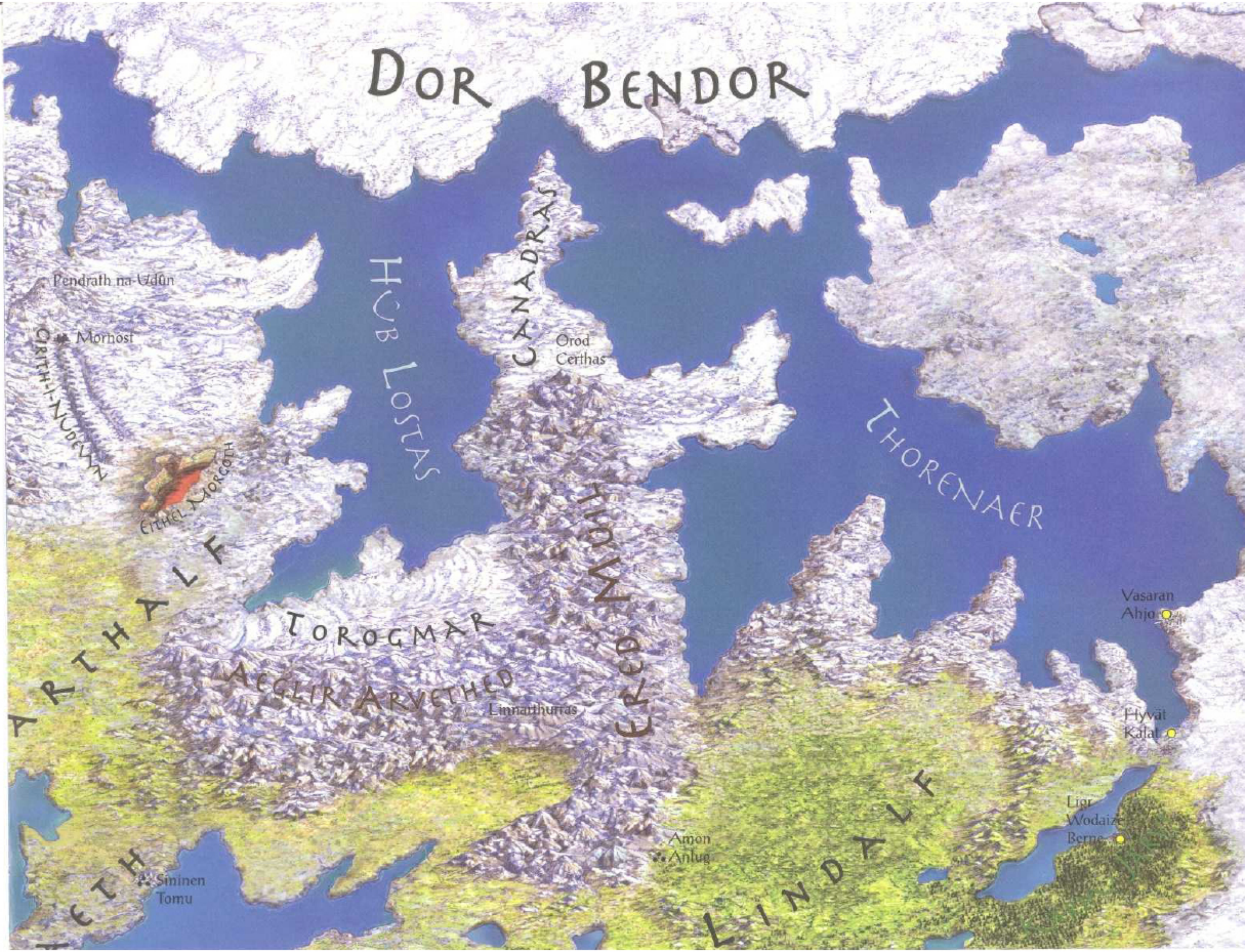
CAEW-I-CHELDOLAT

Pieni
Salama
Kylmälalo

ERED LUIN

LÓDALE
TALATH MUTH

DOR BENDOR



Pendrath na-Udûn

Mornost

Orod
Certhas

ERTHEL MORCOTH

Vasaran
Ahjo

Hyvät
Kalat

Ligr
Wodaize
Berne

Amon
Anlug

Sininen
Tomu

TOROGMAR

AEGLIR ARVETHED

Linnaithurias

HOB
LOSLAS

CANADRAS

THORENAER

ERED
MUDIL

LINDALE

ARTHALF

CIRITH-NUBEN

ERTH



EVERDATH

HUB BERIANNEN

JÄRVIMAA

HUB HELCHARAC

TALATH

EPHEL ANGMAR

ANGMAR

Veistyt
Muurit

Leiri

Puolihmisten
Salama

Ruskea
Vene

Tyhjä Karhunkalo
(Bernastath)

Homela

Carn
Düm

Mindil
Kepich

Dol.
Gormaen

EKKAIA

HOB EREB

Itämuurit

El
Missä

SARCHBEL-I-FANNATH

Achrand

PITKÄMIEHEN SAARI

Kukkakylä

MELIÄSTÄJÖIDEN SAARI

HOB F

GONDALF

ERED RHIVAMAR

PITKÄYÖN
VUORET

ELDOLATH

Uichith

ITÄMÄN SAARINEN

PITKÄYÖN

VENÄMÄN
SAARINEN

1

NARTHAF

Nearest Haven: Evermist
Playable: Items (minor, major, greater)
Automatic-attacks:
 Trolls — 3 strikes with 9 prowess
Special: Any creature otherwise playable at any Under-deeps site may be played here.

1

ART BY DAN CRIDER

THE UNDER-FORGES



UNDER-DEEPS

Adjacent Sites: Ethel Morgoth (0),
 The Iron-deeps (6)
Playable: Items (minor, major, greater)
Automatic-attacks (2):
 Orcs (1st attack) — 4 strikes with 8 prowess.
 (2nd attack) Opponent may play as an automatic-attack one non-unique hazard creature from his hand normally keyed to Ruins & Lairs (1).
Special: Any Drake may be played here.

1

ART BY KEVIN BURLES

KYLMÄTALO



RAST LOSNAETH

Nearest Haven: Evermist
Playable: Information,
 Items (minor, major, greater*)
 *—palantíri only
Automatic-attacks:
 Trolls — 2 strikes with 9 prowess

2

ART BY KENNETH AMERSONNET





CANADRAS



THORENAER

Nearest Haven: Evermist
Playable:
Items (minor, major, gold ring)
Automatic-attacks:
Drake — 1 strike with 13 prowess

2

Art by Liz Dawkins

OROD CERTHAS



THORENAER

Nearest Haven: Evermist
Playable: Information
Automatic-attacks: Spirits of Ice and Cold* — 2 strikes with 7 prowess
*—Though not Undead, resources which affect Undead also affect these Spirits.

2

Art by Michael Kuczmarski

AMON ANLUG



LAKELAND

Nearest Haven: Evermist
Playable: Items (minor, major)
Automatic-attacks:
Drake — 2 strikes with 10 prowess
Special: contains a hoard

2

Art by Kent Burrows

LEIRI

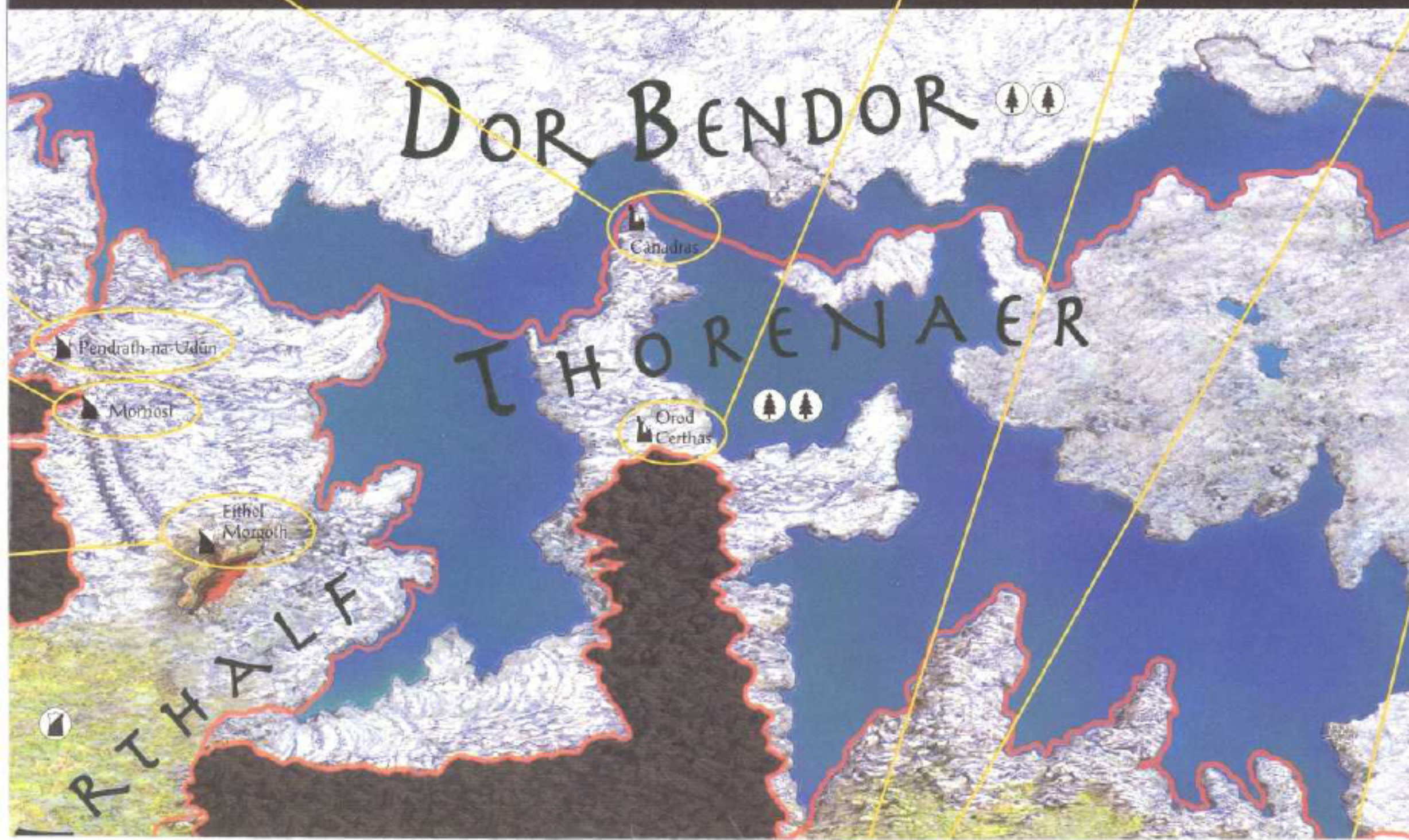


EVERDALE

Nearest Haven: Rivendell
Special: Lassoith faction is playable at this site.

3

Art by Stephan Perleberg



HYVAT KALAT



LAKELAND

Nearest Haven: Evermist
Special: Lassoith faction is playable at this site.

2

Art by Kevan Anderson

RUSKEA VENE



EVERDALE



FOROCHTEL

Nearest Haven: Rivendell
Special: Lossoth faction is playable at this site.

2

ART BY RICHARD BRITTON

BERNASTATH



Nearest Haven: Rivendell
Playable: Items (minor, major)
Automatic-attacks:
 Men — 4 strikes with 6 prowess

3

ART BY CHARLES HOGARTH

THAURUNG



Nearest Haven: Rivendell
Playable: Items (minor, major)
Automatic-attacks:
 Animals (death shrews) — 7 strikes with 4 prowess; the body check of any character wounded by this attack is modified by +2

2

ART BY ELLYN SIEG

ET MISSA



GONDALF

Nearest Haven: Evermist
Playable: Information, Items (minor)
Automatic-attacks:
 Wolves — 2 strikes with 7 prowess

1

ART BY STORM COOK

EVERMIST



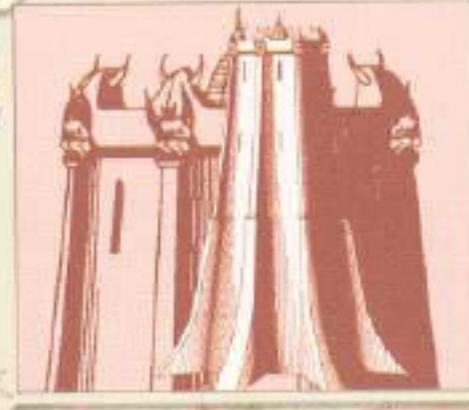
MINHELDOLATH

Site Path from Grey Havens:
Site Path from Rivendell:

2

ART BY ELLYN SILAC

MORNOST



NARDHALF

Nearest Haven: Evermist
Playable:
 Items (minor, major, greater)
Automatic-attacks (2):
 Orcs — 4 strikes with 8 prowess,
 Orcs — 3 strikes with 9 prowess

1

ART BY DAN CRUGER

PENDRATH NA-UDŪN



NARDHALF

Nearest Haven: Evermist
Playable: Items (minor, major)
Automatic-attacks:
 Drake — 1 strike with 12 prowess

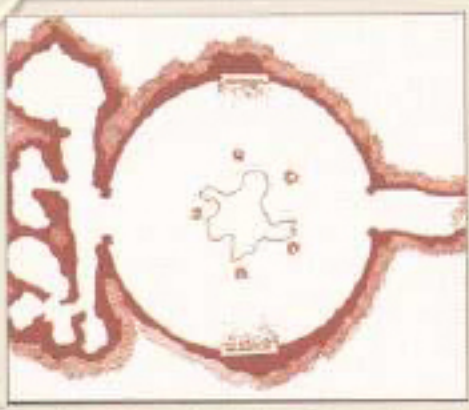
1

ART BY DAN CRUGER

PHIMPATNIXE



ACHROND



GONDALF

Nearest Haven: Evermist
Playable: Information, Items (minor)
Automatic-attacks:
 Wolves — 3 strikes with 7 prowess

1

ART BY QUENTIN WILSTCOTT

EITHEL MORGOTH




Esta sección contiene una serie de tablas para que las utilice el DJ. La sección 15.1 contiene las características de todos los PNJs de cierta importancia que aparecen en el módulo. En la sección 15.2 se incluyen las características de los animales y otras criaturas que se podrían encontrar en Forodwaith. La sección 15.3 proporciona tablas de encuentros aleatorios para animales, personas y otros acontecimientos o rasgos. La sección 15.4 recopila las condiciones climáticas mensuales en las diversas regiones y subregiones de Forodwaith. Finalmente, las secciones 15.5 a 15.7 presentan las características y las notas de conversión para **El Señor de los Anillos Básico** de ICE.

15.1 TABLA DE PNJs PARA SA/RMF

Esta tabla presenta las características para **SA** y **RM** de todos los personajes significativos que aparecen en el módulo y que moren en el Yermo Helado en torno al año 1640 T.E. o en adelante. Las entradas alfabetizadas están organizadas según la sección del módulo en la que aparecen.

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO C. a C.	BO proyectil	MM	Notas
PERSONALIDADES IMPORTANTES (SECCIÓN 9)										
Aamumeren Isä (Forma acuática)	35	360	CO/20	90	No	No	90EGo	—	R/MR	Maia neutral
Es inmune a los ataques basados en el agua mientras se encuentre en forma acuática. Se mueve por la Bahía de Forochel. Casi nunca ataca cuando no está en forma de ballena, en cuyo caso embiste a los barcos, intentando derribarlos. Una vez sus oponentes han caído al agua, deja que se ahoguen en el mar. Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Tiene 140 PP.										
Canadras	30	450	CO/20	55	No	No	ver notas	—	R/R	Dragón de hielo
BO c./c.: 110EMo/110EGa/110EGo/120Ecu										
Prefiere utilizar su arma de aliento (como un <i>Rayo de hielo</i>) a una distancia de 100 metros contra oponentes individuales, pero también puede intentar atraer a un grupo que ande cerca y usar su aliento en forma de cono disperso (como una <i>Bola de frío</i>) a una distancia de 30 metros.										
Durlach (F. de demonio)	80	290	CO/17	90	No	No	150EApr	—	MR/MR	Maia caído
Absorbe PP de sus víctimas, y se vuelve más consciente cuantos más absorbe. Añadir +10 a su Mov Merimetsästäjät por cada 25 PP que absorba. También puede atacar con 120EMo en su forma de serpiente, infligiendo un crítico “D” de Calor con cada golpe, o arrojando rocas a una distancia de 50 metros en forma demoníaca. Sufre daño doble por los hechizos de la Ley del agua y daño triple ante los hechizos de la lista Ley del hielo, pero es inmune al calor y no sufrirá ningún daño por causa de ningún hechizo de la lista Ley del fuego.										
Eloeklo (Forma de nube)	40	400	CO/20	90	No	No	275e2	175lt	MdR/MR	Maia caído
Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Es inmune al frío y puede atacar con 180Ego y 120EApr. Todos sus ataques hacen críticos adicionales de Frío. Irradia un aura de <i>Frío</i> de nivel 10 sobre todos los que le ven. Tiene 300 PP.										
Galgrinic	8	132	SA/1	15	No	No	30ag	—	5	Mago umítico.
Un artesano consumado que ansía recuperar el martillo de su padre, en poder del dragón de hielo Canadras.										
Inhael Eketya	7	91	CM/13	30	S/10	No	40ea	45acp	10	Montaraz dúnadan.
Evita las intrigas políticas de las casas nobles de Arthedain viajando por Forodwaith.										
Jäänainen	100	325	CO/20	80	No	No	80EGo	90hielo	MR/MR	Maia caída
Es inmune al frío. Puede atacar con 80EApr. Se mueve por la Bahía del Hielo Resquebrajado. Ataca usando sus habilidades de <i>Encantar</i> para atraer a los hombres a una muerte segura en el frío. Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Puede arrojar trozos de hielo a distancias de 50 metros. Tiene 850 PP.										
Karhunkäsi	10	101	C/6	20	No	No	40la	40al	0	Guerrero lumimies.
Usa una lanza +10 (+20 al ser arrojada). Lucha con unas garras de oso especiales que infligen un crítico “D” de Tajo con cada golpe.										
Konihrahn	9	92	C/6	25	No	Br/Gr	30da	50al	20	Explorador angmarim.
Espía del Rey Brujo que se hace pasar por un trampero y cazador. Puede usar pájaros como mensajeros y exploradores. Lleva unas botas de Maestría de los caminos.										
Losp'indel	21	144	SA/1	80	No	No	90la	40da	30	Animista elfa de las nieves.
Lleva una lanza +30 que inflige un crítico “D” de Frío con cada ataque. También está armada con un Bastón de Rayos de hielo y un Anillo de protección contra los elementos.										
Nestador	46	235	SA/1	45	No	No	160ec	80da	30	Animista noldo.
Señor de los Cuiviémar, Señor de los Sueños de los Irmohildi y conocido sanador. Sólo luchará para defender Niebla Eterna de una amenaza inmediata y mortal, de lo contrario no abandonará el valle para nada.										
Pitää Kalasta	10	121	C/6	20	No	No	40la	20da	10	Guerrero merimetsästäjä.
Posee un arpón +20 y un cuchillo de runas +10; usa el arpón para cazar ballenas y el cuchillo para lanzar hechizos.										
Raudabern	17	147	SA/12	50	S/5	No	90hc	60ha	15	Guerrero bering.
Posee un hacha de combate +30 (que hace un crítico “C” de Tajo con cada golpe) y un hacha +15. Un ungüento encantado que utiliza le protege como CE/12.										
Striuk'ir	18	146	C/6	50	No	No	100la	120al	40	Bardo elfo de las nieves.
Caza a las bestias de Morgoth en el norte congelado. Pierde poco tiempo con quienes no están preparados para enfrentarse al clima. Lucha con una lanza +25 que inflige un crítico “C” de Tajo con cada golpe, y con un arco +30.										
Vanha Äitisavu	12	125	CE/12	40	No	No	90la	30da	0	Animista lumimies
Tiene 210 años; su padre fue un dúnadan de Arthedain. Todavía está fuerte y robusta, y supone un desafío formidable en combate. Es la última del noble linaje de los Eldanarya. Esto podría provocar ciertas intrigas si es descubierto en la corte de Arthedain.										

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO C. a.C.	BO Proyectil	MM	Notas
GUÍA DEL VIAJERO (SECCIÓN 11)										
Gondring	30	450	CO/18	55	No	No	110EMo	90	Aliento de hieloMR/MR	Dragón de hielo
Su guarida se encuentra cerca de la Bahía Helada a partir de 1975 T.E. Prefiere capturar a los hombres y los elfos y utilizarlos para atraer a presas más grandes.										
Ningarach	15	200	CE/12	50	No	No	90EMo	60	Aliento de gasRS/MR	Dragón de las marismas
Usa su arma de aliento muy pocas veces, ya que su efecto ácido suelen dañar su guarida. Puede usar su aliento como un <i>Rayo de fuego</i> con 100 metros de alcance o como una <i>Bola de fuego</i> con 30 metros de alcance.										
EL BOTÍN DE MARFIL (SECCIÓN 13.1)										
Lugar. Aamukuu	3	45	C/5	10	No	No	80la	40da	0	Guerreros lumimiehet
De los 100 lugareños, 70 pueden luchar, y el resto son niños y recién nacidos. Estos 70 hombres y mujeres no tienen miedo a enfrentarse a bandidos armados o aventureros, y muchos están armados también con arcos largos (90al). Las bandas de forajidos casi nunca consiguen proteger sus caballos y sus animales de carga de los cazadores lumimiehet. Otro de los trucos favoritos de los lumimiehet es perseguir a un oso u otro animal salvaje hasta que entre en el campamento de un oponente, para a continuación realizar un rápido ataque durante la confusión. El DJ es libre de aumentar o reducir el nivel individual de cada lumimies; sólo hace falta mantener el nivel medio en 3.										
Bandidos	5	60	C/6	10	S/5	No	80ec	80ac	0	Hombres mixtos
Un grupo abigarrado de bribones, rufianes, ladrones y forajidos. Muchos también están armados con lanzas (70la) y dagas (40da). Son duros y totalmente despiadados, y sumamente peligrosos una vez han entrado en combate.										
Grimabalth	8	96	C/6	20	S/5	No	90ec	30da	10	Guerrero nórdico
Suele llevarse los peores golpes de un combate mientras deja a su mujer, Sionnach, libre para arrojar sus cuchillos. Son inseparables y leales; si se ataca a uno, ellos consideran que les han atacado a los dos.										
Morvran	11	113	CE/10	20	S/10	Br/Gr	110ea	85bsl	10	Explorador montañés
Intrépido, altivo, codicioso, vanidoso y completamente egocéntrico. Prefiere poner en peligro las vidas de sus hombres antes que la suya, pero no es ningún cobarde, y en combate resulta un oponente feroz. También es un buen estratega, y puede prever los movimientos y trucos del enemigo. Sin embargo, sus propias estratagemas suelen verse frustradas por la indisciplina de sus hombres.										
Sigiswulf	6	62	C/5	10	No	No	80ec	50da	10	Explorador nórdico
Tosco ribereño. Es un guerrero duro y experimentado; no es fácil acobardarlo u obligarlo a huir. Es un experto en el Conocimiento de los cielos, Forrajear y Rastrear (bonificación +35 a todas estas habilidades). Habla oestron (grado 5) y labba (grado 2).										
Sionnach	5	54	SA/1	30	No	No	70da	90da	20	Exploradora daen
Es una experta con sus cuchillos (tanto arrojándolos como empleándolos en combate cuerpo a cuerpo). No lleva armadura ni escudo; se defiende con su agilidad y su rapidez. Puede llevar hasta 10 cuchillos (grandes y pequeños, largos y cortos, equilibrados para ser arrojados o preparados para luchar cuerpo a cuerpo).										
Widuhund	7	73	C/5	10	No	No	90ec	50	-10	Guerrero nórdico
Tosco ribereño. Es un guerrero duro y experimentado; no es fácil acobardarlo u obligarlo a huir. Es un experto en el Conocimiento de los cielos, Forrajear y Rastrear (bonificación +35 a todas estas habilidades). Habla oestron (grado 5) y labba (grado 2). Le llaman "Cojito" porque tiene una rodilla dañada; no puede moverse tan bien como su compañero Sigiswulf.										
Perros salvajes	2	70	SA/3	25	No	No	50MMo	—	—	Perros
Perros domesticados que se han vuelto salvajes. Tienen miedo al fuego, y se les puede ahuyentar con cierta facilidad. Pueden volver a ser domesticados si son capturados.										
Yhdeksän Taivasta	9	103	C/5	20	No	No	115la	70da	16	Animista lumimies
Tiene un cuchillo de runas que dobla sus PPs hasta 54 y le permite lanzar <i>Curar 10</i> y <i>Regenerar 1</i> dos veces al día. Conoce las listas abiertas de Canalización Protecciones y Serenar espíritus hasta nivel 8 y las listas de animista Maestría de los animales y Creaciones hasta nivel 8. El DJ puede añadir más listas si lo considera adecuado. Suele utilizar sus hechizos de la lista Maestría de los animales para sembrar el caos entre las monturas y animales de cualquier grupo que intente atacar su pueblo.										
EL BERG MALDITO (SECCIÓN 13.2)										
Itatuuli	9	135	C/3	15	No	No	85la	45da	10	Guerrero merimetsästäjä
Un indomable y veterano marinero, que siempre mantiene la sangre fría en una crisis y siempre se mantiene firme en un combate. Sus habilidades náuticas son formidables, mejores que las de cualquier otro miembro de su culto. Siempre recibe una bonificación +50 a cualquier maniobra en una embarcación.										
Lumipallo	10	100	CE/9	40	No	No	100la	60da	N/N	Muerto viviente
Antaño fue un explorador. Tiene 20 PPs y conoce todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 5. Le gusta mucho usar la lista Sendas de la luz y el sonido y Serenar espíritus. Irradia un aura de <i>Miedo</i> y absorbe 3 puntos de CON por asalto a todos los que se encuentren en un radio de 5 m.										
Merimetsästäjät	2	45	C/5	10	No	No	80la	40da	0	Guerreros merimetsästäjät
Un grupo mixto de 75 guerreros, exploradores y animistas. El DJ es libre de aumentar o reducir el nivel o las habilidades según le parezca adecuado. El nivel 2 es la media de todos los lugareños.										
Nuorilintu	5	91	C/5	-10	No	No	50la	20da	-10	Guerrero merimetsästäjä
Su mente quedó arruinada debido a las experiencias que vivió en el berg maldito. Ya no puede defenderse, y le cuesta incluso hablar. Si su mente es curada y purificada, su BO en combate cuerpo a cuerpo volverá a ser de 90la, su BO para proyectiles de 45da, su BD de +10 y su Mov Merimetsästäjät de +10.										
Pieni Kukka	15	125	CE/10	50	No	No	100ga	50da	N/N	Muerto viviente
Irradia un <i>Círculo de frío</i> y <i>Miedo</i> en un radio de 8 metros. Absorbe 4 puntos de CON por asalto a cualquiera que entre en el círculo. Aunque ha muerto, sigue siendo un poderoso mago. Tiene 120 PPs y conoce todas las listas de mago y todas las listas abiertas de Esencia hasta nivel 10. Se muestra extremadamente hostil con los seres vivos. Sólo el control de Sinipilvi puede evitar que ataque automáticamente a cualquier ser vivo que vea.										
Cadáv. poseídos	3	55	SA/1	10	No	No	40la	—	N/MdR	Muertos vivientes
Cadáveres habitados por espíritus malévolos. Obedecen a Sinipilvi sin cuestionar sus órdenes.										

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Gr	BO C. a C.	BO Proyectil	MM	Notas
Punakāsi	15	125	CE/10	50	No	No	95da	—	N/N	Muerto viviente Irradia un <i>Círculo de frío y Miedo</i> en un radio de 8 metros. Absorbe 4 puntos de CON por asalto a cualquiera que entre en el círculo. Está impulsado por su propia confusión interna, y siempre pretende confundir a los demás. Va armado con un cuchillo mágico que le permite lanzar el hechizo <i>Susurro prolongado</i> tres veces al día. Tiene 15 PP's y conoce todas las listas abiertas de Esencia hasta nivel 3. Obedece las órdenes de Sinipilvi, pero su naturaleza caótica es tan grande que ella casi nunca le confía ninguna tarea. Prefiere dejarle vagar a su antojo.
Puolikarhu	15	125	CE/10	50	No	No	75da	80hielo	N/N	Muerto viviente Este fantasma no tiene ninguna relación con Sinipilvi, y vaga en solitario. Es un maestro de las ilusiones, y cuenta con 60 PP's. Conoce todas las listas de mago y todas las listas abiertas de Esencia hasta nivel 10. Irradia un aura de <i>Desesperación y Miedo</i> en un radio de 8 metros. Absorbe 4 puntos de CON por asalto a cualquiera que entre en el círculo.
Sadenainen	10	100	CE/10	40	No	No	100arp	50da	N/N	Muerto viviente En vida fue un mago; tiene 120 PP's. Conoce las listas Ley del hielo, Ley del fuego, Ley del agua y Ley del viento hasta nivel 10. Sabe utilizar esos hechizos de forma muy dañina, y le preocupa muy poco qué o quién se vea dañado por ellos. Irradia <i>Miedo</i> en un radio de 5 metros. Absorbe 3 puntos de CON por asalto a cualquiera que entre en el círculo.
Sinipilvi	25	175	CE/10	60	No	No	150la	90da	R/R	Muerta viviente Irradia un aura de <i>Miedo y Confusión</i> en un radio de 10 metros y absorbe 4 puntos de CON por asalto a cualquiera que entre en el círculo. Va armada con una lanza +20 y un cuchillo de runas +10 que le permite lanzar <i>Rayo de hielo</i> tres veces al día. Tiene 120 PP's y conoce todas las listas de animista y todas las listas abiertas de Canalización hasta nivel 10. También puede atacar con 100GGo.
Cachalote	12	550	C/8	40	No	No	80EGo	—	MdR/MdR	Ballena Convocada por Unisoturi. Embestirá continuamente el berg maldito hasta que Unisoturi sea destruida o deje de concentrarse.
Unisoturi	25	175	CE/10	60	No	No	120arp	—	MdR/MdR	Muerta viviente No tiene ningún contacto con Sinipilvi, pero tampoco le gusta su presencia en el berg. Tiene 100 PP's y conoce todas las listas abiertas de Canalización y de animista hasta nivel 10. Absorbe 5 puntos de CON por asalto en un radio de 10 metros, e irradia un aura de <i>Miedo</i> en la misma zona. Va armada con un arpón de aspecto siniestro y un bastón de ceguera. Disfruta cegando a sus oponentes y luego atormentándoles con su arpón.

15.2 TABLA DE CRIATURAS PARA SA/RMF

Esta tabla presenta las características de las diversas criaturas que se pueden encontrar en el Yermo del Norte. La mayoría son descritas con mayor detalle en la sección 14.5

Nombre	Niv	Nº apa.	Tam/Crit	Veloc.	PV	CA	BD	Ataque	Primario/Secundario/Terciario
ANIMALES TERRESTRES									
Águila	5	1-5	M	MR/MR	65	SA/1	45		65MGa/50MPi/—
Agresivos depredadores. Casi nunca molestan a los hombres.									
Alce	2	2-2000	M	MR/R	70	SA/4	40		20MCu/20MT0/—
Tímidos y esquivos, tanto los machos como las hembras tienen cuernos.									
Anta	4	1-4	G	N/N	240	C/4	15		55GG0/35GT0/—
Excelentes nadadores, se les puede encontrar cerca de ciénagas y ríos.									
Avispas/abejas	1	10-100	D	MR/MR	1	SA/1	40		0PAg/20MAg/veneno
Protegerán su panal o nido. Sus aguijones hacen mucho daño, pero raramente son mortales.									
Ciervo blanco	4	1-10	G	MR/MR	110	SA/3	25		55MCu/65MGo/—
Cautelosos e inteligentes. Los ciervos más grandes de toda la Tierra Media.									
Gorcuervo	1	5-50	P	R/MdR	20	SA/1	55		10PPi/10PGa/—
Versiones más pequeñas y con plumas blancas del típico gorcuervo. Siempre están hambrientos. Les atraen los pequeños objetos brillantes.									
Hummerhorns	3	1-20	M	R/MR	35	SA/1	50		50PAg/—
Agresivos, se les puede encontrar principalmente en el sur de Forowraith.									
Leopardo nieves	5	1-2	M	MR/MR	100	SA/3	40		40MGa/60MM0/60MGo
Extremadamente tímidos. Raramente llegan a ser vistos.									
Lobo, común	3	1-20	G	MdR/MdR	110	C/3	30		70GMo/—
Rehuyen a los hombres. Raramente atacan.									
Lobo, salvaje	4	2-20	G	MR/R	80	C/4	45		75GMo/45MGa/—
No temen a los hombres ni a ninguna otra criatura. Agresivos.									
Lobo, gris	3	2-12	M	R/R	110	C/3	30		55GMo/30MGa/—
Agresivos y astutos. Cazan en manadas cuyos miembros cooperan entre sí.									
Lobo (huargo)	8	2-50	G	MR/MR	180	C/4	60		75GMo/60GGa/—
Estas violentas mandas de huargos acechan por todo For0dwaith. Se les puede encontrar con más frecuencia en las regiones que bordean con Angmar.									
Lobo, blanco	8	1-20	M	MR/MR	170	C/4	70		90GMo/80GGa/—
Grandes y peligrosos, los lobos más agresivos e inteligentes.									

Nombre	Niv	Nº apa.	Tam/Crit	Veloc.	PV	CA	BD	Ataque Primario/Secundario/Terciario
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25DiMo/—/—
Pasivos y nocturnos, no atacarán a menos que se les provoque.								
Musaraña mortal	1	1-5	D	N/R	2	CE/11	70	45PMo/enfermedad
Agresivas, emiten un hedor muy penetrante. Su mordisco provoca la horrible enfermedad conocida como “mano azul”.								
Oso cavernas	12	1-5	G	MdR/R	300	C/8	40	95EGo/90GGa/85GApr/90MMo
Normalmente rehúye a los hombres. No atacará a menos que le provoquen.								
Oso maligno	15	1	G	R/MR	335	C/8	55	85GApr/90GAp/80EMo/75EGa
Agresivos e inteligentes, con una vista magnífica. Cazan a hombres y elfos.								
Oso negro	5	1-5	M	MdR/MdR	150	C/8	30	65GApr/60GGa/40MMo/70MGo
Cazador nocturno muy agresivo. No atacará a los hombres a menos que le provoquen.								
Oso polar	10	1-2	G	R/R	240	C/8	45	75GGa/80GApr/90GMo/90GGo
Agresivos y protectores de su territorio cuando la comida es escasa. Excelentes nadadores.								
Oveja cornuda	2	1-2	M	R/R	55	SA/3	40	50MGo/40MEu/—
Sólo se las puede encontrar en las más elevadas regiones montañosas.								
Perro (salvaje)	2	1-20	M	M/M	70	SA/3	25	50GMo/—
Descendientes de los perros pastores arthedain o de los perros de trineos de los lumimichet. Suelen moverse en manadas grandes y ruidosas. Pueden ser domesticados si se les captura.								
Reno	2	2-1000	M	R/MdR	90	SA/3	20	40MCu/35MTo/—
Tranquilos y extremadamente resistentes al clima frío.								
Serp. marismas	1	1-2	P	M/MR	20	SA/1	60	50DAg/veneno
Agresivas, protegen su territorio. Veneno de nivel 10.								
CRIATURAS MARINAS								
Ballena corcovada	15	1-5	E	M/MdR	600	C/8	40	80EGo/—
Curiosa e inteligente. Estas grandes ballenas no se mostrarán agresivas a menos que las amenacen.								
Ballena, orca	10	1-6	G	MdR/R	450	C/8	40	80GMo/70GGo/—
Amistosa, suelen cazar focas en la costa. Son como los tiburones, en el mar pueden confundir a un hombre con una foca y atacarle.								
Ballena, cachalote	12	2-20	E	MdR/MdR	55	C/8	40	80EGo/90EMo/70EApr
Normalmente son muy tranquilos y poco agresivos. Atacarán si se les provoca.								
Foca	2	2-500	M	MR/RS	85	C/3	70	50MMo/—
Protegen mucho a sus crías, y son bastante torpes en tierra. Se retirarán al agua si se ven amenazadas.								
Morsa	5	1-10	G	M/MdR	150	C/3	50	40MMo/—
Un animal grande, pero muy tímido. Se retirarán al agua si se ven amenazadas								
MONSTRUOS								
Ballena demonio	9	1-5	E	R/R	500	C/8	25	120EGo/150EMo/—
Agresivos y violentos depredadores cuyos colmillos pueden despedazar el acero								
Dragón de frío	30	1	E	R/R	500	CO/19	50	120EMo/120EGa/120EGo/80ECu
Sin alas, muy agresivos.								
Dragón de hielo	30	1	E	R/R	450	CO/19	55	110EMo/110EGa/110EGo/100ECu/90Al. de hielo
Excelentes nadadores, pueden esquiar sobre nieve o hielo usando sus garras traseras.								
Dragón de agua	18	1	E	R/R	240	CO/18	40	150EGo/120EApr/140EMo/100Aliento de agua
Estas serpientes marinas pueden atacar barcos, botes pequeños o cualquier cosa comestible.								
Orco, angmarim	3	1-100	N	M/M	60	C/7	20	60ar/—
Orco de Forochel	2	1-100	N	M/M	55	C/8	25	60ar/—
Tortuga maligna	15	1	E	M/M	250	CO/20	35	120EPi/140EGo/—
La némesis de los pescadores ystävät talven y sus pequeños botes.								
Troll cavernas	12	1	G	M/M	220	CE/12	15	100EGa/85ar/80ro (50 m.)
Hostiles, sus ataques con rocas se resuelven en la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.								
Troll de las colinas	10	1-5	G	L/M	175	CE/12	20	95GGo/85GGa/50ar/60ro (50 m.)
Hostiles, sus ataques con rocas se resuelven en la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.								
Troll de las nieves	13	1-2	G	M/M	180	CE/12	30	105EGa/80EGo/70ar/80ro (50 m.)
Siempre se muestran hostiles, sus ataques con rocas se resuelven en la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.								
Troll de piedra	7	1-6	G	L/M	150	CE/12	15	80GGo/65GGa/40ar/60ro (30 m.)
Hostiles, sus ataques con rocas se resuelven en la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.								

Nombre	Niv	Nº apa.	Tam/Crit	Veloc.	PV	CA	BD Ataque	Primario/Secundario/Terciario
MUERTOS VIVIENTES								
Esqueleto, menor 1	2-20	N	ML/M	25	SA/1	0	25ar/40MGo/—	
Todos los esqueletos son hostiles, y atacarán hasta que sean destruidos.								
Esqueleto, medio 3	1-10	N	M/MdR	55	SA/1	10	40ar/50MGo/—	
Esqueleto, mayor 5	1-5	N	MdR/R	100	SA/1	30	50ar/60MGo/—	
Esqueleto, señor 8	1	N	MdR/MR	135	SA/1	70	95ar/70GGo/hechizos	
Hostil, emite un aura de <i>Miedo</i> de 3 metros de radio.								
Fantasma, menor 5	1	N	R/R	100	SA/1	30	60MGo/50ar/especial	
Violentos y astutos, absorben 3 puntos de CON dentro de un radio de 3 metros.								
Fantasma, mayor 15	1	N	MR/MR	165	SA/1	50	110ar/90GGo/especial	
Más astutos que sus parientes menores, absorben 5 puntos de CON en un radio de 3 metros.								
Lint. cadavérica 10	1	N	—/—	135	SA/1	40	Hechizo/especial	
Igual que las velas cadavéricas, pero absorben 5 puntos de CON.								
Mewlips 4	2-20	N	R/M	60	SA/1	35	50ar/75MMo/especial	
Maléficos y astutos. Estas criaturas moran sólo en las regiones más meridionales de Forodwaith.								
Necrófago, menor 1	1-10	N	L/MdR	25	C/6	10	25PGo/30PGa/20PMo	
Protegen su territorio, estúpidos. En las regiones congeladas, las heridas causadas por ellos corren menos peligro de infectarse que en climas más cálidos.								
Necrófago, mayor 3	1-5	N	M/MdR	50	C/7	10	40PGo/50PGa/45ar	
Más poderosos y astutos que los necrófagos menores.								
Tumulario, menor 10	1-3	G	M/M	100	SA/1	40	95ar/80GGo/especial	
Se les puede encontrar cerca de túmulos funerarios y ríos y costas. Utiliza la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Aparecen como oscuras figuras humanas con ojos que brillan intensamente.								
Tumulario, medio 15	1-3	G	M/M	125	SA/1	50	115ar/90GGo/especial	
Irradia un aura de <i>Miedo</i> de 5 metros de radio, causa parálisis y sueño con su toque. También absorbe 1-5 puntos de CON por asalto.								
Tumulario, mayor 25	1-2	G	M/MdR	175	SA/1	60	170ar/100GGo/especial	
Como el tumulario medio, pero el radio del efecto del <i>Miedo</i> es de 10 metros.								
Vela cadavérica 7	1	N	—/—	100	SA/1	30	Hechizo/especial	
Cruelles y astutas, absorben 4 puntos de CON por asalto a una víctima.								



Estas tablas indican la posibilidad de encontrarse con una criatura, persona, acontecimiento o lugar en una región específica del Yermo del Norte. A menos que se especifique lo contrario, los números indicados hacen referencia al resultado de una tirada de 1D100. Por ejemplo, una entrada de "31-50" significa que se debe sacar algún resultado en ese rango para que tenga lugar ese encuentro concreto.

CLAVE: AF=Frontera con Arthedain; BCB=Bahía de la Cuna de Bergs; BHR=Bahía del Hielo Resquebrajado; BF=Bahía de Forochel; MM=Montañas Marchitas; EN=Eryn Nimbrith; ER=Ered Rhivamar; TC=Tundra de las Ciénagas; TF=Tundra de Fuego; TPA=Tundra de los Pastos; BH=Bahía Helada; IS=Islas (del Cazador, del Hombre Alto y del Hueso de Ballena); BS=Bahía Solitaria; TST=Tierra sin Tierra; TL=Tierra de los Lagos; MH=Minheldolath; RL=Rast Losnaeth; BE=Bahía Espumosa; BR=Bahía Resguardada; TPI=Tundra de Piedra; TM=Tierra de la Madera; TU=Talath Uichel; TE=Tundra Erosionada.

15.3.1 CABO DE FOROCHEL

Encuentros	Minheldolath	Montañas Marchitas	Rast Losnaeth	Ered Rhivamar	Islas	Tundra de Fuego	Tierra sin Tierra	Tundra de Piedra
Posibilidad	10%	1%	10%	15%	5%	10%	1%	5%
Distancia (km.)	6	15	6	6	6	6	30	15
Tiempo (horas)	4	8	4	4	10	4	12	8

PELIGROS INANIMADOS

Avalancha	-	01-20	-	01-02	-	-	-	-
Crecida fluvial	-	21-30	-	03	-	-	-	01
Incendio	-	-	-	-	01	01	-	-

SITIOS/COSAS

Monum. funerario	01	0	01	08	02	02-04	01	02-03
Caverna/guarida	02-03	31-50	02-06	04-06	03-04	05-09	02	04-07
Mina	-	-	-	07	-	-	-	-
Ruinas	04-06	-	07-10	09-10	05-07	10-12	-	-
Asent./campam.	07-10	-	11-15	11-16	08-10	13-16	03	08-13

ANIMALES

Murciélago	-	51	-	17	-	-	-	14
Oso negro	-	-	-	18-19	-	-	-	15-16
Oso cavernas	11	-	-	20-21	-	-	-	17
Oso de las nieves	12	-	16	22-23	11-12	17-19	04-05	18-21
Avispas/abejas	-	-	-	24	-	-	-	-
Oveja cornuda	13	-	-	25	-	-	-	-

Visón negro	14	-	-	26-27	-	-	-	-
Nutria azul	-	-	-	28	-	-	-	-
Alce	15-16	-	17-20	29-31	13	20-23	-	223
Musaraña mortal	17	-	21	32	-	24	-	-
Perro (salvaje)	18-21	-	-	33-34	-	25-27	-	-

Águila/gran pájaro	22	-	22	35	14	28	-	23
Gorcuervo	23	-	23	36-37	15	29	-	-
Anta	24	-	-	38	-	-	-	-
Reno (salvaje)	25-28	-	24-26	39-42	16	30-33	-	24-25
Mamífero peq.	29-52	-	27-53	43-74	17-68	34-52	-	26-58

Serpiente	53	-	54	75-76	-	-	-	-
Leopardo nieves	54	-	-	-	-	43	-	-
Aves acuáticas	-	-	-	77-85	69	-	-	59
Ciervo blanco	-	-	-	86	-	-	-	-

Encuentros	Minheldolath	Montañas Marchitas	Rast Losnaeth	Ered Rhíamar	Islas	Tundra de Fuego	Tierra sin Tierra	Tundra de Piedra
TUNDRA								
Mosquitos	55-56	-	55-56	-	-	44-49	-	60
Lobo común	57-58	-	57-59	-	70	50-51	-	61
Lobo salvaje	59-60	60-61	-	71	52-55	-	62	
Lobo gris	61	-	62	-	72	56-59	-	63
Lobo (huargo)	62-64	-	63-66	-	73	60-64	-	64-65
Lobo blanco	65-67	-	67	-	74	65-67	-	66-70
MUERTOS VIVIENTES								
Fantasma	68	-	-	87	75	68	-	71
Necrófago	69	-	68	88	76	69	-	72
Esqueleto	70	-	69	89	77	70	-	-
Señor esqueleto	-	-	-	-	78	71	-	-
Tumulario (menor)	71	52	70	-	79	72	-	73
Tumulario (medio)	72	-	-	-	-	73	-	-
Tumulario (mayor)	-	-	-	-	-	74	-	-
HOMBRES								
Aventureros	73-74	53	71	90	-	75	-	-
Dúnedain	75	-	-	-	-	76	-	-
Jäämiehet/ merimetsästäjät	76-81	-	72-76	91	80-84	77-81	06-07	74-89
Otros hombres	82	54	77	-	85	82	08	-
Marinos/ balleneros	83-86	-	78-82	-	86-90	-	-	-
Tramperos/ cazadores marfil	87-89	-	83-85	92	91-95	83-85	09	-
RAZAS NO HUMANAS								
Enanos	90	55	86	91	-	86	-	-
Elfos	91	56	87	92	-	87	10-88	-
MONSTRUOS								
Dragones	92	57-61	88	93	-	88	89-94	90
Orcos	93-98	62-81	89-94	94-97	96-98	89-94	95	91-95
Trolls	99	82-86	95-97	98-99	99	95-96	-	96
Trolls de nieves	00	87-00	98-00	00	00	97-00	96-00	97-00

15.3.2 BAHÍA DE FOROCHEL

Encuentro	Bahía de la Cuna de los Bergs	Bahía de Forochel	Bahía Helada	Bahía del Hielo Resquebrajado	Bahía Solitaria	Bahía Espumosa	Bahía Resguardada
Posibilidad	15%	15%	5%	10%	5%	15%	15%
Distancia (km.)	15	30	8	8	8	15	15
Tiempo (horas)	4	4	4	4	8	4	4
PELIGROS							
Iceberg	01-04	01-03	-	-	-	01-06	01-04
Bloque de hielo	05-08	04-09	01-04	01-10	01-04	07-11	05-08
Rocas	09-14	10-14	05-10	-	05-09	12-14	-
LUGARES							
Barco abandonado	15	15	11	11	-	15	09
Morada berg	16-18	-	-	-	-	16-18	-
Despojos	19-23	16-18	12-14	12-18	10-13	19-24	10-13
ANIMALES							
Oso polar	24-25	-	15-19	19-22	14-15	25	14-18
Narval	26-27	19-21	20-242	23	16	26	19
Aves acuáticas	28-66	22-54	25-56	24-67	17-63	27-37	20-40
Focas	67-70	55-57	57-62	68-72	64-68	38-42	41-45
Morsas	71-73	58-59	63-70	73-75	69-71	43-45	46-50
Ballena corcovada	74-75	60-63	71	76	72-75	46-50	51-54
Orca	76-77	64-68	72-75	77-80	76-79	51-55	55-59
Ballena piloto	78	69	76	81	-	56	60
Cachalote	79-80	70-73	77-78	82	80-81	57-60	61-64
MONSTRUOS							
Tortuga maligna	81	74	-	-	82-85	61-62	65
Dragón de hielo	82	75	79	83	86	63-64	66-67
Dragon de agua	83	76-77	80	84	87	65-66	68
Ballena demonio	84	78-80	81-83	85-87	88-90	67-71	69-71
OTRAS EMBARCACIONES							
Pesquero local	84-86	81-84	84-90	88-94	91-93	72-77	72-77
Cazadores marfil	87	85	91-93	95-96	94-97	78-82	78-81
Otros	88-89	86-87	94	-	-	83-84	82-83
Ballen. cardolani	90-92	88-92	95	-	98	85-90	84-90
Ballen. gondoriano	93-94	93-95	96	-	-	91-94	91-92
Ballenero local	95-97	96	97-99	97-00	99-00	95-97	93-96
Ballenero pirata	98-00	97-00	00	-	-	98-00	97-00

15.3.3 TALATH UICHEL Y LA FRONTERA ERIADORIANA

Encuentro	Frontera con Arthedain	Tundra de los Pastos	Eryn Nimbrith	Tundra de las Ciénagas	Tierra de los Lagos	Tierra de la Madera	Talath Uichel	Tundra Erosionada
Posibilidad	15%	20%	5%	10%	15%	15%	10%	15%
Distancia (km.)	6	25	6	12	6	3	15	8
Tiempo (horas)	4	4	8	4	2	2	5	3
PELIGROS INANIMADOS								
Avalancha	-	-	-	-	-	01	-	-
Inundación	01	-	-	01-02	01	-	-	01
Incendio	-	01-02	-	-	-	-	01	02
LUGARES/COSAS								
Monum. funerario	02	03-04	01	-	02	02-03	02	03-04
Caverna/guarida	03-06	05	02-06	03-05	03-05	04-06	03-05	05-08
Mina	07	-	07	-	-	07-08	-	-
Ruinas	08	-	-	-	-	-	06	-
Asent./campam.	09-14	06-10	-	06	06-10	09-10	07-08	09-14
ANIMALES								
Murciélago	15	11	08	07	11	11	09-11	15
Oso negro	16-17	12	-	-	12-14	12-14	-	16-17
Oso cavernas	18	-	-	-	-	15	-	18
Oso polar	-	13-15	-	08-10	15-17	-	12	19
Avispas/abejas	19-20	-	-	11	18	16-18	-	20
Oveja cornuda	21	-	-	-	-	19	-	-
Visón negro	22-23	16	09	12-15	19-23	20	-	21-23
Nutria azul	24-25	17	10	16-19	24-27	-	-	24-25
Musaraña mortal	26	-	11-13	-	28	21	-	26
Perros (domést.)	27-28	18-19	-	-	29	22	13	27
Perros (salvajes)	29-30	20-22	14	20	30-31	23-25	14	28
Águila/gran pájaro	31	23	-	21	32	-	-	29
Alce	32-34	24-36	-	-	33-36	26	15-19	30-34
Gorcuervo	-	37-38	15	22	37-39	27	20	35
Hummerhorns	35	-	-	23	40	28	-	36
Anta	36-37	39-40	-	24-25	41	39-30	-	37
Reno (doméstico)	38	41	-	-	42	31	21	38
Reno (salvaje)	39-41	42-47	-	-	43-46	32-34	22-28	39-44
Mamífero peq.	42-50	48-51	16-75	26-65	47-51	35-77	29-44	45-52
Serpiente	51	52	76	66-69	52-54	78	-	53
Leopardo nieves	-	-	-	-	-	79	-	-

Encuentro	Frontera con Arthedain	Tundra de los Pastos	Emyn Nimbrith	Tundra de las Ciénagas	Tierra de los Lagos	Tierra de la Madera	Talath Uichel	Tundra Erosionada
TUNDRA								
Mosquitos	-	53-54	-	70-77	55-60	-	45-48	54-57
Aves acuáticas	53-53	55	-	78-84	61-66	-	-	58
Lobo común	54-56	56-58	77	-	67-68	80-82	49-52	59
Lobo salvaje	57-58	59-60	78	-	69-70	83	53	60
Lobo gris	59	61-62	79	-	71	84	54	61
Lobo (huargo)	60-61	63-66	80-83	-	72-74	-	55-61	62
Lobo blanco	62	67	84	-	75	85	62	63
MUERTOS VIVIENTES								
Vela cadavérica	-	-	-	85	76	-	-	64
Linterna cadavérica	-	-	-	-	86	77	-	-
Fantasma	63	-	-	87	78	-	-	65
Necrófago	-	-	85	88	79	-	-	66
Mewlips	64	-	-	-	-	-	-	67
Esqueleto	65	-	86	89	80	-	-	68
Señor esqueleto	66	-	-	-	81	-	-	69
Tumulario (menor)	67	68	87	-	82	-	63	70
Tumulario (medio)	68	69	-	-	83	-	64	71
Tumulario (mayor)	69	-	-	-	-	-	65	72
HOMBRES								
Aventureros	70-72	70-72	88	90	84	86	-	73
Angmarim	73	73-77	89	-	85	-	66-72	-
Dúnedain	74-76	79	-	-	86	87	-	74
Lumimiehet	77-83	79-84	90	91	87-88	88-91	73-75	75-81
Otros hombres	84-85	85-86	91	-	89	92	76-80	82-86
Ribereños	86	-	-	-	-	-	-	87
Marinos/balleneros	-	-	-	-	-	-	-	88-91
Horda de trineos	-	87-89	-	-	-	-	81-86	-
Tramperos/ Cazadores marfil	87-88	-	-	92	90	93-94	87	92
RAZAS NO HUMANAS								
Enanos	89-90	90	92	-	91	95-96	88	93
Elfos	91	91	-	-	92	97	-	94
Hobbits	92	-	-	-	-	-	-	95
Umli	-	92-93	-	-	93	-	-	96
MONSTRUOS								
Dragones	93	94	-	93	94	-	89	97
Orcos, angmarim	94-98	95-97	93-96	94	95	-	90-96	98-99
Orcos de Forochel	-	98	97	95-98	96-97	98-99	97	-
Trolls	99-00	99	98-99	99	98-99	00	98-99	00
Trolls de las nieves	-	00	00	00	00	-	00	-

Todas las temperaturas están expresadas en grados centígrados. Para determinar la temperatura diaria, el DJ debe tirar 1D100 y deducir el calor el frío que hace según lo habitual en esa época. Por ejemplo, si la temperatura en ese mes normalmente oscila entre los 44 grados bajo cero y los 20 grados bajo cero, un resultado de 10 en la tirada indica que la temperatura será de unos 41 grados bajo cero, mientras que un resultado de 90 indica que la temperatura será de unos 22 grados bajo cero. La tabla también incluye la posibilidad y el tipo de precipitación entre paréntesis. El tipo de precipitación depende de la temperatura. Por debajo de cero grados, será de nieve, entre 0 y 2 grados será de agua nieve, y por encima de esa temperatura será de lluvia. Si nieva, se debe tirar 1D100. Con un resultado de 01, habrá granizo, y con un 02-05 una tormenta de hielo. Si llueve, con un resultado de 01-05 la lluvia irá acompañada de hielo o granizo. Entre Girithron y Gwirth, existe un 5% de posibilidades de que haya un *gurthul*.

CLAVE: AF=Frontera con Arthedain; BCB=Bahía de la Cuna de Bergs; BHR=Bahía del Hielo Resquebrajado; BF=Bahía de Forochel; MM=Montañas Marchitas; EN=Eryn Nimbrith; ER=Ered Rhivamar; TC=Tundra de las Ciénagas; TF=Tundra de Fuego; TPA=Tundra de los Pastos; BH=Bahía Helada; IS=Islas (del Cazador, del Hombre Alto y del Hueso de Ballena); BS=Bahía Solitaria; TST=Tierra sin Tierra; TL=Tierra de los Lagos; MH=Minheldolath; RL=Rast Losnaeth; BE=Bahía Espumosa; BR=Bahía Resguardada; TPI=Tundra de Piedra; TM=Tierra de la Madera; TU=Talath Uichel; TE=Tundra Erosionada.

15.4.1 CABO DE FOROCHEL

Mes	MH/RL	MM/ER/TF	IS/TPI/BS
Narwain	-32/-23	-38/-14	-35/-14
(invierno)	(nieve, 02%)	(nieve, 02%)	(nieve, 02%)
Nínui	-38/-26	-44/-17	-41/-20
(invierno)	(nieve, 02%)	(nieve, 02%)	(nieve, 02%)
Gwaeron	-35/-11	-38/-11	-35/-17
(invierno)	(nieve, 03%)	(nieve, 03%)	(nieve, 03%)
Gwirth	-29/-5	-32/-5	-29/-8
(primavera)	(nieve, 03%)	(nieve, 03%)	(nieve, 03%)
Lothron	-17/-8	-26/1	-17/-2
(primavera)	(nieve, 03%)	(nieve/lluvia, 03%)	(nieve/agua nieve, 03%)
Nórui	-14/4	-23/4	-14/4
(primavera)	(nieve/lluvia, 07%)	(nieve/lluvia, 07%)	(nieve/lluvia, 07%)
Loëndë (Día de Año Medio, día intercalado)			
Cerveth	-11/7	-20/7	-11/7
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)
Urui	-8/13	-14/10	-5/13
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)
Ivanneth	-11/4	-20/4	-11/7
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)
Narbeleth	-17/1	-26/-5	-20/4
(otoño)	(nieve/lluvia, 10%)	(nieve/lluvia, 10%)	(nieve/lluvia, 10%)
Hithui	-23/-11	-32/-8	-26/-2
(otoño)	(nieve/lluvia, 03%)	(nieve/lluvia, 03%)	(nieve/agua nieve, 03%)
Girithron	-29/-20	-35/-11	-32/-5
(otoño)	(nieve/lluvia, 02%)	(nieve/lluvia, 02%)	(nieve/lluvia, 02%)
Mettarë (Día de Fin de Año, día intercalado)			

15.4.2 BAHÍA DE FOROCHEL

Mes	MH/RL	MM/ER/TF	IS/TPi/BS
Narwain	-38/-11	-35/-8	-50/-29
(invierno)	(nieve, 02%)	(nieve, 05%)	(nieve, 01%)
Nínui	-44/-20	-38/-8	-62/-35
(invierno)	(nieve, 02%)	(nieve, 05%)	(nieve, 01%)
Gwaeron	-38/-14	-32/-5	-47/-26
(invierno)	(nieve/aguanieve, 03%)	(nieve, 10%)	(nieve, 01%)
Gwirth	-32/-8	-26/-2	-38/-20
(primavera)	(nieve, 03%)	(nieve/aguanieve, 10%)	(nieve, 01%)
Lothron	-26/-2	-17/4	-32/-14
(primavera)	(nieve/aguanieve, 03%)	(nieve/lluvia, 10%)	(nieve, 02%)
Nórui	-20/4	-11/7	-29/11
(primavera)	(nieve/lluvia, 07%)	(nieve/lluvia, 20%)	(nieve, 03%)
Loëndë (Día de Año Medio, día intercalado)			
Cerveth	-14/7	-8/10	-20/-8
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 25%)	(nieve 03%)
Urui	-8/13	-5/13	-17/-2
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 35%)	(nieve/aguanieve, 05%)
Ivanneth	-14/4	-8/7	-23/-8
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 25%)	(nieve, 02%)
Narbeleth	-26/-2	-14/1	-29/-17
(otoño)	(nieve/aguanieve, 10%)	(aguanieve/lluvia, 20%)	(nieve, 01%)
Hithui	-35/-11	-26/-2	-35/-17
(otoño)	(nieve, 03%)	(nieve/aguanieve, 10%)	(nieve, 01%)
Girithron	-41/-17	-32/-5	-41/-26
(otoño)	(nieve, 02%)	(nieve, 05%)	(nieve, 01%)
Mettarë (Día de Fin de Año, día intercalado)			

15.4.3 TALATH UICHEL Y LA FRONTERA ERIADORIANA

Mes	FE/TM/TE/BH/BHR	TPa/EN/TU	TC/TL
Narwain	-29/-11	-38/-17	-32/-20
(invierno)	(nieve, 02%)	(nieve, 02%)	(nieve, 02%)
Nínui	-32/-20	-41/-20	-38/-23
(invierno)	(nieve, 02%)	(nieve, 02%)	(nieve, 02%)
Gwaeron	-29/-17	-38/-17	-41/-23
(invierno)	(nieve, 03%)	(nieve, 03%)	(nieve, 03%)
Gwirth	-23/1	-32/-5	-35/-14
(primavera)	(nieve/lluvia, 03%)	(nieve, 03%)	(nieve, 03%)
Lothron	-20/4	-26/1	-26/-5
(primavera)	(nieve/lluvia, 03%)	(nieve/lluvia, 03%)	(nieve, 03%)
Nórui	-17/7	-20/7	-17/1
(primavera)	(nieve/lluvia, 07%)	(nieve/lluvia, 07%)	(nieve/lluvia, 07%)
Loëndë (Día de Año Medio, día intercalado)			
Cerveth	-11/19	-17/10	-29/7
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)
Urui	-8/22	-11/19	-8/10
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)
Ivanneth	-14/13	-17/7	-11/4
(verano)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)	(nieve/lluvia, 15%)
Narbeleth	-23/4	-26/1	-20/-5
(otoño)	(nieve/lluvia, 10%)	(nieve/lluvia, 10%)	(nieve, 10%)
Hithui	-26/4	-32/-5	-23/-8
(otoño)	(nieve/lluvia, 03%)	(nieve, 03%)	(nieve/aguanieve, 03%)
Girithron	-29/-2	-35/-14	-26/-14
(otoño)	(nieve/aguanieve, 40%)	(nieve/aguanieve, 30%)	(nieve/aguanieve, 40%)
Mettarë (Día de Fin de Año, día intercalado)			