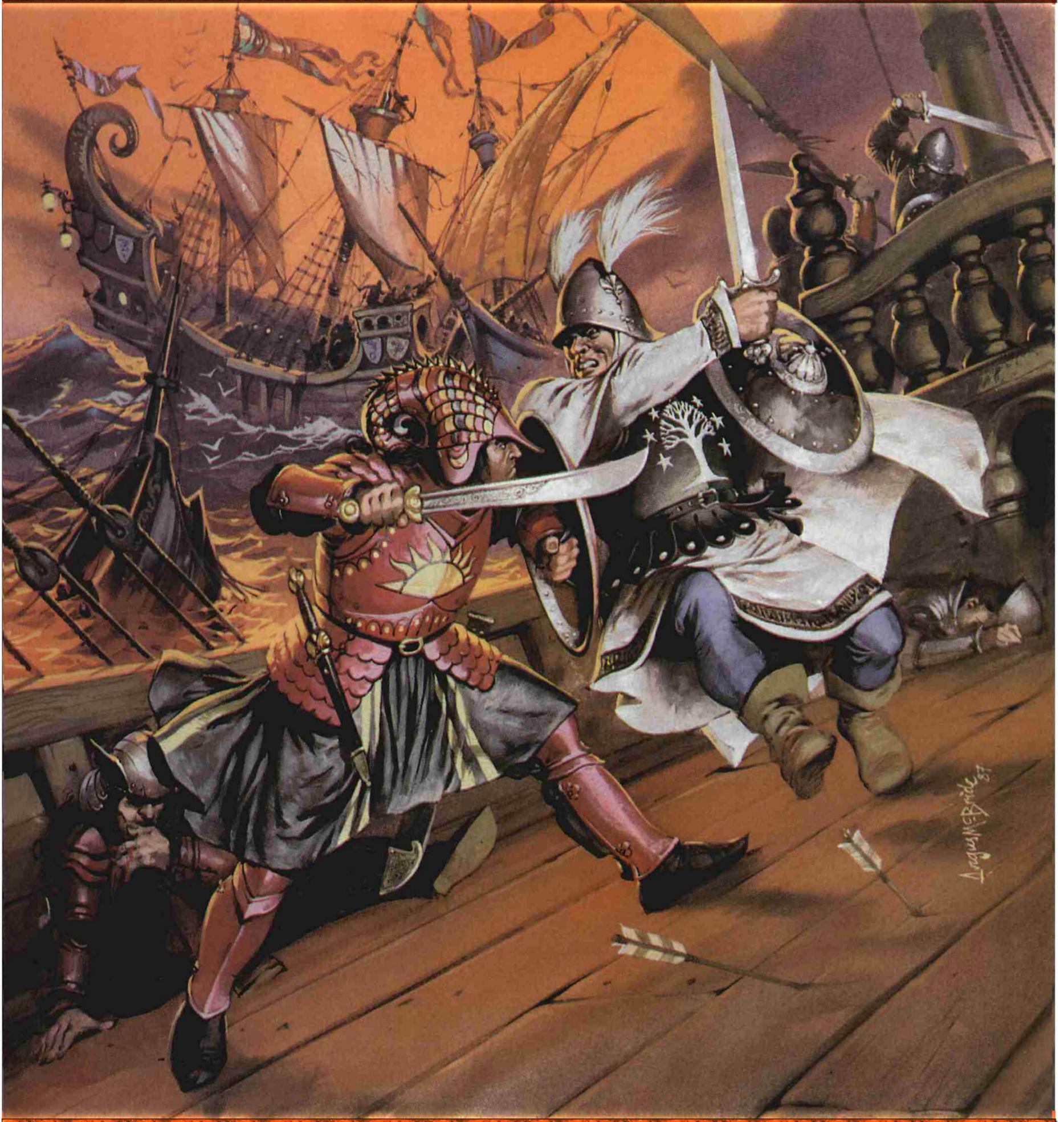


Los Señores del mar de GONDOR



LA COMPAÑÍA



Los Señores del mar de GONDOR



CONTENIDO

1. NOTAS GENERALES	5	10.2 GAEROS	37
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS	5	10.3 LÓRILAD	37
1.11 Abreviaturas	5	10.4 GAERSÚL	37
1.12 Definiciones	6	10.5 BARFALAS	38
1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA	7	10.6 LINHIR (EN DOR-EN-ERNIL)	39
1.3 CONVERSIÓN DE DATOS	8	10.7 EL PUEBLO PANTANOSO DE TAILAIN	39
1.31 Conversión de bonificaciones y puntos de vida	8	11. CIUDADELAS DE LEBENNIN	39
1.32 Conversión de datos a cualquier sistema JRF	8	11.1 BALIBOGACH	40
1.33 Conversión de características	8	11.2 MINAS DALDOR	43
1.34 Conversión de habilidades de combate	9	12. OTROS SITIOS DE IMPORTANCIA	47
1.35 Conversión de sortilegios y listas de sortilegios	9	12.1 LA COLINA (Tor na Tolini)	47
1.36 Nota sobre los niveles	10	12.11 El Río Runda	47
1.37 Bonificaciones por habilidad	10	12.12 Las entradas a la Colina	48
1.38 Cerraduras y trampas	10	12.13 Diagrama del Tor	48
2. INTRODUCCIÓN	10	12.14 Diagrama del Río Runda	49
2.1 PANORÁMICA GENERAL	10	12.2 TUMBAS CENIC	52
2.2 HISTORIA DE LEBENNIN	11	12.3 CENIC LOCEN	53
3. LA TIERRA Y EL AGUA	17	13. TOLFALAS	56
3.1 LAS FRONTERAS	17	13.1 GENTES Y LUGARES	56
3.2 LAS LLANURAS	17	13.2 CAICHAIL PUCHEL	57
3.3 LOS VALLES MONTAÑOSOS	18	14. EMBARCACIONES Y VIAJES MARINOS	61
3.4 EL ANDUIN INFERIOR	18	14.1 NAVEGACIÓN GONDORIANA	61
3.5 LOS PANTANOS	18	14.2 LA FLOTA REAL	62
3.51 Las Bocas del Anduin	18	14.3 LOS CORSARIOS	62
3.52 Los Pantanos de Balimur	18	14.4 LOS HARADRIM	63
3.6 LA BAHÍA DE BELFALAS	18	14.5 CORSARIOS, PIRATAS Y CONTRABANDISTAS	63
3.7 TOLFALAS	19	14.6 DISEÑOS DE EMBARCACIONES	63
4. CONDICIONES CLIMÁTICAS, METEOROLÓGICAS Y ACUÁTICAS	19	14.7 BARCOS	65
5. PLANTAS Y ANIMALES	20	14.8 NOTAS GENERALES PARA UTILIZAR EMBARCACIONES	65
5.1 FLORA	21	15. SUGERENCIAS DE AVENTURAS	69
5.2 FAUNA	22	15.1 EXPLORADORES PERDIDOS Y ARROYOS PERDIDOS	69
5.3 VIDA MARINA	24	15.2 UN DESAFÍO, UNA TABLA Y UN ENCANTADOR	69
6. LOS HABITANTES	24	15.3 EL LAGO DE LOS SEÑORES PERDIDOS	70
6.1 LOS ELFOS	24	15.4 UN SEÑOR ENLOQUECIDO Y UNA LAVANDERA DESAPARECIDA	71
6.2 LOS DRÚEDAIN	25	15.5 BÓVEDAS VIGILANTES Y MAYORDOMOS DE PIEDRA	72
6.3 LOS HOMBRES BRUNOS	25	15.6 OTRAS SUGERENCIAS DE AVENTURAS	73
6.4 LOS DÚNEDAIN	27	16. GLOSARIO	73
7. POLÍTICA Y PODER	28	16.1 TÉRMINOS NÁUTICOS	73
7.1 GOBIERNO	28	16.2 TERMINOLOGÍA DE FORTIFICACIONES	73
7.2 ALIANZAS Y CONFLICTOS	29	17. TABLAS	74
7.3 TECNOLOGÍA GUERRERA	30	17.1 TABLA GENERAL MILITAR	74
8. LA ECONOMÍA	31	17.2 TABLA GENERAL DE CRIATURAS	76
9. PELARGIR	32	17.3 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS	77
9.1 PANORÁMICA GENERAL DE LA CIUDAD	32	17.4 TABLA GENERAL DE PNJS	78
9.2 EL PLANO DE LA CIUDAD	32		
9.3 CLAVE PARA EL MAPA DE LA CIUDAD	34		
9.31 Lugares principales	34		
9.32 Principales cursos de agua por debajo de la ciudad	35		
10. CIUDADES MENORES	35		
10.1 FANUILOND	36		

“¡Arrodillaos, perros sarnosos”, ordenó el enorme y musculoso contrabandista Anduinil, “estáis en presencia de Gaerwen, la Reina de Balimur!”

Avegil el Guerrero y Cumarth el explorador élfico fueron empujados al suelo de tierra que había al pie de un peculiar trono tallado a partir de la concha ósea de una tortuga maligna. Gaerwen sonrió cuando Avegil se incorporó y miró hacia arriba. La dama conservaba su tremenda belleza a pesar de la larga cicatriz que adornaba su mejilla izquierda.

“Les atrapamos cuando entraban en vuestro dominio desde el sur, mi dama” dijo el presumido Alraits. “Les hemos encadenado y traído hasta Balibogach para que podáis decidir su condena”.

La mirada de Gaerwen apenas ocultaba el desprecio que sentía por su sirviente. Hizo un gesto con su largo cuchillo curvo, como si le hubiera irritado la interrupción, y de repente dos bandidos levantaron bruscamente a la pareja para dejarles de pie. Gaerwen se levantó y se acercó para examinar a los cautivos.

“Podríamos conseguir un buen precio por el alto ante los esclavistas” comentó, examinando al musculoso guerrero como quien examinaría un caballo. Al girarse hacia el elfo, su expresión cambió hasta adoptar una mueca burlona.

“Pero el delgado no parece muy adecuado para trabajar” dijo, riendo. “Vamos, escoria, habla y dinos lo que sabes hacer”.

“¡Como le dijimos a tus hombres”, replicó Cumarth, “hemos viajado desde muy lejos para servir a la famosa Reina de las Marismas! Mi compañero, Avegil, es un conocido guerrero y un diestro marino, mientras que yo soy tanto un buen cantante...”

Un coro de risas salió de entre los comensales de las mesas cercanas. La burlona voz de Gaerwen se elevó por encima del ruido. “¡Un cantante! ¡Qué formidable! ¡Qué aterrador!”

“Un cantante...” continuó el elfo, sosteniendo en sus manos encadenadas un par de bolsas de cuero “¡...y un excelente ladrón! ¡Como podéis ver, he aliviado a vuestros guardias de la molesta carga de sus monedas de oro!”

1. NOTAS GENERALES

Un juego de rol de fantasía es parecido a una novela en la cual los jugadores son los protagonistas. Todos colaboran para escribir una historia en la que nunca faltan las aventuras. Ayudan a crear una nueva tierra y extrañas leyendas.

Esta colección está pensada para los Directores de Juego que deseen dirigir aventuras o campañas ambientadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos de campaña son estudios completos de zonas determinadas y están pensados para ser usados con un mínimo de trabajo adicional. Cada uno de ellos posee información de datos basados en los sistemas de juego de *El Señor de los Anillos*, *el Juego de rol de la Tierra Media (SA)* y *Rolemaster (RM)*. Pero estos mismos módulos pueden adaptarse a cualquier otro sistema de juego de rol. Lo que aquí se da son consejos creativos, no datos absolutos o definitivos para el juego.

EL LEGADO DEL PROFESOR TOLKIEN

Cada módulo está basado en una exhaustiva investigación e intenta estar a la altura de los altos niveles relacio-

nados con el legado del Profesor Tolkien. Se han utilizado datos geológicos, culturales, lingüísticos y racionales. El material de nuevo cuño ha sido incluido con gran cuidado, para encajar en determinados moldes y esquemas. ICE no pretende que sea el único punto de vista verdadero, en lugar de eso esperamos dar al lector una idea de los procesos creativos y de la personalidad de una determinada región.

Recuérdese que las fuentes definitivas son las obras del Profesor J.R.R. Tolkien. Las publicaciones póstumas, editadas por su hijo Christopher, arrojan luz adicional en el mundo de la Tierra Media. Estos módulos proceden de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, aunque han sido desarrollados de manera que no entren en conflicto con otras fuentes.

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

Las siguientes abreviaturas y términos se utilizan a través de esta colección.

1.11 ABREVIATURAS

Sistemas de Juego

SA *El Señor de los Anillos*
RM *Rolemaster*

Características de los personajes

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

Términos de juego:

AM Artes Marciales
As Asalto
BD Bonificación defensiva
BO Bonificación ofensiva
CA Clase de Armadura
Car Característica
Crit Impacto crítico
D Dado o dados
D100 Dado percentil
DJ Director de Juego
JRF Juego de Rol de Fantasía
Mod Modificador
mb moneda de bronce
mc moneda de cobre
me moneda de estaño
mh moneda de hierro
mj moneda de jade
mm moneda de mithril
mo moneda de oro
Niv Nivel (nivel de experiencia o de sortilegio)
PJ Personaje Jugador
PNJ Personaje No Jugador
PP Puntos de Poder
R o Rad Radio
TR Tirada de Resistencia

Términos de la Tierra Media:

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

1.12 DEFINICIONES

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

Andor: (S. “Tierra del Don”) Nombre sindarin para Númenor (Oesternese).

Anfalas: (S. “Larga Costa”; O. “Langstrand”). Región de Gondor al oeste de las provincias de Dor-en-Ernil y Lamedon.

Arnach: (Du. “Tierra del Sol”) Nombre daenael original para lo que actualmente son las provincias de Lebennin y Lossarnach. Arnach es actualmente el más nororiental de los cuatro distritos de Lebennin. Es un término arcaico, y casi se le considera un nombre propiamente sindarin.

Belfalas: (S. “Costa de los Poderes”). Gran península del sur de Gondor, abundante en colinas. Belfalas se adentra en el mar desde la bahía que le da nombre. También se utiliza Belfalas como nombre alternativo para la tierra conocida como Dor-en-Ernil, pero este uso no es particularmente preciso. En realidad, Belfalas constituye la mitad meridional de Dor-en-Ernil.

Celosien: (S. “Tierra de la Nieve Fluida”) Se trata del más noroccidental de los cuatro distritos de Lebennin, y aproximadamente comprende el territorio situado entre los ríos Gilrain y Sirith, desde las Ered Nimrais hasta el río Serni.

Corsarios: Originalmente, el término se refería a los descendientes de Castamir (“el Usurpador”) de Gondor y sus seguidores, que huyeron de Gondor en los últimos días de la Lucha Entre Parientes (1432-48 T.E.). Este grupo tomó el control de Umbar en 1448. A partir de ese momento comenzaron a mezclarse en incursiones marítimas y recibieron el nombre de corsarios. Más tarde, el término “corsario” se asoció con los piratas cuya base se hallaba en Umbar o a lo largo de las costas de Harad.

Daen Coentis: (Dn. “Pueblo diestro”). Antepasados de los dunlendinos y (indirectamente) de los drúedain de las Montañas Blancas. Los eredrim de Dor-en-Ernil son descendientes de los daen coentis. Esta raza olvidada constituye la población humana indígena de casi todo lo que actualmente es el centro y el oeste de Gondor. Eran animistas, supersticiosos y trabajadores, y dejaron una gran riqueza en piedras talladas y estructuras megalíticas en las colinas y en los altos valles que consideraban tan sagrados. Trazaban sus linajes a través de la mujer, y reverenciaban a la Dama de la Tierra (una manifestación de *Yavanna*) como su diosa. Su lengua, el *daenael*, es a menudo conocida como dunael antiguo, puesto que de ella nació el dunael que hablan los dunlendinos.

Danan Lin: (Du. “Pueblo Erudito”) Término del dialecto de la tribu más oriental de los daen lintis. Danan Lin es sinónimo de Daen Lintis.

Dol Amroth: (S. “Colina de Amroth”). Ciudad y castillo situados en la costa noroccidental de Belfalas (en el oeste de Dor-en-Ernil). Es la capital de la Tierra del Príncipe, y originalmente (antes del año 1981 T.E.) se llamaba Lond Ernil (S. “Puerto del Príncipe”). Dol Amroth también se refiere a la colina sobre la cual se elevan la ciudad y la ciudadela, un enorme macizo de granito que se alza en la Bahía de Belfalas.

Dor-en-Ernil: (S. “Tierra del Príncipe”). Feudo principesco en el centro-sur de Gondor. Es gobernado por los Príncipes de Dol Amroth, e incluye la zona situada entre los ríos Gilrain/Serni y Morthond/Ringló.

Drúedain: (O. “Woses”; “Pueblo Drû”; Wo. “Drughu”; “Drûgs”; Q. “Rúatani”; S. “Hombres salvajes”; sing. “drúadan”). Conocidos a menudo como “Hombres salvajes del Bosque”, los drúedain habitan en las tierras boscosas abruptas y primitivas, como el *Tawar-in-Drúedain* en el noreste de Gondor, el *Taur Andrast* a lo largo de las estribaciones sudoccidentales de las Montañas Blancas y el *Eryn Vorn* (S. “Bosque Oscuro”) del sur de Eriador. Son bosquimanos y artesanos de la madera sin igual, y nunca han asimilado o cohabitado bien con otras razas. Por el contrario, prefieren llevar una vida primitiva en las tierras salvajes más apartadas, de ahí su nombre. Bajos, recios, con escaso vello, no se parecen a los demás humanos, aunque descienden de los ancestrales daen coentis y están emparentados de manera indirecta y lejana con los dunlendinos y los eredrim. Los woses poseen ciertas formas de encantamientos y maneras únicas de magia, y guardan sus lugares sagrados con extrañas estatuas de ellos mismos (hombres pûkel). Se dice que estas estatuas tienen “poderes relacionados con la vida”, como lo son la visión y el movimiento.

Dúnedain: (S. “Edain del oeste”; sing. *dúnadan*). Estos altos hombres son descendientes de los edain que se establecieron en la isla-continente occidental de Númenor en 32 S.E. Los dúnedain volverían más tarde para explorar, comerciar, colonizar y más tarde conquistar grandes regiones a lo largo de las costas occidentales, meridionales y orientales de Endor durante la Segunda Edad. Desgraciadamente, su ansia de poder les llevó a emprender una invasión de las Tierras Imperecederas de los valar. Como resultado, Eru (el Único) destruyó su isla natal en el año 3319 S.E. Los llamados “Fieles” se opusieron a la política y el celoso odio hacia los elfos que propiciaron esta “caída”. Los Fieles se salvaron cuando Númenor se hundió; navegaron hacia oriente, hasta llegar a la parte noroccidental de la Tierra Media. Allí fundan los Reinos en Exilio, Arnor y Gondor. Aunque escasamente poblado, Arthedain (en Arnor) contiene la mayor proporción de Fieles y la cultura dúnadan más pura de todo

Endor. También sobrevivieron muchos grupos de “infielos” (o “númenóreanos negros”), que viven en colonias y estados independientes, como Umbar.

El término dúnedain se refiere a los númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad y una cultura ricamente influida por los elfos. El *adunaico* es su lengua nativa.

Dunlendinos: (Dn. “*Daen Lintis*”). Una ruda raza de hombres comunes que, en su mayoría, emigraron a las Montañas Blancas en la Segunda Edad. Los *eredrim* de Dor-en-Ernil son un pueblo emparentado con ellos. Descendientes de los *daen coentis*, los *dunlendinos* tienen una complexión recia o normal, el pelo castaño y una tez morena o rubicunda. Los hombres miden 1,75 m. y las mujeres 1,65 m. Suelen ser montañeses o pastores de las colinas, y se les conoce por diversos nombres: *hombres brunos*, *pueblo bruno*, *dunlanders*, *montañeses de las Montañas Blancas*, etc.

Edhellond: (S. “Puerto élfico”). Refugio y puerto élfico situado en el delta del río Morthond.

Eredrim: (S. “Hueste de la montaña”). Los pueblos relacionados con los *dunlendinos* que habitan en las mesetas de Dor-en-Ernil. Los *eredrim* son descendientes de los *daen coentis*.

Ered Tarthonion: (S. “Montaña de los Pinos Sublimes”). Las mesetas de Dor-en-Ernil, cuyas mayores cumbres se elevan en el centro de Belfalas. En realidad se trata de una gran sección transversal de la cadena de las Montañas Blancas. Los *eredrim* ocupan muchos de los valles de las mesetas de Ered Tarthonion.

Gondor: (S. “Tierra de piedra”). El gran reino dúnadan situada al oeste de Mordor y al norte de la Bahía de Belfalas. Incluye una serie de regiones (siguiendo el orden de las agujas del reloj, desde el norte): *Calenardhon* (Rohan tras 2510 T.E.); *Anórien*; *Ithilien*; *Lebennin*; *Belfalas*; *Lamedon*; *Anfalas*; y *Andrast*. *Osgiliath* en el Anduin funcionó como capital gondoriana hasta 1640 T.E., cuando el trono se trasladó a *Minas Anor* (*Minas Tirith*).

Harad: (S. “Sur”). La vasta región situada por debajo del río Harnen, al sur de Gondor y Mordor. Aunque fue autónomo en algunos periodos, Umbar forma parte de Harad.

Lamedon: (S. “Tierra de la Lengua”). La región de Gondor situada entre los ríos Ringló y Morthond, al noroeste de la Tierra del Príncipe y al sur de las Montañas Blancas. Su ciudad más importante es *Calembel* (Sobre la Colina), en el río Ciril. La ciudad de Erech se halla en el noroeste de Lamedon.

Lebennin: (S. “Lugar de las Cinco Aguas”). Una de las regiones mejor colonizadas de Gondor, al oeste del Anduin y al sudeste de las Montañas Blancas. El gran puerto de *Pelargir* y parte del territorio del Señor de Linhir forman parte de Lebennin.

Lebinnevet: (S. “Fin de Lebennin”; también “Lebinnevet”) La punta de tierra que sobresale hacia el suroeste hasta la Bahía de Belfalas, entre las bocas de los ríos Gilrain y Anduin. Lebinnevet es también el nombre del distrito que incluye todo el sur de Lebennin.

Lossarnach: (S. “Arnach Florido”) La región cercana a las fuentes del río Erui. Lossarnach se encuentra encerrado entre las Ered Nimrais (por el norte) y las provincias de Anórien (por el norte y el oeste) y Lebennin (por el sur).

Morthond: (S. “Raíz negra”). Río situado en el centro de Gondor y que forma la frontera entre las regiones de Lamedon y Anfalas, así como Anfalas y Dor-en-Ernil. El Morthond nace en las Montañas Blancas, junto a los Senderos de los Muertos; de ahí su nombre. Discurre hacia el

sur hasta más allá de Erech, para girar después hacia el oeste desde Tarlang, y hacia el sur hasta la Bahía de Belfalas. Su boca está justo al norte de Dol Amroth. Los refugios élficos y el puerto de *Edhellond* se hallan en el delta del Morthond.

Pelargir: (S. “Ensenada de los Barcos Reales”) Gran ciudad portuaria situada en el Anduin. Fundada por los Fieles de Númenor en 2350 S.E., es la ciudad gondoriana de más antigüedad. Pelargir es la capital de Lebennin y acoge a la Flota Real. También es el centro del distrito urbano que lleva su nombre.

Sureños: Término utilizado en Lebennin para referirse a los hombres de Harad y Umbar.

Umbar: (S. “Destino”; también “Asentamiento Maléfico”). Se refiere a la ciudad portuaria y su región costera cercana situada en el este de Harad, al otro lado de la Bahía de Belfalas en Gondor. El gran estuario y las pequeñas bahías de Umbar proporcionan refugios a los corsarios que llevan a cabo incursiones contra el flanco meridional de Gondor. Umbar, fundada en la Segunda Edad por los hombres de Númenor, ha pasado por el mando de varios grupos raciales, todos enemigos de Gondor: númenóreanos negros, corsarios y *haradrim*.

Montañas Blancas: (S. “*Ered Nimrais*”). Las nevadas montañas que se inclinan hacia el este desde el Cabo de Andrast y finalizan por encima de Minas Anor (Minas Tirith), justo al oeste del Anduin. Los Senderos de los Muertos atraviesan las Montañas Nubladas (por debajo) entre el Valle Sagrado (en el norte) y Erech (en el sur). Las Montañas Blancas, de carácter alpino, tienen una altura que en algunos casos llega a los 4,000 metros.

RESPECTO A LA SITUACIÓN CRONOLÓGICA

Al igual que el módulo *Los Puertos de Gondor*, *Los Señores del Mar de Gondor* contiene una información deliberadamente vaga en lo que respecta al periodo temporal. Se ha puesto mucho cuidado en eliminar todas las referencias que especifiquen un año a menos que sean totalmente necesarias. Esta “cualidad intemporal” es debida únicamente a la relativa tranquilidad de la región durante la Tercera Edad.

Sin embargo, la mayoría de los módulos de ICE sobre la Tierra Media suelen cubrir (entre otros momentos históricos) el periodo situado entre los años 1640 y 1680 T.E. Por lo tanto, en las referencias que requieren especificaciones cronológicas (por ejemplo, en casos en los que se debe llamar a la capital “Minas Anor” en lugar de “Minas Tirith”), hemos seguido los precedentes sentados por otros módulos y hemos utilizado términos de mediados de la Tercera Edad de Endor.

1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

Este módulo ha sido diseñado para ser usado con la mayoría de los sistemas de juego de rol de fantasía. Dado que cada sistema de JRF tiene sus propias reglas en materia de combate, sortilegios y creación de personajes, se han elegido ciertos términos descriptivos comunes para las descripciones de los lugares, personas, criaturas y cosas. Por desgracia, los datos estadísticos tales como las bonificaciones o las “características” de los personajes difieren mucho de un juego

a otro; después de todo están pensados para reglamentos distintos. ICE ha escogido usar como base cifras porcentuales, ya que la conversión a D20, D18 y D10 puede hacerse con relativa facilidad (ver la sección 1.32 con una tabla de conversión). Las características de los PJs y los PNJs también se dan de una manera determinada: de nuevo se ha puesto especial énfasis en la sencillez y la coherencia, de manera que la conversión a otro sistema de juego no sea difícil.

Recuérdese que el JRF es por naturaleza una experiencia creativa y que cada DJ o jugador tiene completa libertad para incorporar sus propias ideas al juego.

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

1. Lee todo el módulo para hacerte una idea de cómo es la región.
2. Vuelve a leer las secciones dedicadas a observaciones para el Director de Juego y pasa los datos a tu sistema de juego.
3. Escoge una época apropiada para tu campaña. Si escoges jugar al final de la Tercera Edad, o a principios de la Cuarta, presta una particular atención a la sección dedicada a esta región en "otros tiempos". De hecho, esta sección le dará al DJ una idea de lo que debe tener en cuenta al ambientar una campaña en fechas distintas a las que aquí damos. ICE ha escogido a mediados de la Tercera Edad como época especialmente apropiada, pero puede que a ti te guste otra.
4. Reúne los materiales documentales (ten en cuenta las lecturas recomendadas) que creas necesarios.
5. Investiga el periodo que has elegido y traza las líneas maestras que necesitas además del material que aquí se incluye.
6. Convierte los PNJs, trampas, armas, sortilegios y objetos en términos adecuados al juego que uses. Observa los cambios que deberás hacer en tu sistema de juego para que tu campaña se adecue a la Tierra Media.
7. Crea un escenario completo, usando mapas para detallar esquemas y tener un marco de trabajo creativo. Así tendrás un mundo detallado y coherente y los datos de base te permitirán la flexibilidad necesaria para detallar zonas y acontecimientos aleatorios.

1.3 CONVERSIÓN DE DATOS

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

1.31 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

- Para convertir valores porcentuales a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.
- Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y trau-

mas. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en pérdidas) el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluya resultados por impactos críticos (por ejemplo, *Dragones y Mazmorras*, de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.

1.32 CONVERSIÓN DE DATOS A CUALQUIER SISTEMA JRF

Todas las características e información numérica que se usan en este módulo se expresan en una escala abierta o cerrada con base 1-100. Están diseñadas para ser usadas con dados porcentuales (D100). Usa la tabla que viene a continuación para obtener las bonificaciones apropiadas o para convertir las cifras de 1-100 en números adecuados a sistemas no porcentuales.

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

1.33 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

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

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

cionamiento, preparación física, etc. Observa que la mayoría de las reglas incluyen la fuerza como un atributo.

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

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

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

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

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

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

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

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

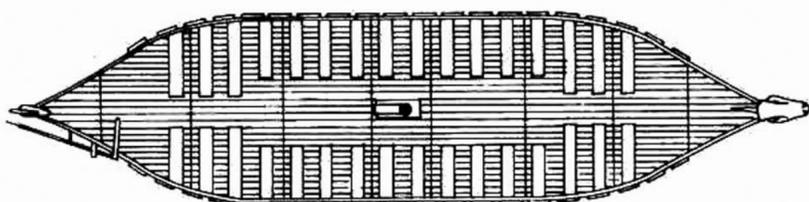
PRESENCIA: Apariencia, resistencia al pánico, moral, capacidad psíquica, autocontrol, vanidad, disciplina mental, carisma, voz bárdica, etc.

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

1.34 CONVERSIÓN DE HABILIDADES DE COMBATE

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

- Las **bonificaciones por fuerza y rapidez** han sido determinadas según la tabla 1.32. Anota las características que tú estás usando y calcula las bonificaciones de acuerdo con las reglas de tu sistema.
- Los **sumandos de combate basados en el nivel** que aquí se incluyen son: +3/nivel para los guerreros y bribones, +2/nivel para los ladrones y monjes guerreros, y +1/nivel para los bardos, monjes y montaraces. Basta coger el nivel del PNJ, anotar su clase de personaje (o su equivalente en tu sistema) y calcular las bonificaciones ofensivas (debidas al nivel) apropiadas a tu juego. Observa que todas las bonificaciones que no están mencionadas bajo la clase de armadura son bonificaciones "ofensivas".
- Si tu sistema se basa en **niveles de habilidad** (u otros incrementos de habilidad) se usa la bonificación ofensiva tal como aparece aquí. A lo mejor tienes que convertir la bonificación en un valor no porcentual. Alternativamente, puedes usar la sección 1.37.
- Las **clases de armadura** que aquí se dan se basan en la siguiente lista:



Tipo de

Armad. Descripción

- Piel humana o de la criatura (o vestiduras ligeras normales)
- Vestidos
- Piel fina (como parte del cuerpo, no armadura)
- Piel dura (como parte del cuerpo, no armadura)
- Justillo de piel (piel doblada)
- Chaqueta de cuero
- Chaqueta de cuero reforzada
- Chaquetón de cuero reforzado
- Peto de cuero
- Peto de cuero, brazales y grebas
- Coraza de piel (como parte del cuerpo, no armadura)
- Coraza completa de piel (como parte del cuerpo, no como armadura)
- Camisola de malla
- Camisola de malla, brazales y grebas
- Cota de malla completa
- Cota
- Peto de metal
- Peto, brazales y grebas metálicas
- Media coraza
- Coraza completa

Basta con mirar la descripción de la armadura y sustituirla por la clase o tipo adecuado en tu sistema de juego.

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

1.35 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

Las referencias a sortilegios que aquí se dan son en forma de "listas", grupos de sortilegios relacionados entre sí. Cada lista tiene un tema común y normalmente tendrá un sortilegio relacionado con cada nivel. Por ejemplo, el conocimiento de "Ley del Fuego" hasta nivel diez resultaría en la adquisición de 10 sortilegios similares basados en el fuego, uno por cada nivel del uno al diez. Si el personaje en cuestión será capaz de realizar esos sortilegios queda a discreción del DJ, del sistema y del nivel o grado de habilidad del usuario del sortilegio. Los sistemas de JRF que usan reglas de aprendizaje y desarrollo de sortilegios por medio de "escuelas" o mediante líneas especializadas usan conceptos similares a los que se usan en este módulo. Sin embargo, muchos sistemas dictan que los PNJs o los PJs aprenden los sortilegios de uno en uno, a menudo sin requisitos de que el personaje tenga un historial determinado. El convertir las listas de sortilegios de los PNJs en sortilegios individuales es más difícil, pero puede conseguirse siguiendo estos consejos:

- Ver las listas de sortilegios del PNJ y anotar los nombres de las mismas. Cada nombre indica el tipo de especialización que ha seguido el PNJ (por ejemplo, "Ley del Fuego" indica una preferencia por los sortilegios relacionados con el fuego).
- Anotar el nivel del PNJ y determinar el número de sortilegios o listas/grupos de sortilegios que conocería en tu sistema de juego. Hay que considerar también el nivel de poder de los sortilegios que tendría el PNJ (por

ejemplo, un mago de quinto nivel en tus reglas podría tener un máximo de 8 sortilegios, dos de tercer nivel, tres de segundo y tres de primero).

3. *Seleccionar sortilegios de tu sistema que sean apropiados para un usuario de magia del mismo nivel que el PNJ y con la misma profesión, recordando que deben seguirse las preferencias indicadas en el módulo siempre que sea posible.*

1.36 NOTA SOBRE LOS NIVELES

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

1.37 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las bonificaciones de habilidades generales se obtienen mediante el nivel del personaje y calculando la bonificación apropiada según el sistema usado. El sumando de un PNJ, como se indica arriba, estará basado en una compilación de su nivel, su arma y/u otros objetos, las características relevantes y los niveles de habilidad. La bonificación normal resultante del desarrollo de una habilidad ha sido calculada del siguiente modo: (a) cuando el nivel de la habilidad es 0, la bonificación es de -25, reflejando la falta de familiaridad; (b) para un nivel 1, la bonificación es +5 (un salto de +30); (c) por cada nivel de habilidad entre 1 y 10 se aplica una bonificación de +5 (es decir, nivel siete da una bonificación de +35); (d) en los niveles 11 a 20 la bonificación adicional por nivel es de +2 (por ejemplo, 19 da +68); (e) para los niveles 21 a 30 la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que un nivel 28 daría una bonificación +78); y (f) se da una bonificación de +1/2 por cada nivel por encima de 30.

1.38 CERRADURAS Y TRAMPAS

Las cerraduras y trampas que se encuentran en este módulo están descritas en términos de la dificultad para abrirlas o desactivarlas. Se restan modificadores a las tiradas que representan los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar una columna específica o una tabla de acción/maniobra (como en *Rolemaster*) o una sustracción adicional a la tirada del intento.

En cualquier caso, los términos se explican por sí mismos y ayudarán al DJ a determinar si la trampa tiene una dificultad por encima de la media y en qué medida. El término descriptivo es una constante relativa basada en el siguiente orden de modificadores: rutina (+30), fácil (+20), escasa dificultad (+10), dificultad media (0), difícil (-10), muy difícil (-20), extremadamente difícil (-30), locura completa (-50), absurdo (-70). La poca iluminación, la condición física del personaje, la actividad en las cercanías, etc., pueden afectar el modificador de la cerradura/trampa, pero no la categoría por dificultad. Así, una trampa puede ser clasificada como “muy difícil (-50)”, indicando que es normalmente un mecanismo (-20), pero que otros factores lo hacen más difícil de desactivar.

Estos problemas adicionales son más fáciles de superar que la dificultad intrínseca del mecanismo; ello explica por qué difiere de un pozo bien iluminado, clasificado como “locura completa (-50)” intentar desactivarlo. El “-50” relacionado con la trampa “muy difícil” puede ser reducido fá-

cilmente a “-20” con un poco de reflexión, pero no pueden obtenerse más ventajas si no se desarma el mecanismo. Sugerimos que una tirada de dados (D100) modificada que exceda 100 resulte en éxito; las habilidades, las características, etc., deberán aplicarse contra el modificador negativo de dificultad y sumarse al dado para dar el resultado.

2. INTRODUCCIÓN

*¡De plata fluyen los ríos del Celos al Erui
en los verdes prados de Lebennin!*

*Alta crece la hierba. El viento del Mar
mece los lirios blancos.*

*Y las campánulas doradas caen del mallos y el alfirin
en el viento del mar,*

en los verdes prados de Lebennin.

—“Los Verdes Prados de Lebennin”, por J.R.R. Tolkien

**El Señor de los Anillos, Libro V
(SdIA III, pág. 196).**

2.1 PANORÁMICA GENERAL

Lebennin, el “Lugar de las Cinco Aguas”, yace en el corazón de Gondor. Es una provincia rica y variada, que se beneficia de los cinco frescos ríos que nacen en los valles de las brillantes Montañas Blancas, límite septentrional de la provincia. El rápido Gilrain separa Lebennin de la Tierra del Príncipe (S. “Dor-en-Ernil”) por el oeste, mientras que el poderoso río Anduin la aísla del feudo real de Ithilien del Sur por el este. Las numerosas granjas de Lebennin proporcionan al reino una gran variedad de comida, y sus puertos son un punto de unión vital con la Bahía de Belfalas y, más allá, con el Gran Mar.

Fue este mismo mar el que trajo a los Dúnedain Fieles de Númenor hasta la Tierra Media durante la Segunda Edad, momento en el cual establecieron puertos permanentes para sus poderosos barcos a lo largo de las acogedoras orillas de Gondor. Pelargir fue, y sigue siendo, el mayor y más magnífico de todos estos puertos. Actualmente acoge en su interior a toda la Flota Real, y es el mejor puerto de todo el reino, el centro del comercio gondoriano y el principal foco de la lucha contra los piratas haradrim y los corsarios de Umbar.

Las fortificaciones de Pelargir y sus ricos distritos atraen a refugiados procedentes de las escaramuzas provocadas por las incursiones desde el sur, aunque la mayoría de la población de Lebennin continúa arraigada en las ciudades y las aldeas llenas de granjas que salpican el ondulante paisaje. A pesar de las esporádicas guerras, los pueblerinos recogen sus cosechas y se dedican a su trabajo, y el tráfico a lo largo del Camino de Gondor hacia Linhir y puntos más occidentales continúa siendo movido e ininterrumpido. Las posadas de los caminos que llevan a Dol Amroth y Lamedon siempre están ocupadas, aunque bastante ajetreadas, durante estos tiempos inquietos.

Hacia el sur —a lo largo de las costas de la Bahía de Belfalas y los pantanosos flancos del Ethir Anduin—, los contrabandistas hacen su trabajo, evitando los impuestos reales y enfrentándose a unas aguas impredecibles que constituyen el medio natural de los haradrim y los hábiles pero mortales marineros de Umbar. Estos aventureros compiten

con innumerables mercaderes, ya que en las aguas cercanas a Lebennin abunda un número inusualmente alto de barcos. A pesar de las amenazas de los piratas y los incursores marinos al servicio de los enemigos de Gondor, los bajeles residentes en Lebennin raramente se quedan aquí más que unos cuantos días.

No obstante, las aventuras en el agradable Lebennin no se reducen a las costas y el mar, ya que en las mesetas situadas al norte abundan los peligros y las intrigas. Aunque la mayoría de la población de Lebennin es leal al rey de Gondor, el relativo aislamiento de algunos pueblos montañoses suele provocar ocasionalmente el resurgimiento de las costumbres antiguas y, en algunos casos, de un “nacionalismo cultural” entre algunos de los habitantes dunlendinos de Lebennin.

Los vecinos de los hombres brunos en las mesetas –los Drughu o “Drûgs”– nunca han perdido su independencia. Aislados en remotos valles de las Montañas Blancas, siguen sus antiguas tradiciones, manteniendo unas estructuras de misterioso origen. Estas pequeñas y esquivas bandas de humanos aparentemente encantados son testimonio de la diversidad y riqueza histórica de Lebennin.

2.2 HISTORIA DE LEBENNIN

Los habitantes originales de Lebennin emigraron desde el sudeste durante los últimos años de la Primera Edad de la Tierra Media. Estos hombres salvajes eran una raza relativamente primitiva que se llamaba a sí misma con el término Drughu. Otros les llamaron woses, drûgs o Pueblo Drû. Los restos de este pueblo conforman actualmente los recluidos clanes de los drúedain.

Algunos drughu viajaron hacia el oeste o hacia el norte, pero otros establecieron sus hogares en lo que más tarde sería la zona oriental de Gondor. Construyeron centros de refugio y adoración en los fértiles valles de las Ered Nimrais, y formaron colonias en las boscosas colinas que flanqueaban estos elevados picos. Unos pocos clanes escogieron puntos en los boscosos valles fluviales y en las marismas, en los que la caza, la recolección y la pesca eran extremadamente abundantes.

LA LLEGADA DE LOS DAEN COENTIS

Durante los siguientes siglos, los drughu fueron desplazados por otra raza de hombres que llegó desde el este. Este pueblo se llamaba a sí mismo *Daen Coentis*, o “Pueblo Diestro”, y poseía herramientas de hierro y una gran cantidad de conocimientos que desde entonces se han ido perdiendo con el tiempo. Eran mayores y más numerosos que los drûgs, por lo que expulsaron a la mayoría de clanes drughu hacia sus refugios más salvajes. Las tierras bajas y las colinas se convirtieron en los dominios de las tribus daen coentis, que rápidamente se dedicaron a limpiar las tierras de sus rebaños y sus toscas granjas. A medida que los bosques iban retrocediendo ante sus hachas, los bosquimanos drughu perdían toda esperanza de volver a la mayoría de sus antiguas tierras.

Aunque los dúnedain los consideran primitivos, los daen coentis llegaron a convertirse en habilidosos trabajadores del metal y de la piedra. Tallaban maravillosas obras en piedra, muchas de las cuales se han conservado casi intactas hasta el día de hoy. Desafortunadamente, también era un pueblo supersticioso guiado por una rígida jerarquía espiritual y social que provocaría su definitivo declive. Tras su unión con los drughu, la cultura de los daen coentis se quedó algo

estancada. Los clanes guerreros más agresivos y conservadores que habitaban en las montañas dominaban política y religiosamente al resto de parientes, que vivían en las tierras bajas, ofreciéndoles pocas muestras de progreso.

El núcleo espiritual de la cultura de los daen coentis se centraba en la venerada ciudad montañosa conocida como el Sagrario, un laberinto natural expandido por artesanos drughu. Era muy semejante a los demás emplazamientos que fundaron en las Montañas Blancas, ya que los daen coentis siempre situaban sus refugios, camposantos y templos sagrados en puntos elevados y fácilmente defendibles, en medio de los fabulosos paisajes de la región. Desde estas fortalezas especiales, sus jefes gobernaban sobre un dominio que se extendía por todas las Ered Nimrais y llegaba hasta los valles fluviales a ambos lados de las montañas.

LA LLEGADA DE LOS ELFOS

Sin embargo, a pesar de su fuerza, el poder de los daen coentis fue debilitándose fuera de los protegidos confines de sus fortalezas montañosas. Temerosos de los elfos y de los demás hombres, sus súbditos de las tierras bajas demostraron ser unos pobres aliados. Con la llegada de los elfos, los numerosos habitantes de estas tierras huyeron de las costas y las llanuras y se unieron a sus más belicosos hermanos. Con la llegada de los dúnedain, los pocos grupos que quedaban huyeron hacia las montañas o bien se dejaron someter por los Altos Hombres.

Este declive comenzó con la llegada de tres pequeños barcos sindar a la boca del Morthond. Estos sindar –antaoño habitantes del reino de los elfos grises en Doriath, y posteriores residentes de los Puertos Grises (S. “Mithlond”)– querían establecer sus nuevos hogares en el cálido clima de Gondor. Su llegada a Belfalas, Anfalas y el Nan Anduin inferior obligó a huir a los habitantes daen coentis. En la mayoría de los casos, los hombres a los que los elfos llamaban “Nibinwaith” (S. “Pueblo Mezquino”) se retiraron hasta las colinas cercanas, aunque muchos de los que vivían en la zona oriental de Gondor buscaron refugio en las tierras húmedas más cercanas.

Los sindar bautizaron a Lebennin, puesto que las colinas circundantes y las montañas y ríos que atravesaban aquellas tierras bajas les recordaban a los elfos a las aguas de Ossiriand en el este de Beleriand. Sin embargo, y a pesar de la belleza de los florecientes prados y los frescos arroyos de Lebennin, los elfos no hicieron muchas cosas aparte de fundar un pequeño puerto en un islote del Anduin. El puerto sinda, situado en lo que más tarde se convertiría en Pelargir, fue la única colonia élfica hasta que fue abandonado a finales de la Segunda Edad.

LA LLEGADA DE LOS NÚMENÓREANOS

Aunque los exploradores dúnedain navegaron frecuentemente por la Bahía de Belfalas tras el final del siglo VI de la Segunda Edad, los primeros colonos númenóreanos no llegaron hasta cerca del año 1800 S.E. Estos Altos Hombres aventureros permanecieron cerca del mar, convirtiendo sus hogares en mansiones cercanas a la orilla o situadas junto a las riberas de la zona inferior de los numerosos ríos locales. Generalmente, limitaban su presencia a la más protegida bahía oriental, en parte por respeto hacia los elfos que habitaban en los puertos al oeste de Belfalas.

Los acontecimientos en Númenor aceleraron el desarrollo de las colonias que fueron apareciendo por toda la Bahía de Belfalas. Por una parte, los Señores de Oesternese querían extender su imperio hasta Endor con la esperanza de ob-

tener más tierras y más riquezas; por otra parte, su postura cada vez más orgullosa y agresiva llevó a muchos de los habitantes de Númenor a buscar un hogar en Endor. Los Fieles de Númenor, en absoluto satisfechos con los celos y el desdén que mostraba su rey por los elfos, fueron perseguidos a menudo durante estos años, y un gran número de miembros de este grupo partió en dirección a Gondor.

LA FUNDACIÓN DE PELARGIR

Por el año 2280 S.E., el primer puerto númenóreano de cierta importancia –el puerto de Umbar– se convirtió en una ciudad fortificada. No obstante, los reyes de Númenor conservaron el dominio de esta gran ciudadela, y la mayoría de los Fieles que abandonaron Andor escogieron colonizar el Valle del Anduin. Eligiendo el abandonado puerto élfico que antaño se encontrara situado en la confluencia entre los ríos Anduin y Sirith, fundaron la ciudad de Pelargir (S. “Ensenada de los Barcos Reales”) en el año 2350 S.E.

De esta forma, Pelargir se fue convirtiendo en un refugio importante para los Fieles en Endor. Era una colonia de Númenor y un puerto para la Flota Real, pero atraía a un gran número de dúnedain que rechazaban la creciente corrupción de su tierra natal y la oposición de la mayoría a la sagrada Prohibición de los Valar.

EL DECLIVE DE LOS DAEN COENTIS

A medida que la presencia de los númenóreanos se iba extendiendo por las tierras bajas de Gondor a finales de la Segunda Edad, los dúnedain abrumaron a los también llamados Hombres Comunes, indígenas de la región. Las comunidades ganaderas que ocupaban las mesetas y construían sus hogares temporales en las llanuras durante el invierno adoptaron unos nuevos pastos más aislados. Sus vecinos de las praderas abandonaron los valles fluviales y las tierras húmedas más accesibles, dejando pocos restos tras de sí.

La influencia de los daen coentis fuera de las agrestes colinas y montañas desapareció completamente a medida que el resto del pueblo fue asimilado por los invasores dúnedain en los últimos años de la Segunda Edad. Dejando sólo unos pocos túmulos funerarios y piedras verticales como testimonio de su antiguo dominio sobre Gondor, los daen coentis fueron desapareciendo gradualmente como una cultura separada. Posteriormente, dos de sus grupos descendientes adoptaron su lugar: los dunlendinos u hombres brunos (D. “Daen Lintis”) de las mesetas, y los peculiares y reservados *drúedain* (S. “Hombres Salvajes”; Wo. “Drughu” o “Drûgs”; O. “Woses”).

LA CAÍDA DE NÚMENOR

En 3262 S.E., el poder de Númenor comenzó a llegar a su cúspide. Bajo el gobierno del rey Ar-Pharazôn, “el Dorado”, un gran ejército del Oesternese desembarcó en Umbar para revocar la autoproclamación de Sauron como “Rey de los Hombres”. El Señor Oscuro fue sometido y puso pie en Númenor como prisionero de los dúnedain. Las tierras no élficas de la zona más occidental de Endor cayeron bajo el control nominal de los númenóreanos.

Por esta época, el pueblo de la hermosa Númenor había sido presa de su propia mezquindad, y había abandonado su alianza con los eldar, llegando a cuestionar abiertamente la Prohibición de los Valar. Muchos persiguieron a los Fieles que permanecían en Andor. Con la llegada de Sauron, el proceso de corrupción no hizo más que precipitarse. El Señor Oscuro plantó la semilla de la discordia y nutrió los celos de los dúnedain. Con el paso del tiempo, Ar-Pharazôn llegó a

liberar a su venenoso cautivo, e incluso se acostumbró a escuchar el malicioso consejo de Sauron.

El Señor de los Anillos promovió la guerra entre los númenóreanos. Convenciendo a sus huestes de que podrían conseguir la inmortalidad si conquistaban las “supuestamente inconquistables” Tierras Imperecederas, Sauron aseguró su perdición. Númenor se embarcó en el Gran Armamento en 3310 S.E. Nueve años más tarde, la más poderosa flota reunida nunca por los hombres atacó Valinor. Los valar abandonaron su vigilancia y llamaron a Eru para que castigara a los invasores dúnedain. El ejército de Ar-Pharazôn quedó enterrado. El mar se tragó a su armada y a su tierra natal. Númenor, la “Tierra del Don”, pereció.

LA FUNDACIÓN DE GONDOR

Elendil el Alto y sus hijos Isildur y Anárion, líderes de los Fieles, sobrevivieron a la Caída y desembarcaron en Endor a finales de 3319 S.E. El mismo Elendil navegó hasta las costas más septentrionales, llegando hasta Eriador con sus cuatro barcos. Allí fundó el Reino Norte de Arnor. Sus dos hijos se dirigieron hacia el sur, hasta la Bahía de Belfalas. Sus cinco bajeles desembarcaron en Pelargir. Tras su llegada, fundaron el Reino Sur de Gondor.

Isildur y Anárion gobernaron Gondor de forma conjunta y como vasallos de su ilustre padre. Reclamando todas las tierras al sur de las Montañas Nubladas entre Mordor y el río Isen, formaron los cimientos de un enorme reino. Aun así, sus Fieles seguidores siguieron siendo escasos y el crecimiento de sus dominios fue bastante lento.

EL ESTABLECIMIENTO DE LEBENNIN

Inicialmente, los habitantes de Gondor se concentraron en el valle del Anduin, colonizando las tierras de Anórien, Ithilien y Lebennin. Aparecieron ciudades en Osgiliath, Minas Anor y Minas Ithil, mientras que Pelargir asumía categoría de centro de comercio antiguo pero secundario. Lebennin, la más densamente poblada de las provincias del joven reino, se convirtió en la panera y la pescadería de Gondor, pero su principal ciudad fue languideciendo a la sombra de las ciudades del norte. La mayoría de los barcos pasaban más allá del antiguo puerto, anclando en la capital, Osgiliath. Sin embargo, Lebennin siguió siendo el punto vital de la rápida expansión del Reino Sur hacia el sur y el oeste de las Montañas Nubladas.

La expansión de Lebennin comenzó el año 3400 S.E., cuando el rey entregó a la Casa de Edhelion un feudo en la zona occidental del río Gilrain. Edhelion asumió el título de Príncipe, y su provincia se convirtió en *Dor-en-Ernil* (S. “Tierra del Príncipe”). La frontera se trasladó más al oeste, lejos de Lebennin, y la Tierra de las Cinco Aguas adquirió una nueva función de encrucijada para todo tipo de comercio, tanto marítimo como terrestre.

LA GUERRA DE LA ÚLTIMA ALIANZA

En 3429 S.E., los acontecimientos en Mordor interrumpieron cualquier tipo de colonización al oeste de Lebennin. Tras un largo y tranquilo respiro, los ejércitos de Sauron de Mordor atacaron Ithilien y expulsaron a los gondorianos al otro lado del Anduin. Los ciudadanos de Pelargir se encontraron repentinamente en primera línea de combate. No obstante, mientras los atacantes y algunas máquinas de asalto flotantes iban destruyendo la mayoría de la Muralla Élfica, el Gran Río mostró ser demasiado fuerte para los sirvientes del Señor Oscuro, y las hordas de Mordor no consiguieron atravesar el río y llegar a Lebennin.

Anárion aguantó el ataque más al norte mientras Isildur cabalgaba en busca de ayuda por parte de Elendil en Arnor. Al año siguiente, Elendil y el Rey Supremo Élfico, Gil-galad, forjaron la Última Alianza de Elfos y Hombres. Pasaron cinco largos años de preparación y de guerra, pero en el año 3434 S.E., el ejército de refuerzo de la Alianza llegó a Gondor y rompió el asedio por parte de las fuerzas de la Oscuridad. Expulsando a las hordas de Sauron hacia el norte y hacia el este, la Alianza derrotó al ejército del Señor Oscuro en la llanura de Dagorlad.

La Alianza cercó Barad-dûr y asedió a Sauron; sin embargo, tuvieron que pasar siete años para que Gil-galad, Elendil e Isildur lograran entrar en la fortaleza del Señor de los Anillos. Anárion murió en 3440 S.E., el año anterior a la toma de la Torre Oscura. Finalmente, el Anillo Único de Sauron fue tomado de su dedo y el Maligno desapareció, vencido, entre las sombras. La Última Alianza venció, aunque a un terrible precio: tanto Gil-galad como Elendil murieron a manos de su maldito enemigo.

EL DECLIVE DE PELARGIR

Con la desaparición de Sauron y el amanecer de la Tercera Edad, Gondor se convirtió en el reino más poderoso de toda la Tierra Media. Sus reyes —el primero de los cuales fue Isildur, y que seguían el linaje de Meneldil, el hijo de Anárion— iniciaron un gobierno largo, pacífico y próspero. Gondor creció, acogiendo nuevas tierras al noreste y al sureste, y comenzó a colonizar sus territorios más occidentales.

Pelargir sufrió como consecuencia del daño causado por la guerra, y su estatus de puerto principal para los marinos de Gondor comenzó a desaparecer. Aunque siguió siendo el centro administrativo de Lebennin y un punto vital para los peajes, Osgiliath comenzó a eclipsarlo como puerto favorito de la Flota Real y de los barcos mercantes. El gradual declive de Pelargir continuó durante los ocho primeros siglos de la Tercera Edad, y se vio agravado por la costumbre del Reino Sur de centrarse en campañas militares situadas en el norte. No obstante, con la ascensión del rey Tarannon en el año 830 T.E., Gondor entró en el periodo de los cuatro Reyes de las Barcas, y Pelargir recuperó su categoría de puerto dominante de todo el reino.

LOS REYES DE LAS BARCAS DE GONDOR

Tarannon adoptó el título de Falastur (S. “Señor de las Costas”), sumiendo a su reino en una serie de campañas, tanto marítimas como terrestres, centradas en el sur. Las flotas de Gondor se movieron por toda la costa este y sur de la Bahía de Belfalas, atacando fortalezas haradrim y de los númenóreanos negros. Harondor cayó en manos del gobierno gondoriano a medida que la frontera se iba extendiendo más y más hacia el sur.

Tarannon murió sin hijos en el año 913 S.E. Su sobrino Eärnil (Q. “Amante del Mar”), el hijo de Tarciryon, subió al trono, convirtiéndose en el decimotercer rey. Trasladándose desde Osgiliath hasta Pelargir, reparó la gran Muralla Élfica de la ciudad portuaria y renovó la Ensenada. Unos fondeaderos cerrados sustituyeron a los hasta entonces desprotegidos muelles, mientras que en el centro de la ciudad fue construido un malecón coronado por la Torre de los Señores del Mar. Los albañiles finalizaron la Muralla Circular de Tarannon, que protegía a los distritos más periféricos. En el año 923 T.E., el antiguo puerto de Pelargir había sido totalmente reconstruido, y la ciudad central había asumido la forma que tiene hoy en día.

Los carpinteros de barcos de Eärnil se embarcaron en un programa de construcción masiva, produciendo una magnífica colección de buques de guerra. Junto con los artesanos de Linhir y Dol Amroth, los artesanos de Pelargir finalizaron la flota que Eärnil necesitaba para derrotar a los Señores de Umbar. En el año 933 T.E. cayó Umbar, acabando con la amenaza númenóreana negra y proporcionando a Gondor una nueva base desde la cual atacar a los haradrim. La muerte prematura de Eärnil interrumpió sus planes de mayores conquistas. Sólo tres años después de su mayor victoria, el rey pereció en una tormenta cerca de la costa de la ciudad capturada.

Para dar todavía más importancia a Pelargir y para fortalecer su flota, Eärnil nombró al Príncipe Ciryandil —su hijo y futuro rey— Señor de Lebennin y Escudero de Pelargir. Así comenzó la respetada tradición de honrar a un Príncipe Real con la guardia del principal puerto de Gondor y de la principal flota de guerra. Esta circunstancia también plantó la semilla de la rivalidad, provocando una especie de competición entre Pelargir y Osgiliath que más tarde se convertiría en un conflicto abierto.

De forma que cuando Ciryandil subió al trono el año 936 T.E., ya residía en el antiguo puerto. Siguiendo con los planes de su padre, el decimocuarto rey de Gondor reemplazó los barcos perdidos cuando Eärnil desafió a las tormentas e hizo a la mar a más barcos de guerra desde Pelargir y Umbar. Su flota parecía invencible.

Ciryandil también continuó fortificando las ya formidables defensas de Umbar y, al final del primer milenio de la Tercera Edad, reinició las guerras con el sur. Sus bajeles navegaron hacia el sur en dirección a Dûsalan en la costa haradan, mientras que él conducía a su ejército en un ataque por el interior. Tras conseguir arrebatar más territorios a los haradrim, se quedó en Umbar para preparar la campaña que le permitiría apoderarse de todo Harad.

Sin embargo, los haradrim tenían otros planes, y formaron un enorme ejército con los miembros de las tribus molestas por las “pretensiones imperiales” de Gondor. Atacando Umbar en el año 1015, las tropas haradrim barrieron al ejército de Ciryandil y mataron al rey gondoriano en las afueras de la ciudad. Sólo la valiente resistencia de los guerreros gondorianos evitó que la gran ciudad portuaria fuera también arrebatada.

Los haradrim sitiaron Umbar durante más de treinta y cuatro años. Mientras tanto, el rey Ciryaher (hijo de Ciryandil) esperaba y reconstruía su ejército terrestre, sabiendo que los haradrim no podrían contrarrestar el poder de la flota de Gondor. Los barcos gondorianos aprovisionaban a la guarnición y los habitantes de Umbar mientras el rey tramaba su estrategia de venganza y conquista. Entonces, en los primeros días de la primavera de 1050 T.E., Ciryaher cabalgó con su hueste desde Pelargir, cruzando el Poros y más tarde el río Harnen.

Ciryaher se enfrentó a los reyes haradrim en una climática batalla al noreste de Umbar, destrozando completamente a sus enemigos. Los haradrim se sometieron al gobierno de Gondor, y Ciryaher entró en Umbar como conquistador de Harad. En una ceremonia celebrada delante de la Torre de la Victoria de Ar-Pharazôn (que conmemoraba la derrota de Sauron), Ciryaher se convirtió en “Hyarmendacil (I)”, el “Vencedor del Sur”.

LOS AÑOS TRANQUILOS DE LA EDAD DORADA

El gobierno de Hyarmendacil marcó el punto álgido de la fortuna gondoriana y, tras su victoria sobre los haradrim, el

poderoso rey de las barcas inició un prolongado y pacífico periodo de gobierno que no acabó hasta el año 1149 T.E. Fue una buena época para las gentes de Lebennin, ya que la colonización de las tierras cercanas a la Bahía fue constante. Las provincias de Dor-en-Ernil y Lamedon prosperaron y la frontera se extendió a través de Anfalas a medida que la colonia gondoriana del sur de Gondor se expandía hasta las orillas del Gran Mar. De nuevo, Lebennin se benefició del desarrollo y la ampliación del comercio, ya que todas las rutas entre las regiones al sur de las Ered Nimrais y el centro administrativo del reino pasaban por la Tierra de las Cinco Aguas.

Gran parte del comercio con las tierras conquistadas de Harad se centraba también en Lebennin. El Camino del Sur, que atravesaba Osgiliath, Minas Anor (Minas Tirith) y otros puntos más al norte, cruzaba el Anduin en Pelargir, y la mayoría de las mercancías terrestres destinadas a estas zonas seguían esta ruta en lugar de ir por el camino que atravesaba Ithilien. Pelargir creció rápidamente, convirtiéndose en la segunda ciudad de Gondor. A pesar de que Hyarmendacil I fue el último Rey de las Barcas y el último rey en pasar la mayoría del tiempo en Pelargir, la ciudad siguió acogiendo a la Flota Real y siendo el principal punto de unión con el sur.

EL CISMA

Pasaron varios siglos, y el Reino Sur floreció. Los peajes por transportar mercancías por el Anduin y los barcos que llegaban a Dol Amroth y Linhir fueron llenando la tesorería de Gondor. Los impuestos sobre el tráfico de caravanas procedentes de Harad y Rhovanion fueron aumentando estas riquezas, lo que permitió a Gondor mantener y extender continuamente su imperio. Sin embargo, entre los años 1050 y 1432, un cisma fue abriéndose paso lentamente hasta la superficie de los líderes de los dúnedain.

A medida que Pelargir crecía, su prosperidad llegó a amenazar a muchos de los elementos en la capital de Gondor, Osgiliath. Los ricos y poderosos Señores del Mar de Pelargir siguieron buscando nuevos mercados y abogaron por una conducta agresiva y a menudo explotadora respecto a las tierras conquistadas. Sus motivos entraban en conflicto con los de los miembros de la corte real, quienes frecuentemente consideraban a los estados súbditos de Gondor más como unos valiosos aliados que como unas razas inestables a la espera de ser enseñadas y reorganizadas. Así como los señores de Pelargir veían el imperio de Gondor a la luz de sus súbditos haradan y ciertos factores arraigados en el sur, también los señores de Osgiliath pensaban a menudo según las costumbres de los hombres del norte y siguiendo progresos desarrollados en el norte. Además, el Ejército del Rey estaba acuartelado en la capital, mientras que los comandantes de la Flota Real vivían en Pelargir. Las rivalidades entre estas dos facciones salían a la superficie de vez en cuando, empeorando una situación ya de por sí bastante difícil.

El rey Minalcar gobernó desde 1304 hasta 1366 T.E. Al igual que Hyarmendacil I, era un admirable guerrero y un poderoso monarca. Sin embargo, a diferencia del Vencedor del Sur, se centraba más en el norte y en el este que en el sur. Minalcar no era marino, y libraba sus batallas en tierra. Como regente, gozó de una serie de éxitos en la enorme llanura de Rhovanion al norte de Mordor y, cuando fue coronado, adoptó el título de *Rómendacil II* (S. "Vencedor del Este"). Los ejércitos de Minalcar ocuparon todo el territorio entre el Anduin y Rhûn, protegiendo a las tribus nórdicas de la siempre presente amenaza de las invasiones Orientales. Esta circunstancia fue la base de una valiosa alianza entre los hombres del norte y sus guardianes gondorianos.

Mientras fue rey, Rómendacil II fomentó esta alianza enviando a su hijo Valacar a Rhovanion. Valacar vivió en Buhr Widu en la Ensenada Este, junto a la familia del rey Vidugavia, y finalmente se casó con la hija de Vidugavia, Vidumavi. Su matrimonio tuvo como fruto un hijo, Eldacar (Vinitharya), que aparecía en su linaje como futuro heredero a la Corona de Plata de Gondor. Esta unión provocó la furia de muchos de los dúnedain más conservadores, en particular de los residentes de Pelargir, y fue el catalizador necesario para provocar la guerra civil.

LA LUCHA ENTRE PARIENTES

En 1432, el último año del reinado del rey Valacar, el descontento en Lebennin y otras zonas del sur había provocado una rebelión abierta. La preocupación de los dúnedain por la política del rey, que favorecía a los nórdicos y los territorios tierra adentro, adquirió un matiz casi febril, y muchos de los descendientes de los númenóreanos comenzaron a temer que la Línea Real se hubiera debilitado. La mujer de Valacar murió de forma prematura y su hijo Eldacar tenía sangre impura. Así que, a medida que el rey se iba debilitando, el flujo de fondos procedentes del sur que llegaba a Osgiliath fue desapareciendo. Dor-en-Ernil permaneció fiel a la Corona, pero el dominio de Valacar sobre los demás "territorios marítimos" se le fue escapando de las manos.

Valacar murió antes de resolver la disputa y, tras su muerte, estalló la guerra. Los Señores del Mar y sus aliados no estaban dispuestos a ver a un medio nórdico como rey de Gondor, y reunieron sus tropas para enfrentarse al recién coronado Eldacar. Así comenzó la Lucha entre Parientes.

Castamir, Capitán General de la Flota Real, condujo a los rebeldes hacia el norte, saliendo de Pelargir en 1433. Sus barcos y sus soldados pronto rodearon a Eldacar en Osgiliath, poniendo sitio a la capital. Cuatro años más tarde, rompie-

Castamir
("El Usurpador")



ron las defensas y obligaron al rey a huir al hogar de Vidumavi, en Rhovanion. Osgiliath fue incendiada y la Torre de la Piedra cayó al Anduin, perdiendo la Piedra Vidente Maestra (S. "Palantir") en las aguas del Gran Río.

La hueste de Castamir ejecutó al hijo de Eldacar, Or-nendil, y coronó a su líder como el nuevo rey de Gondor. Durante un tiempo, la llama de la guerra desapareció, y Castamir pudo moldear el reino a su antojo. El Señor del Mar rebelde restauró el orden con una eficacia brutal, y gobernó sin que nadie le desafiara durante diez años.

El dinero fluyó con abundancia por Lebennin durante el reinado de Castamir, ya que "El Usurpador" prefería los territorios marítimos del sur y amaba por encima de todo su tierra natal. Ignorando las necesidades de los territorios interiores, Castamir residió en las regiones cercanas a la Bahía de Belfalas y fortaleció la Flota Real con la esperanza de ampliar las fronteras del reino hasta más allá de Harad. Pelargir gozó de una década de ricas posesiones, y su población ansiaba el día en que vería su ciudad convertida en la capital de Gondor. De hecho, Castamir planeaba trasladar la corte real desde Osgiliath hasta otro punto más al sur, y sólo el regreso de Eldacar impidió que Pelargir se convirtiera en el nuevo centro de poder.

Eldacar llegó desde Rhovanion el año 1447, encabezando un ejército formado por hombres del norte. Sus fuerzas eran modestas pero su propósito era grande; y la política de Castamir había enojado sobremanera a sus súbditos de Calenardhon, Anórien e Ithilien, lo que permitió a Eldacar reunir más refuerzos a medida que marchaba hacia Osgiliath. El Usurpador –sin demasiado apoyo por parte de la población y los guerreros de la capital– se retiró hasta Pelargir, reuniendo un ejército que le era leal.

Mientras Eldacar aseguraba Osgiliath, Castamir iba hacia el norte a través de Lebennin. Las dos fuerzas se encontraron en los Cruces del Erui, y fue allí donde el Ejército del Norte venció y Eldacar mató a Castamir en combate singular. Desmoralizados, los rebeldes se retiraron a Pelargir. Los victoriosos guerreros de Eldacar les persiguieron y atacaron el gran puerto. No viendo otra ruta de escape, los rebeldes tomaron sus barcos y navegaron Anduin abajo en dirección hacia el mar abierto.

LOS CORSARIOS DE UMBAR

Los hijos de Castamir condujeron a la flota rebelde hasta Umbar. Allí se unieron a sus numerosos aliados y tomaron la ciudad y las tierras circundantes, convirtiéndolas en su propio dominio. Al carecer de toda fuerza naval efectiva, Eldacar aceptó el dominio de sus enemigos sobre la Bahía. El rey, coronado por segunda vez, no hizo ningún esfuerzo por lanzar un ataque hacia el sur. Por el contrario, Eldacar dedicó sus esfuerzos a reconstruir su maltrecho reino. Mientras tanto, la mayor parte de los Señores del Mar supervivientes se convertían en los oligárquicos amos de Umbar.

Confinados en una tierra pequeña pero rica, los rebeldes que habían escapado con el grueso de la flota de Gondor se dedicaron a llevar a cabo unos ataques indiscriminados en la Bahía de Belfalas, llegando a conocerse con el nombre de los Corsarios. Estos bandidos marinos abordaban barcos en cualquier punto de la Bahía, e incluso llegaron a atacar algunos territorios costeros ricos pero vulnerables en varios puntos de Dor-en-Ernil, Lebennin y Harondor.

Allí donde antaño se habían situado campanas y faros que lanzaban señales de ayuda hacia los bajeles cercanos, los reyes de Gondor y los Príncipes de Dol Amroth erigieron

una extensa red de torres y ciudadelas costeras. Dichas fortificaciones constituían un refugio para la gente que dependía de los faros costeros para que sus barcos no se encontraran con los merodeadores marinos procedentes de Umbar. Aun así, pasaron muchos años antes de que Gondor volviera a reunir su antaño poderosa flota, reduciendo de esta forma la amenaza del sur.

La Flota Real que reemplazó a los barcos llevados a Umbar tenía una potencia semejante a su posible oponente, aunque ambas armadas fueron separándose la una de la otra durante los siguientes siglos. De igual forma, los Señores del Mar de Gondor eran muy semejantes a sus contrapartidas en el sur. Después de todo, los Corsarios de Umbar habían sido antes Capitanes de Pelargir.

LA PRIMERA INVASION DE LOS CORSARIOS

Las dos armadas se enfrentaron el año 1634 T.E., año que trajo una gran plaga a todo el Valle del Anduin. Los corsarios, al servicio de los bisnietos de Castamir –Angamaitë (Q. "Mano de Hierro") y Sangahyando (Q. "Cuchilla de Multitudes")– navegaron Anduin arriba, quemando los pueblos y arrasando todos los territorios hasta llegar a las riberas cercanas a Lebennin e Ithilien del Sur. La fuerza atacante se enfrentó y venció a la Flota Real de Gondor en Pelargir. Mataron al rey Minardil, pero no fueron capaces de tomar el gran puerto. Sin embargo, los habitantes de la Tierra de Piedra apenas se habían recuperado del ataque cuando una catástrofe todavía mayor cayó sobre el reino.

LA GRAN PLAGA

El rey Telemnar sucedió a Minardil. Antes del final de su primer año de reinado, Gondor sufrió su siguiente gran calamidad. La Gran Plaga de 1636-37 se llevó a más de la tercera parte de la población de Gondor, incluyendo al nuevo rey y sus dos hijos. Aunque las pérdidas fueron más graves en el norte, la enfermedad atacó a Lebennin y las zonas cercanas al Valle del Anduin con una furia terrible. El corazón del Reino Sur, tan densamente poblado, recibió un duro golpe. Peor aún, la temible peste dejó a los supervivientes con un malestar permanente. A medida que la tasa de natalidad iba bajando, la recuperación de Gondor se iba haciendo más lenta, y el vigor que empujaba a todo un imperio desapareció del corazón de la mayoría de los dúnedain.

Unida la partida de los rebeldes y la pérdida de vidas dúnedain provocada por la Lucha entre Parientes –además de la mezcla de sangre nórdica y dúnadan que tuvo lugar a partir de ese momento–, la Gran Plaga acabó de eliminar casi completamente todos los linajes de sangre pura descendientes directamente de familias de Númenor. Pocos fueron los Altos Hombres que sobrevivieron en Gondor, y las familias aristocráticas se fueron debilitando lentamente, gozando de una esperanza de vida cada vez más breve. Sin embargo, y por otra parte, las ideas conservadoras y puritanas que prevalecieron en Pelargir durante los días de Castamir pasaron a la historia.

LOS AÑOS DE CAMBIO ANTERIORES A 1640 T.E.

La guerra civil y la peste transformaron completamente la economía de Gondor. Así como la tesorería había dependido de peajes, tarifas e impuestos de comercio, los cofres del rey comenzaron a basarse en los alquileres y las tasas de propiedad. Comenzó a predominar la tierra por encima del mercantilismo, y las autoridades se descentralizaron cada vez más. Los señores locales comenzaron a mantenerse por sí solos cada vez más a menudo. Incluso Lebennin, provincia

cercana a la capital, gozó de un mayor grado de autonomía. Los señores más poderosos, como los amos de Pelargir, seguían dependiendo de la Ley Real, pero también gozaban de una gran autonomía feudal. Los líderes de Gondor se centraron en los asuntos locales, dedicándose a los numerosos problemas domésticos del reino. Esta circunstancia acabó con las pocas expectativas de expansión gondoriana que todavía pudieran quedar.

Tras el doble mazazo de la guerra y la enfermedad, los días dorados de la gloria de Gondor se convirtieron en un recuerdo. Osgiliath, símbolo del poder y la unidad del Reino Sur, quedó parcialmente en ruinas, y la majestuosa Torre de la Piedra, propiedad del rey, quedó destrozada para siempre. Demasiado despoblada para mantenerse estable y demasiado arruinada para ser reconstruida o protegida con seguridad, la antigua capital simbolizaba el declive de Gondor. Cuando el rey Tarondor trasladó la Casa del Rey desde las riberas del Anduin hasta Minas Anor (Minas Tirith) en 1640 T.E., pocos se sorprendieron.

TARONDOR Y TELUMEHTAR UMBARDACIL

Tarondor gobernó desde 1636 T.E. hasta 1798 T.E., y el suyo fue el reinado más largo de todos los reyes gondorianos. Su gobierno reorganizó un reino hecho trizas, y evitó que el Reino Sur se sumiera en un desastre y un caos total. Gondor siguió siendo el reino libre más poderoso de todo el oeste de Endor, aunque su lento declive siguió su curso a lo largo de los siguientes siglos. Los ataques por parte de los corsarios siguieron sucediéndose, empeorando más aún las penurias económicas de la Tierra de Piedra.

Sin embargo, durante el reinado del hijo de Tarondor, Telumehtar (1798-1850 T.E.), la Flota Real acabó temporalmente con esta amenaza. La armada de Gondor se enfrentó y venció a los marinos de Umbar en una batalla marítima que tuvo lugar en los arrecifes cercanos a Tol Uialgaer en 1810. El ejército de Telumehtar desembarcó y tomó Umbar en los siguientes días, matando a los últimos descendientes de Castamir. Habiendo vengado la muerte de Minardil, Telumehtar adoptó el título de Umbardacil (S. "Vencedor de Umbar").

EL LENTO DECLIVE

La muerte de Telumehtar en el año 1850 T.E. marcó un punto de inflexión en la suerte de su reino. Al año siguiente explotó la guerra en el este. El largo conflicto con los Aurigas que tuvo lugar a continuación (1851-1944 T.E.) debilitó el poder militar de Gondor y separó a las provincias orientales del resto del reino. A pesar de sus repetidas victorias, Gondor no pudo soportar por más tiempo sus fronteras actuales y sus diezmados ejércitos se retiraron a unas líneas más estables.

En 2000 T.E., la largo tiempo dormida mano del Rey Brujo atacó a la hermosa ciudad de Minas Ithil, sorprendiendo a todo el Reino Sur. Un ejército capitaneado por los nazgûl rodeó la ciudad montañosa y aisló a su maltrecha guarnición. La ciudad se rindió dos años más tarde. Este acontecimiento presagió el desastre de 2050, cuando el rey Eärnur cayó muerto por la mano traicionera del Señor de los Espectros del Anillo ante las puertas de la ciudad tomada. La línea de los reyes llegó a su fin, y Mardil se convirtió en el primero de los senescales regentes.

Bajo el gobierno de los senescales regentes, Gondor entró en un periodo de paz. En las zonas periféricas en las que el antiguo poder centralizado era totalmente inviable, siguió existiendo una sociedad feudal que se hizo con el poder. Esta circunstancia se repitió con particular frecuencia en las pro-

tegidas provincias occidentales, ya que el ejército gondoriano se concentraba en la cada vez más tensa frontera oriental. El cierre de la ciudadela en Isengard (Orthanc), en 2050 T.E., simbolizó este cambio.

La Paz Vigilada duró desde el año 2063 T.E. hasta el año 2460 T.E. Fue el último respiro para el Reino Sur antes de la guerra y las penurias que sufriría durante el resto de la Tercera Edad. Cuando finalizó, Gondor siguió presionado hasta la climática caída del Señor de los Anillos.

LA INVASIÓN DE LOS BALCHOTH Y EL GIRO HACIA EL SUR

El siguiente desafío para Gondor llegó el año 2460, borrando toda perspectiva de paz que pudiera tener el senescal en mente. Durante los siguientes cincuenta años, la confederación Oriental conocida como los balchoth arrasó el flanco oriental del Reino Sur. Los balchoth aniquilaron a los aliados nórdicos de Gondor en el sur de Rhovanion y, en 2510 T.E., cruzaron el Anduin al sur de Lórien. Con la ayuda de los nórdicos éothéod, el senescal Cirion derrotó a los invasores en Parth Celebrant, pero la pérdida de vidas gondorianas obligó al senescal a ceder toda la provincia de Calenardhon. Cirion entregó esta región a los éothéod de Eorl como agradecimiento por su ayuda contra los balchoth. Los hombres del norte pronunciaron el Juramento de Eorl y rebautizaron su nuevo hogar con el nombre de Rohan.

La pérdida de los territorios del norte obligó a los senescales a centrar de nuevo sus esfuerzos en las provincias centrales de Gondor. La mayoría de las posesiones fronterizas del reino se habían perdido, y los numerosos "estados tapón" que protegían el corazón del Reino Sur podían convertirse en hogares de potenciales enemigos. Gondor inició un nuevo periodo de reconstrucción.

LA SEGUNDA INVASIÓN DE LOS CORSARIOS

Lebennin sólo se vio amenazada una vez después del final de la Paz Vigilada. En 2758 T.E., la mayor invasión de los corsarios en toda la historia cayó sobre las costas gondorianas. A lo largo de toda la Bahía de Belfalas, los atacantes haradrim arrasaron y destruyeron las aldeas costeras, derribando las torres de vigilancia y las ciudadelas del Reino Sur. El ataque se cobró un alto precio, en particular en Belfalas y en las regiones situadas justo al este del Ethir Anduin. Aunque las costas no podían ser conquistadas únicamente con una flota de barcos, la embestida causó un daño bastante serio a la economía y requirió todo un año de vigilancia militar por parte de Gondor. Además, aunque los piratas haradrim ya se habían retirado, la población de las costas del Reino Sur siempre conservó un cierto temor por otra posible "tormenta procedente del mar".

LA GUERRA DEL ANILLO Y EL FINAL DE LA TERCERA EDAD

Tras el año 2901 T.E., las incursiones de los orcos en Ithilien comenzaron a provocar migraciones de gente al otro lado del Anduin. Los ejércitos del Señor Oscuro comenzaron a despertar e iniciaron su acantonamiento en la frontera de la Tierra de Piedra. En el año 2954 T.E., Gondor abandonó completamente Ithilien. La Sombra se extendió hasta las riberas del Anduin, poniendo en peligro al mismo Gondor.

A medida que la Oscuridad crecía y se volvía cada vez más ominosa, Lebennin se convirtió en un refugio y una barrera para el recién despertado poder de Mordor. La Flota Real de Pelargir, pese a mostrarse inútil contra los cada vez más numerosos buques haradrim, logró rechazar los ataques por mar. A cada año que pasaba, la presión aumentaba.

La Guerra del Anillo comenzó en 3018 T.E. y acabó al año siguiente. Lebennin escapó a todos los ataques por tierra, pero la masiva flota de los haradrim destruyó los barcos de Gondor y tomó Pelargir días antes del asalto final contra Minas Tirith. La milicia de Lebennin, que se encontraba en una campaña lejana intentando salvar la capital, no pudo hacer nada por recuperar el gran puerto. Pero Aragorn y el Ejército de los Muertos dunlendinos llegaron desde Lamedon, cruzaron el Gilrain por Linhir, y sorprendieron a los haradrim antes de que los odiosos invasores pudieran apoderarse de los barcos. Aragorn y los Muertos pilotaron entonces los barcos de velas negras que formaban la flota de los corsarios Anduin arriba y desequilibraron la balanza en la Batalla de los Campos del Pelennor.

Poco después de la victoria de los Pueblos Libres en las puertas de Minas Tirith, Frodo destruyó el Anillo Único. Sauron desapareció de Arda y los Reinos de Gondor y Arnor se volvieron a reunir bajo el reinado del rey Elessar (Aragorn II). La Tercera Edad llegó a su fin el Día de Año Medio del año 3021 T.E.

LA EDAD DE LOS HOMBRES

La Cuarta Edad significó el amanecer del Tiempo de los Hombres. Gradualmente, los acontecimientos en Endor pasaron a formar parte de la incumbencia de los Nacidos Después. Aun así, incluso en los reinos de los hombres como Gondor, no todos los hombres gozaron de la misma suerte. Los ocupantes más antiguos de aquella tierra –los esparcidos hombres brunos y drúedain, descendientes de la cultura de los daen coentis– habían desaparecido casi completamente como razas separadas durante la Tercera Edad, y los supervivientes de dichas razas fueron asimilados, murieron o simplemente desaparecieron.

Quienes se dedican a buscar en la actualidad a estos reservados pueblos sólo encuentran ruinas. Tras años de ser explotados por parte de los dúnedain (y más tarde, de ser cazados por los rohirrim), los maltrechos clanes de los hombres salvajes y de dunlendinos de Gondor se retiraron más y más hacia las montañas y las agrestes mesetas. Ahora, los hogares de estos peculiares pueblos se encuentran, en su mayor parte, ocultos en las profundidades del Bosque Drúadan (S. “Tawar-in-Drúedain”) y en las tierras salvajes de la Antigua Tierra Púkel (S. “Drúwaith Iaur”). Hay quien dice que algunos miembros de estos pueblos viven todavía en los puntos más elevados de lugares como Andrast y los valles más altos de las Ered Nimrais, pero pocos afirman haber visto alguna vez a algún miembro de dichas razas. Hoy en día, sus relatos se han convertido más bien en leyendas.

3. LA TIERRA Y EL AGUA

Ondulante y montañoso en el norte, pantanoso y a menudo sumergido por debajo de las saladas aguas de la Bahía de Belfalas en el sur... Lebennin contiene casi cualquier tipo de terreno o de cursos de agua que se pueda encontrar en Gondor. Un viaje a través de la provincia lleva al viajero a través de numerosos cambios de terreno. Sin embargo, hay un elemento común en todo Lebennin: la unión de tierra y agua.

3.1 LAS FRONTERAS

El Lugar de las Cinco Aguas está bien dotado de cursos de agua. Los ríos se deslizan a través de los valles alpinos de la región y atraviesan sus ondulantes colinas y fértiles valles. Cinco de estos ríos –el Gilrain, el Serni, el Celos, el Sirith y el Erui– dan su nombre a la provincia. Los ríos provocan el crecimiento de alimentos y traen gran cantidad de agua dulce hasta Lebennin; no sólo protegen la provincia, sino que también definen sus fronteras. El Gilrain forma la frontera occidental, mientras que el Anduin configura los límites oriental y suroriental. Al noreste, el Erui separa Lebennin del feudo real de Anórien.

La costa del mar, que al fin y al cabo es otra barrera acuática, forma la frontera meridional de Lebennin. Sólo hacia el norte, donde las grises y blanquecinas cumbres de las *Ered Nimrais* (S. “Montañas Blancas”; lit. “Montañas del Cuerno Blanco”) se elevan hacia el soleado cielo, hay un rasgo terrestre que forme la frontera. En este punto, los picos circundan valles ricos en estanques y pinos. Estas montañas también separan a Lebennin de la pequeña y fresca región (sub-provincia) de Lossarnach, la zona al suroeste de Minas Anor (Minas Tirith) que incluye todas las tierras que rodean a las fuentes del Erui.

Ithilien del Sur, otro feudo real, se encuentra al otro lado del Anduin. Esta hermosa provincia fronteriza separa Lebennin del peligroso reino de Mordor. Harondor también se encuentra al otro lado del Gran Río. Se trata de una tierra cálida y bastante indomable, situada al sur de Ithilien, y que se extiende hacia el sur y hacia el sureste, en dirección a Harad.

La agreste Tierra del Príncipe (S. “Dor-en-Ernil”) está situada al oeste de Lebennin, al otro lado del río Gilrain. Conocida por las Ered Tarthonion (S. “Montañas de los Pinos Sublimes”), una cadena de colinas y montañas que forma su médula espinal, Dor-en-Ernil es un reino fragmentado formado por innumerables valles. Su línea costera, zona en la que la región de Belfalas desemboca en la Bahía del mismo nombre, está salpicada por numerosas penínsulas, ensenadas e islotes costeros. Los habitantes de Lebennin llaman a esta provincia “La Tierra de los Elfos”, y muchos describen las cumbres situadas al oeste del Gilrain como las Ered-en-Edhel, las “Montañas de los Elfos”.

Aunque las Ered Tarthonion no son en absoluto un dominio de los Primeros Nacidos, sí que sirven como línea de demarcación entre las provincias más antiguas de Gondor y las más jóvenes. Las regiones de la zona occidental de Dor-en-Ernil, Lamedon y Anfalas, colonizadas (relativamente) hace poco tiempo, están situadas al otro lado de esta modesta cordillera, que no es otra cosa que una prolongación meridional de las Montañas Blancas.

3.2 LAS LLANURAS

Los ríos de Lebennin atraviesan la fértil llanura que ocupa la mayor parte de la franja de terreno que hay entre las montañas y el Gran Río. Esta gran pradera se extiende desde el río Erui en el este hasta el Paso de Isildur en el oeste, y desde las colinas menos elevadas de las Ered Nimrais hasta las aguas de la Bahía de Belfalas. Los hombres brunos llaman a estas llanuras las *Maesith Bláthan*, o “Campos Floridos”, ya que en sus suaves laderas y tierras bajas abundan numerosas flores. Los hombres de Gondor la llaman *Talath Lethen* (S. “Llanura de las Flores”). Las flores sil-

vestres resplandecen en la enorme alfombra verde durante casi todo el año, y sólo unas pocas arboledas y una variedad de hierba algo más grande de lo normal interrumpen el uniforme aspecto del paisaje.

Entre las hierbas de color verde oscuro de la Talath Lethen pastan numerosos rebaños de rumiantes, además de un gran número de animales de menor tamaño. Por toda la zona pululan una gran variedad de aves e insectos, así como algunos reptiles y depredadores de mayor tamaño. El clima normal es bastante suave, ideal para los cultivos y la agricultura. Sólo los ocasionales y fuertes vientos procedentes del cercano mar interrumpen la rutina pastoril de esta, aparentemente, bendita tierra.

3.3 LOS VALLES MONTAÑOSOS

Debido a su elevación y a la distancia que los separa del mar, los elevados valles de Lebennin tienen un clima algo más fresco que la mayor parte de la provincia, aunque durante los meses más cálidos, las praderas de estos valles pueden llegar a cubrirse con unas brillantes flores que no tienen nada que envidiar a las de las llanuras del sur. Aun así, los valles de las montañas están llenos de bosques, y la mayoría de los árboles, tanto de hoja caduca como perenne, crecen en estos elevados confines.

Los bosques se amontonan en las grises laderas de las montañas y cubren los estrechos cañones desde los que nacen los numerosos y frescos arroyos y riachuelos que alimentan los ríos principales de la provincia. Estos densos bosques y los agrestes terrenos circundantes son el hogar de una serie de animales y pájaros, entre los que se encuentra un amplio grupo de feroces depredadores. Muchas de estas criaturas han quedado extinguidas en las zonas inferiores más civilizadas, y a algunas de las demás se las ha obligado a retirarse hasta las boscosas elevaciones situadas por encima de la línea de los árboles, puesto que los pastores de Gondor llevan sus rebaños hasta las mesetas durante la primavera y el verano.

3.4 EL ANDUIN INFERIOR

Las aguas de tres de los cinco ríos principales que fluyen desde los valles montañosos de Lebennin desembocan en el Anduin inferior. Además, la mayoría de las ondulantes praderas de la provincia están inclinadas hacia el valle del Gran Río, haciendo del Anduin el primero centro de vida y comercio. En cierto sentido, Lebennin comienza allí donde el Erui se une al Gran Río y acaba allí donde el Anduin desemboca en el mar.

A medida que el Anduin inferior atraviesa Lebennin, va cambiando en su carácter, y se le puede dividir en tres secciones diferentes. Por debajo de su confluencia con el Erui, mide algo más de kilómetro y medio de anchura y corre a bastante velocidad a través de un valle estrecho pero de poca profundidad. Se ensancha y reduce considerablemente su velocidad en el punto en que atraviesa Pelargir y recibe el agua del Sirith. En este punto, el valle se convierte en una amplia llanura sujeta a inundaciones. Finalmente, poco después de que el Poros alimente sus aguas por el sur y por el este, el Gran Río se divide en numerosos canales más pequeños, formando un inmenso delta conocido como el *Ethir Anduin* (S. “Bocas del Anduin” lit. “Salida del Anduin”). El *Ethir Anduin* es una especie de enorme estuario en el que las

dulces aguas del mayor río de Endor se mezclan con la salada Bahía de Belfalas.

3.5 LOS PANTANOS

Los pantanos ocupan una gran porción del sur de Lebennin, ya que es allí donde las llanuras inferiores de Gondor se juntan con las aguas que protegen el Reino Sur. De todas estas marismas, la más grande es la formada por el *Ethir Anduin*.

3.51 LAS BOCAS DEL ANDUIN

Una vez el Anduin pasa Osgiliath, no existe ningún vado propiamente dicho que cruce el río, aunque los bajíos del *Ethir* han llegado a crear marismas e islotes arenosos. Algunas de estas acumulaciones intermitentes de sedimentos permiten a los lugareños cruzar los canales más pequeños. Sin embargo, no es recomendable fiarse de ninguno de estos puntos de cruce, ya que los depósitos se van deshaciendo y desaparecen con el paso de los años, siguiendo el ciclo de las crecidas estacionales. Se trata de un proceso totalmente atemporal e impredecible. Aunque el delta va creciendo, el mar se traga toda la tierra recién creada, y con cada crecida la zona se va inundando más y se transforma en un enorme pantano. Se forman nuevos canales, mientras que otros quedan bloqueados o desaparecen. Cuando las aguas se retiran, aparece un delta totalmente nuevo.

3.52 LOS PANTANOS DE BALIMUR

Los pantanos del *Ethir* tienen una gran extensión, convirtiendo la mayor parte de la zona norte del Valle del Anduin inferior en poco más que unas marismas. El más importante de estos pantanos se extiende desde un punto situado unos sesenta kilómetros por debajo de Pelargir hasta unos treinta kilómetros por encima de las Bocas del Anduin. Los hombres brunos llaman a estas traicioneras tierras húmedas las *Cers Balimur*, los “Pantanos de Balimur”; su nombre en sinda es *Loeg Lebennin*, los “Estanques de Lebennin”. Este intrincado laberinto de marismas y pantanos está formado por numerosos islotes separados por miles de arroyos y ciénagas. Se extiende hacia el norte hasta quedarse a menos de 30 kilómetros del Camino de Gondor, y es un obstáculo formidable para cualquier intento de colonización, aunque constituye el hogar de una gran variedad de peces, aves acuáticas y depredadores, entre los que se incluyen varios forajidos. Los Pantanos de Balimur son muy importantes para los lugareños, y es debido a su presencia que los númenóreanos construyeron Pelargir tan río arriba.

3.6 LA BAHÍA DE BELFALAS

Tanto el Anduin como el Gilrain desembocan en la Bahía de Belfalas. Entre sus dos desembocaduras, Lebennin se extiende hacia el sur hasta el mar, lo que proporciona a la provincia una línea costera de unas cincuenta leguas (más de 225 kilómetros). El agua en esta zona es relativamente cálida y rica en vida marina. Al igual que la tierra, también tiene rasgos bastante diferentes, aunque la mayoría estén sumergidos.

Toda la Bahía de Belfalas descansa sobre la plataforma continental de Endor. Dicha plataforma se va inclinando gradualmente, de forma que la Bahía no alcanza en ningún punto una profundidad superior a los 150 metros. En el punto en

que la plataforma finaliza y las aguas ganan profundidad, la bahía deja paso al Gran Mar (S. "Belegaer").

Lebennin incluye parte de la sección septentrional de la Bahía de Belfalas, y es allí donde los vientos y las aguas de la bahía son más suaves. Las mareas fuertes y los torbellinos más potentes son bastante escasos, lo que convierte a los arrecifes y los bancos de arena en los enemigos más peligrosos para los marinos. Las peligrosas rocas cercanas a Tolfalas mantienen a la mayoría de los barcos alejados de estas orillas. Las que están situadas entre la isla y Belfalas, hacia el oeste, obligan a los barcos a navegar hacia el este, hasta cerca de la costa de Harondor.

3.7 TOLFALAS

Tolfalas, la "Isla Costera", está formada por terreno volcánico. Creada por el fuego y formada por el rugiente mar, es un lugar violento, hermoso, salpicado de negros arrecifes y de una escarpada cadena de imponentes picos. Un turbulento campo de géisers expelle vapor hacia el salado aire del valle central de la isla, y un par de volcanes activos recuerdan constantemente a los hombres de Gondor el poder de Eru.

Aunque es hermosa y tiene una costa bastante larga, Tolfalas ofrece pocos puntos adecuados para la colonización. Sus profundos y estrechos cañones están flanqueados por duros muros de basalto, y el delgado suelo no da muchas muestras de vegetación nutritiva. Los árboles cuelgan precariamente de pedregosos acantilados, escondidos de los fuertes vientos que sacuden las laderas montañosas y soplan por los estériles túneles de lava ocultos en las cumbres. Las rocosas orillas de Tolfalas, pese a estar bastante bien protegidas, sólo ofrecen unos puntos de anclaje bastante reducidos. Los bancos de arena hacen que el mero hecho de navegar en torno a la isla sea toda una aventura, incluso con la más clemente de las condiciones meteorológicas.

4. CONDICIONES CLIMÁTICAS, METEOROLÓGICAS Y ACUÁTICAS

Por encima de todos los demás factores, el intercambio de aire por encima de la tierra y el agua es lo que dicta el clima de Lebennin. Esta circunstancia es particularmente cierta en las dos terceras partes meridionales de la provincia, una zona que goza de un clima muy suave. Lebennin es templado y cálido, y recibe una cantidad de luz solar y precipitaciones que están bastante equilibradas. La proximidad del mar evita que las oscilaciones estacionales sean tan amplias como las que se pueden encontrar más al norte.

Los vientos que prevalecen en Lebennin son del oeste, brisas rápidas procedentes del Gran Mar (S. "Belegaer") y que soplan hacia el oeste de Endor. Cruzan Andrast y soplan hacia occidente a lo largo de la costa de Gondor. La dirección del viento es especialmente constante en primavera. El otoño suele traer tormentas, que suelen ser particularmente fuertes en la Bahía, donde no hay ningún obstáculo natural que reduzca su potencia. Siempre se debe temer la velocidad del viento en tales galernas.

En la línea costera de Belfalas, las brisas regulares son generadas por el contacto entre tierra y mar, que provoca un desprendimiento y una absorción de calor que se va alternando. Durante el día, las brisas soplan hacia tierra, mientras que por la noche soplan hacia el mar.

Dentro de la Tierra de las Cinco Aguas hay dos zonas climáticas diferentes. Los valles de los ríos superiores y los flancos meridionales de las Ered Nimrais experimentan unas temperaturas ligeramente más frescas debido a su altitud y a la distancia que las separa de la Bahía de Belfalas, pero incluso aquí el clima es bastante cómodo, casi ideal. El resto de Lebennin goza de un invierno bastante suave, de unas primaveras y otoños muy largos, y de un verano terriblemente caluroso y seco.

Las precipitaciones son moderadas, y no se recuerda ninguna sequía como las que son tan comunes en Harad. La elevada muralla de las Montañas Blancas por el norte encierra los vientos inferiores que soplan desde la Bahía, enfriando las nubes y provocando las precipitaciones regulares que llenan los Cinco Ríos. La época más tormentosa del año en Lebennin tiene lugar a finales de otoño, cuando el aire frío procedente del norte sopla Valle del Anduin abajo y choca con el aire caliente de la bahía. La primavera también trae unas precipitaciones bastante frecuentes, ya que el aire calentado rápidamente se eleva por encima del agua salada y choca con las brisas relativamente frías procedentes de tierra adentro.

Durante los inviernos más rigurosos, el aire, seco y frío, se acumula detrás de la vertiente septentrional de las Ered Nimrais. A continuación explota, desencadenándose a través de los pasos que atraviesan estos picos, alcanzando los valles fluviales y atravesando las tierras más desprotegidas de Lebennin con una fuerza excepcionalmente destructiva que arrasa aldeas, arranca de cuajo sus cercas y destruye los botes atados sin demasiada fuerza. Los primeros hombres que vivieron en la vertiente marítima de las montañas llamaron a esta fresca brisa *Sorrach*, y temían su cólera, llegando a considerarla como un mensaje del Señor de los Cielos.

PREDICCIÓN DEL TIEMPO

La siguiente tabla resume los patrones climáticos de Lebennin mes a mes. Está basada en el Cómputo Real, el calendario dúnadan de Gondor. Por lo tanto, se debe tener en cuenta la superposición de las estaciones élficas con los meses dunedain. La información cubre el rango medio de temperaturas (sin tener en cuenta las máximas y mínimas inusuales), la frecuencia de las precipitaciones y las velocidades normales del viento cuando sopla sobre tierra.

OLAS Y CORRIENTES

Las olas se ven muy afectadas por la velocidad de los vientos. Normalmente, la altura de las olas (en metros) será equivalente a una décima parte de la velocidad (en km/h). Sin embargo, una combinación de olas menores puede formar una ola compuesta mucho mayor.

La principal corriente de la Bahía de Belfalas es un flujo de agua caliente que se desplaza en el sentido contrario al de las agujas del reloj. Se le conoce como el Arroyo del Sur, y los barcos que atraviesan la Bahía la suelen seguir con frecuencia. Se trata de una ruta ideal para las naves procedentes de Umbar y Harad, y que van en dirección a Harondor, Lebennin o el este de Belfalas, ya que la corriente les permite rodear la costa durante todo el viaje.

El Arroyo del Sur entra en contacto con otra corriente principal cerca del Cabo de Andrast, haciendo que las aguas

TABLA DE CLIMA			
Meses	Tierras costeras	Valles interiores	Montañas
– <i>Yestarë</i> (día intercalado: <i>Yule</i>)			
1. Narwain (Invierno)	2-10 Lluvia mod. Brisas	(-4)-7 Lluvia/nieve mod. Brisas	(-7)-4 Lluvia/nieve mod. Brisas
2. Ninui (Invierno- FloreCIMIENTO)	4-13 Lluvia mod. Brisas	(-1)-10 Lluvia mod. Brisas	(-4)-7 Lluvia/nieve mod. Brisas
3. Gwaeron (FloreCIMIENTO)	7-13 Lluvia nor. Ventoso	(-1)-10 Lluvia nor. Ventoso	(-4)-7 Lluvia nor. Ventoso
4. Gwirth (Primavera)	13-21 Lluvia nor. Ventoso	7-18 Lluvia nor. Brisas	4-15 Lluvia nor. Ventoso
5. Lothron (Primavera)	15-24 Lluvia nor. Brisas	13-24 Lluvia nor. Brisas	10-21 Lluvia nor. Brisas
6. Nóruí (Primavera- Verano)	18-27 Lluvia mod. Brisas	15-27 Lluvia mod. Calma	13-24 Lluvia mod. Brisas
– (1) <i>Loëndë</i> o (2) <i>Enderi</i> (días intercalados: <i>Días de Año Medio</i>)			
7. Cerveth (Verano)	21-30 Lluvia mod. Brisas	18-30 Lluvia mod. Calma	15-27 Lluvia mod. Brisas
8. Úruí (Verano- Otoño)	21-30 Lluvia mod. Brisas	18-30 Lluvia mod. Calma	15-27 Lluvia mod. Brisas
9. Ivanneth (Otoño)	15-24 Lluvia nor. Ventoso	13-24 Lluvia nor. Brisas	10-21 Lluvia nor. Ventoso
10. Narbeleth (Otoño)	13-21 Lluvioso Ventoso	7-18 Lluvioso Ventoso	4-15 Lluvioso Ventoso
11. Hithui (Crepúsculo)	7-15 Lluvia nor. Ventoso	2-13 Lluvia nor. Ventoso	(-1)-10 Lluvia nor. Ventoso
12. Girithron (Crepúsculo- Invierno)	4-13 Lluvia mod. Brisas	(-1)-10 Lluvia mod. Brisas	(-4)-7 Lluvia/nieve mod. Brisas
– <i>Mettarë</i> (día intercalado: <i>Fin de Año</i>)			
CLAVE			
Temperaturas: Las temperaturas vienen expresadas en grados centígrados (N. del T.: y las temperaturas entre paréntesis son bajo cero). Ten en cuenta que la mayoría de los pueblos de la Tierra Media no describen las temperaturas de forma tan precisa; simplemente las describen como frescas, frías, cálidas o calurosas. Las temperaturas de las montañas se refieren a las regiones habitables a alturas entre 300 y 1000 metros por encima del nivel del mar. Para calcular las temperaturas en zonas más elevadas, restar 0,3 grados centígrados por cada 100 metros por encima del nivel del mar.			
Precipitaciones: Se refiere al porcentaje de probabilidades de que llueva o nieve en un día cualquiera. En altitudes más elevadas de las Ered Nimrais, la nieve suele aparecer cuando hay un resultado de Lluvia/nieve moderada.			
Lluvia moderada: 15% de probabilidades de que llueva; parcialmente nuboso.			
Lluvia/Nieve moderada: 5% de probabilidades de que nieve; 2% de probabilidades de que haya aguanieve; 8% de probabilidades de que llueva; parcialmente nuboso.			
Lluvia normal: 25% de probabilidades de que llueva; parcialmente nuboso.			
Lluvioso: 40% de probabilidades de que llueva; nuboso.			
Viento: Las velocidades de los vientos se dan en kilómetros por hora. Por encima de la línea de los árboles, los vientos son considerablemente más potentes. Tratar Brisas como Ventoso, y Ventoso como Fuertes Vientos (30-90+ km/h, o una tirada con un +10 en la Tabla de Vientos de la Bahía).			
Calma: 0-14 km/h, o tirar en la Tabla de Vientos de la Bahía (con un -20).			
Brisas: 8-30 km/h, o tirar en la Tabla de Vientos de la Bahía (con un -5).			
Ventoso: 15-60 km/h, o tirar en la Tabla de Vientos de la Bahía (sin modificador).			

de la costa más occidental de Gondor se vuelvan peligrosas y turbulentas. En esta zona, el agua fría que desciende en el sentido de las agujas del reloj desde el norte y a lo largo de la costa occidental de Endor choca con el agua más caliente procedente de la bahía. Los marineros que se encuentran con esta corriente, a la que a menudo denominan el Gran Arroyo o Arroyo del Norte, deben tener un cuidado extremo a la hora de navegar cerca del cabo. Los marineros gondorianos llaman a esta corriente el Sendero del Retorno Temprano, ya que los bajeles mercantes suelen navegar por su rápido curso cuando regresan desde Eriador.

TABLA DE VIENTOS EN LA BAHÍA		
Se debe calcular la velocidad del viento en la Bahía según la siguiente tabla (los resultados responden a la tirada de un D100). Hay que tener en cuenta que 1.853 metros equivalen a 1 nudo (milla náutica).		
Condición del viento	Tirada normal	Tirada en Otoño
Calma muerta (0-1,6 km/h)	01	01
Viento leve (3-11 km/h)	02-25	02-25
Viento moderado (3-11 km/h)	26-74	26-74
Viento fuerte (12-27 km/h)	75-89	75-84
Tempestad (47-81 km/h)	90-96	85-92
Galerna (83-108 km/h)	97-00	93-97
Huracán (110 km/h+)	–	98-00

MAREAS

Normalmente, las mareas altas y bajas en Lebennin suelen tener lugar unas dos veces al día. Dos veces cada mes lunar, cuando la luna y el sol están alineados en la luna nueva y la luna llena, tienen lugar unas mareas excepcionalmente altas o bajas, conocidas como mareas de salto. De forma similar, también tienen lugar dos veces al mes unas mareas muertas excepcionalmente débiles, que se desarrollan a mitad de tiempo entre las dos mareas de salto.

En el mar y en las orillas de las islas más expuestas, las oscilaciones normales de las mareas raramente exceden los 3-5 cm. Sin embargo, en las aguas con bancos de arena y en los estuarios más estrechos, la subida y la bajada suelen ser más acusadas. En las zonas cercanas al Ethir, el nivel de las aguas suele tener una variación de unos 10 cm., pero en el estuario del Gilrain/Serni, la oscilación suele rondar los 22 cm. Los marinos tienen muy en cuenta estos cambios, tanto cuando están en la mar como cuando están en tierra. Después de todo, los barcos amarrados con demasiada fuerza pueden dañar un fondeadero durante una marea baja o alta, y un barco ligero encallado en la playa puede ser empujado hasta el mar durante la marea alta. Mientras están viajando, los navegantes intentan a menudo cruzar los bajíos costeros o los bancos de arena cuando se encuentran en marea alta.

5. PLANTAS Y ANIMALES

Aunque está bastante colonizada y es relativamente segura, Lebennin ofrece no obstante una gran diversidad en lo que se refiere a animales y plantas salvajes. Esta circunstancia es especialmente cierta en los rincones menos transi-

tados de las elevadas montañas y las marismas. La cercana Bahía de Belfalas es todavía más rica en vida animal o vegetal, lo que puede proporcionar algunas riquezas (y algunos peligros) a quienes se aventuren en sus bóvedas acuáticas.

5.1 FLORA

Lebennin acoge una gran variedad de plantas, pero destaca principalmente por su hierba y sus flores silvestres. La hermosura de tales plantas, que cubren el Talath Lethen como una alfombra, han inspirado a más de un bardo a alabar sus hermosos colores en sus poemas.

HIERBAS Y OTROS TIPOS DE VEGETACIÓN DE POCA ALTURA

La hierba parece cubrir toda la provincia entera, ya que fuera de las mesetas los árboles son bastante escasos, y el fértil suelo permite el crecimiento de las más modestas de las olvar. Las dos principales especies de hierba son, por una parte, una suculenta hierba baja de menos de 15 cm. de altura y que es la favorita de los rumiantes, y por otra parte una variedad de hierba alta bastante áspera de unos 1,20-1,80 metros de altura que es utilizada para tejer cestos y formar tejados de paja.

Los pastores de Lebennin se maravillan cuando contemplan sus tierras, y los granjeros gozan al ver cómo la resistente hierba de la región mantiene el suelo en barbecho incluso durante los inviernos más crudos. La hierba es un recurso muy especial. Pero en Lebennin también se pueden encontrar otros tipos de vegetación. Los matorrales de los pantanos y las llanuras sujetas a inundación están cubiertos de bayas, tanto comestibles como venenosas. Cerca de estos puntos, y también en las irrigadas hondonadas de las colinas de Lebennin, crecen tubérculos nutritivos y plantas medicinales conocidas por el campesinado. Aunque los ignorantes las consideran hierbas sin importancia, los curanderos de los hombres brunos llevan largo tiempo aprovechándose de estas joyas que crecen entre la hierba.

FLORES SILVESTRES

La *alfirin* y la *mallos*, ambas flores silvestres que aparecen con frecuencia en las canciones dúnedain, crecen allí donde crece la hierba. Ambas dan a Lebennin el aspecto de un ondulante mar dorado. La *alfirin* (S. "Mortal que muere siempre") es una flor campestre de vida corta que, como todas las flores "anuales", muere cuando llegan los primeros fríos del invierno. Puede encontrarse en cualquiera de las praderas de Gondor. Sus pétalos en forma de estrella, blancos como la nieve, brillan como el oro cuando reciben la luz solar, imitando el tono de la *mallos* (S. "Nieve dorada"), de forma de campana. La *mallos* es una flor perenne de color dorado, más resistente, y que sólo se puede encontrar en Lebennin y Dor-en-Ernil. Al igual que la *alfirin*, se ve beneficiada de la cálida luz del sol que baña los terrenos al sur de las Ered Nimrais.

Por otra parte, las lilas blancas crecen con facilidad en climas algo más fríos. Abundan cerca de los lagos y los arroyos de Lebennin, y son utilizadas por los hombres brunos para destilar la *Meathran*, su fuerte "bebida nacional". Los hombres brunos también utilizan esta flor para preparar una curiosa substancia conocida como *Cranor*, u "oro de los árboles".

Hay dos especies de trébol que también crecen en abundancia en las praderas de Lebennin: el trébol amarillo, bas-

tante común, que crece en las llanuras y praderas, y el más raro y potencialmente letal trébol negro, que sólo se encuentra en los más elevados valles. Si es inhalado, el polen de esta variedad negra provoca una fuerte sensación de ardor en los pulmones, seguida de unas toses, estornudos y vómitos muy agudos. Este estado dura mientras la víctima se encuentre cerca de alguna de estas plantas o reciba el aroma de los tréboles. Una exposición continua a este polen puede llegar a provocar la muerte. Se dice que los antiguos drúgs de las montañas utilizaban el polen del trébol negro para fabricar un veneno mortal para sus dardos, y es probable que la leyenda sea cierta, puesto que los drúedain continúan refinando una densa pasta de tréboles que utilizan durante sus cacerías.

La *athelas*, u "hoja de reyes" es muy apreciada por todos los habitantes de Lebennin. Estas pequeñas flores son buenos remedios para quienes están enfermos. Su agradable olor y sus peculiares facultades curativas contribuyen a aumentar la asociación que se hace de ella con la "buena suerte". En manos de un rey legítimo y diestro, su poder parece ser ilimitado. La *athelas* es más común en Calenardhon (Rohan) y las demás regiones del norte de Gondor, pero se puede encontrar en las mesetas de Lebennin, en particular en los valles superiores de las Montañas Blancas.

ÁRBOLES

Aunque es más conocida por sus flores silvestres, la Tierra de las Cinco Aguas también produce bastante madera de buena calidad. Tal circunstancia es importantísima si se tiene en cuenta el papel de Lebennin como gran centro de construcción de barcos. Los árboles que crecen en los puntos más elevados son talados y depositados en los ríos para que floten corriente abajo hasta llegar a molinos semejantes a los cercanos a Pelargir. La madera también se exporta o se traslada hasta las provincias vecinas. Una cierta cantidad de madera es transportada a través de los ríos Serni o Gilrain hasta llegar a Linhir en Dor-en-Ernil, mientras que otros troncos incluso pueden llegar a Dol Amroth, Minas Anor (Minas Tirith) o Ithilien.

Muchos consideran el *lebethron* como el más noble de los árboles de Lebennin. Produce una dura madera oscura muy apreciada por los carpinteros, los fabricantes de ruedas y, en particular, los carpinteros de barcos. Es conocida por su belleza y resistencia, y se utiliza para fabricar los mástiles de los mayores barcos de Gondor. (En realidad, la Corona de Plata del reino está guardada en una caja de *lebethron*.) Los caballeros de mayor linaje suelen llevar lanzas de *lebethron*, y los montaraces gondorianos utilizan bastones de *lebethron*. (Faramir dio a Sam y Frodo dos bastones hechos de esta madera.)

El alto sorglasora (Du. "Pino dorado"; S. "Carlorthôn") es considerado menos valioso que el *lebethron*, aunque los hombres brunos lo consideran parte de su herencia. Se trata de una extraña conífera de hojas rojas que sólo se puede encontrar en unos pocos valles montañosos bastante aislados, escondido entre varias filas de pino común. El sorglasora es el principal ingrediente en la manufactura del *cranorcran* y, a pesar del amor que sienten los *dunlendinos* por este árbol, estas coníferas han sido taladas y cortadas casi hasta llegar al punto de la extinción.

Los valles superiores de Lebennin acogen a varias coníferas más comunes, como por ejemplo el pino, el alerce, la picea y el enebro. En las colinas menos elevadas crecen la cicuta y dos especies de ciprés bastante altas. Los cipreses verdes dominan ciertos puntos de las marismas inferiores, con sus ramas retorcidas y cubiertas de musgo formando re-

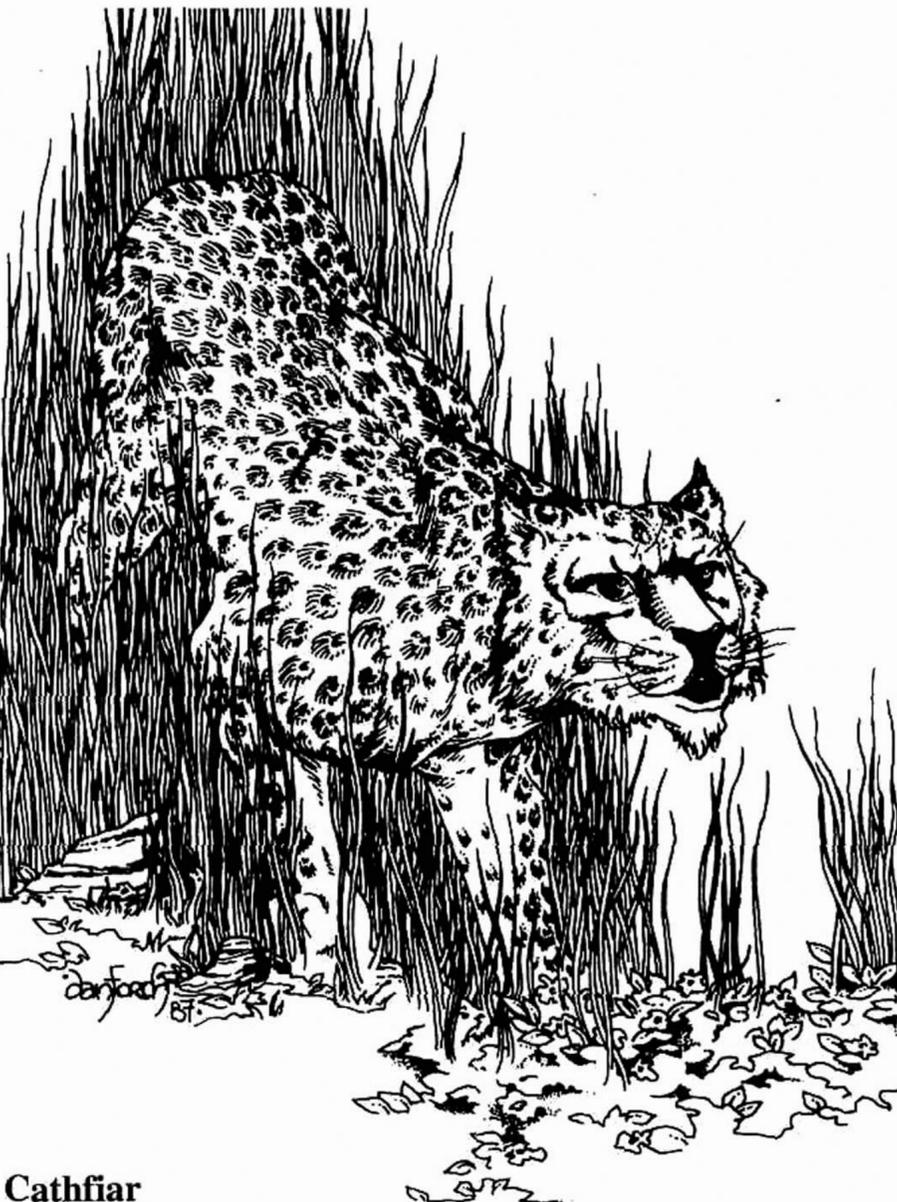
torcidos túneles ominosos. Naturalmente, los sauces florecen cerca del agua dulce y a casi todas las alturas. En las arboledas y bosquecillos de toda la provincia se pueden encontrar numerosos árboles de hoja caduca, incluyendo frutales como el manzano y el peral, o los llamados “árboles de nueces”, entre los que se incluyen el roble noble, el castaño y el nogal.

5.2 FAUNA

Como es una tierra civilizada y colonizada, Lebennin no es un lugar demasiado acogedor para las criaturas salvajes. Sólo las zonas más agrestes de las montañas y los pantanos proporcionan refugio suficiente para la mayoría de los animales de gran tamaño. Las criaturas más pequeñas, como el ratón de campo y las ardillas de tierra, son bastante comunes en las llanuras, y los conejos se pueden ver por todas partes, pero la única regla segura para los animales salvajes de mayor tamaño es, simplemente, evitar al hombre.

MAMÍFEROS

Los cerdos silvestres son cazados asiduamente por los dúnedain y sus súbditos. Se pueden encontrar cerdos en cualquier zona montañosa, aunque sobreviven principalmente debido a su naturaleza nocturna. Durante el día se esconden en las boscosas laderas de las montañas y por la tarde bajan para alimentarse en los bosques de los valles más inferiores. Les gusta mucho comer las frutas caídas de los árboles. Sus manadas suelen constar de entre diez y veinte individuos, liderados siempre por un jabalí dominante. Los jabalíes suelen ser bastante grandes y extremadamente agresivos. Sin embargo, si se les amenaza, todos los cerdos adultos —incluidas las hembras sin crías— seguirán los pasos de su líder y atacarán en grupo.



Cathfiar

Los osos negros son menos agresivos, pero no menos peligrosos, que los jabalíes. Estas criaturas, a las que se puede encontrar principalmente en los bosques y praderas de las Montañas Blancas, establecen sus guaridas cerca de alguna masa de agua dulce. Se trata de unas bestias inteligentes y asombrosamente rápidas a las que les encanta pescar, masticar bayas y robar las colmenas de las abejas.

Los *cathfiar* son unos felinos de gran tamaño que frecuentan las praderas. Les encanta la hierba alta de Lebennin, que es ideal para cubrir el suelo de sus cómodas guaridas. También la utilizan como camuflaje. Los *cathfiar* son de un color amarillo o marrón moteado; estos felinos son difíciles de ver cuando se esconden en la hierba, en especial cuando se tumban en el interior de algún cúmulo de flores. Es extraño, pero tanto macho como hembra son exactamente idénticos en tamaño, apariencia y ferocidad, y una pareja de estos animales suele cazar en grupo. Son unos cazadores agresivos y peligrosos, capaces de alcanzar velocidades de casi cuarenta kilómetros por hora durante periodos cortos de tiempo.

Otra de las especies más peligrosas, los diminutos y peculiares *leuman dal* (D. “Saltador ciego”; Du. “Miltadal”), son únicos de la región. Estos roedores, a los que sólo se puede encontrar cerca de las cuevas que comunican con el enorme río subterráneo conocido como Runda, viven en cavernas subterráneas. Con el tiempo han perdido sus ojos, aunque han desarrollado un sentido del olfato y del oído extremadamente agudos que los sustituyen con creces. Sus colas planas les convierten en unos excelentes nadadores, tanto por encima como por debajo de la superficie del agua, y se alimentan de peces y de los cangrejos de las cavernas. Son voraces y prolíficos, y frecuentemente sus guaridas están superpobladas, lo que les obliga a buscar presas en el exterior. Sus ataques nocturnos son los responsables de la desaparición de varios animales tullidos y de al menos dos cazadores dormidos. A pesar de que tiene un parentesco lejano con el ratón, el *leuman dal* es tan grande como la mayor de las ratas, y sus musculosos cuartos traseros les permiten saltar hasta casi dos metros de una sola embestida.

Sin embargo, la mayoría de los mamíferos de Lebennin son bastante inofensivos. Incluso las cabras y ovejas salvajes que habitan en las mesetas prefieren huir antes que luchar. Las nutrias del Anduin inferior simplemente se sumergen para alejarse del peligro. En las praderas crecen algunos rumiantes salvajes, y los ciervos abundan en casi todos los bosques y espacios abiertos (especialmente cerca de los tréboles más succulentos), pero ninguno de estos animales presenta ningún tipo de peligro.

REPTILES Y CRIATURAS ACUÁTICAS

A diferencia de las civilizadas llanuras y las familiares colinas cubiertas de bosques de la zona, las tierras más húmedas de la provincia son el hogar de una serie de criaturas tremendamente peligrosas. Las sanguijuelas, que no se pueden encontrar en ningún otro punto de Lebennin, salvo en el río Runda, abundan mucho en los Pantanos de Balimur y en algunos puntos del Ethir Anduin. Las serpientes también habitan las marismas y, aunque la mayoría no son venenosas, hay algunas variedades de constrictor que no son ni mucho menos inofensivas.

Las víboras venenosas de las marismas, que están emparentadas con las víboras de las rocas que crecen en puntos más elevados, son extremadamente comunes. Sin embargo, la más temida de todas es la serpiente verde de las praderas, que se distingue por sus ojos de color metálico.



Dragón de los Pantanos

Sin embargo, el depredador más formidable de todo Lebennin es el galenanca (S. "Mandíbulas Verdes"; pl. "Gelinencai" o "Galenancar"). Este temible saurio puede llegar a medir más de cinco metros, y posee un alargado y estrecho hocico lleno de dientes. Afortunadamente, sólo se les encuentra en el Ethir y en las salinas cercanas a la costa. Una especie de cocodrilo semejante al galenanca es el *logoloegen* (S. "Dragón de los Pantanos"), y crece en los Pantanos de Balimur. Su gran tamaño y su poderoso bramido nocturno pueden provocar el miedo en el más fuerte de los guerreros.

OTRAS CRIATURAS

Además de la gran variedad de aves cantoras, perdices, faisanes y codornices que tanto abundan en toda la zona, también son muy comunes por toda la provincia los cuervos, los halcones y las lechuzas. Menos frecuentes, excepto en los puntos más elevados de las montañas, son las águilas. Estas aves comparten los cielos con las numerosas variedades de abejas que crecen en Lebennin.

Sólo las abejas que se encuentran en Rhovanion pueden rivalizar con el número y la diversidad de las que zumban en las praderas de la Tierra de los Cinco Ríos. La mayoría son variedades inofensivas de las abejas normales, pero hay una especie —la abeja roja— que presenta un peligro para los aventureros descuidados. Estas criaturas son mayores en tamaño y número, y su veneno tiene fuerza suficiente para derribar a un hombre corpulento. Como sus extensas colmenas suelen estar bajo tierra, aproximadamente unos treinta centímetros por debajo de la superficie, a menudo atacan sin avisar. El ganado que pasta en las zonas más elevadas de los valles fluviales ha pisado varias veces agujeros de este tipo, sólo para ser acto seguido aguijoneados hasta morir. Algunos

de los antiguos daen coentis utilizaban agujeros camuflados con estas colmenas en su interior como trampa para proteger sus refugios. Sin embargo, con la llegada de los dúnedain, la abeja roja se está volviendo cada vez menos numerosa.

El único otro insecto poco usual de Lebennin es el *milmorinner*, o "lobo de tierra". Como su nombre implica, este voraz escarabajo de gran tamaño suele tener hábitos subterráneos. Se trata de un animal extremadamente raro que sólo puede ser hallado en la zona superior del valle del Celos, pero que sin embargo es muy temido por los indígenas. Esta criatura, que puede llegar a medir más de cincuenta centímetros de longitud, y que está protegida por un duro caparazón quitinoso, posee unas potentes mandíbulas capaces de inyectar un veneno paralizante. Sus poderosas patas traseras le permiten excavar rápidamente a través de la tierra blanda, donde se suele alimentar de vegetación, gusanos y otros insectos. Desafortunadamente, el *milmorinner* es omnívoro, y también puede cazar otras criaturas terrestres de poco tamaño y velocidad. Aunque normalmente espera a su presa en el interior de un territorio bien definido —desde cuyo subsuelo salta sobre su víctima—, un lobo de tierra suele proteger celosamente su territorio. Por lo tanto, le atraen sobremanera los sonidos de excavaciones, ¡y hay algún minero que ha llegado a desaparecer sin dejar rastro! Hay leyendas que dicen que esta criatura fue creada por la magia malvada de los sirvientes de la Oscuridad.

VIDA EN TOLFALAS Y LAS ISLAS COSTERAS

Aunque es bastante rocosa y aparentemente estéril, Tolfalas posee una gran cantidad de terreno volcánico bastante fértil. (Ver la sección 3.7.) Esta circunstancia se cumple en particular en la zona oriental de la isla, donde los vientos son más suaves. En los estrechos valles de esta parte, encerrados por los lúgubres acantilados de la isla, crecen todo tipo de alcornoques, olivos, viñedos y gran cantidad de matorrales. En la zona occidental, los inclinados abismos que van a dar a la bahía están cubiertos de líquenes y otros musgos, mientras que unas hierbas bastante ásperas ocupan los salientes y colinas cercanos.

Esta vegetación constituye la alimentación de numerosos animales. Cabras salvajes, ciervos y cerdos vagan por los bosques; aves marinas y lagartos anidan en las laderas de los acantilados. Las tortugas marinas y toda una serie de animales de madriguera crecen en las playas. Ostras, almejas, langostas y cangrejos viven en los bajíos más calmados, en particular en los arrecifes más fértiles.

El más famoso y temible habitante de Belfalas es un lagarto observador gigante. Este "lagarto cazador" o "largo cazador que siempre ve" (S. "Anfarod-uitir", pl. "Anfarod-uitri" o "Enferyd-uitir"), que puede llegar a medir más de cuatro metros y pesar más de 150 kilos, acecha a los ciervos y otros animales de gran tamaño que viven en la isla. Estas criaturas suelen dormir durante la mayor parte del día, pero durante las últimas horas de la mañana y las primeras de la tarde suelen dedicarse a la caza. Su sorprendente astucia y asombrosa rapidez los convierten en unos enemigos mortales. Su larga cola y su cuello flexible suele confundir a quienes le contemplan, ya que tanto la cola como los colmillos son unas armas muy poderosas. Una gruesa piel de escamas les protege de los golpes como si fuera una armadura de cuero, por lo que muchos corsarios aprecian los petos de cuero y los yelmos fabricados con la piel de gran calidad del lagarto cazador.

5.3 VIDA MARINA

La Bahía de Belfalas está llena de vida. Sus enormes lechos de plancton, sus plantas marinas, sus crustáceos y los animales marinos de pequeño tamaño que habitan en el fondo del océano convierten estas aguas bañadas por el sol en un verdadero hervidero. Todas estas formas de vida, a su vez, constituyen el alimento de un gran número de criaturas de mayor tamaño, entre las que se encuentran los tiburones, las ballenas, las tortugas marinas, los calamares gigantes, las serpientes marinas, las anguilas, los delfines y las rayas.

Los aventureros que navegan por la Bahía deberían prestar una especial atención a algunos de estos hambrientos depredadores. El tiburón de 5-7 metros de longitud conocido como *nimeargurth* (S. “Muerte Blanca del Mar”), por ejemplo, es un devorador de hombres consumado, al igual que el cachalote gris conocido como *charothrond* (S. “Fauces Descomunales”). Las rayas acrobáticas, conocidas como *morchathrais* (S. “Cuernos sombríos”), suelen intentar “volar” fuera de las aguas, llevándose consigo en ocasiones a algún marinero sorprendido. Las rayas eléctricas, las serpientes marinas venenosas y unas anguilas de gran tamaño acechan en las grietas de los bajíos y los arrecifes. Los calamares gigantes, enemigos mortales de los Fauces Descomunales, suelen moverse por el mar abierto a mayores profundidades.

Unos parientes de los calamares gigantes pero de mayor tamaño, los kraken (S. “Belegaerog”, pl. “Belegaeryg”; O. “Gran Demonio Marino”), cazan a los Fauces Descomunales. Son totalmente malévolos, y pueden llegar a medir más de cincuenta metros de longitud. Sus cuatro tentáculos prensiles, de 30 metros de longitud y acabados en garras, pueden aplastar barcos de pequeño tamaño o volcar bajeles de gran tamaño. Se dice que estas criaturas fueron creadas en los Días Antiguos por un vala marino menor corrupto que estaba al servicio de Morgoth. Sea cual sea la verdad, los kraken han poseído siempre una malévola astucia y una proclividad hacia el mal. El cuerpo principal de un kraken, que constituye dos quintas partes de sus cincuenta metros de longitud, no tiene esqueleto, sino que tiene la forma de un resistente cono de materia gomosa. Dos fríos e inteligentes ojos, casi humanos, miran desde el extremo más ancho del cono, y bajo ellos sobresale un gran pico semejante al de un loro, situado en el centro del que salen todos los tentáculos del kraken. Los cuatro tentáculos principales, dotados de numerosas ventosas y garras retráctiles en la punta, son los que apresan primero a la víctima. A continuación, otros dieciséis tentáculos menores, cada uno de más de 13 metros de longitud, arrastran a la desesperada presa hacia el poderoso pico alojado en el cuerpo principal, que suele medir unos 20 metros de longitud.

Pero los kraken tienen muchos otros recursos. Aunque normalmente son de un color negro verduzco, pueden cambiar de color cuando son despertados. Posee unas cámaras en cierta parte de su cuerpo con las que absorbe agua y a continuación la expulsa con fuerza, lo que le permite desplazarse en sentido contrario a grandes velocidades. Sus depósitos de tinta permiten a un kraken ensuciar el agua y ocultarle en caso de ataque o retirada.

La correosa piel de un kraken, al igual que el pellejo del lagarto cazador o las conchas de las tortugas marina, es un soberbio material para fabricar armamento o armaduras de buena calidad. Esta protección, combinada con su formidable arsenal de armas naturales, convierte a un kraken en una de las criaturas más difíciles de matar. Para empeorarlo to-

do, el kraken sólo puede morir debido a las heridas causadas a su cuerpo, ya que las heridas de los tentáculos se cierran rápidamente. Dichos tentáculos pueden llegar incluso a regenerarse, de forma que cualquier golpe sobre estos apéndices hace poca cosa aparte de enojar a esta bestia.

Una vez el kraken se ha desarrollado completamente, es casi totalmente invulnerable. Ni siquiera un cachalote es un desafío para un kraken adulto. No obstante, hay dos criaturas que luchan contra el kraken por el control del reino submarino. Hay leyendas que hablan de gigantescas tortugas malignas y descomunales serpientes marinas que luchan y a menudo vencen a los kraken en épicos combates. Sean ciertas o no estas leyendas, pocos marineros se atreven a examinar –o ni siquiera encontrar– a ninguna de estas maléficas criaturas.

6. LOS HABITANTES

A través del tiempo, los grupos que llegaban a Gondor solían asentarse en primer lugar en Lebennin. Esta circunstancia se cumplía particularmente entre los clanes de hombres que emigraron desde el este ya que, después de Ithilien, Lebennin fue la primera zona de Gondor en la que entraron. La historia de la población de Lebennin es antigua e interesante, y sus diferentes habitantes son representativos de todas las razas que se pueden encontrar en todas las regiones centrales del Reino Sur.

6.1 LOS ELFOS

De todos los Pueblos Hablantes de la Tierra Media, fueron los Primeros Nacidos –los elfos– quienes vieron por primera vez la tierra que más adelante se convertiría en Lebennin. Sus marinos pasaron cerca de las costas de Gondor a mediados de la Primera Edad. Más tarde, los nandor construyeron una pequeña comunidad cerca de la boca del río Morthond, y un colonia sinda comenzó a desarrollarse en el emplazamiento que hoy ocupa Pelargir. En algún momento posterior a la fundación de los Puertos Grises a principios de la Segunda Edad, los refugiados procedentes de Doriath navegaron hacia el sur desde Mithlond y establecieron otros puertos élficos a lo largo de las costas noroccidentales de la Bahía de Belfalas. Volvieron a poblar la por entonces abandonada colonia nando, convirtiéndola en el mayor puerto de la región. Desde aquel puerto, que más tarde sería conocido como “Edhellond”, muchos de los elfos procedentes de Eregion, Bosqueverde y Lórien abandonaban para siempre las preocupaciones de Arda.

Los elfos abandonaron la mayoría de estos puertos, y en la actualidad apenas se puede ver a un miembro de los Primeros Nacidos en la mayoría de las ciudades de Gondor. Esta circunstancia también se cumple en Lebennin, en especial fuera de Pelargir. A pesar de que hay quien dice que algunas pequeñas compañías de elfos atraviesan la zona sin ser vistos ni oídos durante las horas crepusculares, lo cierto es que pocos elfos viajan fuera de los amistosos límites de la Ciudad de los Fieles.

Pelargir es hogar hoy en día de casi un centenar de Primeros Nacidos. Ninguna otra ciudad de hombres en el oeste de Endor goza de este privilegio. La herencia de la ciudad, a pesar de estar manchada por la asociación que de ella se hace con Castamir y los celosos conservadores de la pu-

reza dúnadan, se remonta hasta su origen como puerto preferido de los Fieles númenóreanos. Hasta el día de hoy, los habitantes relativamente cosmopolitas de Pelargir respetan a los elfos y honran las tradiciones de sus ancestros.

6.2 LOS DRÚEDAIN

La raza que se llama a sí misma los drughu constituyó el segundo grupo de los Pueblos Hablantes, y el primero de la raza de los hombres, en establecerse en Lebennin. Este pueblo de poca estatura y algo regordete, que nunca fue excesivamente numeroso, llegó desde el sudeste y cruzó el Anduin durante los últimos años de la Primera Edad. Establecieron pequeñas colonias cerca de las Montañas Blancas, viviendo en grupos familiares o *drunos* (Du. “Banda”). Los drughu vivían en el interior de tiendas hechas de pieles de animales que colocaban encima de varios troncos de árboles. Aunque eran cautelosos y suspicaces con los extraños, gozaban de un gran vínculo con la naturaleza, y prosperaron mientras vivieron en las agrestes tierras de Lebennin.

Los drughu se dividieron después de atravesar el Anduin, y muchos emigraron hasta el norte de las Ered Nimrais. Llegado un momento, encontraron un pueblo conocido como los haladin, un raza que también deseaba mantenerse en la soledad del bosque. Cuando los haladin emigraron hacia el oeste hasta Beleriand, muchos drúedain se fueron con ellos. Mucho más tarde, unos pocos drúedain fueron recibidos con respeto en Númenor, al otro lado del mar.

La mayoría de los miembros del pueblo drú que se establecieron en Gondor también se unieron a otra raza. Cuando los daen coentis llegaron a la región en los últimos días de la Primera Edad, los invasores aceptaron a los drughu como amigos. Los dos grupos coexistieron por varias razones, una de las cuales era que los drúgs llevaban a cabo una serie de funciones bastante importantes dentro de la sociedad de los daen coentis. A pesar de que los daen coentis, más poderoso físicamente, produjeron un mayor número de gente y se movieron por todo Gondor, de la raza de los drughu surgieron unos excelentes guardianes, soberbios guerreros de los bosques y poderosos chamanes. El pueblo drú poseía el poder de la premonición y gozaba de la habilidad de transferir una cierta parte de su esencia vital a los artefactos que creaban.

A medida que los dúnedain iban suplantando a la sociedad de los daen coentis y, más adelante, a la de los daen lintis, los drúedain se fueron retirando hacia sus misteriosos bosques. En la actualidad, sus aislados grupos, muy poco numerosos, reducen su campo de acción a los valles más elevados y los bosques más densos de las Montañas Blancas. Allí residen, en hogares interconectados, ocultos para todos los que no tienen unos ojos de lo más perceptivos. Los tatuados drughu permanecen escondidos, sabiendo que su seguridad depende de su discreción y secreto. Estos cazadores de poca estatura, regordetes, y casi carentes de vello corporal, eluden a todos aquellos que les buscan, aunque algunos aventureros han llegado a relatar historias de ciertos encuentros con los “woses” o los “hombres salvajes”.

6.3 LOS HOMBRES BRUNOS

Varias tribus de un pueblo que hablaba diferentes dialectos de un mismo idioma entraron y se establecieron en Lebennin a finales de la Primera Edad. Este pueblo se llamaba a sí mismo los daen coentis, o “Pueblo Diestro”; y, como se

ha mencionado anteriormente, coexistieron con los drughu durante milenios.

Los daen coentis se establecieron por todo Gondor, aunque la llegada de los dúnedain expulsó a muchos de sus clanes hacia las mesetas. Cada uno de sus clanes matriarcales, formados por entre 500 y 1000 individuos, poseía un territorio que permitía a su ganado pastar a sus anchas. Sin embargo, en su mayor parte se dedicaban a cultivar campos de trigo y cebada, y practicaban sus actividades favoritas: tallar la piedra, dedicarse a la herrería, robar ganado y contar historias. Respetaban a sus aliados drughu, y los chamanes drúg presidían la mayoría de las ceremonias religiosas de los daen coentis.

El tiempo y la presión por parte de los colonos dúnedain obligaron a evolucionar a la sociedad de los daen coentis y, a finales de la Segunda Edad, la mayoría de clanes daen se comenzaron a llamar a sí mismo los *daen lintis* (D. “Pueblo Erudito”). Los demás hombres les llamaron los “dunlendinos”, o los “hombres brunos”. Las tribus de los dunlendinos, más guerreras y menos prósperas que sus antecesores, comenzaron a atacar con cierta frecuencia a los habitantes de las tierras bajas. Los que no acabaron de ser asimilados del todo por la sociedad gondoriana se vieron sumidos en una constante guerra. Refugiándose en sus fortalezas montañosas, estos cada vez más violentos guerreros se fueron separando rápidamente de las bandas de drúedain que antaño habían trabado amistad con sus antepasados.

LA LEYENDA DE LOS DANAN LIN

Las tribus más orientales de los daen lintis ocuparon las elevaciones del norte de Lebennin. Conocidos como los danan lin en su propio dialecto, descendían de los clanes que antiguamente habían vivido al este del Anduin, en una tierra de suaves colinas ondulantes y fértiles campos. En aquella región, y hace eras, aquellos pastores y cazadores habían aprendido el arte de la jardinería de boca de las “Tres Madres”, unos amistosos espíritus con la forma de unos hermosos árboles (N. del T.: ¿las ent-mujeres?). Varias mujeres seleccionadas de la tribu aprendieron no sólo los secretos de cómo hacer crecer el grano y otros tipos de alimentos, sino también cómo plantar y cuidar todo tipo de flores.

Durante largos años, los danan lin vivieron y prosperaron en aquella tierra, pero entonces la Oscuridad llegó hasta las elevadas montañas del sur. Maléficas criaturas comenzaron a arrastrarse por los pueblos por las noches, arrasando y destruyendo las cosechas. Campos enteros fueron incendiados y salados de forma que en ellos no pudiera volver a crecer planta viva alguna. Las Tres Madres no volvieron a caminar entre las flores; nadie conoce su destino.

La tierra quedó ennegrecida y marchita en kilómetros a la redonda, y los ancianos y las sacerdotisas se reunieron con todo el pueblo para decidir qué debían hacer. Suenes la Vidente, que yacía moribunda en su capilla, ordenó a sus nietas que la llevaran hasta el punto de reunión con toda rapidez para que pudiera dirigirse a su gente. A medida que la subían hasta un lugar elevado, las voces se iban acallando y todos comenzaron a escuchar con atención sus palabras. Con la ayuda de sus nietas, su espalda comenzó a incorporarse hasta que quedó orgullosamente recta. Habló con una voz clara, dirigiéndose al resto de su tribu:

“Durante tres noches he tenido un sueño enviado por la Diosa: un sueño de gran destrucción y terror, pero a la vez un sueño de esperanza. Cada noche, el sueño era igual, y yo sabía que la Diosa decía la verdad. Vi nuestra hermosa tie-

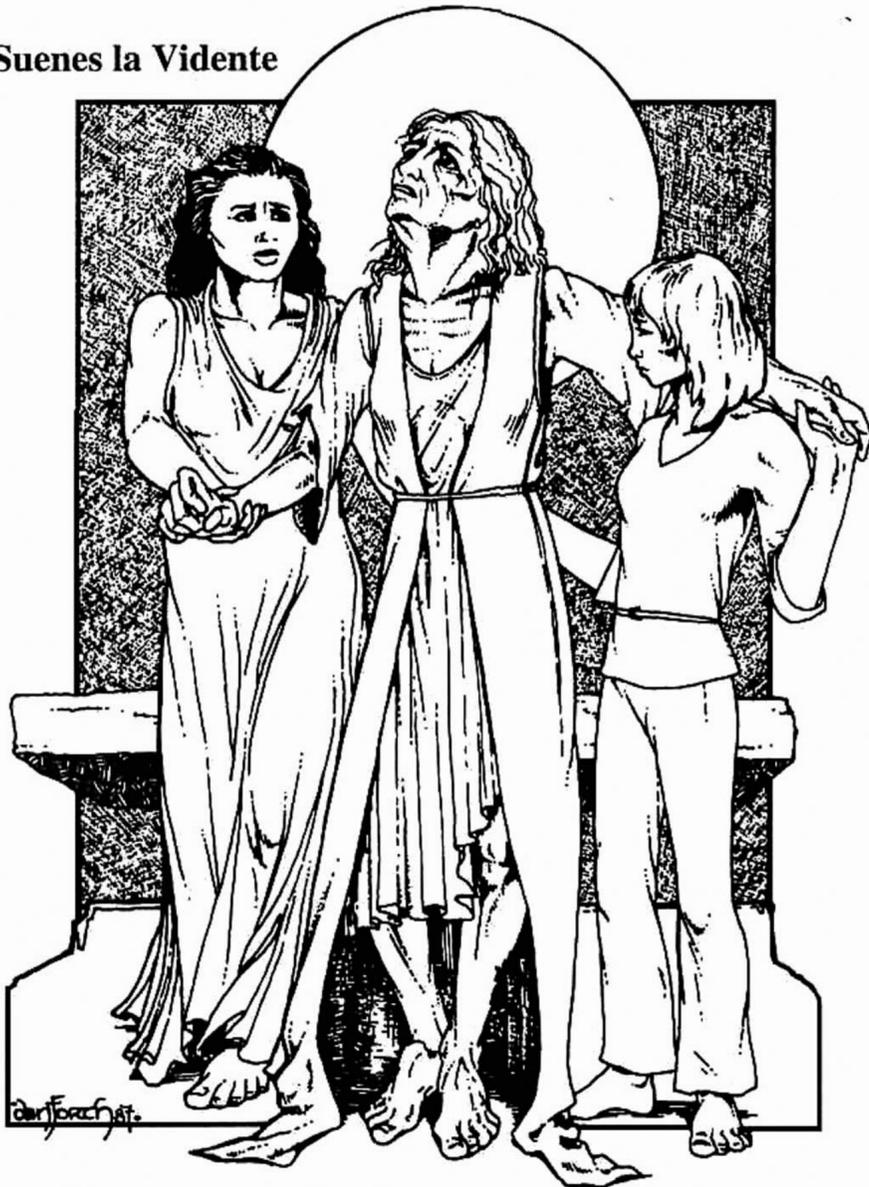
rra carbonizada, sin que quedara vivo un solo árbol, una sola planta o una sola criatura.

"Entonces vi una poderosa horda de grises guerreros, embutidos en cotas de malla y ansiosos por luchar; hombres y poderosos elfos, cuyas armas brillaban con una extraña luz. Algunos avanzaban con osadía, mientras que otros montaban grandes caballos de guerra que se movían por el campo de batalla. Aunque yo les temía, sabía que los poderes de los Dioses estaban con ellos, y que se enfrentarían contra un malvado enemigo, un enemigo que era totalmente incontable. Cuando los dos poderosos ejércitos se encontraron, el sonido de su furiosa embestida fue como el trueno de una violenta tormenta. Miles de ellos quedaron muertos en el campo de batalla; pero el ejército del mal fue rechazado y derrotado. Nuestra tierra quedó destruida para siempre, corrupta por los espíritus de los muertos, tanto buenos como malos.

"Y entonces vi cómo una de las Tres Madres se dirigía hacia mí, avanzando entre los túmulos de los muertos. Ninguna guirnalda brillante adornaba su hermosa cabeza, ninguna enredadera verde envolvía su cuerpo; estaba quemada y marcada con cicatrices, y se movía lentamente y en silencio. No dijo ni una sola palabra, pero en sus ojos pude ver las lágrimas. Ella levantó un brazo y señaló algo que se encontraba detrás mío. Me giré, y sólo vi el sol, rojo como la sangre, que se ponía por el oeste. Cuando me giré hacia ella, me sonrió con los ojos llenos de lágrimas y se fue como humo que lleva el viento.

"Y ahí es donde yace la esperanza de nuestro pueblo. Su mensaje es claro para mí. Para evitar la destrucción total, debemos seguir el camino de occidente... y pronto, muy pronto, deberemos abandonar nuestra tierra natal para siempre. Quizás una nueva tierra de fértiles campos y hermosas flores nos espera allí; eso no lo sé, ¡pero preparaos, danan lin, porque el mensaje de la Diosa es urgente!"

Suenes la Vidente



En menos de dos días, casi toda la tribu estaba reunida, esta vez con todas las posesiones que pudieran llevar, incluyendo a sus hijos y su ganado. Los que estaban demasiado enfermos o débiles, como la misma Suenes, decidieron quedarse atrás para no retrasar la huida de su pueblo.

Dos jefes tribales –el poderoso Lamhac y su hermano menor, Lamhan– llevaron a los clanes hacia occidente. Muchos murieron al cruzar el Anduin, ya que en aquella época el río bajaba crecido, y la tribu no estaba acostumbrada a un torrente tan embravecido. Construyeron unos “botes-toro” como los que habían utilizado durante generaciones en los tranquilos lagos de su tierra natal, pero aquellas embarcaciones hechas de mimbre y pellejo de vaca demostraron ser insuficientes para la tarea.

Los supervivientes del cruce se separaron durante muchos kilómetros, pero se volvieron a reunir en un gran recodo del río, cerca de la punta oriental de una maciza cordillera montañosa. Allí comenzó a haber desacuerdo entre los clanes, ya que no sabían si debían viajar hacia el norte o hacia el sur de las montañas.

Lamhac y Lamhan decidieron llevar cada uno a la mitad de la tribu hacia cada dirección, dirigiendo Lamhan a los que habían escogido seguir el sendero meridional. Al sur de las elevadas montañas, Lamhan y sus seguidores encontraron una enorme y elevada llanura de ondulante hierba y acres de flores doradas, y se dieron cuenta de que la profecía de Suenes la Vidente se había cumplido.

A medida que los seguidores de Lamhan se fueron moviendo hacia el oeste a través de su nueva tierra, se enfrentaron a una aguerrida resistencia por parte de los colonos danes más antiguos, y de esta forma comenzó un largo periodo de guerras inter-tribales. En un principio, estos conflictos se redujeron únicamente al robo de ganado, ya que ninguno de los animales sobrevivió al cruce del río. Pero a medida que la tribu crecía e iba prosperando, establecieron pueblos y fuertes en las colinas, y las guerras tribales se hicieron cada vez mayores. Lentamente, los habitantes más antiguos se fueron desplazando hacia el oeste o quedaron absorbidos por la sociedad de los danan lin. Finalmente, el territorio del pueblo de Lamhan se extendió hasta lo que hoy en día es llamado Lamedon.

NOTA: La provincia llamada **Lamedon** (S. “Tierra de la Lengua”; lit. “Lengua Sublime”) se encuentra al noroeste de Lebennin. Para llegar a ella desde Pelargir se debe tomar el Camino Real a través de Dor-en-Ernil vía Linhir y Ethring. En cuanto al origen del nombre “Lamedon”, el sustantivo sindarin está evidentemente basado en la palabra daenael “Lamhan-dun” o “Dun Lamhan”.

LOS HOMBRES BRUNOS DE LAS MONTAÑAS DE LEBENNIN

Los descendientes en las tierras bajas de los danan lin se mezclaron hace tiempo con los colonos dúnedain, en particular en la zona abierta que hay junto a la costa. Dentro de los puntos más civilizados es raro ver a algún hombre bruno de sangre pura, aunque hay algunas familias dunlendinas que viven en las colinas cercanas a las mesetas. Sus tradicionales granjas y pueblos hacen intuir su pasado, pero pocos muestran otra cosa que algún recuerdo de las características asociadas a sus ancestros, los danan lin.

Un pequeño pero indeterminado número de clanes dunlendinos de sangre bastante pura ocupan unos salientes en los acantilados virtualmente inaccesibles y algunos de los valles montañosos situados por encima de las fuentes del Erui, de Tumladen y del Celos. Estos grupos de sangre pu-

ra siguen practicando las antiguas costumbres. Supersticiosos y xenófobos, se dedican a la caza y la ganadería en las agrestes mesetas. Los hombres brunos, seguidores de una cultura que se asemeja más al estilo de vida de las lejanas Tierras Brunas que a las normas de civilización de las vecinas tierras bajas, protegen sus hogares con sangriento celo. Pocos aventureros han vuelto con vida de un encuentro con estos peligrosos proscritos, y por tanto parece ser que sólo los años serán capaces de acabar con los descendientes de los daen.

LOS HOMBRES BRUNOS DE LAS TIERRAS BAJAS DE LEBENNIN

El pueblo dunlendino más predominante en las zonas rurales más remotas de Lebennin vive en cabañas de piedra y paja, agrupadas normalmente en pequeñas aldeas. Tales hogares tienen entre dos y cuatro habitaciones y un pajar, pero al menos una de las habitaciones está reservada para el ganado. Muchas familias poseen también una herrería adyacente. Aunque su antigua destreza con la plata y el oro desapareció hace tiempo, siguen siendo unos buenos herreros y gozan de una cierta autosuficiencia.

Dicha autosuficiencia queda reflejada en su dieta. Les gustan los productos lácteos, el pescado, la carne, la cerveza y la harina gruesa. La cebada y el centeno complementan una lista de alimentos cuyo origen se remonta hasta sus días de pastoreo.

Los morenos y regordetes hombres brunos conservan otras dos normas antiguas bastante importantes. En primer lugar, les sigue gustando vestir ropas de vivos colores —con pantalones ceñidos o a tiras, y cosas por el estilo—, ropas que adquieren un tono brillante con un pueblo que suele tener muy a menudo el cabello rojizo. En segundo lugar, conservan una rica tradición verbal que fomenta los debates prolongados, la narración de historias y la literatura oral. Siguen prefiriendo mantener los recuerdos de memoria, y su repertorio de leyendas y canciones parece ilimitado. Algunas de estas historias hablan de su larga lucha contra los señores dúnedain.

6.4 LOS DÚNEDAIN

A partir del séptimo siglo de la Segunda Edad, los marineros procedentes de la gran isla y reino de Númenor (Oesternese) comenzaron a explorar las costas de Lebennin. Establecieron puertos como Vinyalondë (Q. “Nuevo Puerto”; más tarde “Lond Daer”) en el norte y Umbar en el sur, y comenzaron la construcción del puerto de Pelargir en 2350 S.E.

Los hombres de Oesternese descubrieron un pueblo guerrero que habitaba en aquella tierra. Sin embargo, como los defensores carecían de unidad y mostraban una escasa cohesión ante los ataques, los númenóreanos rechazaron fácilmente sus asaltos. La mayoría de los hombres brunos simplemente se retiraron a sus nuevos hogares en las más agrestes colinas, con la esperanza de evitar todo contacto con los dúnedain.

Pasaron siglos antes de que comenzaran a llevar a cabo una cierta resistencia organizada contra los altos hombres. Sólo cuando los númenóreanos comenzaron a asediar y destruir sistemáticamente sus fuertes en las colinas, los hombres brunos de Lebennin se reunieron y formaron una especie de “ejército”. E incluso entonces, la intensa rivalidad entre los jefes de los clanes impidió que pudieran lograr algún éxito. Los bien equipados guerreros de Númenor rechazaban fácilmente a los dunlendinos del campo de batalla. La mayo-

ría huyeron hacia las mesetas de Lamedon, aunque unos pocos se trasladaron hacia el norte, siguiendo los ríos de Lebennin.

Con la esperanza de mantener a los guerreros nativos fuera de las llanuras al este de las Ered Tarthonion (en Lebennin y el este de Dor-en-Ernil), el comandante númenóreano Macildil dejó lo que consideraba una guarnición suficiente para proteger el elevado y estrecho paso de Aug Lamedon. A continuación se dirigió de vuelta a Pelargir con el resto de sus tropas.

Desafortunadamente, Macildil subestimó la inteligencia de sus adversarios, ya que fue entonces cuando, entre las filas de los jefes de clanes dunlendinos, surgió un verdadero líder. Este guerrero —un jefe llamado Tarlann (D. “Tripa de cerveza”)— preparó una estrategia de combate para atraer a la guarnición númenóreana fuera de la seguridad de sus defensas para lograr una “victoria fácil”. El joven e inexperto comandante que estaba al mando de la guarnición del paso pensó indudablemente en la gloria y el ascenso mientras conducía a su pequeño contingente montaña abajo en dirección a lo que actualmente es el oeste de Dor-en-Ernil. Sus soldados de a pie, que empuñaban armas pesadas, se fueron cansando rápidamente mientras perseguían a un enemigo enormemente esquivo en dirección oeste. Aun así, la victoria parecía segura a medida que iban persiguiendo a los aparentemente desordenados hombres brunos. Pero de repente, cayó sobre ellos una lluvia de flechas procedente de las fortificaciones a ambos lados del paso, y un nuevo ejército dunlendino apareció de la nada en su retaguardia. Los guerreros de Tarlann aniquilaron completamente a las fuerzas númenóreanas.

La victoria de Tarlann significó el primer y único momento en que los hombres brunos lograron vencer a los altos hombres de Númenor. En pocos meses, los clanes que formaban las fuerzas de Tarlann abandonaron las tierras orientales de Gondor y restablecieron sus hogares más allá de los ríos Ringló y Ciril. Aunque se siguieron sucediendo algunas incursiones esporádicas durante algunos siglos, los hombres brunos no se volvieron a enfrentar a los dúnedain en campo abierto.

NOTA: *Tarlann murió en la batalla que inmortalizó su leyenda, pero su nombre quedó unido al del paso, que en la actualidad se llama el Desfiladero de Tarlang. Esta ancha grieta, situada en lo que hoy en día es Lamedon, servía como emplazamiento para la fortaleza montañosa conocida como Dun Lamhan (D. “Fuerte del Guante”). Dun Lamhan era el hogar de Tarlann.*

Durante los largos años de lucha en Númenor, muchos Fieles de Númenor hicieron de Pelargir su hogar. Estos dúnedain permanecieron leales a los preceptos y valores tradicionales que ejemplificaban su amistad con los elfos. Dieron la bienvenida a los Fieles que siguieron llegando, hombres que se establecieron a lo largo de las costas de la Bahía de Belfalas, desde Linhir hasta Harondor, y Anduin arriba hasta la isla de Cair Andros.

CULTURA DÚNADAN

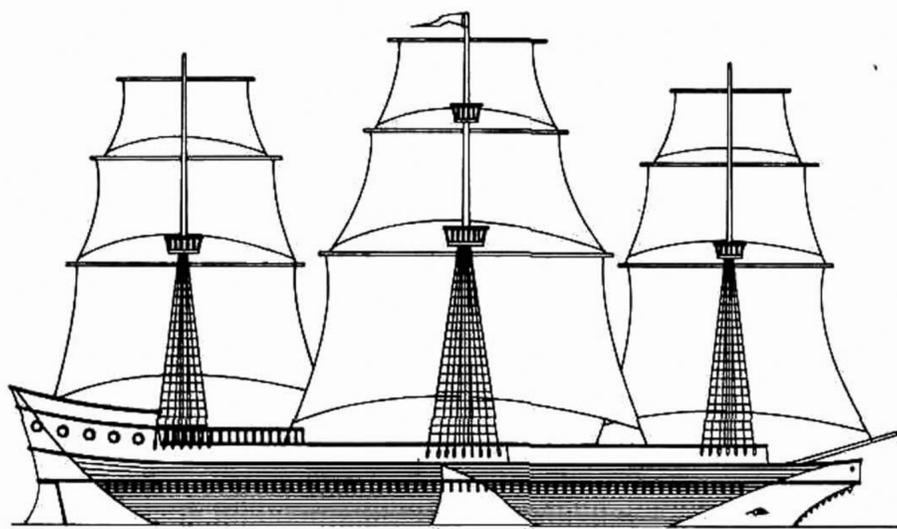
Sin embargo, los dúnedain no se establecieron en grandes números hasta después de la Caída de Númenor. Fue entonces cuando llegaron y expulsaron a muchos de los hombres brunos indígenas. Durante los siguientes años siguieron siendo un grupo diferenciado, pero, a mediados de la Tercera Edad, muchos de los dúnedain comenzaron a casarse con miembros de otras razas. Los linajes de la mayoría de los

descendientes dúnedain de los Fieles comenzaron a recibir sangre de hombre bruno o nórdico. Algunos altos hombres llegaron a casarse con orientales o sureños, diluyendo más todavía el carácter dúnadan de los habitantes de Lebennin. Esta circunstancia se cumplió especialmente en las zonas rurales. Hoy en día, aunque la mayor parte de la población posee un mínimo de sangre edain, quienes poseen los linajes más “puros” suelen encontrarse en zonas urbanas.

Los dúnedain de Lebennin suelen ser gente alta: los hombres miden aproximadamente 1,85 metros de estatura, mientras que las mujeres miden en torno a los 1,69 metros. Tienen tanto la piel como los ojos de color claro, mientras que son morenos de cabello; tienden a ser esbeltos pero fuertes. En lo que respecta a su físico, son una raza noble.

La sociedad dúnadan se basa en el pragmatismo. No tienen clero, ya que los dúnedain no son ni supersticiosos ni particularmente religiosos. Dirigen sus oraciones personales a Eru, y limitan su adoración a los funerales, que son muy elaborados. Puede que su único dilema espiritual gire en torno a la muerte, ya que el paso a la otra vida fascina y desconcierta a los dúnedain. No obstante, si se tiene en cuenta la riqueza que rodea sus vidas, esta circunstancia no es muy sorprendente.

En realidad, los dúnedain de Lebennin son bastante ricos. El comercio basado en las monedas y la artesanía dominan la vida urbana, mientras que la pesca y la agricultura son básicos en el mundo rural. Los pavimentados caminos que conducen a Pelargir, flanqueados por árboles, están salpicados por ciudades bastante lujosas. Unos senderos cuidadosamente mantenidos giran por entre los campos cubiertos de flores hasta llegar a mansiones de blancas paredes, grandes residencias rodeadas por patios enclaustrados. La misma ciudad de Pelargir, símbolo del poder de los Fieles, acoge unos monumentos colosales, grandes edificios públicos y hermosas residencias.



7. POLÍTICA Y PODER

Lebennin es una provincia de Gondor, y es la que mejor tipifica el esquema original de la administración del Reino Sur. Naturalmente, como provincia está totalmente incorporada a Gondor. Por lo tanto, queda separada de regiones como Harondor, el Cercano Harad o Dor Rhûnen, zonas denominadas oficialmente “territorios”. Sin embargo, incluso como provincia, sirve como modelo único del esquema visionado por los arquitectos del reino original.

Lebennin se encuentra en el centro de la antigua Gondor. Como siempre ha estado bastante poblada y cercana a la capital, nunca ha sufrido los problemas de comunicación y se-

guridad que tanto afectaron a las provincias periféricas como Calenardhon (más tarde Rohan), Lamedon y Anfalas. Como Lebennin no es un feudo real, como Anórien o Ithilien, ni un feudo principesco, como Dor-en-Ernil, se sigue resistiendo a aceptar el gobierno feudal. Los líderes locales raramente se apropian de territorios para sí mismos. El desafío que presenta la burocracia gondoriana es la eficacia, no la supervivencia.

RESPECTO A LA POLÍTICA A MEDIADOS DE LA TERCERA EDAD

Tarondor, el vigésimo séptimo rey de Gondor, gobierna el Reino Sur desde 1636 T.E. hasta 1798 T.E. El inicio de su largo reinado llega tras la muerte de su predecesor por causa de la Gran Plaga. Telemnar, el vigésimo sexto rey, murió a manos de la misma enfermedad que se había llevado a sus hijos. Tarondor era el siguiente sucesor al trono, ya que era el sobrino de Telemnar.

Telumehtar es el hijo mayor de Tarondor. Heredero al trono de Gondor, adopta el papel de líder, papel considerado como un privilegio a la vez que una obligación. Pero en lugar de servir como regente de un territorio exterior o como ayudante de su padre, Telumehtar elige gobernar como señor de Lebennin. Siempre que sea posible, un miembro de la familia real adoptará este cargo por tradición, cargo que también incluye el de Escudero de Pelargir. Telumehtar, amante del mar y soberbio marino, alcanza también la posición de Gran Capitán de la Flota Real.

7.1 GOBIERNO

El poder de Lebennin, al igual que el del resto de feudos de Gondor, lo ostenta el rey desde Minas Anor. En cada provincia, el rey se ve representado por sus funcionarios escogidos, cada uno de los cuales ostenta el título de “Señor”. Tales gobernadores provinciales delegan a su vez la autoridad regional en unos nuevos representantes en los distritos llamados “Legados”, o, en el caso de los distritos urbanos, “Escuderos”.

El centro de poder del Señor de Lebennin se encuentra en la ciudad-puerto de Pelargir. Actualmente, el Señor es un príncipe real, el hijo mayor del rey. También es el Escudero de la ciudad y, la mayoría de las veces, también ostenta el cargo de Gran Capitán de la Flota Real.

LOS CUATRO DISTRITOS

El distrito de **Pelargir** incluye todas las tierras situadas a menos de 11 kilómetros de la Torre de los Señores del Mar. Este es uno de los tres distritos urbanos bastante especiales de todo Gondor, siendo los otros dos el de Osgiliath y el del Pelennor en torno a Minas Anor (Minas Tirith). Pelargir está gobernada por el Señor, en conjunción con un grupo de hombres de la ciudad cuidadosamente seleccionados.

Los otros tres distritos de Lebennin se unen en Pelargir. Dos de ellos, **Arnach** (nombre arcaico; Du. “Tierra del Sol”) en el noreste y **Celosien** (S. “Tierra de la Nieve en Flor”) en el noroeste, comparten la frontera que forma el río Sirith. El primero de los dos incluye todos los territorios entre el Erui y el Sirith, desde las montañas hasta el río Anduin. El capitán Nimroch es el Legado local. Celosien incluye las regiones del oeste, las tierras comprendidas entre el Sirith y el

Gilrain. Las Montañas Blancas forman la frontera septentrional de Celosien; la frontera meridional corre hacia el oeste desde Pelargir, siguiendo primero el Camino de la Primavera (S. "Rathon Ethuil") y más tarde el río Serni. Celosien, que es el único distrito de Lebennin que no está gobernado por un capitán, está administrado por un caballero real (S. "Arequain") llamado Belechael.

Lebennivet (S. "Fin de Lebennin") es el tercero y más meridional de los distritos de Lebennin. Originalmente fue un distrito de Linhir, pero pasó a ser gobernado desde Fanuilond cuando Linhir fue absorbido por Dor-en-Ernil. Lebennivet es gobernado por el capitán Dunsûl, que trabaja con un grupo de consejeros que representan a cada una de las ciudades y pueblos. Sin embargo, desde la Gran Plaga y los ataques costeros, los únicos representantes que acuden a las reuniones mensuales son los procedentes de Gaeros, Fanuilond, Minas Daldor y Linhir. El representante de Minas Daldor no vota, sino que simplemente va registrando los procedimientos. El delegado de Linhir habla en nombre del condado adyacente a su ciudad pero situado al este de Gilrain.

EL GOBIERNO PROVINCIAL

El gobierno de la provincia se basa en la burocracia militar de Gondor. La palabra del rey, según es interpretada por el Señor y los Legados, es la ley. Sin embargo, el pueblo conserva una gran parte de autonomía local mediante un sistema de representación. En Pelargir, por ejemplo, los gremios y negocios locales tienen algo que decir en el gobierno, de igual forma que los sirvientes, pescadores y granjeros dominan los grupos de representantes rurales.

Los delegados del príncipe llevan a cabo dos funciones. Algunos administran las "ciudades" o barrios del distrito de Pelargir; otros actúan como embajadores, entregando edictos o consejos a los tres Legados. Los embajadores suelen llevar mensajes de respuesta al príncipe, y en algunos casos actúan como delegados consejeros entre los grupos de representantes.

Los Legados administran sus distritos mediante los delegados de las diferentes localidades. Tales distritos están formados por ciudades y condados, y cada uno de ellos elige su propio delegado según su costumbre particular (siempre que no entre en conflicto con la Ley Real). La mayoría de los delegados son caballeros o poderosos señores de gremios. Siempre que un Legado convoca una reunión, todos los delegados se unen como un grupo de representantes con la intención de pronunciar consejos no vinculantes o para escuchar los edictos vinculantes. Tales reuniones suelen tener lugar una vez por estación, aunque también se pueden convocar en tiempos difíciles.

7.2 ALIANZAS Y CONFLICTOS

Los pueblos que viven a lo largo de las fronteras oriental y meridional de Gondor suelen entrar a menudo en guerra contra el Reino Sur. Las ricas tierras de Gondor suelen ser un atractivo para los ataques procedentes de unas tribus, las de los reinos vecinos, que a menudo suelen ser pobres y poco entusiastas. Después de la Lucha entre Parientes y la Gran Plaga, y con el subsiguiente declive de los ejércitos gondorianos, los enemigos de Gondor se dedicaron a aumentar su presión. Ni siquiera la entrega de los territorios exteriores y la reducción de las fronteras fueron suficiente. Sólo ciertos factores, como la eficacia de las comunicaciones internas de Gondor, la poca cohesión de sus enemigos,

el dinero y la superioridad de la diplomacia y las armas gondorianas, mantuvieron la situación bajo control.

ALIANZAS

Gondor se encuentra cada vez más aislado, y cuenta con pocos aliados. Los elfos, incluso los que viven en Edhellond, se mantienen aparte de los problemas de los hombres. La ayuda militar élfica llegó a su fin con la Última Alianza a finales de la Segunda Edad, y los Primeros Nacidos sólo intervienen cuando hay un poderoso enemigo común que les obliga a movilizarse. En todos los demás casos, los hombres de Gondor deben buscar ayuda en su propia raza durante los tiempos de crisis.

Con la separación de Arnor en 861 T.E. y las devastadoras guerras que asolaron a sus estados sucesores en 1409 T.E., el débil y escasamente poblado Reino Norte dejó de proporcionar ayuda. Esto deja a las tribus nórdicas de Rhovanion como únicos aliados fiables en tiempos de guerra. Algunos tratados ocasionales con tribus sureñas u orientales aligera un poco la presión al neutralizar a varios posibles adversarios, pero estos métodos no suelen ser muy predecibles. Para asegurarse, la moneda gondoriana y la coacción ha llegado en ocasiones a enfrentar entre sí a varios enemigos del Reino Sur; sin embargo, estas tácticas sólo proporcionan una paz bastante inestable.

El fuerte vínculo que une a Gondor con los hombres del norte, en particular los éothraim (y sus descendientes, los éothéod y los rohirrim) es vital para la supervivencia a largo plazo del Reino Sur. El poder y la destreza militar de los nórdicos, aceptado en toda su medida, es un factor que añade estabilidad a la larga y vulnerable frontera noreste de Gondor. Los mercenarios nórdicos suelen atacar las filas de los ejércitos enemigos en cualquier punto de esta frontera. A medida que pasan los años, Rómendacil II y sus herederos se irán dando cuenta de esta circunstancia y cada vez le darán más valor.

ENEMIGOS Y CONFLICTOS

Aunque los nórdicos han demostrado ser fieles, los sureños suelen ser bastante caprichosos. Las numerosas tribus de Harad parecen cambiar su lealtad con cada cambio de estación, lo que convierte a la política exterior gondoriana en una verdadera pesadilla. El poder y el dinero gobiernan el semiárido sur.

Afortunadamente, la desunión que provoca esta imprevisibilidad evita también que las tribus haradrim se unan en una alianza duradera. Entre los haradrim no existe ningún tipo de consenso, y Gondor se dedica a aprovecharse continuamente de hasta el más mínimo de sus desacuerdos. De esta forma, el Reino Sur puede centrar su atención en otras amenazas más acuciantes.

Los corsarios y los piratas atacan constantemente a los mercantes gondorianos, y, periódicamente, se dedican a hacer incursiones a lo largo de la costa de la Bahía de Belfalas. Los corsarios —sean númenóreanos negros, dúnedain o haradrim— proceden de Umbar, el viejo enemigo de Pelargir. Estos belicosos señores utilizan una amplia gama de incursores navales y de barcos piratas armados con poderosos armamentos, y recogen tributos y botines de todas las ciudades y barcos situados en la región. Sus alianzas y tratados, ocultos y a menudo traicioneros, son muy poco definidos, de forma que hasta los más claros de los pactos escritos y firmados por Gondor y los gobernadores oligárquicos de Umbar sólo han llevado a una paz totalmente ilusoria.

Los corsarios utilizan un número de barcos mucho ma-

yor de lo que Gondor podría permitirse económicamente hablando. Aun así, el Reino Sur mantiene el dominio de la tierra y de las orillas. El ejército de Umbar es pequeño y sus numerosas facciones oligárquicas impiden que el reino de los corsarios pueda lanzar una serie de ataques encadenados sobre las fortalezas gondorianas. Los corsarios, que son incapaces de transportar un número adecuado de tropas de caballería o de maquinaria de asedio a través de la bahía, raramente llegan a amenazar la seguridad militar de Gondor. Por el contrario, prefieren utilizar sus bazas aterrizando a la población, robándoles y destruyendo unos emplazamientos muy determinados, combatiendo de esta forma al Reino Sur en un nivel económico.

Los piratas son otra de las pesadillas de Gondor. Los barcos piratas, que actúan de forma independiente y muestran poco respeto hacia ninguna de las autoridades de cualquier reino, se dedican a saquear y robar todo aquello que les place. Debería hacerse una distinción entre estos piratas y los capitanes piratas al servicio de los corsarios, ya que los piratas no sienten respeto hacia nadie, salvo quizás a la fuerza de las armas.

Las principales fortalezas piratas se encuentran en las costas de Harondor y Harad. Las cavernas marítimas y las aisladas ensenadas de aquella zona ocultan sus fuertes y sus puertos. La mayoría están escondidas por los temibles acantilados situados al sur del río Harnen y por encima de Umbar, pero se han descubierto algunas guaridas en el norte, incluso en Tolfalas o Eithel Turin.

NOTA: Para más información sobre los corsarios, los haradrim y los piratas, consultar el material sobre barcos y navegación en la sección 14.

7.3 TECNOLOGÍA GUERRERA

Los ejércitos de Gondor están organizados según se necesite. La utilidad prevalece por encima de la tradición. Con el bajón de tropas y la reducción de posesiones en el exterior, las antiguas y rígidas formaciones tan comunes en los días de Rómendacil han ido desapareciendo hasta hacerse extremadamente raras. La economía, cada vez más descentralizada, obliga al ejército a depender de fuerzas flexibles, basadas en milicias y profesionales cuidadosamente seleccionados.

Gondor está defendido por el Ejército, que incluye al Ejército Real, que es profesional, y a las milicias, y por la Armada. Al igual que el Ejército, la Armada tiene su núcleo profesional: la Flota Real.

EL EJÉRCITO

Aunque las milicias están formadas por hombres normales capitaneados por unos pocos soldados experimentados (normalmente ex-sargentos o luchadores) y comandados por un caballero, el Ejército Real de Gondor (S. "Dagarim Arat") es más formal. El rey o senescal actúa como comandante general y supervisa a la hueste durante una campaña. Por debajo del rey se encuentran los diferentes señores, entre los que se incluyen los príncipes, cada uno de los cuales es responsable de una división del ejército principal. El Señor de Anfalas, por ejemplo, está al cargo de los soldados procedentes de su provincia. Puede que se le responsabilice de otras unidades, o puede que sus fuerzas se pongan a disposición de un príncipe que sea responsable de dos o más divisiones provinciales. Las tropas procedentes de Anfalas suelen unirse bajo el mando del Príncipe de Dol Amroth.

Como el actual Señor de Lebennin es un príncipe real, frecuentemente comanda las fuerzas de otras provincias además de la división de Lebennin. Dos o más divisiones forman un ejército en miniatura o, en el caso de un acantonamiento de gran tamaño, una de las alas del ejército principal. Cada división esta compuesta por dos o más compañías. Las compañías, que suelen proceder de ciudades o distritos, están compuestas por unos 1000 hombres. Están lideradas por un capitán y 5 sargentos.

El Ejército Real está formado por soldados, mientras que las milicias están formadas por milicianos. Los primeros visten cotas de malla y grebas, y empuñan escudos. Unos pocos utilizan los arcos como arma principal, pero la mayoría están organizados en unidades de infantería pesada que utilizan tanto lanzas como espadas.

LA ARMADA

La Armada incluye a la Flota Real, cuyo cuartel general está situado en Pelargir, así como un gran número de escuadrones locales. Dor-en-Ennil es la provincia que proporciona la mayor parte de estos escuadrones, puesto que el Príncipe de Dol Amroth mantiene una poderosa flota propia en Dol Amroth y Linhir. (Ver **Los Puertos de Gondor** para más información sobre estos bajeles.) Además de la base principal en Pelargir, la Flota Real suele utilizar de forma regular los puertos de Fanuilond, Falathir, Tolfalas y (ocasionalmente) Methir en Harondor. Los escuadrones separados suelen anclar en otros puertos. Al completo, la Flota Real cuenta entre treinta y cinco y cincuenta naves. La armada al completo consta de 25-50 barcos locales más, además de los 20-25 bajeles de la Flota del Príncipe en Dor-en-Ennil.

En Lebennin, la armada es más importante que el ejército. Esta circunstancia no es de sorprender, y más si se tiene en cuenta el hecho de que tanto el Señor como dos de los tres Legados sirven en la Flota Real. Los oficiales navales y los marineros reciben un buen trato, y gozan de bastante influencia tanto en Pelargir como en las demás ciudades portuarias.

NOTA: Para más información sobre la armada, consultar la sección 14. También es recomendable echar un vistazo a todos los planos de puente de barcos dibujados a lo largo de todo este módulo.

OPERACIONES MILITARES EN LEBENNIN

Como Lebennin está rodeada de agua en la mayoría de sus fronteras, la armada suele actuar fuera de la provincia, y el ejército se suele limitar a dejar una guarnición. De vez en cuando, las unidades del ejército montan en barco para cruzar el Anduin o moverse rápidamente por los ríos, pero en la mayoría de los casos, las operaciones militares son bastante limitadas. Los guerreros de Lebennin vieron bastante poca acción durante las prolongadas campañas por tierra que caracterizaron el programa militar de Gondor durante los años anteriores a la Lucha entre Parientes y la Gran Plaga.

La armada, por el contrario, está muy activa. Los principales peligros que amenazan Lebennin proceden del mar, de forma que la Flota Real mantiene una vigilancia constante, patrullando por la costa y protegiendo la línea marítima de posibles ataques enemigos. Sin embargo, esta vigía no se extiende hasta la protección de naves privadas, ya que la tarea de defender los mares y las zonas costeras requiere la total atención por parte de los limitados recursos navales de Gondor.



LOS GUERREROS DE LEBENNIN		
EJÉRCITO REAL		
Clase/título	Tipo	Número
Señor (Príncipe)	Caballero Real	1
Capitanes	Caballero Real	10-15
Sargentos	Infantería de élite	50-75
Soldados	Infantería profesional	1000-1500
MILICIA		
Clase/título	Tipo	Número
Señor (Príncipe)	Caballero Real	1
Capitanes	Caballeros	25-35
Sargentos	Infantería experimentada	125-175
Milicianos	Infantería de milicia	2500-3500

Entre ellas se encuentran Fanuilond y Edhellond, y unos cuantos pueblos y ciudades algo más pequeñas situadas más al oeste: Sirbarion y Abeyrn en Anfalas, Bleba en el Enedwaith, y Blaros, un pueblo costero del Eryn Vorn en la boca del Baranduin. Hacia el sur, las ciudades de Methir (Harlond) y Eithel Turin en la costa de Harondor tienen unos buenos mercados, al igual que Sook Oda y Kas Shadoul en Harad. Umbar, antiguamente el puerto hermano de Pelargir, todavía produce un increíble (aunque esporádico) volumen de comercio, pero únicamente se puede acceder a él si supera uno a sus piratas. Las mercancías procedentes de Umbar y otros puntos de Harad suelen llegar en los barcos de los contrabandistas, quienes por ellos suelen pedir unas sumas bastante altas.

PIRATERÍA

En la actualidad, la navegación a lo largo de las rutas costeras, a pesar de ser bastante más barata que el comercio por tierra, es bastante arriesgada debido a la cada vez más abundante piratería, principalmente causada por los corsarios de Umbar y los puertos cercanos de Harad. Como los buques de guerra de la Flota Real se concentran en proteger Pelargir y las ciudades costeras del sur de Gondor, los mercaderes que desean comerciar en algún punto lejano deben utilizar mercenarios para escoltar y proteger sus mercancías. Tales mercenarios no son del todo fiables, y más de un mercader pedirá a la tripulación de un antiguo barco de guerra de po-

8. LA ECONOMÍA

Las rutas comerciales de Pelargir, que antiguamente se extendían a lo largo y ancho del noroeste de la Tierra Media, fueron perdiendo importancia una vez pasado el ecuador de la Tercera Edad. Antaño, los orgullosos marineros de Lebennin navegaban hacia el sur hasta Umbar, hacia el norte hasta Lond Daer, Tharbad, Mithlond y hacia el oeste hasta la distante Númenor. Ahora, Umbar es un estado enemigo, Lond Daer está en ruinas y Tharbad ha quedado asolado por las crecidas y las plagas. Los elfos de Mithlond proporcionan cada vez menos mercancías para el comercio, y la hermosa Oesternese yace en las profundidades del Mar Separador.

COMERCIO MARÍTIMO

El comercio con el norte todavía se mantiene, pero a una escala mucho menor. Los barcos mercantes de Pelargir comercian con productos de lujo o manufacturados, como ropas, espejos, vino, joyas, artículos de piel, objetos de metal como herraduras y armas, etc. A cambio reciben materias primas, principalmente minerales metálicos, pieles y pellejos y alimentos como grano, frutas, pescado y sal.

La mayor parte de la importación de sal de Pelargir procede de Linhir, en el cercano Dor-en-Ennil. A su vez, Linhir y Dol Amroth actúan como los principales consumidores de los productos manufacturados de Pelargir. Hacia el norte, las dos grandes ciudades que se miran desde cada uno de los lados del Anduin, Minas Anor (Minas Tirith) y Osgiliath, siguen siendo compañeras de comercio de Pelargir, pero producen la mayoría de sus propios productos manufacturados.

Hay una serie de ciudades más pequeñas que generan un volumen de comercio para la ciudad bastante apreciable.

LA CASA DE LA MONEDA Y LA ACUÑACIÓN

La economía de Gondor se basa en la moneda. El trueque es bastante raro fuera de las zonas más marginales o las aldeas más aisladas. Y en ningún sitio se comercia más con monedas que en Lebennin. Las aguas del mar atraen a las monedas.

Pelargir es una de las mayores ciudades de Gondor, y como tal es adecuado que en su interior acoja a una de las cuatro casas de la moneda principales del reino. (Las demás se encuentran, por orden de importancia, en Minas Anor, Dol Amroth y Linhir.) La casa de la moneda actual está situada en la esquina entre el Paseo de la Moneda y el Fondeadero del Rey. Produce ocho tipos de monedas diferentes que distribuye por toda la provincia. Su valor se basa en relación a la mina, o "torre", una moneda de bronce, y a la ela de cobre, o "característica". Todas las monedas de cobre están valoradas en elas. Todas las monedas de bronce y de plata, al igual que el único tipo de moneda de oro que hay, están valoradas en minas. Hay otro tipo de moneda bastante popular en la provincia, aunque ya no se acuña: la gruesa moneda de 7 gramos de estaño, la lotta, o "flor". Dicha moneda está valorada en una vigésima parte de ela.

NOTA: La siguiente es una sencilla lista de las cifras de cambio para las monedas acuñadas en Pelargir:

- 20 monedas de estaño de 7 gramos = 1 moneda de cobre (mc)
- 5 monedas de cobre de 14 gramos = 1 moneda de bronce (mb)
- 10 monedas de bronce de 28 gramos = 1 moneda de plata (mp)
- 20 monedas de plata de 7 gramos = 1 moneda de oro de 14 gramos (mo)

La casa de la moneda de menor categoría situada en Callembel, en la provincia vecina de Lamedon, cerró durante el primer año de reinado del rey Tarondor. Sus monedas se pueden ver de vez en cuando circulando por Lebennin, aunque la moneda extranjera más "común" es indudablemente la procedente de Dor-en-Ennil o Minas Anor (Minas Tirith).

co tamaño que le ayuden a escoltar uno de sus barcos durante un viaje.

El pago depende de la tripulación. Generalmente, quienes más cobran son los marinos capaces de llevar a cabo maniobras de diferente tipo, alguien que sea capaz de trabajar como marinero, guerrero y remero. Después de ellos, los artilleros y los timoneles son los mejores pagados. Los guerreros, los marineros de a bordo y los remeros son los siguientes en la lista, siendo estos últimos quienes menos dinero reciben.

COMERCIO TERRESTRE

El comercio terrestre a través de Lebennin, a pesar de no ser tan peligroso como un viaje a través de las aguas infestadas de piratas, no es ni mucho menos seguro. En tiempos difíciles, los forajidos han llegado a saltar caravanas que viajaban por el Camino de Gondor, entre Pelargir y Linhir. Apoderándose de la carga y matando o capturando a los viajeros, estos ladrones aparecen y desaparecen como repentinas lluvias de verano. La mayoría llevan a sus cautivos y su botín hacia el sur, hasta la protección del Ethir Anduin o los Pantanos de Balimur. Al igual que en el mar, los mercaderes suelen poner anuncios en busca de alguna escolta armada para sus carromatos, aunque los precios indicados suelen estar pensados para una escolta de guerreros montados.

9. PELARGIR

Pelargir es el hogar de casi cincuenta mil personas. Salvo Umbar, no hay ningún otro puerto de alta mar de mayor tamaño en todo el oeste de Endor. Osgiliath es la única ciudad gondoriana que ha logrado tener más habitantes. Pelargir es por lo tanto un lugar adecuado para alojar la Flota Real, ya que refleja su antigua herencia.

9.1 PANORÁMICA GENERAL DE LA CIUDAD

La bulliciosa ciudad se encuentra todavía bastante atareada recuperándose de las calamidades de mediados de la Tercera Edad. En la capital, Minas Anor (Minas Tirith), se teme que reciban un nuevo ataque por parte del enemigo desde el este o desde el sur, de forma que el príncipe sigue fortaleciendo la guarnición y las defensas físicas. Los ingenieros trabajan en la actualidad para aumentar la altura de las murallas y la profundidad del puerto. Unos nuevos parapetos y torretas adornan las murallas, y hay nuevos buques de guerra en la Ensenada.

Como respuesta a esta repentina seguridad, la población de la ciudad ha aumentado en una buena cantidad de civiles. La Plaga y las esporádicas incursiones por parte de los corsarios a lo largo de las costas vecinas han obligado a muchas familias a abandonar sus antiguos hogares. A diario llega algún grupo de estos refugiados montados en un carro de bueyes, a caballo o a pie, en busca de la protección de la ciudad, y aumentando más todavía la confusión en las “ciudades” situadas cerca del Foso. Algunos viven en carromatos o tiendas de acampar, otros en cabañas de madera construidas de forma apresurada. Este rápido crecimiento de la población causó en primera instancia un racionamiento de la comida y

demás mercancías, e incluso ahora, los barrios exteriores son un caldo de cultivo ideal para quienes trafican en el mercado negro.

Con la Flota Real y la gran guarnición militar que residen en la ciudad, la Corona suele gastar una buena cantidad de dinero en el distrito. Los nuevos astilleros de Pelargir son el testimonio de los recientes gastos reales. Unos artesanos bien pagados y unos trabajadores recién empleados fomentan el crecimiento local, y los negocios están volviendo a prosperar de nuevo tras años de declive. Los especialistas, que habían desaparecido durante un tiempo, llegan ahora a Pelargir en números cada vez mayores, muchos como inmigrantes procedentes de la antigua capital Osgiliath.

El Príncipe piensa que la mejor manera de defender el reino de sus enemigos del sur es mantener una fuerte guarnición en tierra en la ciudad y construir una potente flota naval con la que controlar el Ethir Anduin y la Bahía de Belfalas. El fuerte flujo de refugiados le proporciona la mano de obra necesaria para construir más astilleros en Pelargir y elevar otra gran muralla defensiva circundante. Estos proyectos permiten a muchos civiles ganar algo de dinero con el que adquirir mercancías (incluso bienes lujosos) de los mercaderes de la ciudad. Los representantes de la ciudad esperan que este aumento de prosperidad general pueda llegar a eliminar el abundante contrabando ilegal y el mercado negro que opera en el centro económico de Lebennin. También esperan llegar a restaurar la moral de los ciudadanos locales.

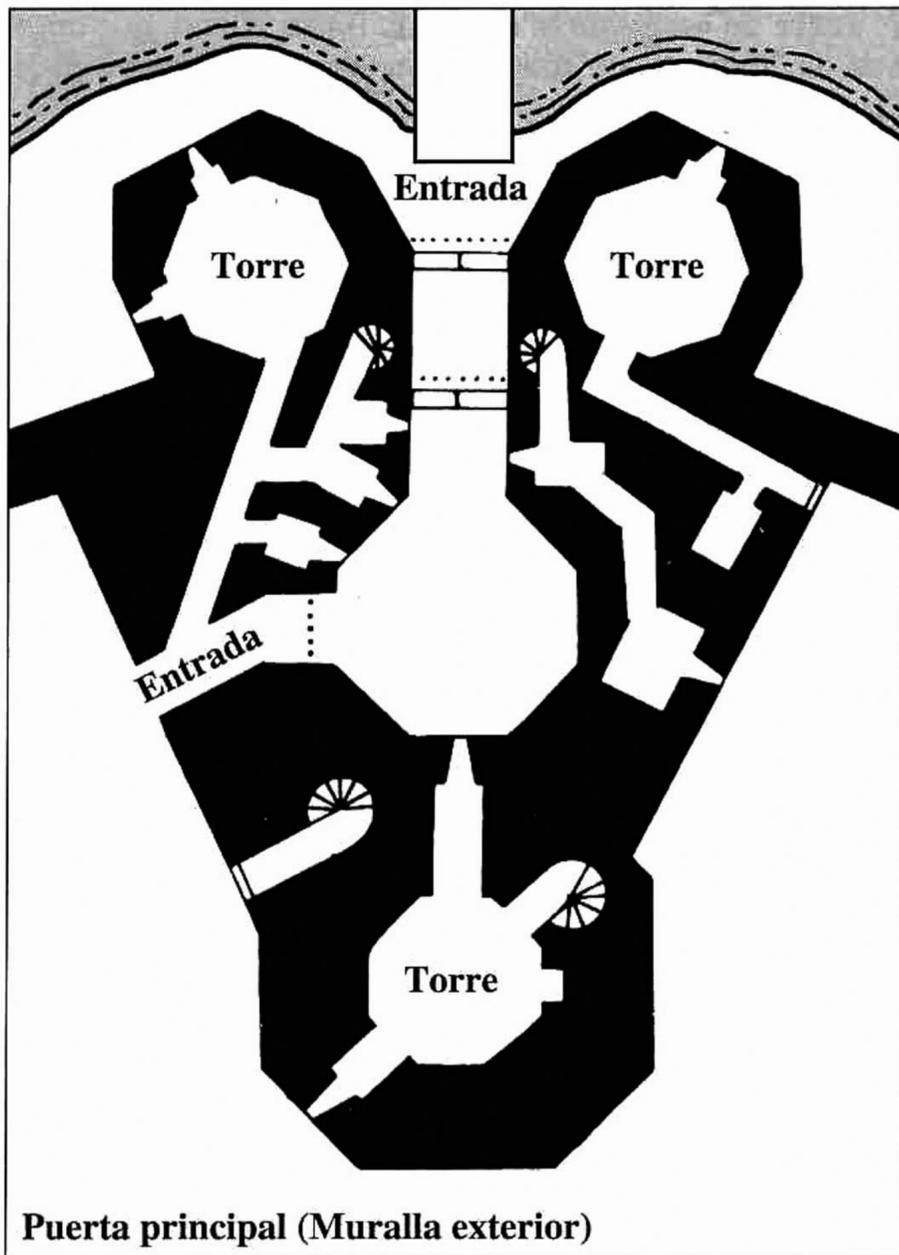
9.2 EL PLANO DE LA CIUDAD

Como se podía esperar siendo una Ciudad de los Fieles, Pelargir está construido sobre un plano élfico triangular. El diseño es bastante adecuado para un lugar donde se confluyen dos ríos. Originalmente, la ciudad cubría una franja de tierra rocosa al norte del río Sirith y al oeste del Anduin, pero las siguientes generaciones fueron construyendo un canal a lo largo de la muralla que había en tierra. El canal acabó convirtiendo el antiguo centro de la ciudad en una isla artificial rodeada por tres cursos de agua navegable.

LA ENSENADA Y LA TORRE DE LOS SEÑORES DEL MAR

La actual Ensenada o “cercado” data del reinado de Eärnil (936-1015 T.E.). Actúa como un puerto interior protegido y acoge los fondeaderos y muelles utilizados por la Flota Real. Los ingenieros dúnedain tallaron este embarcadero artificial a partir de una cala natural que miraba hacia el Anduin; extendieron los primitivos malecones y los transformaron en barrios totalmente simétricos. La antigua entrada a la ensenada se convirtió en un canal. Poco después, los constructores de la ciudad excavaron otros dos canales acuáticos, uno de los cuales conectaba la Ensenada con el Sirith; el otro unía el puerto con el foso.

Los artesanos de Eärnil construyeron también una isla artificial hexagonal en el centro de la ensenada acuática. Este islote, hecho de piedra caliza, se encuentra situada encima de unos pilares y unos cobertizos especiales para alojar barcos, fondeaderos protegidos por el Escuadrón de Guardia de la Flota Real, formado por guerreros de élite. Dicha estructura fortificada está coronada por una enorme torre de más de 70 metros de altura. Dicha estructura, finalizada antes de la conquista de Umbar por parte de Eärnil, fue construida a imitación del monumento a Ar-Pharazôn que se encuentra en la Ciudad de los Corsarios. Se le bautizó con el nombre de la Torre de los Señores del Mar, en



homenaje al cariño que sentía el rey por sus diestros y leales capitanes.

LOS BARRIOS INTERIORES DE LA CIUDAD ANTIGUA

Tras la finalización de la Ensenada, la Ciudad Antigua adoptó más o menos la forma que tiene en la actualidad. Las ampliaciones posteriores no hicieron otra cosa que acentuar o extender su diseño original. En el día de hoy, la Ciudad Antigua conserva el mismo tamaño y la misma forma triangular.

La Ciudad Antigua contiene siete barrios, que consisten en seis "ciudades" densamente pobladas y la Ensenada. Esta parte de Pelargir acoge el centro administrativo de Lebennin, los cuarteles generales de la Flota Real, el tradicional distrito de gremios y comerciantes y las residencias de los más nobles de sus habitantes dúnedain. La siguiente tabla resume la organización de la Ciudad Antigua:

Barrio	Carácter o función principal
Ciudad del Señor	Centro administrativo de la ciudad y de la provincia
Barrio de los Fieles	Hogar de los nobles dúnedain más ancianos
Mercado Antiguo	Centro de los gremios y hogar de los más ricos mercaderes
Ensenada	Puerto interior y cuartel general de la Flota Real
Barrio de los Claros	Zona de parques y hogar de los elfos que residen en la ciudad
Puerto Antiguo	Mercado interior y centro comercial y de almacenes
Ciudad de Eärnil	Centro de ocio y zona residencial

Además de la Ensenada, que incluye la Isla de los Señores del Mar y su Torre, hay otros dos barrios que merecen

una especial atención. El Barrio de los Fieles corresponde más o menos al punto en el que se comenzó a erigir la ciudad tras la llegada de Isildur y Anárion, y es la sección más antigua de Pelargir. Junto a él se encuentra el Barrio de los Claros, hogar de la mayor colonia de elfos residentes en una ciudad de los Nacidos Después en todo el oeste de Endor.

LOS BARRIOS EXTERIORES

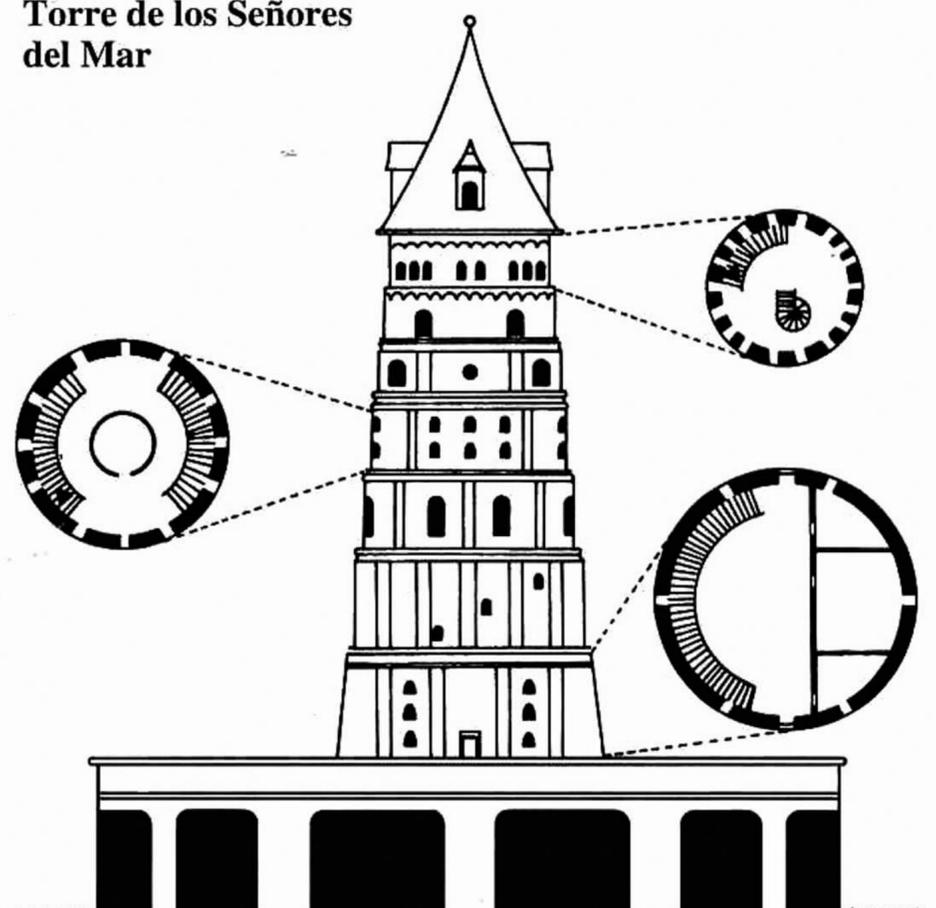
Los barrios exteriores se encuentran al otro lado de las aguas que rodean la Ciudad Antigua. Todos están diseñados como "ciudades", y todos están situados dentro de las murallas exteriores de Pelargir. La mayoría fueron creciendo como suburbios, siendo absorbidos por Pelargir a medida que la ciudad crecía. Otros fueron construidos por algunos reyes o señores como parte de la planificada expansión de la ciudad, o para proporcionar alojamiento a los guerreros y marineros de Gondor. Muchos de ellos son puertos de bastante buena calidad.

Los lugareños se refieren a las zonas exteriores según se encuentren en referencia al curso de agua más cercano. Por ejemplo, las "Ciudades del Sirith" se encuentran en la parte más lejana (y sur) del río Sirith, y las "Ciudades del Foso" están situadas en la zona norte del Foso. Estas agrupaciones de ciudades están subdivididas en las secciones Central y Exterior, zonas que corresponden a la Ciudad Central y Exterior de Pelargir. La Ciudad Central se extiende entre los fondeaderos que hay junto a la Muralla Élfica y la Muralla Circular, mientras que la Ciudad Exterior yace al otro lado de la Muralla Circular, pero dentro de los límites de la Muralla Exterior.

LAS MURALLAS

Pelargir está rodeado por tres murallas. La llamada Muralla Élfica rodea la Ciudad Antigua y está protegida por las aguas que la rodean. Fuera de esta barrera —al otro lado del Foso y del río Sirith— se encuentra la Muralla Circular. En la actualidad se le suele llamar la Muralla de Tarannon. Este muro, comenzado por el rey Tarannon en el siglo IX, fue finalizado por el rey Eärnil allá por el año 923 T.E. La Muralla Exterior fue obra de Telumehtar, de forma que normalmente se utiliza su nombre cuando se habla de ella.

Torre de los Señores del Mar



NOTA: *La Muralla Exterior fue construida durante el largo periodo en el que Pelargir fue gobernado por Telumehtar (1640-1798 T.E.).*

Cada uno de los muros exteriores, los más nuevos, se apoya en un pequeño promontorio y tiene a sus pies un foso sin agua. Tales hondonadas sirven como barrera defensiva y como una manera de descongestionar un poco los ríos y el Foso cuando tienen una cantidad excesiva de agua. A pesar de que está elevada y posee un buen sistema de túneles de drenaje, Pelargir sigue estando expuesta a las crecidas periódicas.

9.3 CLAVE PARA EL MAPA DE LA CIUDAD

En el centro de este módulo se encuentra un mapa a todo color de Pelargir que ocupa cuatro páginas. El siguiente material se refiere a los puntos situados en ese mapa.

9.31 LUGARES PRINCIPALES

1. Minas Anduin. Castillo de peaje. Esta torre se eleva casi 50 metros por encima del agua que la rodea. Sus almenas inferiores sobresalen por encima del islote de piedra a una altura de 12 metros, y en su interior se pueden apreciar seis balistas. El Guardián del Río y sus tres caballeros tienen aquí una de sus residencias.

2. Posada de la Ballena Chorreante. Construida cerca de un muelle del Barrio de los Claros, en el oeste de Pelargir, la Posada de la Ballena Chorreante es el punto de reunión y alojamiento favorito para los capitanes marinos que están de visita. Camrahil es el propietario de este edificio rectangular de tres pisos de altura, que rodea un hermoso patio interior. Él reside en la parte posterior del primer piso, junto con su mujer, sus dos hijas y sus tres hijos.

3. Muralla Élfica. La enorme muralla interior de Pelargir mide más de 13 metros de altura y 7 metros de grosor. Tiene unas elaboradas almenas con varios matacanes, y su forma triangular define los límites totalmente simétricos de los Barrios Interiores de la ciudad. Unas torres gemelas, con forma de "D", protegen sus seis pequeñas entradas, en cada una de sus tres esquinas se encuentran otras tantas enormes torres redondas que son utilizadas como barracas (en el este, el norte y el sur).

4. Puerta interior. Se puede acceder a los barrios interiores de la ciudad a través de los canales, de las seis pequeñas puertas de la muralla, o mediante estos tres complejos de entrada. Las entradas están protegidas por tres torres octogonales de más de 20 metros de altura.

5. Barracas de guardia. La Compañía de Guardia de Pelargir está estacionada aquí: la forman un capitán, 5 sargentos y 100 soldados. Estos últimos están entrenados para utilizar el arco y para entrar en lucha cuerpo a cuerpo. En los tiempos de paz, la Compañía de Guardia actúa como la policía del Señor.

6. Edificio de los Fieles. Estas mansiones son totalmente sagradas. Son propiedad de la corona, y nadie puede empuñar un arma en su interior. Es aquí donde se reúne el grupo de hombres seleccionados para formar el Concilio de la Ciudad, bajo la vigilante mirada del Escudero de Pelargir. Un pasaje secreto conecta el sótano de estas estancias con la Torre de los Señores del Mar (nº 7) y la casa del Señor. La puerta de dicho pasaje es Extremadamente Difícil (-30) de encontrar, y es un secreto únicamente conocido por el Guardián de la Ciudad y el Señor.

7. Torre de los Señores del Mar. Barad Hiraer, que mide más de 70 metros de altura, se encuentra en el centro de la Ensenada, encima de un islote de piedra de forma hexagonal. Su función es la de avisar a las ciudades del interior y de río arriba de cualquier invasión, encendiendo una hoguera y haciendo repicar una campana. En el nivel superior de la torre, que se encuentra al aire libre y está rodeado por columnatas, se mantiene una guardia permanente, y también se almacena una cierta cantidad de madera para la hoguera. En el caso de que la niebla o la lluvia impida encender la hoguera, la torre contiene también un grupo de aves mensajeras que pueden llevar un escrito a cualquiera de las demás ciudades o faros.

Pero la torre tiene otras dos funciones. Es un refugio y una torre del homenaje, y es utilizada como cuartel general del Señor durante los ataques contra la ciudad. La entrada de la torre está situada en la segunda planta, y a ella se puede acceder mediante una escalera exterior. El primer piso cumple la función de almacén y sala de guardia inferior, mientras que el segundo es utilizado para las asambleas, incluyendo las de la Cámara de los Capitanes. El tercer nivel acoge las barracas de los soldados, una cocina y un comedor. El cuarto piso contiene una biblioteca y la Cámara de los Registros, mientras que el quinto está reservado para las estancias privadas del Señor y del comandante y los capitanes del Escuadrón de Guardia. La torre es bastante cómoda, y goza de una buena temperatura gracias a los numerosos hogares de fuego que hay en ella. Contiene provisiones para varios meses. La guarnición de la torre está formada por una compañía entera (la Compañía de la Torre) de soldados, aunque la mayoría viven fuera del edificio y también hacen la guardia del puerto y las murallas de la ciudad.

La Cámara de los Capitanes de la torre es el salón de reunión de los capitanes de barco. Cada uno se sienta en una cabina que mira hacia el estrado situado en el centro de esta habitación redonda. Las paredes de cada cabina tienen rendijas para hablar con el ocupante de la cabina adyacente. El debate y las votaciones se llevan a cabo sin que ninguno de los capitanes vea a sus compañeros. El Concilio actúa como gremio moderador.

Los hermosos buques y galeras del Escuadrón de Guardia se encuentran anclados en diferentes ensenadas rodeadas por columnatas situadas debajo de la torre. Se puede acceder a estas ensenadas a través del segundo sótano. El primer sótano cubre el nivel superior del islote de piedra. En él se encuentra el cuartel general de la Flota Real.

8. La Casa del Señor. La Casa del Señor, que tiene el aspecto de una enorme mansión rural, está hecha de granito y mármol de varios colores. Está rodeada por un patio famoso por sus árboles en miniatura y sus maravillosas fuentes. En el segundo piso de la mansión, rodeado en todo su perímetro por un balcón, se encuentran las estancias privadas del Señor, su dama y sus cuatro hijos.

9. Edificio del gremio de trabajadores del metal. Tanto el gremio de armeros como el gremio de herreros se reúnen aquí, normalmente juntos, aunque a veces tienen lugar reuniones separadas.

10. Edificio del gremio de los tejedores de velas. Los tejedores de velas supervisan desde aquí su provechosa industria.

11. El Kraken Ciego. Esta taberna, hecha de madera de lebethron barnizada y coronada por un techo de pizarra azul, es también una posada y una cervecería. Su actual propietario es Malcamdir.

12. Edificio del Gremio de los Carpinteros de Barcos. El

Edificio del Gremio de los Carpinteros de Barcos (S: "Rondocorhoth Círdain") es el mayor de los numerosos edificios de gremios de todo Pelargir.

13. Mercado de los pescadores. Este centro comercial, que es el mayor de todos los mercados de la ciudad, está siempre abierto, ofreciendo algunos de los mejores alimentos marinos de todo Gondor.

14. Edificio de los mercaderes. También conocido como la Cámara de los Gremios, este enorme complejo acomoda la mayoría de los congresos generales de mercaderes de Pelargir, y es utilizado como corte comercial de la ciudad (un foro de arbitrio utilizado como alternativa a la Corte de la Corona).

15. Puente del Sirith.

16. Puente del Foso.

17. Prisión del Señor. La prisión del Señor es la cárcel de Pelargir.

18. Mansión del Escudero. Este edificio de tres pisos es el centro administrativo de la ciudad. Es aquí donde trabajan los escribas del Escudero, y aquí donde se reúne la Corte de la Corona para juzgar a los acusados.

19. Casa de la Moneda de Pelargir.

9.32 PRINCIPALES CURSOS DE AGUA POR DEBAJO DE LA CIUDAD

Hay docenas de alcantarillas y canales subterráneos que atraviesan los cimientos pétreos de Pelargir. Fueron diseñados para descongestionar los ríos en caso de crecidas, y mantienen la ciudad limpia y seca, y lo que es más impor-

tante, libre de pestes. Unos pocos de ellos permiten a los amos de la ciudad almacenar mercancías, y también moverse rápidamente sin ser descubiertos.

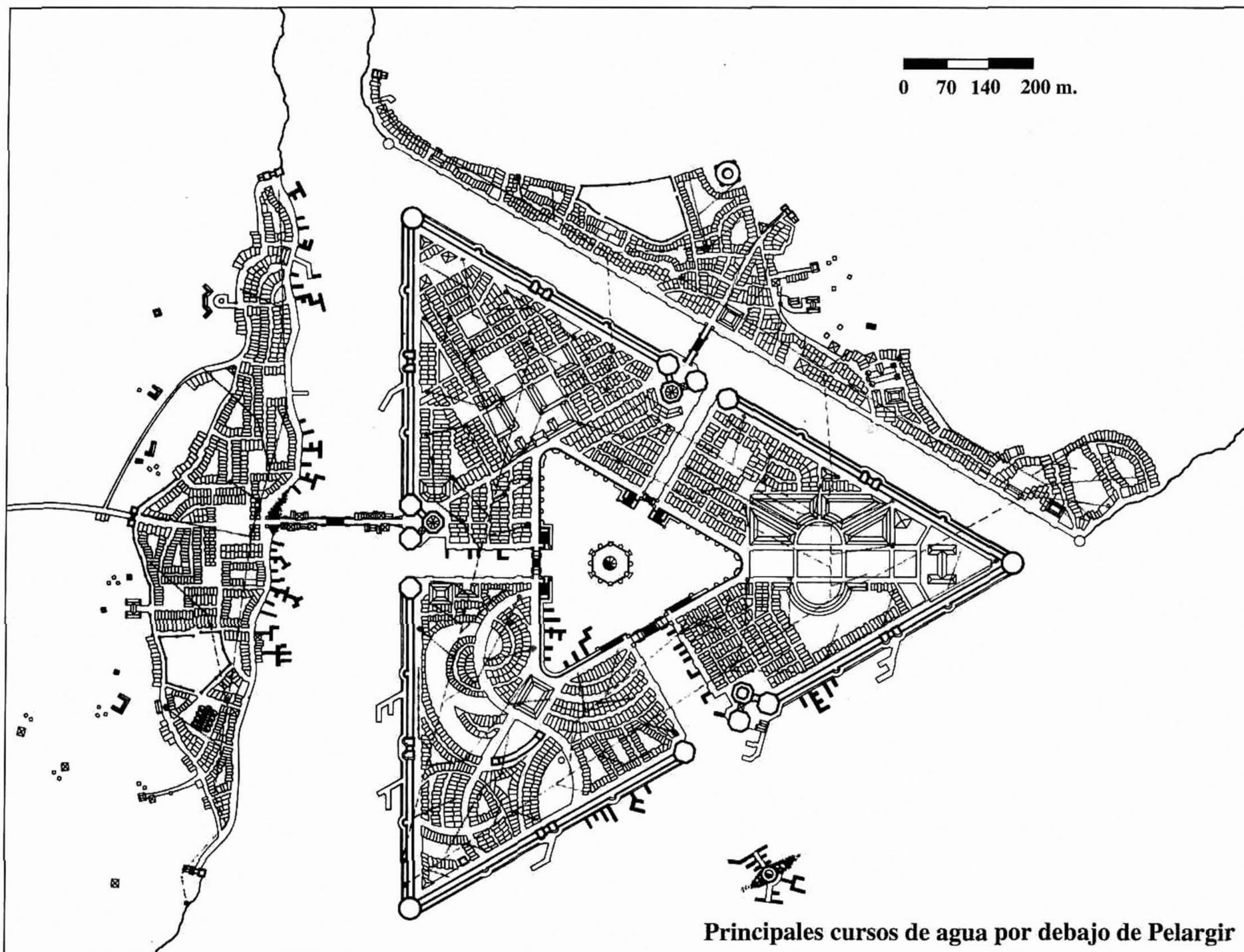
El siguiente diagrama muestra los principales túneles que se pueden encontrar por debajo de la ciudad.

10. CIUDADES MENORES

Con la excepción de Anórien, Lebennin es la región más densamente poblada de todo Gondor. El paisaje está salpicado de todo tipo de ciudades, pueblos y aldeas, incluso en su parte septentrional, bastante más montañosa. Cuando anochece, parecen encenderse luces en todos los puntos de la provincia, y los pocos viajeros nocturnos se sienten cómodos al ver muestras de civilización desde casi cualquier promontorio.

La mayoría de las comunidades yacen cerca de uno de los numerosos cursos de agua de cierta importancia de Lebennin. Generalmente, cuanto más grande es el río o más cerca está de su desembocadura, más frecuentes son los asentamientos. Con la excepción de las tierras más húmedas, la costa de la bahía y el Anduin inferior, son los valles del Serni y del Gilrain los que acogen a las poblaciones más grandes.

Las ciudades de menor importancia y situadas en las zonas más apartadas de Lebennin son las que ofrecen más po-



sibilidades de aventuras. A diferencia del interior de la provincia, que es relativamente seguro, estos lugares reciben las visitas de hombres brunos y de contrabandistas, o bien son víctimas de incursiones periódicas por parte de sus enemigos vecinos. Las siguientes seis ciudades ilustran a la perfección la vida en puntos como éstos.

10.1 FANUILOND

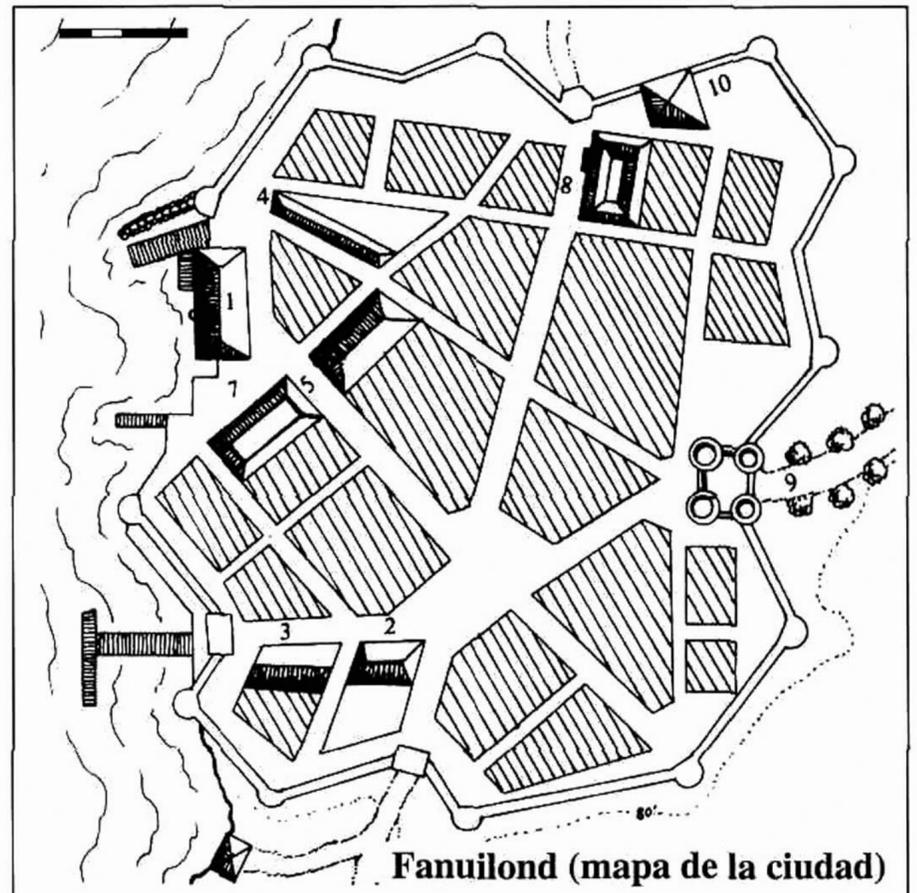
Situada cerca de la parte norte de la unión entre el Ethir Anduin y la Bahía de Belfalas, la ciudad amurallada de Fanuilond es el centro estratégico y político del distrito de Lebennivet. Su estatus y su relativa riqueza parecen atraer los ataques, y la ciudad ha perdido a gran parte de su población por causa de las recientes incursiones por parte de los corsarios de Umbar. El último ataque fue particularmente destructivo, quedando la anterior guarnición militar totalmente exterminada (sólo hubo un superviviente), la ciudad saqueada y quemada, y los civiles esparcidos, muertos o capturados.

Hoy en día, dos años más tarde, la ciudad está siendo reconstruida gracias a los esfuerzos de las civiles que vuelven del campo y los miembros de la nueva guarnición militar. Muchos de los barcos de la famosa flota pesquera de Fanuilond —que sólo se salvaron porque se habían hecho a la mar (como era lo normal) en la mañana del ataque— han vuelto a pescar con normalidad. Los marinos del pueblo se dedican a reconstruir el puerto.

DIAGRAMA DE FANUILOND

1. Salazón de Camesgal. El conocido salazón de Fanuilond, que no fue dañado durante el ataque de los corsarios, vuelve a estar abierto al público, proporcionando sal para la con-

Urranta,
el carpintero de barcos



servación del pescado, que se embarca en dirección a puntos tan lejanos como Minas Anor. Cada día, la mayoría de la pesca de la ciudad se sala, se seca y se ahuma, quedando lista para la exportación.

2. Bragoluva el tonelero. El único maestro tonelero que queda vivo en Fanuilond continúa enseñando a los jóvenes locales la antigua tradición de la tonelería. Apenas dan abasto para satisfacer la gran demanda de barriles.

3. El Grifo de Ponche. Fanuilond acoge un par de establecimientos que ofrecen a los viajeros una comida caliente y una habitación donde dormir. El más viejo de los dos es El Grifo de Ponche. Acoge a bastante clientela de la ciudad, y es conocida por su espacioso comedor común. El actual propietario, Londil, es un soberbio cocinero y sirve unos apetitosos estofados y un pescado especiado delicioso. El famoso ponche de la taberna es una especie de cerveza caliente aromática que atrae a viajeros de todos los puntos de Lebennivet. El Grifo de Ponche es barato aunque algo ruidoso, y es la taberna favorita de los marineros que vuelven a tierra tras pasar semanas en alta mar y están dispuestos a beber y festejar durante toda la noche.

4. Posada del Nido de la Corona. La Posada del Nido de la Corona está situada encima de la fábrica de sacos que posee su propietario. Este hospicio incluye varias pequeñas habitaciones individuales, y es bastante más limpio que el Grifo de Ponche. Fornact, su cordial posadero, y su mujer Tulan, se bastan para sofocar los pocos amagos de pelea que tienen lugar y mantienen un establecimiento bastante tranquilo.

5. Almacén de Avact. El almacén general de la ciudad es propiedad de Avact y su mujer Yomra. Ofrece una amplia variedad de mercancía, desde verduras frescas hasta cañas de pescar.

6. Urranta el Carpintero de Botes. Esta tienda recién terminada de construir se encuentra al sur de la ciudad. Urranta, el maestro carpintero de botes, también representa al poblacho de Fanuilond en el Grupo de Representantes del Distrito. Es viudo, pero recibe la ayuda de su único hijo, Ugac.

7. Casa de Yascairë. El viejo Yascairë posee la mayor flota pesquera de todo Fanuilond, pero debido a su edad y a su cada vez más maltrecha salud, el negocio lo lleva en realidad su nieta Yon. Dos de los numerosos pretendientes de Yon son Ugac el carpintero de botes y Tarv, el fornido y pen-

denciero hijo de Scrogal, un granjero local al que se puede encontrar más a menudo bebiendo en el Grifo o en el Nido de la Corona que trabajando en sus descuidados campos.

8. Casa del Capitán Dunsûl. Desde la muerte de su mujer y la partida de sus dos hijas, Dunsûl pasa poco tiempo en su mansión (en el norte). Prefiere vivir en esta residencia de tres pisos en la ciudad, que también acoge su oficina privada.

9. Torre de entrada. El macizo complejo de entrada a Fanuilond, hecho de piedra, es también utilizado como refugio y como barracas de los miembros solteros de la guarnición.

10. Casa de Faltar. Esta casa de dos pisos está unida en realidad a la muralla de la ciudad. Es el hogar de Faltar, de su mujer Finlas y de sus cinco hijos de poca edad.

LA GUARNICIÓN

El comandante de la guarnición de Fanuilond, el Capitán Dunsûl de Pelargir, es también el Legado del distrito. Se trata de un oficial de carrera bastante competente, que es ayudado con eficiencia en sus tareas militares por su lugarteniente, Faltar, un nativo de Fanuilond. A diario, Faltar se encarga de la guarnición, mientras que Dunsûl administra la ciudad y el distrito circundante.

Fanuilond acoge a una compañía de infantería, un escuadrón de caballería y unos cuantos artilleros experimentados en la construcción, despliegue y uso de las varias balistas y catapultas de la ciudad. Tres pequeños barcos patrulla costeros aumentan este contingente. Normalmente se encuentran estacionados en Fanuilond, pero de vez en cuando uno o dos de ellos anclan en el pequeño fuerte portuario de Gaeros.

10.2 GAEROS

Gaeros se encuentra unos 22 kilómetros al oeste de Fanuilond, unos 8 kilómetros al norte del punto conocido como Lebennivet (por el cual recibe su nombre el distrito). Mira hacia el estuario del Gilrain, que de vez en cuando recibe el

nombre de la Bahía de Linhir. Este pequeño pueblo pesquero, situado cerca de un fuerte que hace las veces de puerto, constituye desde hace bastante tiempo un popular punto de parada para los viajeros que se mueven a lo largo del Camino Costero (S. "Rathon Falath"). Desgraciadamente, su comercio ha quedado bastante mermado durante estos tiempos difíciles.

Los incursos destruyeron gran parte del pueblo durante su último ataque. Se ha reconstruido la Taberna del Puerto, una modesta posada de la ciudad, y el fuerte portuario es mantenido por un pequeño contingente procedente de Fanuilond. Un sendero de treinta kilómetros de longitud conduce desde la plaza mayor del pueblo (y única intersección de calles) hasta las poco conocidas cavernas situadas en los acantilados y que se conocen con el nombre de los Ojos de Oclanoc.

El fuerte portuario de Gaeros es de construcción relativamente sencilla, con unos muros de siete metros de altura y una única torre. Es de diseño triangular, y sus lados miden aproximadamente 30 x 30 x 33 metros. La achatada torre, de diez metros de altura, mide 13 metros de diámetro.

10.3 LORILAD

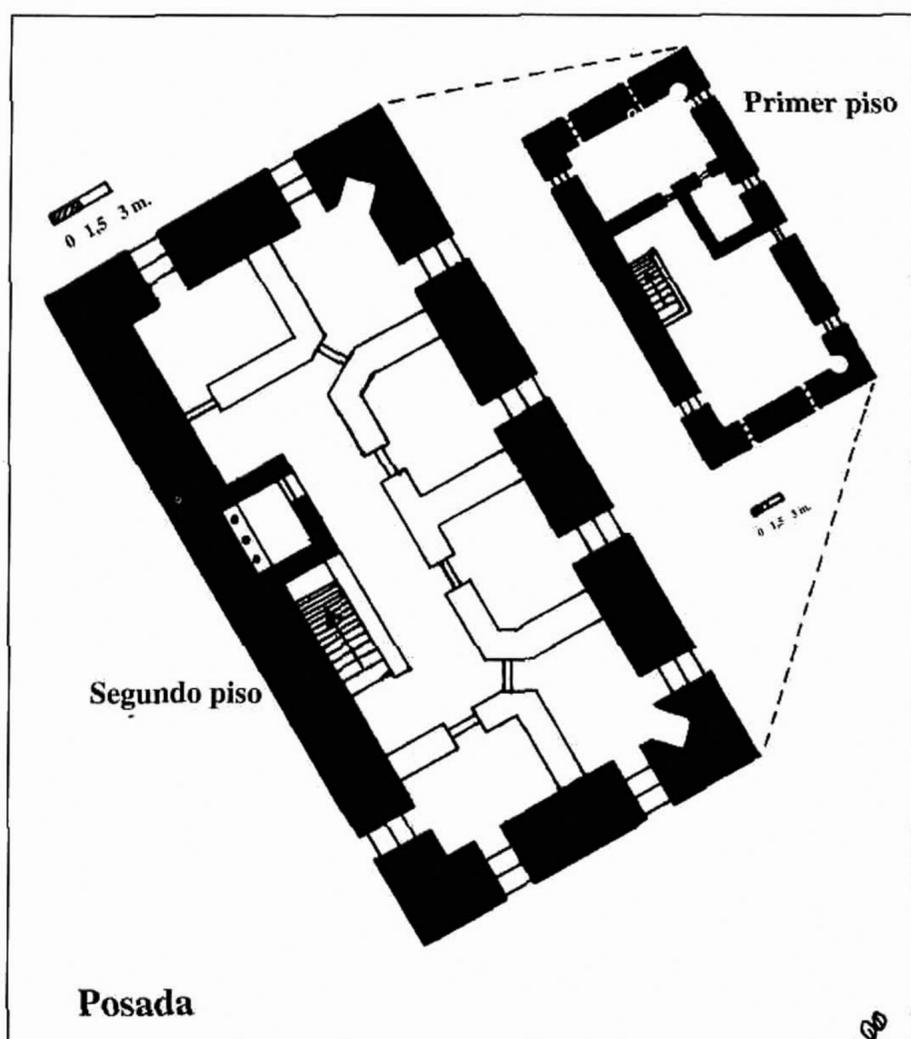
Al igual que Gaeros, Lorilad es un pueblo destruido. Sin embargo, a diferencia de la población vecina, Lorilad quedó totalmente arrasado. Hace varios años, los corsarios quemaron el pueblo entero, llevándose a un grupo de prisioneros para introducirlos en el mercado de esclavos haradan. Lorilad no se volvió a poblar nunca, y todo lo que queda del pueblo son unos cuantos cimientos y muelles chamuscados. El único refugio disponible en el pueblo se encuentra en la bodega situada bajo las ruinas de lo que antaño fue una casa situada en un punto alejado de la bahía.

Algo más de veinte kilómetros al sur de Lorilad se encuentra la antigua fortaleza de Minas Daldor, una maciza torre fortificada situada en la cima de una colina desde la que se puede contemplar toda la zona oriental del estuario del Gilrain. Gaeros sólo se encuentra a 15 kilómetros de Lorilad siguiendo este mismo camino, pero todos los supervivientes de Lorilad pasaron de largo por el pueblo arrasado a medida que huían hacia la seguridad de la fortaleza. Tras un breve periodo de estancia en la torre, la mayor parte se trasladaron a Fanuilond o a Pelargir. (Para más información sobre Minas Daldor, consultar la sección 11.2.)

10.4 GAERSÛL

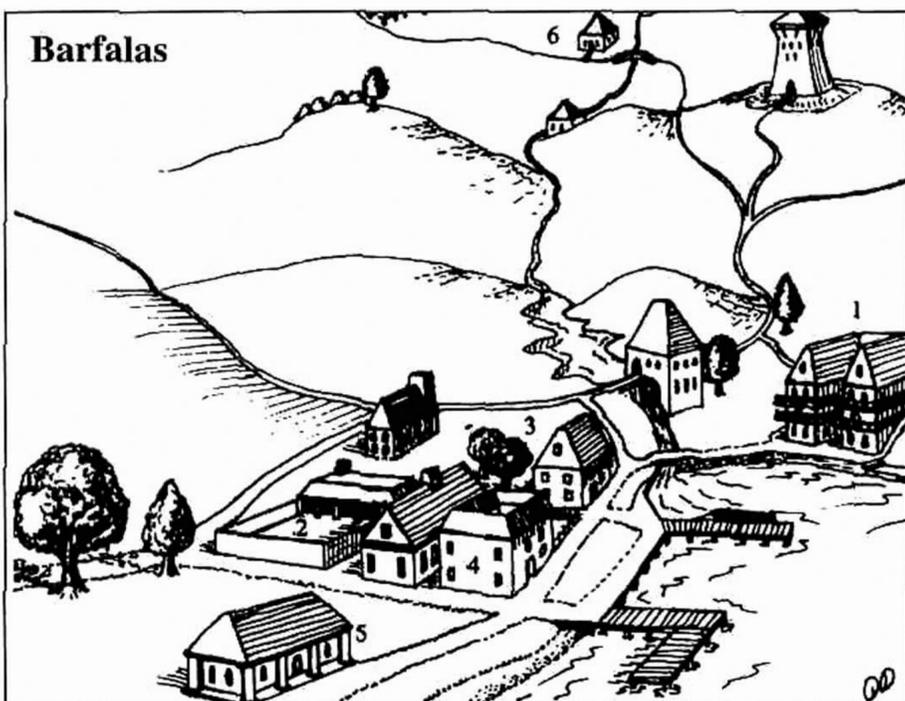
Gaersûl es un pequeño pueblo pesquero recién abandonado que se encuentra situado cerca del Anduin inferior. Tras ser incendiado por un ataque de los corsarios hace menos de un año, todos los habitantes que sobrevivieron huyeron en busca de la protección de Minas Ethir.

Sólo uno de los edificios de Gaersûl permanece intacto: se trata de la resistente Posada de los Muelles que, al estar hecha de piedra, no fue pasto de las llamas. Se trata de un modesto punto reunión, con su pintoresco primer piso adaptado a modo de taberna y sus seis pequeños (3 x 2 metros) dormitorios en el piso de arriba, pero constituye el único punto civilizado para quienes viajan por la zona. En algún momento después de que los propietarios originales abandonaran la ciudad, una familia procedente del Pueblo de las Marismas se apropió del lugar y lo puso en funcionamiento.



El gordo Urchoid y su corpulenta mujer, Uthanna, junto con sus numerosos hijos, se escondían antiguamente de los habitantes de Gaersûl, aunque actualmente residen en las ruinas del pueblo, y gozan de ciertas comodidades. Han perpetrado tres asesinatos, y el Señor de Lebennivet les busca para interrogarles sobre más de doce desapariciones. Su anterior residencia, que no era más que una caverna en las marismas situadas al suroeste del pueblo, era la base desde la que llevaban a cabo sus crímenes. Desde allí se dedicaron a asaltar a los viajeros desprevenidos durante cinco años.

Tanto Urchoid como Uthanna parecen ser unos posaderos modélicos, siempre dispuestos a sonreír y mostrarse alegres en presencia de sus ocasionales clientes. Poseen una ilimitada provisión de bebedizos alcohólicos, bebidas que venden a un precio muy bajo. Cuando algún desafortunado viajero se desmaya encima de la mesa o cae dormido en su habitación, lo más seguro es que a medianoche reciba una visita por parte de Urchoid y sus dos robustos hijos. Será entonces cuando los propietarios se deshagan alegremente de su víctima, envolviendo el cuerpo y llevándolo hasta el sótano de su residencia. Puede que algunos de los desgraciados huéspedes despierten en medio del mercado de esclavos del sur; otros servirán de comida para los dragones de los pantanos que habitan en las ciénagas cercanas.



10.5 BARFALAS

Barfalas se encuentra algo más de veinte kilómetros al suroeste de Gaersûl. Se trata del más oriental de los pueblos pesqueros situados cerca de la Bahía de Belfalas, y en realidad desde él se puede contemplar gran parte del Ethir Anduin superior. Su posición, cercana a la de *Barad Vedui* (S. "Última Torre") le ha permitido convertirse en el único pueblo pesquero del sur de Lebennivet que ha escapado a los ataques de los corsarios.

Barfalas tiene también otras características únicas, ya que en él se reúnen todo tipo de viajeros. Este viejo pueblo está lleno de edificios de paredes blancas y se eleva por encima de una arenosa playa de tres kilómetros de longitud. En los meses más cálidos, numerosos habitantes de los pueblos de tierra adentro vienen a relajarse en las agradables aguas de esta cala.

DIAGRAMA DE BARFALAS

1. El Maegril. El corpulento Aystec y su mujer Im son los propietarios de esta posada de tres pisos de altura y forma de



"U". Su hermosa hija, Ayteas, cocina la especialidad de la casa, el plateado pescado cuyo nombre bautizó la posada. El Maegril es un lugar limpio y espacioso, conocido por sus quince dormitorios privados. Cada uno de los dormitorios tiene un balcón desde el cual se pueden contemplar las aguas del mar.

2. Establo y herrería de Umadoir. El herrero y su atractiva aunque musculosa hija, Larras, son los dueños de este lujoso establo. También son los carpinteros de carros del pueblo.

3. Almacén de Amaid. Este almacén general es propiedad de la viuda Amaid y su hijo, Teirion.

4. Casa de Portan. Shakhôr y Portan son los más importantes pescadores de todo Barfalas. Cada uno de los dos posee varios botes. Portan es también el portavoz de Barfalas en el Grupo de Representantes del distrito en Fanuilond.

5. Casa de Shakhôr. Shakhôr procede de una familia con sangre númenóreana y, sin que lo sepan el resto de lugareños, fue antiguamente un famoso pirata al servicio de Gondor. Parece contentarse con esconderse tras su fachada de propietario de barcas y famoso pescador. El antiguo pirata no es consciente de que uno de los hombres que le hirió hace años vive cerca suyo (ver el nº 6).

6. Casa de Allurac. Allurac el pescador es un visitante poco frecuente del pueblo, aunque es considerado un residente del mismo. Su casa se encuentra justo al este del pueblo. Allurac es en realidad Earcano el Corsario, un violento guerrero marino que posee un barco incursor costero en un cobertizo oculto en los cercanos Pantanos de Balimur. Como los pescadores locales suelen pasar varios días seguidos fuera de casa, a nadie sorprende sus periodos de ausencia. Shakhôr dejó tullido (le hirió en la pierna) a Allurac al principio de la carrera del corsario, pero este último no ha reconocido todavía a su antigua némesis. (Ver la sección 11.1.)

10.6 LINHIR (EN DOR-EN-ERNIL)

El puerto amurallado de Linhir está situado justo por detrás de la confluencia de los ríos Gilrain y Serni. Se encuentra sólo a 18 kilómetros de la bahía, y es una encrucijada de vital importancia estratégica. Es en este punto donde el Camino de Gondor cruza el Gilrain, uniendo Lebennin con Dor-en-Ernil. La ciudad propiamente dicha se encuentra en la segunda de las provincias mencionadas, aunque sus dominios se extienden hasta la Tierra de las Cinco Aguas.

Linhir es el centro administrativo del este de Dor-en-Ernil, y también el centro cultural del oeste de Lebennin. Su Señor, que es nombrado directamente por el rey, jura fidelidad al Príncipe de Dol Amroth. Sin embargo, controla los territorios situados a ambos lados del río, de forma que Linhir envía siempre un embajador al Grupo de Representantes del vecino distrito de Lebennivet. Por lo tanto, el Señor de Lebennin actúa de forma indirecta como vasallo del Príncipe de Dor-en-Ernil.

En Linhir viven más de cuatro mil personas. Muchos trabajan en los siete molinos de la ciudad, o bien en los fonderos de su hermoso puerto fluvial. Otros trabajan en la pequeña Casa de la Moneda de Linhir, o bien venden sus mercancías en los dos mercados de la ciudad.

NOTA: Para más información sobre Linhir, consultar el módulo de ICE *Los Puertos de Gondor*, que se centra en la provincia de Dor-en-Ernil.

10.7 EL PUEBLO PANTANOSO DE TAILAIN

Tailain está situado en la zona noroccidental del Ethir Anduin. Está construido sobre seis pequeñas islas formadas a partir de numerosas capas de barro y lechos de juncos, de forma que tiene un aspecto bastante salvaje. Casa islote está rodeado por una cerca de afiladas estacas y está conectado con las demás mediante unos puentes hechos de suelos de barcas aplanados. Los muros y los senderos elevados mantienen a raya a los dragones de los pantanos.

Las barcas pesqueras están atadas en numerosos escondrijos, donde sus pilotos las atan a las raíces de los árboles o a algunas estacas clavadas en el lecho pantanoso. Los apriscos para ganado están situados en el protegido interior de los complejos, justo encima de la Casa Común. Cada una de dichas casas comunes, que tienen forma de cruz, proporciona a los lugareños un lugar para reunirse, tomar el té y relacionarse entre ellos. Al igual que las demás cabañas, están construidas con juncos. Una habitación trasera permite acomodarse a los escasos visitantes de la aldea.

A pesar de estar hechos de un material bastante ligero, los edificios de los marismeños son ideales para sus necesidades. El almacén de juncos arqueados de sus hogares les permite construir o derribar una casa común en cuestión de horas, mientras que sus paneles y paredes móviles les permiten variar sus refugios en función del viento, la temperatura y las precipitaciones. Incluso los aparentemente toscos cimientos del suelo, formados por esteras de juncos, tienen un propósito, ya que a medida que se van hundiendo más, se pueden añadir nuevas capas. De esta forma se puede mantener a flote el pueblo entero.

LOS MARISMEÑOS DEL ETHIR

Los marismeños son un pueblo básicamente dunlendino, aunque con algunas diferencias. Al haber permanecido tanto tiempo separados de sus parientes de las montañas, su cultura se ha vuelto totalmente única. Miden entre 1,56 y 1,70 metros de estatura, y tienen el pelo oscuro, la piel morena y los ojos marrones o grises. Pocos de ellos son cultos, aunque la mayoría hablan el oestron para poder entenderse con los representantes del rey cuando éstos vienen de visita. Sus grandes y extensas familias tienen como mínimo un Sabio, que mantiene los registros y va transmitiendo la rica literatura oral de los lugareños.

Los marismeños viven del mar, aunque su dieta también tiene otros elementos, como el té, las verduras de huerto y el cerdo. Son unos marineros soberbios, y utilizan unos ligeros botes a remos o unos barcos de vela semejantes a los Corredores de Balimur. Los capitanes gondorianos aprecian enormemente las habilidades marinas de los marismeños, y contratan a muchos de ellos como timoneles, vigías o navegantes.

Aunque se muestran cordiales con los dúnedain, los marismeños prefieren vivir en solitario. Desconfían de los huéspedes sospechosos y no pagan impuestos, excepto la pesca que les sobra. Las autoridades gondorianas respetan sus necesidades, aunque sólo sea por lo difícil que resulta encontrar sus pueblos. Después de todo, los marismeños trasladan sus hogares cada pocos años.

EL JEFE

Albaraich es el jefe de Tailain. Su viejo y respetado clan es el que más cerca vive del río, y recibe a la mayoría de los extranjeros antes de que puedan molestar a sus parientes. Tanto Sult como Suvac, sus hijos mayores, saben leer, y Albaraich tiene algunos amigos dúnedain. En realidad, su mujer Beus vivió en Pelargir durante dos años, y visita a su tío siempre que tiene ocasión. Dicho tío es el camarero de la Ballena Chorreante.

11. CIUDADELAS DE LEBENNIN

LAS FORTALEZAS DE LEBENNIN

Un "*" indica que se trata de una torre fortificada o castillo de mayor importancia.

Nº	Nombre	Tipo	Lugar	Lealtad
1	Bar Lebinnevet	Faro	Tol Lebennivet	Señor de Lebennin
2	Barad Gaeros	Torre de vigilancia	Gaeros	Legado de Lebennivet
3	Minas Daldor*	Torre de vigilancia	Lebinnevet	Legado de Lebennivet
4	Bar Ethir	Faro	Ethir Anduin	Señor de Lebennin
5	Barad Vedui	Faro	Ethir Anduin	Legado de Lebennivet
6	Bar Lymen	Faro	Estuario del Gilrain	Caballero Huadil
7	Balibogach	Fuerte de madera	Pantanos de Balimur	Grupo de bandidos
8	Barad Hiraer*	Torre	Pelargir	Corona
9	Barad Ithilnen	Faro	Pelargir	Legado de Pelargir
10	Minas Anduin*	Castillo de peaje	Pelargir	Señor de Lebennin
11	Tir Serni	Torre	Valle del Serni	Caballero Coravar
12	Minas Brethil*	Castillo	Valle del Serni	Legado de Celosien
13	Minas Arthor*	Castillo	Valle del Erui	Legado de Arnach
14	Iaurost	Torre	Valle de Tumladen	Caballero Arahil
15	Minas Imduin*	Castillo	Colinas del norte	Legado de Celosien
16	Chaichail Crosda	Fuerte en colina	Valle de Tumladen	Caballero Laidil
17	Echorost	Torre	Valle del Sirith	Caballero Cambril
18	Minas Arnach*	Castillo	Colinas del norte	Legado de Arnach
19	Bar Novond	Torre	Valle del Celos	Caballero Sammathir
20	Caichail Reulan	Fuerte en colina	Valle del Gilrain	Jefe dunlendino
21	Caragost	Torre de vigilancia	Ered Nimrais	Caballero Erlinion

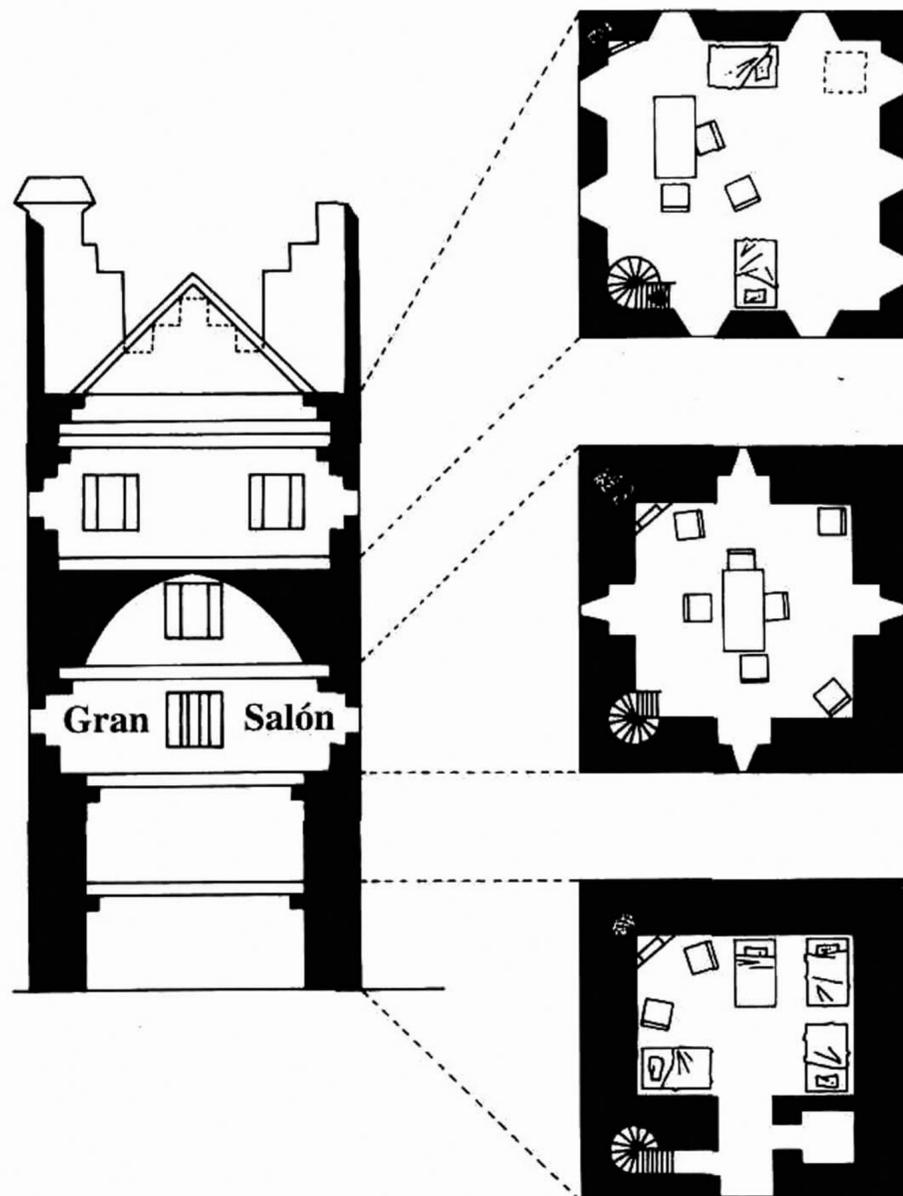
Lebennin acoge veintiuna fortalezas de cierta importancia. Entre ellas hay cinco castillos mayores, dos torres-ciudadelas y catorce fuertes menores: torres de vigilancia, faros fortificados y ciudadelas de poco tamaño. Naturalmente, la mayor concentración de estas fortificaciones se encuentra en el vulnerable distrito meridional de la provincia.

Naturalmente, hay docenas de otros tipos de fortalezas en Lebennin, en particular refugios dunlendinos. La mayoría son mansiones fortificadas o ruinas dunlendinas. El paisaje está adornado por incontables fuertes costeros, fuertes en las colinas y fortalezas en las montañas, reflejando la antigüedad de la colonización de Lebennin y su estatus de puerta de entrada a una zona particularmente peligrosa.

11.1 BALIBOGACH

Balibogach es una fortaleza de madera construida en las profundidades de los Pantanos de Balimur. Es un fuerte propiedad de un grupo de bandidos, y se encuentra oculto en el siempre cambiante laberinto de islas, islotes y cursos de agua. Los innumerables bajíos de Balimur, las zonas de arenas movedizas y los estrechos canales que tanto abundan en las ciénagas constituyen un desafío incluso para quienes están familiarizados con los secretos del pantano. Con el paso de los años, los intentos por drenar las marismas han ido fracasando, ya que cada aventura provocaba una excesiva pérdida de vidas.

Un buen número de guerreros procedentes de Pelargir y Barad Verdui han desaparecido recientemente en la zona mientras exploraban el lugar en busca del supuesto cuartel general de un amplio grupo de contrabandistas. El Señor de Lebennin está preocupado por estas pérdidas, pero la naturaleza de Balimur hace difícil concretar cómo murieron exactamente los soldados. Aunque es probable que los bandidos



ENCUENTROS ESPECIALES EN LOS PANTANOS DE BALIMUR

Para quienes entren en los pantanos sin un guía adecuado, el Director de Juego puede utilizar la siguiente tabla de encuentros aleatorios:

Tirada	Encuentro acuático	Encuentro terrestre
01-05	Encallados en la arena. Muchas sanguijuelas y mosquitos	Atacados por enjambres de insectos, mosquitos incluidos.
06-10	Canal sin obstáculos.	Sendero sin obstáculos.
11-15	Canal demasiado estrecho para un bote.	La tierra acaba en una ciénaga.
16-20	Encallados en arenas movedizas.	La tierra acaba en una zona de arenas movedizas.
21-25	La profundidad del agua . baja repentinamente a 12 m.	Unos matorrales impenetrables impiden el paso.
26-30	Encuentro con 1-20 contrabandistas.	Encuentro con 1-20 contrabandistas.
31-35	Encallados, encuentro con un dragón de los pantanos de 10 m. de largo.	Zona de hierba alta, encuentro con un dragón de los pantanos de 10 m. de largo.
36-40	Canal demasiado estrecho para un bote.	La tierra acaba en una ciénaga.
41-45	Os dais cuenta de que habéis regresado donde estabais antes.	Os dais cuenta de que habéis regresado donde estabais antes.
46-50	Canal sin obstáculos.	Sendero sin obstáculos.
51-55	Encallados en arenas movedizas.	La tierra acaba en una zona de arenas movedizas.
56-60	Una serpiente venenosa cae al bote desde la copa de unos árboles.	Una serpiente venenosa cae en el centro del grupo desde la copa de unos árboles.
61-65	Canal sin obstáculos.	Sendero sin obstáculos.
66-70	Entráis en una zona cubierta de conchas afiladas.	Unos matorrales de afiladas espinas impiden el paso.
71-75	Canal sin obstáculos.	Sendero sin obstáculos.
76-80	Bote atacado por un dragón de los pantanos de 10 m. de longitud.	Atacados por un dragón de los pantanos de 10 metros de longitud.
81-85	Canal sin obstáculos.	Sendero sin obstáculos.
86-90	Encallados en arena. Muchas serpientes venenosas nadan en torno al bote.	Zona de hierbas altas. Encuentro con numerosas serpientes venenosas.
91-95	Os dais cuenta de que habéis regresado donde estabais antes	Os dais cuenta de que habéis regresado donde estabais antes.
96-00	El canal acaba en una franja de tierra.	La tierra acaba en una ciénaga.

NOTA: Cuando los jugadores regresen a una zona visitada anteriormente, hay un 50% de probabilidades de que sean capaces de seguir sus rastros de vuelta al punto de inicio.

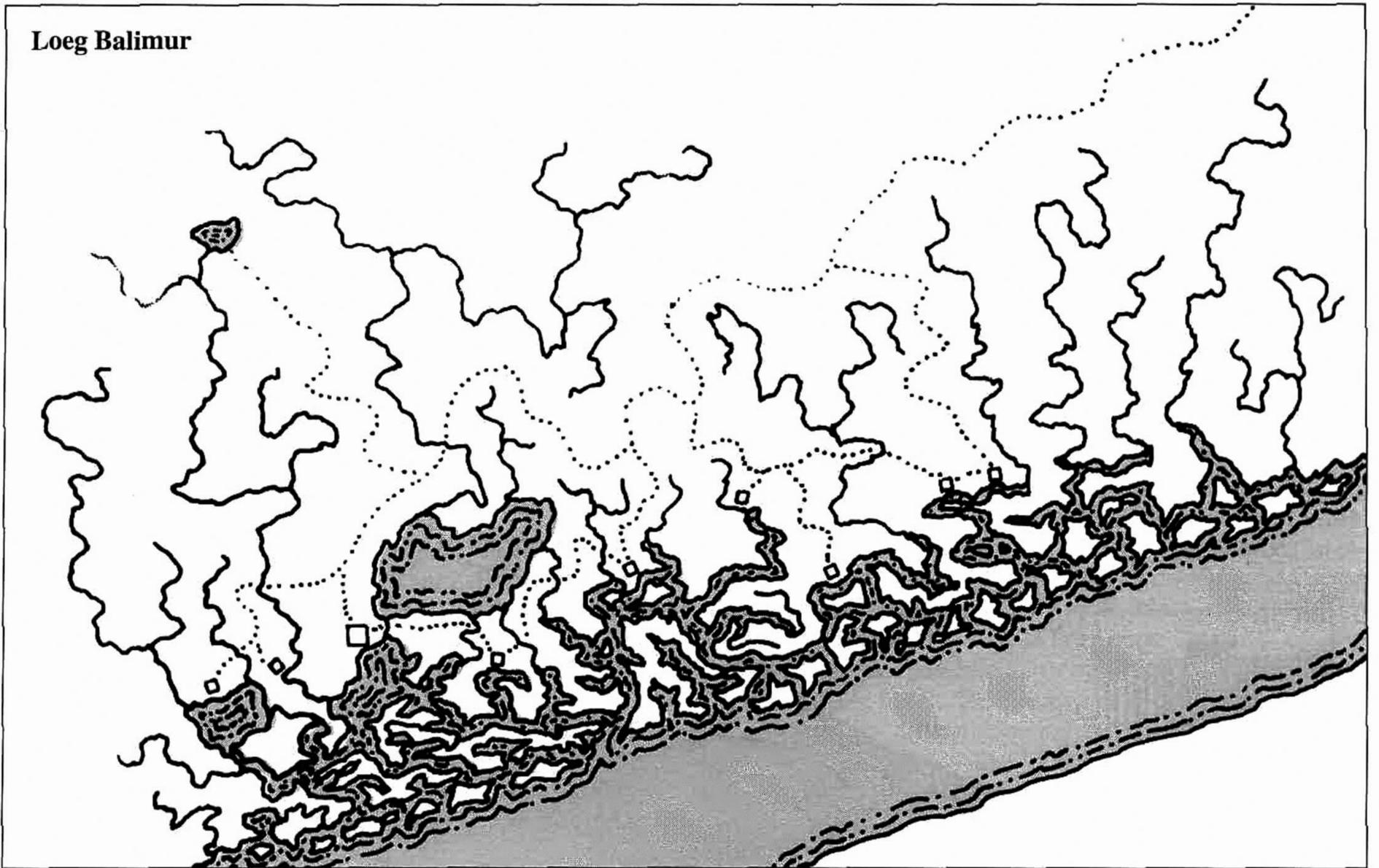
sean ciertamente un grupo grande y peligroso, también es cierto que las marismas pueden ser responsables de algunas de las muertes. Cualquier atacante que busque Balibogach debe enfrentarse primero a las ciénagas.

EL CAMINO A TRAVÉS DE LOS PANTANOS DE BALIMUR

Además de los peligros de perderse o hundirse en las arenas movedizas, los aventureros que entran en la región de Balimur se arriesgan a ser atacados por las bestias nativas del pantano. Las marismas acogen a una serie de serpientes venenosas y grandes y agresivos dragones de los pantanos. Además, los viajeros deberán enfrentarse a todo un ejército de sanguijuelas debilitantes (Gelen) y enjambres de insectos sedientos de sangre como moscas enanas, acáridos, moscas y especialmente mosquitos. Los lugareños los llaman, respectivamente, greiman, hatlings, culaegan y morgreimings.

NOTA: Los DJs deberían tirar para ver cuándo los PJs deberán enfrentarse a estas pestes. Un encuentro tiene lugar siempre que haya un resultado de este tipo en la tabla de en-

Loeg Balimur



cuentros y además una vez cada mañana o cada noche (mínimo de uno al día). Con una tirada en un D100 de 01-05, cada PJ debería hacer una TR (sumándole su bonificación por CON) contra un ataque de nivel 1. Caso de fallar, el personaje será víctima de la Fiebre de las Marismas, una enfermedad que deja a la víctima con una penalización de entre -1 a -100 cada día (tirar una vez al día, después de dormir), durante 1-100 meses.

Como mínimo, los molestos enjambres de insectos suelen romper la concentración de los viajeros, haciendo que la navegación a través de los pantanos sea todavía más difícil y los fallos de orientación sean más frecuentes. Esto puede presentar más de un problema en un lugar en el que un paso en falso o una mala elección en una ruta puede provocar una muerte rápida. (Para más información sobre los Pantanos de Balimur, ver las secciones 3.52 y 5.)

LOS CONTRABANDISTAS DE BALIBOGACH

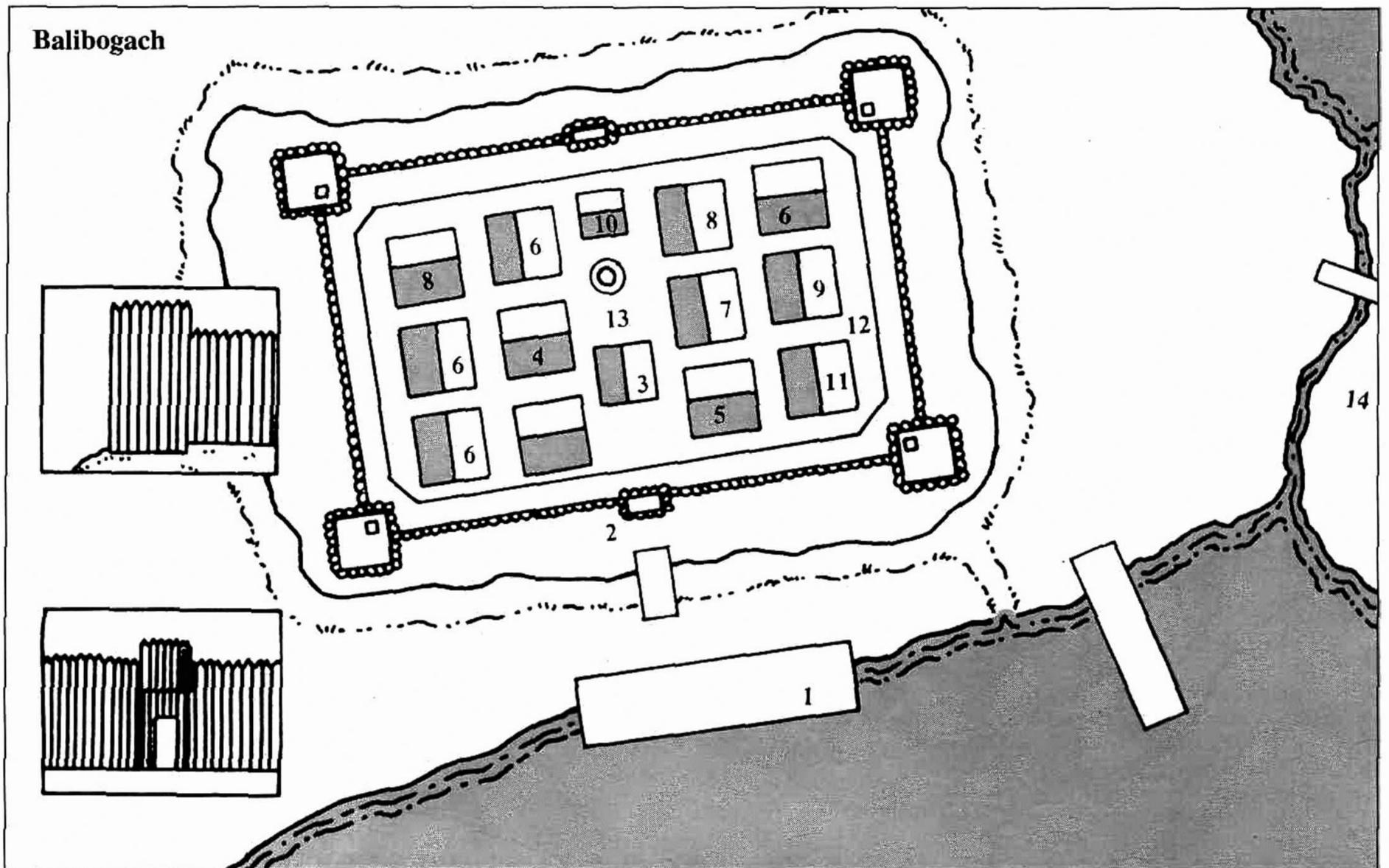
Aunque hay varios forajidos que viven en cabañas en la zona exterior de los Pantanos de Balimur, el cuartel general principal de los contrabandistas se encuentra dentro del fuerte de Balibogach, rodeado de empalizadas. Desde aquí, sus botes navegan Anduin arriba hasta Pelargir, y río abajo para comerciar con los corsarios procedentes de Umbar. La fortaleza proporciona a los bandidos una base desde la cual pueden atacar a los viajeros que atraviesan el camino desde Pelargir hasta Linhir.

Los prisioneros y demás mercancías de valor siempre regresan a Balibogach. Los cautivos de elevada posición social son liberados a cambio de un rescate; los demás son vendidos a los esclavistas corsarios. Estas víctimas, a las que se coloca una fuerte venda en los ojos cuando se las lleva hacia o fuera del fuerte, se pasan los días de estancia en la fortaleza en unas celdas cerradas situadas en el interior del edificio de piedra. Reciben comida, pero los proscritos obligan

a trabajar a los posibles esclavos (encadenados, por supuesto) dentro del complejo o en las afueras del mismo. Los esclavos domésticos calificados suelen dedicarse a limpiar cazuelas, servir la mesa o actuar para diversión de los bandidos.



Lufa
la contrabandista



GAERWEN, LA "REINA DE BALIMUR"

Gaerwen es la autoproclamada "Reina de Balimur" y la líder de los contrabandistas de Balibogach, sin que nadie se oponga a su gobierno. Se trata de una descendiente noble de los rebeldes de la Lucha entre Parientes, y su linaje dúnadan es bastante puro. Sus finos rasgos y su largo cabello oscuro sugiere su ascendencia y cautiva a los hombres que se la encuentran.

Gaerwen es cruel con sus enemigos, pero leal con sus amigos. No acepta la legitimidad del rey, y considera a su gobierno y sus fuerzas sus más mortales enemigos. La simple mención de la Corona la molesta sobremanera, transformando a veces su aparente tranquilidad en una furia tremenda.

Gaerwen, que en la actualidad está soltera, recuerda a su amor perdido con un dolor que sólo ella conoce. Su prometido, un explorador marítimo llamado Valadil, murió en un duelo con el Capitán Dunsûl cerca de la torre de Barad Et-hir, y ella nunca ha deseado a otro hombre. Por el contrario, prefiere pasar de vez en cuando una tarde de entretenimiento con alguno de sus soldados o prisioneros.

LOS FORAJIDOS DE GAERWEN

Gaerwen tiene cuatro lugartenientes principales. El más anciano y peligroso de todos es sin duda Anduinil, un explorador y capitán marino de raza dúnadan extremadamente peligroso. Capitanea la mayoría de las expediciones marinas y, al igual que Gaerwen, tiene parientes en Umbar. Wafar, un hombre cuya cara quedó desfigurada por el fuego, supervisa la guardia del fuerte. Amplac lleva las cuentas de la banda y negocia los tratos con los mercaderes bastante poco escrupulosos de la zona de Lebennin. Alfraits el Mago ayuda a Amplac a controlar las finanzas. Su gusto por las ropas de lujo y sus suaves modales ocultan su fuerza interior, ya que es un adversario duro y astuto.

Cuatro crueles y traicioneras mujeres se encargan del

mantenimiento del fuerte de Balibogach. Yora la Ardilla se ocupa de las cocinas, mientras que Laca la Pato cuida los jardines y los pastos. Cuando sólo eran dos jóvenes gemelas, las dos fueron raptadas por los corsarios en Linhir y vendidas como esclavos de galera masculinos. Desde entonces, se han abierto paso inexorablemente hasta la libertad. Lo mismo han hecho Lufa y Bofa, las dos ladronas que dirigen las expediciones nocturnas sobre los caminos circundantes o las colonias cercanas.

VIDA EN LA FORTALEZA

Los centinelas montan guardia por toda la zona día y noche. Están colocados por parejas en posiciones con varios movimientos, en una zona que mide aproximadamente 3 kilómetros de radio. Están entrenados para imitar el grito de las aves pantanosas, de forma que pueden transmitir mensajes o dar la alarma general sin que se les detecte.

Los contrabandistas al servicio de Gaerwen son más de 200, pero sólo hay un centenar de ellos residiendo en Balibogach. Varios de los miembros de la banda de Gaerwen se han independizado, estableciéndose en Pelargir o Fanuilond, y trazando sus propios planes. Otros viven como "honestos" ciudadanos en pueblos más pequeños. Uno de los más frecuentes visitantes de Balibogach, por ejemplo, es Earcano el Corsario, conocido localmente como "Allurac" (ver la sección 10.5 para más información sobre Allurac).

EL DIAGRAMA DE LA FORTALEZA

Balibogach se eleva sobre una isla de poca altura situada en el centro de la marisma. La fortaleza tiene un diseño rectangular, y consta de una empalizada de siete metros de altura y cuatro torres de 8 metros de altura que refuerzan las esquinas. Las puertas delantera y trasera están construidas con una madera muy resistente, al igual que el resto del fuerte, pero están protegidas por unas torretas colgantes. La pe-

queña torre del homenaje de Balibogach, que mide menos de diez metros, está hecha de piedra.

El fuerte incluye en su interior un pequeño pueblo, una colonia capaz de albergar un máximo de 250 personas. Los pastos y jardines cercanos permiten a los residentes ser autosuficientes. Dados los recursos de la fortaleza, no es extraño que el Señor de Lebennin tenga problemas para aplastar a esta banda de forajidos al servicio de Gaerwen.

1. Cala junto al río. Ocho fondeaderos de madera circundan la cala. Los contrabandistas poseen cuatro barcos de tamaño medio y una docena de botes más pequeños, todos ellos equipados con velas latinas. A lo largo de toda la fangosa orilla se encuentran desperdigados un grupo de veinte botes de remos. En cualquier momento suele haber anclados en Balibogach una tercera parte de los barcos de los forajidos.

2. Entrada principal. La entrada principal de Balibogach mira hacia la cala que hace las veces de puerto de los contrabandistas.

3. Cocina. La cocina está colocada en la misma dirección que la entrada principal. Con la excepción de la torre del homenaje, es el único edificio de piedra de todo el fuerte. En el tejado se puede apreciar una chimenea.

4. Comedor. Los proscritos van comiendo aquí por turnos, normalmente después de descansar un poco.

5. Herrería. El taller del armero/herrero contiene todas las más apreciadas herramientas del fuerte.

6. Almacenes. Se trata de los almacenes generales, algunos de los cuales contienen mercancías robadas. Otros están vacíos.

7. Almacenes de alimentos. Aquí se guardan los barriles llenos de alimentos salados. De varios ganchos cuelgan trozos de carne ahumada, mientras que unos grandes recipientes de piedra o algunas cazuelas tapadas contienen sacos de harina.

8. Barracas de los hombres. Los solteros residen en estos dormitorios, amueblados de forma bastante espartana.

9. Barracas de las mujeres. Uno de los edificios acoge a las mujeres solteras del fuerte.

10. Torre del homenaje. La torre del homenaje es cuadrada, alta y estrecha, y está hecha de piedra. Sirve como refugio y como torre de vigilancia. En ella se encarcela también a los prisioneros.

11. Establos. Los establos acogen a unos veinte caballos de pequeño tamaño.

12. Excusados. El emplazamiento de las letrinas de los residentes de Balibogach va trasladándose por todo el fuerte.

13. Pozo. Un pozo de agua dulce es suficiente para abastecer de agua potable a toda la colonia. Hay tres pozos más al norte del fuerte, junto a los pastos y los jardines.

14. Jardines y pastos. En dos parcelas de tierra seca se cultivan los vegetales necesarios para la alimentación de los bandidos, lo que les permite resistir agazapados en su fortaleza durante largos periodos de tiempo.

11.2 MINAS DALDOR

Minas Daldor se eleva cerca de la zona oriental del estuario del Gilrain. Situada en la cima de una escarpada colina, está protegida por un acantilado en su parte trasera, que da a parar al mar. Sus gruesos muros e imponente construcción la convierten en una de las más poderosas fortificaciones de todo Lebennin.

El Señor de Minas Daldor debe lealtad a la Corona y al Señor de Lebennin, pero su condado es administrado por el Legado de Lebennivet (el Capitán Dunsúl). Los impuestos

recaudados van en primer lugar a Fanuilond. Entre cuatro y diez veces al año, el representante del condado (ver Fuindil, más adelante) viaja también a Fanuilond, donde actúa como miembro sin derecho a voto dentro del grupo de representantes.

MELDIN EL LOCO

El caballero real (aroquen) Meldin es el dueño de la ciudadela y la hacienda circundante. Como Señor de Minas Daldor, es también el supervisor del condado de Daldor y uno de los personajes más poderosos dentro de la política del suroeste de Lebennin. Meldin es un singular descendiente de la nobleza de los Fieles númenóreanos, y por lo tanto su sangre y su porte son claramente aristocráticos. Es brillante y astuto, y sus variados talentos impresionan incluso a sus camaradas más poderosos.

Pero sin que lo sepa nadie fuera de su reducido círculo de amistades íntimas, Meldin está también un poco loco. Su desilusión, aunque reciente, le ha afectado enormemente. Aunque mantiene una fachada totalmente normal, en su interior cree ser un semidiós inmortal llamado *El Fuego Oscuro de Númenor*, y desea extender su dominio sobre todas las mentes de los habitantes de la provincia.

Naturalmente, Meldin no es ningún dios, pero sí que es un formidable bardo. Se considera a sí mismo un campeón de los hombres eternamente joven, pero la realidad es que hace ya mucho tiempo que ha dejado atrás la primavera de su vida, tanto física como mental. Está gordo y (extrañamente) calvo, de forma que su aspecto dista mucho de ser sobrenatural. Aun así, Meldin es un hombre rico, fabulosamente rico si los rumores son ciertos. Es esta fortuna lo que atrae a su lado a sus seguidores, seguidores que le sirven en sus necesidades mortales y que alimentan todavía más su creciente locura.



LA GUARNICIÓN

El más importante de estos sirvientes es Fuindil, el chambelán y “sumo sacerdote” de Meldin. Fuindil es un escudero leal que disfruta complaciendo alegremente cualquier estúpido deseo que pueda tener su amo. En realidad, el verdadero amo de Minas Daldor es Fuindil, que ejerce el gobierno sobre toda la zona mientras finge “adorar” a Meldin como el Fuego Oscuro de Númenor. La posición de Fuindil como caballero y capitán de la guardia de la torre le permite aislar a su maestro de personas que podrían descubrir su engaño. Esta circunstancia es vital para la supervivencia de Meldin, ya que el Señor de Lebennin aplastaría sin dudar la farsa del enloquecido dúnadan si se enterara de los delirios de Meldin.

Además de Meldin y Fuindil, el castillo está ocupado por otros cincuenta y dos criados permanentes. Dichos sirvientes se dedican a mantener en buenas condiciones la hacienda y a proteger la torre. La mayoría obedecen a Meldin, pero los doce guardias sólo siguen las órdenes de Fuindil. Meldin cree ser magnífico y generoso con sus sirvientes, y entrega a Fuindil grandes cantidades de dinero para sus “fieles adoradores”, pero el astuto capitán se queda con la mayor parte del oro y la plata. El resto va a parar a sus tropas, lo que asegura su lealtad hacia el “Sumo Sacerdote del Fuego”.

NOTA: Es necesario recordar que, aunque Fuindil el Capitán de la Guardia y unas pocas personas más se ríen de Meldin y de su locura, hay muchos residentes en el castillo y en la hacienda cercana (incluyendo la zona de Gaeros y Lorilad) que en su interior creen honestamente que el Señor de Minas Daldor es en realidad un semidiós conocido como el Fuego Oscuro de Númenor. El demente Meldin se dedica a veces a entrar en un estado de invisibilidad, mandando órdenes con su profunda voz y sus modales autoritarios a cualquiera que se encuentre con él. Recientemente, la fortaleza fue víctima de un breve pero violento asedio por parte de los corsarios de Umbar, y el éxito de la defensa fue principalmente debido a la devoción que sienten por Meldin sus seguidores. Naturalmente, la fortaleza de la ciudadela y la fría cabeza de Fuindil también contribuyeron para conseguir la victoria.

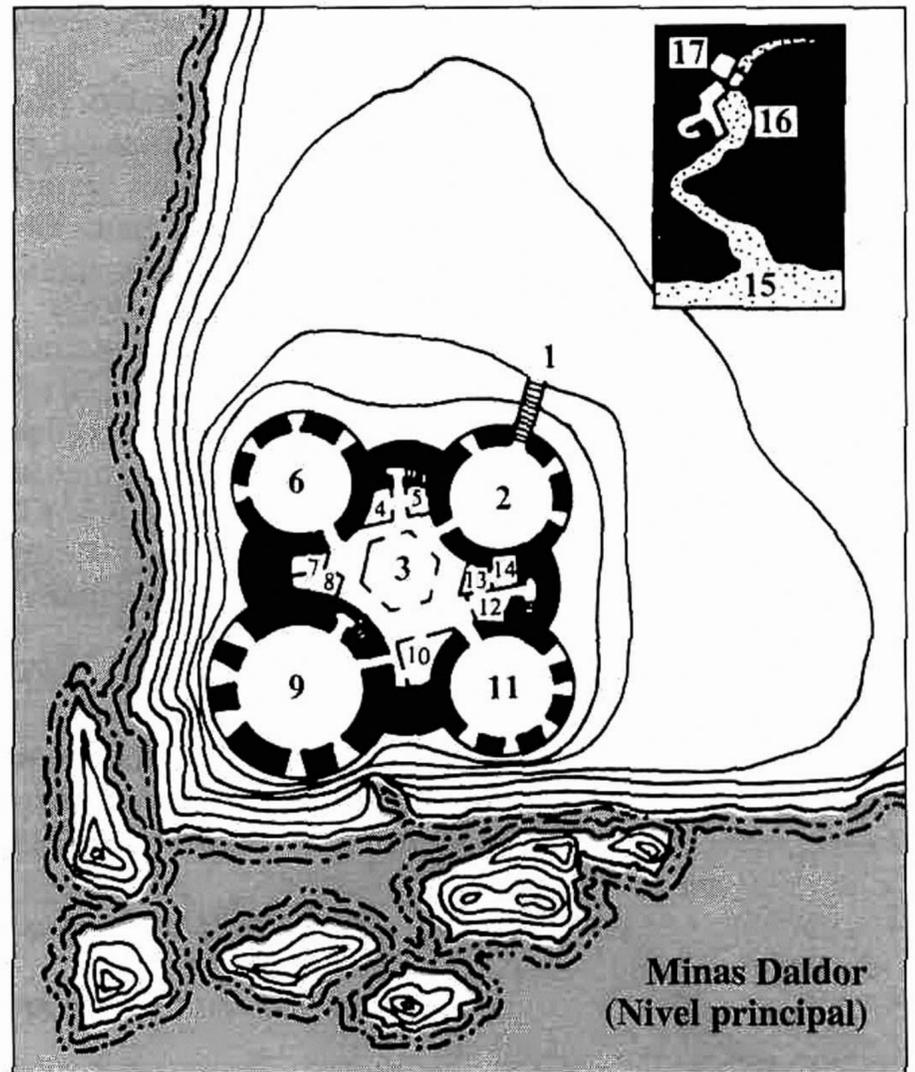
LA FUERZA DE MELDIN

Sin embargo, Meldin goza de dos virtudes que lo hacen imprescindible para Fuindil. Para empezar, sólo el Señor de Minas Daldor tiene acceso a la cámara del tesoro, estancia a la que sólo se puede acceder gracias a un anillo de invisibilidad que posee. Se trata de una reliquia de la perdida Númenor, un antiguo anillo forjado hace largo tiempo por uno de los herreros noldor. El elfo se lo entregó a uno de los ancestros Fieles de Meldin justo antes de la Caída.

En segundo lugar, sólo Meldin tiene el derecho personal de administrar el condado de Daldor. Fuindil puede ser el representante de Minas Daldor en el grupo que comparece ante el Legado, pero Meldin sigue siendo el Señor elegido por la Corona. Por lo tanto, el guerrero debe seguir soportando la legitimidad de un bardo enloquecido.

DIAGRAMA DE LOS NIVELES SUPERIORES DE MINAS DALDOR

Torre noroeste. El nivel situado por encima de la cámara nº 6 está dividido por la mitad. La sección occidental contiene un molino de grano. La sección oriental contiene una cisterna de agua potable que se extiende hasta el nivel inferior. Aquí también hay una pequeña lavandería, con dos tinajas de agua hirviendo.



Torre noreste. El nivel situado por encima de la cámara nº 2 contiene una armería y las estancias del capitán de la guardia y sus lugartenientes.

Torre sureste. El nivel situado por encima de la cámara nº 11 contiene las estancias de Fuindil y su familia.

Torre suroeste. El segundo nivel de esta torre de tres pisos contiene una pequeña capilla dedicada al Fuego Oscuro de Númenor, así como las lujosas estancias del mismísimo “semidiós” (Meldin). Estas cámaras están situadas justo encima del gran salón (nº 9). El nivel tres de la torre 9 es una zona de almacenaje totalmente desordenada, que contiene muebles, baúles llenos de ropas viejas (para hombres, mujeres y niños, con todo tipo de tallas), un gran número de armas y piezas de armaduras hermosamente adornadas y cientos de cajas, cofres y barriles de todos los tamaños. Se trata de las reliquias de la familia de Meldin, que se han ido acumulando durante varias generaciones. Sin embargo, los únicos objetos que interesan a Meldin son sus juguetes de la infancia. A menudo se le puede encontrar en esta estancia, dando órdenes a un ejército de caballería hecho de hierro y a una compañía de soldados de plomo que se enfrascan en tremendas batallas que sólo tienen lugar en su imaginación.

DIAGRAMA DEL NIVEL PRINCIPAL DE MINAS DALDOR

1. Puerta principal. La puerta de acceso a Minas Daldor está situada al final de un tramo de escaleras. Dicha puerta, tremendamente reforzada, comunica con la torre noreste.

2. Torre noreste (torre de entrada). El primer nivel de la torre noreste acoge a la compañía de guardias y su equipo. Los excusados (lavabos) están situados en los niveles primero y segundo de la torre. Cada uno de ellos tiene espacio para dos personas, con paneles de separación entre los mismos y un pozo ciego en la parte inferior (en la muralla).

3. Establos. Estos lujosos establos están rodeados por un grupo de pequeños edificios.

4-5. Estancias del herrero. El taller y las estancias donde vive el herrero están pegadas al muro septentrional. La escalera cercana comunica con el segundo nivel.

6. Almacenes de bienes perecederos. El primer nivel de la torre contiene barriles, cajas y recipientes que contienen grano, agua potable, aceite, etc.

7-8. Estancias del carpintero. Este complejo contiene el taller de carpintería y las estancias del carpintero y su familia.

9. Torre suroeste (torre del homenaje). La torre del suroeste domina la ciudadela. Su primer piso contiene el **gran salón**. Esta espléndida cámara tiene las paredes cubiertas de tapices y las ventanas cerradas con cristales, protegiendo a sus residentes de los ásperos vientos marinos. Es utilizada para comer, para las reuniones especiales y para los servicios religiosos en honor del Fuego Oscuro de Númenor. La escalera de la torre nº 9 conduce hasta los niveles segundo y tercero, y también hasta las almenas de la torre. Asimismo, desde ella también se puede acceder al primer nivel del sótano. Los excusados (lavabos) están situados en el segundo nivel de la torre. Cada uno de ellos tiene espacio para tres personas (con paneles que lo separan) y comunican con un pozo ciego situado más abajo, en el muro.

10. Cocina/panadería.

11. Despensa. Más almacenes, y también las estancias de la servidumbre.

12. Estancias del cocinero. La escalera situada al lado de la habitación nº 12 asciende hasta el segundo nivel y descende hasta el primer sótano.

13-14. Almacén de carne y salas para ahumar/curar los alimentos.

DIAGRAMA DE LOS SÓTANOS DE MINAS DALDOR

15. Entrada marítima. La ilustración indica la entrada marítima hacia el castillo y su tercer sótano. Dicha entrada está parcialmente escondida, y parece ser únicamente una prolongada grieta que recorre una de las laderas del acantilado. Un arroyo de agua dulce atraviesa la grieta y desemboca en el mar por la zona meridional de la ciudadela.

16. Fondeaderos de piedra. Los confines de esta caverna sólo acomodan a dos barcos. Una puerta de metal cerrada (muy difícil, -20, de abrir) separa los fondeaderos de la Sala de la rueda.

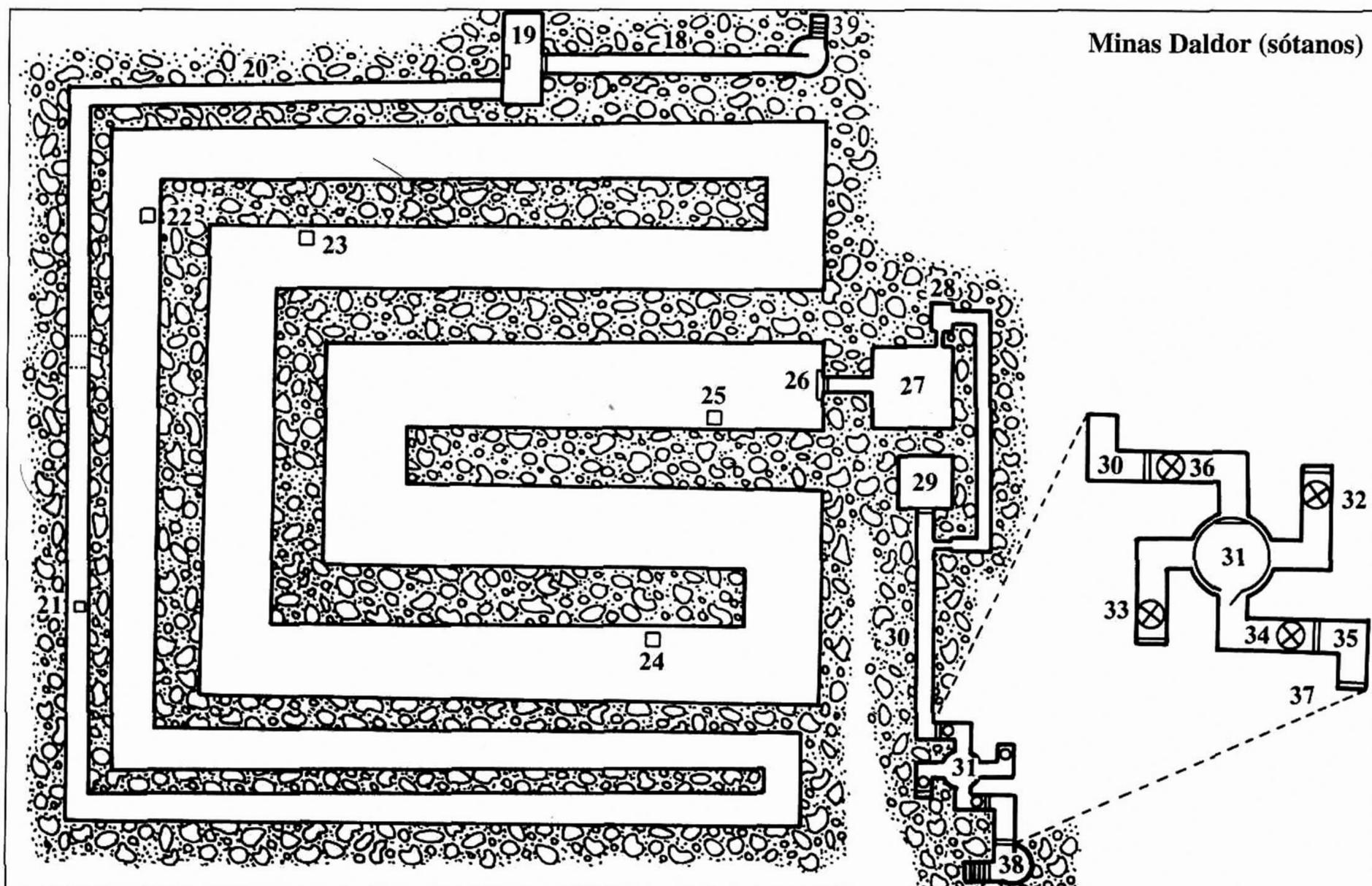
17. Sala de la rueda. El arroyo subterráneo hace mover la rueda del molino. Las cadenas que cuelgan en la sala de la rueda se extienden a lo largo unos estrechos pasajes excavados en las paredes. Por detrás de los fondeaderos, una puerta de metal cerrada (difícil, -10, de abrir) conduce hasta el tramo de escaleras que une la habitación nº 39 en el primer sótano y la torre suroeste (nº 9).

18. Pasillo de acceso. Este pasaje comunica la sala de la rueda con la biblioteca. El rellano del primer sótano (ver nº 39) tiene una puerta de metal cerrada (difícil, -10, de abrir) que conecta el tramo de escaleras con la sala de la rueda y el pasillo de acceso. La entrada a la biblioteca desde el otro extremo del pasillo está obstaculizada por una puerta de madera cerrada (dificultad media, 0, para abrirla).

19. Biblioteca. En la biblioteca destaca una colección de pergaminos. Dichos pergaminos están agrupados según la materia de la que tratan, materias que van desde la poesía hasta la prosa, tanto reales como legendarias. Los libros hablan de la historia de Oesternese, de la ingeniería práctica y de aspectos tan mundanos como la agricultura y el apareamiento entre animales. No hay ningún libro o pergamino que hable de magia en el sentido práctico del término.

20. Pasillo alargado. Enfrente de la puerta exterior de la biblioteca hay una falsa puerta de metal, aparentemente cerrada. Sin embargo, caso de lograr abrir la puerta falsa (maniobra muy difícil, -20), se tendrá acceso a una serie de estanterías secretas. Tales estanterías contienen dos libros y un pequeño cofre para anillos.

– El libro dorado contiene un lista completa de símbolos de los sortilegios de *Ley de la Luz* (cada uno se puede uti-



lizar una sola vez, y se incluyen todos los sortilegios hasta nivel 10).

– El libro negro contiene una lista de símbolos de sortilegios de *Puente Sublime* (cada uno se puede usar dos veces). Ambos libros deben ser abiertos y leídos por quien lance el sortilegio.

– En el interior del cofre para anillos se encuentra un anillo maldito de *Cuchilla*. Si alguien se pone el anillo, éste reducirá su tamaño automáticamente, sesgando el dedo de la víctima e inyectando en la misma una dosis de veneno de áspid (ataque de nivel 5; caso de fallar la TR, la víctima perderá permanentemente el uso del brazo afectado).

(Trampa X). Si se gira hacia la izquierda la llave que hay en la cerradura situada detrás de las estanterías ocultas, se abrirá otra puerta secreta oculta por las repisas. Una vez abierta, la puerta (y las estanterías que están unidas a ella) puede ser empujada fácilmente. Tras la puerta secreta yace un pasillo de 3 x 3 metros. En el punto X (N. del T.: la zona marcada con puntos suspensivos en el mapa) hay una gran sección del suelo oculta que está desequilibrada para que se hunda ligeramente cuando alguien la pise. Esta trampa es muy difícil (-20) de detectar. La trampa está preparada para despedir una nube de humo amarillento a través de unos pequeños conductos en el techo, humo que ocupará una zona de 10 metros de diámetro. La nube está compuesta por un polvo ocre e inofensivo.

21. Zona de descanso. Esta área de descanso contiene una silla de tamaño normal con un respaldo de más de un metro de altura, una mesa de 60 centímetros de altura y una vela de 25 centímetros con su palmatoria de latón. Las dimensiones son importantes, ya que a partir de este punto el pasillo y los muebles, que serán totalmente idénticos, se van haciendo 2,5 cm. más grandes a cada tres metros que se avance.

22. Zona de descanso. La silla del nº 22 mide 1,8 metros de altura. En comparación con los muebles del nº 21, la mesa es 30 centímetros más alta y la vela mide 37 centímetros de altura.

23. Zona de descanso. Contiene una silla de 2,4 metros de altura, una mesa de 1,2 metros de altura y una vela de 50 centímetros de altura.

24. Zona de descanso. Contiene una mesa de 3 metros de altura, una mesa de 1,5 metros de altura y una vela de 62 centímetros de altura.

25. Zona de descanso. Aquí se encuentran una silla de 4 metros de altura (el asiento se encuentra a una altura de 1,35 metros), una mesa de 1,8 metros de altura y una vela de 75 centímetros de altura. Ten en cuenta que no sólo los muebles van aumentando gradualmente de tamaño, sino que también lo hacen la altura y la anchura de este pasaje de lisas paredes.

26. Puerta de madera. Al final de este extraño pasillo hay una maciza puerta de madera, de más de 9 metros de altura y casi 5 de anchura. Sus tres bisagras de hierro miden 1,2 metros de longitud y 60 cm. de altura, y su aldaba de latón mide treinta centímetros de diámetro. Las placas de madera que la forman miden 1,2 metros de anchura. Grabadas en la puerta con letras de latón de 30 cm. se encuentran estas palabras: “CUIDADO CON LA CÓLERA DEL FUEGO OSCURO DE NÚMENOR”.

Esta puerta se puede abrir hacia fuera girando la aldaba toda una vuelta hacia la izquierda, algo que no es demasiado fácil, ya que dicha aldaba se encuentra a una altura de cuatro metros por encima del suelo. Detrás de la colosal puerta se encuentra una puerta de tamaño normal metálica, cerrada (difícil, -10, de abrir), que se abre hacia adentro. En el corredor que hay junto a la puerta se puede encontrar una ma-

nivela que permite abrir la puerta grande, y también un tubo por el que se puede hablar, y que amplifica y hace más grave el sonido de cualquier voz humana.

27. Estancias de Meldin. Esta cámara contiene el dormitorio de Meldin el Loco. Aquí también yace una tercera parte de su tesoro. En la esquina noroeste de la habitación se encuentra una pequeña puerta secreta. Es del mismo tamaño y aspecto que las demás puertas de la pared cercana, y es extremadamente difícil (-30) de detectar. La puerta mide 75 x 60 cm. Detrás suyo hay un pasaje de las mismas dimensiones. El pasaje conduce hasta la antesala (nº 28), a la que se entra tras atravesar unas cortinas. Otro pequeño pasaje y otra puerta secreta conducen hasta la habitación nº 29, donde se guarda otra tercera parte del tesoro de Meldin.

29. Cámara del tesoro.

28, 30. Antesala y pasaje interior.

31. Cámara circular metálica. Este complejo (detallado en la parte superior izquierda de la ilustración) tiene su centro en la circular cámara metálica, que tiene una única entrada/salida (que funciona hacia fuera). Escondidas tras las paredes metálicas se encuentran otras tres entradas, pero sólo se puede acceder a ellas cuando las paredes y la puerta giren hasta adoptar la posición adecuada. Esta cámara de paredes de acero mide cuatro metros de diámetro y 1,8 metros de altura.

MECANISMO DE ROTACIÓN DE LA HABITACIÓN: La única puerta de acero está empotrada en la pared, y no tiene cerradura. Se puede abrir simplemente con un estirón o con un empujón. Sin embargo, las paredes de la estancia rotan, lo que significa que la apertura de la puerta también puede rotar y coincidir con alguna de las cuatro entradas. Si la apertura de la puerta ha coincidido con un muro sólido, se cierra la puerta y se evita el acceso desde o hacia la habitación. El mecanismo de control de los muros es extremadamente difícil (-30) de detectar. Consiste en una clavija o palanca metálica que sobresale del suelo en la zona oeste de la cámara. Mover la palanca un paso hace rotar toda la habitación en sentido contrario al de las agujas del reloj, cerrando por lo tanto la puerta. Sólo Meldin sabe cómo accionar el sensible control de la forma adecuada; cualquier otro hará girar la cámara de forma aleatoria (tirar 1D100): 01-10 = entrada norte; 11-20 = entrada oeste; 21-30 = entrada sur; 31-40 = entrada este; 41-100 = la puerta coincide con una pared, impidiendo la entrada o salida de la habitación.

32. Salón circular y trampa pozo. Las dos habitaciones circulares más pequeñas adyacentes a la sala nº 31, situadas el norte y al sur (nº 32 y nº 33), miden 1,8 metros de diámetro y lo mismo de altura. El suelo de estas habitaciones consiste en cuatro placas metálicas triangulares, unidas con bisagras por los lados más alejados del centro de la habitación. La habitación nº 32, con su suelo metálico articulado, es una trampa pozo. Los paneles del suelo están preparados para hundirse si soportan un peso superior a los cincuenta kilos. La caída es de 10 metros, y en el fondo hay colocadas numerosas estacas. Las víctimas recibirán un ataque +30 de Caída/Aplastamiento seguido de 1-5 ataques Grandes +25 de lanza de caballería. Se necesita una tirada de maniobra extremadamente difícil (-30) para saltar y evitar caer en esta trampa una vez ha sido abierta.

33. Salón circular y trampa de pistones. La sala nº 33 está construida de forma similar a la nº 32. También contiene un suelo metálico móvil, aunque dichos paneles se deslizan arriba y abajo según las circunstancias. Cuando se coloca sobre el suelo un peso superior a 100 kilos, el suelo se hunde y activa un mecanismo de contrapeso. El mecanismo pone en marcha un pistón de 1,8 metros de diámetro. El pistón,

movido por torsión, se activa hacia arriba desde debajo del suelo, elevando las cuatro placas triangulares del suelo hasta que quedan a 5 centímetros del techo. Las personas atrapadas en la habitación reciben entre uno y dos ataques +200 de Caída/Aplastamiento. La trampa se desliza hacia abajo inmediatamente después de llegar a su apogeo, pero no puede recomponerse sin la ayuda de un técnico. Una vez activada, se requiere una maniobra muy difícil (-20) para saltar fuera del alcance de la trampa.

34 y 36. Salones circulares. Al igual que el n° 32 y el n° 33, las habitaciones 34 y 36 tienen suelos metálicos. Aunque las placas del suelo son ligeramente movibles (harán un ruido metálico si alguien las pisa), tienen una estructura segura, y quien entre en la habitación no será víctima de ninguna trampa.

37. Pasaje de acceso a los niveles exteriores. Este pasaje conduce hasta la escalera n° 38, y hasta los niveles primero y segundo.

38, 39. Escaleras.

12. OTROS SITIOS DE IMPORTANCIA

Lebennin tiene muchas características geográficas tremendamente antiguas que datan de tiempos anteriores a los dúnedain. A continuación hay una descripción de cinco de los más interesantes de estos sitios.

12.1 LA COLINA (TOR NA TOLINI)

Sobre una colina situada al noroeste de Pelargir descansa una fortaleza en ruinas. Desde esta torre y el muro que la rodea, ambos extremadamente antiguos, se puede contemplar la zona occidental del *Nan Sirith* (S. "Valle Florido"). Los lugareños la conocen por su nombre dunlendino: "el Tor". Permanece como un testimonio de días pasados, ya que fue la última fortaleza en las tierras bajas ocupada por las tribus daen coentis que antaño residieron en el este de Lebennin. Ahora, las leyendas hablan de ella como un monumento maldito.

EL SITIO LLAMADO LA COLINA

Los viajeros que transitan por el camino que corre a lo largo de la ribera este del río Sirith podrán contemplar la baja silueta de la Colina, que se asoma por entre las elevadas cumbres que hay al otro lado de las aguas. Lo que antaño fue un bastión de veinte metros de altura yace ahora completamente derruido entre un mar de flores silvestres agitadas por el viento. La zona más elevada de las murallas de la torre, situada en la esquina noreste, sólo mide 8 metros de altura, mientras que la gran mayoría de la muralla sur y parte de la muralla este han desaparecido por completo. Fue por este punto por donde los reyes númenóreanos abrieron brecha en las fortificaciones durante el asalto final. La ladera de la colina está cubierta de piedras derruidas que antaño pertenecieron a las zonas meridional y occidental del muro circundante, aunque los granjeros y los mineros se llevaron la gran mayoría de los bloques de granito del Tor hace muchos años. Algunas de las piezas finamente talladas llegaron hasta las murallas y las torres de Pelargir, y más de uno de los pueblos cercanos puede enorgullecerse de tener una "piedra-Tor" en los cimientos de una de sus casas más antiguas.

La planta cuadrada de la antaño noble torre consiste en un irregular diseño de bloques pulidos de piedra. Hoy en día, la tierra, los escombros y las hojas muertas oscurecen el delicado trabajo de las piedras. No obstante, hay una de estas piedras, de menos de tres centímetros de grosor, que tiene una base de oro. Esta losa, que tiene un par de bisagras en su lado derecho, guarda la entrada a la Colina y las legendarias cámaras que yacen en sus subterráneos.

LOS RESIDENTES DE LA COLINA

Aunque nadie lo recuerda –salvo algunos fragmentos de canciones populares entre los jóvenes de Pelargir– un grupo de rebeldes escapó de la ciudad antes de su asedio durante los últimos días de la Lucha entre Parientes. Con ellos se llevaron todos los bienes que pudieron reunir, incluyendo su propia fortuna y todo lo que pudieron saquear de las familias nobles rivales. Aquellos rebeldes se deslizaron al otro lado del Sirith por la noche y se reunieron en el Tor. Su repentina desgracia les obligó a refugiarse en la Colina. Guiándose por los recuerdos de infancia que tenía su líder Borazôn, se abrieron camino hasta el antiguo fuerte dunlendino y se establecieron en algunas de sus estancias con muebles y provisiones. Los rebeldes decidieron quedarse allí dos semanas antes de aventurarse hacia el oeste.

Los victoriosos guerreros de Eldacar no lograron descubrir el secreto de la huida de Borazôn. Por el contrario, la pérdida de riquezas fue atribuida a robos por parte de los soldados de Castamir. Los rebeldes del Tor evitaron la captura y se mantuvieron en libertad. Permanecieron bajo la Colina sin ser molestados, planeando la segunda parte de su huida. Sin embargo, antes que nada escondieron su tesoro en tres partes, ya que el volumen del mismo impediría cualquier viaje rápido que desearan llevar a cabo. Después de todo, el fruto de sus pillajes era bastante grande, e incluía varios sacos de monedas de oro y plata, y muchos objetos. Solamente la joyería valía toda una fortuna. Sin confiar ni siquiera en ellos mismos, se dividieron las riquezas y las escondieron en las cavernas. Y entonces llegó el desastre.

12.11 EL RÍO RUNDA

Por debajo de Tor na Tolini fluye el Río Desconocido de Lebennin, el Runda (Q. "Sîr Vanwa"). Este arroyo subterráneo se hunde en las profundidades de la tierra por las colinas situadas al oeste de Parth Celos, y no vuelve a salir a la superficie en el resto de su recorrido. Se une al Sirith en un punto no muy lejano a las antiguas ruinas de la torre, pero su desembocadura se abre por debajo de su ribera occidental. Por lo tanto, el curso del Runda sigue desconcertando a los cartógrafos de Lebennin.

EL CICLO DE LOS LEUMAN DAL Y EL HORROR DE LA COLINA

Dentro de las enormes cámaras y túneles excavados por el caudal del Runda fueron evolucionando una serie de extrañas criaturas: una especie de roedores conocidos en las leyendas dunlendinas como los leuman dal (ver la sección 5.2). Normalmente, estos roedores ciegos y semi-acuáticos sólo constan de unos pocos cientos de especímenes, que viven en cavernas de poco tamaño situadas a lo largo del curso del río. Sin embargo, esta población suele aumentar hasta unas proporciones aterradoras, siguiendo un ciclo desconocido pero increíblemente preciso. A continuación tiene lugar una orgía de muerte.

A medida que los leuman dal se multiplican, su hambre les lleva a devorar a todos los peces y crustáceos que viven

en el Runda. Continúan su matanza saliendo a la superficie a través de varios agujeros de poco tamaño excavados en la tierra en torno a las ruinas del Tor. Enloquecidos por un frenesí alimentado por su desproporcionado número, atacan a todos los desafortunados animales que se encuentren en la zona. Devorando hasta los huesos, los leuman dal dejan pocos rastros de su violencia, algo que contribuye todavía más a aumentar la leyenda de la maldición del Tor. Al final, los roedores detienen su camino sobre tierra (normalmente a menos de un kilómetro de la Colina) y se atacan entre ellos. Se devoran los unos a los otros hasta que su número vuelve al nivel normal.

Desgraciadamente para los rebeldes de Borazôn, que sólo se preocupaban de sus perseguidores humanos e hicieron oídos sordos a las leyendas de la maldición de la Colina, el ciclo de población de los leuman dal llegó a su cénit en el año 1437 T.E. Repentinamente, los ocultos guerreros se encontraron asediados en una sola noche. Sus innumerables enemigos royeron las puertas, atravesándolas en menos de una hora, y sólo un rebelde (que había salido a recoger leña) escapó a la terrible matanza. Aunque sobrevivió, dicho explorador (un tal Ondohil) vio a partir de entonces, cada noche y en pesadillas, cómo sus atrapados compañeros gritaban de dolor mientras eran despedazados. Murió convertido en un vagabundo balbuciente en una posada del Camino de Linhir.

12.12 LAS ENTRADAS A LA COLINA

Hay dos formas de entrar en la Colina. Una losa situada en el suelo de la torre en ruinas protege la entrada meridional. Esta ruta es de largo el camino más corto y directo. La entrada septentrional, por el contrario, se encuentra a más de 100 kilómetros de distancia.

NOTA: las descripciones de los diagramas que se encuentran en las secciones 12.13 y 12.14 van siguiendo un orden desde el sur hacia el norte, y deberían leerse en ese mismo orden. En el caso de que los aventureros se introduzcan en el complejo a través de la entrada norte, el material debería ser leído en sentido contrario.

LA ENTRADA NORTE

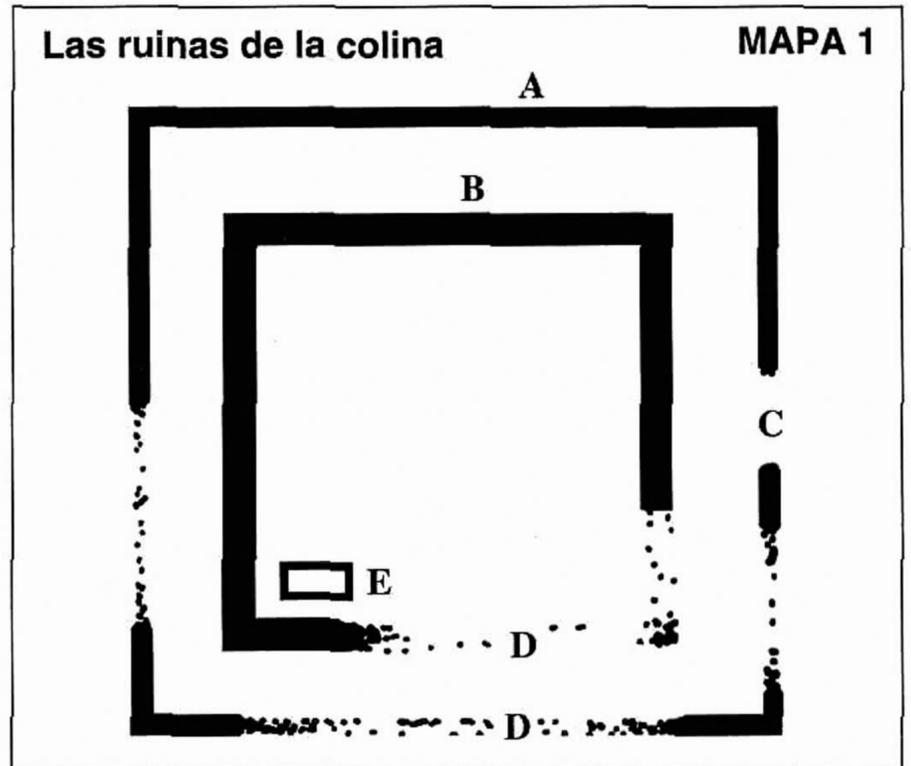
El **mapa 11** muestra las entradas desde el río y desde el túnel seco hacia el complejo subterráneo. Las rasgos geográficos que aparecen en ese mapa se encuentran a unos veinte kilómetros de los que aparecen en el **mapa 10**. Toda esa distancia está llena de numerosas cavernas situadas cerca del lago, cavernas llenas de cientos de colmenas de abejas. (Algunas de ellas, naturalmente, también están habitadas por osos pardos.)

NOTA: hay un 50% de probabilidades (tirada de 01-50) de encontrarse con un oso pardo en o cerca de la entrada de una caverna, y un 90% de probabilidades (tirada de 01-90) de encontrarse con abejas.

El punto (f) es la entrada al túnel seco (c), y el punto G indica el punto (h) por debajo del lago, por donde el Runda inicia su trayectoria subterránea. La zona en torno al lago, incluyendo el curso del río y todas las colinas cercanas, está dibujada en el **mapa 12**. El lago está situado unos 150 kilómetros al noroeste de Pelargir y justo al sur de los campos silvestres de Parth Celos.

LA ENTRADA SUR

Las ruinas del Tor, de poca estatura y planta cuadrada, miran hacia el sur en dirección a Pelargir, que está a una distancia de unos 38 kilómetros. La torre del homenaje se encuentra rodeada por el muro protector del Tor. Como ya se



ha mencionado anteriormente, el suelo de la torre, aparte de estar cubierto de piedras, está lleno de suciedad, hojas podridas y escombros antiguos.

La losa cuadrada de piedra que se encuentra en el centro de la zona este de la torre, y que es de un ligero color blanco, protege la entrada meridional del Tor. Dicha losa, de unos tres centímetros de grosor, está incrustada en una base de metal, y tiene unas bisagras en su lado derecho. La losa está atravesada por una ranura casi imperceptible. Sin embargo, dicha grieta se hace más notoria en la zona izquierda, lo que permite encontrar con facilidad la puerta oculta (E). Una vez la losa ha sido sacada, la puerta es fácil de abrir.

12.13 DIAGRAMA DEL TOR

Esta descripción comienza en la Colina propiamente dicha, bajando hasta el Runda a través de la entrada sur.

Mapa 1

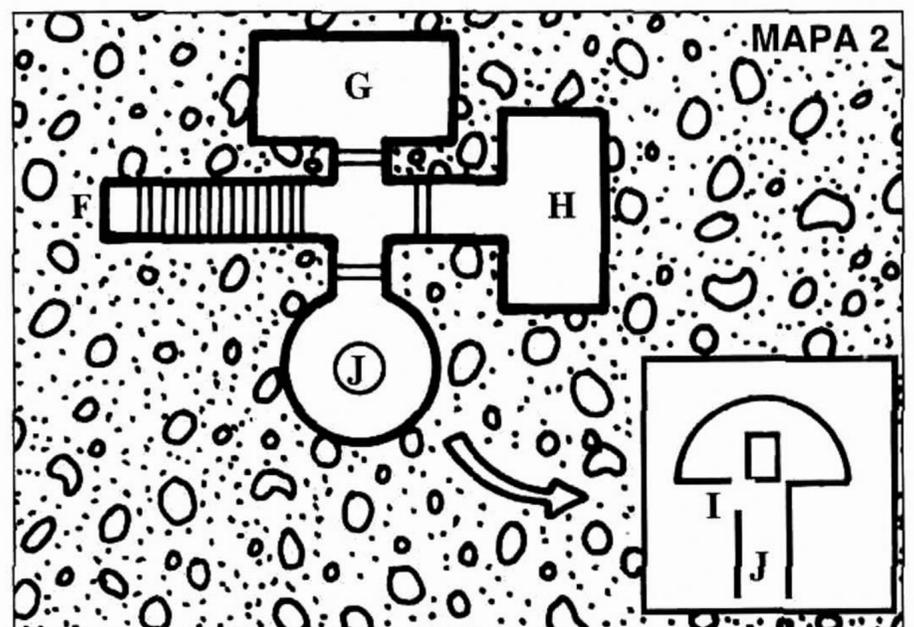
A. Muro protector. Este muro se elevaba antaño hasta una altura de casi ocho metros. Mide más de tres metros de grosor en la base.

B. Ruinas de la torre. La torre medía originalmente veinte metros de altura, y mantenía vigilado el valle del Sirith.

C. Entrada al Tor. Aunque está bloqueada por escombros y apenas es reconocible como una entrada, esta grieta en la zona oriental del muro servía antiguamente como una entrada al Tor.

D. Secciones de muro derruidas.

E. Entrada sur. La puerta conduce a unas inclinadas escaleras.



Mapa 2

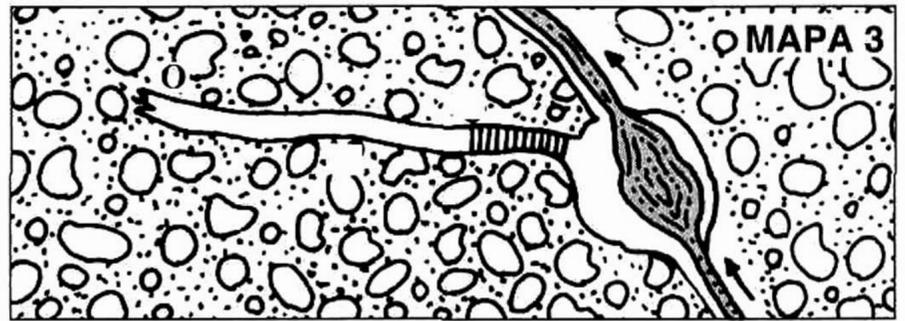
F. Escaleras de entrada. La escalera desciende hasta un pequeño salón en forma de cruz, con entradas hacia el norte, el este y el sur. Las tres puertas están hechas trizas y deterioradas; lo único que queda de ellas son unas oxidadas bisagras.

G. Sala norte. Esta cámara rectangular contiene los podridos restos de tres toneles, cinco barriles y veinte cajas de madera (de diferentes tamaños). En una repisa de piedra en el centro de la pared oeste yace una lámpara de aceite de color verdoso (bronce corroído) que todavía está medio llena de aceite. Al lado de la lámpara de aceite hay una caja de hierro oxidada. Está cerrada, pero si se abre, revelará un mapa amarillento y quebradizo doblado varias veces. La zona dibujada en su zona superior es idéntica al **mapa 9**. Si se saca de la caja, todo el documento salvo una porción que muestra el **mapa 3** se deshará en diminutas piezas de papel demasiado pequeñas como para unirlos. Debajo del documento descansan unas cuantas monedas. Entre ellas hay 13 monedas de plata de Gondor y 7 de Umbar, además de 53 monedas de cobre gondorianas y 29 de Umbar. La sala contiene asimismo los esparcidos esqueletos medio rotos de dos individuos. Las ropas están hechas trizas y podridas, pero los botones de latón permanecen intactos. Encima del primer cuerpo se pueden encontrar cinco monedas de cobre de Umbar, un puñal oxidado y un broche. Junto al segundo cuerpo yacen varios botones, tres monedas de plata gondorianas y una espada corta rota y oxidada.

H. Sala este. En la entrada de la habitación H yace un tercer esqueleto. Entre sus huesos quebrados y equipo podrido se puede encontrar una antigua moneda de plata daen. Dicha moneda es extremadamente extraña y quizás única, por lo que su valor está calculado en torno a las 50 mo. Cerca suyo hay una oxidada y mellada cabeza de hacha unida a los restos de su empuñadura. La habitación contiene también una serie de cajas y barriles deteriorados, todos rotos y vacíos. En el centro de la sala se encuentra un cofre de chapa con gruesas franjas de metal. El cofre está cerrado con una tosca y oxidada candado.

Contiene los siguientes objetos:

1. Los restos de una capa marrón con bordes dorados y un broche de plata.
2. Una daga +25 con la empuñadura de marfil y la vaina de plata. Es mágica, y anula las posibilidades de hacer pifia.
3. Seis cántaros cerrados que contienen un bebedizo extremadamente alcohólico.
4. Tres pequeños viales de cristal, cada uno de los cuales contiene un oscuro líquido marrón. Si es agitado con fuerza, cada líquido irá cambiando de color: el primero adoptará un color rosa, el segundo un azul, y el tercero se volverá transparente. El vial con el líquido rosa contiene una poción de sueño de nivel 9, y la ingestión de una cucharada de ese líquido causa un profundo y reparador sueño que dura ocho horas. El líquido azul aumenta la potencia de los sentidos (bonificación +25 a las tiradas de Percepción). Una cucharada aumenta la potencia de la vista, el oído, el olfato, el tacto y el gusto durante ocho horas. En dosis mayores, el consumidor deberá hacer una TR contra un ataque de nivel 4 (añadiendo la bonificación por CON); caso de pasar la TR, sufrirá alucinaciones (y actuará con un -50 durante 10-50 asaltos); si se falla la TR, la víctima se volverá loca. Una cucharada del líquido transparente reduce el tamaño del consumidor a la mitad durante ocho horas (TR contra un ataque de nivel 3). En dosis mayores van aumentando gradualmente el grado de reducción y la duración del efecto.



NOTA: si no son agitados, los líquidos de color marrón no tendrán efecto hasta que se haya consumido una cuarta parte del líquido, momento en el cual los efectos se doblarán. Cada vial contiene seis cucharadas (doce "sorbos") de líquido.

I. Sala del pozo. Esta cámara abovedada parece ser una habitación para un pozo, y ciertamente podría haber habido uno en algún tiempo remoto. El "pozo" consiste en un pequeño muro circular de sesenta centímetros de altura que rodea el centro de una pequeña cámara. Una oxidada argolla de hierro adorna el techo. Dicha argolla puede soportar hasta 65 kilos de peso antes de desprenderse. La sala no contiene nada más, excepto unos cuantos fragmentos de esqueletos, todos demasiado pequeños como para identificarlos.

J. Pozo. El pozo seco mide 18 metros de profundidad, y acaba en un antiguo curso de agua (que ahora está seco) por debajo del Tor. Cualquiera que caiga por el pozo recibirá un ataque +50 de Caída/Aplastamiento.

12.14 DIAGRAMA DEL RÍO RUNDA

Las siguientes descripciones cubren el complejo arroyo subterráneo que conecta con el Río Oculto.

Mapa 3

K. Base del pozo. El punto (K) se encuentra justo por debajo del pozo (J), en un túnel seco bloqueado (ver O) hace siglos por un desprendimiento de rocas.

L. Escaleras. Los peldaños descienden suavemente hasta (M), donde uno se topa por primera vez con el Runda. El río fluye rápidamente en dirección este a través de un estanque subterráneo de poca profundidad, hasta llegar a otro túnel.

M. Cámara fluvial. El Runda entra aquí a través de un túnel de siete metros de diámetro. A lo largo de toda la pared este corre una repisa de roca de entre 0,6 y 1,5 metros de anchura.

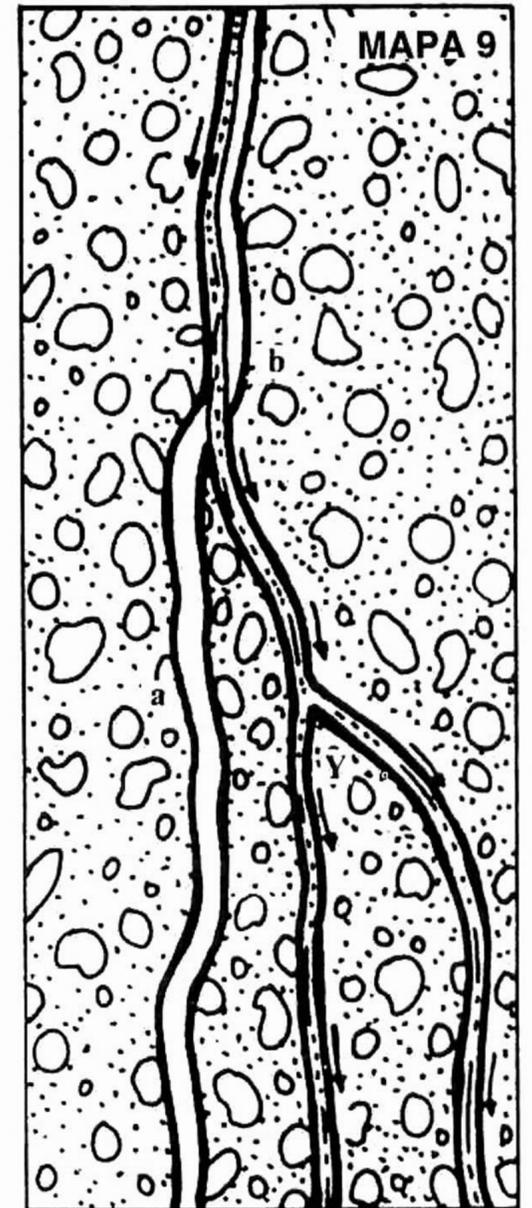
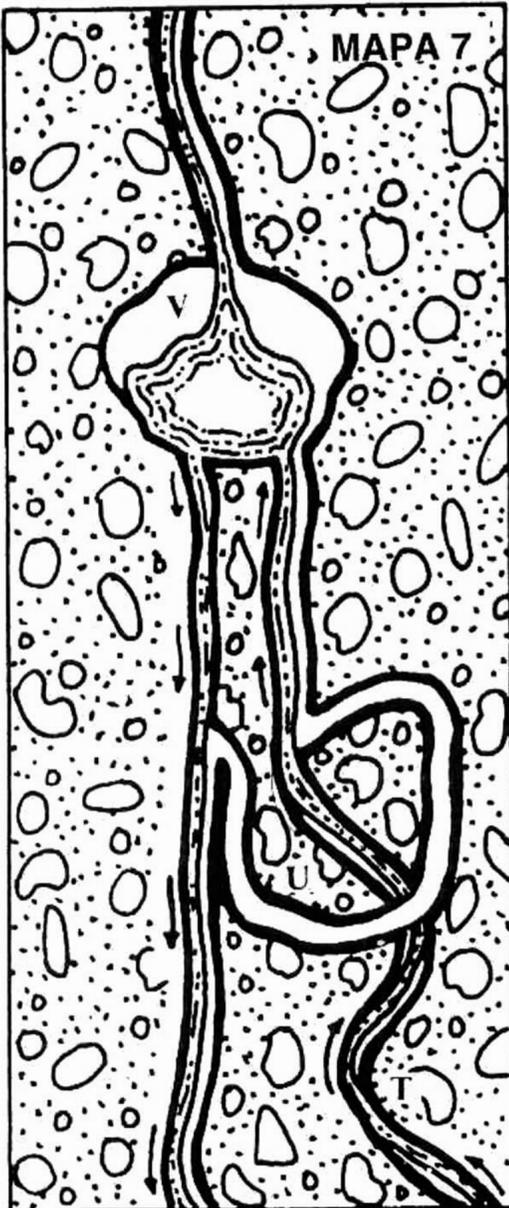
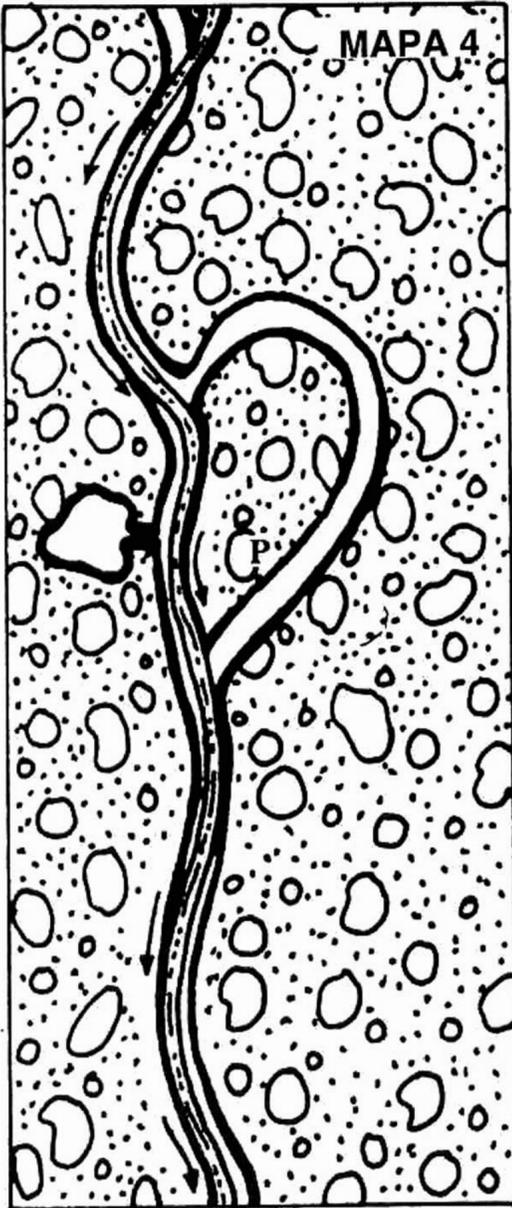
N. Cascada. En este punto, el curso del Runda desciende tres metros, saliendo del alcance de la vista para unirse a un pequeño y estrecho canal sin aire. El canal encauza el río a través de seis kilómetros, hasta su unión con el Sirith. Desemboca en el Sirith unos tres metros por debajo del nivel del agua.

O. Desprendimiento de rocas. Los bloques de piedra procedentes de un antiguo desprendimiento impiden el paso hacia el este.

Mapa 4

Se puede acceder al túnel que sigue el curso del Runda desde (M). Durante los siguientes quince kilómetros, el curso de agua y la franja seca que lo flanquea se extienden hacia el norte. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el principal nido de los leuman dal se encuentra a menos de dos kilómetros de este punto.

P. Pasaje rizo. Si se cruza otra vez el río, se podrá acceder a un túnel que gira y que ofrece una ruta alternativa hacia el norte. A unos cuantos cientos de metros más adelante se deberá cruzar de nuevo el río. Desde ese punto en adelante, el



camino continúa sin demasiados cambios durante más de veinte kilómetros.

Mapa 5

El mapa 5 describe una serie de características potencialmente confusas para el viajero.

Q. Pasaje rizo. Aunque inicialmente parece imitar el último pasaje rizo, este túnel continúa al otro lado del río, formando una curva en forma de "S". En este punto, un aventurero podría confundirse, ya que el río recibe un pequeño afluente (R).

R. Afluente del Runda. Este arroyo podría ser confundido con el Runda, pero tiene un volumen ligeramente más pequeño. También discurre en una dirección inesperada. Es imposible seguir el pequeño afluente río arriba, al menos durante una distancia mínima. Aunque este arroyo tiene una corriente mucho más débil que el Runda, y aunque el agua sólo cubriría a una persona hasta la cintura (vadearlo o atravesarlo nadando requiere una tirada de dificultad media, 0), se va haciendo cada vez más estrecho una vez ha transcurrido un kilómetro y medio. Emerge por una serie de grietas horizontales en un lecho rocoso situado a unos tres kilómetros.

Mapa 6

Tras volver al curso principal del Runda, hay otra serie de cruces, tras los cuales el sendero continúa durante 16 kilómetros sin muchos cambios.

S. Doble curva en forma de "S". En este punto, el curso del río forma una especie de doble "S", mientras que la franja de tierra seca continúa de forma relativamente recta. El viajero podría quedar confundido debido al caudal, que alternativamente va apareciendo a izquierda y derecha. Como se ha indicado anteriormente, la distancia entre la parte superior del **mapa 6** y la parte inferior del **mapa 7** es de 21 kilómetros. No hay ningún cambio importante en el curso del río.

Mapa 7

T. Afluente del Runda. Otro afluente confunde todavía más la ruta a seguir.

U. Pasaje de cruce. Este pasaje parece conducir al mismo río, pero en esta parte el curso fluye en dirección opuesta.

V. Cámara del estanque. El arroyo (T) entra en esta sala a una altura mayor que el Runda. Desemboca a través de un grieta de 3 metros x 10 centímetros, unos siete kilómetros río arriba. Cae durante dos metros hasta el estanque situado en esta caverna.

Mapa 8

En el curso fluvial que va desde la cámara (V) hasta la cámara (X) parece existir un curioso equilibrio natural. Diecinueve kilómetros de túnel comunican las dos estancias. Debido al complejo sistema de llenado y vaciado, la cámara (X) es víctima de un ciclo fluvial de seis horas, durante el cual se va llenando hasta los topes el túnel (W) y a continuación es vaciado hasta quedar el agua a una profundidad de sólo 90 centímetros.

X. Cámara de llenado. A medida que la cámara (X) se va llenando, el agua que sobre se va acumulando en el túnel (W) durante una media hora. Mientras tanto, también va llenando la cámara (V) hasta una profundidad de 1,2 metros. La cámara X está llena a las 3 y a las 9 de cada mañana y a las 3 y a las 9 de cada tarde. Alcanza su profundidad mínima entre estas horas (es decir, a medianoche, a mediodía, a las 6 de la mañana y a las 6 de la tarde). Tanto (V) como (X) tienen varios conductos de entrada y salida. El drenaje se lleva a cabo mediante cientos de pequeñas grietas de filtración situadas en el estrato rocoso.



Mapa 9

Y. Unión del Runda. Las dos vertientes del Runda se unen unos 18 kilómetros por encima de (X). Entre (X) e (Y) no hay muchos cambios durante el túnel (a). En (Y), el Runda se divide en dos cursos de agua menores que fluyen hasta la cámara (X). En el punto (b), el río se separa del sendero seco, lo que presenta un problema para los viajeros subterráneos. En este punto, el Runda alcanza una anchura de 4 metros y una profundidad de 1,5 metros. Debido a fuerza del río y la rapidez de la corriente, cualquier intento de cruzarlo es peligroso. Se necesita una maniobra extremadamente difícil (-30) para saltar el río (añadir la bonificación por AGI), o bien una maniobra muy difícil (-20) para vadearlo (añadir la bonificación por FUE). Si el aventurero es afortunado (tirada de 99-100), podría ver un trozo de madera flotante que baja río abajo, lo que le daría una bonificación de +5-50 a cualquier intento para cruzar el río.

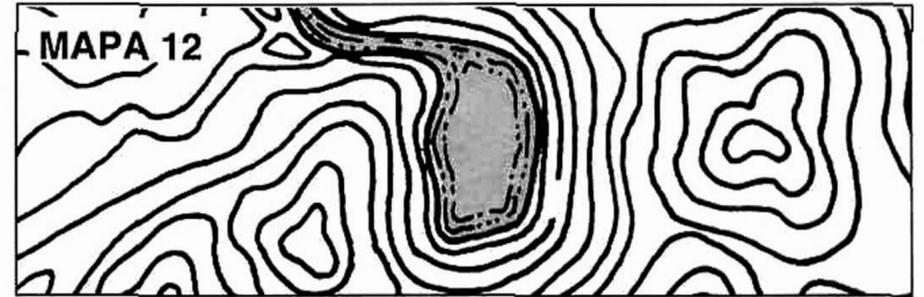
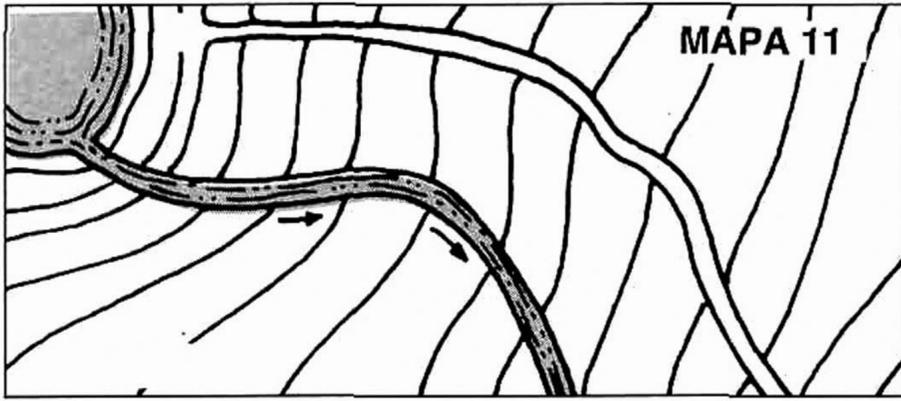
Mapa 10

Z. Caverna del lago. Esta caverna de piedra caliza se encuentra unos 18 kilómetros río arriba (al norte) de (Y). En este punto, el aventurero llega a una gran caverna llena de estalactitas y estalagmitas que contiene un enorme lago. El Runda entra aquí a través de un curso de agua sumergido. El túnel seco (e) sale por la derecha, ascendiendo gradualmente hacia la superficie y la salida norte del complejo (ver 12.12).

En el lago (c) hay una pequeña isla (d). Se puede llegar a ella vadeando la suave corriente que hay en el punto más cercano al túnel de salida. En ese punto, la profundidad del agua oscila entre los 60 centímetros cerca de la orilla y los 150 centímetros cerca de la isla. Se necesita una tirada de dificultad media (0) para vadear el lago o cruzarlo nadando.

La isla (d) está formada por guijarros, piedras, arena y escombros, incluyendo trozos de madera. En su zona occidental se elevan dos estalagmitas, como dos centinelas silenciosos. En el punto más elevado de la isla hay una zona obviamente plana. Una pequeña muesca en su parte superior marca el lugar donde se esconde una piedra que tapa un oscuro pozo. En el pozo hay dos objetos:

- 1) **Escudo:** Un adornado objeto rectangular hecho de acero descansa un metro por debajo de la superficie. Es un escudo, que cubre a un guerrero enterrado en posición fetal. Su alargado yelmo, su ornado peto y sus grebas parecen recién finalizados, aunque las cintas de cuero están podridas. Su espada corta y su daga, ambas enfundadas en vainas de acero, están en perfectas condiciones.
- 2) **Cofre:** Un poco por debajo de la tumba se encuentra un cofre de madera bastante podrido, bajo la espalda del guerrero. El cofre mide 1,8 metros de longitud, 90 centímetros de anchura y 90 centímetros de altura. En una de las cintas de latón que rodean el cofre se puede leer, toscamente tallado, el siguiente mensaje: "esto es de celeb-



dil". Aunque la tierra que hay por debajo del cofre es blanda, no hay nada salvo escombros entre el cofre y la superficie del fondo del lago, situada a unos cuatro metros de profundidad. El cofre contiene unos paquetes y bolsas envueltos en cuero. Tales paquetes contienen objetos arrebatados al azar de los ricos hogares de Pelargir durante la Lucha entre Parientes:

- cincuenta tazones de oro (valorados en 2 mo cada uno);
- cien copas de oro (valoradas en 2 mo cada una);
- cien tazones de plata (valorados en 5 mp cada uno);
- doscientas copas de plata (valoradas en 5 mp cada una);
- doscientos platos de plata (valorados en 1 mo cada uno);
- trescientas cucharas de plata (valoradas en 1 mp cada una);
- cincuenta anillos enjoados (valorados en 5 mo cada uno), uno de los cuales tiene incrustado un zafiro mágico en forma de estrella (es un multiplicador x5 PP de Esencia que permite al portador lanzar cualquier sortilegio de nivel 1-5 de la lista *Ley del Agua* una vez al día);
- veinte brazaletes (valorados en 3 mo cada uno), uno de los cuales es bastante sencillo (pero añade +10 a todas las TRs);
- un collar de oro con un pequeño cristal (valorados en 15 mo); dicho cristal permite al portador ver en la oscuridad como si viera durante el día a través de un cristal;
- diez torques (N. del T.: una especie de collar que se llevaban los antiguos jefes de clan como insignia o como simple adorno) valoradas en 3 mo cada una, una de las cuales es de oro blanco (e ignora cualquier crítico que reciba su portador en el cuello con una tirada de 01-90, fundiendo el arma que inflige el crítico si la tirada es de 01-10); y
- dos pendientes enjoados (valorados en 20 mo cada uno).

12.2 TUMBAS CENIC

Un nombre de lugar en dunlendino que incluye el término "cenic" se refiere siempre al lugar de descanso de algún antiguo y poderoso jefe de clan. "Cenic" se refiere a una especie de túmulos o pequeñas colinas hechas por el hombre. Los hombres brunos enterraban a sus señores en valles aislados y elevados, utilizando estos túmulos funerarios. Hay dos de estas agrupaciones de tumbas cerca de los centros religiosos de Cenic Locen y Cenic Minith (ver 12.3). Hay otros que permanecen aislados en remotos valles de las Montañas Blancas o de las Ered Tarthonion. Todos ellos son realmente tentadores para los aventureros.

LOS TÚMULOS FUNERARIOS DUNLENDINOS

Las colinas funerarias dunlendinas (O. "Túmulos") tienen muchos diseños diferentes. Las estructuras daen más antiguas son redondas, aunque más tarde fueron apareciendo dos formas y tamaños distintos: grandes y redondos, o pe-

queño y ovalados. Los daen enterraban a sus jefes en túmulos de piedra, colinas de tierra tallada que imitan los túmulos naturales (ver Setmaenen en *Las Ruinas Malditas de los Dunlendinos*, de ICE). Los jefes de menor importancia descansaban en tumbas más pequeñas, de diseño similar pero tapados con escombros. Esta práctica se fue haciendo cada vez más rara durante la última etapa de la Segunda Edad y, a medida que las tribus iban haciéndose más pobres, sólo los más poderosos jefes y más grandes chamanes recibían el honor de ser enterrados en estos túmulos.

Los túmulos de piedras se fueron viendo lentamente reemplazados por los de tierra. Las colinas artificiales de este tipo, de mayor tamaño, altura y de forma vagamente circular, eran utilizadas para enterrar a los miembros de la clase gobernante. Los hombres brunos enterraban a varios individuos emparentados en cada tumba, pero fuera cual fuera el número de ocupantes, la disposición de estos túmulos permanecía casi idéntica en todos los casos.

Otras tumbas dunlendinas, de tiempos posteriores, están rodeadas por otros túmulos más pequeños, de forma ovalada, que fueron reemplazando a los antiguos túmulos cubiertos de escombros. Estas tumbas ovaladas no contenían ningún tipo de trabajo en piedra; por el contrario, los cuerpos se pudrían encima de los lechos hechos de troncos en los que se encontraban. Los ocupantes de dichas tumbas solían ser los miembros más destacados de la plebe, como por ejemplo los sirvientes de un jefe. Los grupos se iban colocando por filas a lo largo de todo el túmulo ovalado. Pocos o ninguno de sus bienes materiales les acompañaban en su tumba. Y los que eran colocados junto a ellos se han podrido o descompuesto hace tiempo.

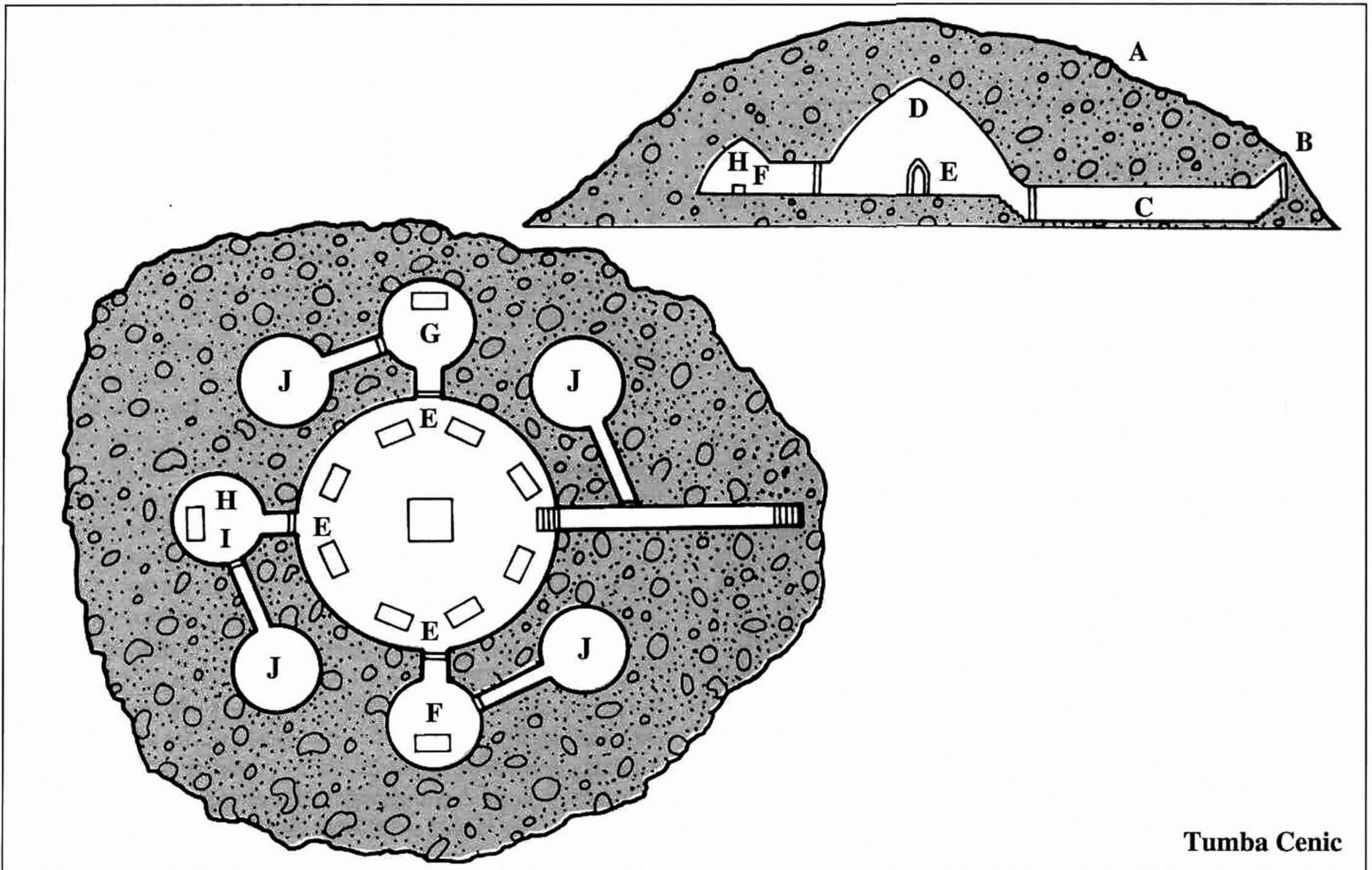
DIAGRAMA DE UNA TUMBA CENIC TÍPICA

La vista de perfil que hay a continuación muestra la disposición típica de un túmulo Cenic dunlendino.

A. Túmulo mortuorio circular. El trabajo de la piedra está cubierto de tierra y de hierba de poca altura. La puerta está oculta por los mismos obstáculos, y yace más de 60 centímetros por debajo de esta superficie.

B. Entrada. La única entrada al túmulo mira hacia el este. La pesada y elaboradamente tallada puerta de piedra está cerrada, y se abre hacia adentro. Tras ella hay cuatro peldaños que descienden. La puerta es muy difícil (-20) de abrir. Si es movida, un símbolo invisible tallado en el exterior comenzará a brillar con un resplandeciente color azul. Este *Símbolo de Protección* de nivel 8 afecta a todos los que lo miran en una distancia de 7 metros. Caso de fallar la TR por 01-100, la víctima permanecerá paralizada por el miedo durante 1-20 minutos; si falla la tirada por 101 o más, la víctima quedará completa e instantáneamente deshidratada, convirtiéndose en un insignificante montón de polvo.

C. Pasaje externo. Este pasaje de 60 cm. de anchura y 1,2 metros de altura espera al final de los peldaños, y permite el acceso a las cámaras mortuorias. Si se sigue el pasillo durante casi 8 metros, se llegará a otra puerta de piedra. Esta puerta está también cerrada y es extremadamente difícil (-30) de abrir.



Tumba Cenic

D. Cámara principal. Desde (C) parten cinco peldaños que ascienden hasta la cámara principal, que mide más de 8 metros de diámetro. Su techo abovedado mide más de 4 metros. Ocho pilares de piedra rodean la habitación, cada uno señalando una tumba en particular. Una tumba vertical colocada sobre un pedestal señala el centro de la sala. Todos los cuerpos están vestidos e introducidos en cranor solidificado (ver más adelante).

- 1. Gran jefe.** El gran jefe está enterrado verticalmente. Parece estar vivo en todos los aspectos, ya que aparentemente está dormido de pie con su brillante escudo redondo sobre su hombro derecho. Sus manos empuñan una enorme hacha de combate de doble filo (+25, exterminadora de osos).
- 2. Cuerpos de mujeres.** Estas cuatro mujeres son de variada edad. Cada una está elegantemente vestida con túnicas bordadas de estilo formal. Las dos mujeres más jóvenes situadas en la zona occidental de la cámara empuñan escudos y espadas.
- 3. Cuerpos de hombres.** Estos cuatro miembros de la clase guerrera son de edades diferentes. Cada uno está armado con un escudo +10 y un hacha de combate +10.

Todos los cuerpos llevan una cantidad bastante grande de joyas, en forma de anillos, brazaletes, brazales y, en el caso de los hombres, torques de oro macizo.

La substancia en la que están enterrados es **cranor** ("oro de los árboles"), una invención única de los antiguos daen de las Montañas Blancas. Creado a partir de la savia del sorglasora ("pino dorado") y el néctar de la lila blanca, el cranor es una resina dorada algo translúcida. La substancia es casi tan dura como el diamante, y enormemente resistente a las roturas. Algunos golpes potentes con armas de corte sobre superficies angulosas pueden llegar a arrancar algunos trozos de hasta quince centímetros cuadrados, pero los golpes sobre zonas planas hacen poco salvo marcar o hacer una

incisión en la superficie. El cranor es una sustancia ámbar, y almacena la electricidad estática, de forma que la energía que se aplica sobre su superficie se va añadiendo a la que ya tiene almacenada (a razón de 50 voltios por golpe). La energía se suele acumular hasta un nivel de 1000 voltios, aunque normalmente es desencadenada siempre que un objeto descargado toca la resina.

NOTA: *Tratar cualquier ataque de electricidad como un ataque de Relámpago con una BO igual al número de voltios menos 200 (es decir, una descarga de 250 voltios tendría una BO de +50).*

E. Puertas de piedra talladas. Estas tres puertas talladas conducen hasta unas cámaras funerarias abovedadas de menor tamaño (F, G y H).

F, G, H. Cámaras funerarias menores. Cada una contiene un sólo pilar y una puerta secreta (I).

I. Puerta secreta y túnel de salida. El pasaje de entrada (C) y cada una de las cámaras funerarias menores (F, G y H) contienen una pequeña puerta secreta cuadrada (de 60 x 60 x 60 centímetros). Son extremadamente difíciles (-30) de encontrar. Son piedras sueltas que se pueden empujar, y dan acceso a sendos túneles (de las mismas dimensiones de las piedras). Dichos túneles conducen hasta las cuatro cámaras de tesoros (J).

J. Cámaras del tesoro. Las cámaras del tesoro, abovedadas, miden más de dos metros de altura. Cada una contiene los tesoros comunes de uno de los grupos familiares matriarcales del clan.

12.3 CENIC LOCEN

Cenic Locen se eleva en un valle montañoso. El lugar, situado unos ocho kilómetros al oeste del estanque del que nace el río Celos, es un antiguo centro religioso, así como el túmulo funerario del jefe dunlendino Om Locen. Quince túmulos cenic y siete túmulos ovalados de menor tamaño cu-



bren un pequeño promontorio en el centro del ancho valle de Locen (D. "Cûm Locen"). Todos rodean una colina artificial algo más pequeña, una pequeña elevación redonda que corona el promontorio y que tiene el aspecto de ser el túmulo de un gigante. Diez piedras verticales de 2,1 metros de altura flanquean la última parte de la recta avenida cubierta de césped que cruza el valle y asciende por la vertiente meridional del promontorio.

La avenida acaba en la base de la colina artificial, donde un círculo de veintiuna piedras verticales de 3 metros de altura protegen el túmulo, cuyas laderas son bastante inclinadas. No hay ningún sendero que atraviese el círculo de piedras. Aun así, las laderas cubiertas de césped del túmulo central deberían llamar la atención de los aventureros. Siete estrechas piedras verticales de 5 metros de altura –y de una base de casi dos metros cuadrados– rodean la cima del promontorio, creando una atmósfera majestuosa y propicia que casi invita a entrar en su interior.

Los siete monolitos rodean un pequeño lago redondo alimentado por un estanque, que está situado en el centro de la colina artificial. Un bloque de cranor de 1 metro cuadrado yace en el suelo justo delante de la más septentrional de las piedras, aunque es difícil discernir su naturaleza después de todos los siglos que lleva sufriendo los efectos de la erosión. El polvoriento viento le ha hecho adquirir un color marrón dorado, y ya no es translúcido en absoluto. Más de 15 centímetros de la base del cubo están cubiertos de tierra y hierba.

EL CAMINO DE ENTRADA AL TÚMULO CENTRAL

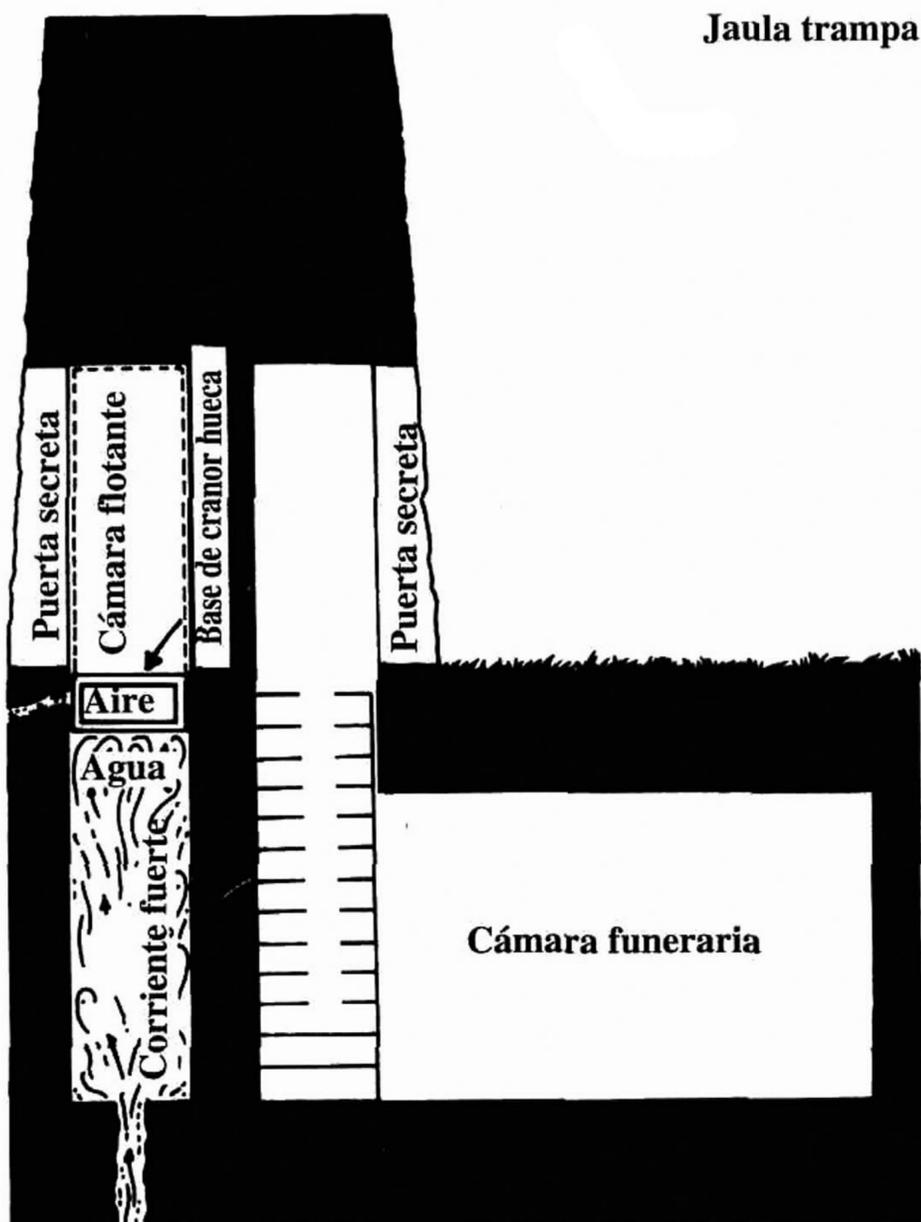
Una palanca de guía pegada al centro de la base del cubo conecta las dos puertas secretas de la piedra septentrional. Ambas puertas son extremadamente difíciles (-30) de detectar, y el cubo (una vez se hayan eliminado todos los escombros que tiene encima) requiere al menos la fuerza de

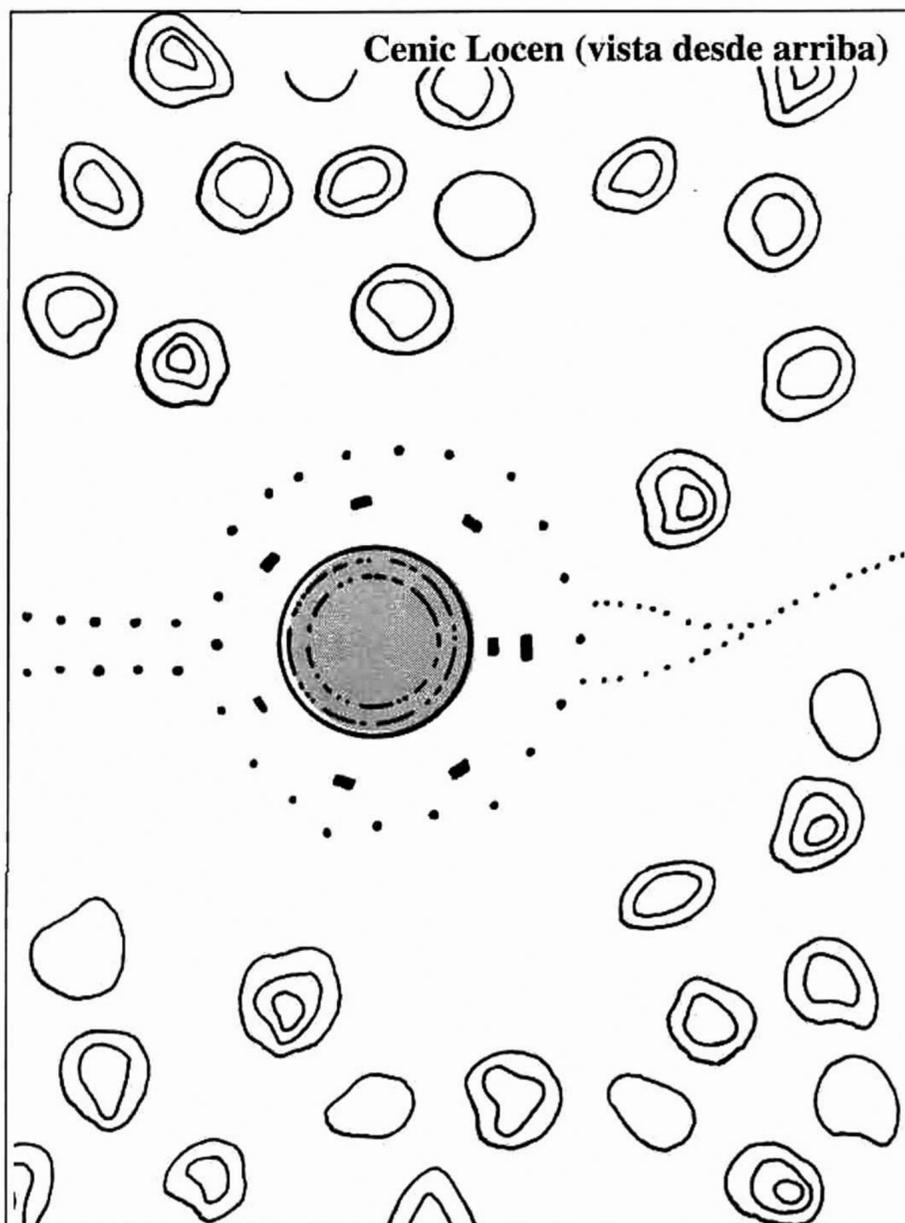
cuatro fuertes guerreros para ser girado (el total de FUE debe ser igual o superior a 320). Si se gira el cubo 45 grados hacia la derecha, aparecerá una pequeña puerta de 0,6 x 1,5 metros en el lado de la piedra en el que se encuentra el cubo, mientras que si se gira otros tantos grados a la derecha, aparecerá otra puerta de idénticas dimensiones al otro lado de la piedra.

LA JAULA TRAMPA: Cuando se abra la puerta secreta situada junto al cubo, la cámara "flotante" que yace en el interior de la piedra quedará bloqueada en su lugar y no se podrá mover. Justo detrás de la puerta de piedra hay otra puerta que se abre hacia fuera. Está formada por una red de acero engrasado, y forma parte de una jaula de rejas de acero que se encuentra en el interior del hueco de la piedra vertical. La jaula, de 0,6 x 0,6 x 1,5 metros, está encajada en las paredes interiores del megalito (que son lisas y están engrasadas). Si el cubo es colocado en su posición original (o más atrás), la puerta secreta se cerrará, cerrando la puerta interior de la jaula y activando una pequeña cerradura en el suelo (que es muy difícil, -20, de detectar). Esto permite a la cámara de la jaula flotar en el interior del hueco.

Siempre que la jaula se encuentre flotando, se hundirá si se coloca encima suyo un peso superior a 25 kilos. Según la carga, se irá deslizando más o menos abajo en el hueco, atrapando a todos los que estén dentro. Las víctimas vivas que se encuentren en su interior no podrán abrir la puerta una vez la jaula haya bajado por debajo del nivel de la entrada y, a menos que sean rescatados o dejen salir peso suficiente como para que la jaula recupere su posición original, permanecerán en el fondo del hueco.

Siempre que la parte superior de la jaula se hunde por debajo del nivel de la superficie (es decir, por debajo del nivel de la entrada), una placa de metal con goznes caerá desde la parte superior del hueco. Así se formará un nuevo sue-





lo falso. De esta forma, la cámara de la jaula quedará escondida, siendo locura completa (-50) cualquier intento por detectarla. El nuevo suelo es una plataforma sólida lo suficientemente segura como para permanecer de pie encima suyo.

Si los aventureros encuentran la trampa de la jaula, tira 1D100: 01-10 = la cámara de la jaula está abierta y contiene los esqueléticos restos y efectos personales de algún desgraciado ocupante; 11-70 = la cámara de la jaula es visible pero todavía no ha sido activada; 71-100 = la trampa está activada y cuando la puerta de piedra se abre, lo único que se ve es el falso suelo de metal.

La puerta secreta situada al otro lado del cubo de cranor es la verdadera entrada a Cenic Locen. Desgraciadamente, todo aquel que se encuentre aguantando el cubo o en cualquier otro punto dentro del círculo de piedras verticales será incapaz de ver la puerta. Sólo el sonido de la piedra al moverse (muy difícil, -20, de detectar), o un observador situado fortuitamente en el lugar adecuado, podrían indicar a los aventureros que se ha abierto una puerta secreta.

EL INTERIOR DEL TÚMULO CENTRAL

Una vez abierta la puerta, revelará un tramo de inclinadas escaleras de piedra. Sus estrechos peldaños conducen hasta un nivel subterráneo. El pasaje conduce hacia abajo y a la izquierda, y acaba en una cámara de 1,5 metros de anchura, 2,4 metros de longitud y 2,4 metros de altura. La habitación contiene tres grandes recipientes de piedra, que están cubiertos con tapas de piedra y sellados con cera. Dos de los recipientes contienen cada uno 225 litros de savia de pino (de sorglasora), conservados por sus tapas selladas; el tercero está vacío.

Junto a los recipientes se encuentran diez botellas de cristal. También están selladas, y contienen un líquido transpa-

rente que es destilado a partir del néctar de la lila blanca. Cuando se mezclan de forma adecuada (maniobra de cocinar extremadamente difícil, -30), el néctar y la savia se combinan para formar el cranor. (La receta se perdió hace largo tiempo.)

La savia de pino tiene muchas cualidades semejantes a las de la trementina; es venenosa si se ingiere y volátil si se le prende fuego. Una antorcha empapada en savia arde con mucho más brillo, pero se consume mucho más rápido que una empapada con aceite de lámpara normal. En realidad, la savia es tan volátil que es probable que las chispas de una antorcha que se sostenga encima de uno de los recipientes abiertos cause una explosión (tirada de 01-60, el resultado sería un ataque de Bola de Fuego +75). A su vez, la explosión podría (01-50) provocar otra explosión en el segundo recipiente (¡asumiendo que el otro contenedor está abierto!).

Si se ingiere, el néctar destilado de la lila sabe como una bebida de frutas dulces, pero en realidad es un licor altamente alcohólico. Una sola copa provoca una intoxicación extrema en menos de diez minutos. Quienes no logren pasar la TR (contra un ataque de nivel 7) caerán sumidos en un profundo sueño durante 1-10 horas.

EL PUEBLO MUERTO DE CENIC LOCEN

Al norte de Cenic Locen hay un pequeño pueblo que lleva el mismo nombre. No se puede ver desde el túmulo funerario porque un bosquecillo de pinos lo impide, pero es una tranquila comunidad de casas de piedra que tienen una forma semejante a una colmena. Dichas casas se caracterizan por sus entradas sin puerta y por las aperturas que tienen sus techos abovedados. Dicha apertura hace las veces de agujero de ventilación, expulsando el humo que surge del pequeño hogar de fuego que hay más abajo.



El Pueblo Muerto

Los habitantes de este pequeño pueblo son unos hombres brunos que parecen vivir de manera idéntica a como lo hacían sus ancestros en la Segunda Edad. Su lenguaje danan lin desafiaría incluso al mejor lingüista, y sería imposible de comprender incluso para un dunlendino moderno. No hablan ningún otro idioma, y se visten de forma bastante arcaica.

Sin embargo, y esto los diferencia de cualquier tribu de hombres brunos que haya habido en cualquier época, los habitantes de este pueblo no cuidan ganado ni jardines. Por el contrario, estos hombres, mujeres y niños parecen dedicarse a sus tareas de forma absolutamente normal. Los hombres afilan sus armas, hacen flechas y se sientan a charlar y bromear; las mujeres cuidan el fuego, hacen la comida y amantan a los niños. Los niños más pequeños corren desnudos, chillando entre las cabañas, mientras que los adolescentes ayudan a los adultos en algunas de sus tareas.

Dos veces al mes, en cada luna nueva y cada luna llena, los lugareños se reúnen para llevar a cabo sus rituales religiosos en torno al sagrado estanque de Cenic Locen, rodeado por las elevadas y antiguas columnas que constituyen las piedras verticales. Se juntan por la noche, y se dedican a cantar antiguos himnos mientras algunos de ellos se adelantan a contar relatos que ningún otro hombre bruno recuerda. Toda esta situación podría parecer del todo imposible, pero ¡la verdad es que cada hombre, cada mujer y cada niño del pueblo de Cenic Locen están muertos desde hace siglos!

Son fantasmas, espíritus de gente asesinada por una extraña y oscura nube que descendió sobre su pueblo hace largo tiempo. Murieron tan rápidamente, con tan poco dolor y tan inesperadamente que, en realidad, no son conscientes de que están muertos. Al igual que cuando vivían, son un pueblo cordial y hospitalario con cualquiera que se muestre amistoso con ellos. Es triste, pero no son conscientes de cuánto ansía su yo interior la presencia de seres vivos, pues se alimentan de la esencia vital de los pocos seres que les visitan, sean humanos o sean animales.

NOTA: *Los miembros del Pueblo Muerto de Cenic Locen drenan 1-10 puntos de CON cada asalto mientras estén tocando a una víctima. (Tratarlos como muertos vivientes de clase II de RM). Consultar la sección 16.1 para más detalles.*

13. TOLFALAS

Tolfalas es una Marca Real, una región fronteriza administrada por la Corona. Sin embargo, está demasiado poco colonizada como para ser considerada una provincia, aunque es uno de los territorios reclamados tradicionalmente por Gondor, de forma que en este aspecto es diferente a regiones como Lebennin o a territorios conquistados como Harondor o Dor Rhúnen. Un Guardián de la Corona controla la isla, y una guarnición protege sus agrestes costas, aunque estos funcionarios raramente residen en la Tolfalas durante más de tres años. Muy pocos de los pescadores y marinos de Caras Tolfalas y Nen Gilros, las dos únicas colonias de toda la isla, se consideran residentes permanentes.

Hay tres factores principales que contribuyen a crear la falta de colonias estables en Tolfalas. En primer lugar, el mal tiempo, las aguas llenas de arrecifes y la relativa escasez de terreno cultivable hacen de la isla un lugar bastante hostil. La mayoría de intentos por cultivar la tierra suelen fracasar, y la pesca se convierte en una actividad peligrosa cuando se lleva a cabo cerca de los traicioneros bajíos de la zona. Los rebaños son escasos, en parte debido a la falta de pastos pe-

ro también por el pequeño número de mercados accesibles que hay en toda la isla.

El remoto emplazamiento de la isla es el segundo factor. Tolfalas no posee ningún mercado propio, y el coste de embarcar cualquier mercancía en dirección a otro mercado impide el crecimiento de la mayor parte de las industrias. Sólo los hallazgos de regalos naturales únicos permiten crear ciertos oficios estables. Los mariscos de la zona permiten el desarrollo del comercio de prendas teñidas, y ciertas plantas y animales indígenas han fomentado la aparición de ciertos negocios, aunque en realidad las oportunidades mercantiles en Tolfalas son bastante escasas.

Los ataques reducen (o eliminan por completo) el desarrollo de las industrias que han logrado arrancar. Este problema es consecuencia del tercer factor que afecta al crecimiento de Tolfalas: los conflictos. Debido a su posición estratégica y desprotegida, la Isla Costera siente a menudo los estragos causados por piratas, corsarios y barcos militares que proceden de la cercana Harad o Umbar. Las rutas marinas más seguras hasta la isla son las que miran hacia este y sur, en dirección a los enemigos de Gondor y lejos de las amistosas costas de Belfalas y Lebennin. Por lo tanto, los barcos que navegan por estas aguas se arriesgan a enfrentarse a algún bajel de corsarios, y la Flota Real no puede proporcionar las escoltas necesarias. En Caras Tolfalas se encuentra anclado un escuadrón de barcos gondorianos, pero su grado de efectividad es, obviamente, bastante limitado.

13.1 GENTES Y LUGARES

Por lo tanto, y a la vista de estos problemas, es lógico que Tolfalas siga siendo una tierra bastante inhóspita. Sus incontables riscos y ensenadas acogen a pocos visitantes y casi ningún pueblo, lo que permite a las bestias salvajes y a los forajidos moverse a sus anchas por toda la zona. Esta circunstancia es particularmente cierta en la parte occidental de la isla, un rincón azotado por el viento en el que los acantilados, las rocas y los arrecifes impiden el desarrollo de cualquier persecución en pos de fugitivos. Un solitario faro gondoriano y una posada alojada en una mansión constituyen los únicos signos visibles de civilización al oeste de los picos que dividen la isla.

EL CENTRO MONTAÑOSO

Las montañas del centro de Tolfalas son todavía más hostiles. Son tremendamente escarpadas y de origen volcánico, y sus negros abismos y ardientes cañones amenazan a los viajeros. Los campos de géisers y las laderas montañosas cubiertas de cantos rodados calientes obstaculizan cualquier viaje a través del valle, mientras que las elevadas cúspides de las montañas y sus ardientes depósitos volcánicos hacen lo propio con quienes viajan por las alturas.

Desde esta región se tiene acceso a unas vistas espléndidas, y cuando uno entra en la zona se siente algo desconcertado. Muchas de las laderas de las colinas están salpicadas de cavernas llenas de lava, y el humo de los géisers y los cráteres volcánicos activos cubre toda la zona circundante. El olor a sulfuro y otros materiales procedentes de las entrañas de la tierra da color al aire. Ciertamente, es un lugar salvaje.

EL NORTE DE TOLFALAS

Una vez se dejan atrás las montañas, éstas dan paso a unas colinas extremadamente agrestes situadas en la zona norte de Tolfalas. Es aquí, en el punto más cercano a Lebennin y

Belfalas, donde Gondor mantiene tres aisladas fortalezas. A unos pocos kilómetros del punto más nororiental de la isla se eleva un faro, cerca del islote adyacente conocido como *Dol Gaeroquen* (S. “Colina del Caballero Marino”). Elevándose por encima del rugido del mar, el repique de campanas y la luz procedente de este faro permiten a los navegantes llegar fácilmente hasta la gran Torre Gemela situada en la cima de Dol Gaeroquen.

La Torre Gemela es la segunda, y más grande, de las fortalezas situadas en el norte de Tolfalas. En ella vive el Señor de los Estrechos, el capitán y navegante responsable de guiar a los barcos a través de todos los estrechos cercanos. No hay otro hombre en todo Tolfalas, salvo el mismo Guardián, más poderoso que el Señor de los Estrechos, y nadie es más respetado. Los tres viejos barcos del Señor rescatan a los marineros naufragados y se enfrentan a violentas tormentas sólo para entregar mensajes urgentes en el continente.

Una tercera ciudadela se eleva por encima de las colinas, unos treinta kilómetros al sur del faro. Esta fortaleza, que vigila el camino entre Dol Gaeroquen y Nen Gilros, fue antiguamente un monasterio de los sureños. Actualmente es un refugio de la corona, donde se retiran los caballeros reales. Es conocido como *Bardín Iaur* (S. “Viejo Hogar Silencioso”).

LOS DOS PUEBLOS

Los dos pueblos de Nen Gilros y Caras Tolfalas se encuentran al sur del Viejo Hogar Silencioso. Nen Gilros es básicamente un pueblo pesquero, y su población nunca ha superado los cien habitantes. Caras Tolfalas, por el contrario, es el hogar del Guardián y la capital de la isla. La Torre del Guardián se eleva justo al norte del pueblo portuario, cuyas casas están hechas de piedra y cuya población supera los quinientos habitantes. La Torre la ocupa una guarnición de tres sargentos, seis montaraces y sesenta soldados. Su capitán actúa como ayudante del Guardián, y capitanea los cinco barcos anclados en el puerto del pueblo.

Al sur de Caras Tolfalas no hay ninguna otra colonia. Los dos antiguos centro de civilización situados en el sur de Tolfalas fueron arrasados y abandonados hace largo tiempo. Aunque esta parte de la isla es probablemente la más agradable, su exposición a los ataques la convierte en una zona peligrosa para vivir.

13.2 CAICHAIL PÚCHEL

En las alturas de un remoto valle cubierto de colinas en el sur de Tolfalas se eleva una extraña estructura conocida en las leyendas daen como Caichail Púchel. Poco se sabe de su origen, salvo que fue construida por el señor drûg Mînu-ura-Mîn –el “Maraich” de las leyendas daen– en algún momento de los últimos años de la Primera Edad. Menos se conoce aún sobre su emplazamiento, ya que los habitantes de la Isla Costera no son conscientes de que las ruinas situadas al norte de su isla tienen alguna importancia. Sólo unos pocos de los montaraces de Tolfalas y un puñado de los marismeños del Ethir Anduin (ver 10.7) saben de la existencia del lugar.

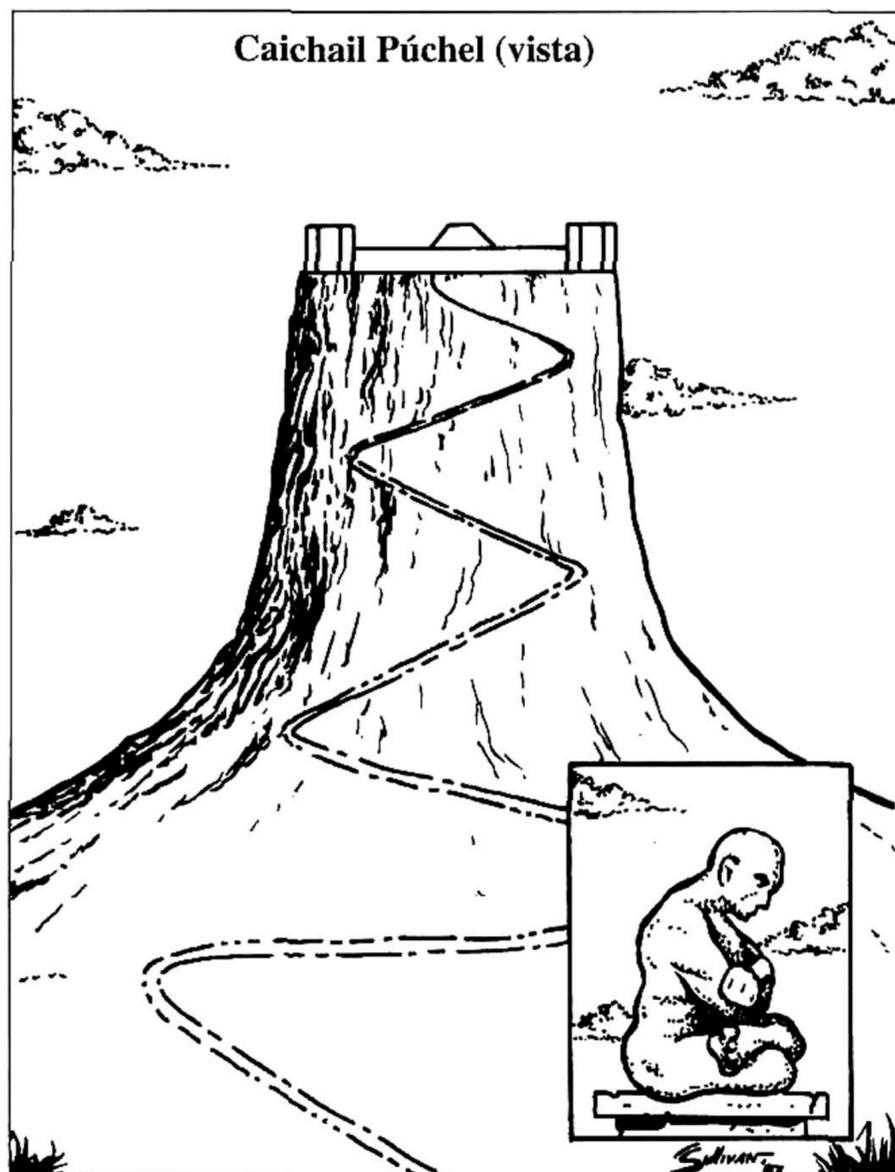
Los sabios dunlendinos cuentan la historia de unos hombres que, por amor a la aventura y rumores de grandes riquezas, intentaron antaño traspasar los límites de Caichail Púchel. Dicen que ninguno de los hombres regresó del lugar, aunque en este punto las diferentes versiones de la historia comienzan a contradecirse. Hablan de estatuas de piedra que caminan como si estuvieran vivas, de escalofriantes

voces procedentes de muros de piedra sólida, y de oro y joyas escondidas en los profundos pasajes. Hermosos tesoros añaden colorismo a sus historias, ¡riquezas más allá de cualquier imaginación! Es posible que los relatos sean meras invenciones, pero también puede que alguien haya llegado a explorar el lugar en algún momento del pasado y haya conseguido volver para contarlo. En cualquier caso, se cuentan muchas cosas sobre el lugar, a pesar de que en realidad nadie parece saber dónde se encuentra.

EL VALLE DE DIVRIN UCHEL

El valle en el que se eleva Caichail Púchel se llama Divrin Uchel. Es atravesado por un gélido arroyo conocido como el Sruth Lascarn, y mira hacia el norte desde las mesetas del centro de Tolfalas. Un pequeño lago llamado Linn Lascarn ocupa la zona superior y meridional del valle. En este punto, por debajo de la hierba y el negro suelo volcánico, un viajero podría encontrar (con una tirada difícil, -10, de Percepción) restos de un antiguo camino pavimentado. En el punto en que este viejo camino cruza uno de los dos riachuelos que alimentan el estanque, se eleva un pequeño pedestal de piedra. En algunos momentos, el pedestal tiene colocada encima suyo la estatua de un individuo bajo, rechoncho y robusto con los brazos y las piernas cruzados. Este hombre pûkel actúa como un primer signo de aviso que no debería ser ignorado.

El sendero conduce hasta la base de una elevada colina, que en realidad es el pico más septentrional de la cordillera montañosa de la isla. Una vez se ha iniciado la subida del escarpado promontorio, el camino comienza a zigzaguear, ascendiendo gradualmente a medida que intercala giros y rectas. Al final de cada giro se encuentran sendos pedestales, algunos con estatuas y otros sin nada. El serpenteante camino acaba en lo que antiguamente debió ser una enorme puerta situada en el centro de una muralla. Esta apertura fue ta-



pada con varias piedras de gran tamaño hace mucho tiempo. Tras dar una larga vuelta a todo el perímetro amurallado, el cansado viajero se dará cuenta de que no hay ninguna entrada, por lo menos al nivel del suelo.

EL CAMINO HASTA LA CIMA

La única forma de entrar es escalar los muros de quince metros de altura, una hazaña cuya dificultad queda algo reducida porque entre las piedras hay suficiente espacio para asirse mínimamente con los dedos de las manos y con los pies. Asimismo, un gran número de largas enredaderas entrelazadas por todo el muro facilita un tanto el ascenso.

Sin embargo, la resistencia de estas enredaderas es limitada, y cuanto más alto se escala, más grande es la posibilidad de que una enredadera determinada se desprenda. Además, todos los muros están cubiertos de un suave y resbaladizo musgo verde que se desprende con mucha facilidad.

Una vez se ha coronado el muro se podrán ver dos grandes torres, situadas la una enfrente de la otra. Sólo se elevan tres metros por encima del muro y, al igual que la curiosa pirámide truncada que hay un poco más adentro, no son visibles desde abajo.

Unos pocos peldaños conducen hasta la plataforma superior de cada torre. Las escaleras están flanqueadas por sendas puertas de madera. Una de las puertas de cada torre conduce hasta las letrinas, y la otra hasta una habitación totalmente vacía (con la excepción de una buena cantidad de escombros). Las habitaciones vacías tienen una segunda salida, una puerta redonda de piedra situada en el suelo y que se pueden estirar gracias a una anilla de metal. Si se levanta la pesada losa de piedra, quedará al descubierto un agujero de 75 centímetros de anchura en el suelo de la habitación. Estos agujeros eran antiguamente utilizados para deshacerse de los desperdicios y para tirar cal viva el enorme pozo ciego que hay quince metros más abajo. Debido a los siglos de abandono y al efecto de la cal viva, no hay ningún olor que delate los 5 metros de excrementos que hay más abajo.

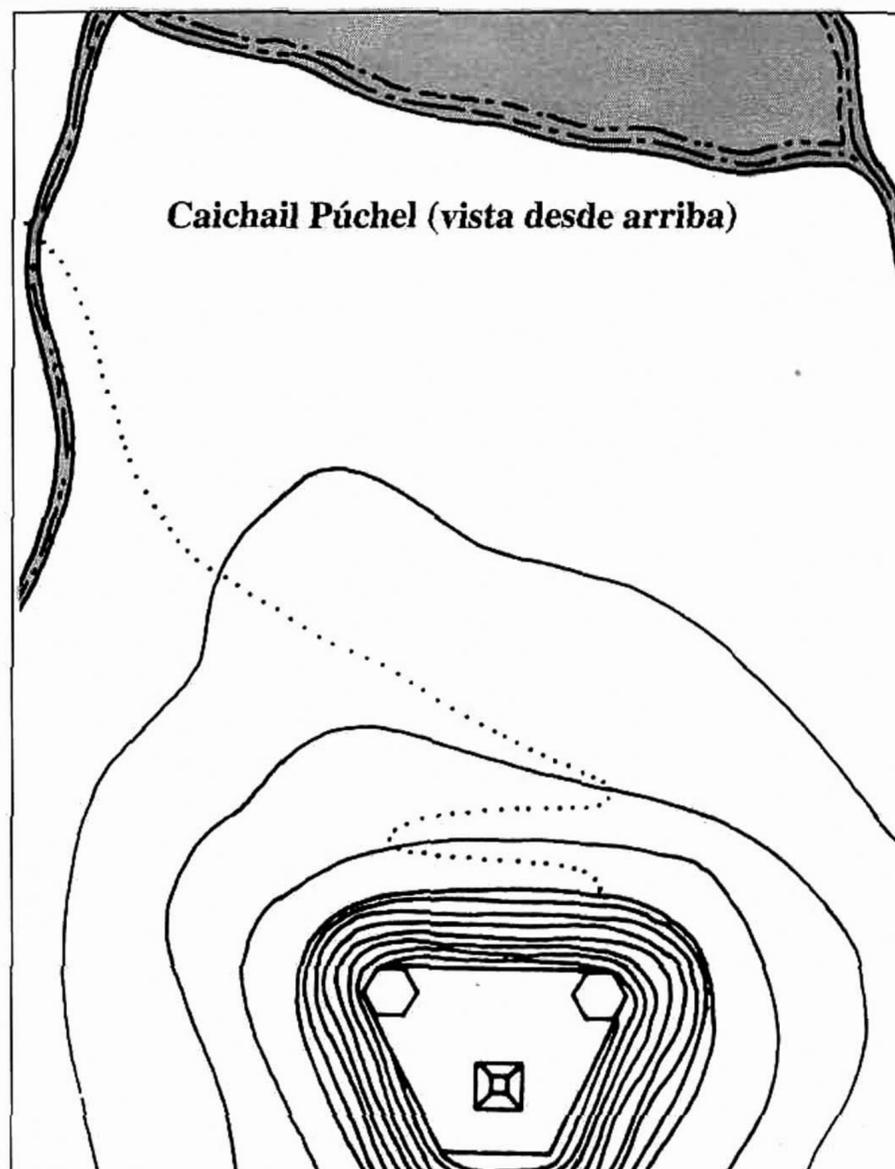
LA PIRÁMIDE

La pirámide —que mide 3 metros de altura y 3 metros cuadrados en la base— tiene una estrecha escalera de piedra que asciende por uno de sus lados. Dicha escalera conduce hasta una plataforma de un metro de anchura situada en la cúspide. En el centro de esta plataforma hay una falsa puerta de piedra que mide sesenta cm. de diámetro y de la que sobresale una anilla metálica. Si se gira en el sentido contrario a las agujas del reloj, la anilla moverá temporalmente un tope que hay en la parte superior de la escalera, lo que la permitirá girar hacia arriba o hacia abajo. Si el peso situado en la parte superior de la escalera es superior a la carga que hay en la zona inferior de la misma, los peldaños superiores se hundirán y los inferiores subirán hacia arriba. En el caso de que haya una o más personas en los peldaños superiores y ninguna en los inferiores, la escalera se derrumbará rápidamente cuando la anilla metálica sea girada, precipitando a sus ocupantes a una caída de más de ocho metros hasta un duro suelo de piedra.

LOS GUARDIANES DE CAICHAIL PÚCHEL

Debemos decir ahora unas cuantas cosas al respecto de los habitantes de Caichail Púchel y sus “puertas-drûg” (este último término se refiere a unos portales muy especiales situados en el interior de la estructura).

Hace siglos, los constructores y habitantes originales de Caichail Púchel dieron vida a sus trabajos de piedra. Las cu-



riosas pero especiales habilidades de los drughu les permitían imbuir parte de su esencia vital en los objetos inanimados, siempre que los objetos estuvieran preparados de la forma adecuada. Por ejemplo, las piedras talladas a imagen y semejanza de sus figuras estaban preparadas para aceptar sus espíritus.

A medida que los drûgs de Caichail Púchel se acercaban al fin de sus vidas, utilizaban unas piedras especialmente talladas identificadas con sus almas. Cada drúadan poseía una de las estatuas situadas en las murallas de Caichail, y en el momento de su muerte, dirigían su esencia espiritual hacia la piedra predestinada. Dichas estatuas o piedras de las murallas pueden hablar y moverse según las limitaciones de sus formas. Por lo tanto, las estatuas de los hombres salvajes de Tolfalas pueden hablar y moverse como si fueran de carne y hueso; y ciertamente, a veces resulta difícil distinguir a los unos de los otros.

Sin embargo, los drughu que transfirieron su esencia a las piedras de las murallas tienen un propósito algo más humilde. Estas piedras fueron preparadas antes de la muerte de sus dueños, y en el momento de su creación se tallaba un pequeño agujero de medio centímetro de diámetro en el centro de la piedra. Las piedras son de dimensiones diferentes, desde las grandes y pesadas piedras con las que se elevó la entrada original hasta las más pequeñas piedras de los muros de Caichail. Cuando son animadas por la esencia vital de un antiguo drûg, los agujeros de medio centímetro de estas especiales piedras pueden expandirse o contraerse a voluntad, permitiendo o impidiendo el acceso a través de un muro. A esto nos referimos cuando hablamos de las legendarias “puertas-drûg”.

Las piedras de las murallas son inteligentes y pueden hablar, ver y oír. Son incapaces de moverse, pero también son inmunes al dolor y existen como si fuesen inmortales. Aunque hoy en día todos los residentes originales de Cai-

chail Púchel están muertos, muchos viven todavía en espíritu, adoptando la forma de estatuas y puertas.

LOS PIRATAS DE CAICHAIL PÚCHEL

Actualmente residen en Caichail Púchel un grupo de veintidós piratas. Capitaneados por el capitán ex-corsario llamado Bragolmaitë, utilizan el lugar como refugio y tesorería. La segunda al mando de Bragolmaitë, Shabla la Maga, descubrió la fortaleza cuando era joven y encontró el túnel marítimo (ver nº 14) que conecta el complejo con una ensenada marina cercana. Trajo a sus compañeros hasta el fuerte hace sólo tres semanas, cuando su nave se vio obligada a anclar cerca de la costa noroeste de Tolfalas. Desde ese momento, han desaparecido dos de los miembros de la tripulación (entonces eran 23). Los piratas no han descubierto todavía la verdadera naturaleza de las puertas-drûg o de los extraños hombres pûkel, pero son lo suficientemente inteligentes como para respetar el lugar como un sitio sagrado y posiblemente maldito.

EL NIVEL SUPERIOR

Dentro de la pirámide hay una amplia escalera de caracol que desciende hasta el nivel superior del complejo. Este nivel contiene una serie de habitaciones con sillas, mesas y otros tipos de muebles bastante espartanos, aunque en buen estado y limpios.

1. **Escalera de entrada.** La escalera de piedra está hecha de granito verde pulido.
2. **Dormitorio.** Esta habitación contiene un hogar de fuego. Junto a él están apilados varios trozos y troncos de madera flotante. De la pared contraria cuelga una lámpara de aceite hecha de latón. Aquí suelen dormir tres guerreros piratas, que se van turnando en la vigilancia de las escaleras.
3. **Estancias de los marineros.** Lo que antiguamente eran varias salas de guardia acomodan en la actualidad a varias

parejas de marineros piratas. Cada habitación está iluminada con una vela y su correspondiente palmatoria de latón.

4. **Habitación cerrada.** Esta puerta de madera está cerrada y es extremadamente difícil (-30) de abrir sin una llave. Sólo Bragolmaitë y un soldado que hace guardias en la sala nº 1 tienen una copia de la llave.

5. **Puertas-drûg.** Estas puertas parecen ser unas paredes normales, salvo por el agujero que hay en el centro de cada piedra. El grosor verdadero de estas puertas es de 60-75 cm., con un revestimiento de 60-90 cm.

6. **Escalera.** La habitación situada junto a la sala en la que finaliza la escalera de caracol contiene las escaleras que conducen al nivel inferior.

EL NIVEL INFERIOR

El nivel superior y las habitaciones del abismo están limpias y contienen muebles espartanos. Al igual que en el nivel superior, hay varios excusados.

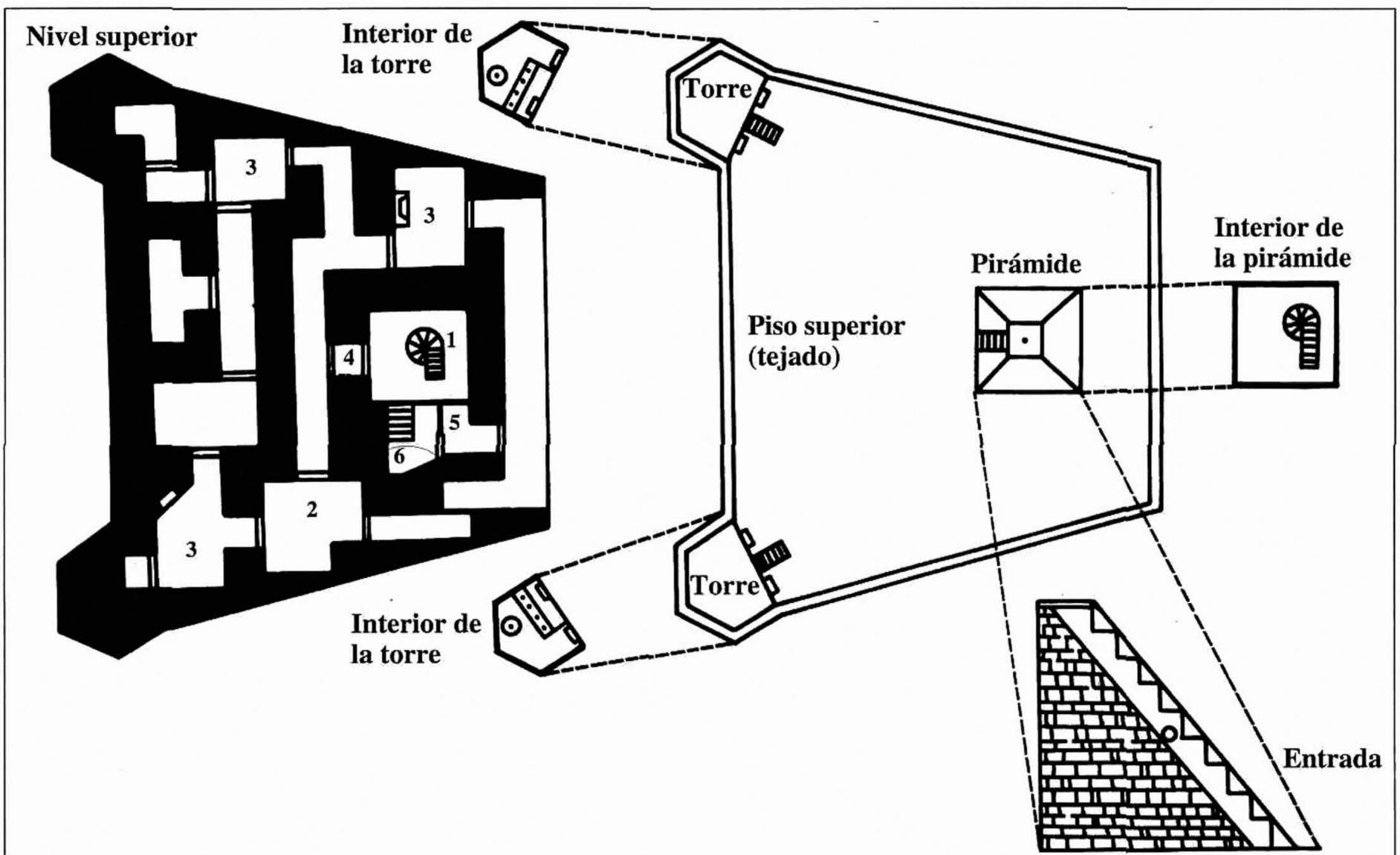
7. **Estancias de Alukhôr.** Estas estancias son en la actualidad el dormitorio del timonel pirata, un explorador llamado Alukhôr. Su cofre cerrado (muy difícil, -20, de abrir) contiene 300 mo, 200 mp, una espada corta +15, una daga +10 exterminadora de tiburones y un brazalete mágico. Este último es un sumando de sortilegios +4. En la cama yacen desplegadas varias cartas de navegación.

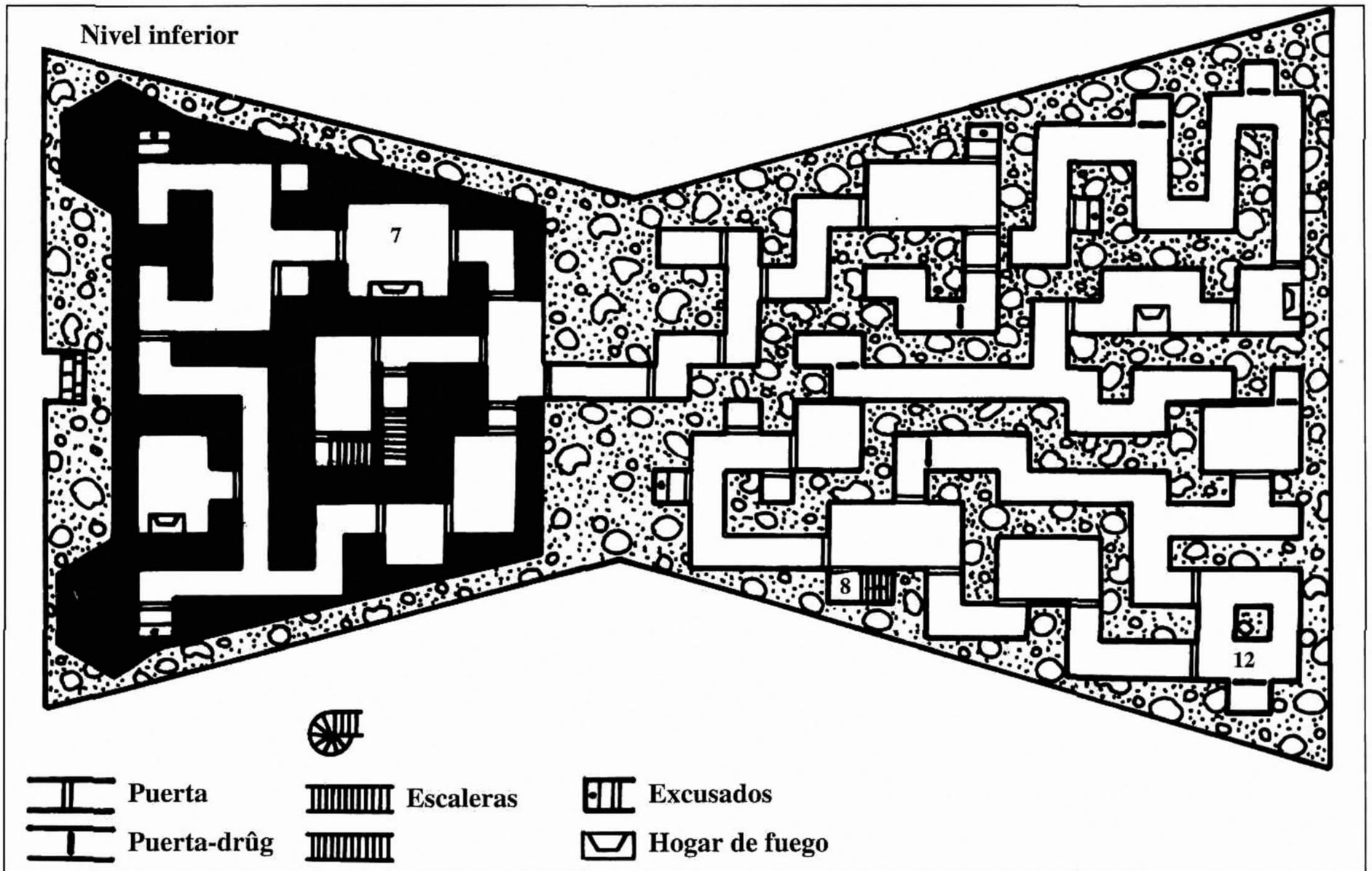
8. **Escaleras.** Este tramo de escaleras conecta el nivel inferior con el abismo.

EL ABISMO

9. **Gran salón.** Es aquí donde se reúnen los piratas para celebrar sus fiestas.

10. **Cuartos de los esclavos.** Aquí viven tres esclavos, dos mujeres y un hombre, que se encargan de atender las necesidades de los piratas.

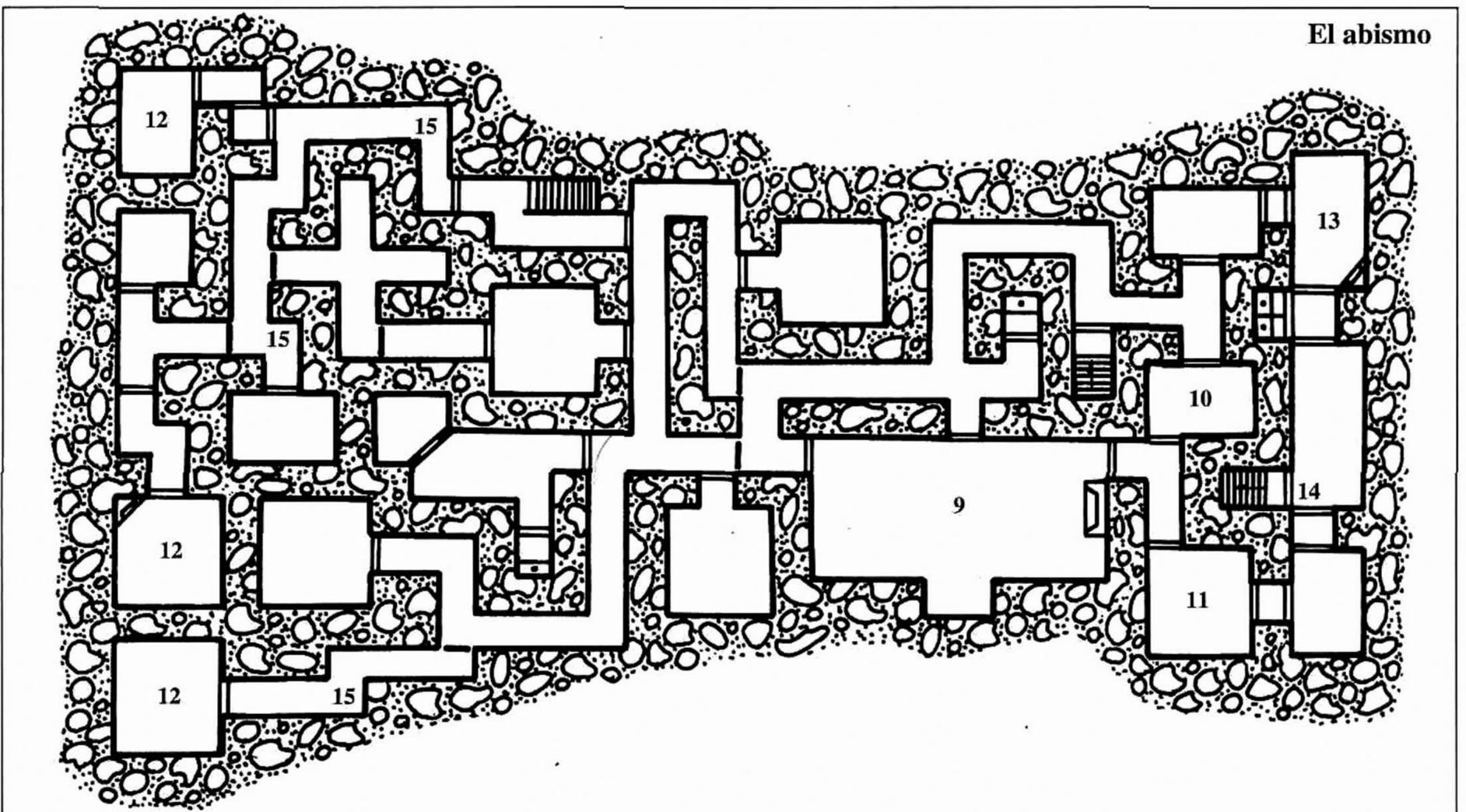




11. Estancias de Bragolmaitë. El capitán de los piratas y su mujer Ejenna residen aquí. Bragolmaitë guarda su tesoro en una habitación adyacente, detrás de una puerta que es extremadamente difícil (-30) de abrir. Su tesoro contiene un espada corta de Hendimiento (+30 contra material orgánico), así como un yelmo de Vista Neblinosa (que permite al portador ver como si fuera de día claro, incluso con lluvia o nie-

bla). También contiene 400 mo, 400 mp y 5 aguamarinas valoradas en 5 mo cada una.

12. Cámaras del tesoro drûg. Cada cámara está protegida por una barrera de puertas-drûgs. Sólo una tirada de difícil (-10) de Percepción permitirá a alguien que busque cerca encontrar las peculiaridades del mecanismo y reconocerlo como una trampa. Las puertas se pueden abrir solas antes de



que lleguen los intrusos, para a continuación cerrarse una vez éstos estén en las cámaras interiores. Se necesita hacer una tirada de maniobra muy difícil (-20) para evitar ser atrapado, aunque se esté preparado. Cuando están cerradas, estas puertas sólo muestran un agujero de medio centímetro de diámetro en su centro, que es espacio más que suficiente para echar un vistazo o lanzar un dardo envenenado. Las puertas-drûg también pueden matar por constricción (ataque +150 de Caída/Aplastamiento) en el caso de que los habitantes sean dañados por alguna de las acciones de los intrusos. Cada tesoro contiene 10-100 hermosos rubíes o esmeraldas, valorados cada uno en 20 mo. Hay una probabilidad de un 1% (tirar 1D100) de que cualquier gema pueda ser convertida en una joya que acoja el alma del portador cuando el cuerpo del portador "muera".

NOTA: *Ni los drughu vivientes ni los espíritus de los drughû que viven dentro de las puertas-drûg o estatuas tienen intención de matar si no es en defensa propia o como venganza por la muerte de alguno de los suyos. Utilizarán todos los métodos a su disposición para desanimar a los intrusos, salvo matarlos: les barrarán el paso, les provocarán miedo o confusión, e incluso, como último recurso, puede que lleguen a permitirles "encontrar" una pequeña cantidad de tesoro con la intención de que queden satisfechos y se vayan. Una de las medidas defensivas que pueden tomar contra los intrusos que lleguen al primer abismo (N. del T.: la zona marcada con paredes de color claro y piedras en el mapa del nivel inferior) es conducirles al segundo abismo (N. del T.: el mapa del abismo propiamente dicho) e intentar abandonarlos allí, perdidos y confundidos. Hay una serie de puertas-drûg (que en realidad no son sino proyecciones de paredes naturales) dentro de las cavernas y túneles de este segundo abismo en los que un drûg viviente puede moverse y ocultarse.*

13. Estancias de Shabla la Lenta. Shabla reside aquí con su amante Pharaohion. Shabla guarda debajo de su almohada diez gemas valoradas en 100 mo cada una. Uno de estos preciosos zafiros es un gema de Mala Suerte. Cualquiera que la lleve tiene una penalización -20 a todas las tiradas determinadas al azar (N. del T.: ¿todas?).

14. Escalera hasta el túnel marítimo. Esta escalera conduce hasta un antiguo canal de lava. El canal hace también las veces de túnel de 15 km. de longitud que termina justo por debajo del nivel del mar, en una ensenada situada el oeste de Caichail Púchel. Sólo Shabla y Bragolmaitë tienen llaves para la cerradura de esta puerta, que es locura completa (-50) de abrir.

15. Hombres pûkel. Estas agachadas figuras de piedra, de 90 cm. de altura, son guardianes. Cada una de ellas está armada con un garrote o un hacha. Si se les toca, se animarán durante 1-100 asaltos. (Ver 16.1.)

14. EMBARCACIONES Y VIAJES MARINOS

Lebennin mira hacia el mar. Gran parte de las vidas y la seguridad de sus habitantes depende de los acontecimientos que tienen lugar en la Bahía de Belfalas. Por lo tanto, no es de sorprender que los líderes de la provincia sean señores del mar. Y también lo son sus principales enemigos.

Ninguna descripción de Lebennin es completa si no se comprenden sus barcos y las formas de transporte marítimo más comunes de la región.

14.1 NAVEGACIÓN GONDORIANA

Gondor fue fundado por una raza marinera, los númenóreanos. Sus tradiciones en lo que respecta a la construcción de barcos y navegación datan de muchos milenios atrás, y sus momentáneamente íntimas relaciones con los elfos les enseñaron muchas cosas sobre el océano. Los navegantes de Gondor se ayudan de instrumentos precisos para trazar las cartas de mares y cielos, y los capitanes del Reino Sur pilotan barcos rápidos y robustos. Los carpinteros de barcos gondorianos producen una serie de diseños diferentes casi incontables, muchos de ellos basados en la costumbre o las necesidades locales. Los mejores barcos proceden de Dol Amroth, aunque los de Pelargir también rivalizan con los bajeles procedentes de Dor-en-Ennil.

Muchos gondorianos viven del mar. Algunos son pescadores, mientras que otros trabajan en barcos mercantes, e incluso hay algunos que manejan los buques de guerra que protegen al Reino del Sur de los ataques externos. En particular, un gran número de habitantes de Lebennin dependen de oficios relacionados como la construcción de barcos, el tejido de velas, la cordelería, etc. En general, estos artesanos son bastante habilidosos, al igual que los hombres de Gondor son los mejores marineros de toda la Bahía, con la excepción de los que proceden de Umbar.

Los marinos que sirven en la armada de Gondor o luchan al servicio de la Corona, se enorgullecen de su habilidad. Muchos trabajaron como aprendices y/o oficiales de marineros antes de entrar de forma oficial en la profesión, una educación que han recibido la mayor parte de los marineros. Aunque esencialmente son guerreros del mar entrenados en el oficio de manejar un barco, estos diestros marinos soportan la doble carga de luchar contra el mar y enfrentarse a su antigua némesis.

La defensa del reino es llevada por dos grupos diferentes. Uno está compuesto por una serie de voluntarios, marineros que ofrecen los servicios de sus preciosos barcos en tiempos de necesidad. El otro es una armada profesional que, a su vez, se divide en la Flota Real, con base en Pelargir, y los diferentes escuadrones locales, de tamaño más pequeño.

LOS MARINOS DE LEBENNIN		
FLOTA REAL		
Clase/título	Tipo	Número
Gran capitán (Príncipe)	Capitán Real	1
Capitanes-señores	Capitán caballero	3
Comandantes	Capitán caballero	7
Capitanes	Capitanes	35-50
Oficiales	Marinos de élite	105-150
Guerreros marinos	Soldados/marineros	700-1000
Marineros	Ayudantes y remeros	700-1000
ESCUADRONES LOCALES		
Clase/título	Tipo	Número
Señor (Príncipe)	Caballero real	1
Comandantes	Capitanes	5
Capitanes	Marinos expertos	25
Guerreros marinos	Milicia de marineros	300
Marineros	Ayudantes y remeros	600

14.2 LA FLOTA REAL

La Flota Real está diseñada tanto para maniobras defensivas como para maniobras ofensivas, pero con la Gran Plaga, su papel defensivo adoptó una importancia inesperada. Los señores del mar de Gondor abandonaron los barcos construidos principalmente para transportar soldados o los modificaron para llevar soldados navales de armaduras y armas ligeras.

Los barcos navales de Gondor llevan a cabo actualmente una serie de funciones aparte de llevar ejércitos de conquista hasta las orillas de las más lejanas tierras. Muchos asisten a las estaciones de peaje a recaudar los impuestos de comercio marítimo. Otros patrullan las regiones costeras, incluyendo los tramos inferiores de los ríos Gilrain y Anduin. El resto hacen de barcos mensajeros, transportes o escoltas. Sin embargo, las asignaciones de escolta son cada vez menos abundantes.

LA FLOTA REAL DE GONDOR

ARMADA (Rey o Senescal)
FLOTA REAL (Gran Capitán)
ALAS (Señor capitán)
ESCUADRONES (Comandante)
BARCOS (Capitanes)

SERVICIO NAVAL

Los marinos de la Flota Real se alistan por periodos de siete o catorce años, mientras que los remeros, menos diestros, sirven durante tres años. Según su rango, un marino puede retirarse tras veintiún o veintiocho años de servicio. Entonces recibe una parcela de tierra, como las situadas en las afueras de Pelargir o en la remota Anfalas.

En los tiempos de paz, entre la mitad y las dos terceras partes de la Flota Real se guarda en ensenadas secas. Las tripulaciones llevan a cabo servicios de mantenimiento rutinario, se unen a las tropas en tierra o reciben algún permiso que dura hasta que se les convoca de nuevo. Estos marinos se turnan para hacer guardias cuando sus barcos están en el mar.

TÁCTICAS

Las poco definidas guerras que tienen lugar en la Bahía de Belfalas requieren una colocación cuidadosa de todos y cada uno de los barcos. Utilizando el avanzado sistema de faros/torres con campanas situados a lo largo de la costa, Gondor se basa en una reserva de barcos que puede movilizarse rápidamente para responder y combatir cualquier ataque por sorpresa de sus enemigos. Si el enemigo es demasiado numeroso, son los escuadrones locales los responsables de retrasar o acosar al enemigo hasta que llegue la flota principal.

Una vez ha entrado en combate, la flota se basa principalmente en tres maniobras tácticas. Las maniobras efectuadas dependen del barco en cuestión y de la naturaleza de la situación. Los barcos más rápidos y ligeros provistos de remeros actúan en las aguas costeras, y o bien embisten los cascos de los barcos enemigos o bien cortan los remos de sus barcos. Los barcos de guerra dotados de remos, en especial cuando van cargados, suelen estar diseñados para actuar en aguas costeras suaves. Son poco estables y utilizan sus remos para mantener el equilibrio; de forma que, cuando los remos de sus naves quedan cortados, lo más probable es que acaben perdiendo el equilibrio.

Las otras dos tácticas navales son los abordajes y los ataques con proyectiles. Las técnicas de abordajes pretenden

convertir un batalla naval en un conflicto en tierra. Utilizando unos garfios o unas planchas de abordaje con púas, los guerreros van pasando desde el barco propio hasta el puente de la nave enemiga. Esta táctica funciona cuando los barcos gondorianos superan en número a sus enemigos o no pueden maniobrar tan bien como sus enemigos.

En alta mar, donde las aguas turbulentas requieren un barco de bastante calado y velas enjarciadas, los ataques con proyectiles son la norma. Los barcos de mayor tamaño que circulan por las aguas abiertas de la bahía suelen tener castillos en popa o en proa, desde los cuales los arqueros pueden lanzar una lluvia de flechas sobre sus enemigos. Esta estrategia tiene resultado cuando es difícil acercarse a un enemigo para agarrarle con los garfios, o cuando la batalla tiene lugar en un lugar tan reducido que las posibilidades de maniobrar o huir son prácticamente nulas.

14.3 LOS CORSARIOS

Como se ha mencionado anteriormente, aunque los ejércitos de Gondor son superiores a los de los corsarios en tierra, las flotas de Umbar conservan todo su poder ofensivo en el mar. La armada de Umbar, procedente de la tradición númenóreana y la gondoriana (a través de Castamir), justifica su terrible reputación.

Los principales buques de guerra de Umbar son los birremes (o trirremes), las galeazas y los dromon. De todas estas clases, los dromon son los más comunes y los más flexibles. Sin embargo, cada uno de estos barcos está diseñado para utilizar su espolón, aunque el tipo de ariete varía bastante según el modelo. Las galeazas utilizan unos espolones pesados y reforzados, y, aunque son rápidas y fuertes, carecen de cierta manejabilidad en los espacios cerrados. A diferencia de las birremes, los dromon utilizan espolones que no son extensiones de la quilla. Muchos de los dromon de Umbar tienen también cascos dobles o triples, lo que les hace parecerse en diseño a los infames catamaranes de guerra.

Un dromon, que tiene una calidad de construcción bastante alta y que está dotado de velas latinas o cangrejas, puede moverse bien en alta mar y consigue una buena velocidad cuando utiliza las velas o los remos. Sin embargo, y en tiempo de guerra, los dromon de mayor tamaño suelen tener bastantes problemas cuando sus remos son impulsados por esclavos. Los barcos de menor tamaño, cuyos remos son impulsados por hombres libres, se mueven con mucha más facilidad. Este tipo de barcos de guerra constituye el grueso de la flotilla de ataques en alta mar de los corsarios. Como no tienen una capacidad de carga demasiado grande, estos barcos suelen traer consigo algún barco mercante que transporte su botín. Un escuadrón de ataque normal suele contar con 2-4 dromon incursores y 1-2 buques mercantes.

La mayoría de las flotas de los corsarios incluyen también una serie de barcos con elevados castillos para el fuego de artillería y de los arqueros, y casi todos los barcos corsarios de gran tamaño llevan al menos una balista o una catapulta. Transportan menos guerreros que los barcos de Gondor de igual tamaño, y por eso los capitanes corsarios prefieren embestir con sus espolones antes que llevar a cabo ningún abordaje. Las estadísticas indican que Umbar suele mantener aproximadamente una docena de dromon de guerra de gran tamaño y 30 incursores, aunque la ciudad de los corsarios puede fletar perfectamente el doble y el triple de esta cantidad si se ve amenazada.

14.4 LOS HARADRIM

Los barcos haradrim procedentes de puertos más alejados que el de Umbar raramente amenazan seriamente las costas de Lebennin. La mayoría son piratas o corsarios que navegan por las suaves aguas costeras cercanas a las orillas de Harad. Quienes actúan en favor de los intereses haradrim y no en favor de los intereses propios se suelen quedar cerca de su hogar.

Esto se debe a una serie de razones. Los haradrim, pese a ser unos marineros diestros, proceden de una serie de culturas tribales arraigadas en el interior semiárido del continente. La mayor parte de las tribus haradrim son seminómadas y no saben utilizar demasiado bien los caros buques de guerra. Sólo presentan unas armadas medianamente organizadas durante los raros periodos de unidad entre los sueños. Durante la mayoría del tiempo, los haradrim reducen su construcción de barcos a los de un cierto oficio, que suelen ser básicamente de pesca y de comercio.

Naturalmente, puertos como Dúsalan, Caras Mirilond y Kiba producen barcos de guerra. La mayoría son galeras rápidas y ligeras –pentacontras y quinquirremes– o pequeños y maniobrables incursores de diseño de tingladillo. Los primeros son barcos para el buen tiempo, diseñados siguiendo la filosofía básica de los jefes haradrim, que no es otra que evitar los combates abiertos (tanto en el mar como en tierra). Sus espolones les proporcionan una cierta protección, pero no se pueden permitir entrar en combate con los mayores barcos gondorianos o corsarios a menos que gocen de buenas posibilidades o de condiciones marítimas tranquilas. Los incursores de tingladillo, por el contrario, no tienen ninguna oportunidad contra un barco de guerra. Se dedican a atacar a los barcos mercantes o a los pueblos rivales.

Pero no todos los barcos haradrim son débiles bajeles costeros. La potente carraca de dos mástiles conocida con el nombre de *Khurn-Nagla* (H. “Viento alegre”) tiene un puente completo y una quilla de buen tamaño. Sus hazañas en alta mar adornan las leyendas explicadas por los sabios del Harad, ya que son capaces de enfrentarse a cualquier enemigo, sea cual sea el clima. Son nativos de la cultura haradan, aunque en realidad son variaciones de las rápidas carabelas mercantes de un sólo mástil que se encuentran ancladas en los principales puertos comerciantes de Harad.

14.5 CORSARIOS, PIRATAS Y CONTRABANDISTAS

Los corsarios (N. del T.: en este caso no me refiero a la raza de hombres procedentes de Umbar, sino a uno de los tipos de pirata), los piratas y los contrabandistas abundan por doquier en la Bahía de Belfalas. Como actúan en tiempos de paz y guerra, sin respeto por ningún tratado o ley, su influencia es relativamente constante. Trabajan de forma independiente, y normalmente no aceptan órdenes de ningún señor, por lo que son difíciles de identificar y más difíciles aún de capturar.

CORSARIOS

Los corsarios son mercenarios. Trabajan al servicio de los corsarios (N. del T.: estos sí que son los procedentes de Umbar), los haradrim o los gondorianos, pero conservan una cierta independencia. Básicamente, navegan en solitario y siguiendo su libre albedrío. Puede que algunos sientan algún

tipo de lealtad, pero la mayoría trabajan por dinero. El único patrón que determinará su éxito será su comportamiento.

Casi todos los puertos de la región acogen, o han acogido, algún barco corsario. Algunos se esconden en los más remotos pueblos, mientras que otros anclan en las ciudades más importantes y se gastan el botín. Reclutan a su gente en las posadas, las tabernas y los muelles y, una vez se han reprovisto y recuperado, se hacen de nuevo a la mar en busca de nuevas “presas”. Persiguen a los barcos mercantes más ricos o a los barcos de guerra dañados, capturándolos o hundiendo a los que sean más débiles, y evitando siempre cualquier enfrentamiento. Generalmente, se llevan todo lo que puedan cargar y guardan cualquier cosa por la que puedan ofrecer una recompensa o un rescate. Sus patronos los recompensan según las muertes que hayan causado o las mercancías que traigan de vuelta a casa.

PIRATAS

Los piratas se diferencian de los corsarios en que trabajan sin preocuparse por recompensas o sanciones oficiales. Nadie les contrata; por el contrario, ellos mismos son en cierto modo sus propios patronos. Venden o se guardan lo que capturan, destruyendo todo lo demás según necesiten o deseen. La diplomacia les importa menos todavía de lo que les importa a los corsarios.

Al igual que los corsarios, los piratas actúan por toda la bahía. Por lo tanto, utilizan barcos capaces de enfrentarse a casi cualquier clima o condición acuática. Los piratas necesitan una gran flexibilidad, ya que nunca saben cuánto deberán internarse en las aguas más profundas o cuando deberán adquirir la máxima velocidad.

CONTRABANDISTAS

Los contrabandistas comparten la independencia de los piratas. No deben nada a ningún gobierno salvo una lealtad que se basa en la necesidad o en la conciencia. En realidad, algunos trafican con mercancías como desafío a los señores a los que podrían servir en combate. Es una decisión que se basa en el precario equilibrio entre lealtad e ingresos.

Los contrabandistas trafican con bienes adquiridos a los piratas, a los corsarios o incluso en mercados extranjeros, mercancías que llevan silenciosamente hasta las ciudades en las que la demanda justifica el riesgo de desafiar a las autoridades locales. El objeto de su discreción es evitar los impuestos, los aranceles y los boicots en la mayor medida posible. Venden sus bienes allí donde quienes no rompen la ley son incapaces de competir con ellos. El sigilo, los sobornos y el miedo son sus armas, y de ellos extraen unos abundantes ingresos, siempre que no sean detectados.

14.6 DISEÑOS DE EMBARCACIONES

Al igual que los barcos de otras tierras cercanas a la Bahía de Belfalas, las naves gondorianas se dividen en tres categorías: los barcos para aguas tranquilas, los barcos de aguas costeras y los barcos de alta mar.

BARCOS DE AGUAS TRANQUILAS

Los diseños para aguas tranquilas se basan en la velocidad por encima de la fuerza y el tamaño por encima de la estabilidad. Muchas las naves, como la birreme, la trirreme y la quinquirreme que tanto abundan en las flotas de guerra,

BARCOS DE LEBENNIN

A continuación se encuentran las descripciones de algunos de los barcos más comunes de Lebennin.

El Pescador de Linhir

A pesar de su nombre, el Pescador de Linhir puede ser encontrado en cualquier punto de la Bahía de Belfalas. Suelen construirse en dos tamaños diferentes: el Pescador Largo, de más de 20 metros de eslora, y la variación más corta, de más de 15 metros. Con la excepción de su eslora, ambas versiones son idénticas. Cada uno tiene dos mástiles con velas latinas y un foque. Todos son bastante rápidos y maniobrables, y los que son construidos en Pelargir tienen unos macizos cascos hechos de madera de lebethron.

El Corredor de Balimur

Visto a distancia, un Corredor de Balimur puede ser confundido con un Pescador. Sin embargo, su único rasgo común es la apariencia. Los Corredores tienen el fondo plano y la quilla retráctil, y están diseñados para moverse con facilidad a través de bajíos como los que se pueden encontrar en los cursos de agua de los Pantanos de Balimur o en el Ethir Anduin. Pero también son bastante anchos, y por lo tanto se desenvuelven bien en las más profundas aguas costeras de la Bahía de Belfalas. Estos barcos se pueden encontrar en cualquier sitio, desde Umbar y el Lejano Harad por el sur hasta todos los ríos de Gondor por el norte. Los contrabandistas que se esconden en las marismas y bajíos costeros los utilizan como principal embarcación. Los proscritos de Balibogach, por ejemplo, poseen unos cuantos Corredores de Balimur.

La Galeaza de Pelargir

Las galeazas datan de los tiempos de los númenóreanos, y son bastante comunes en Umbar, aunque la Galeaza de Pelargir es un reciente diseño de embarcación de guerra. Fabricados en los astilleros de la Ensenada de Pelargir, son unos bajeles hermosamente tallados que son utilizados por muchos de los señores del mar. Se dice que el mismo príncipe Telumehtar tuvo algo que ver con el diseño de la embarcación.

Las Galeazas de Pelargir son de tres tamaños diferentes, aunque sólo se han construido tres unidades de la variedad de mayor tamaño en toda la historia. Todos son rápidos y maniobrables, con poderosos cascos hechos de lebethron. Están completamente cubiertos, y utilizan techos de tejas de pizarra para proteger sus cabinas de popa y de proa, así como la fila superior de sus tres bancos de remos.

Estos barcos presentan también un espolón triple único en el mundo, una especie de híbrido entre los diseños utilizados en los dromon y en las trirreme. El espolón central es desmontable y está conectado mediante cadenas a un par de grandes anclas marinas plegables. Cuando este espolón se clava en el casco del barco enemigo por debajo del nivel del agua, su intención es destrozar los remos del enemigo, lo cual perjudicará la manejabilidad del barco, y quizás incluso lo deje algo tocado.

El espolón superior de la galeaza está unido al rostro del puente, al igual que ocurre en el dromon. También es un artefacto desmontable, unido a una larga cadena formada por eslabones con garfios afilados. Este espolón es utilizado para enganchar los remos del enemigo cuando salen del agua. Se encuentra casi dos metros por encima del espolón central. Este último es un poco más normal, y está unido a la quilla justo por debajo de la línea marina. Es más corto que los dos espolones superiores, y es utilizado contra el casco de los barcos enemigo una vez los otros dos han sido desmontados.

La proa de la Galeaza muestra también un borde de acero en el que destacan numerosas cuchillas afiladas. Es utilizado para reforzar la sección delantera, y puede emplearse con fines destructivos, en el caso de que los espolones fallen. A cada lado del barco hay una batería con cuatro balistas, mientras que en las cabinas de proa y popa hay colocado otro par de artefactos de este tipo. Más atrás, junto a los mástiles, hay situadas otras cuatro balistas. El armamento se ve completado con dos catapultas. Cada una de ellas está dispuesta en uno de los dos puestos de artillería, situados cada uno en un extremo del barco. Disparan bolas de cerámica llenas de aceite —o, en el caso de algunos corsarios, serpientes vivas— además de las piedras y fuego griego habituales.

son alargadas y estrechas, y tienen el fondo plano o ligeramente inclinado. Los remeros, que se sientan en bancos fijos, impulsan la nave a través de las aguas, aunque también son capaces de navegar a vela. Estos barcos se deslizan por encima del agua con una rapidez asombrosa, y pueden llegar a alcanzar una velocidad a remo de 10 nudos.

Un diseño naval para aguas tranquilas suele incluir una quilla o semi-quilla bastante rudimentaria sobre la cual se fijan el mástil (o los mástiles). La punta de la quilla se extiende desde el puente de proa (convirtiéndose en el “rostro” o “pico del barco”), y se le da forma de espolón. Las versiones más modernas tienen quillas centrales o desmontables, lo que evita que se desequilibren con facilidad cuando las condiciones del mar no son favorables. Sin embargo, todos están contruidos de forma que la tripulación pueda varar la nave con facilidad. Los marinos los sacan del agua desde popa, dejándolos varados con postes de forma que más adelante se puedan hacer a la mar con facilidad.

DISEÑOS DE AGUAS COSTERAS

Los barcos diseñados para navegar en las aguas costeras utilizan un calado más profundo (es decir, se hunden más en el agua). También emplean unas quillas más grandes y fuertes. Estas naves son más anchas que los bajeles de aguas tran-

TIPOS DE BARCO

Birreme: Una galera con dos bancos para remeros.

Dromon: Variación de la galera, con una quilla más grande y normalmente con más de un casco. A diferencia de la galera, el espolón del dromon es una extensión del puente o del casco superior, y no de la quilla.

Galera: Un barco impulsado principalmente por cuatro o más remos. Normalmente suele ser un bajel alargado y estrecho con el fondo plano o ligeramente inclinado. Si tiene espolón, es una extensión de la quilla.

Quinquirreme: Una galera con dos o tres bancos de remeros, y cinco remeros encargados de manejar cada grupo escalonado (es decir, tres remeros se encargarían del banco superior y dos se encargarían de manejar el banco inferior en una nave de dos bancos o dos, dos y uno en una nave de tres bancos de remos).

Galeaza: Una galera o dromon preparada para viajar por el océano.

Pentacontra: Galera o dromon con cincuenta remeros dispuestos en un banco. Generalmente hay 26 remos, y 24 de ellos son ocupados por dos remeros cada uno, mientras que los otros dos manejan los dos remos-timones restantes.

Trirreme: Galera con tres bancos para remeros.

quilas, y pueden navegar por las inseguras aguas y molestos vientos cercanos a la costa, aunque su fuerza no les permite enfrentarse a una tormenta seria.

Las pentacontras ("cincuenta"), los dromon y los incursores son los diseños costeros más comunes. Los primeros utilizan un banco de remeros con trece remos a cada lado. Básicamente son versiones más cortas, anchas y fuertes del diseño de birreme, y sirven para patrullar o, en manos de corsarios o piratas, pueden ser utilizados para atacar a los barcos mercantes que pasen cerca de los puertos o de los estuarios.

Los dromon, por el contrario, tienen varias formas diferentes. Se diferencian de las demás naves con remos en que no tienen espolones que sean prolongaciones del rostro del puente o de la quilla. Son más anchos que los diseños para aguas tranquilas, y a veces utilizan múltiples cascos para reducir el lastre. El catamarán de guerra númenóreano, por ejemplo, es un dromon.

Los incursores son barcos de diseño de tingladillo con cascos anchos, poco calado, y sin espolones. Su construcción flexible, que se basa en una estructura de superposición de planchas en lugar de varias uniones internas, es ideal para las aguas inquietas. Por lo tanto, navegan con bastante facilidad por alta mar. Sin embargo, los incursores tienen los costados con bastante poca altura y el fondo ligeramente inclinado, lo que les convierte en mejores barcos costeros. Su tripulación, al igual que pasa con las naves de aguas tranquilas, puede varar fácilmente el bajel, y sus pequeñas dimensiones les hacen muy maniobrables. Como carecen de espolón, sus tripulantes prefieren utilizarlos en las cacerías de anfibios o en los abordajes a otros barcos.

DISEÑOS DE ALTA MAR

Los barcos diseñados para navegar en alta mar se caracterizan por sus profundo calado, sus costados elevados, su popa y proa inclinadas y sus quillas de gran tamaño. Son fuertes pero no especialmente rápidos, ya que su velocidad depende del viento. Pocos de ellos utilizan remos o espolones, y se basan en el fuego de proyectiles o en los ataques con arpeos. Sólo las cocas, barcos preparados para navegar por el océano, se parecen a los barcos de aguas tranquilas. E incluso estos barcos utilizan múltiples mástiles y complicados aparejos, lo que hace que dichos mástiles sean difíciles de tumbar.

La gran mayoría de los barcos mercantes de la región de Belfalas navegan por alta mar. Su necesidad de resistencia, unida al requisito de potencia para enfrentarse a las duras condiciones climáticas y marinas, obliga a los carpinteros de barcos a construir estos barcos con unos gruesos costados y un enorme grado de detalle. Muchos de estos cascos resisten las embestidas de los espolones, lo que obliga a los barcos de aguas tranquilas o costeras a depender de las maniobras de abordaje para vencerles.



14.7 BARCOS

Los barcos descritos en las siguientes tablas están mencionados en algún punto de este módulo. Sin embargo, estas tablas proporcionan al DJ una lista exhaustiva de las características físicas de cada embarcación, comparándolas con cada uno de los demás diseños.

NAVES GONDORIANAS (PARTE I)

Tipo:	Galera de guerra	Patrulla costera	Carraca corsaria	Galeaza mercante	Galeaza de transporte
Eslora:	32 m.	20 m.	30 m.	22 m.	40 m.
Manga:	5,6 m.	4,3 m.	8,3 m.	6,6 m.	13,3 m.
Calado:	1 m.	0,75 m.	2,6 m.	1,6 m.	4 m.
Desplazamiento:	85 ton.	30 ton.	280 ton.	100 ton.	900 ton.
Franco a bordo:	2,3 m.	1,3 m.	2,3 m.	1,3 m.	2,6 m.
Quilla:	sí	desmontable	sí	sí	sí
Construcción:	carabela	carabela	carabela	tingladillo	carabela
Potencia:	fuerte	moderada	fuerte	moderada	fuerte
Puente:	75%	50%	100%	100%	100%
Castillo de proa:	2,6 m.	1,3 m.	5 m.	4 m.	5 m.
Castillo central:	no	no	no	no	no
Castillo de popa:	2,6 m.	1,3 m.	3,3 y 5 m.	3 m.	5 m.
Espolón:	proa	proa	proa blind.	no	no
Gobierno:	remo	remo	timón	remo	timón
Tripulación total:	195	75	75 (150)	30 (150)	120 (200)
Oficiales:	7	4	5 (10)	4	10
Soldados:	60	15	0 (70)	0 (20)	20 (100)
Marineros:	20	8	70	26	90
Remeros:	108	48	-	-	-
Radio de giro:	65 m.	50 m.	83 m.	65 m.	100 m.
Velocidad de giro:	rápida	rápida	lenta	lenta	lenta
Bancos de remos:	2	2	-	-	-
Nº de remos:	72	48	-	-	-
Remeros/remo:	2 banco sup. 1 inferior	1	-	-	-
Remaje lento:	3,5 nudos	2,5 nudos	-	-	-
Remaje rápido:	5 nudos	4,5 nudos	-	-	-
Embestida:	6 nudos	5 nudos	-	-	-
Carrera:	7,5 nudos	6,5 nudos	-	-	-
Mástiles:	1	1	3	1	2
Tipo de vela:	cangreja (1)	cangreja (1)	cangreja (2) latina (1)	cangreja (1)	cangreja (3)
Navegación lenta:	3 nudos	3 nudos	2,5 nudos	2 nudos	1,5 nudos
Navegación normal:	5 nudos	4,5 nudos	4,5 nudos	4 nudos	3 nudos
Navegación rápida:	8 nudos	7 nudos	9 nudos	7 nudos	7 nudos
Navegación máxima:	11 nudos	8,5 nudos	12 nudos	8,5 nudos	8,5 nudos
Artillería:	4 balistas	1 balista	1 catapulta, 2 balistas	no	2 catapultas
Provisiones:	10 días	7 días	2-3 meses	2-3 meses	2-3 meses
Carga:	-	-	120 ton.	40 ton.	400 ton. o 250 hombres o 50 caballos
Notas:	Los remeros son hombres libres, no están entrenados para los abordajes	Los remeros son hombres libres, entrenados para los abordajes	() es la capacidad en tiempos de guerra	() es la capacidad en tiempos de guerra	() es la capacidad en tiempos de guerra

14.8 NOTAS GENERALES PARA UTILIZAR EMBARCACIONES

A continuación se describen unas cuantas notas generales para manejar las persecuciones y los combates entre pequeños grupos de naves. Son bastante abstractas, y no hay en ellas ninguna intención de llevar a cabo una simulación precisa. Se recomienda el uso de papel de hexágonos, aunque también hemos incluido las medidas en centímetros y grados para que estas reglas sean utilizadas por quienes prefieren jugar con miniaturas. Naturalmente, el DJ es libre de hacer cualquier cambio que le apetezca. Las acciones de abordaje deberían ser resueltas utilizando *El Señor de los Anillos*, *El Juego de Rol de la Tierra Media*, *Rolemaster* u otro sistema de reglas para combates cuerpo a cuerpo.

NAVES GONDORIANAS (PARTE II)

Tipo:	Galeaza de Pelargir	Corredor de Balimur	Pescador de Linhir	Incursor corsario	Pez Largo Mercante
Eslora:	46 m.	15 m.	15 m.	25 m.	27 m.
Manga:	7 m.	6,6 m.	5,3 m.	6,6 m.	8,6 m.
Calado:	2 m.	0,6 m.	1,3 m.	1 m.	1,5 m.
Desplazamiento:	180 ton.	25 ton.	27 ton.	42 ton.	75 ton.
Franco a bordo:	2,6 m.	1 m.	1 m.	1,1 m.	1,3 m.
Quilla:	sí	desmontable	sí	sí	sí
Construcción:	carabela	carabela	carabela	tingladillo	carabela
Potencia:	fuerte	moderada	fuerte	fuerte	fuerte
Puente:	100%	100%	100%	80%	100%
Castillo de popa:	2,3 m.	no	no	no	no
Castillo central:	no	no	no	no	no
Castillo de proa:	2,6 m.	1,3 m.	1,3 m.	no	1,4 m.
Espolón:	proa (3)	no	no	no	no
Gobierno:	timón	timón	timón	remo	timón
Tripulación total:	338	15 (41)	12 (33)	75	35 (100)
Oficiales:	10	3 (5)	2 (6)	5	7 (9)
Soldados:	100	0 (21)	0 (15)	(24)	0 (56)
Marineros:	35	12	10	10	28
Remeros:	200	-	-	(24)	-
Radio de giro:	70 m.	50 m.	60 m.	58 m.	73 m.
Velocidad de giro:	rápida	moderada	lenta	rápida	lenta
Bancos de remos:	3	-	-	1	-
Nº de remos:	120	-	-	24	-
Remeros/remo:	2 banco sup. y central, 1 banco inferior	-	-	-	-
Remaje lento:	4 nudos	-	-	-	-
Remaje rápido:	6,5 nudos	-	-	-	-
Embestida:	7 nudos	-	-	-	-
Carrera:	9 nudos	-	-	-	-
Mástiles:	3	2	2	1	2
Tipo de vela:	cangreja (2) latina (1)	latina (3)	latina (3)	cangreja (1)	latina (3)
Navegación lenta:	3 nudos	4 nudos	3,5 nudos	3 nudos	3 nudos
Navegación normal:	6,5 nudos	5,5 nudos	5 nudos	4,5 nudos	4,5 nudos
Navegación rápida:	10 nudos	11 nudos	9 nudos	8 nudos	8,5 nudos
Navegación máxima:	14 nudos	15,5 nudos	12 nudos	10 nudos	11 nudos
Artillería:	12 balistas, dos catapultas	una balista	no	no	no
Provisiones:	14 días	7 días	10 días	20 días	1-2 meses
Carga:	-	10 ton.	10 ton.	-	25 ton.
Notas:	Los remeros son hombres libres, no están entrenados para los abordajes	Los remeros son hombres libres, entrenados para los abordajes	() es la capacidad en tiempos de guerra	() es la capacidad en tiempos de guerra	() es la capacidad en tiempos de guerra

OPCIONES

Puede que el DJ desee utilizar un sistema de movimiento por secuencias (una facción mueve, después la otra, y así sucesivamente) o un sistema de movimiento simultáneo (cada facción planea su movimiento y después se llevan a cabo ambos movimientos a la vez). Si se está utilizando *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster*, se deben considerar maniobras cosas como desplegar las velas o intentar entrar en combate. El DJ decide el grado de dificultad, se hace la tirada y el DJ interpreta el resultado, decidiendo el tiempo invertido o el resultado del combate.

TIEMPO Y ESCALAS

Escala de batalla: Cada turno de movimiento de un barco equivale a un minuto. 3 centímetros equivalen a 30 metros. La velocidad de los barcos se da en millas náuticas por hora, y un nudo equivale a 3 cm. (es decir, si un barco se mueve 5 nudos, se moverá 15 cm. por turno). Si se juega so-

bre una superficie hexagonada, un hexágono equivale a 3 centímetros.

Escala de persecución: Todas las cifras de la escala de batalla se multiplican por 10. Por lo tanto, 3 cm. equivale a 300 metros (1 hexágono). Los turnos duran 10 minutos. Un barco que se mueva 5 nudos avanzará 15 cm. (5 hexágonos) en un turno.

INICIATIVA

El DJ determina la dirección y la fuerza del viento, y también la distancia que separa los barcos. A continuación, al principio del juego, se tira la iniciativa (1-100). La facción que saque la tirada mayor decidirá si mueve en primer lugar o en último lugar. A partir de entonces las facciones van alternando sus movimientos. Si es aplicable, añade los siguientes modificadores:

Situación de persecución: la facción perseguidora, +10.

Viento a favor: +20 (es decir, si el viento es del norte, la facción situada más al norte tiene el viento a favor).

Facción más rápida: +20

Facción con el modo de giro más bajo: +10

MOVIMIENTO

Todas las embarcaciones se mueven hacia adelante en línea recta hasta que giran. En las relativamente tranquilas aguas de la Bahía de Belfalas, la mayoría de los combates se desarrollarán utilizando los remos como propulsión y con las velas plegadas. Sin embargo, en el caso de que haya viento favorable, las velas podrían proporcionar una velocidad mayor. Cambiar de remos a velas (o viceversa) requiere 5 minutos, tiempo durante el cual el barco se mueve al 75% de su velocidad de remos (redondeando las fracciones hacia arriba).

NAVEGACIÓN

Cada embarcación tiene una velocidad máxima de navegación para cada una de las tres velocidades del viento, ligera, moderada y fuerte. Los barcos pueden navegar a menor velocidad, pero cada incremento o descenso de 1 nudo debe ser anunciado 5 minutos antes de llevarlo a cabo. El Diagrama de Viento muestra los porcentajes que se adquieren de estas velocidades cuando se navega en un cierto ángulo con respecto al viento. Redondea las fracciones hacia arriba (es decir, el 75% de 7 es 5 y el 50% de 7 es 4).

REMAJE

Cada barco tiene cuatro velocidades de remaje: lenta, de crucero, en combate y embistiendo. En escala de batalla, la velocidad puede incrementarse un nivel cada turno, pero el incremento debe anunciarse dos turnos antes de que se lleve a cabo. La velocidad también puede ser reducida dos niveles por cada turno. En escala de persecución, la velocidad puede aumentar dos niveles o descender tres niveles cada turno sin que sea necesario ningún anuncio anterior. El tiempo máximo que pueden ser mantenidas estas velocidades se encuentra en la siguiente lista:

Lenta: 3 horas (180 minutos)

De crucero: 2 horas (120 minutos)

En combate: 30 minutos

Embistiendo: 5 minutos.

Una vez se ha superado este tiempo, el barco debe bajar a una velocidad inferior y no puede llegar a una velocidad superior hasta que haya descansado durante 30 minutos. En cualquier caso, los remeros de un barco deben descansar durante 30 minutos cada dos horas a menos que se haya utilizado la velocidad lenta, caso en el cual la tripulación debe descansar

15. SUGERENCIAS DE AVENTURAS

Las siguientes aventuras están situadas en los mapas y lugares descritos en este módulo. Sólo son un pequeño ejemplo de los desafíos que ofrece esta región.

15.1 EXPLORADORES PERDIDOS Y ARROYOS PERDIDOS

Un grupo de doce jóvenes muchachos partieron para explorar las ruinas situadas en una antigua torre al noroeste de Pelargir. Todavía no han vuelto. (*Consultar la sección 12.1.*)

Localización: El Tor na Tolini, conocido en Pelargir simplemente como "el Tor".

Requisitos: Un grupo de aventureros experimentados en el combate, las escaladas, el conocimiento de las cavernas y el sigilo. También serían bastante útiles un mago moderadamente poderoso y un sanador.

Ayudas: Aranna, un chico que había visitado el Tor anteriormente con el grupo de chicos que ha desaparecido, quiere encontrar a sus amigos. Está dispuesto a hacer de guía, siempre que su padre acompañe al grupo de rescate. Su padre es un panadero del barrio del Mercado Antiguo de Pelargir.

Recompensas: 25 mo por cada joven recuperado con vida, y 200 mp por cada cadáver traído de vuelta a casa para que lo entierren. Esta recompensa la ofrecen las familias de los

chicos desaparecidos. El príncipe ofrece 10 mo a cualquier que emprenda la misión, así como 25 mo más por la recuperación cada chico vivo.

LA HISTORIA

Los niños, de entre 10 y 14 años, son un grupo de hijos de marinos y mercaderes del centro de Pelargir. Se llaman a sí mismos los Jóvenes Exploradores, y les gustan las aventuras. Por ahora, los doce Jóvenes Exploradores llevan dos días desaparecidos. Aranna, el hijo de diez años de Merithdil el panadero, sabe que los muchachos iban a explorar las ruinas del Tor; él ya les había acompañado allí una vez. Aunque no conoce la entrada a las cámaras subterráneas, puede guiar al grupo de rescate hasta el lugar en cuestión.

Cuando los muchachos dejaron un trozo de madera para apuntalar la trampilla de bajada, la rama se resbaló hacia adentro. Por eso, la puerta se cerró, atrapando a los jóvenes. Nadie sabe si alguno de los muchachos ha sobrevivido cerca del curso del Runda. Ése es un secreto que tendrán que descubrir los rescatadores.

LA MISIÓN

Los padres de los doce niños se reúnen cada día en la Ballena Chorreante, donde valoran la viabilidad de cada posible grupo de rescate. Planean contratar únicamente un grupo de rescate (aunque la ansiedad que sienten por el regreso de sus hijos podría llevarles a hacer otra cosa), y no están dispuestos a proporcionar demasiada información a los personajes demasiado sospechosos. Por lo tanto, entrevistarán cuidadosamente a los hipotéticos rescatadores.

EL ENEMIGO

El Tor presenta numerosos obstáculos, así como algunos animales residentes bastante peligrosos (en particular los leuman dal). Además, y según los caprichos del DJ, podría haber otro grupo de rescatadores algo menos respetable en busca de los niños o, lo que es más probable, del tesoro perdido de los forajidos rebeldes.

LA RECOMPENSA

Además de las recompensas ofrecidas por las familias y el príncipe, la misión podría proporcionar a los personajes algún que otro tesoro añadido. Por el camino, Aranna le explicará al grupo que los muchachos estaban buscando el legendario oro escondido por los rebeldes. Merithdil, al igual que la mayoría de los adultos de Pelargir, no cree esa historia.

15.2 UN DESAFÍO, UNA TABLA Y UN ENCANTADOR

Esta aventura gira en torno a un intento de infiltrarse y determinar la zona que rodea la fortaleza de los contrabandistas del Anduin. (*Consultar la sección 3.52, 10.5 y 11.1.*)

Localización: Balibogach, la colonia amurallada de los contrabandistas en los Pantanos de Balimur, en el sur de Lebennin.

Requisitos: Un grupo pequeño pero experto que sea a la vez veterano y leal a Gondor. Deberían ser unos actores lo suficientemente buenos como para fingir una tapadera que les permitiese infiltrarse entre los contrabandistas de Balibogach. Todos deben ser aptos en la lucha y el robo, y al menos uno de ellos debería ser un buen dibujante de mapas.

Ayudas: Un marismeño llamado Ancú, que llevará al gru-



0,3 cm. o encontrarse en el mismo hexágono (no más de 5 barcos por hexágono. Para el combate, utilizar el ángulo por el que el barco entró en el hexágono).

EMBESTIR

Para poder utilizar el espolón, la proa del barco que se mueve debe encontrarse justo en línea recta con respecto a la del barco enemigo. Tirar 1D100 y añadir los modificadores apropiados y consultar la Tabla de Embestida. Los resultados pueden ser desde el hundimiento del barco hasta una reducción en la potencia del casco. Los cascos de los barcos están catalogados como Fuertes, Moderados o Débiles. Si el casco de un barco es reducido por debajo de Débil, el barco se hundirá en 10 minutos. Cualquier embestida que no tenga el resultado de Fallo obligará a detenerse al barco que embiste. Si la embestida procede del ángulo A o B, un resultado diferente a Fallo también obligará a detenerse al barco que ha sido embestido. Puede que sea necesario mover el barco hacia atrás para separar los dos barcos, maniobra que debe hacerse el turno posterior al de la embestida.

HENDIR

Hendir es un intento de dañar los remos del barco enemigo para reducir su velocidad. No se puede intentar hendir desde los ángulos A o D de un barco que no se mueve (salvo en escala de persecución). Tira 1D100 y, tras añadir los modificadores apropiados, consulta la Tabla de Hendimiento.

APRESAR

Apresar es intento de utilizar los arpeos y cuerdas para unir a los dos barcos con la intención de iniciar una acción de abordaje. Tira 1D100 y, tras añadir los modificadores apropiados, consulta la Tabla de Apresar. Los barcos que han sido apresados no pueden moverse. Si el intento de apresar al barco ha tenido éxito, el siguiente turno cada parte tendrá una posibilidad de liberarse y, si tiene éxito, podrá moverse ese turno. Para liberarse, utilizar los modificadores con asterisco (*), tirar en la Tabla de Apresar y considerar cualquier resultado de Presa como si el barco se hubiera liberado. Para los combates de la acción de abordaje, utilizar las reglas de *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster* u otro sistema de combate cuerpo a cuerpo.

DIAGRAMA DEL VIENTO

Comprueba la dirección por la que sopla el viento y decide el porcentaje de velocidad al que puede llegar el barco (redondea las fracciones hacia abajo). Los barcos no pueden navegar en sentido contrario al del viento, sino que deben avanzar en un ángulo que como mínimo debe ser de 30 grados. Los barcos que navegan con el viento a favor comienzan automáticamente al 75% de su velocidad. El uso del papel hexagonado puede evitar estas dos situaciones.

1: 50% de la velocidad; 2: 75% de la velocidad; 3: 100% de la velocidad

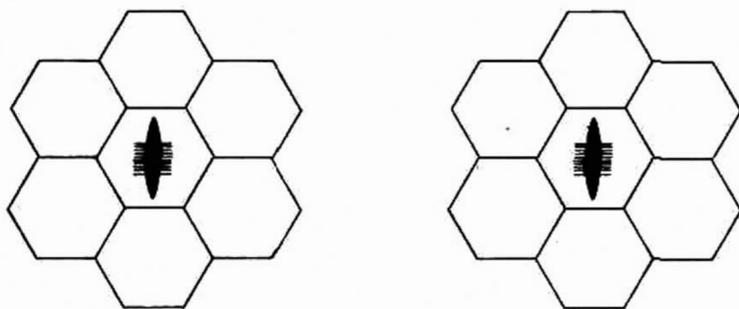


TABLA DE EMBESTIDA

Se decide el ángulo desde el punto de vista del defensor.

Si los barcos están el uno frente al otro (ángulo A), el defensor puede intentar una embestida simultánea como si fuera el atacante.

Casco del defensor

Fuerte -10
Moderado 0
Débil +10

Espolón del atacante

Blindado +10
Sí 0
No -10

Casco del atacante

Fuerte +10
Moderado 0
Débil -10

Ángulo

A: 0; B: +15; C: +10; D: -10

- 01-50 Fallo
51-55 La proa del atacante se desprende. El barco se hundirá en 5 minutos.
56-65 La Potencia del Casco de ambos barcos es reducida en un nivel.
66-85 La Potencia del Casco del defensor es reducida un nivel.
86-95 La Potencia del Casco del defensor es reducida dos niveles.
95+ El barco defensor se hundirá en 5 minutos.

TABLA DE HENDIMIENTO

Sólo se puede intentar desde los ángulos B o C del defensor (salvo en escala de persecución). Si un barco sufre una reducción de velocidad, cada categoría de velocidad (Lenta, de crucero, etc.) es reducida por la cantidad mencionada. Si alguna velocidad del barco queda reducida por debajo de cero, debe utilizar una velocidad superior (y más agotadora) que como mínimo sea de 1 nudo. Si todas las categorías de velocidad se encuentran a 0 ó menos, no se permite utilizar los remos en ningún caso. Se asume que todos los barcos llevan remos de repuesto. Cinco minutos después de una reducción de velocidad, el barco puede recuperar un nudo de velocidad. Esta circunstancia sólo tiene lugar una vez por barco; por lo demás, todas reglas de reducción de velocidad son permanentes.

Tripulación atacante:

Númenóreanos negros: +10
Corsarios: 0 (esclavistas -15)
Haradrim: -10

Tripulación defensiva:

Númenóreanos negros: -10
Corsarios: 0 (esclavistas +15)
Haradrim: +10

- 01-69 Sin efecto
70-79 La velocidad de la nave atacada es reducida en 1 nudo
80-89 La velocidad de la nave atacada es reducida en 2 nudos
90-94 La velocidad de la nave atacada es reducida en 3 nudos
95+ La nave atacada no puede moverse con los remos

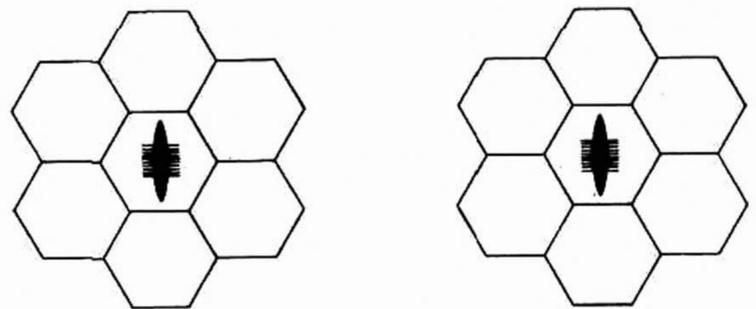


TABLA DE APRESAR

Si la velocidad actual de cualquiera de los barcos es de 3 nudos o más, consultar el Diagrama de Curso. Si la proa del atacante está situada en cualquiera de las orientaciones marcadas con una F, utilizar los modificadores por curso opuesto. Por cada cinco soldados que intentan la presa hasta 50: +5
Curso opuesto: -30

- 01-75 Sin efecto
76-00 Apresado

15. SUGERENCIAS DE AVENTURAS

Las siguientes aventuras están situadas en los mapas y lugares descritos en este módulo. Sólo son un pequeño ejemplo de los desafíos que ofrece esta región.

15.1 EXPLORADORES PERDIDOS Y ARROYOS PERDIDOS

Un grupo de doce jóvenes muchachos partieron para explorar las ruinas situadas en una antigua torre al noroeste de Pelargir. Todavía no han vuelto. (*Consultar la sección 12.1.*)

Localización: El Tor na Tolini, conocido en Pelargir simplemente como "el Tor".

Requisitos: Un grupo de aventureros experimentados en el combate, las escaladas, el conocimiento de las cavernas y el sigilo. También serían bastante útiles un mago moderadamente poderoso y un sanador.

Ayudas: Aranna, un chico que había visitado el Tor anteriormente con el grupo de chicos que ha desaparecido, quiere encontrar a sus amigos. Está dispuesto a hacer de guía, siempre que su padre acompañe al grupo de rescate. Su padre es un panadero del barrio del Mercado Antiguo de Pelargir.

Recompensas: 25 mo por cada joven recuperado con vida, y 200 mp por cada cadáver traído de vuelta a casa para que lo entierren. Esta recompensa la ofrecen las familias de los

chicos desaparecidos. El príncipe ofrece 10 mo a cualquier que emprenda la misión, así como 25 mo más por la recuperación cada chico vivo.

LA HISTORIA

Los niños, de entre 10 y 14 años, son un grupo de hijos de marinos y mercaderes del centro de Pelargir. Se llaman a sí mismos los Jóvenes Exploradores, y les gustan las aventuras. Por ahora, los doce Jóvenes Exploradores llevan dos días desaparecidos. Aranna, el hijo de diez años de Merithdil el panadero, sabe que los muchachos iban a explorar las ruinas del Tor; él ya les había acompañado allí una vez. Aunque no conoce la entrada a las cámaras subterráneas, puede guiar al grupo de rescate hasta el lugar en cuestión.

Cuando los muchachos dejaron un trozo de madera para apuntalar la trampilla de bajada, la rama se resbaló hacia adentro. Por eso, la puerta se cerró, atrapando a los jóvenes. Nadie sabe si alguno de los muchachos ha sobrevivido cerca del curso del Runda. Ése es un secreto que tendrán que descubrir los rescatadores.

LA MISIÓN

Los padres de los doce niños se reúnen cada día en la Ballena Chorreante, donde valoran la viabilidad de cada posible grupo de rescate. Planean contratar únicamente un grupo de rescate (aunque la ansiedad que sienten por el regreso de sus hijos podría llevarles a hacer otra cosa), y no están dispuestos a proporcionar demasiada información a los personajes demasiado sospechosos. Por lo tanto, entrevistarán cuidadosamente a los hipotéticos rescatadores.

EL ENEMIGO

El Tor presenta numerosos obstáculos, así como algunos animales residentes bastante peligrosos (en particular los leuman dal). Además, y según los caprichos del DJ, podría haber otro grupo de rescatadores algo menos respetable en busca de los niños o, lo que es más probable, del tesoro perdido de los forajidos rebeldes.

LA RECOMPENSA

Además de las recompensas ofrecidas por las familias y el príncipe, la misión podría proporcionar a los personajes algún que otro tesoro añadido. Por el camino, Aranna le explicará al grupo que los muchachos estaban buscando el legendario oro escondido por los rebeldes. Merithdil, al igual que la mayoría de los adultos de Pelargir, no cree esa historia.

15.2 UN DESAFÍO, UNA TABLA Y UN ENCANTADOR

Esta aventura gira en torno a un intento de infiltrarse y determinar la zona que rodea la fortaleza de los contrabandistas del Anduin. (*Consultar la sección 3.52, 10.5 y 11.1.*)

Localización: Balibogach, la colonia amurallada de los contrabandistas en los Pantanos de Balimur, en el sur de Lebennin.

Requisitos: Un grupo pequeño pero experto que sea a la vez veterano y leal a Gondor. Deberían ser unos actores lo suficientemente buenos como para fingir una tapadera que les permitiese infiltrarse entre los contrabandistas de Balibogach. Todos deben ser aptos en la lucha y el robo, y al menos uno de ellos debería ser un buen dibujante de mapas.

Ayudas: Un marismeño llamado Ancú, que llevará al gru-



po en barca Anduin abajo, más allá de los pantanos, hasta el pueblo de Barfalas.

Recompensa: El Legado de Lebennivet ofrece una recompensa de 150 mo por un mapa preciso (o como mínimo pasable) de Balibogach, incluyendo sus entradas y salidas. Se ofrece una suma adicional de 100 mo por la captura de cualquier bandido (sea guerrero o líder).

LA HISTORIA

El Capitán Dunsûl, el Legado del distrito, quiere asegurar los caminos y cursos de agua de la región. Necesita su limitada provisión de soldados para proteger la seguridad de las comunidades costeras, y tiene pocos recursos para investigar los agrestes pantanos. Espera encontrar alguna información que le permita eliminar a los contrabandistas de una forma rápida y segura.

La recompensa ofrecida por Dunsûl por los supuestos "Bandidos de las Marismas" es bastante conocida en Pelargir. Sin embargo, pocos han sido los grupos que han recibido la visita de un guía dispuestos a acompañarles a cambio de una parte del botín.

LA MISIÓN

Mientras están sentados en una taberna, los PJs recibirán la visita de un guía que afirma saber dónde residen los contrabandistas. Desea recibir parte de la recompensa ofrecida por Dunsûl, pero no puede emprender la aventura en solitario. Sin embargo, la lealtad de Ancú es bastante dudosa. No es más que un ladrón de poca monta, y por lo tanto hay un 30% de probabilidades de que sea leal a las autoridades (01-30) o a los contrabandistas (31-60), y un 40% de sea totalmente neutral (61-100).

Si Ancú es leal a Gondor, como afirmará en cualquier caso, simplemente llevará a los aventureros hasta la Posada Maegril en Barfalas, y a continuación se irá al día siguiente. Sin embargo, si en realidad es leal a los contrabandistas, buscará a un misterioso habitante llamado Allurac (en realidad Eacarno el Corsario), que tiene una granja en el pueblo. Allí, informará al espía de los planes de los aventureros y le pedirá ayuda y consejo para tratar con ellos. Allurac se presentará entonces a los aventureros y, si éstos se lo piden, se ofrecerá a acompañarles hasta Balibogach. Su plan es vender a los PJs como esclavos.

Si Ancú es neutral, probablemente no sospeche que Allurac tienen alguna conexión con los contrabandistas. No obstante, puede que Ancú venda información sobre los aventureros a cualquiera que ofrezca un buen precio.

El herrero del pueblo, Umadoir, su hija, Larras, y el pescador Portan, son los tres únicos habitantes de todo el pueblo que tienen serias sospechas al respecto de las actividades de Allurac, y cualquiera de estos individuos podrían expresar sus opiniones si se lo preguntan.

EL ENEMIGO

En los pantanos hay numerosas bestias, en particular el dragón de los pantanos, que suelen atacar asiduamente a los viajeros. Sin embargo, el principal enemigo es la banda de contrabandistas. Vayan siguiendo a Allurac o vayan en solitario, es muy probable (01-80, modificado por la bonificación de Acechar del grupo) que sean detectados por alguno de los centinelas de Balibogach. Hay guardias situados en todas las zonas de las marismas, a menos de 3 kilómetros de la colonia.

Los centinelas están entrenados para lanzar alarmas y avisos en forma de cantos de pájaro; en el caso de que la lla-

mada de tres notas inicial mandada por el centinela sea ignorada, éste lanzará un aviso de alarma de largo alcance, que será repetido a lo largo del camino hacia el fuerte. Como cada aviso de alarma inicial acaba con una "nota" de localización, los contrabandistas también sabrán la zona general en la que se encuentran los intrusos una vez el aviso llegue hasta ellos. Puede que a continuación los contrabandistas preparen una emboscada con la esperanza de capturar o eliminar a los extraños. Los cautivos serán atados fuertemente y se les colocará una fuerte venda en los ojos (excepto a Allurac, claro); a continuación les conducirán, a través de una confusa red de senderos, hasta Balibogach.

15.3 EL LAGO DE LOS SEÑORES PERDIDOS

Este viaje gira en torno a la búsqueda de un tesoro en las tumbas de la antigua realeza dunlendina. (Ver secciones 12.2 y 12.3.)

Localización: Cenic Locen, centro ceremonial y camposanto situado en un elevado valle por encima de Parth Celos en el norte de Lebennin.

Requisitos: Un grupo de niveles bajos o intermedios, entre los que debería haber varios guerreros, un animista y quizás algún mago. Las herramientas (¡incluso picos y palas!) serán de gran ayuda.

Ayudas: Un dunlendino residente en Pelargir llevará al grupo hasta el lugar en cuestión a cambio de 1 mp por aventurero, pero no aceptará quedarse allí.

Recompensa: La promesa de las riquezas de la tumba.

LA HISTORIA

Mientras se dedican a disfrutar un poco, los PJs tropezarán con una historia relatada por un dunlendino llamado Clúan. Habla del sagrado lugar de Cenic Locen, y de los residentes de la zona. A continuación hay un resumen de su descripción...

Justo al norte de Cenic Locen hay un curioso y antiguo pueblo dunlendino formado por dos docenas de casas de piedra construidas con la aparente intención de imitar en forma a las colmenas de las abejas. Las estructuras tienen dos orificios: una entrada y un agujero para el humo en el centro del techo. Durante el día, el pueblo parece abandonado hace largo tiempo, pero una vez se pone el sol, los sonidos de la música y las risas llenan el valle. Es un lugar curioso. Sin embargo, los residentes encienden hogueras en Cenic Locen los días festivos, llevando a cabo varios rituales entre las Grandes Piedras.

Clúan habla del valle como de un lugar maldito, tocado por la Oscuridad hace muchos años. También habla de tumbas llenas de riquezas.

LA MISIÓN

En el caso de que los aventureros estén dispuestos a investigar las maravillas de Cenic Locen, Clúan les ayudará a llegar hasta allí. Sin embargo, su oferta se limita a hacer de guía. El hombre bruno no entrará en Cenic Locen, y tampoco se quedará en el valle una vez haya anochecido.

EL ENEMIGO

Los aventureros deberán enfrentarse a las bestias salvajes habituales, y a las raras bandas guerreras dunlendinas; también deberán superar las trampas de la tumba. Sin em-

bargo, el mayor desafío al que deberán enfrentarse será el Pueblo Muerto de Cenic Locen.

En el caso de que los aventureros investiguen el lugar del que habló Clúan, descubrirán un bullicioso pueblo lleno de sonidos familiares, ladridos de perros, etc. En determinados días sagrados trimestrales, los habitantes del pueblo forman una procesión al atardecer que les conduce hasta Cenic Locen, donde comienzan sus oraciones al anochecer. El lenguaje es completamente desconocido, pero los visitantes serán cálidamente recibidos y se les invitará a quedarse. Si lo hacen, lo más seguro es que se lleven una tremenda sorpresa.

LAS RECOMPENSAS

Las tumbas cenic de Cenic Locen contienen una gran cantidad de objetos de valor.

15.4 UN SEÑOR ENLOQUECIDO Y UNA LAVANDERA DESAPARECIDA

Los aventureros visitan un castillo bastante inusual, propiedad del Fuego Oscuro de Númenor. Deberán buscar a una persona que ha desaparecido en un pueblo supuestamente abandonado. (Ver la sección 10.4 y 11.2.)

Localización: La fortaleza de Minas Daldor en la boca del río Gilrain, junto al pueblo pesquero de Gaersûl.

Requisitos: Un grupo de tamaño medio y niveles bajos o intermedios, preferiblemente acostumbrados a combatir. Dos o más PJs deberían tener algunas habilidades de ladrón.

Ayudas: En Linhir o Fanuilond se les podría indicar cómo llegar hasta el castillo. Los residentes del castillo y de la pequeña aldea cercana les proporcionarán la información respecto a la búsqueda de la lavandera desaparecida.

Recompensa: El Fuego Oscuro de Númenor (que en realidad es Meldin el Loco) ofrece la asombrosa suma de 500 mo por el rescate sana y salva de la mujer desaparecida. Aunque no está explícito en los carteles que hay colgados en los pueblos cercanos, también puede llegar a ofrecer una cuarta parte de esa cantidad por el hallazgo del cuerpo sin vida o por una honesta explicación satisfactoria de su muerte.

LA HISTORIA

Hace una semana, la lavandera Brithwen partió montada a caballo en dirección a su lugar de nacimiento en el pueblo abandonado de Gaersûl, algo más 120 kilómetros al este siguiendo la costa del Anduin. Aunque sus amigos le rogaron que esperara a que le proporcionaran una escolta adecuada, la dominante doncella partió igualmente, llevando consigo provisiones suficientes para tres días. Su montura era un yegua de color marrón rojiza llamada Culfín, un animal rápido y fiable.

En qué grado los personajes son capaces de reunir información y seguirle el rastro a lo largo del camino hacia Gaersûl dependerá de sus habilidades de rastreo o quizás de la suerte, ya que Brithwen logró llegar a su destino. Se sorprendió al ver que la antiguamente abandonada Posada del Muelle de Gaersûl estaba otra vez abierta y con unos propietarios nuevos, que no eran sino una jovial pareja, Urchoíd y Uthanna, sus dos hijos mayores y una niña pequeña.

Durante la primera noche que pasó en la Posada de la Bienvenida, Brithwen fue tratada como una reina por los posaderos, cuya hija la acompañó a las ruinas de la casa en la

que había nacido. Al volver a la posada, ella le comunicó su intención de abandonar Minas Daldor en cuanto pudiera.

En ese momento, sus anfitriones la encerraron a la fuerza en su habitación, volviendo sólo para darle la comida (cuatro veces al día). Esperan que puedan conseguir un buen precio por ella en el mercado de esclavos. Sin embargo, últimamente los esclavistas haradrim han estado bastante inactivos, de forma que hay bastantes posibilidades (01-60) de que Brithwen continúe aprisionada en la bodega de la Posada del Muelle.

Meldin, el Señor de Minas Daldor, es un hombre poderoso. Sin embargo, tiene cierta reputación de excéntrico. Su oferta por la recuperación de la mujer ha provocado un gran revuelo en todo el sur de Lebennin. La mayoría de los jóvenes de las zonas de Linhir y Fanuilond estarán pescando en sus barcas u ocupados en algún otro asunto cuando se cuelguen los carteles con el anuncio, y muchos de los ancianos afirman que el Señor de Minas Daldor se está volviendo loco. Muchos ni siquiera creen lo que dice el cartel. Sin embargo, no expresarán esta opinión en presencia de extranjeros, porque Meldin es de familia noble y todavía se le respeta bastante en la región.

LA MISIÓN

Los aventureros pasarán por alguno de los pueblos en el momento en que se esté colgando alguno de los carteles que ofrecen una recompensa por el rescate sana y salva de Brithwen, lavandera y antigua criada personal del Señor de Minas Daldor.

Lo ideal sería que, al iniciarse la aventura, los personajes estuvieran divididos en dos grupos separados. Ambos sabrán de la recompensa y tendrán la posibilidad de llegar primero al castillo. La carrera por llegar en primer lugar al castillo para encargarse del trabajo podría ser interesante si ambos grupos tienen una fuerza aproximadamente igual.

La rivalidad entre los dos grupos de aventureros podría llegar hasta Gaersûl, o incluso hasta que regresen al castillo, si es posible. En Minas Daldor, cada grupo será sometido a una entrevista por parte de Fuindil (que esconderá su llamativa túnica de Sumo Sacerdote del Fuego Oscuro de Númenor). Fuindil (y cualquier otra persona que viva en el castillo) podrá proporcionarles una descripción de la lavandera desaparecida y bastantes detalles de su desaparición.

Cuando los aventureros regresen a Minas Daldor, si es que lo hacen, Fuindil intentará convencerles de que “se cometió un pequeño error al imprimir el dinero de la recompensa en el cartel”. Les explicará que el cartel debería haber indicado la misma cantidad pero en monedas de plata, no de oro. (Naturalmente, lo que pretende es quedarse con la diferencia.) Fuindil estará respaldado por su Guardia, que ya de por sí es un desafío bastante interesante.

Sin embargo, si los aventureros son capaces de contactar con Meldin, también conocido como el Fuego Oscuro de Númenor, éste insistirá en que reciban inmediatamente la cantidad de dinero que se han ganado. Fuindil y otros siervos no discutirán con su amo directamente, aunque puede que envíen unos cuantos hombres de confianza en pos de los aventureros una vez éstos hayan salido del castillo.

Recuerda que más de la mitad de los miembros de la guardia creen a pies juntillas en el Fuego Oscuro de Númenor. Uno de estos hombres leales podría ayudar a los aventureros a conseguir una “audiencia” con el semidiós en persona. En tal caso, les conducirá hasta la biblioteca (19) del primer sótano donde, según ha oído, hay una puerta secreta que les conducirá directamente hasta el Fuego Oscuro de Númenor.

Por temor a Fuindil, el guardia no les acompañará en persona, y preferirá volver a toda prisa a su puesto.

EL ENEMIGO

Esta aventura presenta numerosos peligros. Obviamente, los posaderos de Gaersûl son bastante despiadados, e incluso la oferta de la recompensa es de locos. Fuindil, el capitán mercenario de Minas Daldor, puede llegar a complicar las cosas más todavía.

LAS RECOMPENSAS

Además de la oferta de Meldin, otras recompensas pueden llegar en forma de las 300 mo situadas en la Posada del Muelle y cualquier botín recuperado de Minas Daldor (en el caso que tenga lugar un enfrentamiento).

15.5 BÓVEDAS VIGILANTES Y MAYORDOMOS DE PIEDRA

Este escenario gira en torno a un viaje hasta el pueblo pantanoso de Tailain, en el Ethir Anduin. A continuación, la acción cambia a la trepidante búsqueda y exploración de una antigua ciudadela conocida en las leyendas y canciones dundinas como Caichail Púchel. (Ver las secciones 10.7 y 13.)

Localización: Una gran estructura cubierta de musgo situada en una elevada grieta del norte de la isla de Tolfalas.

Requisitos: Un grupo de cualquier tamaño y nivel, aunque debería haber algún escalador experto y al menos un PJ con alguna experiencia en el uso de la magia.

Ayudas: Mientras estén en el pueblo, el grupo podría oír alguna canción que hablara sobre el Caichail Púchel, y podrían convencer a alguien para que la tradujese. En cualquier caso, la leyenda es bastante popular entre los hombres brunos locales, e incluso los niños discuten libremente sobre ella. Sin embargo, nadie en todo Lebennin parece saber cómo llegar hasta ella. Sólo dos individuos conocen la conexión que existe entre el antiguo castillo daen y la isla de Tolfalas, y es bastante difícil contactar con ellos. Ambos viven en el pueblo pantanoso de Tailain.

Recompensa: Todas las historias sobre el Caichail Púchel hablan de fabulosas riquezas. Por lo que sabe la mayoría de la gente, el tesoro sigue guardado en las antiguas estancias, esperando a ser descubierto.

LA HISTORIA

Cuando los primeros drughû llegaron a la Bahía de Bel-falas, sintieron miedo del mar turbulento. Sin embargo, una vez pasaron algunas generaciones, un aventurero llamado Mîn-ura-Mîn (D. "Maraich") construyó un par de toscos botes de remos y navegó hasta las agrestes orillas de Tolfalas. Allí se estableció y construyó Caichail Púchel, que originalmente fue un gran templo dedicado a la Reina de la Tierra.

Años más tarde, Caichail Púchel fue convertido en refugio, y más tarde en ciudadela, por los drûg de Tolfalas. Su aislamiento les protegió del destino que habían corrido sus hermanos, que acabaron siendo asimilados por la cultura de los daen coentis. Desgraciadamente, Tolfalas se convirtió en su prisión a la vez que en su bastión, y la tribu de Maraich comenzó a sufrir un lento declive. Desaparecieron misteriosamente a mediados de la Segunda Edad. Caichail Púchel es su legado. Se rumorea que contiene grandes riquezas recogidas de las ricas cavernas de la Isla Costera.

Actualmente, el templo-fortaleza está ocupado por unos

piratas que guardan sus barcos en una ensenada situada al oeste. Capitaneados por un militar ex-corsario, Bragolmaitë, y una maga haradan llamada Shabla la Lenta, utilizan el templo como escondrijo fortificado.

LA MISIÓN

Muchas leyendas y canciones hablan del gran tesoro nacido en las Cavernas de las Nubes. Los rumores hablan de grandes sabios que conocen el paradero de estas cavernas, y algunos conectan a estos videntes con el pueblo pantanoso de Tailain, situado en el Ethir Anduin.

Los aventureros escucharán estas leyendas, probablemente en una canción famosa. Cuando se la traduzcan, lo más probable es que la historia les atraiga. En el caso de que pidan más información, les dirigirán hacia las marismas del Ethir Anduin, y más concretamente a la aldea de Tailain.

Una vez en Tailain, descubrirán que el jefe Albaraich conoce la situación aproximada de la fortaleza drughû; sin embargo, se avisará a los huéspedes de que ninguno de los hombres que ha ido al templo ha vuelto para contarle. Los dos hijos del jefe, Sult y Suvac, se mostrarán ansiosos por acompañar al grupo. Se les prohibirá expresamente pisar el mar, pero son unos jóvenes impulsivos y ansiosos. Aunque todavía son adolescentes, intentarán llevar a cabo el viaje hasta Tolfalas.

El grupo necesitará algunos botes seguros para navegar hasta Tolfalas. Si planean anclar en un puerto seguro, podrían intentar llegar hasta Nen Gilros o Dol Gaeroquen, pero los marismeños intentarán evitar a las autoridades gondorianas. Caichail Púchel está a medio día de viaje de la costa.

EL ENEMIGO

El peligro más obvio lo presentan los piratas, pero ya sólo llegar a Tolfalas puede ser todo un desafío. Incluso si logran superar a los mares y a los piratas, hay otros habitantes en Caichail Púchel. Los hombres pûkel no se mostrarán automáticamente hostiles con los intrusos, pero les mantendrán alejados de ciertas secciones y habitaciones del edificio. Dentro de lo posible, evitarán los métodos violentos.



LAS RECOMPENSAS

Dos tesoros esperan a los aventureros: el gran tesoro drugu y el botín de los piratas.

15.6 OTRAS SUGERENCIAS DE AVENTURAS

- 1) Las patrullas costeras han localizado lo que sospechan que es una base contrabandista situada en un faro abandonado en la costa de Harondor. Los personajes serán reclutados para investigar. Puede que se permita a los PJs quedarse todo el botín que encuentren después de pagar las tarifas normales, e incluso podría recibir alguna recompensa por capturar también a los contrabandistas.
- 2) Un capitán de barco está alquilando hombres para llevar a cabo un viaje hacia el sur de Tolfalas. Planea recuperar un tesoro enterrado por un capitán pirata que capturó hace un mes. Los PJs recibirán un porcentaje del botín recuperado.
- 3) Se han visto varios barcos corsarios en las cercanías del pueblo costero en ruinas de Gaeros (*ver 10.2*). El Legado de Lebennivet contrata a los PJs para investigar. Todas las pistas apuntan hacia unas cercanas cavernas en la costa.
- 4) Mientras se encuentra en Pelargir, un PJ tropieza con un mapa que muestra la situación de un tesoro enterrado por unos contrabandistas desesperados en el Ethir Anduin. Sin embargo, antes de que los aventureros puedan partir, el mapa es robado. Si los PJs han sido lo suficientemente inteligentes como para hacer una copia, o bien pueden recordar los detalles, se desencadenará a continuación una aventura por el río y las marismas, incluyendo una carrera en pos del tesoro contra unos adversarios desconocidos.
- 5) Se está preparando un conflicto con Umbar. El Señor de Lebennin contrata a un PJ como capitán pirata. Deberá contratar una tripulación, preparar un barco y soltar velas cuanto antes. Al PJ y a sus compañeros les espera una apasionante aventura en el mar.

16. GLOSARIO

16.1 TÉRMINOS NÁUTICOS

Manga: anchura de un barco en la línea de flotación.

Castillo: plataforma construida sobre un barco y que se utiliza para lanzar fuego de proyectiles y de artillería.

Carga: máximo peso de mercancías que puede transportar un barco.

Desplazamiento: cantidad de agua que mueve un barco en el agua.

Calado: profundidad media de agua expulsada por el casco del barco.

Franco a bordo: altura del puente principal de un barco o de los costados de un barco sin puente medido desde la línea de flotación.

Quilla: una placa que sobresale en el centro del casco de un barco por debajo de la línea de flotación y que corre todo a lo largo del mismo; proporciona estabilidad.

Eslora: distancia desde la proa (parte delantera) hasta la popa (parte trasera) de un barco, medida en la línea de flotación.

Provisiones: número de días que se puede alimentar la tripulación de forma adecuada con las raciones que lleva a bordo el barco.

Espolón: punta afilada y probablemente reforzada situada en la proa de un barco y diseñada para penetrar en el casco de un oponente.

Velas: las hay de dos tipos: la "cangreja" es una vela rectangular que queda suspendida desde la verga, una barra que cruza horizontalmente el mástil cerca de su parte superior; la "latina" es triangular, unida al mástil y a una verga que conecta horizontalmente con la parte inferior del mástil.

Radio de giro: radio del semicírculo que debe hacer el barco para girar completamente.

Velocidad de giro: facilidad y rapidez general de giro.

16.2 TERMINOLOGÍA DE LAS FORTIFICACIONES

Patio: zona abierta amurallada.

Balista: artefacto que funciona como una ballesta pero lanza proyectiles o flechas de gran tamaño.

Barbacana: muro que contiene una entrada al castillo.

Torreta: pequeña torre suspendida cerca del muro que permite disparar a los atacantes desde el flanco.

Almena: parte superior protegida de una muralla detrás de la cual se colocan los defensores.

Catapulta: ingenio que arroja piedras utilizando torsión.

Parapeto: almenas con aperturas intermitentes (troneras) y secciones de piedra como protección (parapetos propiamente dichos).

Cortina: una sección lisa de muralla, que forma parte de un perímetro de murallas.

Puente levadizo: puente de madera que se puede levantar y bajar.

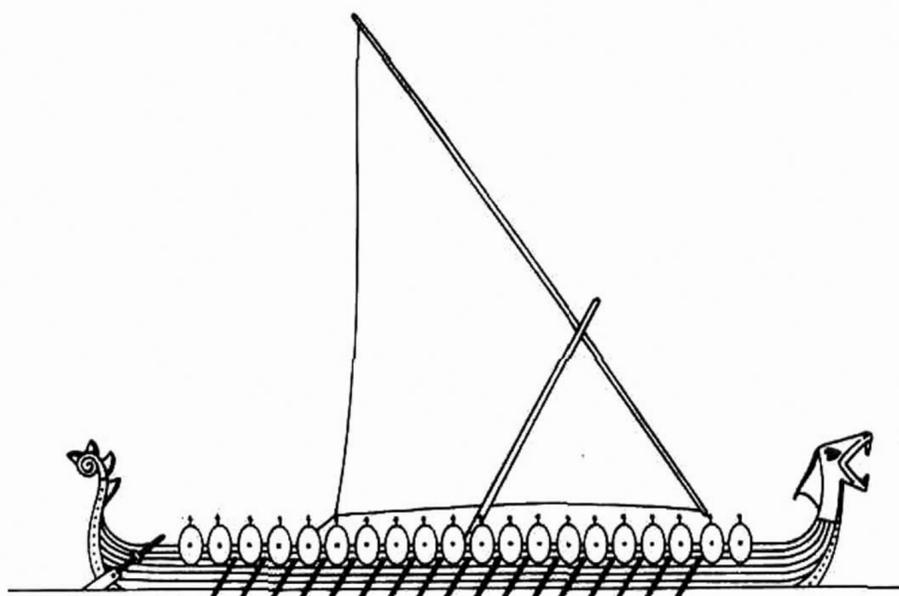
Salón: principal punto donde se llevan a cabo las comidas y reuniones en un castillo o mansión.

Torre de homenaje: fortaleza interior de un castillo o mansión.

Matacán: proyección hecha de piedra que se extiende desde las almenas y por encima del muro, con ranuras en el suelo para que se puedan disparar proyectiles a los atacantes que haya debajo.

Rastrillo: rejilla vertical deslizable cuyos barrotes acaban en punta por abajo; utilizada como puerta de protección.

Derrame: dícese de una base de muralla o torre que está inclinada, impidiendo de esta forma el uso de un ariete contra la misma, pues desvía la fuerza del ariete hacia arriba.



17. TABLAS

17.1 TABLA GENERAL MILITAR

Nombre/nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy. secund.	Mov M	Notas
DAGARIM ARAT LEBENNIN (Ejército Real de Lebennin)											
Los oficiales reales (príncipes, capitanes y sargentos) y la Guardia del Señor suelen llevar una armadura plateada y una sobrecapa negra blasonada con el Árbol Blanco, símbolo de Gondor. Sus negros escudos cubiertos de piel están también adornados con el símbolo del Reino Sur. Los soldados llevan los mismos escudos, pero sus sobrecapas no están blasonadas. El rango es determinado por el color de la capa y las plumas de una persona. Los guerreros reales llevan yelmos plateados coronados por dos plumas blancas. Los caballeros reales llevan yelmos negros con plumas negras, y los sargentos llevan yelmos plateados con plumas negras. Los príncipes y otros señores llevan yelmos únicos y utilizan libreas completamente distintas, aunque se les exige una sobrecapa negra.											
Capitanes/10-15	Dúnadan	13	155	CO/19*	45	S10	(Br/Gr)	155ea*	145acp*	5	Guerreros/guerreros.
Estos caballeros reales (S. "Arequain") capitanean compañías de alrededor de 100 hombres. Cada uno conoce una lista básica de animista (hasta nivel 5), tiene 26 PP (13 x2) y lleva un Anillo de Capitán (sumando de sortilegios +1). Sus corazas plateadas +5 penalizan como si fueran CA 10. Empuñan escudos redondos +10, espadas anchas +10 (anket), lanzas de colores, espadas cortas +5 (eket), y tienen tres caballos de guerra leales (sólo les suelen acompañar dos, y sólo uno tiene puesta la armadura). La mayoría conocen al menos 3 idiomas: el oestron, el sindarin, y o bien el haradaico, o bien el adunaico, o bien el rohírrico o bien el dunael.											
(Caballos de guerra/30-45)	Gran caballo	4	155	C/3	25	-	-	65GPs	-	25	Caballos pesados pero muy rápidos. Cuando llevan armadura simplemente son rápidos y tienen una bonificación +10 a la MM, pero defienden como si llevaran CA 15 (-5).
Sargentos/50-75	Dúnadan	6	100	CM/14	35	S5	-/Gr	105ea*	78acp	10	Guerreros/guerreros. Luchadores de sangre dúnadan menor (Q. "Ohtari"), son la élite y los más veteranos de la infantería. Están soberbiamente entrenados, son magníficos jinetes y grandes arqueros. Sus cotas de malla están diseñadas para permitir el fuego de proyectiles. A menudo cabalgan hacia la batalla montados a caballo, pero suelen luchar a pie. Un ohtar empuña una espada ancha +10 (anket) como arma básica. También llevan dos dagas, una lanza +5 y una espada corta +5 (eket).
(Caballos/50-75)	Caballo medio	3	130	C/3	20	-	-	45GPs	-	15	Caballo medio. Resistentes y moderadamente rápidos, se desenvuelven de forma efectiva en todo tipo de entornos. Los sargentos los utilizan para montar a caballo antes de entrar en combate.
Soldados/1000-1500	Dúnadan	3	65	CM/13	40	S5	N	79ea	59la	10	Guerreros/guerreros. Luchadores dúnadan de sangre menor. Empuñan una lanza como arma secundaria, pero la suelen utilizar en formaciones de combate. Prefieren utilizar sus espadas anchas +5 en combate cuerpo a cuerpo.
DAGARIM (Ejército de Milicia)											
Capitanes/25-35	Dúnadan	10	130	CM/15*	45*	S5	(Br/Gr)	140ea*	125acp*	10	Guerreros/guerreros. Caballeros normales (Requain), capitanean compañías de infantería de milicia. Se distinguen de los Caballeros Reales Iaur por sus coloridas libreas locales y por sus escudos redondos +5, que son de mayor tamaño. Cada uno posee dos caballos.
(Caballos de guerra/50-75)	Gran caballo	4	155	C/3	25	-	-	60GPs	-	25	Caballo pesado. Resistentes y rápidos. Sólo uno de ellos acompaña a los caballeros cuando salen de campaña.
Sargentos/125-175	Dúnadan	4	76	CM/14	35	S5	(Br/Gr)	87ea	67la	10	Guerreros/guerreros. Estos experimentados guerreros son normalmente veteranos retirados del Ejército Real.
Milicianos/2500-3500	Mezcla de razas	2	41	C/5	25	S	N	56la	46la/al	5	Guerreros/guerreros. Hombres de infantería ligera, uno de cada cinco están armados con un arco.
GAERIM ARAT (Armada Real)											
La Armada Real está organizada siguiendo una estructura semejante a la del ejército. Sin embargo, tanto los capitanes como los marineros están autorizados para llevar cualquier ropa que les convenga. Los guerreros marinos llevan petos de cuero endurecido de color negro blasonados con el Árbol Blanco.											
Señores-capitanes/3	Dúnadan	20	165	CM/13*	55	S15	N	180ea*	170acp*	15	Guerreros/guerreros. Estos caballeros-capitanes comandan las alas de la flota. Sus cotas de malla son mágicas y no penalizan en absoluto (tratarlas como si fueran una liviana ropa interior). Cada uno empuña una espada ancha +15, una espada corta +15 y un arco compuesto +10. Todos conocen tres listas de Canalización Abierta (hasta nivel 5), tienen 40 PP (20 x2) y llevan un Anillo de Caballero-capitán (sumando de sortilegios +3). Hablan con fluidez cinco idiomas: oestron, sindarin, haradaico, adunaico y dunael. Comunican las órdenes utilizando banderas o cuernos.
Comandantes/7	Dúnadan	15	163	CM/13*	50	S15	N	170ea*	160acp*	10	Guerreros/guerreros. Al igual que los Capitanes, estos caballeros-capitanes llevan cotas de malla mágicas, aunque las suyas son algo menos valiosas (tratar como CA C/5). Cada uno comanda un escuadrón. Todos están equipados con una espada ancha +15, una espada corta +10 y un arco compuesto +5. Conocen dos listas de Canalización Abierta (hasta nivel 5), tienen 30 PP (15 x2) y llevan un Anillo de Caballero-capitán (sumando de sortilegios +3). Hablan con fluidez cuatro idiomas: oestron, sindarin, haradaico y adunaico. Comunican las órdenes utilizando banderas o cuernos.
Capitanes/35-50	Dúnadan	12	147	CM/13*	40	S10	N	145ea*	135acp*	5	Guerreros/guerreros. Estos caballeros comandan barcos. Suelen estar equipados como los comandantes, aunque sólo llevan espadas anchas +10 y sólo conocen una lista de Canalización Abierta (hasta nivel 5) y sólo tienen 12 PP (12 x1). Comunican las órdenes haciendo sonar campanas.
Pilotos/35-50	Dúnadan	8	91	CE/9*	40	S10	N	70ea*	50acp*	10	Montaraces. Los Pilotos son montaraces marinos que actúan como ayudantes del capitán. También hacen de pilotos, aunque cada barco tiene al menos un marinero-timonel entrenado aparte de ellos. Conocen cuatro listas básicas de montaraz (hasta nivel 10), tienen 16 PP (8 x2) y llevan un Anillo de Navegante (multiplicador x3 PP).
Oficiales/105-150	Dúnadan	6	99	CE/10*	35	S5	(Br/Gr)	110ea*	68acp*	10	Guerreros/guerreros. Normalmente, los oficiales llevan una espada ancha +5, una espada corta +5 y un hacha +5. Comunican las órdenes utilizando silbatos.
Guerreros marinos/700-1000	Dúnadan	3	52	CE/9	30	S	N	74ea*	44ha	5	Guerreros/guerreros. Cada uno está equipado con una espada ancha +5 y un hacha de abordaje +5. La mayoría conocen los conocimientos básicos de la navegación.
Marineros/700-1000	Dúnadan	2	44	SA/1	5	N	N	51da	36ha	5	Guerreros/guerreros. Estos marineros han sido entrenados con la milicia, pero no están preparados para actuar como combatientes.

Nombre/nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy. secund.	Mov M	Notas
ESCUADRONES LOCALES (Milicia de la Armada)											
Comandantes/5	Dúnadan	11	141	CE/10	40	S10	N	140ea*	120acp*	5	Guerreros/guerreros.
Estos capitanes comandan grupos de barcos (escuadrones). Suelen estar equipados con espadas anchas +10 y dagas +5. Tres de ellos conocen una lista de Canalización Abierta (hasta nivel 5) y tienen 11 PP (11 x1). Comunican las órdenes utilizando banderas y cuernos.											
Capitanes/25	Dúnadan	7	85	CE/9*	35	S5	N	110ea*	73acp*	10	Guerreros/guerreros.
Estos hombres, que hacen la función de capitanes de barco, poseen sus propias embarcaciones. Algunos son corsarios en tiempos de paz. Uno de cada cinco conoce una lista de Canalización Abierta (hasta nivel 5) y tiene 7 PP (7 x1).											
Guerreros marinos/30	Dúnadan	4	53	CE/9	35	S5	N	79ea*	54acp	5	Exploradores/bribones.
Estos hombres sirven como oficiales navales de la milicia. Conocen una lista de Esencia Abierta (hasta nivel 5) y tienen 4 PP (4 x1).											
Guerreros marinos/270	Dúnadan	3	50	CE/10	30	S5	(Br/Gr)	79ea*	39acp	5	Guerreros/guerreros.
Estos soldados navales son marinos bien armados de la milicia que llevan espadas anchas +5, espadas cortas +5 y un arco compuesto.											
Marineros/700-1000	Dúnadan	2	39	SA/1	5	N	N	46da	36ga	5	Guerreros/guerreros. Al igual que sus semejantes en la Flota Naval, estos marineros han sido entrenados en la milicia, pero no están preparados para actuar como combatientes.
GAURHOTH-I-GAERWEN (Bandidos de Gaerwen)											
Líderes/5	Mezcla de razas**	5	58	CM/13	35	S5	N	85ec	60da	10	Exploradores/bribones.
Cada uno tiene 10 PP (5 x2) y un sumando de sortilegios +2 (una torques en el cuello); cada uno conoce una lista de Esencia Abierta (hasta nivel 5).											
Exploradores/10	Mezcla de razas**	4	54	C/5	15	N	N	54ha	84acp	15	Exploradores/bribones.
Estos hombres hacen todo tipo de tareas. Todos son soberbios cazadores, con una bonificación +50 a rastrear y 5 grados en la habilidad de Emboscar. Algunos actúan como vigilantes de Balibogach; otros son cazadores. La mayoría empuñan arcos compuestos +5 y hachas +5.											
Contrabandistas/35	Mezcla de razas**	3	53	CE/10	35	S	-/Gr	75ha	70ac	10	Guerreros/guerreros.
Gente desilusionada de diversos orígenes, trafican con mercancías por toda la zona de Balimur. Algunos también se dedican a robar a los viajeros de los caminos.											
Ladrones/10	Mezcla de razas**	3	47	SA/1	15	N	N	68da	53acp	15	Exploradores/ladrones.
Los ladrones de Gaerwen suelen actuar en ciudades de gran tamaño, como Fanuilond o Pelagir.											
EDAIN-ON-UMBAR (Corsarios) o HARADAN-ON-UMBAR (Haradrim)											
Utilizar las siguientes estadísticas para los PNJs corsarios o haradrim.											
Capitanes/?	Númenóreano negro	13	150	CE/10*	55*	S10	(Br/Gr)	155ea*	150acp*	15	Guerreros/guerreros.
Estos peligrosos marinos se mueven en barcos procedentes de la ensenada de Umbar. Empuñan escudos redondos +10 y armas +10, incluyendo un arco compuesto, una lanza y una espada corta. La mayoría hablan con fluidez al menos cuatro idiomas.											
Capitanes/?	Haradan	12	145	CE/10	50	S10	(Br/Gr)	140ea*	140acp*	10	Guerreros/guerreros.
Capitanes haradrim, equipados de forma semejante a los corsarios (ver más arriba).											
Montaraces marinos/?	Dúnadan**	9	105	CE/9*	30*	N	N	106alf	83acp	20	Montaraces. Los montaraces marinos capitanean los bajeles de menor tamaño como los barcos costeros (pentacontras o incursores). Son señores del clima y del mar. Cuando están en tierra, la mayor parte viven de la tierra y utilizan los Signos de la Naturaleza para comunicarse. Cada uno está equipado con un peto +10 de piel de buey y conoce 5 listas básicas de montaraz (hasta nivel 10). Tienen 18 PP (9 x2) y llevan un broche mágico (sumando de sortilegios +3).
Piratas/?	Mezcla de razas**	7	65	CE/9	20	N	N	69ec	8acp	20	Montaraces. Estos capitanes semi-independientes son parecidos a los montaraces marinos de los corsarios. Conocen cuatro listas básicas de montaraz (hasta nivel 10) y tienen 14 PP (7 x2). La mayoría (tirada de 01-80) llevan un multiplicador x2 PP.
Guerreros marinos/?	Mezcla de razas**	3	50	C/5	35	S	N	74ec	49ac	10	Guerreros/guerreros.
Muchos son remeros entrenados. Proceden de todo tipo de lugares.											
HOMBRES BRUNOS Y HOMBRES DE LAS MARISMAS (Sonachil, Tailain, etc.)											
Jefes/3	Dunlendino	7	66	CM/13	35	S5	N	105la	86ho	10	Guerreros/guerreros.
Ordenan a sus seguidores siguiendo una serie de vínculos personales. Sus seguidores (en el caso de que no hayan huido) lucharán hasta la muerte o hasta recuperar el cuerpo del jefe en el caso de que este último muera en combate.											
Chamanes/4	Dunlendino	6	47	C/11*	40	S	(-/Gr)	50ha	50da	15	Animistas. Estos sacerdotes animistas controlan muchas de las costumbres del clan. Todos llevan armaduras mágicas, empuñan una daga +10 exterminadora de osos o de jabalíes y conocen 5 listas básicas de animistas (hasta nivel 10). También conocen 4 listas de Canalización Cerrada (hasta nivel 10). Tienen 12 PP (6 x2) y llevan un multiplicador x2 PP (broche de capa).
Exploradores/12	Dunlendino	4	59	SA/1	20	N	N	75la	75ho	20	Exploradores/bribones.
Tres tienen 8 PP; nueve tienen 4 PP; todos tienen un multiplicador x2 PP (broche de capa), y cada uno conoce una lista de Canalización Abierta (hasta nivel 5).											
Guerreros/100	Dunlendino	3	51	C/5	25	S	N	75la	75ho	5	Guerreros/guerreros.
La mayoría no han visto nunca una batalla. Hay un 25% de probabilidades (01-25) de que huyan a menos que estén acorralados. Hay un 10% de probabilidades (91-100) de que ataquen con todas sus fuerzas (añadiendo +20 a su primera tirada en combate cuerpo a cuerpo).											
ORCOS (Cenic Minith)											
Uruk-hai/2	Uruk	3	45	CM/14*	15	N	Br/Gr	65hc	40ci	10	Guerreros/guerreros.
Empapan sus hojas con un veneno nervioso de nivel 1. Caso de fallar la TR, la víctima morirá en 1-20 asaltos. La dosis es utilizada en el primer resultado que cause pérdida de puntos de vida, pero la penetración (TR) depende de si hay impacto crítico o no.											
Agrashaga/18	Orco	2	44	C/6	25	S	-/Gr	50ci	30ac	5	Guerreros/guerreros.
Estos orcos son los restos de lo que antaño fue un tribu grande pero pobre.											
HOMBRES PÚKEL (Caichail Púchel)											
Hombres púkel/?	Estatuas animadas	5	145	CM/16	25	(S)	(Br/Gr)	90ha	60MTo	25	Estas figuras de piedra encantadas ignoran los resultados de aturdimiento o de hemorragias (N. del T.: es decir, no pierden puntos de vida por asalto).
Puertas-drûg	Piedras encantadas	10	200	CO/20	0	(S)	(Br/Gr)	100GApl-		15	Las almas de los drughu difuntos descansan (y están prisioneras) en estas puertas. Ignoran resultados de aturdimiento o de hemorragias.
* - La armadura o el arma es mágica o está forjada de forma especial.											
** - Hombres de todo tipo de grupos haradrim, númenóreanos negros, dúnedain o razas mezcladas (burgueses o campesinos).											
Códigos: Las características dadas describen a cada tipo de combatiente. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: Raza , Niv (nivel), PV (Puntos de Vida), Esc (Escudo) o Mov M (bonificación por movimiento y maniobra). Para la descripción de las características más complejas, consultar la Tabla General de PNJs, 16.2.											
Nota: Los uruk-hai pueden actuar libremente a la luz del día. Los orcos menores (Yrch) luchan con una penalización de -100 si están bajo la luz del sol o de -25 si se encuentran ante una luz solar mágica o encantada; la luz artificial normal no les afecta. Los orcos hambrientos pueden llegar a devorar al enemigo y/o a sus propios muertos.											

17.2 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Niv	Nº apa.	Tam	Vel	PV	CA	BD	Ataque (Prim./Sec./Ter.)	Notas
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25Di/-/-	Normalmente no atacarán a menos que se les provoque.
Oso negro	4	1-5	M	R/R	150	C/4	30	60GApr/70GGa/30MMo	Normalmente no atacarán a menos que se les provoque.
Abejas/avispones	1	1-100	P	R/N	1	SA/1	40	DAG-10/-/-	En un enjambre, el ataque es de 40DAG.
Cathfiar	3	2-4	M	RS/MR	60	SA/3	45	40MGa/35MMo/-	Los dos miembros de una pareja tienen el mismo aspecto. Muy agresivos.
Cerdo silvestre	3	1	M	R/MdR	120	SA/4	30	40GCu/30MEm/20MPs	Hoscos y solitarios. Violentos si se les arrinconan.
Águila Dorada	3	1-5	M	R/R	30	SA/1	30	45MGa/35PPi/-	Raramente ataca a criaturas de gran tamaño (a menos que estén indefensas).
Gran Ciervo	4	1-4	G	R/R	200	C/4	20	65GCu/55GEm/-	Se encuentra en bosques o regiones montañosas.
Cabra salvaje	2	1-12	M	R/MdR	50	SA/4	30	40MCu/40MEm/10MPs	Sólo los machos tienen cuernos. Medianamente agresivos.
Lagarto Cazador	8	1-2	G	N/R	140	C/7	30	90GMO/70MEm/110GGa	Si el empujón de la cola derriba al enemigo, a continuación puede utilizar el ataque GGA.
Leuman Dal	1	1-100	P	MR/MR	8	SA/1	35	10PMo/-/-	Voraces y ciegos. Soberbios saltadores y nadadores.
Troll de Piedra	7	1-5	G	L/N	120	CE/11	15	80GGo/65GGa/-	Utilizar la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes.
Troll Joven	4	1-4	M	N/N	80	CE/11	10	45GGa/35MMo/-	De todos los tipos.
Víbora de las rocas	1	1-4	P	MR/RS	15	SA/1	50	20MAG/Veneno/-	Venenosa; ataca sólo si es provocada.
Huargo	6	1-10	M	MR/MR	150	SA/4	50	75GMO/60GGa/-	Actúan en manadas y avisarán a los orcos de la presencia de intrusos.
Gato Montés	3	1-2	M	MR/MR	70	SA/3	50	40MGa/30MMo/-	Cautos, no atacará a menos que se le provoque.
Lobo	3	5-15	M	R/R	110	SA/3	30	65GMO/-/-	No atacará grupos a menos que se le provoque.
Dragón de los pantanos									
Peq., en el agua	1	1-10	M	N/N	85	C/7	20	50MMo/30PApr/-	Utiliza su mordisco que apresa para ahogar a sus enemigos.
Peq., en tierra	1	1-10	M	ML/N	85	C/7	0	30PMo/30PEm/50MMo	Si el empujón con la cola derriba al enemigo, a continuación puede utilizar el ataque de MMo.
Gran., en el agua	3	1-5	G	N/N	120	C/7	10	80GMO/80MApr/-	Utiliza su mordisco que apresa para ahogar a sus enemigos.
Grande, en tierra	3	1-5	G	ML/L	120	C/7	0	40MMo/60MEm/80GMO	Si el empujón con la cola derriba al enemigo, a continuación puede utilizar el ataque de GMO.
Kraken									
Pequeño	15	1	M	N/MdR	150	SA/1	50	75MApr/50PPi/-	Hasta cuatro ataques de MApr (tentáculos). El ataque PPI es el del pico.
Medio	25	1	G	N/N	300	C/3	40	125GApr/75MPi/-	Hasta cuatro ataques de GApr (tentáculos). El ataque de MPi es el del pico.
Grande	35	1	E	N/N	400	CE/4	40	150EApr/90GPi/-	Hasta cuatro ataques de EApr (tentáculos). El ataque de GPi es el del pico.
Rayas									
Eléctrica	3	1-2	G	L/N	50	SA/1	30	60RDes/50MEm/Ambos	RDes es un ataque de Rayo de Descarga, y utiliza ambos ataques el 20% de las veces.
Manta, normal	3	1-10	M	N/N	40	SA/1	40	40PEm/-/-	No suele ser agresiva.
Manta, grande	5	1-2	G	N/N	90	SA/1	20	70PEm/-/-	No suele ser agresiva.
Pez sierra	4	1-2	G	R/N	120	SA/1	30	70GGa/50MEm/-	Largo hocico con 24-32 grandes dientes.
Pastinaca	3	1-2	G	N/R	45	SA/1	40	80lt/60MAG/veneno	Ataque con la cola (látigo), a continuación MAG, y a continuación el veneno.
Tortuga marina									
en agua	2	1-2	M	N/N	90	CE/10	20	50MPi/60PEm/-	Si se retrae en la concha, tratar como CO/12 (-40).
en tierra	2	1-2	M	AR/L	90	CE/10	0	20MPi/-/-	Si se retrae en la concha, tratar como CO/12 (-40).
Dragón marino									
Joven	10	1	E	R/R	250	CM/12	5	100EMo/60EGa/120EEm	Utilizar los críticos para criatura grande. También puede utilizar 40ECu y 90Rayo de Agua.
Maduro	25	1	E	R/MdR	CO/16	30	1	10EMo/80EGa/150EEm	Utilizar los críticos para criaturas supergrandes. También 60ECu y 120Rayo de Agua.
Viejo	40	1	E	MdR/R	500	CO/16	50	130EMo/90EGa/180EEm	Utilizar los críticos para criaturas supergrandes. También 80ECu y 150Rayo de Agua.
Tiburones									
Pequeño	2	1-20	M	R/MR	90	C/4	40	60MMo/-/-	Le atrae la sangre en el agua.
Gran Blanco	5	1-5	G	R/R	180	C/4	20	100GMO/-/-	Le atrae la sangre en el agua.
Delfín	8	2-20	G	MR/R	80	SA/1	40	50MEm/40MMo/-	Muy inteligentes y juguetones.
Tortuga maligna	15	1	E	N/N	250	CO/19	35	120EPi/140GEm/-	Utilizar los críticos para criaturas supergrandes.
Serpiente marina	1	1-2	P	L/R	10	SA/1	40	30DAG/Veneno	Violentas, veneno nervioso de nivel 6.
Cachalote	12	2-20	E	MdR/MdR	550	C/8	40	80EEm/90EMo/70EApr	Utilizar los críticos para criaturas supergrandes. EApr es un ataque de revolcarse.

Códigos: Las características dadas describen a una criatura típica de cada tipo. La mayoría de los códigos no tienen por qué explicarse: **Niv** (Nivel), **Nº apa.** (número en que suelen aparecer), **Tamaño** (Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande o Enorme), **PV** (Puntos de Vida), y **BD** (Bonificación Defensiva). Las características más complejas se explican a continuación.

Velocidad: La velocidad de una criatura se expresa en términos de "Velocidad de Movimiento/Rapidez de Ataque": AR=Arrastrarse, ML=Muy Lento, L=Lento, N=Normal, MdR=Moderadamente Rápido, MR=Muy Rápido, RS=Rapidísimo.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras expresa la clase de armadura para *El Señor de los Anillos* (SA=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Cota de Malla, CO=Coraza); el número es el equivalente a la clase de armadura para *Rolemaster*.

Ataque: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D=Diminuto, P=Pequeño, M=Medio, G=Grande, E=Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Di=Diminuto, Pi=Pinchazo/Pico, Em=Empujón/Topetazo, Mo=Mordisco, Ga=Garra, Ap=Aplastamiento, Apr=Apresamiento, Cu=Cuerno, Ps=Pisotón, Ag=Aguijón y Ar=Arma. Estos códigos son ligeramente diferentes a los códigos normales de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*.

(Primario/Secundario/Terciario): Cada criatura suele iniciar el combate utilizando su ataque "Primario". Según la situación o el éxito del ataque Primario, puede utilizar más tarde su ataque "Secundario" o "Terciario".

17.3 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro	Área cercana a Linhir y el Ethir y Pelargir						Colinas de las Montañas Blancas	Mar abierto en la Bahía de Belfalas	Aguas costeras
	Arnach	Celosien	Lebennivet	Anduin	Tolfalas				
Probabilidad (%)	50%	35%	20%	35%	25%	10%	15%	15%	25%
Distancia (km.)	1,5	4,5	6	4,5	6	10,5	6	30	7,5
Tiempo (horas)	0,5	2	3	2	2	4	4	4	4
Trampas generales	-	-	01	-	01-02	01	01-02	-	-
Peligros naturales+	01	01	02-03	01-04	03-15	02-10	03-11	01-10	01-25
Sitios y cosas*	02	02-03	04-05	05-07	16-21	11	12-16	11-12	26-30
Animales									
Kraken	-	-	-	-	22	-	-	13	31
Raya	-	-	-	-	-	-	-	14-16	32-33
Tortuga marina	-	-	-	-	23	-	-	17-18	34-36
Tiburón	-	-	-	-	24	-	-	19-22	37-41
Ballena	-	-	-	-	-	-	-	23-26	42
Osos	-	-	06	08	-	12	17-18	-	-
Abejas/avispones	03-04	04-06	07-09	09-11	25-26	13	19	-	-
Cerdo silvestre	-	07	10	12	27-28	14	20-21	-	-
Cocodrilos/dragones de los pantanos	-	-	-	-	29-37	-	-	-	43
Cabras	05	08-09	11-12	13-14	38	15	22-23	-	-
Lagarto cazador	-	-	-	-	39-42	16-22	-	-	44
Serpientes/arañas venenosas	06	10-11	13-14	15-16	43-50	23-25	24	27	45
Lobos/huargos/perros salvajes	-	12-15	15-16	17	51-55	26	25-28	-	-
Cathfiar	-	16-18	17	-	-	-	29-31	-	-
Leuman Dal	-	19	18	-	-	-	32	-	-
Otros animales#	07-24	20-35	19-40	18-46	56-67	27-50	33-54	28-57	46-49
Muertos vivos (N)	-	36-39	38-39	-	68	51	55-56	-	-
Lugareños									
Bandidos/forajidos/ladrones	25	40	41-42	48-50	69-70	52-55	57-60	-	-
Plebeyos	26-62	41-58	43-66	51-67	71-74	56-60	61-70	-	-
Mercaderes	63-70	59-62	67-72	68-72	75-76	61	71	58-77	70-80
Unidad militar	71-72	63	73	73	-	62-68	-	78	81
Nobles	73-76	64-65	74-78	74-75	-	69	72	79	82
Patrulla grande	77-79	66-67	79	76	-	70	-	80-81	83
Patrulla pequeña	80-85	68-71	80-82	77-79	77	71-72	73-74	82-84	84-87
Piratas	-	-	-	-	78	73-74	-	85-87	88
Contrabandistas	-	72	-	80	79-80	75-79	-	88-90	89-90
Espías	86	73	83	81	-	80	-	-	-
Otros individuos++	87-88	74-77	84-85	82-85	81-82	81-82	75	-	-
Otros hombres									
Corsarios	89	78-79	86	86-91	83-85	83-86	-	91-92	91
Dunlendinos	90	80-83	87	92	86	87	76-82	-	-
Eredrim	-	84	88-89	-	-	-	83-88	-	92
Haradrim	91	85-89	90-91	93	87-88	88-91	-	93	93
Otros extranjeros	92	90	92	94	89	92	89	94	94
Gente normal++	93-94	91-93	93-94	95	90	93	90	95-96	95-96
Razas no humanas									
Elfos	95-97	94	95	96	91	94	91	97-99	97-99
Enanos	98	98	96	97	-	96	92	-	-
Orcos (N)	-	-	97	98	-	97	93-94	-	-
Trolls (N)	-	-	-	-	-	-	95	-	-
Woses	-	-	98	-	-	98	96-97	-	-
Otros seres+++	99-00	99-00	99-00	99-00	92-00	99-00	98-00	00	00

Uso de esta tabla y sus códigos: El DJ debería determinar la situación del grupo y la columna apropiada, y a continuación tirar por un posible encuentro. El periodo de tiempo que cubre una tirada de encuentro es o bien el **Tiempo** que se da en la tabla o el tiempo que el grupo tarda en cubrir la **Distancia** que se da en la tabla, lo que sea más corto. Si una tirada de encuentros es igual o inferior a la **Probabilidad** de tener un encuentro que aparece en la tabla, se deberá hacer una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza de dicho encuentro. Un encuentro no siempre implica un combate o una actividad similar; un grupo puede evitar o calmar algunos de los peligros/encuentros anteriores con las acciones apropiadas o con buenas tiradas de maniobra. Esta tabla sólo proporciona al DJ una guía para los encuentros con criaturas o lugares inusuales o potencialmente peligrosos.

N: Estas criaturas son total o parcialmente nocturnas. Si son parcialmente nocturnas (como los orcos, algunos muertos vivos, etc.), sólo aparecerán el 50% de las veces durante el día, y si son totalmente nocturnas (como ciertos trolls y ciertos muertos vivos), no aparecerán nunca durante las horas de luz solar. Naturalmente, si los encuentros son en subterráneos o interiores, estas restricciones no deben aplicarse.

+: En el mar: rocas, turbonadas, ráfagas repentinas de viento, torbellinos, etc.; en tierra: avalanchas, desprendimientos de rocas, crecidas repentinas, incendios, árboles caídos, arenas movedizas, etc.

*: En el mar: islotes, botes abandonados, pecios, restos submarinos, etc. En tierra: una mina/cantera, una cueva/caverna/guarida, un camposanto, una colonia/campamento, unas ruinas, etc.

#: En el mar: delfines, marsopas, anguilas, peces, pulpos, medusas, lampreas, pirañas, etc. En tierra: ciervos, lince, conejos, ardillas, tejones, zorros, perros, gatos monteses, mofetas, etc. El DJ puede volver a tirar o consultar una criatura general en la tabla ST-2 de SA o en las tablas 11.52 y 11.62 del *Manual de Combate* o en *Criaturas y Tesoros*, sección 4. A la hora de consultar tales listas generales, tirar una vez para determinar si el encuentro es con un animal o con un monstruo (por ejemplo, con un 01-80 es con un animal; 81-00 significa que hay monstruos). A continuación, tira de nuevo y ves consultando la tabla para determinar el tipo específico de criatura. Ten en cuenta que algunos tipos de criaturas (como algunos monstruos de mitologías que no pertenecen a la Tierra Media) pueden ser inapropiados, por lo que deberías tirar otra vez.

++: Otros Individuos y Gente Normal puede ser cualquier cosa, aunque probablemente será alguien no muy famoso o poderoso. Podrían ser comerciantes, juglares, soldados sin empleo, mensajeros, etc. Consultar la Tabla General de PNJs para saber algunas posibilidades.

+++ : Otros Seres suelen ser individuos generalmente solitarios, frecuentemente poderosos y no siempre malvados. Pueden ser magos, señores, monstruos, tortugas malignas, dragones, etc. El DJ puede volver a tirar o idear un encuentro con un grupo o individuo único, como por ejemplo una figura importante de la tabla de PNJs.

17.4 TABLA GENERAL DE PNJS

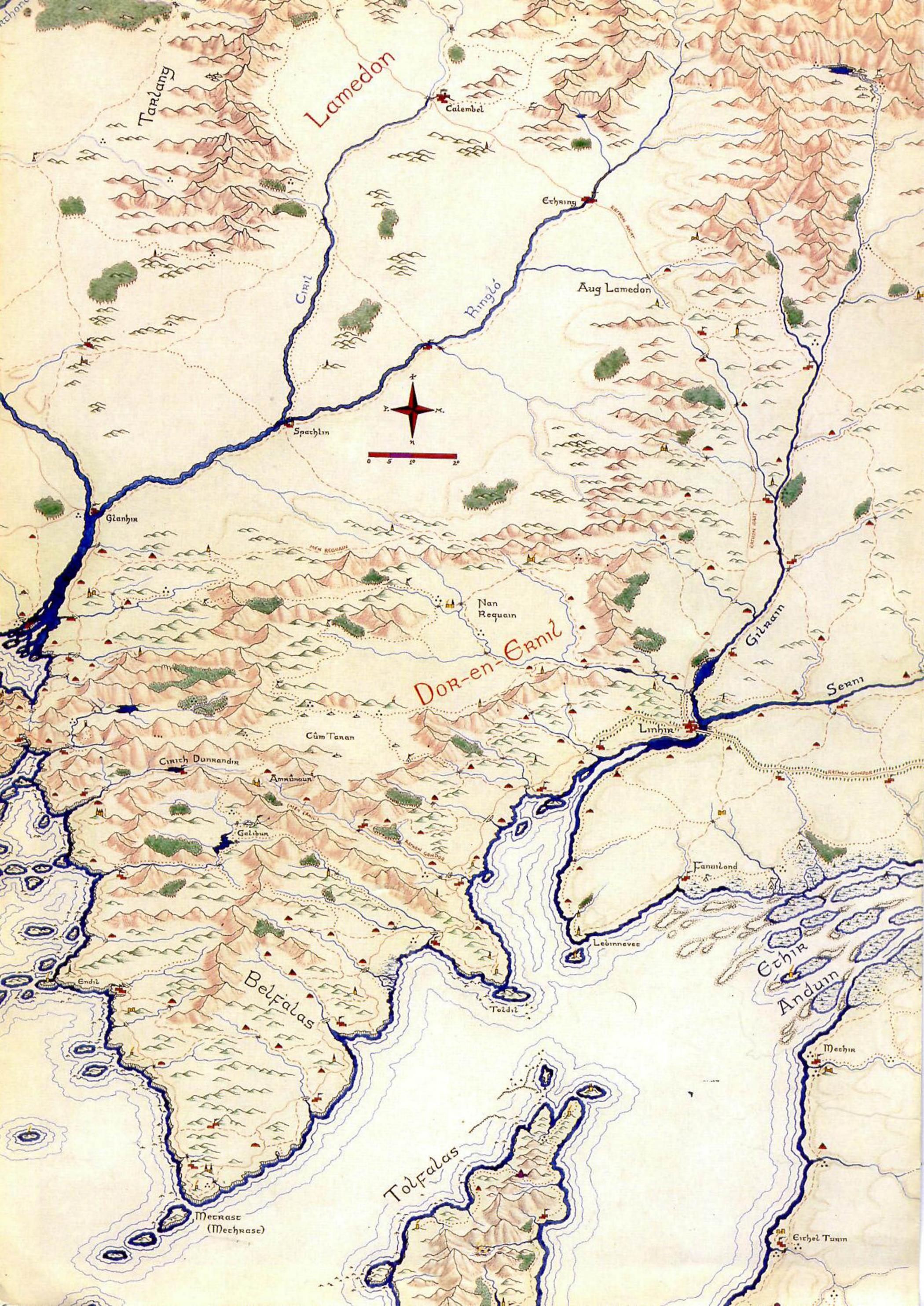
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M.	Notas
LEBENNIN (PNJs específicos)										
Telumehtar	23	165	CO/18	55	S20	Br/Gr	175ea	165acp	10	Dúnadan guerrero/guerrero. Príncipe de la Corona, Gran Capitán de la Flota Real, Señor de Lebennin y Escudero de Pelargir. Reside en Pelargir. Tiene una coraza negra mágica que penaliza como si fuera una camisola (CA SA/1). Lleva un Yelmo de Resistencia al Aturdimiento (reduce los resultados de aturdimiento en un asalto) y un Anillo de Caballero-capitán (sumando de sortilegios +3). Conoce 5 listas de Esencia Abierta (hasta nivel 5). Tiene 46 PP (23 x2).
Belechael	20	165	CO/20	45	S10	(Br/Gr)	190e2	165la	5	Dúnadan guerrero/guerrero. Caballero real (Aroquen) y Legado de Celosien. Reside en Minas Brethil. Posee un Guantelete de Fuego de nivel 20. Puede utilizarlo una vez al día para hacer arder cualquier material orgánico (masa máxima de 150 kilos) que tenga agarrado (el objeto/víctima tiene derecho a hacer una TR). El efecto del fuego equivale a una bola de fuego a bocajarro durante 1-5 asaltos.
Dunsûl	21	152	CE/10	60	S15	N	105ea	95acp	10	Dúnadan montaraz. Reside en Fanuilond, en Barad Vedui. Lleva un Anillo de Última Visión (dos veces al día, permite al portador tocar un objeto y ver todo lo que ha pasado dentro del alcance de "visión" del punto de referencia durante la última hora). También lleva puesta un Peto mágico de Desviaciones (una vez al día puede restar 100 a un ataque de proyectil del enemigo) y un Anillo de Caballero-capitán (sumando de sortilegios +3). Tiene 42 PP (21 x2) y conoce 5 listas básicas de montaraz (hasta nivel 20), 3 listas de Canalización Abierta (hasta nivel 10) y 1 lista de Canalización Cerrada (hasta nivel 5).
Elenaerion	20	157	CO/17	40	S10	N	165ec	155acp	10	Dúnadan explorador/bribón. Señor capitán y Legado de Pelargir. Vive en Pelargir. Lleva una coraza negra mágica que penaliza como CA CE/9. Tiene un Anillo de Caballero-capitán (sumando de sortilegios +3). Conoce 4 listas de Esencia Abierta (hasta nivel 5). Tiene 20 PP (20 x1). Empuña una espada corta +10 que se convierte, bajo mando y después de desenvainarla, en una daga, y que puede ser arrojada como una daga que hace daño de espada corta. También tiene una espada ancha +10 y un arco compuesto +10. (La ilustración de portada representa a Elenaerion.)
Nimroch	21	158	CE/11	75	S15	Br/Gr	110ec	100al	20	Dúnadan montaraz. Señor capitán y Legado de Arnach. Reside en Minas Arnach, aunque pasa los inviernos en Minas Arthor. Lleva una armadura mágica +20 de piel de kraken. Conoce 5 listas básicas de montaraz (hasta nivel 20), 2 listas de Canalización Abierta (hasta nivel 10) y una lista de Canalización Cerrada (hasta nivel 5). Tiene 42 PP (21 x2) y lleva un Anillo de Caballero-capitán (sumando de sortilegios +3). Empuña una espada corta +20 exterminadora de criaturas marinas (es exterminadora de criaturas de agua salada que superen los 175 kilos de peso).
LEBENNIN (PNJs específicos de otras épocas)										
Hyarmendacil I	33	175	CO/12	70	S25	Br/Gr	190alf	175la	25	Dúnadan guerrero/guerrero. Rey de Gondor (1015-1141 T.E.) y Gran Capitán de la Flota Real. Reside en Osgiliath y Pelargir. Lleva puesta una armadura de coraza hecha con las escamas de una tortuga maligna que no penaliza. También lleva un yelmo de estilo Karma (ignora los críticos de proyectiles que alcancen la cabeza con una tirada de 01-77). Conoce cuatro listas de Esencia Abierta (hasta nivel 5) y tiene 66 PP (33 x2). Lleva el Anillo de los Vientos (que le permite controlar la dirección del viento y aumentar o reducir su velocidad en 15 km/h en una zona de 230 metros).
Castamir	30	161	CO/17	60	S20	N	150ec	125la	20	Dúnadan montaraz. Gran Capitán de la Flota Real y Señor de Lebennin (1384-1437 T.E.), rey ("el Usurpador") de Gondor (1437-47 T.E.). Reside en Pelargir. Conoce 2 listas básicas de montaraz (hasta nivel 20), 4 listas de Canalización Abierta (hasta nivel 10) y 1 lista de Canalización Cerrada (hasta nivel 5). Tiene 60 PP (30 x2) y lleva un Anillo de Caballero-capitán (sumando de sortilegios +3). Empuña una espada corta +25, una lanza de Retorno +20 (que vuelve a las manos del lanzador un asalto después de haber sido arrojada) y una daga +5 exterminadora de hombres (que no afectará a nadie que tenga sangre dúnadan). Lleva puesta una coraza que no penaliza (tratar como CA SA/1) y un Yelmo de Navegación (añadir +50 a todas las maniobras de navegación u orientación).
Hyarmendacil II	32	170	CO/20	60	S25	(Br/Gr)	180ea	170acp	10	Dúnadan guerrero/guerrero. Rey de Gondor (1540-1621 T.E.) y Gran Capitán de la Flota Real. Reside en Osgiliath y Pelargir. Lleva puesta una armadura de placas +15 encantada (que flota en el agua como si fuese madera). También tiene un yelmo mágico (que añade +20 a todas sus TRs e ignora cualquier efecto que sufra el portador debido a cualquier sortilegio de la lista Ley del Agua). Conoce 3 listas de Esencia Abierta (hasta nivel 5) y tiene 32 PP (32 x1). Lleva el Anillo de los Vientos (que le permite controlar la dirección del viento y aumentar o reducir su velocidad en 15 km/h en una zona de 230 metros).
PELARGIR (PNJs de la aventura 15.1)										
Merithdil	2	39	C/5	30	S	N	51ec	41la	5	Burgués guerrero/guerrero. Panadero del Barrio del Mercado Antiguo.
Aranna	1	15	SA/1	5	N	N	8da	4da	10	Burgués guerrero/guerrero. Hijo de Merithdil.
BALIBOGACH (PNJs de la aventura 15.2)										
Gaerwen	10	78	C/5	40	S10	N	115ea	102al	10	Dúnadan explorador/bribona. Líder de los contrabandistas y autoproclamada "Reina de Balimur". Conoce 3 listas de Esencia Abierta (hasta nivel 5) y tiene 10 PP (10 x1). Su espada ancha mágica +10 golpea como un espadón. Tiene 10 grados en la habilidad de Emboscar. Tiene un Amuleto de Seducción (+25 a las tiradas de seducción).
Anduinil	8	72	SA/1	50	S10	N	94ec	78la	20	Explorador/ladrón dunlendino. Espía y ladrón disfrazado de pescador. Conoce 2 listas de Canalización/Mentalismo Cerrados (hasta nivel 5) y tiene 8 PP (8 x1). Lleva un brazalete mágico (un multiplicador x3 PP). Tiene 8 grados en la habilidad de Emboscar.
Wafar	7	109	CM/13	15	N	N	110e2	86acp	20	Burgués guerrero/guerrero. Tiene la cara desfigurada. Es el capitán de la guarnición. Lleva una cota de malla +5 y empuña una espada a dos manos +10 que detecta la presencia de hombres (tres veces al día; alcance 65 metros).
Alfraits	6	60	SA/1	15	N	N	15da	25da	15	Nórdico mago. Conoce 4 listas básicas de mago (hasta nivel 10) y 5 listas Esencia Abierta (hasta nivel 10). Viste ropas llamativas y suele lucir un broche de capa enjoyado (que es un multiplicador x3 PP). Tiene 12 PP (6 x2). Posee unas Botas de Cambio (cambian las huellas a voluntad; 3 veces al día).
Amplac	3	39	C/5	30	N	N	45la	36ac	20	Campesino explorador. Controla las cuentas de los contrabandistas.
Ancú	2	34	SA/1	20	N	N	52ec	42ac	20	Marismeño dunlendino, explorador/ladrón. Reside en Pelargir. Conoce 1 lista de Canalización/Mentalismo Abiertos (hasta nivel 5). Tiene 2 PP (2 x1). Posee un collar (torques) de Signo de las Marismas (permite al portador rastrear a cualquier persona a través de terrenos pantanosos durante 1 hora x nivel del portador, asumiendo que comienza la búsqueda con rastros visibles). Tiene 3 grados en la habilidad de Emboscar.
Contrabandista	2	32	C/5	35	S	N	57ec	37acp	20	Campesino explorador/bribón. Todos tienen 2 grados en la habilidad de Emboscar. Cada uno lleva dos dagas +5.
CENIC LOCEN (PNJs para la aventura 15.3)										
Clúan	2	39	C/6	35	S5	Br/Gr	57ea	47la	5	Dunlendino explorador/bribón. Reside en Pelargir. Conoce la zona de Parth Celos/Cenic Locen extremadamente bien.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M.	Notas
Fantasma (v.)	7	165	SA/1	40	N	N	110la/40MGo	20po*	50	Muerto viviente guerrero/guerrero. Drena 1-10 puntos de CON/asalto durante un número indefinido de asaltos mientras toque a la víctima. No tienen forma, y son invisibles durante el día; durante las horas sin sol adoptan una forma sólida y aparentemente normal. Muchos intentan seducir a una persona viva para que se quede cerca contando historias o intentando enamorarlos. Son amistosos con los visitantes civiles; no son conscientes de su verdadera naturaleza. Tratarlos como muertos vivientes de Clase II para <i>RM</i> .
Fantasma (h.a)	5	83	SA/1	30	N	N	50da/40MMo	30po*	40	Muerto viviente explorador/bribón. Ver la anterior descripción.
Fantasma (niño)	3	55	SA/1	40	N	N	35PGa	30PMo	30	Muerto viviente guerrero/guerrero. Ver la anterior descripción.
FANUILOND										
Faltar	13	180	CO/18	45	S10	Br/Gr	160e2	155al	10	Dúnadan guerrero/guerrero. Caballero y lugarteniente de Dunsúl, es un capitán del Ejército Real. Lleva un arco exterminador de dragones acuáticos (es exterminador de serpientes acuáticas, dragones, etc.).
Fornact	3	29	SA/1	5	N	N	28ec	28ac	5	Burgués bardo. Posadero de la Posada del Nido de la Corona en Fanuilond.
Urranta	5	41	SA/1	10	N	N	40ha	40la	10	Burgués bardo/alquimista. Carpintero de barcos y representante de Fanuilond en el Grupo de Representantes del Distrito. Conoce 4 listas básicas de bardo/alquimista (hasta nivel 10) y 2 listas de Esencia Abierta (hasta nivel 10). Tiene 15 PP (5 x3) y un Guante de Carpintero mágico (multiplicador x 3 PP que añade +20 a las tiradas de sortilegios de bardo o alquimista).
MINAS DALDOR (PNJs para la aventura 15.4)										
Meldin	13	145	SA/1	25	N	N	75da	60da	15	Dúnadan bardo. Caballero real (Aroquen), Señor de Minas Daldor. Conoce 1 lista básica de bardo (hasta nivel 20), 3 listas básicas de bardo (hasta nivel 10) y 2 listas de Esencia/Mentalismo Cerrados (hasta nivel 5). Tiene 26 PP (13 x2) y lleva un collar mágico (+10 a la BD; multiplicador x3 PP). Empuña una daga +10 exterminadora de perros.
Fuindil	8	98	CM/15	30	N	N	110e2	95la	20	Dúnadan guerrero/guerrero. Lugarteniente de Meldin y "Sumo Sacerdote". Conoce una lista de Canalización Abierta (hasta nivel 5). Tiene 8 PP (8 x1). Empuña una espada a dos manos +15 y lleva una cota de malla +10.
Capitán de la guardia	5	89	CM/16	35	S5	Gr	95ea	80al	5	Campesino guerrero/guerrero. Lugarteniente de Fuindil y capitán de los guardas del castillo.
Brithwen	2	23	SA/1	20	N	N	25da	25da	20	Campesina animista/sanadora. Lavandera de Minas Daldor. Conoce 3 listas básicas de animista (hasta nivel 10). Tiene 4 PP (2 x2) y lleva puestos un par de pendientes a juego encantados, siendo cada uno un sumando de sortilegios +1.
GAERSÚL (PNJs para la aventura 15.4)										
Urchoid	4	42	SA/1	20	N	N	79ha	59la	20	Dunlendino explorador/ladrón, posadero asesino de la Posada del Muelle. Tiene 5 grados en la habilidad de Emboscar.
Uthanna	4	39	SA/1	25	N	N	84da	49da	25	Dunlendina exploradora/monja. Mujer de Urchoid. Conoce 1 lista de Canalización/Mentalismo Abiertos (hasta nivel 5). Tiene 4 PP (4 x1).
Uraglin	2	47	C/5	10	N	N	56ec	56la	10	Dunlendino guerrero/guerrero. Encargado de los establos, criado e hijo de Urchoid y Uthanna.
Urlin	2	50	SA/1	15	N	N	56ec	46la	15	Dunlendino guerrero/guerrero. Encargado de los establos, criado e hijo de Urchoid y Uthanna.
Urganna	2	28	SA/1	25	N	N	25da	20da	20	Dunlendina exploradora/ladrona. Hija de Urchoid y Uthanna. Doncella/animadora.
BARFALAS										
Aysteac	2	31	SA/1	5	N	N	51da/ga	31al	5	Campesino guerrero/guerrero. Propietario de la Posada del Maegril.
Aysteas	1	28	SA/1	15	N	N	33da/ba	23da	15	Campesina guerrera/guerrera. Hija de Aysteac.
Shakhôr	13	94	CE/17	20	N	N	100ea	85la	10	Dúnadan montaraz. Pirata retirado. Conoce 4 listas básicas de montaraz (hasta nivel 10), 3 listas de Canalización Cerrada (hasta nivel 5). Tiene 26 PP (13 x2) y lleva un Anillo de Estrellas Nocturnas (sumando de sortilegios +4 que añade +20 a las maniobras de Conocimiento de los Cielos y, en las noches claras y estrelladas, permite al portador ver como si fuera de día). Empuña una espada ancha +15 y una lanza +10. Lleva puestas unas botas de Estabilidad (+25 a las maniobras de equilibrio sobre superficies planas).
Allurac (Eacarno)	12	151	CE/10	55	S10	Br/Gr	145alf	140acp	10	Corsario guerrero/guerrero. Finge ser un pescador. En realidad está aliado con los contrabandistas de Gaerwen (ver sección 15.2). Lleva un peto +15 de Flotación (añade +20 a las tiradas de nadar). Conoce una lista de Esencia Abierta (hasta nivel 5) y tiene 12 PP (12 x1). Tiene un arco compuesto +10 exterminador de peces (extermina cualquier pez de cualquier tamaño).
TAILAIN (PNJs para la aventura 15.5)										
Albaraich	6	51	SA/1	45	S10	N	50la	50la	10	Dunlendino marismeño animista. Jefe del pueblo. Conoce 4 listas básicas de animista (hasta nivel 10), 4 listas de Canalización Abierta (hasta nivel 10) y 2 listas de Canalización Cerrada (hasta nivel 10). Tiene 18 PP (6 x3) y lleva un collar (torques) de Conocimiento del Agua (sumando de sortilegios +4 que permite al portador tocar el agua y conocer su contenido mineral y, en el caso de que al agua sea corriente, saber la situación aproximada de su fuente).
Sult	2	39	CE/9	40	S5	N	61la	41la	10	Dunlendino marismeño guerrero/guerrero. Impaciente hijo del Jefe Albaraich.
Suvac	2	43	C/6	35	S5	Br/Gr	61ea	36la	5	Dunlendino marismeño guerrero/guerrero. Impaciente hijo del Jefe Albaraich.
CAICHAIL PÚCHEL (PNJs para la aventura 15.5)										
Bragolmaitë	12	92	CE/11	55	S10	(Br/Gr)	100alf	80la	20	Corsario montaraz. Pirata retirado. Conoce 1 lista básica de montaraz (hasta nivel 20), 2 listas básicas de montaraz (hasta nivel 10) y 3 listas de Canalización Cerrada (hasta nivel 5). Tiene 36 PP (12 x3) y lleva un Anillo de los Bajíos (sumando de sortilegios +4 que permite al portador ver claramente a través de 8 metros de agua, sean cuales sean sus condiciones). Su armadura encantada de piel de dragón marino penaliza como CA SA/1.
Shabla	7	45	SA/1	40	N	N	15da	20da	20	Haradan maga. Procedente de Dúsalan. Tiene 14 PP (7 x2). Conoce 4 listas básicas de mago (hasta nivel 10), 3 listas de Esencia Abierta (hasta nivel 10) y 4 listas de Esencia Cerrada (hasta nivel 10). Tiene un bastón-flauta de 1,5 m. de longitud (multiplicador x2 PP que añade +10 a todas las TRs). Cuando la toca, la flauta le permite lanzar dos sortilegios cualquiera (cuy nivel sea igual o menor a su propio nivel) de la lista base de bardo <i>Canciones de Control</i> . Lleva una Capa de Defensa +25.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M.	Notas
Alukhôr	7	56	SA/1	15	N	N	96mg	72bsl	15	Corsario explorador/bribón. Timonel del barco de Bragolmaitë, La Espada Ardiente. Conoce 1 lista de Canalización/Mentalismo Abiertos (hasta nivel 5). Tiene 14 PP (7 x2) y lleva un pendiente mágico (sumando de sortilegios +2). Empuña un martillo de guerra exterminador de trolls.
Ejenna	2	21	SA/1	10	N	N	17da	17da	10	Haradan barda. Consorte de Bragolmaitë. Conoce 2 listas básicas de bardo (hasta nivel 10). Tiene 4 PP (2 x2) y lleva un brazalete mágico (multiplicador x4 PP). También calza unas Sandalias de Salto (añade +25 a las maniobras de salto).
Pharaphion	3	63	CE/9	45	S10	N	79alf	54acp	10	Corsario guerrero/guerrero. Consorte de Shabla la Lenta.

** Puede controlar o "poseer" a la víctima en el caso de que ésta falle la TR. Ésta es la bonificación al ataque de posesión.*

CLAVE
Códigos: Las características dadas describen a cada PNJ; se da una descripción más detallada de los PNJs más importantes en el texto principal. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: **Niv** (Nivel), **PV** (Puntos de Vida), **Esc** (Escudo). Las características más complejas se explican a continuación.
CA (Clase de Armadura): Las dos letras dan la clase de armadura para *El Señor de los Anillos* (SA=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Cota de Malla, CO=Coraza); el número es el equivalente de la armadura en *Rolemaster*.
BD (Bonificación Defensiva): Obsérvese que las BDs incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad (por ejemplo, "S5" significa "sí, un escudo +5").
Br/Gr (Brazales/Grebas): Br y Gr se usan para indicar brazales o grebas respectivamente.
BOs (Bonificaciones Ofensivas): Las abreviaturas de las BOs de las armas son las siguientes: alf-alfanje, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espadón, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón de guerra, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto o arco de montar, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-boleadoras, lt-látigo, ear-estrella arrojadiza, ab-alabarda, ro-roca (Gran Aplastamiento). Los combatientes no entrenados en un tipo de armas (por ejemplo, orcos no entrenados en el uso de armas de proyectil) sufren una penalización de -25 mientras atacan. Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación para la mejor arma del combatiente en dicha categoría.
Características: AGI-Agilidad, CON-Constitución, Ad-Autodisciplina, Me-Memoria, Rz-Razonamiento, FUE-Fuerza, Ra-Rapidez, PRE-Presencia, Em-Empatía, I-Intuición. Para SA utilizar la media de Rz y Me para conseguir el valor de la Inteligencia.
Habilidades: La mayoría de las habilidades no tienen por qué explicarse: A/E-Acechar/Escondarse, Perc-Percepción, Emb-Emboscar, 3 MA a +40-3 Movimientos Adrenales con una bonificación de +40, Can-Canalización, Ba/Va-Bastones y Varitas, Nave-Navegación, Ora-Oratoria, Señ-Hacer Señales.



Lamedon

Tarlång

Calembel

Echring

Aug Lamedon

Ciril

Runglo

Spachlin

Glanhir

Nan Requain

DOR-en-ERNIZ

Gilaam

Sern

Cûm Taran

Linhir

Cinich Dunrandin

Amnûnour

Gelibun

Fannilond

Lebinnevec

Echir

Andum

Mechir

Eichel Tuun

Belfalas

Tolfalas

Mechrast (Mechrast)



Enrygn-in-Onodlo

Nindolp

Forithilien

Udûn

Anórien

Anduin

Durthang

alenhad

Min-Rimmon

Eneias

Tawan-in-Druedain

Eilenach

hannach Annan

Cain Andros

Cirith Ungol

Minas Ithil

Lochen

Minas Tirith

Osgiliath

Ichiliduin

Lossanach

Eryn Arnen

Celos

Minas Anhor

Erui

Lebennin

Srath

harithilien

Pelargir

Loeg Balmun

Gaensûl

Tin Echrad

haudh-in-Gwanûn

Achrad Ponos

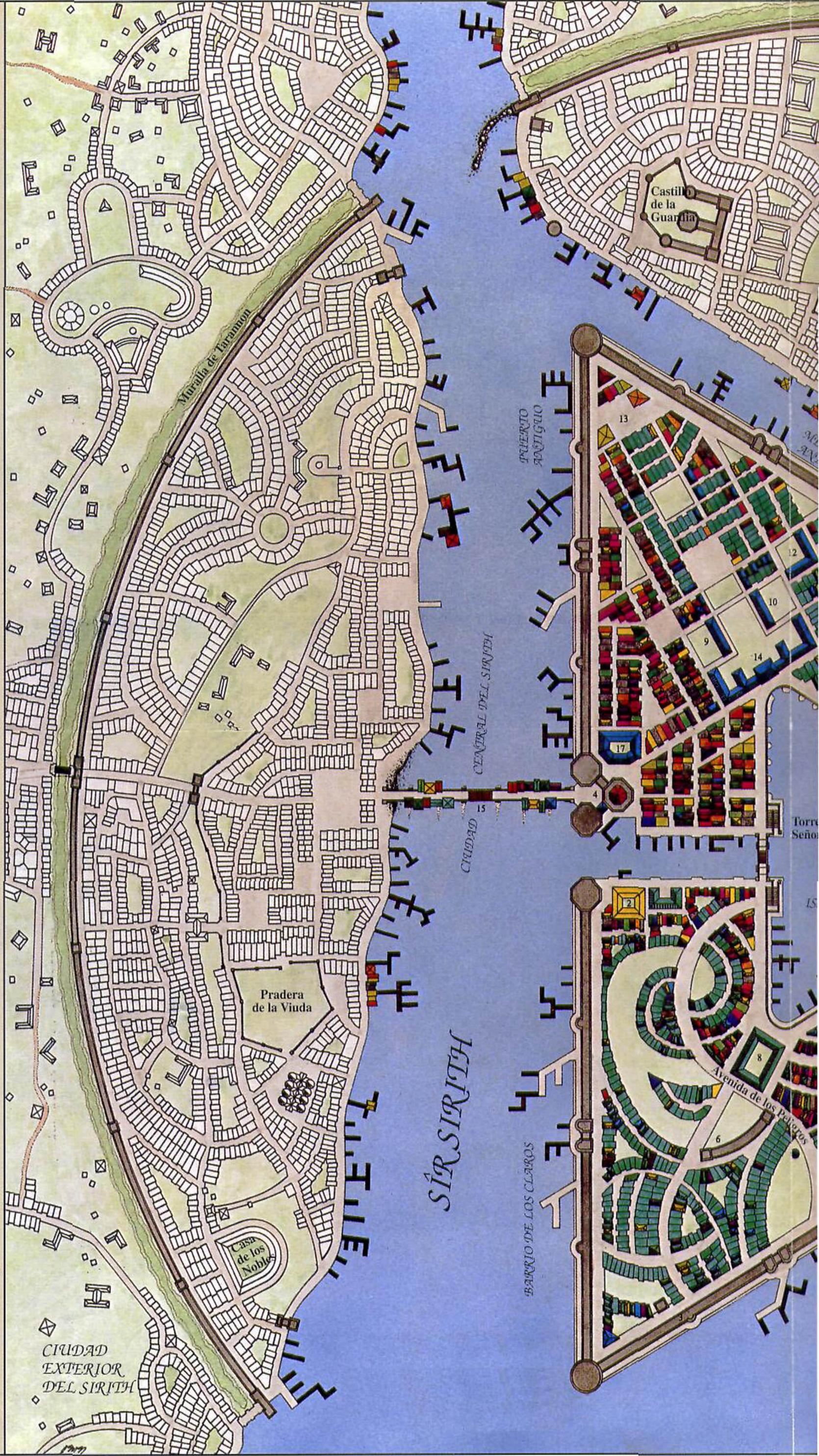
poros

LEYENDA URBANA

- Admin. pública
- Alquimista
- Armero
- Astrólogo
- Barracas
- Cervezero
- Bundel
- Zapatero
- Tonelero
- Pescatero
- Hacedor de flechas
- Mercader de alimentos
- Granero
- Casa de gran tamaño
- Sanador
- Herbolario
- Posada
- Joyero
- Lamparero
- Albañil
- Herrero de metales
- Molinero
- Prestamista/banco
- Est. de equipo general
- Piloto/guía
- Alfarero/cristalero
- Residencia
- Fabricante de velas
- Vidente/erudito
- Carpintero de barcos
- Herrero
- Establo
- Peletero/curtidor
- Taberna
- Teatro
- Carpintero de carros
- Almacén/cargador
- Tejedor
- Artesano de la madera

LEYENDA GEOGRÁFICA

- Rompeolas
- Sendero
- Contorno
- Camino de tierra
- Muelle
- Puente levadizo
- Foso seco
- Campos
- Fortificaciones
- Cerca
- Camino pavimentado
- Restos
- Fondeadero
- Ruinas
- Islote de arena
- Escaleras





CIUDAD EXTERIOR DEL FOSO



LA ENSENADA

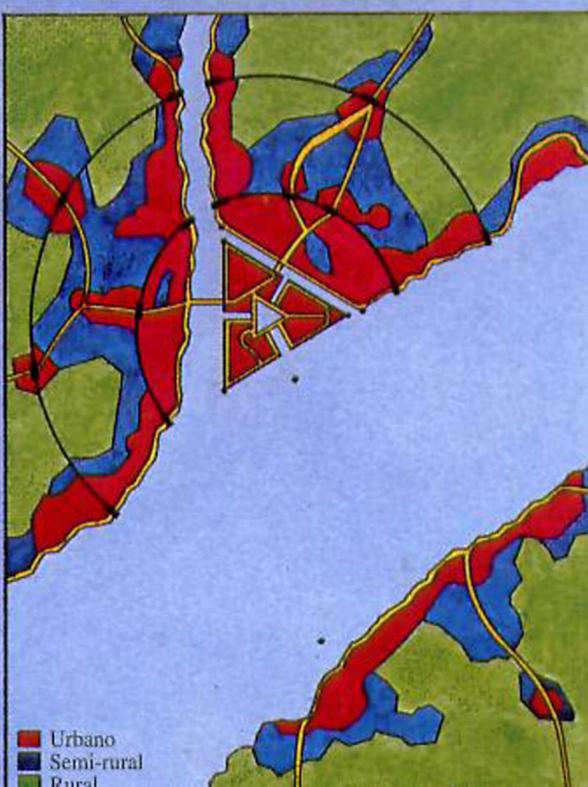
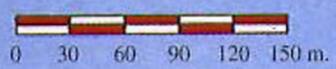
ISLA DE LOS SEÑORES DEL MAR

CIUDAD DE EARNIL

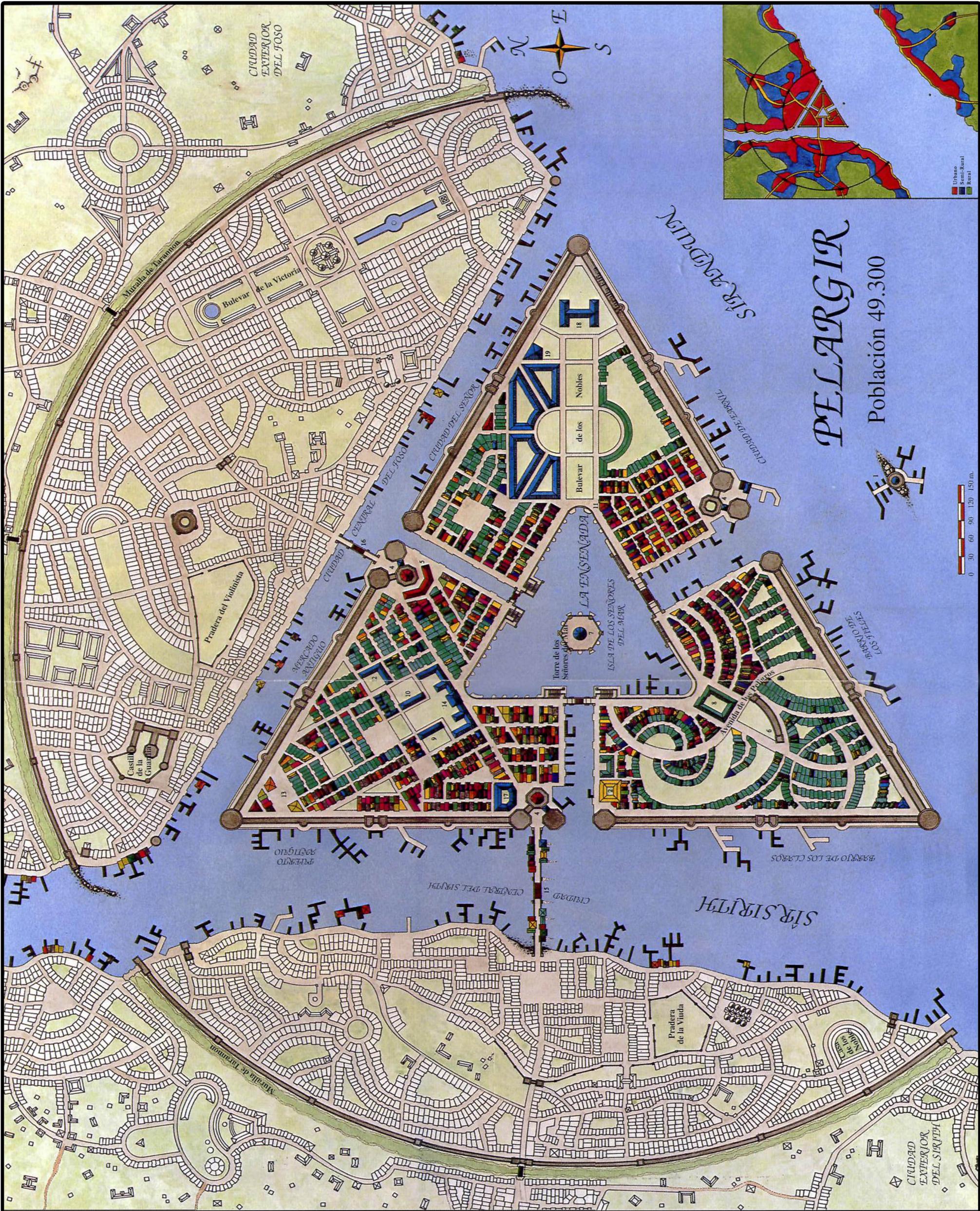
SIRANDUIN

PELARGIR

Población 49.300



Urbano
Semi-rural
Rural



PELLARGIR

Población 49.300



LEYENDA URBANA

- Admin. pública
- Alquimista
- Armero
- Astrólogo
- Barracas
- Cervezera
- Burdel
- Zapatero
- Tonedero
- Pescadero
- Hacedor de flechas
- Merceder de alimentos
- Granero
- Casa de gran tamaño
- Sanador
- Herbolario
- Pisada
- Joyería
- Lamparero
- Albanil
- Herrero de metales
- Molinero
- Prestamista/banco
- Est. de equipo general
- Alfano/guía
- Alfarero/cristalero
- Residencia
- Fabricante de velas
- Vidente/erudito
- Carpintero de barcos
- Herrero
- Establo
- Pelotero/curtidor
- Taverna
- Teatro
- Carpintero de carros
- Almacén/cargador
- Tijedor
- Artisano de la madera

LEYENDA GEOGRÁFICA

- Alpaca
- Sendero
- Contorno
- Camino de tierra
- Muelle
- Puente levadizo
- Foso seco
- Campes
- Fortificaciones
- Cerca
- Camino pavimentado
- Restos
- Fundadero
- Quinas
- Isóte de arena
- Escaleras

Los Señores del mar de GONDOR



Edición 2^o por Vecino398, Diciembre 2010
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué...
Es una lastima que las consolas o juegos de PC, acaparen tanta atencion a
la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido
rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net

y

cavernaderol.blogspot.com

