

Angus M. Budge

Personajes de la Tierra Media™



29 láminas a color de las características de juego de los personajes de J.R.R. Tolkien en EL HOBBIT™, y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™, para los juegos de rol de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ y ROLEMASTER™.



Angela M. Brindedá

Personajes
de la
Tierra Media™



ANGUS McBRIDE
PERSONAJES DE LA TIERRA MEDIA™

Ilustrado por Angus McBride

Traducción: Andrés Asenjo

Autores contribuyentes:

Jessica Ney, Pete Fenlon, Terry K. Amthor, John D. Ruemmler, Angus McBride, Graham Staplehurst, Christian Gehman, R. Mark Colburn, John Bliven Morin, John Crowdis, Carl Willner, Charles Crutchfield, Keith Robley, Karen and Matthias Birkner, Ruth Sochard Pitt, Jeff O'Hare, Jeff McKeage, Heike Kubasch, John Ferrone, Randell E. Doty.

Producido por: Iron Crown Enterprises, Inc.

Copyright © 1992 Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc.

Personajes de la Tierra Media, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* y todos los lugares en ellos contenidos son propiedades registradas de TOLKIEN ENTERPRISES.

Publicado por: JOC Internacional, S.A. con autorización de Iron Crown Enterprises, Inc.
Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona.

Impreso en Hurope, S.A.
Recared, 2 – Barcelona

I.S.B.N.: 84-7831-095-9

D.L.: B-11.790-1992

Impreso en España – Printed in Spain

ÍNDICE

SOBRE EL ARTISTA	4
PRÓLOGO	4
INTRODUCCIÓN.....	5
EN LOS CAMPOS DE PELENNOR.....	6
EL ENEMIGO EN LA PUERTA.....	8
EL SAQUEO DE OSGILIATH	10
EL ESPECTRO DEL RÍO.....	12
BATALLA NAVAL	14
UNA SOMBRA ACECHA	16
VENGANZA HARADAN.....	18
TORI-JI.....	20
EL DESAFÍO	22
CONFLICTO EN EL SANTUARIO	24
LOS PUENTES DE CHARNESRA	26
JINETES EN EL CAMINO DE SAURON.....	28
ORCOS EN EL UDÛN.....	30
LA CIUDAD DE LOS DESCARRIADOS.....	32
LA BLOGRUM-HAI DE ILMARYEN	34
LA DESOLACIÓN DEL DRAGÓN	36
UNA SOMBRA DEL PASADO.....	38
ASEDIO DE UNA ATALAYA	40
EN LA LINDE DEL CHOIL BORBA.....	42
MUERTE ENTRE LOS MONOLITOS.....	44
TROIB NA BHAINNAN	46
EN LA SALA DE MAZARBUL	48
EL ESPEJO DE GALADRIEL	50
TRAGOS DE ENT	52
LA PIEDRA DE ORTHANC.....	54
WERGILD ROHIR	56
LA AMENAZA DE LA CIÉNAGA	58
EL ANILLO DE PODER.....	60
EL ÚLTIMO REFUGIO	62
MAPA DE LOCALIZACIONES.....	64

SOBRE EL ARTISTA

Angus McBride nació en Londres en 1931 de padres escoceses y trabajó en estudios de publicidad de Londres y África del Sur desde los dieciséis años, hasta que en 1961 un profundo interés por la ilustración le hizo regresar al Reino Unido para trabajar como autónomo.

Autodidacta, se especializó en la reconstrucción histórica y durante los siguientes veinticinco años trabajó en una gran variedad de temas que incluyen la vestimenta civil y militar, civilizaciones antiguas, antropología e historia natural. Habiendo estado interesado desde pequeño en el folclore y la mitología, además de sentir curiosidad por los extraños caminos de la superstición, fue desarrollando un gradual entusiasmo por la ilustración sobre temas de fantasía. Fue aquí donde pudo desarrollar de una forma satisfactoria su intensa imaginación celta, ayudado por sus conocimientos en historia y arqueología. Las pinturas de Frazetta y los dibujos de Rackham y Dulac le marcaron el camino. Era evidente que existía una gran cantidad de público poseedor de un voraz apetito por las ilustraciones fantásticas y a principios de los ochenta existía ya una consolidada industria de juegos sobre fantasía y temas militares.

La unión del señor McBride con ICE surgió de un mutuo interés por la Tierra Media de Tolkien. Desde hacía tiempo consideraba *El Señor de los Anillos* como una de las más grandes y ricas inspiraciones para la ilustración fantástica y de inmediato estuvo dispuesto a crear portadas para las publicaciones de ICE sobre la Tierra Media. Tiene cuidado de atenerse de forma estricta a los textos de Tolkien, ya que piensa que no es necesario desviarse de las vívidas descripciones que han quedado tan arraigadas en la mente de una gran cantidad de público; pero sí explora las posibilidades que le brinda el paisaje, la luz y los cambios de estación para de esta forma realzar la atmósfera de sus obras.

Datos personales: Casado con Patricia (una sudafricana de Ciudad del Cabo) con dos hijos ya mayores, Ian –que trabaja en Escocia–, y Fiona –que trabaja en una firma de abogados en Ciudad del Cabo. Diversos animales de compañía– tres perros, un gato siamés, y un canario que canta música clásica.



PRÓLOGO

Los juegos de rol fantásticos son parecidos a una novela en directo en la cual los jugadores son los personajes principales de la misma. Bajo la guía del Director de Juego todos se unen para poder crear una historia en la que nunca falta la aventura. Ayudan a crear un nuevo mundo y sus historias.

Este trabajo es parte de una serie de libros destinados a convertirse en una herramienta flexible para los Directores de Juego que deseen jugar escenarios o campañas basadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Se incluyen estadísticas para los sistemas *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster (RM)*. Usado como suplemento puede ser adaptado para ser jugado con la mayoría de los juegos de rol. Se pone énfasis en dar pautas creativas, no afirmaciones absolutas.

EL LEGADO DEL PROFESOR TOLKIEN

Personajes de la Tierra Media por Angus McBride está basado en un concienzudo estudio para de esta forma estar a la altura de los niveles del legado de Tolkien. Se han empleado datos sobre lingüística, cultura y geología. También se ha incluido material nuevo, teniendo mucho cuidado al hacerlo para que de esta forma encaje dentro de los esquemas de la obra ya escrita. ICE no pretende que este trabajo sea el único punto de vista, sino que de esta forma esperamos dar al lector un ímpetu creativo, describiendo en cada caso el personaje relacionado con el mismo.

Este es un trabajo complementario y autorizado. Está basado de forma específica en *El Hobbit* y en *El Señor de los Anillos*, pese a que ha sido desarrollado para no encontrarse con ninguna traba en ninguno de los trabajos ya publicados. Recordar que las fuentes principales de información son los trabajos de J.R.R. Tolkien. Los trabajos póstumos publicados por su hijo Christopher arrojan más luz sobre el mundo de La Tierra Media.

INTRODUCCIÓN

El oscuro terror del Rey brujo, la patriarcal majestuosidad de Gandalf, y la peligrosa belleza de Galadriel pueden ser ahora algo más que meras palabras. Cuando Saruman susurre palabras de traición a un personaje jugador, si Aragorn lucha al lado del algún aventurero o si Bárbol el Ent rescata a una banda de PJs perdidos en el Bosque de Fangorn, los Directores de Juego podrán mostrar las ilustraciones a todo color de estos famosos personajes reunidas en un libro de consulta.

Entre las ilustraciones de los personajes conocidos incluimos láminas a color de otros individuos, en las cuales presentamos características interesantes y poco usuales para que sean usadas en una campaña dentro de La Tierra Media. Como Lothuiel la bandida asesina de Dol Amroth que espera a su próxima víctima, o Éogil jinete de Rohan que busca venganza por el asesinato de su hermana, o resistir el pavor que siente Pon Ivic el Gusar cuando el Señor de la guerra Sangarunya, terrible esbirro del Rey de las Tormentas, le busca para vengarse.

Personajes de la Tierra Media por Angus McBride describe individuos, algunos conocidos otros no, que habitan el mundo de Tolkien. Para ser usados como PNJ por los Directores de Juego o como PJ por los jugadores, cada lámina viene acompañada por una página de texto y estadísticas para el juego. Dichas estadísticas pueden ser convertidas de forma sencilla para poder ser usadas por los sistemas de juego más populares.

COMO USAR ESTE SUPLEMENTO PARA EL JUEGO

El texto que aparece en la página opuesta a cada ilustración se encuentra dividido en seis partes: el título de la ilustración, una lista de los personajes que aparecen en la lámina y en el texto, una breve descripción fantástica de la acción, una nota sobre el lugar, una descripción de cada personaje recogido y estadísticas completas para los sistemas de juego *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*.

Lo primero que encontramos es el título de la ilustración que se encuentra al lado del texto. Debajo aparece la lista de personajes. Bajo esta, una breve descripción fantástica de la acción nos da detalles concernientes a los acontecimientos recogidos en ella. Los DJ que planeen revivir estos acontecimientos en sus campañas encontrarán estas descripciones muy útiles para poner el tono adecuado a la escena, mientras que, por otro lado, los jugadores que adopten a los personajes mostrados ganarán profundidad sobre las motivaciones que rigen sus acciones individuales —una necesidad vital para el buen juego.

Un párrafo que señale el lugar orienta al lector respecto a las localizaciones geográficas más oscuras o bien se revisan los lugares ya familiares. (El mapa de la última página muestra con mayor precisión el lugar exacto en donde ocurren los acontecimientos relacionados con cada ilustración.) Además de esto el texto introduce a los personajes relacionados y nos cuenta el porqué han llegado a este lugar.

La descripción de cada personaje reflejada en las ilustraciones nos muestra su historia y lugar que ocupan dentro de la miríada de grupos sociales de Endor. Se detallan sus armas más importantes y cualquier equipo especial que empleen. Las estadísticas para el juego siguen a esta descripción.

Ninguno de los individuos descritos en *Personajes de la Tierra Media por Angus McBride* recibe el exhaustivo tratamiento encontrado en las notas biográficas de los módulos de campañas o aventuras de La Tierra Media de ICE. En vez de esto se ha tratado de poner énfasis en dar la suficiente información para poder complementar las láminas. Se da así una breve descripción de la acción, el lugar y los personajes envueltos en la escena. Este trabajo es un suplemento para el juego, una ayuda general; no sustituye a los productos centrados en un lugar o territorio y a las personas y posesiones allí encontradas.

EN LOS CAMPOS DEL PELENNOR

ÉOWYN, EL REY BRUJO Y MERRY

– ¡Vete de aquí dwimmerlaik, señor de la carroña! ¡Deja en paz a los muertos!

Una voz glacial le respondió:- ¡No te interpongas entre el Nazgûl y su presa! No es tu vida lo que arriesgas perder si te atreves a desafiarme; a ti no te mataré: te llevaré conmigo muy lejos a las casas de los lamentos, más allá de todas las tinieblas, y te devorarán la carne, y te desnudarán la mente, expuesta a la mirada del Ojo sin Párpado.

Se oyó el ruido metálico de una espada que salía de la vaina.

– Haz lo que quieras; más yo lo impediré, si está en mis manos.

– ¡Impedírmelo! ¿A mí? Estás loco. ¡Ningún hombre viviente puede impedirme nada!

Lo que Merry oyó entonces no podía ser más insólito para esa hora: le pareció que Dernhelm se reía, y que la voz límpida vibraba como el acero.

– ¡Es que no soy ningún hombre viviente! Lo que tus ojos ven es una mujer. Soy Éowyn hija de Éomund. Pretendes impedir que me acerque a mi señor y pariente. ¡Vete de aquí si no eres una criatura inmortal! Porque vivo o espectro oscuro, te traspasaré con mi espada si lo tocas.

El Señor de los Anillos, vol. 3 pag. 146

EL LUGAR – LOS CAMPOS DEL PELENNOR DE MINAS TIRITH

El Pelennor, “Los cercados” de Minas Tirith, consta de campos de cultivo, huertos, y zonas de pasto. Estos fértiles campos se extienden desde la capital hacia el norte, este y sur, y se encuentran cercados por un gran dique en cuya cima se erige Rammas Echor, la gran muralla fortificada.

Durante La Guerra del Anillo los jinetes de Rohan se apresuraron por llegar a los campos de Pelennor en respuesta a la Flecha Roja enviada por el Senescal de Gondor, como llamada a las huestes rohirim. Éowyn, sobrina de Théoden, y Meriadoc su escudero viajaron con los jinetes sin el conocimiento del rey.

El Rey brujo cabalga desde Minas Ithil a la cabeza de orcos y haradrim para de esta forma seguir los deseos de su señor y traer la guerra al Oeste. Sus tropas asediaron la capital de Gondor, Minas Tirith.

ÉOWYN

Haciéndose pasar por Dernhelm, Éowyn cabalga al lado del rey Théoden hacia Gondor y combatió en los Campos del Pelennor. Tomó parte en la decisiva carga contra los orcos y los Haradrim, que culminó con el enfrentamiento contra el Rey brujo, y vio como el Señor de los Nazgûl mataba a su padre adoptivo. Éowyn reveló su identidad y desafió al Jefe de los Jinetes Espectrales a un combate singular. El Rey brujo se mofó de ella pero Éowyn siguió la línea marcada por su destino y vengó la muerte de su tío exterminando al Señor de los Espectros del Anillo y a su Bestia Maligna.

Lleva puesta una cota de malla y abraza un escudo con el caballo blanco de Rohan, mientras que con la mano derecha blande una espada ancha. Su montura Windfola la lanzó a ella y a Merry al suelo cuando cayó presa del terror inducido por la proximidad del Nazgûl. Por eso la dama rohir y el hobbit tuvieron que enfrentarse a pie al Espectro del Anillo.

EL REY BRUJO

Cuando el ariete Grond machacó La Gran Puerta de Minas Tirith, los recién llegados rohirrim atacaron desde el norte a las tropas sitiadoras del Rey brujo. El Señor de los Nazgûl respondió a este hecho interviniendo personalmente en la refriega y haciendo a su vez que el Rey de los rohirrim también lo hiciese. Volando a lomos de su Bestia Maligna picó sobre Théoden. Su corcel, Crinblanca, reculó presa del pánico cuando el Espectro del Anillo se acercó y cayó sobre su jinete cuando recibió el impacto de un dardo negro. El rey murió bajo el peso de Crinblanca y el Nazgûl se posó sobre el cuerpo del caballo. La muerte del rey enfureció a la sobrina de éste, Éowyn, que peleaba disfrazada como Dernhelm.

El Rey brujo portaba en su fantasmal frente la Corona de Angmar, una simple corona de hierro sin ningún tipo de joyas o incrustaciones. En su mano blandía a Nallagurth la

maza exterminadora de hombres y elfos forjada con eog negro en Utumno.

MERRY

Uno de los miembros de la Comunidad del Anillo, juró prestar sus servicios al rey Théoden en Rohan, y de esta forma se granjeó el aprecio del viejo rey. El hobbit cabalgó con los jinetes de Rohan en su épico viaje a Minas Tirith para salvar a los asediados guerreros de Gondor; y en los Campos del Pelennor se mantuvo al lado de Théoden incluso cuando el Señor de los Nazgûl atacó. En una increíble muestra de lealtad y valor el hobbit apuñaló al jefe de Los Espectros del Anillo con su Daga de Oesternesse, distrayendo de esta forma al Rey brujo y debilitando sus defensas el tiempo suficiente como para que la dama guerrera Éowyn acabara con él.

Merry llevaba el resistente jubón y el cinturón que Éowyn le había dado a instancias de Aragorn. Portaba también un cuchillo (dado también por Éowyn), su Daga de Oesternesse, y un escudo con el símbolo del caballo blanco.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
8	93	CM/13	40	Sí5	N	104ea	94ac	5
Éowyn - Luchadora/Guerrera de Rohan. Antes de T.E. 3018								
24	135	CM/13	55	Sí5	N	175ea	166ac	5
Éowyn - Luchadora/Guerrera de Rohan. Después de exterminar al Rey brujo.								
30	360	CO/20	120	N	N	180ma	90acp	30
El Rey brujo - Númenóreano negro Mago/Hechicero. Señor de los Nazgûl.								
8	71	CE/5	20	Sí	N	95ec	80ac	20
Merry - Guerrero/Luchador hobbit. Escudero de Théoden.								



EL ENEMIGO EN LA PUERTA

GANDALF, SOMBRAGRIS Y EL REY BRUJO

“El señor de los Nazgûl entró a caballo en la Ciudad. Una gran forma negra recortada contra las llamas, agitándose en una inmensa amenaza de desesperación. Así paso el Señor de los Nazgûl bajo la arcada que ningún enemigo había franqueado antes, y todos huyeron ante él.

Todos menos uno. Silencioso e inmóvil, aguardando en le espacio que precedía a la Puerta, estaba Gandalf montado en Sombragris; Sombragris que desafiaba el terror, impávido, firme como una imagen tallada en Rath Dínen, único entre los caballos libres de la tierra.

—No puedes entrar aquí —dijo Gandalf, y la sombra se detuvo—. ¡Vuelve al abismo preparado para ti! ¡Vuelve! ¡Húndete en la nada que te espera, a ti y a tu Amo! ¡Vete!

El Jinete Negro se echó hacia atrás la capucha, y todos vieron con asombro una corona real; pero ninguna cabeza visible la sostenía. Las llamas brillaban, rojas, entre la corona y los hombros anchos y sombríos envueltos en la capa. Una boca invisible estallo en una risa sepulcral.

—¡Viejo loco! —dijo—. ¡Viejo loco! Ha llegado mi hora. ¿No reconoces a la muerte cuando la ves? ¡Muere y maldice en vano! —Y al decir esto levanto en alto la hoja, y del filo brotaron una llamas.

El Señor de los Anillos, vol. 3 pag. 127

EL LUGAR – MINAS TIRITH

Minas Tirith, la Ciudad Protegida, se eleva desde el gran saliente rocoso que se halla en la falda del Monte Mindolluin, el último pico y el más oriental de las Montañas Blancas. La capital de Gondor es el principal símbolo de la lucha de los Pueblos Libres contra Sauron de Mordor. Sobre el Anduin, allí donde el Gran Río rodea los verdes prados del Pelennor, la ciudad domina una ancha franja entre Ered Nimrais y las Montañas de la Sombra que rodean la tierra del Señor Oscuro.

Las siete blancas murallas de Minas Tirith parecen crecer de la roca, como si hubieran sido esculpidas por algún gigante. La Gran Puerta, una impresionante barbacana que se encuentra en la más baja y exterior de las murallas, defiende la única entrada aparente a la ciudad. Tras ella se extiende El Gran Patio, que sólo se usa para propósitos oficiales; guardianes de la Puerta apartan a los viajeros para cachearles o bien soldados forman para revista. La Roca de la Ciudadela es una estrecha cresta de roca que se eleva desde la parte trasera del patio, y su afilada cima se asemeja a la quilla de un barco si se observa desde el este.

Durante el asedio de Minas Tirith muchos de sus defensores huyeron del primer círculo de la ciudad. Se produjeron incendios a causa de teas encendidas que fueron catapultadas por encima de las murallas, cortando de esta forma la retirada de la guarnición de la muralla exterior, y aquellos que permanecieron en sus puestos fueron pocos.

GANDALF

Cuando el ariete Grond rompió las puertas de Minas Tirith no hubo soldados que defendieran la entrada. Gandalf permaneció solo frente al enemigo. Aun así, su fortaleza fue suficiente como para detener al Capitán Oscuro sin necesidad de aliados. Pese a que la apariencia del Mago era la de un hombre mayor y algo encorvado, hecho éste que hacía que amigos y enemigos subestimaran sus poderes, la fuerza del Istar procedía del Fuego Secreto, la esencia de Eru. Una idea más aproximada de su poder nos la muestra el hecho de que frenara a los nueve Nazgûl en La Cima del Tiempo tres días antes de que Trancos llegará allí con Frodo, Sam, Merry y Pippin. El encuentro con el Rey brujo tuvo lugar después de su muerte en el enfrentamiento contra La Maldición de Durin y, como Gandalf el blanco, el Istar poseía ahora mayor poder que nunca.

SOMBRAGRIS

Sombragris era uno de los Mearas, la estirpe de caballos descendientes de Nahar, el corcel del Vala Oromë. Entendía el habla humana y podía llevar a su jinete sin la ayuda de silla o brida alguna. Incluso podía ser más rápido que la Bestia Maligna del Señor Oscuro. Su coraje era mayor que el de muchos hombres importantes, ya que pudo soportar el terror producido por la presencia del Señor de Morgul.

Gandalf obtuvo la amistad de esta noble criatura cuando visitó a Théoden después de escapar de las garras de Saruman. Gracias al consejo de Gríma Lengua de Serpiente, Théoden algo molesto, dejó que el Mago eligiera cualquier caballo de los que poseía con tal de que abandonara Rohan lo más rápido posible. Sombragris

sirvió bien a Gandalf a lo largo de toda la Guerra del Anillo.

EL REY BRUJO

El Capitán Oscuro, la inteligencia que se encontraba tras el asedio de Minas Tirith, cabalgó tras Grond cuando éste se deslizó hacia la Gran Puerta de la ciudad. La presencia del Nazgûl fue la responsable de que no hubiera defensores en la puerta. Al Rey brujo le importaba poco el número de elementos en sus tropas que había caído en batalla, ya que los fue pisoteando tras la estela del ariete mientras éste se aproximaba. Mientras se acercaba a las puertas derribadas todos huyeron por el terror que engendraba el Señor de Morgul entre los mortales. Aun a pesar de las palabras de mofa del Espectro del Anillo hacia el único defensor de la puerta, se detuvo al verse frente a Gandalf.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
50(120)300	CO/20	150	N	S/S	220ea	151a/da	55	
Gandalf – Gandalf el blanco								
60	360	CO/20	120	N	N	180ea	90acp	30
El Rey brujo – Númenóreano Negro Mago/Hechicero								
NIV.	PV	AT	BD	TAM	VELO			
12	210	C/4	60	G/I	BF/VF			
120MAP/95MPI/90MMo								
Sombragris – Meara.								



EL SAQUEO DE OSGILIATH

LEAL CONTRA REBELDE

“... La principal ciudad del reino austral era Osgiliath, a través de la cual fluía el Río Grande; y los númenóreanos levantaron allí un gran puente sobre el que había torres y casas de piedra de admirable aspecto, y altas naves venían del mar a los muelles de la ciudad... En Minas Ithil se alzaba la casa de Isildur, y en Minas Anor la casa de Anárion, pero compartían entre ambos el reino, y sus tronos estaban juntos en el Gran Recinto de Osgiliath...”

El Silmarillion, págs. 395-396

EL LUGAR – OSGILIATH

Fundada como capital de Gondor, los edificios y las torres de Osgiliath se encontraban situadas a ambas orillas del Anduin así como en los puentes que lo cruzaban, justo al norte de la confluencia del Gran Río con el Ithilduin. Minas Ithil al este y Minas Anor (que luego sería Minas Tirith) al oeste, vigilaban la ciudad desde sus montañosos asentamientos.

La Guerra entre Parientes de 1437 de la T.E., durante el reinado de Eldacar, desembocó en el saqueo de la ciudad. Los problemas habían estado fraguándose años antes de que la guerra civil estallara. Valacar, el padre de Eldacar, se había casado con una princesa de Rhovanion, Vidumavi. Era la primera vez que el heredero a la corona de Gondor se casaba con alguien que no fuera de la linaje de Elros.

Los grandes señores de las Provincias de Sur se negaron a reconocer al hijo de Vidumavi, Eldacar. Aglutinándose en torno a la figura del príncipe nativo Castamir, que era Capitán de los Barcos, los rebeldes (muchos de los cuales provenían de Pelargir y Umbar), asaltaron Osgiliath con un ejército y la armada. Las familias se vieron divididas por sus lealtades; bravos hombres cayeron por ambas partes. La Palantír se perdió en las aguas del Anduin cuando Castamir prendió fuego a la ciudad. Sus tropas tomaron Osgiliath después de un prolongado asedio.

CELEDIL, LEAL

Celedil, un guerrero leal al rey Eldacar, lleva puesto una sobrecapa negra con la imagen plateada del Arbol Blanco, el símbolo de Gondor, y que es el uniforme de los soldados del Ejército Real. El jubón que lleva debajo es de cuero flexible. El arma que lleva es inusual para un soldado de Gondor, una espada corta traída desde el Extremo Oriente por un antepasado y heredada de padres a hijos. Sin embargo su bacinete es el reglamentario.

BALDAERION, REBELDE

Nativo de Umbar, casado y establecido en Pelargir, Baldaerion ha seguido una buena carrera dentro de la Marina Real bajo las órdenes de Castamir de Pelargir, Capitán de los Barcos. Cuando su comandante se unió a las fuerzas rebeldes, él lo siguió sin pensárselo dos veces. Sus lealtades eran primero hacia él y luego hacia los hombres que podían controlar su ascenso en el escalafón, más que

hacia Gondor y su soberano por derecho. Baldaerion lleva puesto un tabardo con el Barco Blanco que identifica a las tropas de Castamir.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
6	92	C/5	30	N	N	120ea	95da	5
Celedil, Guerrero leal – Luchador/Guerrero dúnadan. +25 espada corta (espada con un filo algo inusual, ancho, pesado y doble hoja); cinturón, +20 BD.								
5	79	No/1	55	N	N	105sa	85da	25
Baldaerion, Soldado rebelde – Luchador/Guerrero con mezcla de dúnadan y haradan. +10 alfanje; Torques, +25 BD; anillo en la oreja que actúa como casco.								



EL ESPECTRO DEL RÍO

FARAHAIL OBSERVA A UN FANTASMA

La niebla escondía la superficie del río ocultando el reflejo de la luna que se asomaba tras las escurridizas nubes. Farahail escudriñó el otro lado del Anduin observando el faro que marcaba los bajos de aquel lugar. El joven se encontraba alerta a pesar de lo avanzado de la hora. La brisa parecía estar cargada de intenciones ocultas, y el ruido del río trajo a Farahail visiones de puertos lejanos donde la luna iluminaba graciosas naves del Lejano Oriente.

Un destello de luz fosforescente en el lado este del río trajo a Farahail de nuevo a la realidad. Dejándose mecer a través de la niebla aquel extraño brillo emanaba de una negra figura que parecía flotar sobre la superficie del agua. Ahogando un grito, Farahail se escondió tras un árbol.

EL LUGAR – EL RÍO ANDUIN

El majestuoso Anduin es el río más largo de todo Endor. Discurre desde las Montañas Grises en la parte norte de Rhovanion, a través de la zona norte de Rohan y atraviesa las ciudades de Osgiliath, Minas Tirith y Pelargir, para acabar desembocando en la bahía de Belfalas.

La pequeña ciudad de Bar-en-Tinnen se encuentra en la orilla este cerca de Harithilien, noventa kilómetros río abajo desde Minas Tirith. Es una parada usual para las naves mercantes y el lugar marca la confluencia del río Tinnen y el bajo Anduin.

Muchas historias han surgido de los pequeños pueblos que circundan las riberas del Anduin, y Bar-en-Tinnen no es una excepción. Cuentos sobre fantasmas y atroces bestias que pululan en las profundidades hacen que se hiele la sangre de aquellos que las escuchan. Pese a ello, no todos los rumores son falsos. Farahail, un joven de Bar-en-Tinnen descubrió un fantasma una noche en la que, al no poder dormir, se adentró en las orillas del río.

FARAHAIL

Como cabía esperar por sus diecinueve años, Farahail es joven y curioso. Su cara redonda está coronada por una mata de pelo color marrón arena, y sus ojos color avellana llaman mucho la atención. Tiene algo de sangre dúnadan y no es muy alto. En el pueblo trabaja como sastre, pero también es conocido por su facilidad en el canto y contando historias. Posee una personalidad dinámica y suele entusiasmarse con cualquier cosa. Es por esto por lo que los viejos del pueblo no han creído la historia del bardo y han pensado que se trataba de otro de sus odiosos cuentos.

EL “FANTASMA”

Raenar es un hombre de unos treinta años, alto y bien parecido. Descendiente de númenóreanos negros, suele ir vestido de forma poco llamativa para no atraer la atención. Llegó a Bar-en-Tinnen hace un año como barquero del Señor Oscuro, para trasladar a los espías de éste a través

del Anduin. Arropado por una túnica negra suele realizar sus viajes una o dos veces por semana, llevando su barca a través de la bruma y de las sombras creadas por las nubes que ocultan la luna.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
1	20	SA/1	23	N	N	20da	10ho	5
Farahail – Bardo con sangre dúnadan. Harpa +15 en todas las habilidades relacionadas con la música.								
5	60	CE/9	25	N	N	40ea	65acp	5
El “Fantasma” – Númenóreano negro. Montaraz. Conoce las maneras de la naturaleza a un nivel 10; 5 PP; arco compuesto +15; Capa de acecho +10; Remo del Silencio, crea una esfera de 3 metros de diámetro alrededor de la barca que impulsa.								



BATALLA NAVAL

ELENAERION REPELE AL CAPITÁN DE UNA NAVE CORSARIA

–Las dos armadas se enfrentaron en el 1643 T.E., el año que trajo la plaga en el valle del Anduin. Los Corsarios bajo el mando de los nietos de Castamir –Angamaitë y Sangahyanda– navegaron corriente arriba por El Gran Río, quemando aldeas y arrasando las tierras ribereñas de Lebennin y el sur de Ithilien. La fuerza asaltante se enfrentó a la Marina Real en Pelargir y salió victoriosa. Mataron al rey Minardil pero fueron incapaces de tomar el gran puerto. No obstante, los habitantes de la costa del País de Piedra, conservaron en sus corazones durante un largo tiempo el miedo a otro ataque Corsario.

Los Señores marinos de Gondor, pág. 10

EL LUGAR – EL BAJO ANDUIN

Lo suficientemente grande como para parecer un gran lago o una entrada de mar, el Anduin a la altura de Pelargir, se encrespa como la Bahía de Belfalas en un día ventoso. Pese a que la corriente del río es lenta en esta zona tan al sur, los bancos de arena y los bajíos son un verdadero peligro para la navegación. El Anduin fluye hasta la zona nordeste de la Bahía de Belfalas, donde la isla volcánica de Tolfalas se yergue sobre el mar en un sin fin de encrespados picos. Peligrosos escollos entre Tolfalas y Belfalas al oeste fuerzan a los barcos a navegar por las aguas del este, las cuales son frecuentadas por Corsarios.

A bordo de naves equipadas con potentes espolones, estos guerreros marinos asaltan las ricas y vulnerables costas de Doren-Ernil, Lebennin y Harondor. La Marina Real de Gondor corre a defender sus posesiones cuando es desafiada por un ataque pirata.

ELENAERION

Como Señor-capitán de la Marina de Gondor, Elenae-rion manda un ala de la Armada Real. Solo el Gran-capitán y el rey en persona poseen más autoridad. En batalla el Señor-capitán lleva una túnica blanca bajo su peto de metal, revestido de cuero negro y con el blasón del Arbol Blanco, símbolo del Reino del Sur. Su escudo también revestido de cuero posee una copa central forjada en mithril. Las dos plumas blancas sobre el bacinete plateado de Elenae-rion indican su noble linaje.

VARGAELAS, CAPITÁN DE BARCO CORSARIO

Al mando de una nave de tres palos de Umbar, Vargaelas navega con la flota corsaria allí donde los oligarcas que rigen la ciudad traban combate con sus inmemoriales rivales, la marina de Pelargir. Cuando entra en combate Vargaelas porta un alfanje, con la hoja adornada con volutas. Su casco es de diseño kármico númenóreano, y el cuero de su armadura reluce con el vibrante rojo, oro y naranja, típico de los guerreros Sureños.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
20	157	CO/17	40	Sí10	N	165ea155acp	10	
Elenaerion – Explorador/. Señor-capitán y Legado de Pelargir. peto negro mágico +10, que pesa como CA CE/9; espada corta +10, que se convierte en daga a su orden o cuando es enfundada, la cual puede ser lanzada como una daga realizando el daño de una espada corta; espada ancha +10; arco compuesto +10; anillo de Señor-capitán, +3 a sortilégios. Conoce cuatro listas de sortilégios de Esencia abietra hasta nivel 5. 20 PP.								
13	150	Ce/10	55	Sí10	S/S	155sa150acp	15	
Vargaelas – Capitán de barco Corsario, númenóreano negro, Guerrero/Luchador.								



UNA SOMBRA ACECHA

LOTHUIAL

Lothuial esperaba, silenciosa e inmóvil como la roca contra la que se apoyaba. Su posesión más preciada, la daga encantada, brillaba con un pálido fulgor plateado en el gélido aire de la noche. Detrás de ella Dol Amroth brillaba como una joya a la luz de la luna, la ciudad portuaria todavía llena de vida y actividad incluso a estas horas; lo que pronto no podría decirse del solitario viajero que se acercaba por el sendero junto al mar. La sangre palpitaba en las venas de Lothuial, cuya expectación iba en aumento, pero aun así permaneció inmóvil. Su capucha resbaló, liberando su hermosa cabellera negra, pero no se atrevió a moverse para recogerla. “No importa, no me molestará. Gontran estará contento con los beneficios de esta noche,” meditó, regocijándose ya de las riquezas de su inadvertida víctima. “¡Iluso! ¡Piensa que el príncipe puede protegerle! Bien, ¡pues no estará a salvo de las Sombras de Dol Amroth!”

EL LUGAR – AL SUR DE GONDOR

El gran feudo llamado Dor-en-Ernil, las “Tierras del Príncipe”, comprende todas las tierras entre los ríos Gilrain y Ringló e incluye la península de Belfalas. El famoso puerto de Dol Amroth se encuentra en una punta sobre la profunda bahía que se halla en la costa más nor-occidental del promontorio. Las colinas en las afueras de la ciudad dan cobijo a una banda de asesinos cuyo líder forma parte de las sombras del Señor Oscuro. No hay viajero que se encuentre a salvo de su mortal atención.

LOTHUIAL

Hija de uno de los guardabosques del príncipe, Lothuial codiciaba la habilidad de su padre con el arco largo desde que pudo andar. Mientras su hermano pequeño comenzó a conocer los principios de la arquería, ella era aleccionada en la herboristería por su madre; fue entonces cuando el resentimiento de Lothuial creció y se emponzoñó. Su familia era tradicional en el método seguido por los dunedain en la forma de criar a las hijas, ya que a éstas no eran enseñadas las artes de la guerra. La joven cogía “prestado” un arco largo y se escabullía en el monte donde practicaba el tiro a los troncos de los árboles, luego a las ardillas y por fin cuando su habilidad creció, a los ciervos.

Una mañana, suponiendo que la habilidad alcanzada complacería a su padre, ella le mostró lo que sabía hacer. El saber que su hija le había estado desobedeciendo llevó al guardabosques a enfadarse más allá de lo razonable. Del enfado le cambió el color y prohibió a Lothuial la entrada en la casa, informándola también de que no podría usar por más tiempo el nombre de la familia. Ella poseía un temperamento tan recio como frío era el de su padre, y de esa forma utilizando los conocimientos sobre hierbas aprendidos tan a regañadientes, echó ciertos polvos en el cántaro que usaba él para lavarse antes de partir hacia el

bosque para siempre. Pero calculó mal la dosis; en vez de provocarle una dolorosa urticaria, el guardabosques contrajo unas fiebres de las cuales murió. Lothuial se convirtió entonces en una verdadera fugitiva. Al no serle posible volver con su familia o a la sociedad, decidió unirse a la Banda de las Sombras de Gontran.

Lothuial lleva puesto el negro vestido adoptado por Las Sombras de Dol Amroth. Es un práctico atuendo, pese a que su capa lleve una ornamentada franja bordada en su forro. El camafeo que sujeta la capa representa una lasciva cara de orco, y su cuello está adornado por una docena de brazaletes. Su daga, algo más pesada que las normales, es su artículo más apreciado.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
4	70	SA/1	15	N	N	80da	45da	15
Lothuial – Asesina/explorador dúnadan. +25 daga, causa doble pérdida de prs. por impacto; Capa de esconderse, +10 en esconderse, camafeo, +10 en maniobras de movimiento; brazaletes en el cuello, previenen los críticos en el cuello (01-10).								



VENGANZA HARADAN

PON IVIC Y SANGARUNYA

Desmontado y tirado en el suelo Pon Ivic escupió arena y alzó la vista hacia el cielo. Lanzó una maldición mientras su caballo galopaba hacia Punta Ello. Sin montura tendría pocas oportunidades al enfrentarse a su enemigo. Después de todo el Señor de la Guerra casi le cortó la cabeza, y él, montaraz haradan, escapó por los pelos tirándose de la silla.

De repente Ivic recordó contra quien se enfrentaba. El miedo le llegó hasta el gaznate cuando se dio cuenta en el apuro en el que se encontraba: –!El Dragón Negro... es Sangarunya en persona!

El sordo sonido de los cascos paró por un instante mientras Sangarunya detenía a su montura, haciéndola girar para cargar contra el derribado montaraz. Ivic tenía solo unos pocos segundos para reaccionar. El Señor de Umbar se aproximaba haciendo que su caballo se deslizase por la arena como un indómito demonio a punto de caer sobre su presa.

Echando mano a su espada Ivic se incorporó. Se giró en el justo momento en el que una sombra paso por encima de su hombro derecho. Alzó su hoja esperando poder parar la mágica cimitarra de Sangarunya. La espada del desierto danzó mientras se entrechocaba con la del Umbareano; sus ojos negros despedían odio. Mientras se inclinaba para asestar el golpe definitivo, el Señor de la Guerra susurro: “Yace como una serpiente y tiñe la arena con tu sangre”.

EL LUGAR - EL SUROESTE DE LA TIERRA MEDIA

Grandes dunas de arena fluyen y menguan con los vientos en las regiones que se extienden más al este del lejano Harad Occidental en el Suza Sumar (Ap. Bosque de las Lágrimas), y que llegan al norte hasta casi la ciudad de Umbar. Conocido como el Mar de las Dunas (Ap. Daniz Ekesebi), las tierras más al sur están dominadas por los jinetes arqueros de Gusar.

El Djebel de Gusar, una fortaleza de arenisca que sobresale en la parte sur de Brij Mijesec en el Lejano Harad, es la cuna del clan Gusar. Estos guerreros dirigen toda su hostilidad hacia los Poganin, o forasteros que viene a deshonorar su tierra. Las huestes del Rey de las Tormentas (Akhôrahil), han sufrido especialmente a manos de los Gusar. Uno de sus jefes de clan, Pon Ivic, atrapó a un grupo de 500 jinetes en un cañón durante una repentina tormenta de lluvia en el desierto. La consiguiente inundación destruyó por entero a la fuerza. El propio Sangarunya viajó hasta Daniz Ekesebi para eliminar al hombre responsable de aquello.

PON IVIC

Pon Ivic posee un rencor contra los Poganin más acentuado que la mayoría de los Gusar. Su hermano pequeño fue ensartado por la lanza de un extranjero delante de sus propios ojos, durante una peregrinación emprendida por su madre hacia la ciudad santa de Tresti para buscar curación. Siendo Jefe de clan, Pon Ivic ha demostrado una gran imaginación a la hora de conseguir su único objetivo, la erradicación de los Poganin de las tierras de Harad.

Siendo muy ágil, desdeña las cotas de malla que usan sus compatriotas. Su capa y túnica de seda son mucho más frescas para el desierto y su habilidad para esquivar no se ve entorpecida.

SANGARUNYA

Motivado por algo más que por la pura estrategia, el Señor de la guerra del ejército del Rey de las Tormentas, busca a Pon Ivic a través del desierto para restaurar su reputación de general invencible. La pérdida de una compañía entera de caballería resultó muy dolorosa, y

algunos de los que rivalizaban con Sangarunya por el favor de su señor el Nazgûl estaban aprovechándose de ello. Una rápida venganza se hacía necesaria.

La cota de malla que lleva cubre el blasón rojo con la figura del dragón, pero ésta es bien visible en sus escudo. Porta un alfanje y es también igual de hábil con el arco compuesto.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
11	120	NO/1	50	N	N	105sa	130acp	20
Pon Ivic – Montaraz haradan. Conoce 4 listas de sortilégios de montaraz a nivel 10; 35PP; sumando +2 a sortilégios; banda de pelo, +25 BD, previene de críticos en la cabeza en una tirada de 01-15.								
27	165	CO/20	50	S	S	195al	175acp	15
Sangarunya – Guerrero Umbareano (Númeroano negro). Señor de la guerra de las tropas del Dragón del Sur.								



TORI-JI

TICA EL HOMBRE PÁJARO

Aquella imagen hería los ojos cerrados de Orrit Kelarin. La causa, el brillante plumaje color azul cobalto, amarillo sulfuroso, turquesa, verde jade y rojo, de unas alas extendidas. Una bizarra cabeza humana, estilizada y deformada, para aproximarse a lo que podría ser el pico de un pájaro, farfullaba y babeaba con rabia, mientras que de las garras del Hombre pájaro colgaba como un péndulo una cabeza humana asida por los pelos, salpicando la vegetación con la sangre que todavía brotaba de su cuello. El guerrero haradan se estremeció y tomó con firmeza su espada. Observó los bordes del claro donde se encontraba. ¿Cuándo volvería aquella bestia?

Los arbustos se movieron de repente, y Kelarin observó sobre su hombro mientras se volvía con rapidez. Lanzó una estocada pero el filo del arma solo corto unas cuantas hojas y alguna sombra. ¡Falsa alarma! Volvió hacia el centro del claro y fue entonces cuando se dio cuenta de ese extraño hormigueo en su hombro derecho. Otro dardo había hecho impacto entre las uniones de su cota de malla, y se desplomó mientras sus ojos se cerraban.

EL LUGAR – AL SUROESTE DE LA TIERRA MEDIA

El encuentro de Kelarin con Tica el Hombre pájaro tuvo lugar en el Bosque de las Lágrimas al norte de Bozisha-Dar, en el Lejano Harad occidental. Había ido allí acompañando a Feritor Klorin en busca de la rara arcilla conocida como Lon-Tiefil. Feritor fue muerto por el espíritu-pájaro honnin, pero su guardaespaldas vivió para contar la historia.

TICA EL HOMBRE PÁJARO

El ser que focaliza el espíritu Tori-ji es una interesante mezcla entre deidad y bestia, conocida por los honnin como Oku-Tori. Un hombre cualquiera es tomado por el dios de los pájaros como canal a través del cual comunicarse con los Honnin. El espíritu no es mucho más inteligente que los pájaros a los que comanda, es por esto por lo que su vida puede ser llenada con los simples apetitos animales. En cualquier caso cuando se une a un hombre, absorbe algo de su inteligencia. El espíritu puede comunicarse con otros hombres y comprender sus deseos. El infortunado anfitrión enloquece completamente con esta posesión, y nada de su carácter original perdura después de que ha asumido su nuevo rol. A cambio de la fuerza recibida por su devoción y de la comida que traen para sustentar a su anfitrión, el dios ayuda a los Honnin cuando salen a cazar los pájaros de Suza Sumar (El bosque de las Lágrimas), además de informarles sobre la gente que transita y que es vista por sus legiones de pájaros. Hay que hacer notar que los pájaros por sí solos no son reverenciados en el marco de la fe en la jungla, sino que son solo uno más de los recursos que posee el bosque y con el cual sus dioses ayudan a los Honnin.

Además de hacer de médium, el dios da al cuerpo el poder de volar. Casi en el mismo instante de la posesión brillantes plumas aparecen a lo largo del cuerpo, y unas grandes alas se forman en sus hombros. Su cara se alarga formando un cruel pico, acrecentado por el nacimiento de unas terribles garras en pies y manos. En cualquier momento en el que el espíritu lo desee, éste puede echar a volar desde su nido en lo alto de la torre y cruzar el bosque para en la libertad de las alturas juntarse con sus favoritos. Es curioso el hecho de que el espíritu pasa la mayor parte del tiempo acurrucado en un tosco nido rodeado por su propia porquería.

En cualquier caso, siempre sale una vez al día. Al ocultarse el sol el espíritu en su alterado cuerpo emprende

el vuelo en busca de cabezas. La razón por la cual hace esto es desconocida incluso para los miembros del culto, pero se acepta como el derecho del dios. En realidad no es más que una necesidad sin objetivo por coleccionar pequeños objetos brillantes, de la misma forma que lo hacen otras especies de pájaros. Además de la gran cantidad de tatuajes que son comunes entre ellos, los hombres de La Torre de los Pájaros poseen una complicada imagen de su dios en la garganta. Oku-tori no perdona ni a sus propios seguidores cuando ha empezado la caza, y es por esto por lo que ellos creen que el tatuaje les permitirá seguir sirviendo al espíritu del dios aviano si este decide quitarles la vida. En cualquier caso tratan de no salir del templo en las horas del crepúsculo.

El dios Toi-Ji tiene una apariencia terrorífica y triste a la vez. Pese a tener la estatura típica de un Honnin, sus alas se extienden más de nueve metros y las negras garras que han suplantado a sus manos y pies son poderosas y afiladas. La criatura no tiene instinto de limpieza, y las hermosas plumas que crecen sobre la piel humana están sucias; salpicadas de sangre y con los propios desperdicios de la criatura. Su olor es muy potente a la vez que repulsivo, pero los hombres que sirven en el templo ya se han acostumbrado a él. No lleva ropa pero las andrajosas y sucias plumas cubren todo su cuerpo a excepción de la cara, en donde unos ojos de loca mirada sobresalen de las facciones de Honnin que se encuentran sobre un huesudo pico.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	MM
10	150	SA/1	25	N	N	90GGa/80GPi	30
Tica el Hombre Pájaro – Espíritu Nermir. Un espíritu del bosque que ha tomado posesión de uno de los Honnin.							



EL DESAFÍO

SANGARUNYA SE ENFRENTA A UN DRACO DE ARENA

Enterrado por un alud en el desierto Sangarunya jadeaba bajo el peso sobre su hombros. Polvo y arena caían de su cota de malla mientras el Señor de la Guerra se erguía. Los rayos del sol poniente hirieron sus ojos. –Maldigo el día en el que el chacal haradan habló, –musitó.

Entrecerró los ojos para otear los alrededores. La tormenta de arena había cambiado el entorno, pero La Meseta de Kasrelu todavía se vislumbraba sobre el horizonte. Sin su montura tardaría muchas horas en llegar al oasis que se encontraba más allá de la meseta. Sangarunya agitó su redoma; solo quedaba un poco de agua. Apretó los labios y avanzó. Los verdaderos guerreros son criados para sobreponerse a la adversidad.

Un lagarto corrió para ocultarse entre unos casi enterrados espinos al paso de su bota. El guerrero avanzó otro paso y se paró, con los músculos en tensión y la mirada alerta. Aquellos espinos era extrañamente regulares.

Con un grave siseo la dorada y sinuosa forma de un Draco de Arena surgió de la arena. Sus feroces ojos se posaron sobre el guerrero umbareano. Con el alfange en la mano y el escudo en ristre Sangarunya busco un punto débil. Solo tendría una oportunidad.

EL LUGAR – AL SUROESTE DE LA TIERRA MEDIA

El Mar de la Dunas se encuentra al este de Suzar Sumar en el Lejano Harad occidental y se extiende por el norte hasta casi la ciudad de Umbar. Sangarunya, el Señor de la Guerra del ejército del Dragón del Sur se aventuró en sus arenas para ejecutar una venganza sobre un antiguo enemigo. De regreso hacia Fhûl, la fortaleza que se encuentra en las Montañas Amarillas al sur de Chennacatt, se encontró con un voraz Draco de Arena.

SANGARUNYA

Sangarunya nació en Umbar de padres númeroneanos, pero su familia pronto cambió de residencia. Durante la persecución a los monjes de El Culto de las Tinieblas, Ranculir el Abad Mayor y el padre de Sangarunya, fueron asesinados. Sazariel, su madre, dejó el Puerto de los Corsarios con su hijo y se dirigió a Ny Chennacatt. Allí le crió para que fuera leal al Señor de su marido ya muerto, Sauron de Mordor.

Dentro de la corte del Rey de las Tormentas, y siendo un joven de buen linaje y versado en las armas, Sangarunya fue atrayendo hacia si la atención del Ulair. El Nazgûl estaba desarrollando planes para sus conquistas, dentro de los cuales se encontraban ciertos objetivos militares en el suroeste. Casi antes de que se sintiera a gusto dentro del escalafón militar siendo solo un capitán, Sangarunya fue promocionado al puesto de Señor de la Guerra. Sus posteriores victorias justificaron de forma total aquella promoción sin precedentes.

Sangarunya lleva la cota de malla mágica y la túnica roja con el dibujo de el dragón característico de las poderosas fuerzas de Akhôrâhil, viajando así ligero. Su rojo escudo de cuero también muestra el mismo motivo, y su casco de tonos dorados y plateados, es de diseño karma. Es un enemigo implacable y un brillante estratega.

EL DRACO DE ARENA

El Draco de Arena es un animal alado que vive en zonas desérticas o semi-desérticas y pasa la noche en guaridas a ras de tierra que son poco más que nidos algo cubiertos. Suelen frecuentar los cielos de Harad, pero unos pocos viven en las zonas más secas de las planicies entre Ered Ormal y las montañas del Este.

Los Dracos de Arena de Harad pasan las noche en la profundidad de las arenosas zonas salvajes de El Mar de las Dunas, pese a que suelen cazar a lo largo de las rutas de mercaderes y los oasis u otras areas civilizadas. Son criaturas solitarias que suelen pelearse entre ellas con la misma ferocidad con la que se enfrentan a las Aguilas del Desierto. Sus madrigueras son simples agujeros escavados en la arena suelta. Después de enterrarse al caer la noche, vuelven a la superficie con las primeras luces del alba. A pesar de esto en algunas ocasiones el Draco de Arena

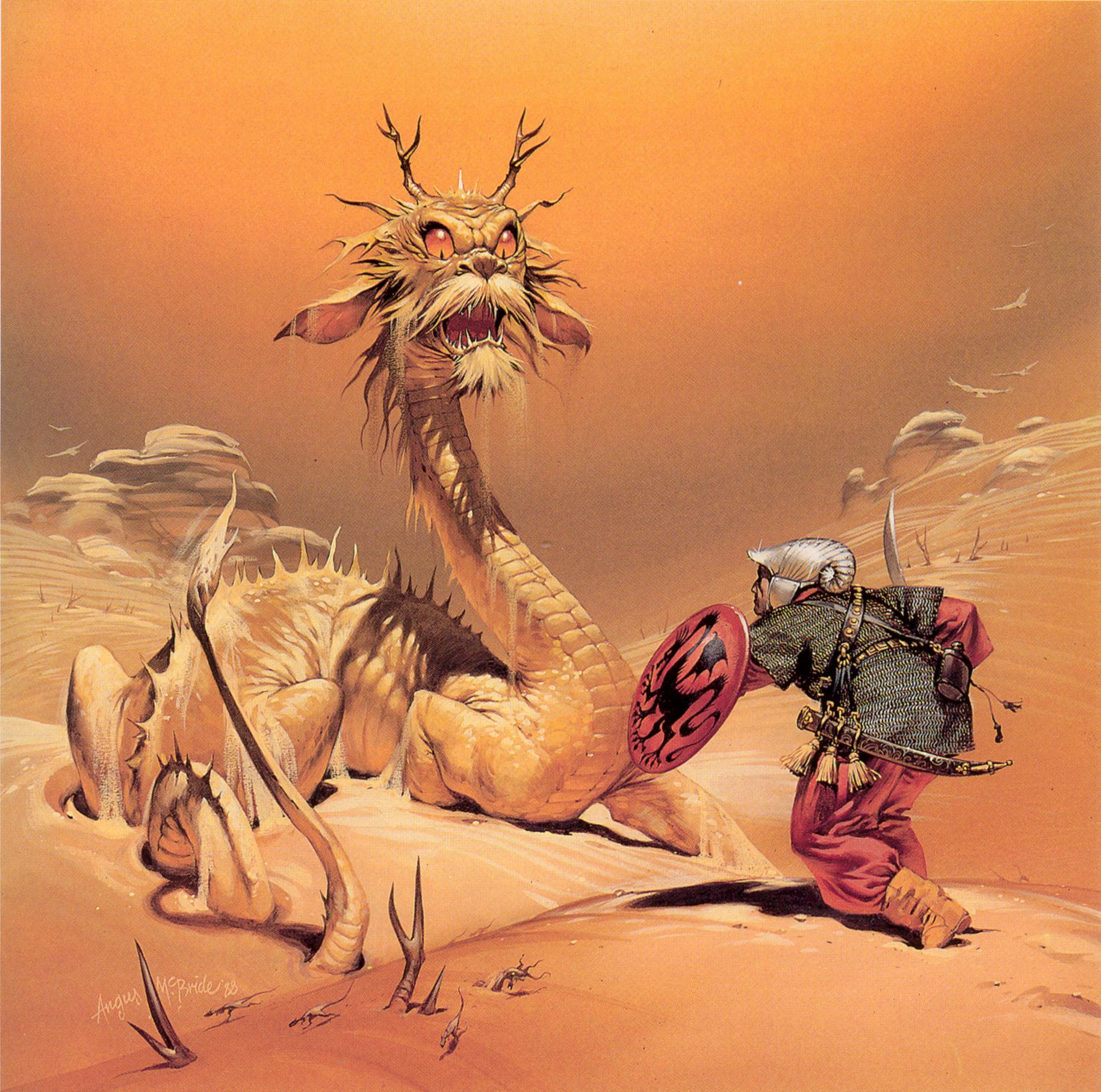
puede construir una madriguera más permanente, situada sobre las piedras de alguna desértica ruina.

Los Dracos de Arena se parecen a los Dragones Alados. A pesar de esto son mucho más pequeños y rápidos, compartiendo muchas características con las aves de presa. Sus dientes y garras son por lo general grandes y afilados pese a su tamaño, y de esta forma son un gran peligro pese a no poder utilizar sortilegios o lanzar fuego. En cualquier caso los Dracos de Arena poseen una debilidad: son poco más inteligentes que las serpientes o los lagartos. Estas criaturas viven solo gracias a su instinto y apetito.

Como verdaderos cuasi-gusanos, los Dracos de Arena pueden cambiar su apariencia. Pueden posarse sobre o cerca de algún accidente del terreno, o sobre una presa, y tomar la apariencia del objeto al que tocan. En este sentido se parecen a los camaleones.

Con un apetito insaciable son los más activos de los Dracos terrestres. Una vez lanzado al ataque el Draco de Arena perseguirá a su presa hasta que su enemigo o él hayan muerto, o se encuentren incapacitados para proseguir el combate. Atacan utilizando sus poderosas mandíbulas o bien con las garras o zarpas de sus musculosas patas traseras. Su velocidad y agilidad son tales, que incluso un solo Draco de Arena puede ser suficiente como para causar graves daños a una caravana mal custodiada.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
27	165	CO/20	50	S	S	195a	175acp	15
Sangarunya – Umberean (Númeroneo negro) Guerrero. Señor de la Guerra del ejército de El Dragón del Sur. Agi99, Con98, Adi76, Mem72, Raz94, Fue99, Rap98, Emp21, I91. Conoce 2 listas abiertas de sortilegios de Canalización hasta el nivel 20. 27PP. Porta una espada exterminadora de hombres.								
NIV.	PV	CA	BD	TAM.	VELO.			
8	150	SA/4	25	G/SG	R/R			
Ataque: 100EMo/70EGa/90ET Draco de Arena – Solitario, alado y mimético.								



CONFLICTO EN EL SANTUARIO

MANARI AKAJI Y JAERU

Munari avanzó para parar la refulgente espada de su oponente, un Aullador del Desierto de furiosa mirada. Los dos hombres mantuvieron una tensa lucha bajo el pórtico del santuario antes de que el más delgado perdiera terreno. Munari se tambaleó hacia atrás y bajó los peldaños como respuesta al súbito empujón de Gark. Mientras blandía de nuevo su espada, se dio cuenta de la ironía que suponía el enfrentamiento entre un erudito y uno de los más feroces guerreros del Sur. Entonces fue cuando el momento de pensar terminó. De la sombra del portal del santuario emergieron otros dos esbirros de Gark.

EL LUGAR – AL SUROESTE DE LA TIERRA MEDIA

Construido dentro de una serie de colinas desérticas conocidas como Djebel-at-Olûja (Har. “Colina de las Tormentas”) el santuario de Caranthor Ankatarë se encuentra orientado hacia el norte. Se encuentra al este de Suza Sumar en el Lejano Harad occidental. Manari Akaji ha viajado a las ruinas para comprobar si aquel lugar es un buen sitio para los restos de su padre. Jaeru, el Aullador del Desierto, se encuentra allí por oscuros motivos. Busca las legendarias piedras de Visión del Alquimista Thamachor, un maestro de la forja que vivió en Númenor durante el reinado de Tar-Ciryatan.

MANARI AKAJI

Manari, un hombre joven, ha estado buscando los orígenes de su familia durante los últimos tres años. Cuando su padre murió siendo un granjero desheredado, pensó que algún día encontraría algún sitio mejor para que descansaran los restos de su progenitor. Su búsqueda en el pasado se ha convertido en una obsesión. Su más reciente descubrimiento motivó de nuevo el espíritu del erudito y le trajo otra vez a Avashar. Sigue sin conocer la existencia o historia de las piedras de Visión. El poder encontrar por fin un lugar propicio donde enterrar a su padre es suficiente para él. Ahora planea encontrar el santuario y prepararlo para la llegada de su padre. Lo único que falta en su agenda es un grupo de exploradores que puedan ayudar a localizarlo.

Manari es un hombre pasional que en muchas ocasiones permite que las emociones interfieran con su buen juicio. De cualquier manera durante su estancia en Trestî, entabló amistad con un mercader cuyos consejos ponían freno a su temperamento. Es de lamentar que su fiero carácter explotara el pasado año, y que mostrara su disconformidad con los responsables de la biblioteca de Trestî. Esta explosión fue el catalizador que hizo que el Nazgûl Akhôrâhil (el “Rey de las Tormentas”) fijara su atención en él.

Manari es un haradan alto y delgado, con facciones duras y pelo negro. Pese a que posee sangre númenóreana, esta ha sido mezclada durante muchas generaciones. Viste con unos pantalones poco ajustados, una túnica del desierto, y lleva un alfanje (+10) colgado al cinto.

JAERU EL AULLADOR DEL DESIERTO

Jaeru es un hombre realmente despiadado, miembro de los Garks o Aulladores del Desierto, una orden de duros montaraces que llevan sirviendo unos cuarenta años los intereses de Vaal Gark. Es un peligroso asesino que fue mandado por el propio Rey de las Tormentas a seguir a Manari en su búsqueda de las piedras de Visión de Ankatarë. Ha estado siguiendo al joven durante unos ocho meses y ya empezaba a impacientarse con su trabajo. En cualquier caso, las órdenes de Akhôrâhil eran directas y tajantes, y desobedecerlas aquí en el sur es firmar una sentencia de muerte. El aburrimiento de Jaeru le ha costado parte del secreto de la misión, ya que Karmarac se ha dado cuenta de la existencia del “interés” de un tercer grupo. Este error ha hecho que el Gark sea más precavido.

El asesino tiene bajo sus órdenes a dos expertos esbirros, los cuales tienen por trabajo el descubrir el lugar donde se encuentran las Piedras de Ankatarë. En las últimas fechas han traído a Jaeru el viejo diario en el que se revela el lugar aproximado del santuario de Caranthor. Desde entonces él y

su grupo han seguido a Manari y Karmarac a la pequeña ciudad de Avashar y esperan el próximo movimiento del erudito. El trío se hospeda en el Corriente en Avashar y se hacen pasar por mercaderes de Dar (en su mentira han llegado tan lejos que incluso poseen un lote de mercaderías).

Jaeru es un medio elfo con sangre avar en sus venas. Aunque se esfuerza al máximo por ocultarlo, su herencia elfica es visible en sus grises y almendrados ojos. Si no fuera por esto su oscura piel y su pesada túnica del desierto le harían igual que cualquier otro haradan. Su arsenal de armas y su dominio de los sortilégios le hacen ser un peligroso oponente. Lleva puesta una Capa de Cambio (+50 a acechar/esconderse), un yelmo de Visión Oscura, y unas botas de salto (las suelas se encuentran mágicamente alteradas para no dejar huella de por dónde pasa la persona). Además del equipo estándar que poseen los Garks, Jaeru posee un alfanje (+10) y un arco compuesto, (+15 mágico, dispara 3X cada dos asaltos) construido al sur, en Mûmakan.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
4	35	SA/1	10	N	N	60al	30da	10
Manari Akaji – Bardo con mezcla de haradan/dunadan (Delver). Descendiente de Caranthor Ankatarë. Estadísticas RM: Fue72, Rap87, Pre97, I72, Emp72, Cop61, Agi89, Sd68, Mem90, Raz82. Características MERP: Fue72, Agi89, Con61, Int86, I72, Pre97, Apa73. Habilidades: Historia (Bozisha-Miraz)68, Acechar/esconderse 44, Percepción 58, Tregar 30, Percepción a la mentira 35. Alfanje de acero no mágico +10. Conoce las listas básicas de Bardos, conocimiento de objetos, y proyección de sonido hasta nivel 10, así como la lista Delvica de mentalismo abierto a décimo nivel. 8 PP. Idiomas: Apisaico 5, Haradaico 5, Adûnaico 4, Oestron 2.								
11	125	CE/11	70	Sí20	Sí	105al	90acp	25
Jaeru – Monje/Montaraz haradan/avar (peredhil). Aullador del Desierto, sirviente de Akhôrâhil. Estadísticas RM: Fue86, Rap98, Pre79, I84, Emp99, Con92, Agi91, Adi90, Man73, Re75. Estadísticas MERP: Fue 86, Agi 91, Con 92, Int 74, I 84, Pre 79, Apa 76. Habilidades: Acechar/esconderse 130, Percepción 85, Tregar 75, Actuar 62, Emboscar [10], Liderazgo 45, Rastrear 85, 4MaStr 85, 4MaSw 75. Objetos: Capa de cambio (+50 a todas las maniobras de Acechar/esconderse), Yelmo de Visión Oscura, Botas de salto (con suelas que no dejan huellas), Alfanje de acero (+10 no es mágico), arco compuesto (+15 mágico, dispara 3x cada dos asaltos sin penalización). Conoce toda la lista de sortilegios de montaraz a nivel 10 SA, Conoce la lista básica del Puente de Clérigo, y Evasión a nivel 20. Rienda corporal, Sentido de clérigo, y renovación corporal a nivel 10. También conoce la esencia abierta de Las Vías a nivel 10. 22 PP. Idiomas: Apisaico 5, Haradaico 5, Adûnaico 4, Oestron 4, Lothagig 3, Chey 2, Betheteur 1.								



LOS PUENTES DE CHARNESRA

MAIRAN Y UN SILENCIOSO

El agua corría oscura y profunda alrededor de la base del viejo puente. Mairan se estremeció. No era un buen nadador y las corrientes del Sîresha le recordaron su mortalidad haciéndole sentir incómodo. ¿Por qué había venido a las ruinas de la ciudad de Charnesra? La gente sensata evitaba el lugar o se aventuraba dentro de sus medio destruidas murallas bien armados y en gran número. No viajaban desde Tûl Isra en una caravana para despedirse de su seguridad una vez entraban en el corazón de la ciudad abandonada. Pero él había hecho exactamente eso. Si al menos su temerario coraje ponía en sus manos la impresionante espada llamada Gaibirauk, entonces no tendría que arrepentirse de nada.

Cantada por la leyenda familiar que pregonaba daría a su poseedor gran valor en el combate y una persuasiva sabiduría en los debates, el arma estaba siempre presente en los sueños de Mairan. Quizás los poderes de la hoja pudiesen ganar la tranquilidad que se merecía su padre a su avanzada edad y rescatar a Ania, su hermana, de los mal recibidos favores que la dispensaba Tartas Izain. Mientras que el poder y la influencia de Izain crecían en la corte, así iba declinando la suerte de la familia de Mairan. Ahora su padre cumplía condena o quizás algo peor. La suerte de Ania era mejor no imaginársela. Solo la Gaibirauk podría volver a traer la suerte a la familia.

Mairan dejó atrás sus mórbidos pensamientos y continuó hacia la orilla norte a través del traicionero puente. Había grandes agujeros jalonando su estructura. Andar sobre él era difícil; correr imposible. El joven rezo una plegaria agradeciendo el no tener que ir de prisa sobre aquella mala superficie cuando un sonido de cascos llegó hasta sus oídos. ¿Quién más se escondía entre aquellas ruinas? Mairan se dio la vuelta para mirar la orilla sur. El gran amuleto que colgaba del pecho del jinete, un círculo con la imagen del ojo sin párpado, desvaneció sus esperanzas de que aquel fuera un clemente enemigo. Era un Silencioso, y su meta no era ni el robo ni la captura. Un Tayb vestido para la batalla solo buscaba una cosa: la muerte ritual de su oponente. Mairan desenvainó su espada.

EL LUGAR – AL SUROESTE DE LA TIERRA MEDIA

Los puentes de la ciudad en ruinas de Charnesra cruzan el río Sîresha en la confluencia con el Sîrsis en las tierras del Gran Harad, en la linde sur de Harad. Mairan Naubik de Yádi Zamet ha venido a Charnesra desde Tûl Isra para obtener la Gaibirauk, una espada conocida por sus magníficos poderes. Su enemigo, un Silencioso de los Tayb, espera entre las ruinas al viajero que pueda matar para de esta forma aplacar a su dios, Taimaraud (Ta. “El Silencioso”).

MAIRAN NAUBIK

Marin Naubirk se hizo adulto en Tûl Isra, capital de Isra, durante la subida al poder de Tartas Izain. Cuando los Taraskon reemplazaron a los Mûsavir, las fortunas de las familias del padre de Mairan y las de los consejeros más próximos al Tarb empezaron a decaer. La madre de Mairan murió de unas repentinas fiebres y muchas de las tierras de la familia fueron entregadas por el Tarb (Ta. “Gran Señor” o “Rey”) a Tartas Izain.

El joven evitó la amargura fomentando en él la determinación de restaurar a su familia la posición y el poder que se merecen. Una tenaz búsqueda le reveló que el artefacto que una vez fuera posesión de un antepasado, la Gaibirauk, se encontraba entre el tesoro acumulado por Shuftas Gabar. Mairan obtuvo los planos de la ciudadela que en otro tiempo fuera ocupada por el vil Hechicero.

La apariencia de Mairan es típica en un habitante de una ciudad sîraneana. Su piel es oscura y sus facciones aguileñas. Su pelo negro es muy rizado y sus ojos son algo almendrados. Mairan suele llevar un frangaubi de lino blanco con el blasón de su familia: tres círculos negros enmarcados en un trébol naranja.

EL SILENCIOSO

–La muerte trae el silencio y la única verdad de Dios,– escribió Maib Damak, Gran Sacerdote de los Silenciosos. Vûlmek, un seguidor de Taimaraud, cree en estas palabras con más vehemencia que muchos de sus correligionarios.

Cada sacerdote debe matar por lo menos una vez al año para mantener el favor de su deidad, pero Vûlmek ha hecho el juramento de matar una vez cada semana. Así es como no deja pasar una sola oportunidad de traer la muerte a los vivos.

Como todos los Tayb, Vûlmek lleva largas togas oscuras con una gran capucha que lo oculta el rostro. Normalmente suele llevar los atuendos de batalla por el juramento de matar una vez por semana. Estos consisten en una túnica hecha con pequeñas piezas de madera lacadas en negro, grevas de acero en brazos y piernas, y un casco con visor que asemeja la cabeza de una serpiente. Vûlmek monta un camello de guerra llamado Staibir.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
5	45	SA/1	0	N	N	40ea	–	0
Mairan Naubirk – Explorador/ladrón haradan.								
23	120	CM/13	40	N	S	90ci	75acp	10
Vûlmek – Guerrero número uno negro. Silencioso.								
NIV.	PV	CA	BD	Tamaño/Crítico			Veloc.	
6	140	SA/3	30	G			MR/MR	
Staibir – Camello de guerra entrenado.								



JINETES EN EL CAMINO DE SAURON

ADÛNAPHEL, EL REY BRUJO Y KHAMÛL EL ORIENTAL

Mariya observó los penachos de vapor que ascendían de una grieta en la escoria volcánica. Tortuosas espirales de lava endurecida que formaban irreales cuerpos y picos rodeaban a la joven mujer mientras se acurrucaba para calentarse. Pese a la falta de nieve, el invierno en la planicie de Gorgoroth no era menos crudo que en los valles del norte del Anduin. Mariya se acercó algo más al calor que salía del vapor de la abertura. Le vino a la mente la imagen de una casita con el techo de paja situada en una soleada ladera, entre un campo de perales. ¿Volverá alguna vez a ver su casa? Sus dedos le dolían por el frío.

La humeante cumbre del Monte del Destino, claramente visible en la distancia, hizo que se desvanecieran aquellos felices recuerdos familiares. ¿Por que se pregunto una vez más, tuvo su hermano Dúvir que sucumbir a las promesas de poder y riqueza del guerrero Oriental? A buen seguro tuvo que sentir la sensación de engaño que se encontraba tras las palabras del extraño. Los padres de Mariya lloraron pero ella se preparó para el viaje. Estaba dispuesta a correr mayores peligros que los de atravesar las zonas desiertas de La Tierra Negra, para poder rescatar a su joven hermano de aquel destino.

El sonido de unos cascos la trajo de nuevo a la realidad. Como una sombra se deslizó desde la abertura de vapor hasta un matorral de zarzas. Escondida entre los espinos pudo ver a tres jinetes que galopaban por la gran obra de ingeniería que era El Camino de Sauron. Los jinetes llevaban una armadura más negra que la noche que acechaba desde la falda de las montañas. El jinete que iba en el medio llevaba un yelmo salido de la leyenda: era el Thôlogaer Ciryatano, el Yelmo Marino de Ciryatan, portado por el Señor de Morgul en el cenit de su poder en Angmar. El horror dejó helados los miembros de Mairan. Aquel no era un expoliador de trofeos; el más grande de los Nazgûl guiaba su montura a través de la Devastación de Orodruin.

EL LUGAR – MORDOR

Al este de las Ephel Dúath (O. “Muro de Sombra”), y al sur de las Montañas de la Ceniza (O. “Ered Lithui”), se encuentra la planicie de Gorgoroth, el corazón de Mordor y el bastión del mal a través de la Segunda y Tercera Eras. El Monte del Destino, el volcán que sirvió como fragua del Anillo Único, bulle en el centro de Golgooth. Sus cámaras están unidas a Barad-dûr, el trono del Ojo sin Parpado, por el camino de Sauron, una carretera flanqueada por humeantes abismos.

El Señor Oscuro no es el único en utilizar esta vía. Sus favoritos también transitan sobre sus piedras cuando van a realizar alguna de las misiones encomendadas por su Señor.

ADÛNAPHEL

La señora Adûnaphel nació en el 1823 S.E. en la tierra de Forostar en Númenor. Era hija de un noble linaje y su familia poseía y controlaba grandes extensiones de tierra. La muerte de su anciano padre cuando todavía era muy pequeña, hizo a Adûnaphel aborrecer su mortalidad. Con envidia y llena de ira hacia los Eldar dejó la gran isla para buscar en Endor su propia corona. Adûnaphel consiguió fundar un reino que abarcaba gran parte del Próximo Harad. Pese a esto la promesa de inmortalidad que acompaña al Anillo de Poder la subyugo a los deseos de Sauron.

EL REY BRUJO

Er-Mûrazôr (A. “El Príncipe Negro”), era el segundo hijo del rey Tar-Ciryatan. Pese a que creció y se convirtió en uno de los más influyentes dentro de la corte de Númenor, siempre deseó un reino para él solo. Su avaricia hizo más sencillo a Sauron el ganar la confianza de Mûrazôr. Viajó a Barad-dûr donde el príncipe se convirtió en pupilo del Señor Oscuro y aceptó el primero de los Nueve Anillos de Poder. De los nueve, Mûrazôr se convirtió en el más poderoso. Bajo el Señor de los Anillos obtuvo todos los ornamentos propios de un rey. Ningún elegido obtuvo más del favor del Señor Oscuro.

KHAMÛL

Khamûl el Oriental nació con el nombre de Komûl en el 1744 S.E. en Laeg Góak en el este de Endor y es el segundo con más poder de los Nueve. Era el hijo mayor de Hionvor Mûl Tanûl de los Womaw. Criado por Dardarian la consorte elfo del Señor, creció en él una necesidad por la inmortalidad. Seducido por esta debilidad, Komûl aceptó el Anillo de Poder. Su nombre se convirtió entonces en el de Khamûl, ya que así es como se pronuncia en la Lengua Oscura. Durante casi mil años tuvo a su cargo la administración de Barad-dûr, obteniendo el título de Señor de la Fortaleza.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
50	240	CO/20	90	N	N	210ea180bo	10	Khamûl – Montaraz womaw (Avaradan)
60	360	CO/20	120	N	N	180ea90acp	30	El Rey Brujo – Númenóreano negro, Mago/hechicero
32	160	CO/19	75	N	N	160ea125acp	15	Adûnaphel – Bardo númenóreano negro. La séptima de los nueve.



ORCOS EN EL UDÛN

CAERLINC CONTRA RHUKSKÂ

“Pero de los desdichados cayeron en trampa de Melkor, poco se sabe con certidumbre. Porque, ¿quién de entre los vivos ha descendido a los abismos de Utumno o ha explorado las tinieblas de los consejos de Melkor? Dicen los sabios de Erëssea que todos los Quendi que cayeron en manos de Melkor, antes de la caída de Utumno, fueron puestos en prisión, y por las lentas artes de la crueldad, corrompidos y esclavizados; y así crió Melkor la raza de los orcos, por envidia y en mofa de los elfos, de los que fueron después los más fieros enemigos. Porque los orcos tenían vida y se multiplicaban de igual manera que los Hijos de Ilúvatar; y Melkor, desde que se rebelara en la Ainulindalë antes del Principio, nada podía hacer que tuviera vida propia ni apariencia de vida, así dicen los sabios. Y en lo profundo del oscuro corazón, los orcos abominaban del Amo a quien servían con miedo, el hacedor que solo les había dado desdicha. Quizá sea ésta la más vil de las acciones de Melkor, y la más detestada por Ilúvatar.

El Silmarillion, págs. 63-64

EL LUGAR – UDÛN EN MORDOR

El crater de Udûn es un valle profundo y circular enmarcado por las Ephel Dúath (Las Montañas de la Sombras), y la cordillera de Ered Lithui (Las Montañas de las Cenizas). Las únicas rutas de salida del valle están vigiladas por las fortalezas de Morannon, Durthang y las Mandíbulas de Hierro de Carach Angren.

Los orcos de la Garra Verde bajo las ordenes de Gaurhîr, un antiguo y espantoso seguidor del Señor Oscuro, han ocupado la ciudadela de Durthang después de haber sido esta ocupada por los Gondorianos. Gaurhîr ha trazado un plan para tomar el control de Minas Ithil con sus Bukra (Or. “Garras”) de orcos. Caerlinc el capitán de unos bandidos que habitan la zona de Forithilien, se encontró con los Garras Verdes mientras exploraba las montañas.

CAERLINC

Caerlinc es un hombre de mediana edad, con un rostro anguloso, prominente nariz, pelo negro y grandes cejas. Dúnadan de la clase baja, guarda rencor a la sociedad que le empujó a ser granjero pese a sus cuatro años de probada valía en el Ejército Real. Caerlinc solía aumentar las raciones de comida de su familia con piezas que cazaba en Taur Ithilien. Entonces fue cuando la Gran Plaga asoló la región, su mujer e hijos enfermaron y murieron.

Algo dentro del espíritu de Caerlinc se rebeló al encontrarse con un futuro solitario, y clamó contra su injusta existencia. Dejó atrás todas las ataduras con la civilización para convertirse en un bandido, primero enrolándose en una banda de maleantes que trabajaban a lo largo de la ribera del Anduin, para luego dejarlos atrás y crear su propia banda. El enfoque que Caerlinc posee del pillaje otorga a los principios un papel más importante del que suele ser común, y no matará a nadie que se rinda. Suele operar en el Camino Norte que discurre entre Minas Ithil y el Morannon, y luego hacia la parte oriental hasta Dor Rhûnen. Hasta ahora había sido una ruta lucrativa, pero en los últimos tiempos, los orcos de la Garra Verde han interrumpido de forma total el comercio a través de la misma.

RHUKSKÂ

Rhukskâ es un Shirûk, jefe de la unidad básica de lucha empleada por los orcos de la Garra Verde. Conocida como Bukra (Or. “Garra”), la unidad se compone de cinco orcos: dos guerreros, dos exploradores y un Shirûk que imparte e impone ordenes. Los Shirûks son entrenados en saltar, bucear y en otras habilidades acrobáticas, que suelen utilizar en el combate para así tener ventaja sobre su enemigo. El suele utilizar muy a menudo estas técnicas y utiliza su ór-bukar como pértiga para saltar más allá de lo que de otra forma haría. Un ór-bukar es un arma de bronce con afiladas puntas de acero que puede ser utilizado como maza. En cualquier caso Rhukskâ utiliza este arma solo para las maniobras y prefiere hechar mano de su alfanje para el cuerpo a cuerpo.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
4	87	CE/9	35	S10	N	67ea	42acp	-5
Caerlinc – Dúnadan menor, guerrero/luchador.								
4	70	CM/13	20	S	N	52sa	37acp	0
Rhukskâ – orco guerrero/luchador.								



Angus McBride 57

LA CIUDAD DE LOS DESCARRIADOS

MAHRIC Y NARIZ CHATA EL ASDRIAG

Las cimas del Paso de las Quebradas que rodean la Ciudad de los Descarriados brillaban tenuemente bajo la luz de un recién nacido arco iris. La música y las voces resonaban por las grietas del cañón, sólo para ser ahogadas bajo el sonido del chapoteo de las pezuñas de los caballos sobre los charcos. Tres jinetes entraron estruendosamente en el páramo, espantando a las criaturas que acababan de salir tras la lluvia.

Marhic apretó sus dientes y sintió como la sangre que manaba de su lengua partida se deslizaba por su tensa garganta. Sabía que no podía confiar en la velocidad de un caballo robado, particularmente sobre aquellas fangosas grietas, de forma que agarró su arco y extendió la mano para coger la flecha mágica. Conforme los dos perseguidores se acercaban, maldijo al cielo por denegarle la cobertura de una tormenta. “¿Por qué, decidme, debería Araw recompensar a estos ladrones con algo más que una flecha ardiente?”

Marhic miró hacia atrás, vislumbrando por un momento, por entre el violento ondear de su capa escarlata, a los dos ladrones. Reconoció al que iba enmascarado como Chato el Asdriag. El miedo de Marhic se vio reemplazado por la ira, y el hombre del norte sacó la flecha de su carcaj. Después le susurró tranquilamente a su montura: “Dame cincuenta metros más, criatura, sólo cincuenta metros...”

EL LUGAR – EL BOSQUE NEGRO

La Ciudad de los Descarriados también llamada Buhr Waldlaes (Rh. “Lugar sin Ley”), se encuentra a unos cuantos kilómetros al este de la zona sur del Bosque Negro. Las chabolas, tabernas, prostíbulos, y salones de los clanes, se encuentran embebidos entre los barrancos y cárcavas formados por un rápido río que desciende de forma abrupta hasta el nivel de las planicies de Rhovanion. Marhic el Hombre del Norte viajó a la Ciudad de los Descarriados para recuperar el anillo de mithril con parte del pelo de la barba de su tatarabuelo y con fama de dar a los descendientes del guerrero muerto buena suerte en la batalla. El anillo fue robado por un maleante del Clan de los Descarriados. Dos miembros de este grupo son ahora los que persiguen a Marhic por haber entrado en la sala del clan.

MARHIC

Marhic nació y se crió en un pequeño asentamiento de Hombres del Bosque, que se encontraba en una estrecha franja arbórea al oeste de Buhr Ailgra. Vivían algo mejor que los demás residentes de la aldea gracias a la ayuda que recibían de los trabajos de carpintería que hacía su padre. Euric su antepasado éothraim cuyo anillo pasó de primogénito a primogénito, luchó con valentía a las ordenes de Vidugavia y logró cosechar muchos honores.

Marhic suele ir vestido con una túnica de color beige que esconde el jubón de piel que cubre su torso. Unas resistentes botas cubren sus piernas y una capa escarlata le protege de la lluvia. El Hombre del Norte porta una espada ancha bien realizada, pero su mejor arma es el arco compuesto. Construido con finas tiras de cuerno laminado unidas a un corazón de haya, y a tendones de buey para obtener elasticidad, el arco ofrece un gran poder de penetración. Una de las flechas que porta en su carcaj, esta encantada y siempre encontrara el blanco cuando su verdadero propietario se encuentre en peligro de muerte.

NARIZ CHATA EL ASDRIAG

Una vez llamado Yurmuz, Nariz Chata ganó su apodo mientras trabajaba con el Clan de los Descarriados. Pese a tener que abandonar su tribu cuando nació un hijo del cacique, el hermano mayor de Yurmuz, el Asdriag todavía lleva el tradicional gorro de piel de su gente. Ha cambiado el poco manejable usriev por la espada ancha, aun así, es muy diestro con ella.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
5	50	CE/5	20	N	N	80ea	55acp	10
Marhic – Hombre del Norte Explorador/Ladrón.								
3	38	CE/6	N	N	80ea	55da	10	
Nariz Chata – Asdriag (Oriental) Guerrero/Luchador								



LA BLOGRUM-HAI DE ILMARYEN

CUATRO KORLAGZ-DRARTUL

Gritando y aullando venganza, tortura y pillaje, la horda de Blogrum-hai cargó colina abajo desde su fortaleza. El portador del estandarte llevaba el emblema de la tribu -un trozo rectangular de seda negra en el que se encontraba dibujado una oscura calavera sangrando por la boca -pero su camarada en la batalla llevaba las manos vacías. El Asht-fauldush, el gran tótem de hueso ganado a un subyugado Dragón Frío, faltaba. La Uruk-Torg, una tribu rival que ocupaba la zona central sur de el Bosque Negro, había robado la gran calavera del salón de la torre Ilmaryen donde El Señor de las Mandíbulas presidía a su tropa. Los Blogrum-hai buscaban sangre y la devolución de su "Hueso de Marfil" podría aplacar solo parte de su ira.

EL LUGAR – EL BOSQUE NEGRO

La torre de Ilmaryen fue construida en un acantilado que se yergue sobre un lago en las Emynu-nu-Fiun (S. "Montañas Bajo la Noche") en el Bosque Negro. Abandonada en la Segunda Era, la fortaleza fue ocupada de nuevo unos mil años después por una tribu de orcos a las ordenes del Nigromante.

Un camino de carros pasa frente a la fortaleza (por el lado norte), y se dirige hacia el oeste colina abajo, luego gira hacia el sur a una milla y media de la torre del homenaje. El camino continua durante tres millas más, y allí se junta con la vía principal que discurre a través de las Emynu-nu-Fiun y finalmente llega a Men-i-naugrim.

EL KORLAGZ-DRARTULU

El retén de orcos que se encuentra en la torre de Ilmaryen pertenece a la pequeña tribu de los Blogrum-hai (Or. "Gente de la Calavera Sangrienta"). Su emblema es una calavera con grandes colmillos a la cual le chorrea sangre de la boca. La tribu habita en el sureste de las Emynu-nu-Fiun y el bosque al sur de la Men-i-Naugrim. Los Blogrum-hai son nómadas, viajan de campamento en campamento en grupos de unos cinco a veinticinco miembros. Sus dos asentamientos permanentes son la torre de Ilmaryen y su plaza fuerte, Fhahoz-Blogrum (Or. "El Gran agujero de la Calavera Sangrienta").

La unidad básica de lucha de la Blogrum-hai es el Korlagz (Or. "Mandíbula"). Un Korlagz consta de cinco guerreros: cuatro Kragashi (Or. "Dientes"), comandados por un Korlagz-Drartulu. Cuatro de estos Korlagz-Drartulu en la torre de Ilmaryen no son Uruk-hai, sino orcos de menor rango. Bokdankh, el último en llegar al grupo, porta en batalla una gran pica y es mayor que sus compatriotas. Sokralg, el más viejo, es asqueroso incluso para los niveles orcos. La sangre coagulada de incontables enemigos oculta

de forma total su cota de malla. Fektalg es aseado para ser orco, lava sus ropas por lo menos una vez cada dos semanas. Hagarkh siente inclinación por el lanzamiento de cuchillo: practica continuamente con su Kragnifrim, usando cualquier blanco que sea conveniente.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
3.	75	CM/14	35	S	S/S	54la	34da	0
Bokdankh – Orco menor Guerrero/Luchador. Kragashard +5.								
3	75	CM/14	35	S	S/S	54	34da	0
Sokralg – Orco menor Guerrero/Luchador.								
3	75	CM/14	35	S	S/S	54	44da	0
Hagrakh – Orco menor Guerrero/Luchador. Kragnif +5.								
3	75	CM/14	35	S	S/S	54	34acp	0



LA DESOLACIÓN DEL DRAGÓN

SMAUG EL DORADO

“Smaug el Dorado, azote de las Montañas..., fue uno de los más grandes dragones que sobrevivió al cataclismo que destruyó el reino de Morgoth al final de la Primera Era. Al igual que Scatha el era un viejo dragón que dominaba a sus rivales.

Smaug se asentó en Monteyunque en las Montañas Grises un poco antes del 1600 T.E. Allí creó un gran cueva en lo que antes fuera un lugar santo para los edain (ca. Primera Era). Acorde con su forma de ser, Smaug profano las tumbas y se quedó con el modesto tesoro para su erario. Quedó malhumorado con la falta de riqueza y arrasó casi toda la comarca en un acto de cólera.

Cuando la historia sobre la riqueza de los Enanos de Erebor (S. “Montañas ...”) llegó hasta sus agudos oídos en 2770 T.E., Smaug decidió que este gran tesoro debía de ser suyo. Voló hacia el sur a través del Brezal Seco y sobre los pastos del norte de Rhovanion. Cuando llegó a Erebor sorprendió a su presa, y aquellos que se encontraban en la montaña fueron aniquilados. El resto de los enanos comandados por el rey Thrór escaparon hacia el este a las Colinas de Hierro. Dando vueltas sobre la desierta montaña el desalmado dragón bajo hacia el valle y quemó la ciudad que se encontraba en la base del pico. Solo unos pocos de los Hombres del Norte sobrevivieron escapando hacia el sur a Esgaroth en el Lago Largo (La Ciudad del Lago).

Smaug gobernó bajo la montaña durante doscientos años, saliendo de forma ocasional para destruir parte de la campiña cercana. Extendió sus dominios hasta El Lago Largo y las Ciénagas Largas. El dragón fue amontonando su tesoro, en le que se incluía toda la riqueza de la gente de Thrór, en un gran montículo sobre el cual descansaba.

En el 2941 T.E. Thorin Escudo de Roble llevó a una compañía de enanos, y a un hobbit, desde el oeste para desafiar al gran dragón. El amigo de Thorin, Bilbo Bolson, entretuvo al dragón. Mientras tanto la bestia reveló su punto débil, el único fallo en su armadura. Esto demostró su perdición. Cuando por fin voló para destruir a los enanos de Thorin y destruir la ciudad de Esgaroth, que les había dado cobijo y les había ayudado, uno de los lugareños estaba listo para sacar provecho del secreto de Smaug. Mientras volaba sobre el Lago Largo de forma vengativa y comenzaba a quemar todo el asentamiento, Bardo el Arquero (el heredero legítimo al trono de la entonces en ruinas ciudad de Valle), lanzó su flecha y mató al dragón. De esta forma Bardo vengó la destrucción de Valle y terminó con el dominio del más poderoso dragón del norte.

EL LUGAR – LAS MONTAÑAS GRISES

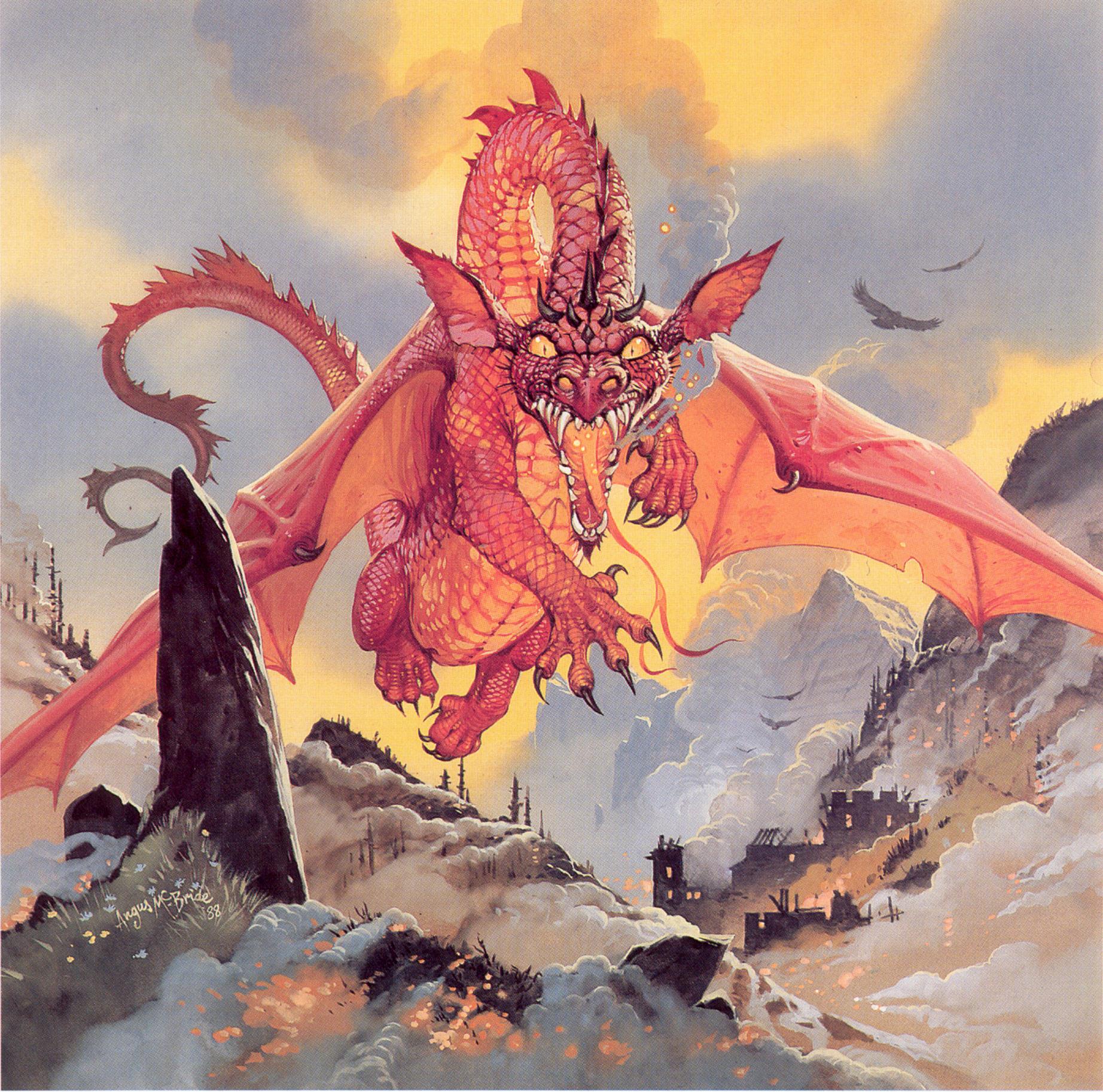
Las Montañas Grises delimitan el norte de Rhovanion, separando las zonas de coníferas del Bosque Negro y los valles del alto Anduin de las vastas extensiones de tundra de Forodwaith. La cara sur de la cordillera esta casi cortada a pico, formando para el viajero una formidable muralla natural. Por contra la ladera norte va izándose de forma suave desde las planicies y colinas de las Tierras Yermas. Los glaciares portan aguas heladas que corren corriente abajo a través de estrechos valles en forma de U, que desembocan en el Mar Circundante. Neveros plateados se extienden a través de los rincones más ocultos entre los árboles, y en los profundos lagos glaciares se reflejan los picos nevados. Pequeñas comunidades de Hombres del Norte se desarrollaban en la región antes de que el dragón llegara.

SMAUG

Smaug es el mayor y más sagaz de los dragones de las Montañas Grises. Cuesta enfadarle pero es en extremo despiadado, rencoroso, agrio y orgulloso. Pese a ser rojas, sus escamas poseen reflejos dorados, pareciendo de esta forma de metal al reflejar la luz. Cuando se encuentra bajo los rayos del sol o de la luna, Smaug parece poseer un color dorado; de ahí su nombre. Posee una longitud de veintisiete metros y una envergadura alar de cuarenta y seis metros, siendo estas medidas inusuales para un Dragón de Fuego de la Tercera Edad. En un principio

Smaug residió en el Barl Sýrnac, pero se trasladó a Monteyunque, al oeste del Brezal Seco, cuando descubrió que los enanos habían descubierto que la región poseía riqueza minera.

NIV.	PV	AT	BD	TAM	VELO
66	636	CO/20	75	E/SG	R/MR
Ataque: 125EMo/130EGa/150ETo/195ECu/120AFu					



UNA SOMBRA DEL PASADO

EL TUMULARIO GAURITHOTH

Ehlissa se escondió con rapidez tras las piedras y miró hacia las tumbas. ¿Era aquella una capa ondeando en la brisa fresca de la noche? Ató más prieto su propio abrigo para de esta forma prevenir que un golpe de viento moviera su capa delatando su presencia. De rodillas sobre el húmedo suelo y encontrándose a la sombra del monolito, sacó la cabeza y miró. La luz de las estrellas se reflejaba de forma débil en los picos nevados de Ered Luin, iluminando la imagen que tenía ante ella.

Un círculo de colinas envolvía el verde valle donde el Túmulo de Celegrin marca las tumbas en las que descansan guerreros dúnedain ya fallecidos. La encogida figura de aquella mujer lanzó un ahogado suspiro. El portal de piedra del túmulo cercano se abrió, y de su oscuridad salió una sombra que pareció deslizarse a través del quicio. Gracias a los pálidos rayos de luz de las estrellas que iban marcando su figura, esta se convirtió en la de un hombre envuelto en una capa de color rojo sangre. El viento levantó su vestidura extendiéndola, para así mostrar solo el vacío que se ocultaba tras ella. ¡No era hombre! Ehlissa se estremeció mientras el espectro se volvía hacia ella.

EL LUGAR – LAS MONTAÑAS AZULES

Al oeste de las tierras de Arthedain se extiende el territorio conocido como Numeriadador (S. “Las Tierras Baldías del Oeste”). Este angosto territorio se encuentra salpicado por una serie de colinas que van elevándose desde el río Lhûn hasta convertirse en las majestuosas Ered Luin, Las Montañas Azules. Los picos sirven como barrera entre los valles del río Lhûn y el Reino Elfico de Lindon al oeste. Los Túmulos de Celegrin, consistentes en elaborados montículos dúnedain e incontables pequeñas señales de piedra, se encuentran a más de 160 Km. al norte de los Puertos Grises al oeste de las estribaciones de las Montañas Azules.

GAURITHOTH

En la Segunda Era fue un teniente númenóreano llamado Arimûr, ahora es un espíritu llevado por la ira y el odio capaz de conseguir los propósitos de su malvada y astuta mente. Dedicó su existencia al Rey Brujo y a su señor, y se encuentra bajo su servicio por voluntad propia. Busca en todo momento infligir dolor y sufrimiento a todo ser vivo, mientras les usurpa la vida, la libertad y la fuerza de voluntad.

Para la mayoría de los mortales el espectro toma la forma de una negra niebla, con dos ojos de los cuales parece salir fuego. Lo único tangible que porta es su roja capa del color sangre, que posee desde que era Arimûr, y la espada llena de runas. En el mundo de las sombras

inspira gran pavor. Una pálida piel parece colgar de sus transparentes huesos y grandes dientes se extienden a través de su boca en una terrible mueca.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	

18	185	SA/1	70	N	N	145ea	90GTo	20
Gaurithoth – Númenóreano negro Muerto-viviente Animista/Clérigo Maligno (Nigromante). Espada ancha +25, una continua niebla negra reduce a la mitad las posibilidades de parada del atacante y genera críticos de Frío extra de 2 niveles menos de severidad, genera Sombras 5x/día, +30 Acechar/Escondarse; Capa, +20 BD.								



ASEDIO DE UNA ATALAYA

LOS ESPECTROS DE DOS SANGRES SKRYKALIAN Y NARANTUR

Odaric se acurrucó tras el gran tocón de un roble caído. Las primeras estrellas del anochecer titilaban en el encendido cielo. Las sombras se hacían más oscuras alrededor del Hombre del norte. Con una rápida inhalación cambió su punto de apoyo, para así obtener una mejor visión de la batalla que ocurría en los campos frente a él.

Heridos cuerpos de dúnedain y vulseggi, se encontraban diseminados entre los cuerpos de orcos, dunlendinos y orgullosos cultirith. Las piedras lanzadas hacia la atalaya por las maquinas de asedio resaltaban el siseo de las flechas. Las siluetas de las armaduras propiciaban blancos para las tropas que se encontraban en la linde del bosque circundante. Justo bajo las nubes, unas ignominiosas figuras aladas sobrevolaban la escena.

De repente un griterío hizo que Odaric desviara su atención hacia la izquierda. Un batallón de orcos que portaba el peso de un ariete recubierto de acero, salió tambaleándose del bosque hacia el Tirthon. ¿Podrían los defensores soportar aquella nueva embestida?

Odaric se puso rígido. Estaba seguro de haber oído algún ruido entre el tumulto de la batalla. Un sonido suave. El vacilante e intermitente sonido de unos pasos tras él que desean pasar inadvertidos. El Hombre del Norte se giró y elevó su espada en el momento en el que dos salvajes dunlendinos se abalanzaban sobre él con unas mazas llenas de púas.

EL LUGAR – RHUDAUR

La atalaya llamada Tirthon (S. “El Pino Vigía”) se encuentra justo al norte de La Gran Carretera del Este, que atraviesa el Bosque de los Trolls de Rhudaur. Fuerzas de Ethacali, –orcós, troles, y dos Espectros de dos Sangres– atacan la fortaleza como parte de una estrategia de Angmar para destruir a los últimos dúnedain que quedan en Rhudaur.

SKRYKALIAN

Skrykalian fue en otro tiempo una licántropo al servicio de Blogath, una sacerdotisa de la Religión Negra de la Segunda Era. En una ocasión siendo mensajera y espía, regresaba del norte cuando encontró las posesiones de su señora bajo asalto. Fue muerta mientras realizaba la transformación de cisne a mujer, y así se convirtió en un Espectro de dos Sangres. Su fisonomía es la de una Señora de Aravor inusualmente alta, con una cara pálida y el pelo negro y rizado, poseyendo también dos grandes alas de cisne. Sus ropas son de un color gris oscuro, atados por un cinturón de cuero carmesí.

NARANATUR

Naranatur fue también uno de los esbirros de Blogath. Murió en el mismo ataque que Skrykalian mientras se transformaba de cuervo a hombre. Es un poco más bajo que su compañera, pero posee también el mismo pelo negro y rizado. Sus alas son las de un cuervo. El Espectro de dos Sangres lleva una túnica gris oscuro con unas

calzas del mismo color, pese a que su cinturón y botas son de color negro. Porta un espadón de acero negro con runas grabadas en su hoja.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
10	90	CE/11	40	N	N	55da	45da	30
Skrykalian – Ser de dos Sangres. 4 Listas básicas de Bardo hasta nivel 10, 30PP. Succiona 10Con/asalto al tocar. La luz del sol la hace 4-40 puntos de daño/ronda. Al amanecer y al anochecer sus alas de cisne se tornan en unas de murciélago.								
15	120	CM/16	50	N	N	130E2	130da	30
Naranatur – Ser de dos Sangres. 3 Listas de sortilégios de canalización nivel 5, 30PP. Succiona 10 Con/asalto al tocar. La luz del sol le hace 4-40 puntos de daño/asalto. Al amanecer y al anochecer sus alas de cuervo se convierten en unas de murciélago.								



EN LA LINDE DEL CHOIL BORBA

MIRBORN, ARAMATH, ARI-GHÂN Y ARI-LAM

Dada su naturaleza salvaje y su relativo aislamiento, el Eryn Vorn proporciona refugio a la más antigua de las razas que habita Minhiriath: los Drughu o "Woses". Ahora sólo queda una banda, ya que la presión constante de otros hombres les ha llevado a las abruptas Bein Com (D. "Colinas peladas"). Ahora, los dominios cada vez más extensos de sus vecinos amenazan a los woses del Bosque Oscuro con la extinción.

Los Drughu son un pueblo reservado de los bosques cuyos robustos y cortos cuerpos tatuados y peculiares facciones hace tiempo que les separaron de los restantes Segundos Nacidos. Mágicos, pero superficialmente primitivos, asustan a la mayoría de humanos que se topan con ellos. Por eso han sido perseguidos e incluso cazados por otras razas.

Los woses del Eryn Vorn, que viven en hogares semienterrados y cubiertos de tierra, llamados fogus, evitan el contacto con otros hombres. Consideran incluso a sus parientes más cercanos, los Beffraen, como enemigos peligrosos. Los Drughu evitan o asesinan a aquellos que intentan alterar su reposo o las huecas cavernas que albergan a los espíritus de muchos de sus antepasados. Sin embargo, unos pocos aventureros afortunados han salido con vida de un encuentro con estos excepcionales bosquimanos. Los sabios locales hablan de viajeros que escaparon por los pelos a lluvias de dardos envenenados, de citas nocturnas con vigilantes de piedra que andaban –los infames y hechizados "Hombres Pûkel". Pocas historias hay que den más miedo, y así va creciendo la extraña leyenda de los woses del Bosque Oscuro.

EL LUGAR – LA COSTA OCCIDENTAL DE ENDOR

El río Baranduin desemboca al norte de una península llamada Rast Vorn. El Choil Borba (S. "Bosque Oscuro"), es lo que queda de los antiguos bosques que en otro tiempo cubrían por entero Eriador, y cubre el solitario promontorio lleno de misterio con sus nudosos e impenetrables matorrales. Dos guerreros cardolani, Mirborn y Aramath, se han aventurado en el bosque, encandilados por los rumores de un tesoro perdido. Su presencia ha provocado que los Woses repelan a los intrusos.

MIRBORN

Mirborn es un cardolani errante que perdió las tierras de sus familia en los conflictos entre los tres reinos sucesores de Arnor. Acompañado por un vasallo cabalga por las tierras de Eriador en busca de un lugar donde asentarse. Lleva tanto tiempo en los caminos que los deseos por ver nuevos horizontes siempre vencen los planes de asentarse en alguno de los pueblos por los que ha pasado. Lleva puesta una armadura metálica de escamas y un yelmo decorado con las plumas de un águila. Porta un escudo con las siete estrellas en campo blanco sobre un monte rojo, perteneciente al estandarte de su linaje. Las siete estrellas representan a Arnor y la colina roja a Cardolan.

ARAMATH

Aramath sirvió como escudero de Mirborn durante la guerra que se libró antes del desastre de Cameth Brin. Después de la muerte del rey y del pillaje realizado por un ejército de orcos que arrasó las tierras de Mirborn, Aramath insistió en seguir a su señor. La oferta de crear un hogar por parte de una hermana y su marido no pudo tanto como la lealtad del escudero para con su señor. Un brillante tabardo con cuadrados de colores orín y oro cubre la pechera de cuero que más aprecia. Lleva grebas y brazales, mientras que un bacinete cubre su cabeza.

ARI-GHÂN

Ari-Ghân pertenece a una pequeña banda de Woses que se encuentran explorando los Cuevas Perdidas del Choil Borba con la intención de habitar sus cavernas. Es un viejo montaraz al que no le gusta su actual cometido. El Drûg poseía un cargo honorable y en el que prácticamente no tenía que hacer nada en el santuario de la tribu en el bosque.

A pesar de la edad apenas tiene canas, y maneja con vigor un pesado garrote. En combate suele llevar una cota de cuero corta.

ARI-LAM

Ari-Lam es tan reacio como Ari-Ghân a ahondar en los secretos del Bein-Com, el área donde se encuentran las Cuevas Perdidas. El y otro de sus compañeros han persuadido a Pôn-ora-Pôn, la sacerdotisa que dirige el grupo de exploradores, de la necesidad de dedicar tiempo a la planificación, para de esta forma asegurarse la victoria en el enfrentamiento con los muertos vivientes que moran en los niveles más bajos de las cavernas. Ari-Lam es el más fiero de los guerreros del grupo, y usa una "cerbatana" (de un metro de longitud que se considerará como una ballesta ligera).

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
6	78	CM/14	15	S	S	79ea	49ac	0
Mirborn – Viejo montaraz Dùnadan.								
5	93	CE/10	10	N	S	90la	50la	5
Aramath – Duro guerrero Dùnadan.								
2	32	AC/7	25	S	S	59ga	24da	10
Ari-Ghân – Viejo montaraz Wose. 2PP. Una lista abierta de canalización.								
3	39	AC/8	15	N	S	46la	56ce*	10
Ari-Lam – Viejo montaraz Wose. Usa una cerbatana.								



MUERTE ENTRE LOS MONOLITOS

OSTOHER PLANTA CARA A ROGROG

El humo se arremolinaba a través del ardiente cielo de primavera mientras los hombres del rey realizaban su última defensa. Los aullidos de orcos moribundos resonaban como un odioso coro, haciendo más grande el terror que atenazaba las Quebradas de los Túmulos. Próximo estaba el fin de Cardolan.

Con su espalda apoyada en uno de los monolitos Ostoher vigilaba el campo de batalla, mientras rezaba una plegaria de salvación a Varda. Sus leales guerreros parecían estar en inferioridad numérica y sin esperanza, pese a haber matado a más de cien de los seguidores del Rey-brujo. Todavía quedaba mucho para que amaneciera. Rogrog había atacado por la noche, sin dar a los cardolani tiempo ni para vestirse, y mucho menos para preparar una adecuada línea de defensa. El rey Ostoher peleó sin calzas, sin camisa, e incluso sin protección bajo su pechera mágica. Se maldijo a sí mismo por no haber previsto que el Señor de la Guerra del Nazgûl forzaría la marcha al comienzo de la noche. Mientras se giraba al oír un sonido pensó, “¿Por que deben pagar estas nobles almas mi error?”

Ostoher blandió su espadón atravesando a la primera pareja de orcos. Se movió hacia la izquierda y derribó a otro con un terrible golpe que partió el casco de hierro que le cubría.

Fue entonces cuando a través del negro humo vio la gran sombra de su enemigo. El rey volvió a girar apoyándose en la fría roca que guardaba a sus ancestros. Mientras el troll se acercaba, lanzó su último juramento “Puede que mi sangre manche esta noche la verde colina, pero los Espíritus de los Edain descansarán en paz”

EL LUGAR – LAS QUEBRADAS DE LOS TÚMULOS

Las Quebradas de los Túmulos (S. “Tyrn Gothard”) son una de las construcciones más antiguas creadas por los hombres en Endor Occidental. Los edain que vivieron en la región durante la Primera Era enterraban a sus reyes y reinas en túmulos rodeados de círculos de piedras. Estas tumbas se levantan al sureste de Bree y de la intersección entre el Viejo Camino del Norte (más tarde llamado Caminoverde), y el Gran Camino del Este.

En el 1409 T.E., Rogrog, el Olog Señor de la Guerra, guió a sus fuerzas orcas a través de Rhudaur y descendió por el valle del Gwathló, para asestar un golpe a Cardolan desde el este. Este ataque destrozó a los dúnedain, y permitió que las tropas del medio troll se adentraran en dirección noroeste a través del Viejo Camino del Norte. Rogrog saqueó la capital de Cardolan y forzó la huida del rey Ostoher. El rey se dirigió hacia el norte adentrándose en las Quebradas de los Túmulos, con la esperanza de llegar a Arthedain. Desafortunadamente, los orcos de Rogrog le cortaron el paso antes de que el rey pudiera refugiarse en el Bosque Viejo.

OSTOHER

El ataque nocturno de Rogrog cogió a Ostoher por sorpresa. Solo le dio tiempo a ponerse la coraza que llevaban sus antepasados y a blandir su espada de batalla. Por suerte estaba durmiendo con sus botas y con las grebas de cuero que protegen la parte superior de sus piernas.

ROGROG

Rogrog mandaba al Uruk-Engnair, la confederación de orcos que servía al Rey-brujo de Angmar. Comandó a las principales fuerzas que se opusieron a los estados sucesores de Arnor (Arthedain, Cardolan, y Rhudaur), durante las luchas entre los dúnedain del norte y El Señor de los Nazgûl, entre 1300 y 1975 T.E.

En la acción contra Cardolan, Rogrog portaba un gran

escudo de hierro y blandía la Pica Sangrienta, la maza exterminadora de hombres que acabaría con la vida del rey Ostoher.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
15	154	CO/17	15	N	S	122e2	86al	15
Ostoher – Guerrero/Luchador dúnadan. Rey de Cardolan.								
20	220	CE/11	40	S	S	200ma140ro		10
Rogrog – Olog Guerrero/Luchador. Señor de la Guerra de los Uruk-Engnair.								



TROIB NA BHAINNAN

LOS GUERREROS FANTASMA DE LA CHAMÁN

Leanan se recostó contra la suave corteza de un haya y suspiró. Los bosques inundados por la luz de la luna poseían una misteriosa paz que la satisfacía como ninguna otra visión. Los árboles se hacían menos espesos allí donde ella se encontraba, revelando un curvo acantilado que se perfilaba como una espectacular media luna en la base de las montañas. Unas angostas escaleras de piedra, flanqueadas por cuatro pares de columnas cuadradas, ascendían hacia dos entradas con mensulados arcos triangulares. Aquel lugar era uno de sus favoritos. Sinuosamente se estiró en la brisa de la noche, mientras se agachaba para sacar una piedrecita de su bota izquierda.

Su movimiento incitó a las sombras de aquellas mensuladas aberturas, mientras la joven mantenía su atención sobre la bota. Un pálido dunledino vestido a la usanza de su clan y portando una lanza, apareció precediendo a otros guerreros. Una curiosa fosforescencia emanaba de sus ojos y sus miembros parecían poseer una extraña pesadez. Estos no eran hombres, sino muertos vivientes a las ordenes de una tenebrosa chamán. Sosteniendo en su mano un trocito de granito en espiral, Leanan alzó la vista de sus pies y se quedó boquiabierta.

EL LUGAR – LAS TIERRAS BRUNAS

Las accidentadas colinas de Dunfearan o Tierras Brunas, se encuentran situadas en las estribaciones occidentales de las Montañas Nubladas. Son el hogar de los fieros dunlendinos, tribus de las tierras altas, influidos por los seguidores de Sauron. Eribhen la Joven, una chamán de las tinieblas, tuvo dominio sobre los dunlendinos por un breve lapso de tiempo antes de su derrota. Entre sus sucesores, Tughaib na Bhainnan aglutinó el más odioso ejército que amenazó a los Pueblos Libres de la región.

LOS GUERREROS FANTASMALES

Tugaib na Bhainnan, hermana espiritual de Eribhen, vagó en solitario por las tierras altas mientras iba mejorando sus artes de hechicería. Cuando casi tenía dominada por completo su capacidad, se topó bajo tierra con ciertas tumbas de una tribu dunlendiana, el Clan Faghoin, que se había ocultado hacía muchos años en las profundidades de las montañas, para de esta forma escapar de la Plaga que por entonces azotaba la región.

Portando la vara encantada Azote de los Fantasmas, despertó los espíritus de los muertos para crear un ejército de espectros. Buscando el medio para agrandar sus terribles fuerzas, llevó a cabo diversos experimentos. Su persistencia la ayudó a descubrir el medio para animar a los muertos recientes y para que siguieran sus órdenes. Oculta en las Cuevas Fantasmales (D. "Troib na Bhainnan"), comenzó a atraer a solitarios viajeros y despreocupados dunlendinos desde sus casas para convertirlos en Muertos Vivientes bajo sus órdenes. Errantes espíritus necrófagos de las profundidades, pasaron también a formar parte de sus Guerreros Fantasmales.

Los espíritus de los guerreros que una vez formaron parte del Clan Faghoin son mejor descritos como Tumularios. Si no fuera por el poder de la vara Azote de los Fantasmas, los Muertos Vivientes solo rondarían sus propias tumbas, que se encuentran en las profundidades de las montañas. Tughaib ha cortado las ataduras que les unían a sus criptas, mandando a los Tumularios a los valles de Dunfearan. Saciados con la energía vital de muchas de sus víctimas sus sombrías formas se han vuelto más

discernibles. Los dibujos y tartanes de las prendas que en otro tiempo vestían son ahora vagamente visibles, al igual que ocurre con sus rostros. Todos los Tumularios portan las armas con las que fueron enterrados en sus criptas.

Entre todos estos espectrales guerreros marchan los cuerpos animados de los dunlendinos recién muertos al ser sacrificados por Tughaib en su altar oscuro. Al igual que otros espíritus, estos Muertos Vivientes no recuerdan nada de las ambiciones, esperanzas, decepciones y logros que poseían antes de su muerte. Están dominados por el afán de poseer la fuerza vital de otros y por los mandatos de la chamán que los creó.

Los Espíritus necrófagos de Tughaib rara vez dejan las Cuevas Fantasmales que constituyen su baluarte. Al no poder seguir el ritmo de los Guerreros Fantasmales que atacan los valles de Dunfearan, actúan como guardianes permanentes en las cavernas de la shaman.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
8	65	CE/12	60	S	S	85ea	-	25
Tipos dunlendinos.								
6	68	CM/14	70	S	N	125la	70la	5
Muerto Viviente.								
4	35	CE/4	10	N	N	40PTo50PGa		-5
Espíritu Necrófago.								



EN LA SALA DE MAZARBUL

LA COMUNIDAD DEL ANILLO REPELE A UNOS ORCOS Y A UN TROLL DE LAS CAVERNAS.

“...Un golpe estremeció la puerta, que enseguida comenzó a abrirse lentamente rechinando, desplazando las cuñas. Un brazo y un hombro voluminosos, de piel oscura, escamosa y verde, aparecieron en la abertura, ensanchándola. Luego un pie grande, chato y sin dedos, entró empujando, deslizándose por el suelo. Afuera había un silencio de muerte...”

“Un golpe resonó en la puerta, y luego otro y otro. los orcos atacaban ahora con martillos y arietes. Al fin la puerta crujió y se tambaleó hacia atrás, y de pronto la abertura se ensanchó. Las flechas llegaron silbando, pero todas fueron a dar contra la pared del norte, y cayeron al suelo. Un cuerno llamó en seguida y unos pies se apresuraron y los orcos entraron saltando en la cámara.”

El Señor de los Anillos, Vol.1 pag.448

EL LUGAR – MORIA

La sala de Mazarbul esta localizada en el séptimo nivel de la ciudad de los enanos que se encuentra en las Montañas Nubladas, bajo la triada de picos cuyos nombres son Caradhras, Celebdil y Fanuidhol. La sala era el lugar tradicional en donde se guardaban los más importantes libros de Moria, y La Comunidad del Anillo llegó allí casi de casualidad, cuando pasaron bajo las montañas de camino hacia Mordor para destruir el Anillo Único del Señor Oscuro. Los orcos que atacaron a la Comunidad se encontraban bajo las ordenes del Balrog cuya oscura voluntad dominó Khazad-dûm durante la última mitad de la Tercera Edad.

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Elrond de Rivendel eligió el número que compondría la compañía que viajaría hacia Mordor para arrojar el Anillo dentro del fuego del Monte del Destino: Nueve viajeros que se enfrentarían a los Nueve Jinetes del Señor Oscuro. Frodo se presentó voluntario para ser el portador del Anillo y las personas que la acompañaban representaban a los Pueblos Libres de la Tierra Media. A Legolas se le eligió entre los elfos, a Gimli hijo de Glóin de entre los enanos, y a Aragorn y Boromir de entre los hombres. Los hobbits Samsagaz, Pippin y Merry fueron incluidos gracias al consejo de Gandalf, cuando éstos se negaron a apartarse de su amigo. La intuición del Mago sostenía que la lealtad de una amistad era más valiosa para la empresa de la Comunidad que una gran sabiduría o una formidable fuerza física.

LOS ORCOS

Después de la llegada del Balrog en 1980 T.E., cientos de orcos residieron en Moria. Bandas renegadas pululaban por los pasadizos y acampaban en las salas de las minas superiores, mientras que dos tribus, –los Durbaghâsh (L.N. “Soberanos del Fuego”) y los Snagahai (L.N. “Esclavos”) –ocupaban los niveles uno al seis. Residía también una fuerza más poderosa, los Uruk–Ungingúrz, la cual dominaba las secciones central y este del sexto nivel.

Los orcos no son amigos de nadie y solo por la fuerza obedecen. Sus gritos y tambores de guerra se filtran a través de las oscuras brumas de la ciudad subterránea. Las batallas entre facciones rivales devastan de forma continua las profundidades, y los lamentos de los caídos son rápidamente sofocados por el ansia caníbal de los vencedores.

EL TROLL DE LAS CAVERNAS

Tres trolls de las cavernas son los guardaespaldas de Ufgamog el Señor–Olog, que dirige a los Uruk–Ungingúrz. Uno de ellos fue el que dirigió a la banda de orcos que se enfrentó a la Comunidad del Anillo en el la Sala de Mazarbul.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
12	79	CM/17	145	N	N	120ec	95ac	25
Frodo – Explorador Hobbit. Portador del Anillo.								
9	77	CM/13	145	S	N	85ec	70ac	20
Sam – Explorador/ladrón Hobbit. Portador del Anillo.								
28	148	CM/13	70	S10	N	205ea	240al	45
Legolas – Guerrero/luchador Sindarin								
8	125	CM/13	60	S30	N	130ha	85acp	5
Gimli – Guerrero/luchador enano.								
27	180	SA/1	60	N	N	182ec	180al	30
Aragorn – Montaraz dúnadan.								
20	150	CM/16	55	S25	S/S	155ea	140acp	10
Boromir – Guerrero/luchador dúnadan								
8	71	CM/13	20	N	N	95ec	80ac	20
Merry o Meriadoc Brandigamo – Guerrero/luchador Hobbit								
8	63	CM/13	30	N	N	85ec	95ac	30
Pippin o Peregrin Tuk – Guerrero/luchador Hobbit.								
40(80)	200	CE/12	120	N	S/S	180ea	15sp/da	45
Gandalf el Gris – Istar (mago). Al principio de la Guerra del Anillo.								
4	70	CO/17	35	S	N	75ec	75ha	5
Orcos – Uruk Mezcla de Guerreros/luchadores. Guerreros adultos.								
6	85	Co/18	15	N	S/S	90th	85ac	10
Orcos – Mezcla de guerreros/luchadores Uruk. Guardia. Guardan orejas como trofeos.								
10	140	CE/11	25	N	S/S	120ha	100EGa	5
Troll de las cavernas – Guerrero/luchador. Usar la tabla de críticos de grandes criaturas.								



EL ESPEJO DE GALADRIEL

TATHAR, LINDAL Y GALADRIEL

Tathar contuvo el aliento, impresionado por su Reina noldorin. En sus brazos sostenía suavemente a su camarada silvano, Líndal, un mensajero que venía del reino de Thranduil en el lejano Bosque Negro. “¡Malditos orcos!” murmuró el elfo. Emboscados a menos de una legua del Bosque Dorado, todos los compañeros de Líndal habían perecido y él había escapado a duras penas con el mensaje, sufriendo una herida de flecha emponzoñada. A punto de morir se arrastró hasta el río Nimrodel, donde Tathar, de la Guardia de la frontera norte, le encontró. Conociendo la complejidad de los venenos orcos, se limitó a aplicar una hoja de Carnerem en la herida, llevando al inconsciente Líndal a Caras Galadhon. Allí un camarada sindar de guardia les esperaba en las puertas “Ve directamente al Claro del Espejo de la Dama, ella cuidará allí del mensajero”.

Y allí estaban, Galadriel más hermosa y poderosa que nunca, su cabellera rubia resplandeciendo a la luz de las estrellas. Como todos los eldar, parecía algo distante, pero en sus ojos se veía verdadera preocupación. Ahora Líndal era un peso inerte apoyado en Tathar; si había alguna magia que podía curarle, debía ponerse en acción enseguida. La Dama de Lórien se acerca, con sus manos curativas extendidas...

EL LUGAR – LÓRIEN

El río Celebrant recorre el borde sur del bosque de Lórien mientras las Montañas Nubladas bordean su lado oeste y el río Anduin recorre las fronteras orientales del reino. Las lindes del Bosque Negro y las colinas peladas de Amon Lanc se yerguen al otro lado del Gran Río. Es aquí donde durante muchos años el Nigromante se enfrentó a Galadriel, el poder del Bosque Dorado, desde su fortaleza de Dol Guldur.

Durante la Tercera Edad, Galadriel mantuvo seguro el boscoso reino élfico, gracias a su poder y al Anillo de Agua, Nenyá. Los guardianes del bosque como Tathar la ayudaban en su labor vigilando las fronteras de Lórien. Los mensajeros de otros puntos fuertes élficos de Endor, como es el caso de Líndal, permitían a los eldar combatir de forma conjunta a la Sombra del Mal.

TATHAR

Como guardián de bosque el puesto usual de Tathar está en la frontera norte de Lórien. Allí habita y pocas veces visita el interior del reino que vigila. Maneja bien su gran cuchillo y es mortífero con el arco largo y es por ello este Sinda porta estas dos armas. Es muy hábil al moverse por el bosque sin hacer ruido y lleva unas vestiduras que se confunden con la corteza marrón de las hayas y el serbal que crecen al norte de Lórien en mayor número que los mallorn.

LÍNDAL

Miembro de la Pengwador (“Hermandad del Arco”) y mensajero del rey silvano del norte del Bosque Negro, Líndal es el más rápido de los arqueros asignados al Nivrim o Tierra Oeste del reino de Thranduil. Viaja asiduamente entre Aradhrynd (“Estancias del Rey Elfo”) y Lórien, llevando mensajes entre Galadriel y Thranduil. Únicamente en el último viaje ha sido atrapado por los orcos.

Líndal lleva la típica vestimenta de su pueblo: una túnica con capucha en verde claro ribeteada por un dibujo de abstractas hojas, calzas de color marrón claro y botas de ante, un cinturón de cuero que sostiene una bolsa con lembas y un frasquito con vino élfico. Su arco, que fue robado por sus enemigos orcos, era uno de los escasos arcos de Doriath que quedaban entre los de su casta.

GALADRIEL

Nacida en las Tierras Imperecederas, la hija de Finarfin y Earwen de Alqualondë era una de las más poderosas

entre los Eldar. Abandonó Aman por la Tierra Media para luchar junto a sus hermanos en la desesperada guerra contra Morgoth. Pese a que no hizo ningún juramento, ella –al igual que el resto de los Noldor – sufrió la Prohibición de los Valar y después de la guerra se le prohibió la vuelta a las Tierras Imperecederas.

Durante mucho tiempo, Galadriel no tuvo deseos de volver al Oeste. Quedó prendada de las tierras de Endor y deseaba tener un reino donde gobernar. Fue así como se quedó en la Tierra Media y gobernó primero en la ciudad élfica de Ost-in-Edhil y después en el reino del bosque de Lórien.

Galadriel era alta incluso para ser Noldo y rivalizaba en estatura con sus hermanos. Llevaba una túnica de color blanco y plata y portaba a Nenyá, uno de los tres Anillos Elficos de Poder en su mano.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
10	124	SA/1	40	N	N	120ec	170al	25
Tathar – Guerrero/luchador Sinda. Guardian de Lórien. +20 con cuchillo (golpea como espada corta); +15 arco largo.								
8	91	SA/1	50	N	N	95ea	120al	25
Líndal – Explorador/ladrón Silvano. Mensajero de Thranduil. Botas del silencio, +25 acechar/escondese.								
60(90)	185	CO/20	150	S	N	170ea	190al	55
Galadriel – Bardo/místico (adivina). Reina de Lórien.								



TRAGOS DE ENT

BÁRBOL, MERRY Y PIPPIN

... Bárbol tomó dos grandes vasijas y las puso en la mesa. Parecían estar llenas de agua; pero Bárbol mantuvo las manos sobre ellas, e inmediatamente se pusieron a brillar, una con una luz dorada, y la otra con una hermosa luz verde; y la unión de las dos luces iluminó la bóveda, como si el sol del verano resplandeciera a través de un techo de hojas jóvenes. Mirando hacia atrás los hobbits vieron que los árboles del patio brillaban también ahora, débilmente al principio, pero luego más y más, hasta que en todas las hojas aparecieron nimbos de luz: algunos verdes, otros dorados, otros rojos como cobre; y los troncos de los árboles parecían pilares de piedra luminosa.

–Bueno, bueno, ahora podemos hablar otra vez –dijo Bárbol–. Tenéis sed, supongo. Quizá también estéis cansados. ¡Bebed! –Fue hacia el fondo de la bóveda donde se alineaban unas jarras de piedra, con tapas pesadas. Sacó una de las tapas, y metió un cucharón en la jarra, y llenó tres tazones, uno grande y otros dos más pequeños.

–Esta es una casa de Ent –dijo– y no hay asientos me temo. Pero podéis sentaros en la mesa.

Alzando en vilo a los hobbits los sentó en la gran losa de piedra a unos seis pies del suelo, y allí se quedaron balanceando las piernas y bebiendo a pequeños sorbos.

La bebida parecía agua, y en verdad el gusto era parecido al de los tragos que habían bebido antes a orillas del Entaguas cerca de los lindes del bosque, y sin embargo tenía también un aroma o sabor que ellos no podían describir: era débil, pero les recordaba el olor de un bosque distante que una brisa nocturna trae desde lejos ...

El Señor de los Anillos, Vol 2, Pag 92

EL LUGAR – EL BOSQUE DE FANGORN

El Bosque de Fangorn es una gran zona forestal que se extiende a lo largo de la estribación sureste de las Montañas Nubladas. Al norte se encuentra el río Limlath, mientras que el Entaguas (S. “Onodlo”) fluye a través de la linde sur. Al este se encuentra las secas y onduladas colinas del Páramo de Rohan.

La casa de Bárbol el ent se encuentra en Fangorn donde atiende a los árboles del bosque que se encuentran bajo su cuidado. Los hobbits, Pippin y Merry, entraron en Fangorn mientras escapaban de los orcos que los habían capturado en Path Galen cerca de Rauros. Separados del resto de la Comunidad del Anillo, encontraron a Bárbol y le relataron su historia mientras éste les ofrecía un Trago de Ent para mitigar su sed.

BÁRBOL

Bárbol, el guardián del Bosque de Fangorn, era aparte de los Maiar, el ser más viejo de la Tierra Media. Fue una pieza decisiva en la creación del bosque como último santuario para los ents, y era el cuidado que mantenía sobre los árboles lo que le inducía a tomar gran interés sobre los asuntos que acontecían en el mundo exterior. Su aspecto es el de una haya o un roble de unos quince metros de altura. Una barba cubría su cara, siendo espesa en la base y en los extremos asemejándose al fino musgo. Sus ojos eran marrones con un cierto halo de color verde.

MERRY

Como su nombre indica Merry posee un temperamento optimista. A pesar de ser jovial, dentro de él se encuentra también cierta actitud erudita, que se mostró al principio de la búsqueda del Anillo cuando disertó sobre el Bosque Viejo que bordea Los Gamos. Cuando el hobbit llegó a Rivendel se pasó horas estudiando en la biblioteca de Imladris los mapas de las extrañas tierras a través de las cuales pronto viajaría. Cuando escapó de los orcos que le tuvieron prisionero a él y a Pippin, fue capaz de informar a su amigo del sitio exacto en donde se encontraban. “Vamos hacia el oeste bordeando el Entaguas. Frente a nosotros se encuentra el saliente de las Montañas Nubladas y el Bosque de Fangorn”.

Como le ocurría a Pippin, Merry había perdido la daga de Oesternese que llevaba desde la Quebrada de los Tùmulos. A pesar de ello todavía poseía su capa, su broche, su cinturón élfico y algunas lembas.

PIPPIN

Pippin era el más joven de la Compañía del Anillo. Ingenuo y curioso poseía una terrible capacidad para meterse en líos. Pese a ello, cuando él y Merry fueron capturados por los orcos en Parth Galen, su determinación y coraje hicieron que dejara atrás el broche de su capa élfica para que de esta forma Aragorn, Legolas y Gimli lo encontraran. Unido a esto su capacidad para fingir que era él el portador del Anillo, ayudó a ambos hobbits a escapar de sus captores orcos. Gracias a Aragorn, Pippin pudo recuperar su Daga de Oesternese y su broche, mas durante la estancia del hobbit en Fangorn, sus pertenencias incluían solo su ropa, la capa élfica, el cinturón y bolsa que le diera Galadriel más una pequeña bolsa de lembas.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
55	556	CO/19	50	N	N	210E	To180E	Pr 30
Bárbol – Pastor de árboles onod. Cuando logra un crítico se utilizará la tabla de Super Críticos.								
8	71	C/5	20	S	N	95ec	80ac	20
Merry – Guerrero/Luchador Hobbit. Escudero de Théoden.								
8	63	Cm/13	30	N	N	85ec	95ac	30
Pippin – Guerrero/Luchador Hobbit. Peregrin Tuk.								



LA PIEDRA DE ORTHANC

SARUMAN

En la profundidad de la negra aguja llamada Orthanc, Saruman subió lentamente a la alta cámara casa de la Palantír. La expectación se coloreó con un débil tinte de temor, pues el Mago sabía que investigar la Piedra Vidente era una elección llena de riesgo. Incluso uno de los Istari debe aproximarse a un objeto tal como este con precaución.

Saruman había estudiado a fondo el saber de las Siete Piedras de Fëanor, y conocía bien el funcionamiento de los orbes. Su traje de ceremonias de blanco puro barrió los antiguos escalones cuando se aproximó a la puerta arqueada, cerrada durante muchos cientos de años. Un giro de la intrincada llave y la puerta se abrió hacia adentro. En el interior, reposando en el centro de una mesa de piedra, estaba la Palantír. El Mago se sentó ante la piedra, y en la profundidad del oscuro orbe vió una luz trémula. Cuando miró fijamente en la translúcida esfera, la luz creció y creció, hasta que la incandescencia pareció llenar su visión. ¡Si! ¡Había despertado la Piedra Vidente! Saruman envió su mirada fija errante lejos, buscando el conocimiento de lo que sucedía en la Tierra Media.

Pero al Este, otro Ojo, empeñado en la captura de la Palantír de Minas Ithil, vagaba a través de los campos de Gondor y más allá, buscando... buscando el Anillo Único. El Señor Oscuro tenía todavía que localizar su Anillo, pero pronto detectó las investigaciones del Mago Blanco. Y con la Palantír Sauron supo que podría corromper a su compañero Maia, retorciendo sus pensamientos al mismo tiempo que pervertía las visiones de Istar en la Piedra Vidente...

EL LUGAR – ISENGARD

La torre de Orthanc se alza en el Círculo de Isengard en el valle más meridional de las Montañas Nubladas. Construida por los númenóreanos para fortificar el Paso de Calenardhon contra Sauron, la ciudadela perdió mucha de su importancia estratégica con la derrota del Señor Oscuro al final de la Segunda Edad. Una reducida guarnición, suficiente para guardar el hogar de la Palantír, fue acuartelada en las cámaras de la muralla circular hasta el 2050 T.E. Mardil, el primero de los Senescales Gobernantes ordenó su cierre y llevar las llaves a Minas Tirith. Siglos más tarde, en el 2759 T.E., a Saruman el Blanco le fue concedido el acceso a Isengard, donde continuó su estudio de las sendas de la Oscuridad, y acabó por sucumbir enteramente a sus diabólicas tentaciones.

SARUMAN

Saruman, llamado Curumo por los Elfos, fue Jefe de la orden de los Magos, y el más grande de los Maiar que servía a Aulë. De cabello negro y fluida lengua, fue un maestro de la diplomacia; astuto y prudente, fue un brillante erudito que rápidamente dominó aparatos mecánicos y los caminos de la alquimia. El Mago Blanco mereció su título: “hombre de habilidad.”

Alto y de fuerte constitución, Saruman fue indudablemente el más majestuoso de los Istari. Su comportamiento era altivo y se sentía muy seguro de sí mismo, cómodo en las reuniones de los más poderosos personajes. Era hurraño y si los demás confiaban en él era a causa de su conocimiento y habilidad, no de algún lazo emocional.

Cuando Saruman renunció a su tutela sobre Orthanc en el 2953 T.E., reclamando la fortaleza y el valle a su alrededor como suyo propio, empezó a reunir un ejército de orcos, lobos, huargos, y Hombres del mal. Su pelo se tornó gradualmente blanco, pero sus vestidos tomaron una sutil aura de muchos tonos debido al tejido de refinados

multicoloreados hilos. La simbólica transformación acompañó un cambio muy verdadero, pues Saruman de los Muchos Colores se dedicó nada menos que buscar el dominio de toda la Tierra Media.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
50(100)200	CE/12	110	N	(S/S)	100ea	25la	45	Saruman – Maia (Istar) Mago/Alquimista (Astrólogo). El “Mago Blanco.”
50(100)200	CE/12	130	N	(S/S)	100ea	25la	45	Saruman – “El de los Muchos Colores”, después de su caída en desgracia, 2953–3018 T.E.
50(12)	90	No/2	40	N	N	100ea	25la	20
								Saruman – “Sharkey”, después de su caída del poder, 3019–3020 T.E.



WERGILD ROHIR

ÉOGIL Y DREORL DESPACHAN DOS ORCOS

“El frío de la noche secó las lágrimas del jinete. Éogil galopaba como nunca lo había hecho antes; las crines de su ligero caballo gris le azotaban las piernas. Waet, su montura, galopaba sobre las ondulantes colinas cubiertas de hierba con firme elegancia. Como siempre, no le fallaría. No quedaba elección; tenían que coger a los exploradores orcos antes de que llegasen a la vista del campamento enemigo. Y tenían que vengar la muerte de su hermana Ure.

Justo delante de él, Éogil podía ver a su compañero Dreorl. El jinete mayor puso su lanza en ristre al acercarse al más lento de los dos orcos. La luz plateada de la luna resbalaba por los finos costados de la cota de malla de Dreorl, y daba un brillo mágico al recio yelmo del guerrero. El resplandor de la noche despejada de otoño producía en el paisaje una atmósfera hermosa, tranquila y mística. Solo el ruido de los cascos y las sombras que perseguían alteraban la calma.

Justo entonces, Dreorl pareció ir más despacio. Embrazando su escudo y bajando su arma de asta, cargó contra el orco que se volvía en ese instante. Dreorl alanceó a su enemigo y el asta se dobló un instante bajo la presión, para luego alzar a la condenada criatura con la fuerza del impacto. El orco murió sin emitir sonido.

Éorl se sintió animado al unirse a la pelea. Sonrió mientras desenvainaba su espada ancha y conducía suavemente a su caballo a la derecha de la montura de Dreorl. El segundo orco plantó cara, esgrimiendo su cimitarra con ambas manos. Éogil murmuró al acercarse: “Tu negra sangre correrá esta noche, por última vez... Por Béma, pagarás por la vida de Ure, aunque tu alma podrida sea una miserable renta”.

Waet agachó la cabeza, como si supiese que su dueño necesitaba sitio para alcanzar al pequeño y recio orco. La espada de Éogil surcó el pecho del orco, derribando hacia atrás a la bestia que lanzó un gemido. En unos instantes, la persecución había terminado.

Mientras que Éogil hacía que Waet se acercase para examinar a los dos orcos muertos, Dreorl, se inclinó desde su recia silla de montar y limpió la punta de su lanza en la hierba alta. El jinete miró a la colina que se veía más allá y con calma elogió su labor: “Nosotros vencemos, ellos caen. No avisarán a nadie esta noche, ni ninguna otra noche... Me gustaría dejarlos para los carroñeros, pero será mejor que los enterremos”.

Éogil replicó: “Espero que su sangre emponzoñada no mate la hierba.”

EL LUGAR – ROHAN

Rohan es una vasta extensión de praderas, limitado por el Anduin en el este, el río Isen en el oeste, las Montañas Blancas al sur, y las lindes del Bosque Fangorn al norte. Cuando Saruman ocupaba Isengard, los territorios al noroeste del territorio eran inseguros. Cada noche, los grupos de incursión Orcos recorrían la región buscando carne fresca y botín. La hermana de Éogil cayó víctima de una de estas compañías. Su hermano y el amigo de este, Dreorl, cabalgaron en persecución de los dos exploradores Orcos que habían asesinado a Ure y corrían a advertir al resto de su banda de los movimientos de los rohirrim.

LOS ORCOS

Exploradores bajo las órdenes de la Mano Blanca, Vurbôk y Markûl estaban espiando el despliegue de la caballería del Emnet Oeste durante una pausa en una escaramuza. Tropezaron con una aislada cabaña donde Ure llevaba a cabo las tareas de la casa y establo en ausencia de sus hermanos y padre. La hermana de Éogil no sobrevivió al encuentro, aunque los exploradores vivieron sólo unas pocas horas más. Pero iban bien armados: Markûl empuñaba una hacha de mano y daga, mientras que Vurbôk blandía un mellado, pero mortal, sable de abordaje.

DREORL

Dreorl es un Thane de la caballería de la Marca de los Jinetes y comanda un Éored de 100 caballeros. Es un veterano luchador y viste una cota de malla que cae hasta sus tobillos. Su yelmo con visera posee una guarda para la nariz, y su montura porta una silla reforzada, capaz de absorber el impacto de una carga completa. Aunque tiene fuerza suficiente para emplear la pesada, lanza de tejo de 3,6 metros, Dreorl prefiere la más tradicional lanza de 2,7 metros. Su habilidad para maniobrar la ligera arma compensa más que su menor masa.

ÉOGIL

Arquero montado en la caballería de la Marca de los Jinetes, Éogil lleva un arco compuesto y dos aljabas de

flechas en lugar de lanza. Es diestro con su espada ancha y su yelmo posee la guarda para la nariz típica de la caballería pesada. Una camisola de malla cuelga hasta las rodillas de Éogil, debajo de ella rojas cintas aseguran sus pantalones cerrados junto a sus botas. Lleva un escudo redondo en cuya superficie verde ostenta un caballo blanco, el emblema de Rohan.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
7	97	CM/13	45	S5	N	95ea	80acp	10
Éogil – Guerrero/luchador Rohir								
11	123	CM/13	40	S	N	132la	100la	5
Dreorl – Guerrero/luchador Rohir								
5	75	CO/17	15	N	N	40ja	–	0
Vurbôk – Explorador/delincuente Orco								
6	80	CM/13	15	N	N	60ha	40da	10
Markûl – Explorador/delincuente Orco								



LA AMENAZA DE LA CIÉNAGA

IMCAMIR ACOSADO POR UN LABIO MAULLADOR

Incamir captó el aroma de la marisma: la densa niebla, los extraños sonidos, la misteriosa mezcla de lívidos colores que contrastaba con la pútrida cortina de bosques. Siempre había sido un lugar oculto donde el explorador podía retirarse para encontrar paz, un lugar donde un hombre nunca podía olvidar sentirse mucho más vivo. Por Yavanna, amaba la marisma.

Siguiendo una línea, Incamir remó silenciosamente hacia el lago de las garzas, Una ligera brisa agitó el agua que aparecía por delante, ahuyentando a los implacables mosquitos, y espantando a la libélula que reposaba en su lanza. Era un buen día para pescar lucios.

Repentinamente, dos nutrias azules aparecieron y huyeron disparadas por encima de un gran tronco que bloqueaba la siguiente curva. Nadaban a toda velocidad, como criaturas que se hubieran encontrado con la muerte. El estómago de Incamir se encogió y descubrió que había elegido el canal equivocado. Musitando una maldición, cambió de curso frenéticamente.

El bote comenzó a dar bandazos mientras una gran ala tintada por algas caía sobre la borda. Cubierto por aquella fétida ducha, Incamir luchó por equilibrarse y mantenerse a flote. Mientras tanto, los asustados gritos de los pájaros resonaban a través del aire repleto de espuma.

El explorador supo que había sido apresado... "¡Araw!" gritó, mientras caía al arroyo.

EL ESCENARIO – EL RIO ENTAGUAS

El Entaguas (S. "Onodló") nace en el Bosque Fangorn y discurre a través de lozanas planicies al este de las Montañas Nubladas. A mitad de camino de la desembocadura, el río se ensancha y reduce su velocidad y durante mucho tiempo no puede ser cruzado en puente o vadeado. Su desembocadura en el Anduin es un confuso delta con miles de cursos. Ruta de comercio muy transitada, el Entaguas conecta los graneros, rebaños, y mercancías de lana de Calenardhon con los muelles de Harlond (el puerto al sur de Minas Anor) y Pelargir. Las órdenes del Rey mantienen un canal abierto a través del dragado delta del Onodló, pero el laberinto de canales alimenta la bahía de Nog Mennin (S. "Canal Cavado") con muchos peligros. Jabalíes de los pantanos, ariscos esturiones, monstruosas wels, y venenosas víboras de las ciénagas son algunos de los habitantes que amenazan a los intrusos.

IMCAMIR

Incamir, un joven de 18 veranos, se ha unido recientemente a la Patrulla Gondoriana del Río. Creció en los Pasos de Mering, la ciudad a lo largo del punto de cruce establecido sobre la Corriente de Mering, el joven continuamente sentía la atracción de las ciénagas tan cercanas. Como vigilante, frecuentemente pasa tantas horas en los canales en su tiempo libre como cuando hace su patrulla de guardia. En la soledad de un bote suavemente mecido con una escogida lanza de pesca a mano sigue siendo su placer favorito.

EL LABIO MAULLADOR

Los Labios Maulladores son una diabólica, semi-legendaria raza de espíritus caníbales sumamente raros. Gustan de los más malsanos y oscuros pantanos y cienagas, tienen una silenciosa pisada y manos estranguladoras, aunque típicamente empuñan armas de mohoso hierro o piedras. Son de apariencia engañosamente humana; pero su espalda está horriblemente encorvada y su piel brilla con una fría, verdosa-marrón palidez. Incluso su ropa harapienta es húmeda y fétida.

Los Labios Maulladores se alimentan de casi cualquier

cosa, y codician objetos brillantes, particularmente cosas de oro. Se rumorea que tales objetos les recuerdan la vida libre de la maldición, de la clase de criaturas que fueron cuando no eran esclavos de la Oscuridad. Quizás estas historias sean ciertas, pero los Labios Maulladores son perversiones dejadas por Morgoth, y datan de los Primeros Días.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	
5	49	C/	20	N	N	30da	30la	25
Imcamir – Explorador/ladrón Hombre del norte.								
NIV.	PV	AT	BD	TAM	VELO			
4	60	SA/1	35	M	R/N			
Ataque: 50ar/75MMo/-								
Labio Maullador – Muerto viviente semi-acuático. Hechizo de éxtasis: 3 mtr.R, 1 asl/5% fallo, drena sangre cada asalto (2-20 pv/asl).								



EL ANILLO DE PODER

CELEBRIMBOR EN LA FORJA

“Era en Eregion donde los consejos de Sauron se recibían con mayor complacencia, porque en esa tierra los Noldor deseaban acrecentar cada vez más la ingeniosidad y la sutileza de sus obras. Además no tenían paz en el corazón desde que se negaran a volver al Occidente, y a la vez querían permanecer en la Tierra Media, a la que amaban en verdad, y gozar de la beatitud de los que habían partido. Por tanto escucharon a Sauron, y aprendieron de él muchas cosas, pues tenía grandes conocimientos. En aquellos días los herreros de Ost-in-Edhil superaron todo cuanto habían hecho antes; y el cabo de un tiempo hicieron los Anillos del Poder...”

... Narya, NENYA y Vilya se llamaban, los Anillos del Fuego y del Agua y del Aire, que tenían engarzados un rubí y un diamante y un zafiro; y eran de todos los anillos élficos los que Sauron más deseaba, pues quiénes los poseyeran podrían evitar el deterioro y demorar la fatiga del mundo. Pero Sauron nunca los encontró porque fueron dados a los Sabios, que los ocultaron y nunca más los pusieron a la luz, en tanto Sauron tuviera el Anillo Regente. De este modo los Tres permanecieron incólumes, pues habían sido forjados por Celebrimbor tan solo, y la mano de Sauron no los había tocado; no obstante, también estaban sometidos al Único”.

El Silmarillion, págs. 390-391

EL LUGAR – EREGION

Eregion, la “Tierra del Acebo”, ocupa el terreno entre los ríos Fontegrís (Mitheithel) y Sonorona (Bruinen) al norte y al oeste, y el Glanduin al sur. Ost-in-Edhil, el Refugio de los Elfos donde los Herreros tienen sus fraguas, estaba situado en la orilla norte de la confluencia del Sirannon y el Glanduin. En la profundidad de las entrañas del Mírdathron (las Estancias de los Mírdain), Celebrimbor forjó los Tres Anillos de Poder de los Elfos.

CELEBRIMBOR

Entre los más grandes de los Noldor, Celebrimbor (S. “Mano de Plata”) nació y vivió su infancia en Nargothrond, la caverna fortaleza de Beleriand. Estudió los trabajos de su abuelo, Fëanor, y más tarde fundó la Gwaith-i-Mírdain (S. “Hermandad de los Orfebres”) en el nuevo reino de Eregion.

Uno de los más hábiles herreros en la historia de la Tierra Media, Celebrimbor fue sobrepasado sólo por Fëanor, el creador de los Silmrilli y las Palantíri. Aunque el nieto de Fëanor nunca vivió en las Tierras Imperecederas, sus años en Beleriand los empleó puliendo sus habilidades bajo la tutela de los más ilustres herreros Eldarin. Sin embargo, fue el espíritu fogoso de Celebrimbor, heredado de su antepasado, que dió a sus trabajos en la fragua un esplendor sin rival en todos los artefactos creados en Endor.

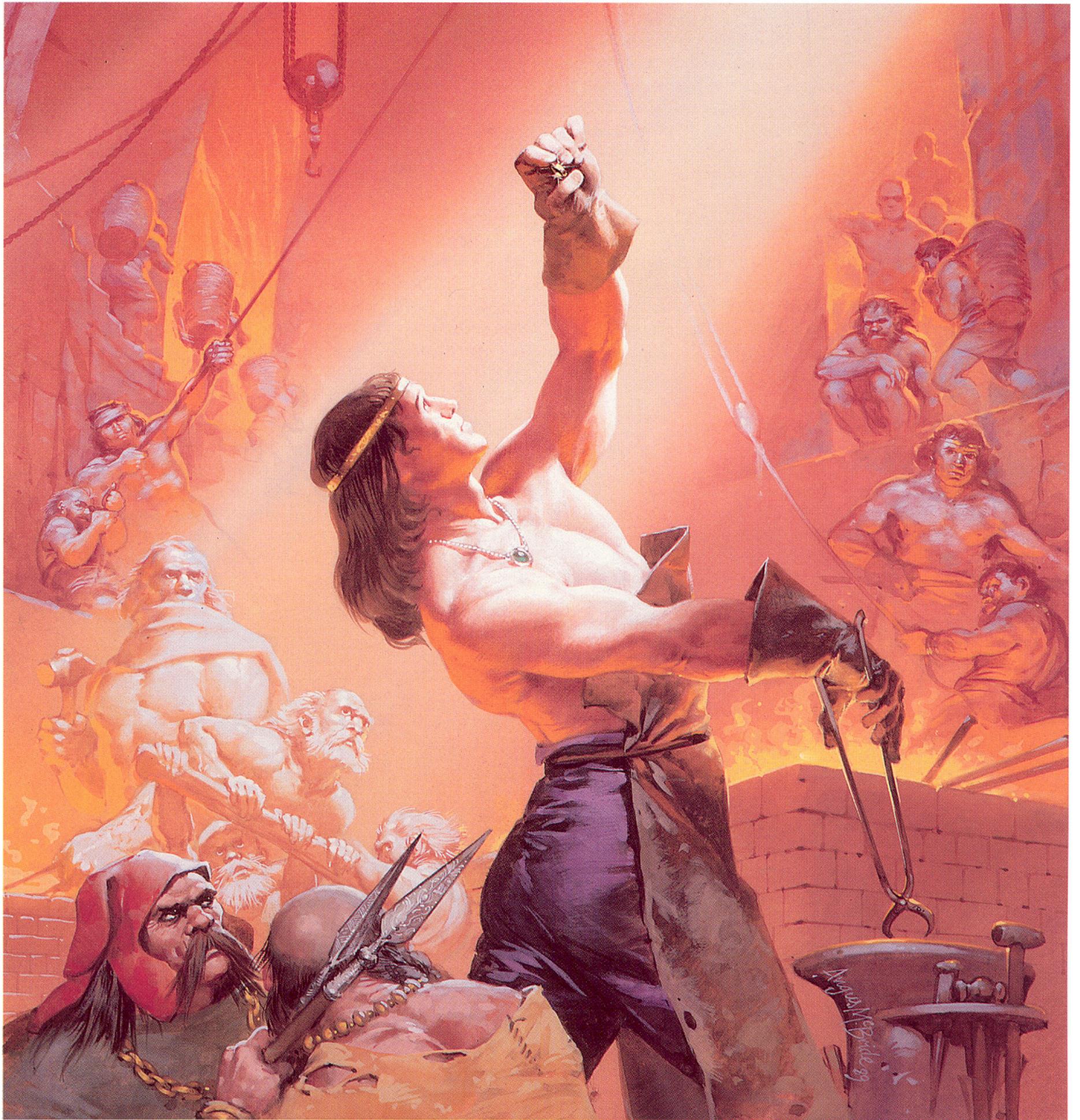
Un noble Noldo, Celebrimbor fue también muy fuerte con una gran estructura ósea que le daba una señorial presencia. Su pelo era castaño oscuro, normalmente largo hasta sus hombros, y sus ojos eran de un oscuro gris plateado. Su mirada podía ser aguda como un cuchillo, pero a menudo los ojos del herrero mantenían una distante suavidad, una mirada casi melancólica.

Aunque Celebrimbor era de habla suave, tenía una

merecida reputación de impaciente. Pocos alumnos eran lo suficiente brillantes para seguir sus instrucciones, y el herrero rehusaba mimar a aquellos carentes de tal capacidad. Era una persona reservada, que compartía sus técnicas de la creación de anillos con Annatar de mala gana y a cambio del considerable conocimiento del Señor de los Dones. Desafortunadamente, Sauron el Maia aprendió más de lo que Celebrimbor suponía de sus pensamientos no expresados.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br	BO	BO	MM
					Gr	C.C.	Pro.	

50(65)	180	CO/20	153	S30	S/S	210ea	160acp	55
Celebrimbor – Noldo Mago/Alquimista (luchador). Maestro herrero de Ost-in-Edhil. Amuleto, altamente inteligente, analiza cualquier material o aleaciónen 9 mtr., almacena tres hechizos de Esencia 10º niv. por día, +33 a todas las operaciones de forja; guantes, protección de las manos del calor, electricidad, y frío, natural o mágico, permite llevarlos trabajando como si no se llevaran guantes; diadema, protege como un yelmo completo, anula los críticos en la cabeza y el cuello con un tiro de 10-50.								



EL ÚLTIMO REFUGIO

AKHÔRAHIL E INDÛR MUERTE DEL AMANECER

La luna proyectaba una brillante y plateada luz a través de las copas de los árboles y crestas sobre la casa de Elrond en Rivendel. Un suave humo llenaba el aire en el profundo, verde valle. El murmullo de la cercana cascada proporcionaba una sutil percusión para el coro de insectos y lechuzas residentes en el cañón circundante. Aquí, la belleza más pasmosa era común; todo estaba en paz.

Parecía una noche más en el último refugio. Las lámparas brillaban con luz tenue y vacilante y la música de los elfos se derramaba a través de las estancias. Perdido en sus pensamientos, el eternamente joven señor, Elrond, contemplaba los oscuros días venideros, y los horrores que ya aquejaban las tierras más allá de las vecinas montañas.

No tenía la menor idea de que dos de los siervos de más confianza del Señor Oscuro cabalgaban cerca. Aparentemente buscando en vano, Akhôrahil e Indûr recorrían la tierra en la esperanza de encontrar el Anillo Único. Desesperados, osaron aventurarse cerca de uno de los más sagrados y guardados refugios de la Gente Libre –la propia mansión de Elrond. Pero atrevidos y poderosos como eran, incluso los Nazgûl sentían la fuerza del venerable Medio-elfo. Permanecieron en el sendero por encima de la mansión, y espolearon a sus negras bestias hacia el oeste... tan rápido como pudieran volar.

EL LUGAR – RIVENDEL

Rivendel, o Imladris, ha sido durante largo tiempo un lugar de refugio en la inhospitalarias tierras de Rhudaur que rodeaba el valle. Situado entre el norte y el sur de la bifurcación del Bruinen (Sonorona) en los Páramos, la seguridad del refugio proveniente del poder de Elrond el Medio-elfo y del poder de Vilya, Anillo del Aire, de los Tres Anillos de los elfos. Las cosas diabólicas no podían pasar dentro de los confines del reino de Elrond. Los espías de Angmar e incluso los favoritos más fuertes del Señor Oscuro, los Nazgûl, osaban sólo husmear alrededor de las fronteras del valle encantado.

AKHÔRAHIL

Akhôrahil era el segundo de los señores númenóreanos que cayeron bajo el hechizo de resistencia del Anillo Gobernante de Sauron. Había obtenido un vasto imperio en el Lejano y Más Grande Harad antes atribuido a un tratado secreto con el Señor Oscuro. Durante toda la Segunda Edad y parte de la Tercera, el Rey de las Tormentas siguió la voluntad de su señor en el Sur. En el 1640 T.E., sin embargo, Sauron llamó al Nazgûl al norte para preparar y asegurar Mordor en su regreso. Akhôrahil tomó parte en la búsqueda del Anillo Único con los otros Ulairi. En el curso de la salvaje caza a través de las Tierras Solitarias, pasó por Rivendel más de una vez.

INDÛR MUERTE DEL AMANECER

Indûr Muerte del amanecer fue el cuarto Rey de los Hombres que aceptó un Anillo de Poder del Señor Oscuro. Al trono de Mûmakan, el Ulair añadió las tierras de Gan,

Dûshera oriental, y gran parte del archipiélago más al sur a los dominios de Sauron en el Sur de la Tierra Media. Abandonó sus dominios tres veces durante la Tercera Edad para venir al norte y cumplir las órdenes de su señor allí. El Nazgûl cabalgó con los otros Espectros del Anillo en la búsqueda del Anillo Único, contemplando el refugio de Imladris desde el límite del valle con Akhôrahil.

NIV.	PV	CA	BD	Es	Br Gr	BO C.C.	BO Pro.	MM
36	155	CM/15	85	N	N	125ma	75ss	5
Akhôrahil – Númenóreano Negro Mago/Hechicero								
37	165	CM/13	120	S15	N	140ci	95acp	5
Indûr Muerte del amanecer – Kirano Mago								



MAPA DE LOCALIZACIONES



1. En los campos de Pelennor.
Ver *Lords of Middle-earth*, vol. II de I.C.E., para más información.
2. El Enemigo en la Puerta.
Ver *Minas Tirith* de I.C.E., para más información.
3. El Saqueo de Osgiliath.
Ver el futuro suplemento de I.C.E. *Osgiliath*, para más información.
4. El Espectro del Río.
Ver *Ghosts of the Southern Anduin*, de I.C.E., para más información.
5. Batalla Naval.
Ver *Sea-Lords of Gondor* de I.C.E., para más información.
6. Una Sombra Acecha.
Ver *Los Asesinos de Dol Amroth*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.
7. Venganza Haradan.
Ver *Far Harad*, de I.C.E., para más información.
8. Tori-Ji.
Ver *Forest of Tears*, de I.C.E., para más información.
9. El Desafío.
Ver *Warlords of the Desert*, de I.C.E., para más información.
10. Conflicto en el Santuario.
Ver *Hazards of the Harad Wood*, de I.C.E., para más información.
11. Los Puentes de Charnesra
Ver *Greater Harad*, de I.C.E., para más información.
12. Jinetes en el Camino de Sauron.
Ver *Gorgoroth*, de I.C.E., para más información.
13. Orcos en el Udûn.
Ver *Las puertas de Mordor*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.
14. La Ciudad de los Descarriados.
Ver *Forajidos del Bosque Negro*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.
15. La Blogrum-Hai de Ilmaryen.
Ver *Denizens of the Black Wood*, de I.C.E., para más información.
16. La Desolación del Dragón.
Ver *Creatures of Middle Earth*, de I.C.E., para más información.
17. Una Sombra del Pasado.
Ver *Rogues of the Borderlands*, de I.C.E., para más información.
18. Asedio de una Atalaya.
Ver *Dark Mage of Rudhaur*, de I.C.E., para más información.
19. En la Linde del Choil Borba.
Ver *Los Woses del Bosque Negro*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.
20. Muerte entre los Monolitos
Ver *El Reino Perdido de Cardolan*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.
21. Troib na Bhainnan.
Ver *Ghost Warriors*, de I.C.E., para más información.
22. En la Sala de Mazarbul.
Ver *Moria*, de I.C.E., para más información.
23. El Espejo de Galadriel.
Ver *Lórien*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.
24. Tragos de Ent.
Ver *Ents of Fangorn*, de I.C.E., para más información.
25. La piedra de Orthanc.
Ver *Isengard*, de I.C.E., para más información.
26. Wergild Rohir.
Ver *Los Jinetes de Rohan*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.
27. La Amenaza de la Ciénaga.
Ver *Las Bocas del Entaguas*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.
28. El Anillo de Poder.
Ver *Lords of the Middle Earth*, vol. I, de I.C.E., para más información.
29. El Último Refugio.
Ver *Rivendel*, de I.C.E. y JOC Internacional, para más información.

Angus Mc. Bride

Personajes de la Tierra Media™



Los más famosos personajes y aventuras de la Tierra Media de J.R.R. Tolkien, vistos a través de las célebres pinturas de Angus Mc. Bride, situados en una rigurosa y documentada ambientación.

Estas láminas son un importante documento para leer mejor la obra de J.R.R. Tolkien. De gran valor para los amantes de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ Y EL HOBBIT™, y para los jugadores de rol en la Tierra Media™.

Los personajes más famosos:

**FANGORN
GALADRIEL
SARUMAN
EOWIN
CELEBRIMOR**

Y aventureros:

**ORRIT KELARIN
MANARI AKAIJ
ARAMATH**
y muchos más.

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en El Señor de los Anillos™ y El Hobbit™ de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises. El Hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de las obras de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

JOC INTERNACIONAL Ref. 322

ISBN 84-7831-095-9



9 788478 310951

