

GUIA TIERRA MEDIA



LA COMPAÑÍA



GUIA DE LA TIERRA MEDIA™

Basado en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS de J.R.R. TOLKIEN

GUIA DE LA TIERRA MEDIA, edición en castellano, marzo 1991

Título original: A campaign and adventure guidebook for Middle Earth

1ª edición: diciembre 1989

2ª edición: marzo 1991

Diseño: Peter C. Fenlon

Concepto: Peter C. Fenlon, Terry K. Amthor

Mapa a color, límites y leyenda: Peter C. Fenlon

Ilustraciones a color y cubierta: De la película de "El Señor de los Anillos".

Copyright 1978 por The Saul Zaentz Co.

Contribuciones de investigación: Terry K. Amthor, Ruth Sochard, Christian Gehman, Carl Willner, Heike Kubasch, Larry Simms, Olivia H. Johnston, S. Coleman Charlton

Dibujos de la Guía: Charles Peale, Terry K. Amthor, Peter C. Fenlon

Gráficos de la cubierta: Richard H. Britton

Mapas de referencia: Peter C. Fenlon

Contribuciones especiales: Laurie Battle, Tom Williams,

Bruce R. Neidlinger, Howard Huggins, Don Knight

Producción: S. Coleman Charlton

Dirección versión en castellano: José Lopez Jara

Traducción: Oscar Estefanía

Esta guía para campañas está dedicada a Glenn McCormick, a Kurt H. Fischer y, sobre todo, al Profesor J.R.R. Tolkien

Publicado por JOC INTERNACIONAL S.A.

por acuerdo con IRON CROWN ENTERPRISES, INC.,

Guía para aventuras y campañas en la Tierra Media, "El Señor de los Anillos", "El Hobbit", y todos los personajes que allí aparecen son propiedad de la marca registrada TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING, INC. Su uso sin autorización está prohibido.

Guía de la Tierra Media es una publicación de Joc Internacional sa
c/ Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

Impreso en Hurope sa - Recared, 2 - Barcelona

ISBN: 84-7831-041-X DL.: B. 4.300-1991 Impreso en España - Printed in Spain

Contenidos

1. INTRODUCCION.....	3	8.1 Lenguaje en el Oeste.....	26
2. FUENTES	3	8.11 Lenguas Elficas	26
3. DEFINICIONES Y TERMINOS	3	8.12 Otras lenguas humanas del Norte	28
4. GEOGRAFIA.....	6	8.13 Lenguajes Humanos del Sur	28
4.1 Situación de Endor en Arda.....	6	8.14 Khuzdul	28
4.2 La tierra	6	8.15 Otras Lenguas del Oeste	29
4.3 El agua	7	8.2 Lenguaje en las Tierras Salvajes	
5. CLIMA Y TIEMPO	9	-Este, Sur y Norte-	29
6. ENDOR,		8.21 Guías generales para los lenguajes en el Este y el Sur.....	30
UNA VISIÓN DE NACIONES Y POLITICA.....	9	8.22 Guías generales para los Lenguajes en el Norte	30
6.1 Una visión histórica del Oeste.....	9	8.23 Nombres de tribus y áreas en las Tierras Salvajes.....	30
6.11 Antes del Tiempo.....	9	9. EL USO DEL PODER	
6.12 La Primera Edad.....	10	EN LA TIERRA MEDIA	30
6.13 La Segunda Edad	13	9.1 El poder en el Oeste contra el poder	
6.14 La Tercera Edad	16	en cualquier otro sitio de la Tierra media	31
6.2 Naciones y política en las Tierras Salvajes.....	18	9.2 Poder y áreas de un FRP	31
6.21 Antes del Inicio de la Tercera Edad.....	18	10. INTEGRACION DE LA TIERRA MEDIA	
6.211 La Influencia de la Oscuridad	18	EN UNA CAMPAÑA DE FANTASIA.....	31
6.212 La División de los Pueblos.....	18	10.1 Adaptabilidad y sistemas de FRP	32
6.213 Refugios Númenóreanos en tierra.....	19	10.2 Una integración aproximada y sugerida	32
6.22 Después del inicio de la Tercera Edad.....	19	11. DE LOS MAPAS Y SU USO.....	32
7. HABITANTES	20	11.1 Mapas ilustrativos.....	32
7.1 Los pueblos libres.....	20	11.2 Notas para el uso del mapa continental	33
7.2 Sirvientes de la oscuridad.....	24	Lenguajes del Oeste	34
8. LENGUAJES EN LA TIERRA MEDIA.....	26	Zonas climáticas.....	34
		Mapa clima.....	35
		Rutas continentales	36
		Mapa rutas	37
		Mapa altitudes.....	38

1. INTRODUCCION

Esta guía está pensada como una ayuda para aquellos que deben integrar la Tierra Media de J.R.R. Tolkien en un juego de rol fantástico. Esencialmente, es una unidad de referencia manejable orientada hacia sistemas de juegos de rol de fantasía y hacia las series existentes de ICE sobre la Tierra Media.

El legado de J.R.R. Tolkien es realmente monumental; sus trabajos de fantasía son obra maestras de la imaginación -consistentes, minuciosos, llenos de color, vivos, y sobre todo que avivan el pensamiento-. Cada uno de los que ha entrado en su mundo ha desarrollado sus propias impresiones sobre la flora, fauna y paisajes, y ha construido sobre estas bases al profundizar en aquellas cuestiones que recibieran poca o ninguna atención en los textos y apéndices. Este síndrome ha originado este trabajo y estas series para juegos de rol fantásticos. Todo esto está orientado para proporcionar una base de trabajo para mentes creativas que disfruten del mundo de la Tierra Media, y que arden de deseos de aventurarse en sus tierras, descubrir nuevos caminos, experimentar su sabor, y construir sobre sus estructuras y áreas maravillosas. El tono general del acercamiento de ICE ayudará a aquellos que en su trabajo desean unos fundamentos, sin ser necesariamente absolutos.

2. FUENTES

La Tierra Media de Tolkien ha sido documentada mediante una gran variedad de comentaristas, incluyendo a su hijo Christopher. Ciertos aspectos del mundo y sus historias asociadas se describen con inmenso detalle, mientras que otros aparecen narrados en diversos grados de incertidumbres. La mayor parte de los comentarios hablan del Oeste (concretamente el Noroeste) de Endor, la parte media del continente de Arda dedicando poco o ningún espacio a las regiones del exterior y examinando las incursiones de los invasores o las vagas actividades del Señor Oscuro. Respecto a las situaciones y hechos en el Este, Norte y Sur, se deja una mayor libertad. Las reglas que se deben seguir son: (1) Partir de y comprender las "actividades del Oeste" y el asentamiento global del mundo; y (2) asegurarse de que tus trabajos e investigaciones nunca entran en conflicto con los escasos datos que proporcionan las fuentes principales, los escritos actuales de J.R.R. Tolkien y los editados por su hijo Christopher. Sin embargo las aventuras en el Oeste son más restringidas.

Más adelante aparece una compleja bibliografía. A continuación hay una breve lista de la mayoría de las fuentes primarias y secundarias más útiles y que serán una invalorable prueba de la validez del juego *El Señor de los Anillos*:

Fuentes principales:

Tolkien, J.R.R. *La Comunidad del Anillo*. Ediciones Minotauro, Barcelona 1977. Copyright 1965 por J.R.R. Tolkien.

Tolkien, J.R.R. *El Hobbit*. Ediciones Minotauro, Barcelona 1982. Copyright 1937, 1938, 1966 por J.R.R. Tolkien.

Tolkien, J.R.R. *El Retorno del Rey*. Ediciones Minotauro, Barcelona 1980. Copyright 1965 por J.R.R. Tolkien.

Tolkien, J.R.R. *El Silmarillion*. Ediciones Minotauro, Barcelona 1984. Copyright 1977 por George Allen y Unwin Ltd.

Tolkien, J.R.R. *Las dos Torres*. Ediciones Minotauro, Barcelona 1979. Copyright 1965 por J.R.R. Tolkien.

Tolkien, J.R.R. *Cuentos Inconclusos. I-La Primera Edad*. Ediciones Minotauro, Barcelona 1988. Copyright 1980 por George Allen y Unwin Ltd.

II-La Segunda Edad. Ediciones Minotauro, Barcelona 1989. Copyright 1980 por George Allen y Unwin Ltd.

Fuentes secundarias:

Fonstad, Karen. *The Atlas of Middle-Earth*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1981. Copyright 1981 por Karen Wynn Fonstad.

Foster, R. *The complete guide to Middle-Earth*. New York. Ballantine Books, 1978. Copyright 1971 y 1978 por Robert Foster. Tyler, J.E.A. *The new Tolkien Companion*. New York: Avon Books, 1978. Copyright 1976, 1978 por J.E.A. Tyler.

Este trabajo se basa en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, en particular en los apéndices de *El Retorno del Rey*, el tercer volumen de la trilogía. El hecho de asegurar la no conflictividad con cualquier otra fuente principal provocó grandes esfuerzos. Como el material de las series ICE se deriva de las historias de la Tercera Edad, *El Señor de los Anillos* permanece como instrumento indispensable.

El Silmarillion y *Los cuentos inconclusos* pueden ser de interés crucial para el conjunto de campañas situadas en la Primera y Segunda Edad de la Tierra Media. El primero, ciertamente, es la clave para una comparación del universo cosmológico de la Tierra Media. La línea ICE de la Tierra Media está dirigida para situaciones en un período posterior, aunque sin embargo son pruebas auxiliares para concebir tiempos anteriores.

3. DEFINICIONES Y TERMINOS

La mayoría de los términos y translaciones de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* se describen a continuación, y aparecerán más adelante en las diversas secciones que hablan sobre lugares, habitantes, etc.

Aman: Es el continente oeste de la Tierra Media. Está situado en el más lejano oeste, en el extremo del Gran Mar (*S. Belegaer*). Allí se halla Valinor, el hogar de los Valar (ver a continuación) y los mayores de la raza Elfica hicieron su hogar a lo largo de sus orillas orientales. Al oeste de Aman, se halla el Lugar de Espera, el lugar de los muertos.

Eldar: Las tres familias de Elfos (*Noldor*, *Vanyar* y *Teleri*) que hicieron el Gran Viaje a través de la Tierra Media en la Primera Edad. La mayoría de ellos se establecieron durante algún tiempo en Aman o a lo largo de

las orillas del ahora sumergido Beleriand. Todos los demás Elfos son llamados *Avári* o Elfos Silvanos.

Primera edad (P.E.): Es la Primera Edad de la que data la Tierra Media. Su inicio data de un período relativamente temprano después del amanecer del tiempo tal y como nosotros lo conocemos, y su punto final está marcado por la expulsión de Morgoth (el "Enemigo Oscuro"), jefe supremo y mentor de Sauron. Los relatos de la Primera Edad se encuentran en su mayor parte en *Los Cuentos Inconclusos* y *El Silmarillion* de J.R.R. Tolkien. Estos trabajos no están usados ni escritos dentro de este módulo sino que en él se enfocan la Tercera y Cuarta Edad. Se utiliza P. E. para designar la Primera Edad.

Forodwaith: Término referido al pueblo y región del Lejano Norte del Noroeste de Endor. El Yermo Norte es parte de dicha región y el "Talath Oiohelka" (Q. "El Llano del Frio Eterno") es una sección del Yermo.

Los nómadas Lossoth, un grupo de hombres bajos y rollizos del Lejano Norte son a menudo llamados "Forodwaith" o "Hombres de la Nieves". Son un pueblo pobre y primitivo, que viven donde se pueda conseguir pesca y criaturas marinas. Su cultura parece basarse en trabajos en piedra y hueso y todo aquello relativo a la poca madera que consiguen (aunque su contacto con los Hombres está seriamente limitado). También usan ciertos metales, sobre todo cobre. Sus poblaciones se centran en la orilla oeste del mar aunque hay pequeños grupos que recorren ocasionalmente los caminos del interior de los valles del Norte, hacia el Este.

Cuarta edad (C.E.): Es la Cuarta Edad registrada en la Tierra Media, la "Edad del Hombre", que comienza con el viaje de los Tres Anillos más allá del Mar. Durante la Cuarta Edad la mayoría de los Elfos partieron de la Tierra Media hacia las Tierras Imperecederas, y otras razas no humanas como los Enanos y los Hobbits comenzaron a aislarse y cada vez visitaron menos el continente de los Hombres.

Director de Juego (D.J.): También llamado D.M. o Dungeon Master, el juez, etc. Es la suma autoridad en un juego de rol fantástico. Se responsabiliza de dar vida al juego dirigiendo aventuras por el mundo y de proveerlo de las ayudas imaginativas necesarias. Interpreta reglas, controla criaturas y PNJ's y mantiene el juego.

Dios: No es el D.J. Es Eru, el creador del mundo, incluyendo la Tierra Media.

Tierra Media: Endore; Endor; la Tierra Media; el Continente Medio. Es una masa continental que forma la mayor parte del mundo aunque no lo comprende enteramente. Las acciones y aventuras aparecidas en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* se centran en la Tierra Media durante la Tercera Edad y el verdadero comienzo de la Cuarta Edad de la Tierra Media.

Bosque Negro: Es la gran extensión del Bosque del Oeste llamado por los Elfos *Taur-e-Ndaedlos* (S. "Bosque del Gran Terror"). Como el "Bosque Viejo" y "Fangorn" es el resto del gran bosque que hace tiempo ocupó la mayor parte del Noroeste de Endor. Antes del final del primer milenio de la Tercera Edad fue conocido como el Gran Bosque Verde, pero la Sombra de Sauron cambió la verdadera esencia de la flora y fauna de la región. Al norte habitan algunos hombres y los Naugrim.

Morgoth: El Vala renegado (ver Valar) que codiciaba convertir el mundo en su señorío, y someter todo lo existente. Morgoth (S. "El Enemigo Negro") fue la personificación y foco del Mal y la oscuridad encarnados, y estableció su señorío sobre el norte de la Tierra Media durante la Primera Edad. Desde su hogar de Thangorodrim en las Montañas de Hierro (Ered Engrin), comenzó a dominar el continente entero; sólo los Elfos de Beleriand y ciertos grupos enanos se le opusieron. Morgoth creó muchas razas malignas al pervertir seres vivientes (ya que no podía crear vida por sí mismo): Orcos como burla de los Elfos, Trolls como contrapartida oscura de los Ents, etc. Ningún poder excepto el de Eru, o el de otros Valar, podía competir con el de este semidiós; podía alterar cadenas montañosas, lanzar llamas a través de cientos de millas, o enviar legiones de guerreros -incluyendo balrogs y dragones- en campañas de conquista. El terror que provocó no tuvo precedentes. Sin embargo, la fuerza de Morgoth disminuía con cada creación. Su corona de hierro era su posesión más preciada, ya que contenía la luz del sol y de la luna en la forma de las tres Grandes Joyas (los silmarils), y contenía gran parte del poder del propio Enemigo Negro. Morgoth fue finalmente derrotado por la hueste de los Valar en una batalla cataclísmica que hundió gran parte del noroeste de la Tierra Media y alteró el mundo. Sauron, uno de los lugartenientes del Enemigo sobrevivió a la apocalipsis.

Personaje no jugador (PNJ): Es un ser o criatura interactiva en juego de rol de fantasía controlado ("movido") por el DJ, un jugador u otra persona. No es un personaje sinónimo de jugador, pues es una entidad que no tiene identificación humana a nivel de participante. Ya que un PNJ no se identifica con nadie, su muerte o desaparición no significará el abandono del juego por parte de un personaje y tener que generar uno nuevo.

Numenor: Es la gran isla volcánica que hacia el año 3319 de la Segunda Edad fue sumergida por el Gran Mar, entre Aman y Endor. Estaba aproximadamente situada al oeste de Gondor, en la costa de Aman más cercana a la Tierra Media. Este hundimiento y cataclismo se conoce como "La Ruina de Númenor". La isla tenía una forma semejante a la de una estrella de cinco puntas y medía aproximadamente 800 kilómetros (de punta a punta).

Personaje jugador (PJ): Personaje o criatura controlada e identificada con uno de los jugadores. En el contexto del juego el personaje jugador (PJ) ES el jugador y viceversa.

Reinos en el exilio: Son los Reinos (Arnor y Gondor) fundados por los Fieles, refugiados de la Ruina de Númenor.

Tiro de resistencia (TR): Es una tirada que determina si un personaje/criatura u objeto resiste al efecto de un sortilegio. El resultado de que falle la tirada dependerá de los efectos del sortilegio; una tirada acertada puede significar que el sortilegio no tiene efecto o que ha reducido su efectividad. Tiro de Resistencia es sinónimo de "Tiro de Salvación".

Rhovanion: También conocido como *Tierras Asperas*. Esta región incluye todas las tierras al sur de las Ered Mithrin y al norte de Mordor entre las Montañas Nubladas y el Carnen. El principado de este mismo nombre,

sin embargo, fue la región gobernada por el rey de los Hombres del Norte Vidugavia durante el siglo 14 de la Tercera Edad. Este área estaba situada al este del Bosque Negro y al oeste del Celduin. En algunas notas confusas aparece el Celduin bordeando el este con su mayor extensión geográfica. El Bosque Negro se incluye en este área, y este término se utiliza en este módulo en su concepto más amplio.

Tiro: Normalmente, es un dado de porcentaje que muestra un resultado aleatorio entre 01 y 00 (100).

Nota: En determinadas circunstancias esta tirada se ajusta a través del uso de un sistema abierto, flexibilizando resultados entre 01 y 100.

Términos en las tiradas de dados:

D10: Tirada de un dado de veinte caras que genera un número entre 1 y 10 ("0" se lee 10).

D100: Tirada simultánea de dos dados de veinte caras, siendo de diferentes colores para determinación de dígitos de las decenas y unidades. "00" Se lee 100, y los resultados generados se encuentran entre 1 y 100.

Nota: La mayoría de tiradas de D100 en el sistema Rolemaster son abiertas. Si es así:

- Una tirada superior a 95 requiere una segunda tirada en un D100 para sumar a la primera y determinar la suma total del dado. Si en el segundo dado la tirada es superior a 95 se le suma una nueva tirada de D100. Teóricamente este proceso puede continuar de modo indefinido.

- Una tirada inferior a 06 requiere una segunda tirada y ésta se sustrae de la primera (generalmente los resultados son negativos). Si esta segunda tirada se halla por encima de 95 se resta de la primera y se hace una tercera tirada que se resta del total (dando resultados generalmente inferiores a -100). Este proceso se puede repetir indefinidamente.

Las tiradas **no** abiertas incluyen específicamente:

- Las tiradas de generación de características
- Las tiradas de generación de características potenciales
- Las tiradas de aumento de las características
- Las tiradas de ganancia de sortilegios

Sauron: El Señor Oscuro, La Sombra, el Señor de los Anillos. Es un "Vala menor" sirviente de Morgoth en la Primera Edad. Sauron sobrevivió y fue hacia el sur desde las antiguas tierras de la Oscuridad. Durante la Segunda Edad convenció a los Noldor de Eregion para forjar los anillos de los Pueblos Libres; después, secretamente forja el Anillo Único. En este anillo residía gran parte de su poder y era capaz de reunir y controlar a los otros Anillos del Poder: Los Tres Anillos de los Elfos, los Siete Anillos de los Señores Enanos y los Nueve de los Hombres. Tanto los Enanos como los Elfos resistieron esta trampa; los primeros eliminaron sus anillos mientras que los segundos confiaron los Tres Anillos a los Sabios. Los hombres, sin embargo, no supieron descubrir este peligro, y los Nueve anillos permanecieron en manos de los orgullosos Nueve señores, quienes sufrieron su poder y cayeron bajo los dominios de la oscuridad, siendo llamados los Nazgûl. Sauron se desplaza en la Segunda Edad hacia la fortaleza de la Tierra de Mordor y allí construye Barad-Dûr. El Monte del Destino (Oro-

druin) fue utilizado por él como forja personal y a su alrededor se comenzó a expandir el nuevo señorío y se extendió una nueva Sombra sobre el continente. Sauron fue expulsado dos veces durante la Segunda Edad, primero por los Númenóreanos bajo el mando de Ar-Pharazon, más tarde por la Última Alianza de Elfos y Hombres. Cada vez, sin embargo, volvió al poder. Su "cuerpo" fue destruido en la Ruina de Númenor (de la cual escapó) y ya nunca más pudo asumir una forma física hermosa. Su ojo sin párpado (rojo sobre fondo negro) fue su símbolo. Fue responsable de la creación de dos variantes superiores de las criaturas creadas por Morgoth: los Uruk-hai o grandes Orcos y los Olog-hai o Trolls negros. Ambas poseían una fuerza formidable en combate.

Segunda edad (S.E.): Es la Segunda Edad registrada en la Tierra Media que se inicia con la caída de Morgoth, con la fundación de los Puertos Grises y Lindon, finalizando en el 3441 de la Segunda Edad, cuando Elen-dil y Gil-Galad derro-tan a Saurón, Isildur coge el Anillo Único y el Señor Oscuro y los Nazgûl caen en las sombras. Se utiliza S.E. para dar datos.

El anillo único: También llamado el Anillo Gobernante, o simplemente el Anillo. Forjado por Sauron en las profundidades del Orodruin (Monte del Destino), el Anillo Único fue el mayor de los Anillos del Poder. Sauron intentó darle un significado de control sobre los poseedores de todos los otros grandes anillos forjados antes que él, para permitir al Señor Oscuro dominar a los Elfos, Enanos y Hombres. Gran parte de la fuerza de Sauron residía en dicho Anillo, y ya nunca tuvo completa su esencia sin el Único. Cuando Isildur le quitó el Anillo, al final de la Segunda Edad, ya no lo pudo reclamar. Hasta el 1050 de la Tercera Edad, Sauron creyó que el Anillo se había perdido probablemente en el Belegaer (Mar), tras ahogarse Isi'dur en las aguas del Anduin en los Campos Gladios. El Anillo poseía un sentido especial para ser buscado, en particular por su hacedor. Sauron pensó que saldría inevitablemente a la superficie en alguna parte de la tierra al oeste de Endor. Continuó con sus intentos de conquista del continente aunque siempre vigiló la posibilidad del retorno del Anillo. Sus agentes secretos y tropas le mantenían en constante información sobre los acontecimientos cuyo poder lideraba. La búsqueda llegó a su máxima actividad cuando fue consciente de que no estaba verdaderamente perdida. Aunque sólo aparecía en una vieja y evidente banda (inscripción legible sólo cuando el Anillo fuera calentado), el Anillo Único fue la mayor fuente de poder forjada en Endor tras la construcción de la Corona de Hierro. Era puramente perverso y actuaba para aumentar los deseos y obsesiones de su portador hasta tal grado que, a pesar de intentarlo, se convertía en un ser maligno.

En el Anillo residía gran parte de la esencia de los mayores trabajos de Sauron (ver Barad-dûr). Con la destrucción del Anillo, en el 3019 de la Tercera Edad, Sauron fue mutilado para siempre; su espíritu ya no pudo asumir una forma física como tal y fue "desterrado" de la Tierra Media.

Tercera edad: La Tercera Edad registrada en la Tierra Media. Se inicia en la continuación del fracaso de Sauron como resultado de la Última Alianza de Elfos y Hombres, y concluye en el 3021 de la Tercera Edad, cuando los guardianes del Anillo atravesaron el mar (desde los Puertos Grises). T.E. es su abreviatura.

Valar: Se refiere a los principales Valar, son 15 incluyendo a Morgoth, y más tarde 14 sirvientes de Eru. Los Dioses menores, o Semidioses, antes consistentes en espíritus puros aunque tomaban a menudo apariencia física. Muchos de los pueblos y seres en la Tierra Media les rendían culto o los consideraban sagrados. Son Guardianes del Mundo, que enviaron a la Tierra Media a los Magos (Istari).

El Oeste: La parte más noroeste de la Tierra Media, específicamente el área donde acontece todo lo descrito en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Aproximadamente, desde Umbar hacia el norte y al este de los embarcaderos del Oeste del Mar de Rhûn.

4.0 GEOGRAFIA

La Tierra Media de J.R.R. Tolkien es, en gran parte, un continente indefinido tanto en términos geográficos como en términos culturales. Ha sido documentado a fondo, estudiando el escenario de los acontecimientos que dominaron dicho sistema de vida en la mayor parte del continente y por sus habitantes la lucha donde contra la oscuridad en el Noroeste; fue en este área donde chocaron los mayores poderes.

Las tierras eran indefinidas y sus habitantes bastante desconocidos. Es breve lo mencionado acerca de ello, algunas referencias al "Vasto Este" o a criaturas "Hombres del Sur", etc. Sabemos que los Mûmakil (elefantes) llegaron accediendo por el tramo sur del gran desierto (más allá del área de Haradwaith) y necesariamente lo hicieron por un hueco propicio para su supervivencia. De este modo, podemos reconstruir la región usando pautas geológicas y meteorológicas. Había una región exuberante más allá del desierto del sur del "Lejano Harad" que correspondía a las pautas atmosféricas, obstruida por la intervención de cadenas montañosas. Gran parte de los hombres del Señor Oscuro venían de esta zona, y dichas costas fueron exploradas y/o colonizadas por los grandes capitanes de Númenor.

Sabemos que los Elfos vinieron desde fuera del Este y un gran número de ellos fueron al Oeste durante la Primera Edad. Su viaje les condujo al área noroeste de la Tierra Media. Grupos humanos como los Balchot y los Aurigas (conductores de carros) (ambos pueblos fueron obligados a emigrar por los hombres del Oeste), vinieron desde más allá del Este. Eran de las regiones de más allá de Rhûn y probablemente sufrían la presión de otros grupos del Este. Por consideraciones geográficas son canalizados en el territorio de Rhovanion y las tierras inmediatamente al norte de Mordor. Así, podemos comenzar a obtener un boceto de la expansión de los territorios del Oeste más allá del Rhûn, cuya geografía (puede tener grupos encarados por Rhûn y hacia Rhovanion), está rodeada por el gran desierto de Harad. Había montañas, al este del desierto y en las regiones de más allá y de donde la sombra de Sauron tomó forma. Al oeste de estas montañas y al sudoeste de Mordor vivían los hombres de Khand. Este pueblo tuvo contactos con los Hombres del Este, al menos cuando aconteció la última migración hacia el oeste, y fueron dominados por el Amo de Mordor. Sus atenciones reconocieron el poder de la Sombra y sus límites geográficos convergieron en la Tierra Oscura.

Las dos cordilleras montañosas de Mordor, las Ephel Dúath ("Montañas de la Sombra") en los bordes sur y oeste, y las Ered Lithui ("Montañas de Ceniza") que formaban la antigua frontera del norte, desarrollaban actividad volcánica (con abundancia en Mordor) y pudieron ser resultado de la naturaleza y/o de los actos de Sauron. Su relación con el movimiento continental es lejana, aunque fueron hacia el este, para que el Anduin cruzara entre las Montañas Blancas y Mordor. Las montañas de Mordor estaban unidas a las mesetas del este y/o la actividad de placas (al menos en parte). Dejando un amplio desfiladero para el contacto entre Khand y las llanuras del sur del mar de Rhûn, podemos recrear la acción de la formación de las montañas en la orilla este del gran desierto -que formaba cordillera en términos de actividad geológica, estando conectada con las Ephel Dúath de Mordor en parte y con las dos cadenas montañosas surgidas de la continua rotura.

Otros modelos específicos, como la referencia de que el Mar de Rhûn fue el mayor "mar interior" de la Tierra Media, permitiendo la interpretación del cartógrafo para juzgar la escala de formaciones, en este caso lagos y "mares" de agua dulce. La Bahía Helada de Forochel fue una porción de una bahía "mucho mayor". Los yermos fríos del norte se extendieron artificialmente hacia el sur en el área de los reinos perdidos de Arnor y Angmar, y se puede juzgar este límite como el límite más meridional de las tierras del hielo eterno.

Podemos, por tanto, derivar una interpretación viable del panorama de las tierras "salvajes". Estas áreas limitaban con influencias civilizadas, y fueron menos dominantes en asuntos políticos/culturales y militares, aunque comprendían una porción muy significativa de la Tierra Media. Después de todo, el Oeste se describe sólo como la parte noroeste de las tierras Endorë.

Lo que sigue a continuación es una descripción del mapa de la Tierra Media y los rasgos más significativos que dominan el desarrollo de los hechos. Se trata de una interpretación de la naturaleza, y el DJ deberá tener precaución en sus libertades con respecto a ciertos detalles. Ten presente la fascinación de Tolkien por nuestro particular mundo propio, que le llevó a traducir el Libro Rojo y nos cuenta sus obras. La Tierra Media es en gran parte como nuestra amada Tierra, y en la mayoría de las cuestiones concernientes a aspectos de las obras de Tolkien, se explican mejor utilizando respuestas de esta última fuente. Esta es la razón por la que un cartógrafo puede utilizar principios físicos encontrados en el transcurso de la vida (por lo menos en su mayoría). Además apuntar que estos mitos, bastante familiares de la realidad cotidiana, se vuelven bastante pausables, valiosos y verosímiles.

4.1 SITUACION DE ENDOR EN ARDA

La Tierra Media está localizada al Este del continente de Aman. La comunicación entre ambos es, sin embargo, muy difícil, desde el 3319 de la Segunda Edad cuando el mar se "curvó" y sólo los Valar pudieron cruzarlo hacia el Oeste y llegar con éxito a puerto. En la Tercera Edad Arda es una esfera, aunque algunas leyendas cuentan que el continente de Aman permaneció como una superficie plana. Númenor se desarrolló separado de Endor y Aman. Estuvo más cerca del Segundo continente.

4.2 LA TIERRA

La tierra mostrada en el mapa está sombreada de acuerdo con ciertos criterios: (1) Las áreas mostradas en verde oscuro son más ricas y temperadas que las que están en claro, ya que estas últimas son áreas semi-áridas, montañosas, rocosas, calurosas, o frías extensiones (relativamente hablando); (2) Colinas y montañas se dan en alturas relativas de acuerdo con los símbolos de tamaño; (3) La plataforma continental está en verde marino o agua; (4) El profundo océano es el área exterior de la plataforma y está en color azul oscuro; y (5) las montañas están coloreadas con intención de expresar la apariencia aproximada de las variadas cordilleras.

Los símbolos del terreno representan cambios de grados relativos, y solo describen los rasgos principales de una variedad determinada. Los lagos pequeños y arroyos, los campos, las estribaciones montañosas, etc, no se representan con distintos fondos. Las elevaciones varían considerablemente, y lo que en un área son aparentemente colinas, en realidad pueden ser montañas mayores que las altas cumbres de antaño. Con respecto a las altiplanicies que las rodean las alturas de éstas últimas son del tamaño de una colina.

Cordilleras Montañosas

La cordillera más alta del Oeste de la Tierra Media son las Montañas Nubladas, unas elevaciones creadas en parte por los engaños de Morgoth en los días en que los Elfos aún estaban despertándose. Son un excelente ejemplo de las fuerzas secundarias que ayudaron a dar forma a la tierra. Su altura no tiene precedentes, aunque algunas áreas específicas de las Montañas Blancas y las *Orocarni* (Q. "Montañas Rojas") alcanzaron alturas equivalentes en el Este. La anchura de las Montañas Nubladas es modesta, aunque sus colinas se extienden muchas leguas hacia el Oeste.

Ambas, las Montañas Nubladas (S. "Hitaeglr") y las Montañas Blancas (S. "Ered Nimrais") están nevadas durante todo el año.

Esto depende más de la altura que del tiempo en el último caso. El frío se combina con las grandes elevaciones de las Hitaeglr para mantener sus grandes campos nevados, y permiten la existencia una actividad glacial que alcanza el norte. Las montañas de Mordor -las *Ered Lithui* (S. "Montañas de la Ceniza") y las *Ephel Dúath* (S. "Cerro de la Sombra") - no están nevadas, ya que ambas son tierras bajas y de elevada temperatura. Una cordillera asociada, las *Ered Ormal* (S. "Montañas del Oro ardiente") también presenta perfiles bajos y accesos sin nieve; sin embargo su localización se halla en un tipo de clima que permite un mayor índice de precipitaciones de lluvia (sobre todo en la cara este). Las *Ered Luin* (S. "Montañas Azules") y las *Ered Mithrin* (S. "Montañas Grises") son también cadenas montañosas de baja altura, pues su latitud y proximidad al clima frío (un legado de Morgoth) permite la existencia de nieves.

La mayor parte de las cordilleras montañosas poseen una cara escarpada opuesta a una pendiente de ascensión suave. En la cara escarpada las colinas son menos prominentes y las cumbres decaen rápidamente hacia tierras bajas suaves. Las estribaciones marcan el descenso más abierto en la cara opuesta. Las nieves y lluvias caen rápidamente presentándose normalmente en las colinas y descendiendo en suaves declives formando la línea divisoria que se haya a lo largo de las crestas mon-

tañosas y que generalmente está muy cercana a la base de la cara escarpada. Las mayores regiones montañosas se encuentran en áreas donde el nivel topográfico es menos abrupto.

Ambas, las Montañas Azules y las Montañas del Este son vestigios de cordilleras que fueron desgarradas y separadas durante los cambios de la tierra que hubo en la Tercera Edad. La antigua cordillera formó antiguamente la pared este de *Beleriand*, y separaba esas antiguas tierras ahora hundidas de la extensión llamada Eriador. En el Este, el Orocarni se extendió una vez a través de la tierra con una suave orilla de margen; iba bajando hacia el este por encima del Mar Interior de *Helcar*. Estas cadenas montañosas tienen ahora grandes desfiladeros, algunos de los cuales parecen desafiar sus patrones originales. En efecto, el Golfo de Lune cruza directamente las Montañas Azules y desemboca en parte de Eriador.

Las regiones de principal actividad volcánica son: (1) Mordor, donde las mayorías de las montañas deben su origen y negra apariencia a los volcanes; (2) Ciertas áreas de la Cordillera Central; (3) Algunos picos y mesetas dispersas del Lejano Norte, donde aparecieron las *Ered Engrim* (S. "Montañas de Hierro") antiguamente. Prácticamente todas estas empinadas tierras del Norte, incluyendo las Montañas Grises, estuvieron conectadas una vez a la cordillera de las Montañas de Hierro. Esta región permanece violentamente activa ya que contiene el legado de Morgoth, que no tocó ninguna tierra sin que esta fuera corrompida y luego difícilmente arreglada.

4.3 EL AGUA

Endor es un gran continente y está naturalmente dotado con áreas de gran cantidad de agua, en particular donde el clima y la topografía se alían con frecuencia para abastecer la tierra. Ninguna región está absolutamente desprovista de precipitaciones en forma de lluvia, ni siquiera las zonas particularmente secas de Mordor o el centro del Gran Desierto, que están cruzadas por vados o canales que forman corrientes periódicas.

Mar Interior

Durante la Tercera Edad el Mar de Rhûn es la mayor extensión interior de agua de todo Endor. Es un pequeño mar de agua dulce asentado en una baja y ancha depresión sin salida a los océanos; las tierras más altas de su alrededor canalizan las aguas (aunque contiene algo de sal es extremadamente potable).

El DJ, estudiando el mapa que muestra regiones desecadas se dará cuenta del número de zonas de lagos rodeadas de tierra que hay en las altas llanuras del Este de la Tierra Media. Generalmente, sin embargo, el agua dulce se abre camino hacia los dos océanos adyacentes al continente: el *Belegaer* (S. "Gran Mar") al oeste y el *Eikkaia* o Aguas Circundantes, al Este, Norte, y Sur. Los dos ríos principales -el *Anduin* (S. "Gran Río") y el *Talathrant* (S. "Rumbo de los Llanos")- fluyen hacia el Sur y hacia el Norte, respectivamente, en gran parte porque la médula de las tierras altas corre hacia el Sudeste cruzando Endor. Desembocan su caudal del profundo interior. De todos los ríos, el Anduin es el más poderoso considerando su longitud, caudal e importancia como barrera geográfica. Todos los demás son más moderados con respecto al Anduin.

Los lagos de agua salada se encuentran generalmente en zonas de clima cálido; allí la evaporación es bastante rápida y el agua contiene mayor cantidad de sal. Naturalmente, los depósitos salinos se hallan cerrados a la superficie de la tierra, además de ser un factor importante. El Gran Desierto y la tierra baja y rodeada de Harad posee un número de pequeños lagos salados, aunque la mayoría son intermitentes. *Numen* en Mordor, es el mayor bloque de agua salada de la Tierra Media.

Los Océanos y Aguas Costeras

Como hemos visto anteriormente las aguas que rodean la Tierra Media están clasificadas tradicionalmente como parte de cualquiera de los dos mares: el Belegaer o el Ekkaia. El Belegaer comprende todo el mar que separa Endor de Aman, y por tanto sólo baña la costa oeste del Continente Medio. Todos los otros mares son considerados partes del Ekkaia. Algunos grupos locales tienen sus propios nombres para el océano y los mapas Númenóreanos usaban nombres para los mares locales, así que los términos Belegaer y Ekkaia pueden ser tratados como unas colecciones generalizadas de pequeños grupos de agua salada. El DJ puede desear discutir sobre los océanos en términos generales de pequeños grupos de mares regionales. La clasificación de los Elfos para las tres extensiones básicas del Ekkaia son: *Forogaer* (S. "Mar del Norte") equivalente al *Khelegaer* (S. "Mar Helado"), *Gaer Rhûnen* (S. "Mar del Este") y *Haragaer* (S. "Mar del Sur").

Ten en cuenta que el cataclismo que acompañó el paso de la Primavera y el final de la Primera Edad (ver 6.12) cambió radicalmente la línea costera de la Tierra Media. Toda esa actividad ayuda a justificar la accidentada naturaleza de los paisajes costeros. El primer acontecimiento tumultuoso estropeó las orillas sur y norte, ya que la destrucción de las Grandes Lámparas trajo a la luz fuerzas impresionantes. Además, la planeada simetría del continente fue alterada durante la gran lucha entre Morgoth y los Valar. Más tarde la costa norte fue desgarrada durante "La Guerra de la Cólera" y la última caída del Enemigo Oscuro. El Noroeste de Endor -incluyendo Beleriand y los dominios de Morgoth, además de las Montañas de Hierro al Norte- fueron sumergidas en el mar. La mayor parte de esta región forma la nueva plataforma continental. El estrecho llamado *Helcaraxë* (Q. "Hielos Afilados") se ensanchó, dejando un paso de hielo libre desde el Belegaer hasta el Norte del Ekkaia durante los cálidos meses de verano. En el Noreste, el antiguo Mar Interior de Helcar, donde los Elfos nacieron en *Cuiviënen*, fue arrasado por el desorden y agitación y ya no existe; en su mayor parte forma parte del océano.

Las corrientes que rodean Endor son difíciles de generalizar. Básicamente siguen los modelos dictados en su mayoría según el sentido de las agujas del reloj, pero esta norma es interrumpida por importantes corrientes que van en dirección contraria a las agujas del reloj en el suroeste y por encima de la costa norte. Un océano que va en contra de las agujas del reloj también baña las orillas cercanas al cabo oeste de *Andrast*, contribuyendo a crear una terrible área de tormentas y tempestades.

El DJ encontrará la tabla que acompaña e ilustra los vientos imperantes y las corrientes oceánicas, siendo una ayuda incalculable para la determinación de las rutas costeras y marítimas.

El Gran Desierto

La vasta región desierta de Harad es un rasgo dominante asombroso ya que parece contribuir de forma muy grande a la naturaleza aislada del famoso Oeste. Su carácter es semejante a algunos desiertos capaces de aguantar poblaciones limitadas pero no insignificantes (hay evidentes rutas y asentamientos en sus áreas más aisladas); sin embargo, es una cruel extensión. En las áreas de las colinas del Este al lado de la montaña, la tierra puede soportar grandes poblaciones y los refugios costeros de Umbar y algunas de las bahías del sur frecuentadas por los hombres de Númenor incluyen magníficos pueblos y puertos. Algunos de los grandes servidores humanos de Sauron, sin duda proceden de esta región. En la parte sur del desierto, las Montañas del Sur caen abruptamente sobre las llanuras y moldeando algunos sistemas fluviales mayores o colinas admirables.

Los Bosques

El antiguo bosque primario, del que el Bosque Viejo y el Bosque Negro fueron parte, cubrió una vez gran parte de la Tierra Media. Ciertamente, todo el Oeste estaba cubierto por un extenso manto de árboles. Era un denso, y variado bosque, cuyos frutos parecieran inclinarse a la especialización (por ejemplo, bosques de robles en un área, bosques de hayas en otra), pero conservaron unas características variadas. De este modo, encuentran bosques mezclados por todas partes y forman una banda que cubre las dos terceras partes de la extensión no árida de la Tierra Media. La abundante taiga (bosques de coníferas) de nuestro mundo están ausentes, excepto en secciones del lejano noreste del continente. Esto es debido al extremo frío que llega el lejano sur desde casi toda la frontera del Norte, y a una situación artificial y/o casi encantada que es normalmente el legado de la perversa mano de Morgoth. Algunas regiones cubiertas casi totalmente por grandes coníferas en la Tierra Media fueron rodeadas de fríos perpetuos. Esta situación fue disminuyendo cuando se ausentó la presencia de maldad (por ejemplo, cuando Angmar estuvo inactivo), aunque permaneció fijo.

El Bosque Negro está representado como un bosque de pinos, aunque está mezclado en su mayor parte en las áreas de tierras bajas. Tremendas extensiones de cuidados pinos, junto a fuertes mezclas de árboles perennes con hojas en forma de aguja, en áreas donde hay árboles de hoja caduca, da como resultado el uso del abeto como símbolo. Ocurre también esto en el área donde fuerzas secundarias ejercen grandes poderes: la influencia de Sauron le ha dado su nuevo nombre.

En el Lejano Sur, más allá de Harad, en el Gran Desierto, y en las Montañas del Sur viven los Mûmakil o "Olifantes". Su tierra natal, y ciertamente toda el área cercana, está salpicada con mezcla de bosque y jungla, tendiendo esta última a ser producto de las húmedas y bien regadas tierras bajas.

Las Llanuras

Las llanuras predominan en el Este, Norte y Sur. El continente central, está relativamente intacto, y se suma al carácter aislado del Oeste. Podría haber áreas extremadamente fértiles, pero la limitada tecnología de los Hombres del Este hacía de la agricultura una verdadera aventura. La región llamada Rhûn, está obviamente bien regada y en un lugar obvio para una población, al menos

ocasional, pero todavía está relativamente aislada debido a la proliferación de la hierba alta y salvaje o (como en el caso del área al Norte de Mordor), por llanuras semiáridas. Llanuras de hierba de tipos variados se alargan cruzando el Este entre las mesetas centrales del este. La tundra del Norte y las llanuras de hielo yacen al norte de las Quebradas que marcaron el límite polar, y cruzaban el llamado "Yermo del Norte" (ocupadas también por y llamada Forodwaith).

El centro de Mordor se divide en dos grandes extensiones: *Gorgoroth*, en la actualidad una elevada y accidentada meseta, y *Num*, y los extremos circundantes del mar de *Numen*. Al Oeste y Noroeste de Mordor no existen grandes extensiones de verdaderas llanuras; más bien las tierras bajas despobladas de plantas son generalmente surcadas por accidentadas colinas oscilantes y ocasionales plataformas arboladas. Antes de la gran despoblación de estas áreas, la mayoría de estas tierras fueron cultivadas. Muchas de las colinas son falsas y traicioneras en sus rasgos, mientras que otras, tales como los "Túmulos" que se hallan en Eriador y el Wold son relativamente suaves.

5. CLIMA Y TIEMPO

El clima de Endor es una combinación de los poderes naturales y secundarios. Para más datos, el DJ debe dirigirse a los mapas climáticos y topográficos. Hay, sin embargo, unos cuantos rasgos básicos del continente:

1) **VIENTOS**- La mayoría son del Oeste, barren desde el Oeste y el Belegaer. Comienzan hacia el Nordeste después de abandonar el Océano; giran para alcanzar con el tiempo el Gaer Rhûnen, y se dirigen hacia el Este y Sureste. Los fríos vientos del Norte salen del Lejano Norte y van hacia el Sur hasta las Montañas Grises y las regiones llanas del norte. Un tercer grupo de vientos, los Alisios del Noroeste, originados en el sur interior y bajan hacia el sudoeste, yendo paralelos o chocando a menudo con los vientos del oeste.

2) **FUERZAS MODERADORAS**.- Los vientos que vienen desde el océano traen humedad y moderación sobre los territorios de la Tierra Media. Conforme se abandonan las costas, las Temperaturas se vuelven más duras, acentuándose las tendencias normales de la región. En el Este esta variación es más extrema, y aquí los vientos que pasan al interior han recorrido generalmente distancias considerables. Las brisas costeras locales suavizan y moderan el clima de las costas, pero los imperantes vientos del oeste, y la presencia de las montañas impiden que dichos vientos penetren en el interior.

3) **CURVAS DE TEMPERATURAS**.- Generalmente, las latitudes del norte disfrutan de unas variaciones de estaciones, y tienen unos mayores y radicales cambios de temperatura en el transcurso del año. Mientras se desplaza al sur, la curva de los grados se dulcifica, con temperaturas más superiores variando relativamente poco de verano a invierno.

4) **INFLUENCIAS DE LAS MONTAÑAS**.- En las áreas de tierras altas la superficie atmosférica está a gran altitud. Da como resultado una refrecantes atmós-

fera y aparecen condensaciones; el aire caliente y tibio posee mayor humedad. Cuando una atmósfera circula alcanzando un fuerte frío, se producen las precipitaciones. Por esta razón, las áreas montañosas que se hallan en el camino de los vientos húmedos reciben grandes precipitaciones. En estos lugares las precipitaciones caen generalmente por Barlovento (Oeste). Esto permite a la cara de Sotavento hacer de secante, creando prados o incluso desiertos. En ciertos casos, sin embargo, la cara de sotavento puede ser más húmeda que la que golpea el viento. Donde la cara de barlovento es abrupta, y las montañas son relativamente bajas, la lluvia cae próxima a la línea de cordillera y permite escaparse hacia sotavento; allí hay menos superficie horizontal y en este área cae la lluvia sobre la cara más accidentada, y el tiempo de refrigeración puede ser alcanzado sólo después de un relativamente largo período de refrigeración. Cuando los vientos son secos, no pueden recoger la humedad hasta alcanzar gran altitud y la saturación sólo acontece pasado un cierto tiempo.

5) **DONDE SE UNEN LAS MASAS DE AIRE**.- En las áreas de latitudes medias, masas de aire tibio del Sur se unen al aire frío del Norte. El resultado es una serie de patrones temporales rotativos que se mueven del oeste al este, acercando los vientos imperantes. Por consiguiente, los movimientos de los frentes del tiempo son: Frentes cálidos, con calor, veranos ligeramente lluviosos; frentes fríos; y encajados, o afilados frentes dentados, que provocan un largo invierno de lluvias y nieves.

6) **EFFECTOS DE LOS PODERES SECUNDARIOS**.- Morgoth y Sauron provocaron grandes efectos en ciertas áreas de la Tierra Media. En el Lejano Norte, el Enemigo Oscuro dejó un legado de frío perpetuo en unas tierras yermas, y encantándolas después. Los fríos vientos polares soplan más al sur de los que sería normal, y sólo los volcanes y las brisas marinas polares tienen influencias moderadoras. Sauron, por otra parte, produjo dos efectos en la perversión del clima: en Angmar su mano incrementó el frío que ya rodeaba el Noroeste de las Montañas Nubladas; en Mordor, combinó el calor con las brisas heladas. En ambos casos, el aire fue desprovisto de la mayor parte de sus preciosas cualidades, don de la vida. Espantosos vapores y humos corrosivos se suman en la situación de Mordor, particularmente en la meseta de Gorgoroth.

6. ENDOR, UNA VISION DE NACIONES Y POLITICA

Esta sección se dedica al material para las campañas que se desarrojan en la Tierra Media. La línea temporal de 6.1 cubre acontecimientos ocurridos en el Oeste o "Grandes Tierras", mientras que en 6.2 se describe una imagen generalizada del resto del continente.

6.11 ANTES DEL TIEMPO

Antes del Tiempo no había nada, sólo *Eru*, el Único. De su pensamiento surgieron los Espíritus Sagrados, únicos, sirvientes de quien los *Valar* y *Maia* fueron los más conocidos.

Los Espíritus Sagrados dieron a luz a la Gran Música que llenó el Vacío y fue la siguiente creación de Eru. De la Música surgió *Eä*, todo lo que existe, los cielos y el mundo. También fue diseñado el destino a partir de la Música, y los seres que ocuparían el mundo fueron atados a ella y su destino perfectamente determinado excepto para los Hombres, que elegirían el suyo propio.

Sin embargo, uno de los Valar rasgó la armonía convenientemente y tramó sus propios pensamientos bajo los modelos dictados por Eru, apareciendo entonces una gran discordia. El Único se disgustó con el Vala llamado *Melkor* (Q. "*Aquel que Origina el Poder*"), al que ahora llamamos *Morgoth* (S. "*El Enemigo Oscuro*").

Eru imaginó a sus hijos y habló con los Espíritus Sagrados sobre su llegada. Se prepararía un lugar para los Elfos y los Hombres. Así surgió la necesidad de *Arda*, y muchos de los Espíritus Sagrados emprendieron el trabajo de modelar la tierra.

Aquellos que lo hicieron así son llamados ahora los Valar, y de ellos, *Morgoth* fue el más poderoso. Del deseo de *Morgoth* llegó el Mal, y se desencadenó una guerra sobre la construcción de las nuevas tierras. Lo que era templado y simétrico cambió y varió, aunque *Arda* permaneció esencialmente circular y plana.

6.12 LA PRIMERA EDAD

El inicio de la Primera Edad está considerado por algunos que comienza con la creación de la Luz de *Arda*.

La primavera de *Arda*: Los años de las lámparas

La discordia de *Morgoth* fue aplazada por un tiempo, y durante la tregua los otros Valar buscaron llenar la nueva tierra con luz. Se labraron dos enormes lámparas por el herrero *Aulë* y se colocaron sobre grandes pilares en el Mar Circundante. *Illuin* vigilaba el norte y *Ormal* el sur, y ambas estaban en mitad del continente de Endor. Iluminaban la tierra y las plantas y los animales comenzaron a ocupar *Arda* con una música tranquila. Los Elfos y los Hombres aún dormían.

Los Valar (que ahora excluirían a *Morgoth*) situaron su hogar en la isla de *Almaren*, en el extenso lago que se hallaba en medio de Endor. Mientras ellos vivían en paz, su enemigo *Morgoth* comenzó a excavar profundo en el Norte de la Tierra Media, tallando después grandes cuevas fuera de los huecos de las rocas. Llamó a esta guarida "*Utumno*". Allí, al borde del alcance de *Illuin*, moraba *Morgoth*; allí creó una gran hueste de monstruos a partir de aquellos animales de *Arda* que pudo pervertir. Primeramente se reprodujeron las Arañas, más tarde se unieron a la rebelión un grupo de malignos Maíar que eran mayoritariamente Balrogs.

Cuando los otros Valar descansaban, *Morgoth* golpeó. Derribó a *Ormal* e *Illuin*. Se inició una matanza de aquellos pobres animales que escaparon del ascenso del Mar y el hundimiento de la tierra en llamas provocado por la rotura de las Lámparas. La Tierra Media fue alterada para siempre y el sueño de simetría de los Valar fue destruido en el despertar de la inundación. *Almaren* desapareció.

Los Valar respondieron con una venganza y atacaron el ejército del Enemigo Oscuro. *Manwë*, Señor de los Valar reunió aquel día a sus hermanos forzando a *Morgoth* a huir al interior de *Utumno* al amparo de una terrible oscuridad. En aquella terrible fortificación permaneció intacto, ya que los Valar se veían obligados a reprimir su deseo de destrucción.

El Ascenso de Aman

Cuando concluyó el cataclismo, los Valar dejaron la Tierra Media situando su nuevo hogar en las tierras más occidentales de *Arda*, en el reino Bendecido de Aman. Detrás de las más altas de todas las montañas (las *Pélori*) construyeron su Reino Bendecido, y Aman se convirtió desde entonces en las Tierras Imperecederas de *Valinor*. *Morgoth* se dirigió directo hacia las tierras salvajes del recién remodelado Continente Medio. Solo las estrellas situadas en el cielo por *Elbereth* ("*Varda*") iluminaban la tierra.

Cuando *Valinor* estuvo acabada, y la magnífica ciudad de Valmar (*Valimar*) fue finalmente establecida, brotó un nuevo don de *Arda*. En el túmulo de *Ezeshollar*, en el exterior de las puertas del oeste de la ciudad de los Valar, dos jóvenes árboles crecieron y dieron brotes. Criados por los Valar se desarrollaron y florecieron y comenzaron a brillar con una luz fabulosa que crecía y decrecía en un increíble ritual. Su luz cubrió Aman, y los dos árboles -el Blanco *Telperion* y *Laurelin* el Dorado- marcaron el mediodía del día Valironeano con el movimiento de su luz. Este primer día completo marca el inicio de la Cuenta del Tiempo.

Los años de los dos árboles

Los siguientes son los acontecimientos principales siguientes al nacimiento de la Cuenta del Tiempo, en un orden cronológico aproximado:

- Transcurren innumerables años. En todo este tiempo, *Morgoth* reconstruye sus ejércitos y renueva sus intentos de seducir a los Valar. En esta época uno de los más poderosos Maíar, Sauron (S. "*Gorthaur el Cruel*") se une al Mal.

- El Vala *Aulë* (El Forjador) crea a los *Khazâd* (Enanos), de tierra y piedra, y comienza a enseñarles su arte y el lenguaje. Eru interviene, pues los Enanos no entraban dentro de su plan; a los hijos de *Aulë* se les permite vivir, pero caen en un profundo sueño. Los Elfos serían los Primeros Nacidos.

- La Vala *Yavanna* (Q. "*La Donante de Frutos*"), mujer de *Aulë* el Herrero, y "Reina de la Tierra", renueva las plantas y desarrolla toda la vida de la Tierra Media. Los *Ents* o "Guardianes de los Árboles" caminan primero por la tierra.

- En *Cuiviënen*, en el Noroeste de la Tierra Media, los Elfos despiertan. Se llaman a sí mismos los "*Quendi*", ya que hablan con voces, a diferencia de todos los demás *Kelvar* (S. "*Todo aquello que crece y se desplaza*"). De todos los Pueblos Libres ellos son los Primeros Nacidos.

- Los Siete Padres de los Enanos despiertan. Sus tribus se dividen y siguen caminos diferentes.

- Los Elfos comienzan a explorar la tierra alrededor de su lugar de nacimiento y desarrollan el lenguaje. Mientras tanto, los Valar son ignorantes de su despertar, mientras que *Morgoth* decubre su presencia y trata de engañarles. Infunde sobre ellos un temor hacia los otros Valar.

- En uno de sus viajes a través de Endor, el Vala *Oromë* (El Cazador) descubre que los Elfos han despertado según la profecía de Eru. Muchos de los Elfos, sin embargo, se llenan de temor cuando se encuentran por primera vez con él.

- Los Orcos son creados por *Morgoth* a partir de los Elfos cautivos o malignos que se encuentran en *Utumno*, y que han sido pervertidos en sus profundos pozos. Mor-

goth continúa su búsqueda para esclavizar a los hijos de Eru.

- Morgoth construye una nueva gran fortaleza en el Noroeste de la Tierra Media; es llamada *Angband* (S. "Prisión de Hierro") y se diseña para "proteger" Endor de los Valar de Aman. Sauron, lugarteniente en jefe del Enemigo Oscuro dirige este complejo subterráneo.

- Yavanna y Oromë convencen a los Valar del plan de Morgoth para seducir a los Elfos y conquistar y gobernar Endor.

- La batalla de los poderes vuelve a traer a las huestes de Valinor a la Tierra Media. Conducen a Morgoth hacia el interior de Utumno y montan guardia en Cuiviénen. Utumno es sitiado y arrasado, y Morgoth es capturado y encadenado por el Vala Tulkas. El Enemigo Oscuro es hecho prisionero.

- Estimulados por Oromë, los Elfos envían mensajeros a Valinor, liderados por los hermanos *Olwë* y *Elwë*. Los enviados vuelven y les explican a sus hermanos las maravillas de Aman.

- Las Tres Razas de los *Eldar* -los Elfos *Vanyar*, *Noldor* y *Teleri*- comienzan el **Gran Viaje** hacia el oeste en busca de la luz de los Dos Árboles y las costas de Aman. Aquellos Elfos que no estuvieron dispuestos a emprender el viaje se conocen como los *Avari* (Q. "Renuentes", o "Renegados"); serán conocidos como los variados grupos de los "*Elfos Silvanos*".

- Parte de los *Teleri*, los *Nandor* bajo el mando de *Lenwë*, permanecen al Este de las Montañas Nubladas y van hacia el sur bajando por el Anduin.

- Las Tres Razas llegan a Aman. Los *Vanyar* son los primeros en llegar a Aman. A ellos les siguen los *Noldor*.

- Los *Teleri* permanecen durante un tiempo en la Tierra Media, pero finalmente la mayoría completa el viaje. Este grupo es conocido como los Elfos del Mar. Son liderados por *Olwë*.

- Otro grupo permanece en la Tierra Media con su señor *Elwë*. Un romance con la *Maia* *Melían* y un amor por la tierra de *Beleriand* hace quedarse a *Elwë*. Aquellos que se quedan con él son llamados y conocidos como los *Sindar* (Q. "Elfos Grises") y su señor adapta el nombre de "*Elu Thingol*". Se casa con *Melían* y funda el reino de *Doriath*. Uno de los grandes seguidores de *Thingol* es *Círdan* el Carpintero de Barcos.

- Las Tres Razas se asientan en el reino costero de *Eldamar* (Q. "Hogar de los Elfos"), un área separada de Valinor por las Montañas *Pélóri*. *Tirion* se convierte en la ciudad de los *Noldor*, mientras que los *Teleri* eligen ir a *Alqúalonde* al lado del mar. Los *Vanyar* erran por el oeste en la montañas y por la brillante tierra de Valinor.

- Los *Sindar* de *Thingol* encuentran por vez primera a los Enanos (*Kh.* "*Khazâd*", S. "*Naugrim*"), cuando estos últimos empiezan a atravesar las Montañas Azules (S. "*Ered Luin*").

- *Rúmil*, un *Noldo* de *Tirion* en *Eldamar*, desarrolla el primer sistema de escritura y registra la primera historia.

- Los *Noldor* crean un número de grandes trabajos haciéndose orgullosos y soberbios. Uno de ellos, *Feänor*, revisa los escritos de *Rúmil*; también realiza grandes avances en la fabricación de gemas. Es *Feänor* quien denomina por primera vez a *Melkor* como "*Morgoth*".

- Morgoth se arrepiente, aunque en su corazón planea fugarse. Los Valar creen sus excusas y después de "tres edades" en las *Estancias de Mandos*, el Enemigo Oscuro es liberado. *Manwë* le perdona ante las puertas de Valinor.

- Transcurre un inquieto período, durante el cual Morgoth camina por Valinor bajo la mirada suspicaz de Tulkas, los *Vanyar* y *Ulmo* (Q. "El que controla la lluvia") el Señor de las Aguas. Morgoth instruye a los *Noldor* y la mayoría sucumbe a sus agradables modales.

- *Feänor* crea los tres *Silmarils*, joyas casi indestructibles que encierran y preservan la luz de los Dos Árboles. Son las más preciadas y poderosas de las creaciones e los *Eldar*.

- Los *Noldor*, persuadidos por las mentiras de Morgoth, del ansia de los Valar por los *Silmarils*, se arman y empiezan a hablar de la rebelión. *Finwë* -el Señor de los *Noldor*, y padre de *Feänor* y *Fingolfin*-, informa a los Valar de la situación crítica de su pueblo.

- Morgoth intenta robar los *Silmarils* de la casa de *Feänor* en *Tirion* mediante astucias, pero es alejado.

- Los Valar se dan cuenta de los planes de Morgoth, creyendo que ha ido directamente a Arda. Sitúan una guardia en el norte de Valinor y *Eldamar*. En realidad, sin embargo, Morgoth toma un disfraz y se transforma en *Avathar*, apareciendo en el sudeste de Aman. Allí, en la tierra más oscura del mundo, encuentra al demonio maligno *Ungoliant*.

La Larga Noche (El Año de la Oscuridad)

- Morgoth conspira con *Ungoliant* para destruir los Dos Árboles. El monstruoso demonio toma forma de Araña, y al abrigo de su Oscuridad, se introducen los dos en Valinor. Morgoth hiere a los árboles con su lanza, y su savia se derrama. *Ungoliant* absorbe la savia, envenenando a los Árboles, y bebe desecando los *Bienes de Arda*.

- Morgoth ataca la tesorería de *Finwë* en *Formenos* en el Nordeste de Aman. Roba todas sus riquezas, incluyendo los tres *Silmarils*, y entonces asesina personalmente a *Finwë*.

- Al perecer los dos Árboles, Morgoth y *Ungoliant* desaparecen a través de los helados estrechos de *Helcaraxë*, penetrando en la Tierra Media. La Oscuridad permanece durante la persecución. Valinor se oscurece en una noche sin precedentes.

- La Gran Araña exige algo de todo el poder y la luz robada de Aman. Morgoth descubre que no puede eludirla e intenta utilizar las joyas de *Formenos* como forma de pago; retiene, sin embargo, los *Silmarils*. *Ungoliant* consume las joyas y crece. Pide los *Silmarils*. Morgoth es amenazado y llama a una guardia de *Balrogs* que conducen a *Ungoliant* hacia el sur.

- *Feänor* exige ser el Señor de los *Noldor*, por ser el mayor superviviente de la casa de *Finwë*. Sus hijos se unen a él y despierta a los *Noldor*; todos juran venganza contra cualquiera que busque y codicie los *Silmarils*. *Fingolfin*, el hermano de *Feänor*, y el segundo hijo de éste, *Turgon*, intentan tranquilizar a sus compañeros *Noldor*, para que no busquen roturas con los Valar. Las huestes de *Feänor* se preparan a marchar sobre Endor. La cólera crece y hay grandes amenazas y asesinatos entre compañeros de la misma familia. El hijo mayor de *Fingolfin*, *Fingon*, insta a su padre a unirse a *Feänor* y a marchar contra Morgoth. Temiendo una separación y viendo que su propio pueblo, los *Noldor*, estaba de acuerdo con *Fingon* y la facción de *Feänor*, *Fingolfin* accede a liderar a su pueblo hacia la Tierra Media. El tercer hijo de *Finwë*, *Finarfin*, intenta permanecer neutral, pero contra su voluntad toma parte en la búsqueda.

- La Hueste de los *Noldor* se mueve hacia el norte fuera de *Eldamar*. Un mensajero de *Manwë* advierte

contra la expedición, por las predicciones de muerte de los Valar. No obstante, sólo unos pocos Noldor permanecen en Tirion. La fuerza de Feänor marcha en primer lugar; Fingolfin le sigue con la mayor parte del pueblo. Finarfin y su primer hijo *Finrod* forman la retaguardia, permitiendo a Fingolfin mandar su contingente. Sin embargo, Feänor se agota y su odio hacia Morgoth le conduce a buscar un camino más rápido que el cruce de los estrechos al Norte de Helcaraxë.

- Feanor desvía sus fuerzas y marcha sobre Alqúalonde. Allí pregunta a *Olwë*, Rey de los Teleri, si les acompañará y permitirá a los Noldor navegar en sus Barcos Blancos. *Olwë* no acepta, pues él confía en los Valar y nunca ha dado crédito a las falsas palabras de Morgoth. Los Noldor de Feänor intentan embarcar por la fuerza pero los Teleri les hacen retroceder. Las huestes de Fingolfin llegan en medio de la batalla y caen sobre los Teleri en nombre de sus hermanos. Sin conocer el motivo de esta masacre entre hermanos, la élite del ejército de Fingolfin cambia de rumbo. Los Noldor se desvían hacia el Norte a través de las costas de Aman, algunos por tierra y otros por mar.

- Una enorme tempestad provocada por un amenazador mar destruye algunos de los Barcos Blancos, pero la mayoría de los Noldor sobrevive. Los Valar advierten que cualquiera que siga la travesía de los rebeldes morirá; los Noldor son salvados de la destrucción a manos de Ulmo o cualquiera otro de los señores del agua.

- En el límite de la extensión llamada *Araman* los Noldor encuentran una negra figura que les habla con palabras de aviso. Esta es la **Profecía del Norte**; como antes se predican grandes dolores, y algunos consideran que es Manwë en persona el profeta. Feänor reacciona sin pensar y sale hacia el este cruzando el *Belegaer* (S. "Gran Mar"), dejando a las huestes de Fingolfin y Finarfin en las orillas rocosas del Nordeste de Aman.

El afligido Finarfin vuelve a Tirion (donde es perdonado y permanece para gobernar a los Noldor de Aman). Fingolfin persiste; su pueblo continúa el viaje hacia la Tierra Media.

- Morgoth construye su nuevo reino en las *Ered Engrin* (S. "Montañas de Hierro"). Habita bajo las cuevas, fortaleciendo el complejo subterráneo de *Angband*. A partir de los escombros ocasionados al construir *Angband*, construye la montaña-fortaleza de *Thangorodrim*, un terrible trío de elevaciones que vigilan la puerta principal de la morada subterránea del Enemigo Oscuro. En la cara sur de *Thangorodrim* se tallan al menos doce puertas menores para entrar en *Angband*.

- Los Noldor llegan al Tierra Media.

Los Años del Sol y la Luna

Este período está marcado por las dos guerras entre Morgoth y los Pueblos Libres. Las cinco grandes luchas o "Batallas" ocurren antes del final de la primera larga guerra. El segundo conflicto, la Guerra de la Cólera, es una continuación de las primeras luchas e implica una Gran Batalla.

- **La Primera Batalla:** Durante la Marcha de los Noldor, Morgoth aparece en *Beleriand*, en el Noroeste de la Tierra Media. El reino Sindar de Thingol repele a los ejércitos del Este del Enemigo Oscuro con ayuda de los Nandor de *Denethor* (hijo de *Lenwë*) y de los Enanos de las Montañas Azules. Los Sindar de la costa al mando de *Círdan* son sitiados por la hueste oeste de Morgoth.

- Mientras los Elfos de Feänor navegan hacia el Este, y el pueblo de Fingolfin hace su camino a través de los

fríos yermos de *Araman* y *Helcaraxë*, los Valar intentan preservar lo que les sea posible de la luz de los Dos Árboles. *Aulë* coloca la última flor de *Telperion* en una vasija creando así la Luna.

- Tras ser elevada por siete veces la Luna, una nueva "estrella" aparece en el cielo. Es el Sol, creado por el último fruto de *Laurelin*, y su ascenso ocurre el día en que Fingolfin entra en *Mithrim*.

- Los Hombres (Q. "*Atani*", S. "*Edain*") despiertan en *Hildorien* en el Este de la Tierra Media. Son llamados el Segundo Pueblo, y comienzan a extenderse hacia el Sur, Norte y Oeste.

- **La Segunda Batalla** (*Dagor Nuin-Giliath* o *Batalla bajo las estrellas*): Morgoth envía otro ejército hacia el oeste para encontrarse con los Noldor que marchan directos a *Mithrim*. Desea destruirlos antes de que puedan establecerse en *Endor*. Los Noldor derrotan al Gran ejército orco, y tratan de reformar grupos que abandonaron el sitio de los Sindarin de *Círdan*. El ejército Noldor de Feänor empuja a los orcos hacia las llanuras de *Ard-Galen* y hacia *Thangorodrim*. Los Orcos intentan hacer frente a sus perseguidores, y reforzados por un grupo de Balrogs, detienen a Feänor, asesinando al Gran Rey. Los hijos de Feänor se dejan llevar, y la batalla resulta irresoluta; aplacados los Orcos se retiran y los Noldor se unen a sus hermanos los Sindar de *Beleriand*. Fingolfin es elegido Gran Rey de los Noldor.

- Los Hombres encuentran por primera vez a los "Elfos Oscuros", un grupo de Silvanos (*Avari*) que vive en el lejano Este, Morgoth también se entera de la llegada de los Hombres, disponiéndose a seducirlos. Muchos caen bajo el maleficio de la Oscuridad, adorando o temiendo al Enemigo Oscuro.

- Los Noldor se asientan por todo *Beleriand*, en el Noroeste de la Tierra Media. Los Sindar de Thingol y *Círdan* mantienen sus propios reinos de *Doriath* y de la costa, respectivamente.

- Cincuenta años después de la llegada de los Noldor, Ulmo habla a Finrod y a Turgon de la fundación de reinos ocultos.

- **La Tercera Batalla** (*Dagor Aglarðo* o "*La Batalla de la Gloria*"): Grandes llamas son derramadas desde las puertas de *Thangorodrim*, y un triple frente de asalto es lanzado contra las recientes reinos de *Beleriand*. Los Orcos son completamente derrotados y los Elfos sitian *Angbad* y *Thangorodrim*.

- *Glaurung*, el primer gusano maligno y "Padre de los Dragones", aparece. Aunque aún, es joven y sólo medio desarrollado, conduce a los Elfos fuera de las inmediaciones de *Thangorodrim*, al sur cruzando *Ard-Galen*. Su persecución es detenida volviendo a casa y reduciendo la presión sobre *Angband*.

- La Tregua y Larga Paz, que dura cuatro siglos permite a los Elfos construir sus reinos ocultos (*Gondolin* y *Nargothrond*) y completar sus planes de defensa.

- Los hombres aparecen por el Este. Las Casas *Edain* (sing. *Adan*), de *Bëor*, *Haladin* y *Marach* -junto a los "Hombres Negros" de *Bör* y *Ulfang*- viven en *Beleriand*.

- **La Cuarta Batalla** (*Dagor Bragollach* o "*La Batalla de la Llama Repentina*"): una impresionante profusión de llamas surge de las puertas de *Thangorodrim* y sepulta la llanura de *Ard-Galen* (que fue renombrada como *Anfauglith* o "La Ceniza Jadeante"). Los ríos de fuego acaban con los puestos de vigilancia. Balrogs y Orcos, acompañados por un crecido *Glaurung*, se dirigen hacia el sur, aplastando gran parte de *Beleriand*. *Hithlum* y los reinos ocultos se libran del asalto, pero grandes áreas

del este de Beleriand son arrasadas. El Gran Rey de los Noldor, Fingolfin cabalga hacia las puertas de Thangorodrim y desafía a Morgoth a un combate mortal. Hiere al Enemigo Oscuro (que por ello queda atado a su cuerpo), pero en la lucha es asesinado por Morgoth.

- *Beren*, hijo del señor de la primera casa Adan, "se casa" con *Lúthien*, hija de Thingol y Melian, y princesa Eldarin de Doriath. Renuncia a su mortalidad. Juntos van hacia Thangorodrim en busca de los Silmarils. Lúthien canta una canción que, junto al peso de la Corona de Hierro, permite dormir a Morgoth. Beren extrae un Silmaril de la corona. Los dos intentan huir, pero Beren es asesinado.

- El Silmaril es recogido por los Enanos de Nogrod y engarzado en el *Nauglamir*, un collar destinado a Finrod, hijo de Finarfin. El collar cambia con frecuencia de manos, pero finalmente acaba en Doriath, donde la princesa *Elwing* está obsesionada con su belleza. Se casa con *Eärendil*, el hijo del señor de la tercera casa de los Edain, y residente largo tiempo en Gondolin. La Muerte de Thingol.

- *Eärendil*; señor de Avernien del mar y amigo de Círdan, tiene dos hijos de Elwing. Son llamados *Elrond* y *Elros*. *Eärendil* navega frecuentemente por las costas de Beleriand, buscando noticias sobre sus desaparecidos padres. Se halla navegando cuando su hogar de la costa es atacado por los Elfos en busca del Silmaril de Elwing. Su mujer coge el *Nauglamir* y lo arroja al agua junto a ella pero el Vala Ulmo la transforma en pájaro y ayuda a que con su vuelo llegue a manos de *Eärendil*. Juntos navegan hacia Valinor, buscando ayuda contra Morgoth.

- **La Quinta Batalla** (*Nimaeth Arnoediad* o "*Lágrimas Innumerables*"): La guerra continúa con *Maedhros*, el mayor de los hijos de Feänor, haciéndose cargo de los Noldor. Fingon lidera una contraofensiva en el oeste de Anfauglith, como parte de un asalto coordinado con el ejército de *Maedhros* en el este. Están reforzados por *Turgon*, señor del reino oculto de Gondolin. Este ejército del oeste es rodeado por el ejército de Morgoth, y esperan la llegada de *Maedhros*. *Maedhros* es retrasado por espías y traidores, pero finalmente llega a la gran batalla; están apoyados por Hombres y Enanos. Desgraciadamente, la traición por los engañosos hombres de la casa de Uldor tiene como resultado la derrota de los Elfos. Uldor cae sobre su retaguardia en la cumbre de la batalla, y los ejércitos de Morgoth invaden todo el Norte de Beleriand, excepto Gondolin. La ciudad de *Turgon* permanece en el misterio para el Enemigo Oscuro.

- El secreto de la localización de Gondolin es traicionado; todos menos uno de los pasos que conducen al interior del valle oculto (el paso de *Tumladen*) son revelados a Morgoth. La ciudad es atacada y destruida por un ejército de orcos, trolls y dragones relevados por balrogs. Fue el último reino fundado por los Noldor en Beleriand. Su destino está completo.

- La Guerra de la Cólera (*La Gran Batalla*)

Comprendiendo la súplica de *Eärendil*, los Valar forman rápidamente un ejército gigantesco y navegan hacia la Tierra Media. Los Noldor de Aman, los Vanyar y los barcos de los Teleri acompañan a las huestes de Valinor. Desembarcan en Beleriand y se reúnen con los más valientes de los Edain. Los Elfos de Endor, sin embargo no están presentes. *Eärendil* junto con una parte de las Grandes Águilas lideradas por *Thorondor* se unen también al ejército de los Valar. *Thangorodrim* y *Angband* son atacadas. Morgoth posee un impresionante ejército,

pero es destruido. *Ancalagon* el Negro, mayor de todos los dragones, se reta con *Thorondor* y es matado por *Eärendil*; la derrota del gusano allana *Thangorodrim*. Fuerzas cataclísmicas sacuden la tierra y Morgoth es vencido y la mayor parte del Noroeste de Endor es separado del continente y perece bajo el mar. De todo Beleriand, sólo dos partes de *Lindon* permanecen. Comprenden el resto de tierras al oeste de las Montañas Azules.

- Morgoth es arrojado al Vacío hasta el final de los tiempos, pero la mayoría de sus sirvientes (por ejemplo, Sauron) escapan o se ocultan en las profundidades bajo la tierra. Permanecen en las grandes cavernas que rodean las profundidades de Endor.

- *Eärendil* y el Silmaril de Elwing son colocados en el cielo como la más brillante de las estrellas menores. Los otros dos Silmarils acaban, uno en las aguas del mar y el otro bajo las tierras de Arda. Los hijos de Feänor, *Maedhros* y *Maglor*, son obligados a cumplir el Juramento de su padre, rechazan devolver los Silmarils recuperados a Aman. Cada uno es confundido por el poder de la joya, sin poseerla; *Maglor* arroja el suyo al mar, mientras *Maedhros* se vuelve loco y se se lanza a un llamante abismo, conduciendo el Silmaril a su muerte.

6.13 LA SEGUNDA EDAD

La Segunda Edad está marcada por dos grandes períodos, uno anterior, y el otro posterior a la Ruina de Númenor. Los acontecimientos que ocurren antes del Año 1 de la Segunda Edad, durante el período que siguió a la derrota de Morgoth, son imposibles de averiguar.

Para los Hombres de la Tierra Media, la Segunda Edad es una época oscura. Los Edain prosperan a plena luz del acontecimiento, pero su marcha y el éxodo de los Elfos resulta en un pesaroso y entristecedor declinar de su tecnología humana.

- Antes de la Ruina

Los Vanyar y la mayoría de los Noldor vuelven a Aman tras la Guerra de la Cólera. *Galadriel*, ("*Señora de la Luz*"), hermana de Finrod se casa con el Sinda *Celeborn*. El pertenece a la familia de Thingol. Para agradecer la ayuda en la Guerra de la Cólera, los Valar dan a los Edain su propia isla, en el Gran Mar al oeste de Endor. Al mismo tiempo es impuesta a los humanos la restricción de no viajar hacia el oeste a las costas de Aman. Esta es La Prohibición de los Valar.

1

- El reino de Lindon es fundado en la parte izquierda de Beleriand (Forlindon y Harlindon). Los Vanyar y la mayoría de los Noldor vuelven a Aman tras la Guerra de la Cólera. Los Sindar y aquellos Noldor que quedan juran lealtad a *Gil-Galad*, ("*Estrella del Resplandor*"), Señor de Lindon; reconociéndole como Gran rey del Oeste. Círdan, el carpintero de barcos contruye asentamientos de Sindar en los Puertos Grises, en el Golfo de Lune (S. "*Lhûn*").

ca. 2-1000

- Las migraciones de los Sindar tienen como resultado el movimiento de un gran número de Elfos Grises hacia el Este. Mientras tanto, los Noldor descubren *Mithril* en las Montañas Nubladas, en *Moria*, en la tierra situada al lado de las ancestrales moradas de los Enanos en *Khazâd-Dum*.

ca 3-40

- Las migraciones de los Enanos de las Montañas Azules, incrementan la población de Khazâd-Dum. Los cercanos Noldor de Eregion comienzan a comerciar con los Enanos. A diferencia de los Sindar, los Altos Elfos tienen pequeños problemas con los Khazâd.

32

- Los humanos Edain desembarcan en Númenor, una gran isla a 300 leguas (900 millas) al oeste del Cabo de Andrast. Serían conocidos como los Númenóreanos (S. "Hombres del Oeste"), y fundan un reino bajo el mandato de Elros, hijo mortal de Eärendil y hermano del inmortal Elrond.

442

- Muerte de Elros, Tar-Minyatur, primer Rey de Númenor.

ca. 500

- Sauron reaparece en Endor.

600

- Los barcos Númenóreanos exploran por primera vez desde el mar la costa de la Tierra Media, además viajan por numerosos grandes ríos en el Este y el Sur. Sus viajes recorren casi toda la costa. Enseñan el arte de la agricultura y de la construcción.

750

- Después de una importante entrada de Elfos de Lindon, un reino Noldor es fundado en Eregion. Galadriel y Celeborn son sus más prestigiosos habitantes, aunque uno de sus habitantes *Celebrimbor* (S. "Mano de Plata") se convierte en el maestro de los herreros. Celebrimbor desarrolla sus trabajos en estrecha relación con sus colegas los Enanos.

ca. 800

- Un gran grupo de Sindar migra fuera, al oeste, de Eriador y entra en Eregion. Están liderados por *Thranduil*. Las relaciones entre los Sindar y los Enanos de Khazâd-Dum, sin embargo, son frías.

ca. 850

- Los Sindar de Thranduil salen de Eregion y cruzan las Montañas Nubladas. Durante un tiempo, viven entre sus parientes de *Lorinand* (aquellos Sindar llamados Nandor).

ca. 950

- Los Sindar de Thranduil cruzan el Anduin y se desplazan hacia el Norte, hacia el Gran Bosque Verde. Viven entre los Elfos Silvanos del norte del Bosque Negro y Thranduil se convierte en Rey del Reino de los Bosques.

ca. 1000

- Sauron ocupa secretamente Mordor y comienza a trabajar en *Barad-dûr* (S. "Torre Oscura").

1200

- Los primeros puertos Númenóreanos se establecen a lo largo de la costa oeste de Endor. Sauron asume una hermosa apariencia y como "Señor de los Regalos" intenta ganarse el favor de los Eldar. Gil-Galad desconfía de él y rechaza el trato con el Mal Único. Los herreros de Eregion, sin embargo, son seducidos por sus eruditos modos y maravillosos regalos.

1200-1500

- La flota Númenóreana empieza a construir torres refugios a través de todo el sur, este y sudoeste de la Tierra Media. Sauron enseña nuevas formas de forjar a los herreros de Eregion.

ca. 1350-75

- Sauron convence a los herreros de Eregion de rebelarse contra el dominio de Galadriel. Celebrimbor, de-

seoso de competir en obras con Feänor y codiciando las obras de los Enanos, se convierte en "Rey" de Eregion.

ca. 1375

- Galadriel entra en Khazad-Dûm y viaja a través de las Montañas Nubladas hasta Lórinand. Allí funda el Reino de *Lórien*. Muchos de los Noldor la siguen pero Celebrimbor se queda.

ca. 1500

- Los herreros Elfos de Eregion, ahora en la cumbre de su poder, empiezan a forjar los Anillos del Poder; el astuto Sauron comienza a sugerir cómo moldearlos.

ca. 1500-80

- Se han forjado ya un número de Anillos de Poder mayores y menores. Sauron vuelve a Mordor.

ca. 1590

- Celebrimbor concluye los Tres Grandes Anillos.

ca. 1600

- Sauron forja en secreto en el *Orodrûin* ("Monte del Destino") el Anillo Único, colocando gran parte de su propio poder en su construcción. Cuando Sauron se coloca el Anillo en su dedo, Celebrimbor descubre la verdad. Los Elfos evitan llevar los Anillos y escapan lejos de su alcance. Sauron acaba la fortaleza de Barad-dûr; su fundación estará siempre unida al destino del Anillo.

ca. 1601

- Sauron pide a los Elfos que le entreguen los Anillos del Poder, pero rehusan. Celebrimbor va a Lórien a pedir consejo de Galadriel. Allí, le da el gran Anillo *Nenya*, uno de los Tres.

1693

- Comienza la Guerra entre los Elfos y Sauron. Los otros dos de los Tres Anillos, son enviados a Gil-Galad en Lindon; allí permanecen ocultos. Emisarios Elfos son mandados desde Lindon en busca de ayuda contra el ejército orco de Sauron.

1695

- Las huestes de Sauron invaden Eregion. Gil-Galad envía a Elrond (Hermano del difunto medio-elfo Elros) para ayudar a Celebrimbor.

1697

- Celebrimbor es asesinado y Eregion cae. Sauron falla su intento de conseguir los Tres Anillos, pero aún dirige la captura de los otros dieciséis Anillos del Poder. (La localización de los Siete dados a los Enanos sólo fue garantizada con la tortura de Celebrimbor). Elrond y Celeborn se retiran con los restantes Noldor, abandonando Eregion. Los Enanos cierran las puertas de Moria. Elrond funda *Imladris* (Rivendel) como refugio. Celeborn va a Lórien con un número de refugiados Noldor. Allí fortifica el reino contra Sauron.

1698

- Galadriel sale de Lórien y va a Lindon para unirse a los esfuerzos de Gil-Galad.

1699

- Sauron extiende la guerra a todo Eriador, e invade la región. Sauron descubre que los Enanos son afectados de modo diferente del que había planeado: su orgullo se intensifica y su codicia se multiplica, pero la inmortalidad no les es concedida. Los Enanos no les sirven y él jura venganza contra todos los de su pueblo.

1700

- Una gran flota de Númenor desembarca en Lindon. Los hombres y los Elfos derrotan a Sauron; el año siguiente Eriador es liberada.

1701-1800

- Sauron mantiene su guardia contra el Oeste y vuelve su atención hacia el este, acrecentando sus esperanzas de traer más hombres a sus ejércitos.

ca. 1780

- En un concilio de Imladris, Gil-Galad da el más poderoso de los Anillos Elficos, *Vilya*, a Elrond. *Amroth*, hijo de Galadriel y Celeborn, permanece en Lórien como Jefe del Reino.

ca. 1800

- Los Númenóreanos empiezan a extenderse por Endor y nuevas colonias son fundadas. Se dominan muchos puertos. Los primeros colonizadores llegan a Gondor, desplazando a los indígenas de las tierras bajas. Galadriel y Celeborn viajan hacia Belfalas, donde viven en la costa. Un grupo de Sindar (Nandor) de Lórien se desplazan y se asientan en *Edhellon* en el *Morthand*, donde otros Noldor han vivido tiempo.

ca. 1800-2251

- Una insidiosa oscuridad se desliza por Númenor. Los Númenóreanos comienzan a pelearse. La mayoría cree que las Tierras Imperecederas son la fuente de la inmortalidad, y cuestionan el dominio de los Elfos sobre tan sagrado lugar; las envidias dan como resultado un anhelo por vivir en Aman. Se oponen a la Prohibición de los Valar. Algunos empiezan a observar a los Elfos como sus enemigos, mientras otros permanecen Fieles. Bajo el reinado de *Tar-Ciryatan*, los Númenóreanos empiezan a exigir impuestos de los pueblos de Endor.

ca. 2000

- Se usan los Anillos del Poder para seleccionar señores entre los Enanos y los Hombres. Se escogen siete por los Khazâd, mientras que caen nueve en las manos de los Hombres. Sauron descubre que los Enanos son afectados de modo diferente al esperado: se intensifica su orgullo y codicia, pero la inmortalidad no les es concedida. Los Enanos no le sirven y jura venganza contra el resto de su pueblo.

2251

- Una rebelión absoluta contra los Elfos y los Valar de Aman acontece en Númenor cuando Tar-Atanamir toma el trono de Númenor.

ca. 2251

- Los *Nazgûl* aparecen por primera vez en la Tierra Media. Por lo menos cinco de ellos son señores Númenóreanos Negros.

2280

- El puerto de *Umbar* es reforzado y ampliado. Se construye una gran fortaleza y el puerto pasa a ser la base principal de los Númenóreanos en Endor. Su localización es ideal, pues el fondeadero está bien protegido sobre las rutas de desembarco y es el punto de confluencia del gran océano que circula entre Númenor y la Tierra Media.

2350

- *Pelargir* es construido en la confluencia del Anduin y el Sirith. Rapidamente se convierte en el principal puerto de los Fieles en Endor.

2899

- *Ar-Adûnakhôr* (A. "Señor del Oeste") se convierte en Rey de Númenor, tomando un nombre Adûnaico y comienza a perseguir a los Fieles. El uso público del idioma Elfico es proscrito. Los tres reyes que le suceden continúan esta política en distintos grados.

3175

- *Tar-Palantir* (Q. "El que ve de lejos") sube al trono de Númenor intentando detener la rebelión de su pueblo contra los Valar y los Elfos. Apoya las opiniones de los Fieles, pero su hermano menor y su sobrino (Pharazôn) y gran parte de la mayoría (los "Hombres del Rey") se le oponen. La guerra civil estalla.

3255

- Un cansado y entristecido Tar-Palantir muere y deja a su hija *Miriel* el trono. Se llamaría Tar-Miriel. Desgraciadamente es obligada a casarse con su primo Pharazôn. Su marido se autodeclara rápidamente Rey y se hace llamar *Ar-Pharazôn* (A. "El Dorado").

3261

- Ar-Pharazôn lidera un ejército que cruza el mar y navega hacia Umbar con la intención de destruir a Sauron.

3262

- La presencia de las armas Númenóreanas convencen a Sauron a rendirse. Sauron es encadenado en Númenor.

3262-3310

- Sauron consigue el favor del Rey y corrompe el reino de éste. Los Númenóreanos son convencidos de que la Prohibición de los Valar es una táctica para proteger a los Elfos de las Tierras Imperecederas, y que Aman proporciona a todos sus residentes la inmortalidad.

3310-19

- Ar-Pharazôn construye la Gran Armada.

3319

- Liderados por su Rey, los Númenóreanos desembarcan y navegan hacia el Oeste, hacia Aman; desafían la Prohibición. Los Valar conservan su activa protección sobre Endor, y claman a Eru para purificar al mundo. Los Númenóreanos posan pie en las costas, con el mayor ejército que haya habido en la historia de la humanidad y que fue borrado al caer en un gran abismo que se abrió en el Mar entre Númenor y Aman. Númenor es devastada por fuego y olas, y solo la punta del más alto pico (el *Meneltarma*) permanece en pie. Todos excepto los Fieles mueren. El cuerpo, como tal, de Sauron es destruido. Liderados por *Elendil*, y sus hijos *Isildur* y *Anárion*, una flota de Fieles escapa, encaminándose hacia Endor. Aman es eliminada del plano de Arda. Las Tierras Imperecederas ya no pueden ser directamente alcanzables por mar, ni tampoco se puede recalar en cualquiera de sus tierras. Los Elfos inmortales alcanzarán Aman con el consentimiento de los Valar.

-Después de la Ruina

3320

- Sauron vuelve a Mordor en una forma monstruosa, y ya nunca jamás podrá recuperar una forma bella. Se fundan los **Reinos en el Exilio**: se establece *Amor* en el Norte de Eriador, donde los antiguos Edain fueron una vez señores de estas tierras sagradas, donde las frías colinas recuerdan a las tierras altas de Númenor; se funda *Gondor* a lo largo de la costa norte de la Bahía de Belfalas, y rápidamente llega al valle bajo del Anduin. Los *Palantir* son divididos y Elendil decide vivir en Arnor.

ca. 3325-3441 (y en la Tercera Edad)

- La mayor parte de los *Dunlendinos* y otros pueblos humanos emparentados con ellos emigran hacia el Norte lejos de las colinas y valles de las Montañas Blancas. La mayoría se asienta en *Dunland*, mientras otros se desplazan por Eriador o se dispersan a lo largo del flanco noroeste de las Montañas Nubladas. La torre de *Orthanc* es construida por los Dúnedain como fortaleza y vínculo entre Arnor y Gondor.

3429

- Sauron reconstruye su inmenso ejército en Ithilien, barriendo el ejército de Gondor situado por encima del Anduin. Isildur escapa a Arnor donde encuentra ayuda. Anárion defiende Gondor.

3430

- Gil-Galad y Elendil forman la **Última Alianza entre Elfos y Hombres**. Gil-Galad da el Anillo Elfico *Narya* a Círdan.

3431

- La Alianza llega a Rivendel y se prepara para la guerra.

3434

- La Alianza cruza las Montañas Nubladas y pasa el Anduin. En *Dagorlad* (S. "Batalla del Llano"), en el norte de las puertas de Mordor, derrotan al Gran Ejército del Señor de los Anillos. Las fuerzas de Sauron retroceden hasta Mordor. La persecución forma un asedio en Barad-dûr.

3440

- Anárion muere a causa de una piedra arrojada desde la Torre Oscura.

3441

- Se entra en Barad-dûr. Sauron es derrotado e Isildur corta el Anillo Único de la mano del Señor Oscuro, pero Elendil y Gil-Galad mueren en la batalla. Los Espectros del Anillo pasan a las sombras. Barad-dûr es derribada, pero sus cimientos permanecerán mientras exista el Anillo Único. Isildur decide conservar el Anillo.

6.14 LA TERCERA EDAD

Como estas series se concentran en Endor en la Tercera Edad, la exhaustiva documentación de los acontecimientos ocurridos en el Oeste durante este período se muestran en módulos de áreas específicas. El espacio no permite llevar una cantidad razonable de documentación. Se puede encontrar un resumen aproximado en *El Señor de los Anillos, El Retorno del Rey, Apéndice B*.

A continuación se enumeran algunos momentos cruciales con el propósito de una cierta continuidad.

1

- Se pone guardia a Mordor.

1-500

- Se realiza una serie de migraciones por parte de los Hombres del Norte Eriadorianos, que se vuelven a establecer en *Rhovanion*, al este del Anduin.

2

- Isildur, ahora Rey de Gondor y Arnor es asesinado en los Campos Gladios mientras se encaminaba hacia el Norte siguiendo el Anduin. Sus tres hijos perecen y el Anillo Único acaba en el fondo del río. Los Reinos en el Exilio están desgarrados y Gondor empieza a correr caminos separados. En el próximo milenio Gondor se expandirá rápidamente.

ca. 250-850

- Arnor declina progresivamente. La capital cambia de lugar progresivamente de *Annúminas* a *Fornost Erain*.

490

- La primera invasión de Hombres del Este entra en *Rhovanion*.

748

- Gondor absorbe todas las tierras del Este del Anduin, al Norte de Mordor y al Sur del Bosque Verde (Bosque Negro) y al Oeste del Mar de Rhûn.

ca. 830

- Se inician conflictos entre Gondor y los Númenóreanos Negros de Harad.

861

- Arnor es dividido en tres reinos menores: *Arthedain*, *Cardolan* y *Rhudaûr*.

ca. 913

- Primera de las grandes campañas Gondorianas contra Harad.

933

- Gondor toma el puerto de *Umbar*, de los Númenóreanos Negros, capital de Harad. Poco después los señores de Harad ponen cerco a la ciudad.

ca. 1000

- Sauron se mueve de nuevo. Los *Istari* (Magos) son enviados a la Tierra Media para mantener el orden y equilibrio de las cosas.

1050

- Harad es aplastado y Gondor alcanza la cumbre de su poderío.

ca. 1050

- Los *Nazgûl* reaparecen de nuevo. Sauron aparece nuevo y va a *Dol Guldûr*. El Bosque Verde cae lenta y gradualmente bajo la Sombra y se transforma en el "Bosque Negro".

ca. 1050-1300

- Las tres tribus de Hobbits migran hacia el Oeste cruzando las Montañas Nubladas hacia Eriador.

ca. 1300

- Los *Nazgûl* son divisados de nuevo. Su líder, el Rey-Hechicero, funda *Angmar*, al norte de las Montañas Nubladas. Intriga contra los tres estados de Arnor.

ca. 1301-50

- Rhudaûr cae bajo la Sombra. Los *Dunlendinos* toman el control de la situación, aliándose con *Angmar*. La guerra estalla entre *Cardolan* y *Arthedain* y sus enemigos comunes: *Angmar* y *Rhudaûr*.

ca. 1400

- Los Hobbits Fuertes vuelven a cruzar la Montañas Nubladas y se establecen en los Campos Gladios.

1409

- *Cardolan* es invadida por los ejércitos de *Angmar*. *Arthedain* apenas resiste el asalto.

1409-1636

- *Cardolan* desaparece.

1432-47

- La **Lucha entre Reyes** aparece en Gondor. Los Rebeldes huyen por mar y toman *Umbar*, iniciando el gobierno de los Corsarios.

1600

- A los Hobbits se les permite establecerse en una parte de *Arthedain*; su feudo es llamado **La Comarca**. En las próximas décadas se produce un influjo de nuevos colonos.

1635-37

- La **Gran Plaga**, una serie de devastadoras enfermedades y pestes, barre completamente *Rhovanion*, Gondor y Eriador. *Calenardhon* (los territorios del norte, más tarde llamados *Rohan*) es gradualmente abandonado tras esta época. La Torre de Orthanc (*Isengard* o *Angrenost*) permanece custodiada aunque su uso disminuye cada vez más.

1640

- La capital de Gondor es trasladada de *Osgiliath*, en el Anduin, a la cercana *Minas Anor*. *Osgiliath*, ya des poblada por la Plaga, continúa su declive lentamente.

1810

- Gondor expulsa a los Corsarios de *Umbar*.

1856-99

- Una confederación de Hombres del Este, los **Aurigas**, entran en *Rhovanion* y rechazan a los ejércitos de Gondor hacia el oeste, cruzando el Anduin. Gondor abandona sus posiciones del este. Los refugia-

dos Hombres del Norte se unen en el Valle del Anduin, al norte de los Campos Gladios.

ca. 1900-1975

- Los Hombres del Norte del Valle del Anduin, se hacen llamar los *Eótheod*.

1974

- Los ejércitos del Rey-Hechicero invaden Arthedain.

1975

- El último rey de Arthedain se ahoga en la Bahía de Hielo. Un ejército compuesto por tropas de Gondor y sus aliados de Eriador derrotan al Rey-Hechicero. Angmar cae.

1977

- Los Eótheod emigran hacia el Norte, hacia el Valle superior del Anduin.

1980

- El Rey-Hechicero vuelve a Mordor y recoge a sus compañeros, los Espectros del Anillo. El Balrog de Moria aparece, asesinando a *Durin VI*.

1981

- Los Enanos abandonan Khazad-dûm.

1999

- Los refugiados de Khazad-dûm fundan una población en *Erebor* (La Montaña Solitaria).

2000

- Los Nazgûl asedian la ciudad montaña de *Minas Ithil*.

ca. 2000-2200

- Los Enanos del pueblo de Durin comienzan a establecerse en la parte sur de las Montañas Grises. Evitan tener contacto con los dragones que se están criando en el Brezal Marchito.

2002

- Los Nazgûl toman Minas Ithil y consiguen su Palantir (La Piedra de Ithil). El lugar es rebautizado como *Minas Morgul*. Minas Anor es rebautizado como *Minas Tirith* (S. "La Torre de Guardia").

2050

- Finaliza la línea de los Reyes de Gondor, iniciándose el gobierno de los Mayordomos. Orthanc es cerrada y las llaves son guardadas en Minas Tirith; sólo una pequeña fuerza hereditaria permanece vigilando la Torre.

2063-2450

- Sauron está en el Este, y la Paz Vigilada se extiende sobre el Noroeste de Endor. Lobos de *Forodwaith* y de las colinas del norte de las Montañas Nubladas empiezan a plagar Eriador.

ca. 2460-2510

- Los *Balchoth*, otra oleada de Hombres del Este invasores, atacan Gondor y cruzan el Anduin por el sur. La mayoría de los territorios del norte de Gondor son asolados, pero los Balchoth fallan en su intento de aplastar el espíritu de los Dúnedain. Los invasores son finalmente derrotados en *Parth Celebrant* cuando se reúne un ejército de Gondorianos que reciben el apoyo (en el momento crucial) de los Eótheod de *Eorl*. A los Eótheod se les da la tierra de *Calenardhon*, aunque Gondor retire el control sobre el valle alrededor de Orthanc. Los Señores de los Caballos renombran esta zona como *Rohan*.

2463

- El Anillo único es encontrado en los Campos Gladios por un Hobbit Fuerte llamado *Déagol*. Su primo *Sméagol* (*Gollum*) le mata y coge el anillo.

2475

- Osgiliath es invadido por un ejército orco. La población huye hacia el Oeste. Permanecen en un lugar abandonado hasta el final de la Tercera Edad.

2590

- Los dragones de las Montañas Grises comienzan a moverse, y los Enanos son expulsados de esta área. Algunos de los refugiados vuelven a Erebor, mientras otros ponen rumbo este hacia las Columnas de Hierro.

2758

- Un ejército Dunlendino que sale de Dunland invade Rohan y las tierras bajas. El rey *Helm* es conducido al Abismo de Helm y la ciudadela es sitiada. Mientras, los Haradrim salen de Umbar para atacar Gondor.

2758-59

- El Largo Invierno provoca grandes sufrimientos en todo Eriador, Rohan y en ciertas zonas de Rhovanion.

2759

- Helm, el último rey de la dinastía de Reyes de la Marca, muere. Una segunda línea de reyes comienza. Los Dunlendinos son expulsados de Rohan. Se da permiso a *Saruman* el Blanco para entrar en Orthanc para continuar los estudios graduales e inmersión en las sendas de la Oscuridad.

2770

- *Smaug*, el dragón (rojo/dorado) viene desde el sur del Brezal Marchito. *Valle* es destruida y los Enanos de Erebor son expulsados, huyendo a las Colinas de Hierro. Los Hombres de Valle buscan refugio en el Sur, en *Esgaroth*, subiendo por el Lago Largo ("Ciudad del Lago").

2793-99

- La Gran Guerra entre Enanos y Orcos. Comienza en un lugar más allá del flanco este de las Montañas Nubladas.

2845

- El rey *Thrán II*, Rey del pueblo de Durin, es capturado por Sauron y hecho prisionero en Dol Guldur. El último de los Siete Anillos Enanos se pierde con él.

2850

- Buscando a Thrain, *Gandalf* el Gris se introduce en Dol Guldur. El mago descubre la verdadera identidad de *Nigromante*.

2885-3019

- Los Haradrim de Umbar y los Harad cercanos emprenden una serie de ataques continuos a las costas de Gondor.

2901

- Los ciudadanos gondorianos empiezan a abandonar *Ithilien*, desplazándose al oeste más allá del Anduin.

2911-2912

- El Cruel Invierno golpea a Eriador y Rhovanion. Los lobos blancos aparecen con fuerza. Las aguas de torrentes se desbordan y cubren las tierras bajas. *Tharbad*, el último vestigio del antiguo Cardolan, es finalmente abandonado. El comercio entre Eriador y Rohan/Gondor, ya de por sí esporádico, casi desaparece.

2939

- Saruman descubre que el Anillo Único se halla cerca de los Campos Gladios y que Sauron a comenzado a buscar en esta zona. El Mago Blanco se guarda la información.

2941

- El Concilio Blanco (compuesto por: los Magos, Elrond, Cirdan, Galadriel y otros señores de las Eldar) arroja a Sauron de Dol Guldur. *Bilbo* el Hobbit roba el Anillo Único a Gollum. *Smaug* es muerto mientras ataca Esgaroth. Los Enanos recuperan Erebor y, con la ayuda de las Grandes Águilas y de los Elfos de Thranduil, derrotan a un gran ejército de orcos y wargos en la Batalla de los Cinco Ejércitos.

2944

- Concluye la restauración de Valle.

2951

- Sauron, ahora en Mordor, se da a conocer declarando sus intenciones. Dol Guldur es reocupada por los Nazgûl, y el Señor Oscuro empieza a reconstruir Barad-dûr.

2953

- El Concilio Blanco se reúne por última vez y Saruman se lanza a la búsqueda del Anillo. Orthanc es reforzada y fortificada.

2954

- Ithilien es completamente abandonada. El Orodruin (Monte del Destino) entra en erupción.

3000

- Saruman utiliza la **Piedra de Orthanc** (Palantir) por primera vez. Utilizando la **Piedra de Ithil**, Sauron toma dominio de la mente del Mago Blanco.

3018-3019

- La **Guerra del Anillo**. Saruman sale de Endor y Sauron es expulsado. El Anillo Único es destruido; todos los demás son bloqueados, resultando ineficaces o destruidos.

3021

- La Tercera Edad termina. Medio año después comienza la Cuarta Edad.

6.2 NACIONES Y POLITICAS EN LAS TIERRAS SALVAJES

Los nombres en negro que se hallan en el mapa de campaña en color representan los "pueblos salvajes" y sus territorios asociados durante la Tercera Edad de la Tierra Media. Estas culturas abarcan ciertos grados de civilización, y algunos son, ciertamente, más sofisticados que los menos nobles de los hombres que viven en las áreas más definidas del Noroeste de Endor; así que generalizar es difícil y complicado y debería ser cuidadosamente considerado.

6.21 LAS TIERRAS SALVAJES ANTES DEL 1 DE LA TERCERA EDAD

Durante los primeros días de la Primera Edad la historia de Endor está marcada por las migraciones de los pueblos fuera del Este, donde los Elfos y los hombres despertaron por primera vez. Los Elfos Avari (Silvanos) del Noroeste de la Tierra Media se filtran a través de las costas y viajan a través de los bosques del interior, extendiendo su cultura y sus dotes. Los hombres se multiplican con rapidez y ocupan grandes áreas en un espacio de tiempo relativamente corto. Tras cuatro siglos después de su despertar, el primer grupo de hombres alcanza las costas del Noroeste del continente, y allí encuentran a los Eldar. El sur de la Tierra Media, siendo más remoto, es ocupado algunos siglos más tarde.

Durante todo este período la historia de los Hombres y de los Elfos está marcada por dos factores principales: la continua presencia de Morgoth y sus sirvientes; y la aparición de una amplia variedad de subgrupos, pueblos, tribus y razas. En la mitad de la Segunda Edad, Sauron reemplaza a Morgoth como el gran poder secundario de Endor, y una tercera influencia aparece: los capitanes de Númenor transportan su cultura y poder a las costas de Endor.

6.211 La influencia de la Oscuridad

La Oscuridad de Morgoth persiste entre la mayoría de los pueblos durante los primeros días de Endor. Sus ejércitos son apoyados por los hombres, que le adoran manifestando su ignorancia, odio y temor. Sus orcos son engendrados mediante la corrupción o perversión de los Elfos, sobretodo Avari. (La mayoría de los Eldar escapan a este terror, y creían que los orcos eran perversión de los hombres). La mayoría de los favoritos de Morgoth migran hacia el norte para participar en las guerras contra los Eldar y los Pueblos Libres. Otros, permanecen en sus propias tierras o rondan en campañas de conquista de tipo nómada, respetando el poder y poco más. Su confianza es mayor en la fuerza que la diplomacia, y en continuas luchas cuerpo a cuerpo y rápidas alianzas.

Con la caída de Morgoth, el único vínculo que mantiene sus caminos desaparece, los pueblos salvajes se separan en luchas particulares. Algunos de los grandes grupos forman confederaciones tribales y se aseguran un territorio considerable. Desde entonces, la mayor parte empieza, desde las más antiguas áreas del más lejano este, a expandirse y migrar, desplazando a sus vecinos hacia el Oeste. En el Oeste y Suroeste este proceso de canalización da como resultado la existencia de sociedades mayor organizadas a lo largo de la costa Este de Endor, cuando estas civilizaciones adquieren fuerza, resisten las invasiones de los pueblos nómadas con mayor efectividad que las poco desarrolladas tribus del interior.

El Ascenso de Sauron provoca la intrusión de otras fuerzas unificadas, y de nuevo un gran poder es capaz de unir a grupos variados, algunos se incorporan a los ejércitos de Mordor, pero la mayoría venera sencillamente al Señor Oscuro en alguna forma, sirviendo a sus deseos y pagando tributo.

6.212 La Expansión de los Pueblos

Los pueblos de Endor están formados por un amplio y variado conjunto de gentes. con el paso de los tiempos algunos son exterminados, o absorbidos, aunque sus movimientos, al menos durante los primeros años, son más que compensados por la generación de nuevos pueblos y subgrupos. Esta expansión de nuevas tribus y razas acontece porque algunas gentes abandonan a sus hermanos y buscan nuevas tierras, o cuando el desarrollo y la expansión de una cultura facilita el nacimiento de distintas subculturas. Nuevas tierras y nuevos entornos producen naturalmente diferentes enfoques y normas. La historia de los hombres sobrepasa a la de otros pueblos en los últimos años de la Primera Edad. La expansión de los Elfos es significativa, pero disminuye rápidamente con el paso del tiempo.

La Segunda Edad es un período de declive cultural, entre los Hombres del Noroeste de Endor, debido en gran parte a su alto grado de sofisticación durante la Primera Edad, y a la partida a Númenor de la mayoría de los grupos cultos de Edain. Para los otros pueblos humanos, sin embargo, no significa un grave declive; la mayoría nunca tuvo los dones de sus hermanos Edain. Durante la Segunda Edad, se expanden o migran, y comienzan a conocer nuevos caminos en sus nuevos pueblos. La elevada concentración de población en el Este, sin embargo, obliga a desplazarse hacia el oeste o el sur, pero este factor es poco significativo ya que todo el continente está colonizado y es el valor de la tierra, no su proximidad geográfica, la que determina el número de habitantes. En el caso de los hombres y Elfos del noroeste de

la Tierra Media, se efectúan incluso algunos desplazamientos hacia el Este.

Aquellos que fueron lo bastante afortunados para encontrarse con los Elfos Silvanos, disfrutaron de la gran influencia exaltadora de los Primeros Nacidos, mientras otros construyeron civilizaciones con ayuda de los Númenóreanos que establecieron en los puertos tras el 1200 de la Segunda Edad. El resultado es una amplia variedad de culturas entre Hombres y Elfos.

Durante los tres siglos anteriores al 2251 de la Segunda Edad, otro elemento aparece en escena. El Señor Oscuro de Mordor comienza a introducirse directamente en la política de los Númenóreanos. El deseo de Sauron de completar su dominio del mundo, el respeto por los Dúnedain, y su temor por los Reyes de Númenor le conducen a acercarse cuidadosamente a los escogidos señores Númenóreanos con los regalos de los Anillos del Poder. Naturalmente, los señores más aislados eran blancos perfectos para este plan. Tres "Númenóreanos Negros" aceptan los Anillos y, junto a otros seis hombres se convierten en los Nazgûl. Los señores Númenóreanos se vuelven independientes en cuanto a mente e inteligencia, y buscan por sí mismos el poder. A diferencia de otros codiciosos o descontentos mandatarios de las colonias de Númenor, ellos sí cayeron en la telaraña de terror lejano y gigantesco, mayor que la que planteó la de una flota de venganza desde su patria.

El período entre los años 2250-3319 de la Segunda Edad está marcado por una serie de revueltas y separaciones encubiertas que envuelven a Númenor y a sus posesiones en Endor. La mayoría de las colonias permanecen a remolque, pero otras se autoproclaman estados. Ambos grupos asumen el carácter de naciones con sus propias identidades raciales y étnicas a través del tiempo, pero la independencia acelera este proceso. Con la Ruina de Númenor, todas las viejas colonias son conducidas hacia la construcción de su propio futuro; la mayoría sobrevive y, hacia el final de la Segunda Edad, una variada colección de "estados sucesores" poseen dominios en un número de lugares costeros y ribereños por varias partes de las tierras salvajes de la Tierra Media.

6.123 Posiciones númenóreanas en las Tierras Salvajes

Tras el año 600 de la Segunda edad, los Númenóreanos se embarcan en una serie de viajes de exploración hacia la Tierra Media. Sus habilidades en navegación y construcción de barcos alcanzan el mayor nivel conocido por los hombres, tienen pocos conflictos para llegar al continente y a recorrer la costa encontrando nuevos puntos de desembarco y zonas navegables. Durante los seis siglos siguientes, penetran en el interior del continente mediante diversos viajes surcando ríos y vías navegables interiores. Tienen encuentros con variedades de Elfos y Hombres. Para los hombres de estas tierras, estos contactos tienen un valor excepcional: la agricultura y las técnicas de construcción Númenóreanas son impartidas, y los nuevos conocimientos constituyen el núcleo de un número de civilizaciones florecientes. Después de todo, salvo los Eldar, los hombres de Númenor son los más cultos habitantes al este de Valinor, en Aman.

A mediados del siglo 13 de la Segunda Edad, la presencia Númenóreana resulta más incidente. Permanentemente se establecen puertos en lugares elegidos y embarcaderos, permitiendo a los Hombres de la Isla del Este reforzar y renovar sus grandes navíos. Consiguen comerciar, aunque los Númenóreanos necesitan poco

más que puras bonanzas temporales y abastecimientos para continuar sus viajes. En ciertas áreas se denota una mezcla gradual de cultura local con la de los exploradores, que se hacen manifiestos durante seis siglos, pero la naturaleza pasajera de los ocupantes en los puertos preserva el carácter independiente de la mayoría de los pueblos, ciudadelas y refugios.

Alrededor de 1800 de la Segunda Edad, unos cambios en la política de Númenor provocan ambiciosas variaciones en las actitudes respecto a sus actividades en Endor. Los puertos se tornan puntos vitales de colonización de la Tierra Media, y los colonos Númenóreanos empiezan a asegurar las tierras próximas a los viejos refugios. A un tiempo, expediciones militares dominan a los vecinos y conquistan pequeñas áreas, nuevos feudos para su cada vez más egocéntrico Rey. Los tributos son recogidos y se vuelven mayores en cada reinado sucesivo.

La cultura de los invasores predomina dondequiera que se establezcan; pero con el tiempo, los estilos indígenas penetran en las colonias, haciendo distinciones cada vez más grandes. De vez en cuando, políticos locales reflejan la inquietud en sus hogares, con los Fieles permaneciendo junto a los Eldar, y la inmensa mayoría cuestiona la Prohibición de los Valar. Sin embargo, a menudo empiezan a aparecer otros problemas. Los señores de las colonias empiezan a luchar por sus propios intereses con mucha frecuencia, y los fuertes impuestos, que junto con el aumento de mezclas culturales, permite el inicio de un estímulo del espíritu de independencia. El egoísmo de Númenor y políticos agresivos, proporcionan malos ejemplos para los de su pueblo que viven en Endor; hacia el final del siglo 20 de la Segunda Edad, algunos de estas colonias empiezan a expandirse solas, embarcándose en campañas independientes. Aparecen conflictos aunque las armas de los Númenóreanos son demasiado grandes y algunos valientes y desconocidos se fían poco de su Rey. A medida que la política se vuelve más fanática y la administración de las posesiones Númenóreanas se ve invadida de una creciente desorganización, este proceso se acelera. Cubriéndose de poder, estos señores provocan la independencia.

6.22 LAS TIERRAS SALVAJES EN LA TERCERA EDAD

Tras el inicio de la Tercera Edad se establece un período largo de más de 1000 años de relativa tranquilidad. Sauron ha desaparecido y sus influencias decaen. Las Guerras y migraciones continúan, algunas viejas coaliciones perduran y también algunas disputas directas, o indirectamente unidas al Señor Oscuro, aunque disminuyen; globalmente pues resulta una era durante la cual los pueblos de las Tierras Salvajes se interiorizan más.

La influencia Númenóreana, antaño grande en las áreas de los puertos, y, más tarde colonias, y también patente en ciertos estados, también declina durante el primer milenio de la Tercera Edad. Una mezcla de los Dúnedain y culturas locales caracteriza la mayor parte de la historia de este período, en particular a lo largo de las costas. Las fortalezas de los Númenóreanos Negros continúan ejerciendo su poder, pero la mayoría son totalmente absorbidas por las poblaciones de los alrededores. Los señores de descendencia de los Dúnedain, la mayoría racialmente mezclados en el principio de la Tercera Edad, pierden su distintivo carácter racial con alarmante velocidad. En el área de Harad, los Señores de Umbar y sus asociados adquieren una tonalidad de

oscura en la piel, y entre sus gentes comienzan a aparecer y actuar Reyes indígenas. Generalmente, sin ningún impresionante poder externo, permanecen poco tiempo para crear graves conflictos.

Desafortunadamente, esta plácida era finaliza con la reaparición de Sauron. Tras el 1050, los sirvientes de la Oscuridad se agitan de nuevo con vigor renovado, sembrando terror e ignorancia. Naciones enteras caen bajo el maleficio del Maligno. Con la partida de Sauron de su base de Dol Guldur, en el 2063 de la Tercera Edad, este proceso se acelera; durante casi 400 años (hasta el 2460 de la Tercera Edad), el Señor Oscuro está en el Este dirigiendo sus conquistas personalmente, aunque de modo discreto.

Su regreso al Oeste sucede después de satisfacer sus necesidades, y triunfar en el manejo de todas las poblaciones de los territorios civilizados de sus enemigos. La llegada de la confederación de Hombres del Este, conocidos como los "Balchoth", a Rhovanion (sobre el 2460 de la Tercera Edad) no es una coincidencia.

Otros dos grandes señores Maiar llegan a las Tierras Salvajes, hacia el 1000 de la Tercera Edad. Los dos Magos "Azules", *Alatar* y *Pallando* llegan con el propósito general de mantener el equilibrio de las cosas. Durante un tiempo, Saruman está con ellos, pero el Mago Blanco vuelve al Oeste separándose de ellos para seguir su propio rumbo. Su historia, sin embargo, aparece relatada mejor en otro sitio.

A continuación hay una lista de las fuerzas primarias que actuaron en la aparición de migraciones y conflictos durante la Tercera Edad. La mayoría de las guerras y cambios son resultado de reacciones en cadena que afecta a lejanas áreas, del punto inicial de cambio. Esto sirve de ayuda al DJ para construir las fuerzas relevantes dando forma al gigantesco esquema de movimientos poblacionales:

1) Poderes Secundarios

Sauron y sus sirvientes, los supervivientes secuaces de Morgoth y los Istari en su totalidad, tienen la capacidad directa o indirecta de afectar a la política y objetivos de pueblos, causando por ello conflictos o luchas. Sus herramientas son tantas como las que la imaginación pueda formar.

2) Necesidades Territoriales

A medida que las poblaciones crecen, ya no hay recursos de alimentación por sí mismos, y durante más tiempo deben buscar nuevas tierras. Algunas emigraron tras agotar las fuentes de la localidad que controlaban. El hambre es una razón vital para marchar hacia otro lugar, especialmente allí donde una sociedad es ya algo nómada.

3) Plagas

En estado pasivo o activo, coexisten enfermedades y pestes, y la mayoría de poblaciones desarrollan inmunizadores o resistencias de aquellos enfermos que frecuentemente las revisten. Las enfermedades, sin embargo, se adaptan a las nuevas condiciones perpetuándose de este modo. A medida que los nuevos pueblos son expuestos a estas enfermedades, normalmente caen víctimas por su falta de defensas internas, y algunas plagas empiezan a desplazar poblaciones. Esto puede hacer estallar una serie de plagas que afectan a muchas comuni-

dades. Además, cada enfermedad debilita a sus portadores y les hace susceptibles a otras enfermedades.

Cada vez que un nuevo grupo penetra en un área, particularmente cuando la región difiere significativamente del clima de su tierra de origen, son muy receptivos a las enfermedades locales. Áreas cálidas poseen el mayor peligro, ya que allí es donde la mayor parte de organismos se hallan de modo más confortable.

4) Expansión Cultural

Algunas sociedades son consideradas belicosas: Esto a menudo, es un modelo de circunstancias, pero en la mayoría de ocasiones es debido a la experiencia cultural de las naciones. Donde una sociedad tiene algunos conflictos, solucionarlos con violencia suele ser la norma. Sus rumbos, además, de grupos nómadas y seminómadas necesitan grandes áreas con las que perpetuar; entran en contacto con desagradables situaciones y enemigos potenciales, de modo más frecuente que los pueblos más establecidos. Con el transcurso del tiempo, estas naciones se vuelve capaces de hacer bien la guerra, y a menudo de modo continuado. Plantean una serie de graves peligros para los otros, y a menudo es señal de migración, buscando solucionar sus problemas aplastando a sus vecinos.

7. HABITANTES DE ENDOR

7.1 LOS PUEBLOS LIBRES

Esta sección incluyen una lista de todos los pueblos libres, y también detalla el desglose de gente relacionada, o que a menudo, viven en la ignorancia o en la oscuridad. Estos últimos grupos están más orientados hacia sus propias creencias y culturas, y siguen las órdenes de Sauron por temor o cambios político-religiosos. Por dicha razón, el DJ debe ser "reacio" a considerar estas "criaturas de la oscuridad".

Elfos

Aunque básicamente similares a los hombres mortales en la mayoría de aspectos, los Elfos poseen varias importantes, si cabe sutiles, diferencias. Como raza son más altos que la mayoría de los humanos, y más esbeltos: el varón mide en promedio entre 180 cm y 210 cm, pasando entre 75-100 Kg y las mujeres de los Elfos miden 165-185 cm y son también esbeltas. Los Elfos varones no tienen barba, y en general, tienen menos pelo en el cuerpo que los humanos. Aparentemente, son muy resistentes al calor y frío extremos de la naturaleza, y sus ropas son utilizadas usualmente como decoración, camuflaje o quizás signo de humildad. En general, los Elfos son más hermosos en apariencia que sus hermanos mortales, poseyendo magníficas y hermosas figuras y una piel muy suave. Sus sentidos son extremadamente agudos, especialmente su oído y su vista: son capaces de ver en noche clara o iluminada por la luna o las estrellas como si estuviera a la luz del día. Su visión está, en correspondencia, restringida con menos luz, en una pequeña zona que un hombre llamaría "campo negro". Quizás lo más importante: Los Elfos no tienen edad ni envejecen; y sus cuer-

pos son inmunes a todas las infecciones víricas y bacterianas. De este modo son virtualmente inmortales (excepto muerte violenta). Sanan rápidamente, y no registran cicatrices (aunque no regeneran miembros).

Sobre las comunidades de los Elfos, hay las tres divisiones de los Eldar, y los Elfos Silvanos:

Los "Elfos Hermosos", los más altos y nobles, viajaron poco después de la llegada de los Valar hacia Valinor (Tierras Imperecederas) y viven aún allí apaciblemente. Su pelo es rubio dorado, ojos azules y piel blanca, y proyecta un aura visible que se ve constantemente. Tienen generalmente un gran talento musical, y visten con prendas blancas, de oro y plata.

Los Altos Elfos, o Noldor, son más fuertes estructuralmente (y aún más esbeltos que los humanos) y más morenos: sus complexiones son como más curtidas, y sus cabellos son negros o castaño oscuro, salvo pequeñas excepciones. Sus ojos pueden ser de cualquier color, aunque predominan el marrón y el avellana.

Estos Elfos son los constructores y artífices de las comunidades, la mayoría son excelentes expertos en trabajos con metal: armas, armaduras y bellas joyas. Su arte en la talla de joyas es también insuperable. Los Altos Elfos viven mayormente en ciudades, construyendo elegantes viviendas, y torres de mármol. Son también los más curiosos y obsesionados por el deseo de aprender todo lo referente a su ambiente a cualquier precio, aunque tiene mayor incidencia entre los miembros de esta raza que cayeron del camino de la luz.

Los Sindar, el tercero y menos noble de los grupos de Eldar, los Elfos Sindarin (o Grises) comenzaron la gran migración con sus hermanos, pero tras llegar a Beleriand no cruzaron el Mar hasta Valinor y vivieron en Doriath bajo el gobierno del Rey Thingol. Al final de la Primera Edad, la mayoría de los Sindar viajaron hacia el oeste, o vivieron en Lindon o Lórien, bajo el dominio de los líderes Noldor.

Los Sindar se parecen mucho físicamente a los Elfos Silvanos, aunque tienden a ser más musculosos, y en el color de sus ojos dominan el azul pálido y el gris. También prefieren vestir en un gris aparentemente neutro, que les confiere unos asombrosos poderes de camuflaje. Los Silvanos, o "Elfos de los Bosques", son más numerosos y rústicos que sus hermanos. Tienen complexiones rubicundas (rojizas), con un pelo rubio rojizo y ojos azules o verdes. No son tan altos como los otros grupos, son tranquilos y bastantes ligeros en sus acciones, y mucho más expertos en desplazarse en silencio, especialmente en los bosques. También poseen talentos musicales, aunque no tan desarrollados como en los Elfos Hermosos.

Sus vestiduras preferidas son generalmente de color verde forestal, gris o marrón, y mucho más funcionales que las ropas y túnicas de los Elfos Hermosos; están menos elaboradas que aquellas que usan. Los grupos de Silvan comprenden todos los *Avari*, y las comunidades no Eldar que renunciaron al Gran Viaje (ver 6.11). Son numerosos, variados y se extienden por la Tierra Media. Algunos, como los del Bosque Negro, viven tranquilos entre los Eldar. Su deseo del Mar, es menor que el de los Eldar, pues son (1) los *Moriquendi* ("Elfos Oscuros") que nunca han visto la luz de Aman y (2) no tienen la peculiar experiencia de los Sindar. Este último grupo hizo el Gran Viaje, aunque renunciaron a salir de Endor, a pesar de su fuerte afinidad y peculiar afición por los océanos. (Los *Teleri*, o Elfos del Mar de Aman son semejantes a los Sindar).

Los Elfos no necesitan dormir. En su lugar, reciben reposo a través de la meditación que incluye la rememo-

ración de sucesos de que reviven con remarcable intensidad. Normalmente entran en su estado de pseudo-trance aproximadamente durante dos horas cada día, aunque pueden realizar sus funciones con toda normalidad durante muchos días con poco o ninguna ayuda. Durante su estado de meditación los Elfos son muy difíciles de despertar; se despiertan en un punto previamente decidido.



Enanos (Khazâd)

Los Enanos descienden de los Siete Padres de su pueblo y están relacionados con el Vala Aulë (el Herrero). Se dice que surgieron de la piedra. Sus siete líneas o casas comienzan en una variedad de áreas separadas, generalmente por o en montañas. Los Enanos son algo bajos, entre 1.20 y 1.50 m de altura (las mujeres son ligeramente menores), regordetes y de ruda complexión. Tienen ojos profundos, cabellos oscuros y barbas (que crecen largas y a menudo trenzadas). Resistentes a las enfermedades y extraordinariamente fuertes, viven como promedio 250 años aproximadamente, aunque llegan a menudo a los 400 años. Su vista es suprema en subterráneos y en lugares de cercana y total oscuridad. Sus habilidades son excelentes e insuperables trabajando en piedra. Como los Orcos, son maestros en trabajos con metal, pero a diferencia de los goblins han desarrollado un sentido de la belleza tan bueno y resistente como útil. No hay raza minera como los Enanos. Relativamente infértil-

les y sin mujeres (que constituyen menos de la tercera parte de este pueblo), raramente son padres jóvenes o incluso se casan. Los Enanos poseen magia y ciertos encantamientos, pero generalmente se burlan de los usos de los conjuros o sortilegios y encantamientos, prefiriendo en su lugar el uso de semejantes poderes en la fabricación de artilugios.

Los Enanos hablan Khuzdul, una lengua protegida conocida virtualmente pero sólo ellos y escriben usando el Angerthas Moria, una variante de Cirth (escritura rúnica). El Khuzdul está caracterizado por duras consonantes y el uso de patrones de tres consonantes para expresar conceptos comunes. Por ejemplo, las estructuras "KZD" se refieren a los Enanos o como señas de identidad esenciales de un Enano (Khazad-Enanos, Khuzdul).

Las dos comunidades de las que se habla aquí son las de Durin el Inmortal y Balli(1) Mano de Piedra. El primero, el "Pueblo de Durin", es el más antiguo y reverenciado de las 7 casas. Son identificados por su inusual edad, barbas en zigzag, a menudo trenzadas o con objetos decorativos prendidos de ellas; de aquí el nombre de "Barbiluengos". El pueblo de Balli es un "grupo del Este" y tuvieron cada uno de ellos un anillo de unas piedras cristalinas en el dedo meñique de su mano izquierda. Aunque muchos son expertos en el uso de arcos de tamaño medio, generalmente utilizan ballestas cuando necesitan arrojar proyectiles. Los Enanos gustan de crear ingenios mecánicos. El hogar ancestral del pueblo de Durin es *Khazâd-dûm* ("Moria" o "Hadhodron" para los Elfos).

Ents

Aunque son el más antiguo de los pueblos que hablan, los Ents durmieron hasta la llegada de los elfos, quienes les enseñaron a hablar y les inspiraron a volverse móviles. Son los pastores de los bosques, semejantes a los árboles, generalmente a una especie específica, (sus tamaños varían mucho de individuo a individuo) aunque tremendamente sabios, no son rápidos en pensar, y son lentos en tomar acciones impetuosas. Son básicamente bondadosos por naturaleza, pero cuando se enojan son terribles y espantosos. Como las raíces de los árboles pueden quebrar rocas constantemente, los Ents no necesitan ayuda de nadie. Casi son imposibles de matar, salvo por intenso fuego.

Son una raza reducida, parcialmente porque en los últimos años la mayor parte ha desarrollado la tendencia a revertir a su forma durmiendo; y también por la desaparición de las Ent-mujeres, quienes durante un gran período se movieron, separándose de sus compañeros y desapareciendo de las páginas de la historia.

Los *Ucomos* o espíritus de los árboles, son protegidos por los Ents, por su estrecho parentesco. Estas salvajes criaturas son posiblemente Ents que perdieron el rastro de su patrimonio cultural a causa del olvido, cansancio o simplemente amargura. Es posible para un Ent volverse ucorneo o viceversa. Los Eldar llaman a los Ents *Onodrim* (Q.) o *Enyd* (S.).

Hobbits (Halflings)

Los más pequeños de los pueblos que hablan, los Hobbits miden en promedio entre 60 y 120 cm, y tienen tendencia a ser gruesos. Tienen grandes pies, muy peludos -hasta tal punto son peludos que son casi inmunes al frío, y así van siempre descalzos. Son un pueblo inofensi-

vo que prefiere la tranquilidad de sus propios hogares y pueblos. Amantes de la buena comida y bebida, utilizan la mayor parte de su tiempo en reuniones en las tabernas o en las casas de sus amigos, comiendo. Son capaces de moverse silenciosamente, y tienen un elevado nivel de habilidad manual. Los hobbits también poseen una constitución asombrosa, pudiendo resistir perfectamente la más poderosa magia y los daños físicos por largos períodos de tiempo. Existen 3 variedades principales de Hobbits: *Albos*, *Fuertes* y *Pelosos*. Los altos y esbeltos Albos son bonachones y son los menos numerosos, más aventureros y más abiertos a Elfos y Humanos. Los menores y castaños Pelosos, son los más comunes y se relacionan con los Enanos; ambas razas disfrutaban con las escarpadas colinas y tierras altas. Los Fuertes, situados entre los Albos y los Pelosos en tamaño y número, es una tribu que volvió hacia las Tierras Salvajes durante el siglo 15 de la Tercera Edad y se establecieron en los Campos Gladios, en la orilla oeste del Anduin.

Humanos

Entre los humanos mortales existen básicamente dos comunidades: los "Altos Hombres" y el más rústico hombre común.

Los "Altos Hombres" (Edain) tienden a ser, con regularidad, más altos que los Elfos (1.80-2.10 m), pero más duros y físicamente más fuertes, aunque quizás menos rápidos que los Elfos. Su pelo es marrón oscuro o negro carbón, ojos azules, grises y negros, y tienden a ser de hermosa piel, desde una pálida apariencia a una ruda complexión. La vida de estos mortales es verdaderamente larga, sobre los 250-300 años, aquellos con descendencia raza pura. Son grandes guerreros y constructores de imperios, iniciativas semejantes a su estatura física.

Los hombres comunes son más bajos (1.60-1.88 m los varones y 1.50-1.75 las mujeres) y son más regordetes; sus cabellos y ojos recorrían por completo el amplio espectro de matices (aunque el pelo negro carbón de los altos hombres era extraño y poco frecuente). Son menos nobles y arrogantes en apariencia que los "Altos Hombres", y llevan a menudo barbas y bigotes, a diferencia de sus hermanos del Oeste que van, la mayoría casi siempre, perfectamente bien afeitados.

Dúnedain

Estos "Altos Hombres" fueron aquellos Edain ("Padres de los Hombres") que se establecieron en la isla continente de Númenor, en el Lejano Oeste de la Tierra Media. Los Dúnedain conquistaron y/o colonizaron gran parte de las áreas a lo largo el oeste, del sur, y este de las costas de Endor, durante la Segunda Edad, y fueron grandes señores entre todos los hombres.

Desafortunadamente su gran ansia de poder (al menos entre algunos) les llevó a la destrucción de su isla natal hacia la mitad de la Segunda Edad. Esta "Ruina" aconteció como resultado de la invasión de las Tierras Imperecederas y su desafío a los Valar. Aquellos llamados "Fieles", se oponían a los políticos y odios contra los Elfos que causaron la "Ruina" y fueron salvados cuando la isla se hundió. Fundaron más tarde los reinos de Arnos y Gondor (en el Norte y el Sur del Noroeste de la Tierra Media). Muchos grupos de "Infieles" sobrevivieron en las diversas colonias establecidas por los Dúnedain en otros tiempos (por ejemplo, "Númenóreanos Negros" de Umbar). El término Dúnedain se refiere a los Númenóreanos y sus descendientes en la tierra Media,

grupos que poseen considerable resistencia física y mental, longevidad, y una rica cultura basada en gran parte en las costumbres de los Elfos. Sólo son un grupo de los Edain, una agrupación colectiva de hombres con una cultura relativamente avanzada y indicios de parentesco con los Elfos, que ayudaron en las guerras contra Morgoth en la Primera Edad.

Traducción S. "Edain del Oeste". Singular Dúnadan.

Una referencia en cuanto a la designación "Númenóreanos Negros", se refiere a su política y aspectos sociales, no a su apariencia, más tarde fueron asimilados por poblaciones de oscura piel en ciertas áreas, sobretodo en Harad.

Dunlédinos

También llamados "Hombres de las Colinas". Es un grupo humano que ocupó originalmente las colinas y valles alrededor de las Montañas Blancas (Ered Nimrais). Durante la Segunda Edad, grupos Dunlédinos se desplazan hacia el norte, y se establecieron a lo largo del flanco oeste de las Montañas Nubladas y en ciertas áreas de Eriador (por ejemplo, alrededor de Bree). Este grupo también es llamado Dunharrow, y los muertos vivientes de Dunharrow son restos de uno de sus antiguos ejércitos. Los Dunlédinos son moderadamente altos, morenos y relativamente "primitivos". Sus lugares de culto indican más supersticiones que una religión. Son fieros guerreros capaces de organizarse militarmente bien. Sólo en Dunland están preservadas todas sus costumbres, ya que en la mayoría de las tierras donde se establecieron asumieron las costumbres allí existentes. Son enemigos de los Drúedain (Woses) y de los Hombres del Norte (incluyendo Rohirrim). Morenos y excelentes "montañeses". Trabajan bien la roca.

Drúedain (Woses)

También llamados "Hombres Salvajes del bosque", son maestros de artesanía en madera. Esta antigua raza humana ocupa el Bosque Drúadan de Anórien y las áreas salvajes de Andrast en la Tercera Edad. Sus territorios origen fueron bastante extensos, pero son bastante solitarios y no cohabitaron bien con el resto de los hombres. Bajos, regordetes, bastante rubios, y sin apenas pelo en el cuerpo, los Woses son completamente ajenos tanto a los Hombres del Norte como de los Dúnedain. Hablan un lenguaje inconexo con el de los Señores de Gondor, que es probablemente una ramificación de las "lenguas costeras del Sur" del Noroeste de la Tierra Media. Los Woses poseen ciertos poderes de encantamiento y formas de magia únicas. Guardan sus lugares sagrados con extrañas imágenes esculpidas de sí mismos. Se dice de estos salvajes que son los "poderes asociados a la vida", como la vista y el movimiento. Son enemigos de los Dunlédinos y de los Hombres del Norte (los Rohirrim les cazaban como deporte). Ghan-Buri-Ghan fue uno de su especie.

Hombres del Este

Este es un término generalizado para las razas de hombres que ocupan el este de la Tierra Media al oeste de las orillas del Mar de Rhûn y el nordeste de la Cordillera Central. Esto conlleva una gran variedad de culturas y pueblos. El DJ debe tener en cuenta este dato y es libre de modificar el término y exresarlo desde el punto de vista del Noroeste de la Tierra Media, corresponde a

"algunos grupos de hombres" cuyas trayectorias son extrañas y cuyas tierras son esencialmente desconocidas.

Haradrim

Significa literalmente "Hombres del Sur", en Sindarin. Es una agrupación de hombres que construyeron sus hogares en el Gran desierto de Harad; la parte del Noroeste de Endor también llama así a todos los hombres que vienen del sur, por extensión del término. Haradwaith (también se refiere a estos territorios) y Southrons son términos sinónimos. Los Haradrim tienden a ser delgados y de tez muy oscura, atribuyéndoles trayectorias nómadas asociadas a sus tierras semi-áridas. Son excelentes jinetes. La colonización de los Númenóreanos (por ejemplo, de Umbar) a través de las orillas de sus territorios, creó algunas fusiones culturales y varias cantidades de cruzamientos raciales. El resultado es que algunos Haradrim no se diferencian apenas de los Dúnedain de Gondor. La conquista por Gondor de esta región actúa reforzando este hecho. Sin embargo, sigue siendo, sobretodo, en áreas remotas, un grupo cultural y racial perfectamente distintivo.

Hombres del Norte

Son también llamados Northrons. Son un grupo de altos, rubios, peludos y fuertes hombres que están relacionados, e incluso incluidos, con los Rohirrim. Este grupo corresponde a los ocupados en el Norte de Rhovanion, los "Valles del Anduin", ciertos desfiladeros y estribaciones por y entre el Norte de las Montañas Nubladas, y otras regiones del Noroeste de la Tierra Media.



Los hombres del Norte son un grupo independiente y son feroces guerreros. A través de sus contactos con otros Pueblos Libres - Enanos, Elfos y Edain- su cultura se realzó bastante. Algunos grupos adquieren sus propias lenguas (Rhovanion, Rohirrico, etc) mientras otros hablan Oestron. Los Estarve es uno de los primeros grupos.

Lossoth

Este grupo de nómadas del lejano Norte, regordetes y relativamente bajos, son llamados a menudo "Hombres de las Nieves" o "Forodwaith" (término también referente a su territorio). Un pueblo pobre y primitivo que vive de la caza mayor cualquier criatura que puedan lograr de la bahía de Forochel. Su cultura parece basarse en el trabajo, en huesos, pieles y toda la madera comercial con la que puedan (aunque sus contactos con otros hombres está seriamente limitados); también conocen y utilizan ciertos metales, sobre todo el cobre.

Variags

Esta raza de piel muy oscura ocupó la Tierra de Khand, una región semi-árida entre las amplias llanuras del sur de Rhûn y este de Mordor. Khand es un área de mesetas que encuadra las rutas comerciales que van desde el Este hasta el interior del Gran Desierto. Ya que su situación está cercana a la base de dos macizos montañosos, o está elevada, aparecen manantiales de agua y las temperaturas permiten una elevada concentración de población mayor que aquella de otras zonas semi-áridas. Los Variags son pues, relativamente numerosos, siendo el grupo dominante en esta región. Son muy rudos, a menudo mercenarios, traicioneros y crueles; sus armas son múltiples: conspiraciones, traición, guerra, etc. La mayoría de sus fuerzas combatientes se componen de soldados de infantería. Cultivan cebada y crían y cuidan manadas de ovejas, cabras y caballos. Su reputación ha adquirido un desarrollo creciente, al contactar con las fuerzas de Sauron. Son excelentes jineteros y a menudo ensillan camellos. Como tienen poca madera trabajan la piedra, ladrillos de barro, y a menudo usan tiendas de pieles y fieltro. Junto a otros grupos del sur que relacionaron con ellos, desarrollan el cultivo de ciertas variedades de algodón, aunque los Variags siempre prefieren comerciar y conducir manadas que consideran el "mundo pasatiempo" de la agricultura.

: Երանգ Երանգ Երանգ Երանգ Երանգ
Երանգ Երանգ Երանգ Երանգ Երանգ

7.2 LOS SIRVIENTES DE LA OSCURIDAD

Las fuerzas de la Oscuridad están constantemente intentando utilizar a otros como herramienta para el Mal. Como no pueden crear vida, pervierten y corrompen a aquellas criaturas que viven. Esto provoca la creación de orcos, trolls, wargos, dragones, bestias malignas.

Ninguna de estas razas fue en un inicio intrínsecamente maligna, aunque sí sufrieron una gran predisposición a la Oscuridad. Así Morgoth decidió criar estas razas infundiendo pasiones y directrices que dieron como resultados sus actuales creencias en el odio, temor, y muerte violenta. Más tarde, Sauron continuó creando nuevas y más terribles razas, con la intención de conseguir un mundo donde impere la Maldad y la Oscuridad. Así, tras un tiempo, aparecieron las criaturas perversas como verdaderas imágenes de su propietario oculto, gastando gran poder en disfrazar sus intenciones. Los Balrog se encontraron pronto incapaces de asumir aspectos agradables y empezaron rápidamente a vincularse con sus horribles cuerpos. Este proceso fue mucho más lento para Sauron y su maestro Morgoth. Con cada creación y trabajos debilitaban su poder y al final también fueron vinculados a una forma espantosa (amorfa) y horrible. Sauron vivió en su prisión corporal de oscuridad ardiente. Los grupos siguientes comprenden la mayoría de los principales sirvientes no humanos de la Oscuridad. Aquellos llamados "bestias" o "monstruos" (por ejemplo dragones, bestias malignas, gusanos, moscas frías, wargos, etc...) son mejor expuestos en el contexto de un bestiario.

Balrogs

Estos "Demonios del Poder" son señores del Terror y de la fuerza bruta. Deben ser tratados como seres cuyo poder trasciende la fuerza normal de otros demonios mitológicos; están al margen de la sociedad, son los siervos físicos mayores de la Oscuridad.

El Balrog que se haya en *El Señor de los Anillos* puede ser el último de su especie. Sencillamente aparece como "El Balrog" en la sabiduría del Oeste, y fue tan impresionante que la presencia de sus compañeros, de cualquiera de ellos, en otras tierras fuera casi desapercibida. Es posible, sin embargo, que otros Balrog fueran atrapados bajo las tierras siguiendo la caída de su señor, como el Balrog de Khazad-dûm; dicha circunstancia obstaculizó su detección. Durante la Primera Edad, hubo gran cantidad de Balrogs, pues fueron sirvientes de Morgoth, el Enemigo Oscuro, maestro de toda oscuridad y mentor de Sauron. El cataclismo que acompañó la desaparición de Morgoth envolvió a casi toda esta hueste.

De todas las criaturas y entidades oscuras (salvo Sauron, y posiblemente Saruman, si se le considera tan corrompido) en la Tierra Media, ninguno tuvo tanto poder físico como estas criaturas. Originalmente venían de las Tierras Imperecederas y como los Istari y Sauron, y comparados con los habitantes de la Tierra Media, poseían una fuerza enorme. Los dragones incluso temían su llegada. Fueron descritos de varios y diferentes modos, por los pocos que vivieron para contarlos: eran llama y sombra, y enormes y cambiantes, alados y viscosos, más fuerte que la mayor de las serpientes. Llevaban un gran látigo de múltiples cabezas. Como enemigos, Legolas les llamó las mayores perdiciones de los Elfos, exceptuando al Señor de la Torre Oscura. Gandalf (v. Istari) luchó durante 10 días con el Balrog de Moria.

En el contexto del Juego Fantástico de Rol, los Balrogs deben ser considerados más fuertes que cualquier criatura normal a las que no puede hacer frente. Realmente eclipsaron gran parte de los pequeños ejércitos. Los personajes que se cruzan a su camino deben hacer un "tiro de moral" para determinar si huyen, se esconden o sencillamente entran en un intenso shock. Solo un in-

trépido o insensato aventurero plantearía cara a un Balrog ya que se afronta a una criatura que posee muchas armas:

- (1) Una gran funda de llamas alrededor de su cuerpo lo que le permite arder, excepto si es sumergido en agua.
- (2) Una espada de llamas en una mano y un enorme látigo en la otra -ambas consideradas como armas de dos manos respecto a los combatientes humanos.
- (3) Impresionante poder físico.
- (4) Habilidad de manipular su tamaño.
- (5) Alas que permiten su vuelo, excepto si es confinado o encerrado.
- (6) Un cuerpo oscuro de asombrosa elasticidad, permitiéndole resistir caídas al agua desde cientos de metros (amortiguándolas rápidamente).
- (7) Presencia que personifica literalmente el terror.

Ninguna criatura produce tantos "puntos de golpe" ni es tan resistente a la magia y a las armas, ni absorbe temperaturas exageradamente extremas, excepto un Balrog, posiblemente los Magos (Istari), Sauron y ciertos dragones. Los personajes jugadores, incluso los de mayor nivel tienen escasas probabilidades de éxito contra tal poder.

Nazgûl

También llamados los "Espectros del Anillo" o simplemente "Los Nueve", fueron nueve grandes señores de los hombres que fueron esclavizados por Sauron en la Segunda Edad. Cada uno de ellos codiciaba gran poder y aceptaron uno de los Nueve Anillos de los Hombres. Como los Anillos estaban asociados al Anillo Único acuñado por el Señor Oscuro, los Nazgûl, fueron sus esclavos. Conforme pasó el tiempo se hicieron inmortales, en cierto sentido, ya que no morían pues ya no poseían cuerpos asociados a la vida. Esencialmente, se convirtieron en sombras de gran poder y actuaban como los embajadores de confianza de Sauron. El Rey Hechicero de Angmar, también llamado el señor de Morgul, fue su jefe; fue el Señor de los Nazgûl y poseía el mayor poder para actuar con independencia. Los Nazgûl temían al agua, a algunos el fuego y al nombre de "Elbereth". Estaban virtualmente ciegos en el sentido usual del término, pero poseían asombrosos sentidos de olfato, etc, cuya ayuda compensaba esta debilidad y les confería tremendas ventajas en la oscuridad. Su poder disminuía durante el día, y Khamul, el segundo en jefe tenía un gran temor a la luz. Alguno de los demás compartían parcial o totalmente este defecto. Sin embargo, estos espectros generalmente superaban sus debilidades y estos efectos raramente permanecían más que breves intervalos. También llamados los "Jinetes Negros". Traducción: "Siervos del Anillo" o "Espectros del Anillo".

Orcos

Originalmente creados por Morgoth en la Primera Edad, estas criaturas se convirtieron rápidamente en sirvientes de la Oscuridad; probablemente por que no eran inherentemente perversos, pero sí estaban cultural y mentalmente predisuestos hacia la "vida maligna". La leyenda dice que sus ancestros fueron Elfos corrompidos en mente y cuerpo por el Enemigo Oscuro.

Hay dos tipos de orcos: los orcos menores o comunes que miden entre 120 y 150 cm de altura y con sus caras rugosas, burlonas, grotescas; y los orcos mayores o Uruk-Hai, que medían aproximadamente 180 cm, pose-

yendo rasgos más "humanos". Todos poseen fuerte constitución y tienen brazos delgados y de piel gruesa.

Criados como trabajadores y guerreros, los orcos sólo respetan la fuerza bruta, son más serviciales cuando sirven bajo una "voluntad central". Son caníbales, sin excepción, sanguinarios y crueles, poco preocupados por la organización social. Viven en pequeños clanes/tribus por lo general, basados en un poderoso líder; cada uno emplea su propio dialecto. La mayoría son famosos herreros. Su habilidad en el trabajo con metales es casi inimitable. Aunque la apariencia de sus obras es pobre, su rendimiento es excelente. Sin embargo, raramente hacen obras no asociadas a la guerra.

Los orcos menores nacen, viven, luchan y mueren en la oscuridad; odian la luz y quedan cegados por el sol de pleno día. Los orcos mayores son mejor criados y pueden actuar a plena luz del día. Su habilidad para hablar, organizarse, pensar y luchar es más alta que la de sus hermanos. Algunos afirman que los Uruk-Hai son productos de la Mano Blanca de Saruman, y que fueron el primer cruce entre hombres y orcos. Parece ser, sin embargo, que aparecen primero en Mordor, y que su linaje no tiene nada que ver con el Segundo Pueblo. Mientras los orcos menores portan cimitarras curvas y terribles hachas, los Uruks llevan espadas rectas y una mayor variedad de armas superiores.

Trolls (Tereg)

En la construcción de su reino de tremenda cólera, Sauron ha seleccionado cuidadosamente sus instrumentos de terror. Como su maestro Morgoth logró una vez moldear pueblos en burla a los hijos de Eru, Sauron intenta desarrollar una nueva serie de guerreros mediante aquellas criaturas de las que dispone, y, aunque no pueda crear vida, su dominio para la creación y manipulación le permite forjar sirvientes más poderosos a través de selectivas mezclas. El Señor Oscuro deseaba constantemente incrementar la fuerza y la inteligencia de los orcos y trolls que compusieron principalmente sus ejércitos desde su llegada a Mordor, alrededor del 1000 de la Segunda Edad.

Como los orcos, los Trolls o Tereg fueron criados originalmente por el *Enemigo Oscuro* (S. "Morgoth") durante la Primera Edad de la Tierra Media. Fueron creados como reflejo perverso de los Ents. En un principio fueron estúpidos como la piedra a la que se parecían, aunque más tarde fueron capaces de hablar, de modo tosco, con sonidos guturales. Ninguna acción inteligente puede asociarse a este pueblo, pero no tiene importancia; son enormes (unos 3 m), anchos y duros como las rocas, y capaces de triturar a sus enemigos mediante la fuerza bruta. La astucia no era su símbolo.

Sin embargo Sauron intentó mejorar alguna criatura y con la llegada de la Segunda Edad resolvió forjar una hueste de imparables trolls. Desde entonces ha remoldeado los trabajos de su maestro. Con su última llegada renueva los esfuerzos desde entonces en secreto. Comienza a crear una pequeña fuerza creciente de *Mortereg* (S. "Trolls Negros"), relativamente rápidos y capaces de tomar decisiones, y que operaban a cualquier hora del día. A diferencia de los lentos trolls-roca, que eran el grupo más numeroso, los Trolls Negros podían vivir por sí mismos y sobrevivir a la luz del día sin temor (aunque la despreciaban). Si se exponían a la luz del sol los Trolls se quedaban ciegos, mientras los Trolls de las Rocas volvían a su roca original de la que habían nacido.

8. LENGUAJES EN LA TIERRA MEDIA

Como Tolkien mismo apunta a menudo, tanto *El Hobbit* como *El Señor de los Anillos*, se iniciaron como partes componentes de un rico y necesario panorama de una vasta historia de las lenguas Elficas. Su sistemático intento de retratar una sociedad en la Tierra Media nos dio el sabor de lenguajes usados por el pueblo unido a una tradición cultural, y proporcionaron al lector una visión imaginable de las tierras y pueblos que Tolkien trataba de describir. Estos elementos son también elementos de interés para un DJ, debe conseguir un conocimiento de los patrones lingüísticos fundamentales de la Tierra Media (por ejemplo, saber que las lenguas Elficas son origen de ciertas lenguas humanas), que forman grupos consistentes relacionados en clases de pronunciaciones, que determinan qué grupos hablen qué, etc, hasta que se forman estructuras. Esto permite al DJ mejorar los esquemas de estas sociedades. La siguiente es una útil, aunque breve guía para los principales patrones lingüísticos de la Tierra Media. Ten en cuenta la tabla manejable a continuación.

8.1 LENGUAJE EN EL OESTE

Hacia el fin de la Tercera Edad existen dos grupos primarios de lenguajes que fundamentan todas las lenguas humanas que se hallan al Oeste del Mar Rojo (Carnen) y al norte del río Poros -son el Sindarin y el Oestron. Cada uno de ellos está indirectamente relacionado.

8.11 LENGUAS ELFICAS

El Elfico es la lengua madre para varias lenguas humanas y influencia ciertamente a muchas más. En el Oeste, su vocabulario y sabiduría asociados están constantemente contactados con las culturas de la mayoría de los habitantes, en particular hombres y Hobbits. Es más, el Elfico se subdivide en, por lo menos, tres grupos lingüísticos mayores.

Antes del Gran Viaje de los Elfos a través de la Tierra Media existía una antigua lengua Elfica. Esta situación cambió, sin embargo, con la separación de los caminos de los Primeros Nacidos. El grupo de los Elfos que cruzó el Mar y alcanzó las Tierras Imperecederas desarrolló un lenguaje, que, seguramente, era el más cercano a la lengua antigua; fue llamado Quenya. Aquellos que emprendieron el Gran Viaje pero que no abandonaron las orillas de la Tierra Media finalmente constituyen el mundo Sindarin. Los Elfos Silvanos, los no Eldar que permanecieron en Tierra media, crearon una tercera rama lingüística que incluía las lenguas de aquellos Elfos que se hallaban en los bosques del Este.

Quenya

(Alto Elfico). Es un bello lenguaje marcado por fluídos y alegres tonos y patrones. Desarrollado en las Tierras Imperecederas, pudo ser afectada por los propios grandes Valar. El Quenya es hablado en Tierra Media, aunque raramente se usa alguna vez. Los Ents y los Noldor exilados (Elfos) son los únicos grupos que lo emplean en la conversación normal. Está considerado co-

mo la "Primera Lengua" en las áreas costeras de Lindon próximas a los Puertos Grises y entre los Noldor de Lórien. Ambos grupos son muy reducidos y selectos. Otros grupos de Elfos lo utilizan como un lenguaje de sabiduría que confiere una calidad casi espiritual. El acceso al Quenya está bastante limitado.

Sindarin

(Elfico Gris). Es el lenguaje de los Sindar que también desarrollaron el Cirth ("runas"). El Sindarin es probablemente una modificación muy lejana del original Elfico, a causa de la larga exposición de los Sindar en la Tierra Media entre los hombres. El Sindarin tiene una gran influencia en los lenguajes humanos, particularmente de los grupos del norte y sus herederos, en particular los Dúnedain. Es hablado por la mayoría de los Eldar (Elfos Silvanos) como primera o segunda lengua (los Noldor de Lindon y Lórien consideran superior el Quenya), y es conocido por gran parte de la aristocracia/realeza de Gondor. El Oestron utiliza varias palabras que proceden directamente del Sindarin o por vía Adúnaico, y el Sindarin prevalece en la mayoría de las culturas asociadas en el Oestron. Es el lenguaje élfico más accesible.

Lenguas silvanas

La extensión de los dialectos Silvanos es confusa. Son claramente predominantes entre los Elfos del norte de Rhovanión (concretamente en el Bosque Negro) y fue llevado por los Elfos Silvanos hasta el interior de los bosques y montañas donde vivían. Ya que los grupos Silvanos son más numerosos que los Eldar, hay mayoría de población Silvana en áreas tales como Lórien y el Reino de los Bosques donde gobiernan los Eldar, y la "Lengua Elfo-Bosque" es común en regiones tradicionalmente asociadas con los Sindar. Los Elfos Silvanos son también llamados "Elfos del Este" o "Elfos de los bosques" y hablan un lenguaje similar (o virtualmente idéntico) al habla de los Elfos del Este. Aunque tal nombre, Elfos del Este, puede parecer ambiguo, se refiere al último término de los Elfos del este en el Noroeste de la Tierra Media. De las tres ramas del Elfico, es la menos "noble"; sin embargo, es un bonito lenguaje, especialmente cuando es hablado correctamente. El habla Silvan es relativamente accesible.

Escritura élfica y notas sobre pronunciación

Hay dos patrones de escritura dominantes en las áreas del Oeste donde dominan, lenguajes basados en el Elfico o el Oestron. El más antiguo de los dos, el Tengwar ("letras") fue desarrollado por los Eldar en las Tierras Imperecederas y asociado originalmente al Quenya. Consta de 36 símbolos (tradicionalmente) y son usados para representar una variedad de construcción de escritos que dependen del pueblo que utilice el sistema. Originalmente era una estructura fonética con símbolos correspondientes a las consonantes. Algunos grupos de Elfos y Hombres han intercalado vocales, mientras otros han utilizado signos diacríticos para lograr los sonidos correspondientes a las vocales. El Tengwar es ideal para pintar y escribir, pero carece de las ventajas del Cirth cuando se usa en inscripciones rúnicas. El uso del Tengwar corresponde a los límites del Oestron.

El Cirth ("cartar" o "runas") fue desarrollado por los Sindar y su representación es mucho más angular. Sus

LAS TENGWAR (Letras)

La siguiente tabla está hecha para ayuda del DJ a captar los valores y sonidos de las letras que se usan normalmente en el Oeste de Endor. Las letras son de estilo *Feānoriano*, que se usa en muchos pueblos. Cada letra está formada por un **tallo** y un **arco**. Hay variaciones para formar alargamientos (9-16) o reducciones (17-24) del tallo y la apertura o cierre del arco (1, 5, 9, 13, 17, 21, y 3, 7, 11, 15, 19, 23 son de arcos abiertos).

Letra	Comun	Uso alter-nativo	Sonido élfico
1-	t	t	t
2-	p	p	p
3-	c	k	k
4-	k	kw	k (c enfática)
5-	d	d	d; nd Quenya
6-	b	b	b; mb Quenya
7-	j	g	j; ng Quenya
8-	g	gw	g fuerte; hgw Quenya
9-	th	th	th fuerte; ("s" en Quenya)
10-	f	f	f; v al final de de palabra.
11-	sh	kh	sh (Sindarin no usado).
12-	ch	khw/hw	kh
13-	dh	dh	fh suave
14-	v	v	v; final de palabra
15-	zh	gh	zh (Sindarin no usado).
16-	gh	ghw/w	gh (Sindarin no usado).
17-	n	n	n
18-	m	m	m
19-	n	ng	n, principio de palabra.
20-	nw	nw	w muda
21-	r	r	r debil
22-	w	u	w sonora
23-	y	y	y consonante
24-	y	y	y muda
25-	r	r	rh; sonora
26-	r	rh	rh; o ral en Quenya.
27-	l	l	l sonora
28-	l	lh	lh muda
29-	s	s	s muda
30-	s	s	variante del 29
31-	z	z	z (Sindarin no usado).
32-	z	z	variante del 31
33-	h	sh	h
34-	w	hw	hw; w muda en Quenya
35-	y	y	variante del 23
36-	w	w	variante del 22

Vocales

Sonidos- La mayoría de los lenguajes de la Tierra Media parecen los tradicionales sonidos de las vocales básicas, i, e, a, o, u. El Sindarin también usa una "y" y una u palatal, ésta última escrita como *û* y pronunciado como la u de lune (Lhûne).

Vocales cortas- Todas las vocales son cortas si no están marcadas (ver vocales compuestas más adelante).

Vocales largas- En Sindarin se muestran normalmente escribiendo la marca del acento (por ejemplo, Númenor). En el caso de la u palatal o vocales de monosílabas acentuadas, se usa un circunflejo (por ejemplo Udûn).

Las vocales largas en otros lenguajes se muestran por varias marcas diacríticas que le acompañan (por ejemplo *L.N. Zazgûl, Q. Aulë, Nûmakil*).

Vocales compuestas (diptongos). Los diptongos Sindarin son *ai, ae, ei, oe, ui, au*. Se pronuncian en una sílaba como siguen:

-ai:	como "aye"; rima con el inglés "rye"
-ae:	sin equivalente; usa el sonido "ai"
-ei:	como "ay"; rima con el inglés "grey"
-oe:	como "oi"; rima con el inglés "boy"
-ui:	como "ooi"; rima con el inglés "ruin"
-au:	como "ow"; rima con el inglés "how": equivale a "aw"

Todas las otras vocales se pronuncian separadamente.

LAS VOCALES AL ESCRIBIR

Originalmente la marca de las vocales en el TENGWAR se hizo a través del uso exclusivo de las *tehtar*. La mayoría de los lenguajes aún lo siguen haciendo, aunque un grupo de variantes élficas (por ejemplo, el Modo de Beleriand de la Puerta Oeste de Moria) emplean letras separadas para los sonidos de las vocales.

Una forma base de *tehta* representa una vocal corta. El lugar en que está situado la *tehta* depende del uso que haga el lenguaje de los sonidos finales de las palabras. Si el lenguaje es como el Sindarin, donde las palabras acaban generalmente en consonantes, los signos se ponen sobre la siguiente consonante. En los idiomas en que las palabras acaban generalmente en vocal (por ejemplo, Quenya), el signo se pone sobre la consonante precedente. En los casos en que no hay consonantes, el signo se pone en el símbolo "pequeño portador" que equivale a la letra.

Las vocales largas se manejan de dos maneras: (1) Doblando o modificando el signo o (2) moviendo el signo sobre el "gran portador", la pieza de conexión entre dos letras consonantes que se usan en lugar de la consonante que falta. El primer procedimiento puede parecer difícil, ya que ciertos signos (por ejemplo, un doble acento o punto que se utiliza como "y") no indican la longitud equivalente al signo; muchos lenguajes confirman la norma.

Los siguiente son los signos más comunes para denotar vocales. Como las letras consonánticas, no tienen un valor fijo, ya que varían dependiendo del idioma:

Vocal	Signo (Tehta)	Signo Equivalente
a	˙˙	˙˙
i	˙	˙
e	˘	˘
u	˘˘	(L.N.) ˘˘
o	˘˘	(L.N.) ˘˘
y	˙˙	˙˙
w	˘˘	˘˘

(para au,ou,aw,ou)

símbolos son ideales para runas. Como el Tengwar, el Cirth se extiende por la Tierra Media en formas variadas. Una de ellas, el Angerthas Moria ("Grandes Runas de Moria"), es la escritura empleada por los Enanos para la representación de su propio lenguaje, el Khuzdul. Grupos humanos tienen sus propias formas o clases de escrituras basadas en las de los Sindar.

Aquellos que conocen una forma peculiar de escribir asociada con el Tengwar o el Cirth comprenderán necesariamente por otras lenguas que utilizan estos modelos. Ambas formas de escritura varían profundamente, ya que están modificados de acuerdo a la lengua que representan. Un DJ debe ser cuidadoso y no permitir a un personaje mayor libertad leyendo escrituras basadas en esta escritura si se intenta descifrar un lenguaje que es en parte o totalmente desconocido.

8.12 OTRAS LENGUAS HUMANAS DEL NORTE

El lenguaje de los hombres del Oeste se puede dividir en dos categorías principales: (1) la lengua del norte que estaba considerablemente influenciada por los lenguajes élficos; y (2) los grupos lingüísticos del Sur, de los cuales sólo unos pocos parecen tener características comunes. El pasado de la rama del sur está oscurecido por la incertidumbre, y es posible que no exista ningún antepasado común para otras lenguas; en verdad, las conexiones con la lengua de los Haradrim (Southrons) son muy leves.

Oestron

También llamado la "lengua común", el Oestron se habla por todos los grupos humanos del Oeste -con excepción de los Woses, Dunlendinos y Rohirrim (hombres de Rohan). Los Enanos usan el Oestron en "público". Allí donde un número de razas diferentes se encuentran en un concilio para discutir asuntos se emplea el Oestron como lazo común. El Oestron es en realidad una mezcla de Adûnaico y lenguajes del sur específicos, pero es más un dialecto del norte debido al dominio del Adûnaico y las fuertes influencias élficas. El Adûnaico proporciona la mayoría del vocabulario; los dialectos de las costas del sur fueron en parte incorporados después de la llegada de los Dúnedain de Númenor.

Adûnaico

Este fue el lenguaje de los Dúnedain de Númenor y descende de la lengua Edain (y también tienen intervenciones de influencias Sindarin). Es la lengua padre del Oestron y todavía se habla entre las clases nobles de Gondor, aunque muy raramente. Es extremadamente poco común e innaccesible para casi todos, aunque no está "muerta". Está relacionada con la lengua que se usa entre los hombres de los Valles del Anduin.

Rohirrico

Los Hombres de Rohan hablan una lengua distinta lejanamente relacionada con la lengua de los Edain (hablan el Adûnaico). Ambos grupos derivan de una fuente común. En sí, el Rohirrico es una forma de los Hombres del Norte vagamente similar a los antiguos lenguajes de Rhovanion. Los hombres de Rhovanion (Bosque Negro y sus alrededores), sin embargo, hablan la mayoría el Oestron; aunque algunos viejos dialectos se incorporaron, abandonaron o desplazaron de su uso común. El

Rohirrico es una lengua relativamente muy conservada ya que los Rohirrim tienen una cultura muy conservadora y el suyo es un lenguaje que sigue a rajatabla los modelos de sus antiguos predecesores.

Hobbítico

El Hobbítico es un peculiar dialecto del oestron, al menos el Hobbítico usado en la Tercera Edad. No hay recuerdos de otro lenguaje Hobbit (Kuduk), y los Hobbits siempre han hablado lenguas humanas cercanas. El antiguo lenguaje hobbit que se formó antes y en los primeros años de fundación de la Comarca es un lenguaje dialecto simimar al Rohirrico, una rama del lenguaje de los Hombres del Norte. Sin embargo, este se abandonó, ya que la Comarca adoptó con los años una modificación del Oestron.

8.13 LENGUAJES HUMANOS DEL SUR

Los patrones y relaciones de la lengua del Sur son confusos. Por lo menos hay dos grupos aparentemente relacionados, pero su conexión con otros grupos humanos es oscura; son probablemente una familia distinta llamada "meridional o del sur". Ten en cuenta que este grupo no incluye los lenguajes de los "Southrons", llamados por los Elfos "Haradrim". Estos últimos pueblos poblaron el Gran Desierto y las regiones al sur y al este que no incluían Khand, tierra de los Variags.

Lengua de los Hombres del Sur

Este grupo de lenguas incluye la de los Dunlendinos y la de los hombres de Bree. La lengua que había en las Montañas Blancas (ered Nimrais) en los días antiguos era de este tipo, y aún se pueden encontrar grupos aislados de estas gentes en las mesetas. El lenguaje de los hombres de Bree es una contigua ramificación de la misma línea del Sur, pero ha sido sustituida por el oestron en las afueras de Bree y los alrededores (por ejemplo, ahora se habla Oestron en Bree). La lengua de los Dunlendinos se encuentra en cualquier sitio en que éstos abundan, particularmente en Dunland. Hay bastantes dialectos menores esparcidos por la región al sur de las Montañas Nubladas y al oeste de las Montañas Nubladas. Como todas las otras lenguas humanas del sur, no tiene ningún parecido con la lengua de los Hombres del Norte o la de los herederos de las Edain (los que hablan el Rohirrico o el Oestron).

Lengua de los hombres salvajes

Los "Hombres Salvajes" del Oeste son actualmente conocidos como Woses y se diferencian considerablemente en constitución y personalidad de los Dunlendinos. El lenguaje de los Woses es asimismo diferente, pero parece venir de un ancestro común (que también dividió varias lenguas costeras interrelacionadas en Gondor antes de la venida de los Dúnedain). Esta lengua se encuentra en el Bosque de Drúadan (en el borde septentrional de las Montañas Blancas y al noreste de Minas Tirith). Hay dialectos relacionados con ella en Andrast, la península al oeste de Gondor.

8.14 Khuzdul ("Enano")

De todas las lenguas de la Tierra Media, el Khuzdul es probablemente la más inaccesible.

Pocas personas que no pertenezcan al pueblo Enano la han oído hablar; menos aún la han aprendido. Entre los Whazâd es el lenguaje científico y culto, y tienen mucho cuidado de usar el Oestron o cualquier otro dialecto humano cuando conversan con hombres o Elfos. Incluso adoptan nombres "públicos" para hablar con gente que no es de su pueblo. Conservan sus nombres verdaderos o propios con celo. Esta práctica ha dado como resultado el ocultamiento de ciertas historias, ya que sus inscripciones no utilizan el lenguaje. Sólo algunos nombres de lugares y algunas elocuciones en el calor de la batalla nos proporcionan un pequeño conocimiento de la naturaleza de la lengua.

8.15 OTRAS LENGUAS DEL OESTE

La mayoría de los demás lenguajes del Oeste estaban afectados de alguna manera por los ya nombrados. Sin embargo, estos grupos son distintos y no forman parte de ninguna familia lingüística ya comentada.

8.151 Entico

Los Ents, tienen su propia lengua natal, que nació en los tiempos anteriores a la historia. Esta lengua es similar a otros aspectos de la cultura Ent. Es hablada de manera extremadamente lenta y es única en el aspecto de que es totalmente ininteligible para los hombres normales, Elfos, Enanos, etc. En las pocas conversaciones inter-raciales que tienen, y a veces entre ellos mismos, los Ents utilizan a menudo el Quenya, un lenguaje que les enseñaron los Noldor. Conocen otras lenguas pero raras veces las usan.

8.152 Lengua Negra

Sauron de Mordor inventó la Lengua Negra en la Segunda Edad, y puede haber usado ciertas estructuras élficas cuando la compuso. Su caída al final de esa edad correspondió a un declive en el uso de esta lengua. Es una lengua que se usa raramente en su forma más pura. Sólo los mayores sirvientes del Señor Oscuro la usan a diario. Sin embargo, los dialectos son bastante normales, aunque la mayoría de éstos están bastante degradados. Ciertos grupos orcos hablan variaciones de la Lengua Negra o combinaciones de la Lengua Negra y el Oestron. Los terribles Olog-hai (los Trolls de élite de Sauron) la usan de una manera relativamente exacta.

8.153 Orco

El orco no es un lenguaje ni una familia de lenguajes; más que nada es un número de lenguas tribales cuya característica común es la gran cantidad de vocabulario dedicado a las maldiciones. El orco no tiene ningún tipo de estructuras gramáticas. En su lugar los orcos hablan dialectos basados o bien en el Oestron o en la Lengua Negra o en ambos. Algunas tribus pueden usar formas de otros idiomas del sur. Como resultado de esta diversidad, la comunicación entre las tribus de orcos es extremadamente difícil, aunque algunos orcos iluminados han aprendido a usar una forma inteligible del Oestron.

8.154 Las Lenguas de Harad

La extensión de la penetración del Oestron en las regiones conocidas como Harad es desconocida. No hay duda que se habla entre los comerciantes y políticos, aun

en el más profundo desierto. Esto es debido en parte a las grandes rutas comerciales. Sin embargo, los Haradrim dependen aparentemente de una herencia lingüística diferente de sus hermanos del Norte. Así, en áreas aisladas o no cosmopolitas, y entre los ignorantes, el Oestron se usará bastante poco. Se reconocerán ciertas palabras, pero la comprensión será difícil (las conexiones en el vocabulario se deben a las penetraciones Númenóreanas de la Segunda y Tercera Edad).

Los Variags de Khand son un grupo distinto y mantienen su propia cultura y lengua. También ocurre esto con los pueblos que ocupan regiones en las cadenas montañosas que hay al borde del desierto.

8.155 El Lenguaje de los Forodwaith ("Hombres de las Nieves")

Los habitantes del área conocida como el "Yermo del Norte" en la Tercera Edad son conocidos como los Lossoth; se les nombra normalmente como los Forodwaith. Su lenguaje no tiene conexiones con ningún otro, ya que nunca se les dio el don del lenguaje en el sentido en el que se le dio a sus vecinos, los Edain y los Hombres del Norte. Como resultado su lengua es única, y refleja el pobre y áspero estilo de vida que llevan. Se debe tener en cuenta que su localización hace que algunos conceptos les sean totalmente extraños (como "desierto"), mientras que tienen mil palabras diferentes para la nieve y el hielo.

8.2 LENGUAJES EN LAS TIERRAS SALVAJES - ESTE, SUR Y NORTE -

Para las áreas que no sean el Oeste, seremos menos específicos. Al hablar del Este, Sur o Norte, lo más apropiado es dar unas guías generales. Después de todo no hay detalles y la interpretación creativa está muy solicitada si se intentan discernir modelos específicos de lenguas o culturas.

Al hablar de lenguajes y culturas en una masa continental de tierra no existen muchas divisiones. Los grupos vecinos interaccionan invariablemente, se hacen préstamos y se integran hasta cierto punto. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la descripción de los lenguajes del Oeste son aplicables parcialmente a cualquier lugar donde se hallen estos grupos, y su influencia se nota en las áreas fronterizas. Un ejemplo es el lenguaje del Oestron, que incide en grupos y lo hablan quienes lo aprenden en áreas bastante al Este del Mar de Rhûn, y al sur del río Poros. El impacto del Elfico Silvano es también importante fuera del Oeste; de esta manera, es (de alguna manera) hablado en la costa este del continente.

Las características fundamentales de todas las regiones que no son el Oeste, son diversas. A diferencia de la parte noroeste de la Tierra Media, estas áreas están poco organizadas y/o son primitivas, teniendo una leve participación en los asuntos continentales. Las principales causas son:

(1) La influencia Elfica era limitada debido a la partida de muchos de ellos en el Gran Viaje y la subsiguiente fragmentación de los demás grupos;

(2) La falta de un grupo humano dominante, como los Edain, que fuera capaz de unificar grandes áreas cul-

tural y/o políticamente, y movilizándolo en consecuencia una poderosa fuerza global. La ausencia de estos elementos cruciales se centran en la geografía; sólo el Oeste estaba "cercano" a las Tierras Imperecederas y era capaz de concentrar un gran número de grupos Elficos y humanos organizados al mismo tiempo. La combinación de intensa cultura élfica y grupos humanos originaron transferencias culturales en la Primera y Segunda Edad resultando una fortalecida cultura Edain, más tarde originó los reinos de Númenor y del exilio (Arnor y Gondor). Así, mientras el Oeste contemplaba la aparición de grandes construcciones culturales unificadas, como el Oestron ("Lengua Común") y la CIRTH y TENGWAR, el Este y el Sur se deshacía en grupos fragmentados que comprendía una infinidad de lenguas y escrituras menores. Había alguna influencia Elfica fuera del Oeste, pues los Elfos Silvanos ocuparon los bosques del Este, pero su presencia no fue muy penetrante. Los grandes capitanes de Númenor y sus colonias fundaron ciudades y ciudadelas a lo largo de las costas Este y Sur de la Tierra Media, pero no estableció ningún gran reino.

Una tercera influencia exterior del Oeste, que afectó las sociedades del Sur y del Este, es la de Sauron de Mordor. Durante los años 1800-3262, 3320-41 de la Segunda Edad y durante la Tercera Edad, las fuerzas de Sauron afectaron estas regiones de modos diversos. El Señor Oscuro ha subyugado algunas, exigido tributo y ayuda de otras, y desplazado de su tierra a pueblos enteros. El vagabundeo de algunos de estos grupos desplazados (por ejemplo, los ya nombrados Balchot y Aurigas) han originado guerras con naciones del Oeste. La llegada de la Oscuridad, ha tenido un impacto importante con el lenguaje y cultura de estas regiones, y esto ha originado leves unificaciones, aunque los señores prefieren, a menudo, que se extiendan.



8.21 GUIAS PARA LOS LENGUAJES DEL ESTE Y EL SUR

El Este y el Sur son objeto de numerosos cambios de población, y es importante tener en cuenta que el mosaico cultural siempre cambia. Cuando se intentan construir grupos culturales y lingüísticos en estos territorios se deben tener en cuenta las siguientes guías útiles:

(1) Las sociedades son generalmente construcciones culturales aisladas con organizaciones políticas y tecnológicas primitivas, y tienen pocos elementos unificadores (por ejemplo, no usan la "Lengua Común"). Esto es menos común en las áreas más organizadas donde la influencia de los Elfos, Sauron o los colonos Dúnedain son significativos;

(2) La comunicación y los viajes son más difíciles, los caminos y rutas comerciales están generalmente menos desarrolladas y las grandes áreas urbanas son más raras;

(3) El lenguaje y la escritura tienen más variaciones, y las cantidades de literatura son menores;

(4) Las guerras son más frecuentes y más pequeñas; hay muchos ejércitos; y a menudo grandes, pero menos sofisticados en combate;

(5) Las rutas comerciales, aunque pocas y menos confortables, dominan los asuntos internacionales; el comercio es el lenguaje entre las sociedades;

(6) Las figuras políticas individuales afectan a regiones más pequeñas.

8.22 GUIAS PARA LOS LENGUAJES DEL NORTE

En el Norte viven los Forodwaith, los Lossoth. Su lenguaje y cultura, como se ha dicho antes, es única y se parece poco a otros grupos cercanos. Son relativamente pobres, viven en grupos de familias o clases aisladas, y están ampliamente expandidos. El nivel de su tecnología es bastante baja. Otros pueblos del norte posiblemente relacionados o identificados con los Lossoth, ocupan otras áreas al este. Sin embargo, ten en cuenta que el Norte es una tierra de intenso frío; en verdad, el lejano Norte es conocida como "la región del frío eterno".

Los grupos culturales encontrados en el Norte pueden tener hermanos en el sur, como hacemos en nuestra sociedad. Sin embargo, estas unidades culturales "relacionadas" se diferencian ampliamente. No comparten vecinos, ni influencia geográfica; y necesariamente dependen de diferentes patrones culturales, los matices de escritura empleados.

8.23 NOMBRES DE TRIBUS Y AREAS DE LAS TIERRAS SALVAJES

A través de las Tierras Salvajes, la penetración de las lenguas Elficas y de los Edain (Adúnaico) es relativamente modesta. Además, los dialectos Silvanos son menos musicales que los derivados por los Eldar. Por lo tanto, las "suaves" influencias que tienen los idiomas del Oeste son menos evidentes aquí, y las lenguas tienden a tener sonidos más asperos. Este rasgo es fortalecido por los efectos de varios dialectos de la oscuridad; la mayoría de estos pueblos han estado bajo el yugo de Morgoth y Sauron en un punto u otros.

La mayoría del mapa en color de la Tierra Media refleja esta situación. Abunda la variedad, pero la mayoría de los lenguajes parecen relativamente ásperos o guturales debido a que los lenguajes comunes son menos fluidos que los del Noroeste de Endor.

9. EL USO DEL PODER EN LA TIERRA MEDIA

Las historias del profesor Tolkien se hicieron como fondo para un gran trabajo sobre lenguajes Elficos y centradas a la parte del mundo donde las lenguas Elficas tuvieron su desarrollo más artístico. El Oeste está cerca de las Tierras Impercederas y es un canal y fuente para los viajes de los Elfos a través del mar, y fue el área de mayor concentración de los Primeros Nacidos en la Tierra Media. Fue en esta limitada región cuando se desarrolló el Sindarin, y el Quenya se dio a conocer en el mundo mortal. En el Oeste aparecieron por primera vez las TENGWAR y las CIRTH, y así, es natural enfocar los asuntos políticos y militares en dicha región. Además, debido a su proximidad con los altamente desarrollados Elfos, los hombres de la sección noroeste de la Tierra

Media eran bastante avanzados. En comparación con sus hermanos de otras partes del mundo, los Edain y hombres del Norte eran tecnológicamente superiores, generalmente más cultos y con una organización política. La historia del Oeste, por ello, fue la historia de aquellos grupos capaces de dominar todo el continente. El tratamiento de hechos cruciales en cualquier lugar era de gran valor.

Los lazos únicos que unían al Oeste con las Tierras Imperecederas también crearon un potencial para la aparición y uso de poderes importantes. Dicho poder se manifestó de forma masiva en la Primera Edad, y en un grado menor pero importante en la Segunda Edad. A finales de la Tercera Edad, eran bastante sutiles -excepto los Dragones, el Balrog, Saruman y (naturalmente) Sauron-. Estos nos permite ver que el uso de un gran poder era un factor, relacionado con la naturaleza, de aquellos que poseían el don del poder. Los Valar disminuyeron su intensa vigilancia de la Tierra Media en algunos momentos, al final de la Primera Edad y con el hundimiento de Númenor. Aún así, vigilaron e intervinieron en la Tercera Edad enviando a los Istari (los Magos), seres de gran poder. Los Istari, como sus señores, no usaban la fuerza salvo que fuera absolutamente necesaria para combatir la Oscuridad, y en tal caso, sólo usaban lo estrictamente necesario. Como resultado de ello, aparentaban mayor debilidad de lo que eran.

Los otros señores de la magia empezaron sus habilidades en relativo secreto. Los hombres del Oeste y los Hobbits no gustaban de sortilegios y con frecuencia los desconocían fuera de extraños relatos y leyendas. Esto creó una atmósfera en la que raramente se daban hechos "mágicos" y a menudo se mezclaban y confundían en hechos naturales. Así, el uso del poder seguía siendo sutil. El uso constante por parte de Tolkien, de la naturaleza para ilustrar esta fuerza sigue esta idea y convierte su mundo en mucho más creíble.

9.1 EL PODER DEL OESTE FRENTE AL PODER DE CUALQUIER OTRO LUGAR DE LA TIERRA MEDIA

Como ya se ha mencionado, el Oeste es único. Su historia y ocupantes tienden a ser dominantes, y los vigilantes ojos de los Valar parecen centrarse en los acontecimientos que allí ocurren. El uso del poder en esta región está naturalmente coloreado por estos factores. Otro aspecto vital, sin embargo, es la presencia de Sauron de Mordor. Sauron no se limita cuando se trata de actuar con gran autoridad. Actúa silenciosa y cautelosamente, especialmente cuando se está recuperando de una gran derrota, pero es capaz de desenfrenados ataques. Los que viven bajo su vigilancia son particularmente cuidadosos, de no llamar la atención sobre sí mismos, y este sentimiento puede contribuir a la limitación de los Elfos y Enanos que poseen la habilidad de lanzar conjuros. Algunos están enterados y se preocupan del equilibrio de las cosas para asegurarse, pero otros están sin duda asustados. Muchos murieron a manos de Sauron u otros poderes, ya que los valientes, los que poseen poder, a menudo osan enfrentarse a los más peligrosos.

En el Este y Sur esta limitación es menos evidente y necesaria. Para comenzar, la región es relativamente salvaje y hay otro "equilibrio" diferente. Los Elfos del Este

tienden a vagabundear y a aprovecharse de las antiguas costumbres anteriores al momento en que los Valar iluminaron a los de su raza. Los Elfos Silvanos parecen tener una imagen del mundo más centrada, y sus cuidados son diferentes. Como resultados, sus principales razones para ocultar la civilización de conjuros es la de evitar a las gentes desconocidas, enemistosas o indeseables.

9.2 EL PODER Y LAS AREAS DE UN FRP (JUEGO DE ROL DE FANTASIA)

Esta dicotomía del uso del poder, en la Tierra Media afecta la descripción de sus pueblos y tierras. Cuando construya una sociedad en el Oeste, un DJ debe tener mucho cuidado de mostrar el uso de la magia bastante limitado y restringido. Los magos son relativamente cercanos, aunque la mayoría de la gente tiene cierta "magia" en sí mismos, y la exhibición abierta de poder es aún más rara. Ciertamente los Elfos usan la magia a diario, y los Enanos usan sortilegios por una serie de razones, incluso para producir maravillosos juguetes; sin embargo, dichas habilidades mágicas no forman la norma. Entre los Hobbits, la magia es considerada materia de leyenda. Los hombres a menudo opinan de la misma manera; la verdad es que algunos nunca han oído hablar de eso.

En el Este o Sur, sin embargo, una descripción de la sociedad, puede a menudo incluir apariciones más comunes de sortilegios. Depende de los pueblos, y de su exposición a los Elfos, Dúnedain, o conceptos que llevan a formar magos y señores de la magia de varios tipos, el lanzamiento de sortilegios puede ser bastante común. El impacto global político de la sociedad puede ser no muy grande, pero esto no conlleva la prohibición del uso de magia. La causa de que estos pueblos estén atrasados y que hayan destruido un "imperio" naciente del suroeste, es la falta de organización. Donde ha habido unificación han sido modestos o Sauron les ha dominado. Recuerda siempre que el Oeste es único en este y muchos otros aspectos. El poder entre el Este y el Sur se manifiesta de forma diferente.

10. INTEGRACION DE LA TIERRA MEDIA EN UNA CAMPAÑA DE JUEGO DE ROL DE FANTASIA

La naturaleza de un FRP se presenta a la creatividad. Los jugadores y el director de juego participan en una "novela viviente" dentro de la cual cada individuo imagina y crea su propia situación. De la misma manera, la Tierra Media de J.R.R. Tolkien es a su vez su fantasía y la nuestra; es un reflejo de nuestro mundo de la manera en que lo percibimos, así como una construcción mitológica de un gran y sabio hombre. La Tierra Media es inmortal, viviente en las mentes de todos aquellos que han pisado sus caminos. Cada lector le añade su propia visión. Es entonces natural, usar estos increíbles cimientos

en el contacto de un juego de rol de fantasía. De esta manera, aquellos familiarizados con la Tierra Media podrán experimentar de una nueva manera, llenando vacíos y descubriendo los misterios que siempre le han intrigado.

10.1 ADAPTABILIDADES Y SISTEMAS DE FRP

Ciertos sistemas de FRP son más flexibles que otros y es importante tener en cuenta que pueden necesitarse algunos cambios básicos para conseguir una situación consistente con el sabor de la Tierra Media. Como se ha dicho antes, el mundo es flexible, especialmente en las áreas que no forman el Oeste. Sin embargo, en un sistema FRP es importante averiguar dónde se deben hacer estos cambios y cómo afectarán estos cambios al flujo del sistema y a cualquier filosofía subyacente. El balance del juego puede ser destruido por un remoldeamiento descuidado. La mayoría de los sistemas de FRP no causarán problemas para acomodarse a un juego en la Tierra Media. Después de todo, el mundo de Tolkien contribuyó considerablemente, y fue quizá la fuerza principal, a formar las reglas de FRP y sus ideas asociadas.

10.2 UNA INTEGRACION APROXIMADA Y SUGERIDA

Los siguientes consejos pueden ser útiles cuando se hace una campaña en la Tierra Media:

(1) *Determina la escala del juego*, el número de jugadores, tamaño del área en que quieras que se desarrolle la aventura y el nivel de poder que hay en la campaña.

(2) *Usa el mapa y fuentes y elige un área que concuerde con tus diseños y deseos*. Si quieres muchos detalles y menos flexibilidad, elige un área localizada en el bien documentado Oeste. Si quieres bastante libertad relativa, escoge un sitio cualquiera. Ten en cuenta que ya puede haber un módulo del área o a una cercana, y ésta puede ser una buena base para empezar a trabajar. Cuando elijas el lugar global, mira las culturas locales, políticos, geografía, economía y sistemas militares. Se puede conseguir una gran aventura si se elige un lugar apropiado. Decide también si deseas gastar mucho tiempo bajo tierra o cambiando lugares;

(3) *Elige el período de la historia en el que desas jugar*. Ciertos períodos plagados de guerras aportan gran incertidumbre y acciones. Algunas épocas están mejor documentadas, pero pueden ser menos flexibles. Las búsquedas épicas que decidan el destino del mundo deberían jugarse en la Cuarta Edad, ya que de otra manera los hechos estaría predeterminados. Naturalmente, puedes desear cambiar situaciones y puedes conseguir varios acontecimientos. Recuerda que la Cuarta Edad es "la Edad de los Hombres", y muchos Elfos han huido; los Hobbits y Enanos evitan a los hombres escondiéndose y el mundo es menos rico con la falta de estos pueblos. Si un módulo te da un lugar pero lo quieres jugar en una era diferente, haz las modificaciones apropiadas usando las fuentes;

(4) *Reúne material de las fuentes*;

(5) *Crea un área civilizada total*. Da razones para los hechos y porqué el mundo es así. Desarrolla patrones de subsistencia, navegación, tiempo, etc, para justificar los hechos predeterminados. Construye culturas en consonancia con las tierras en que viven. Si un grupo no es original de la región apunta por qué, y qué efecto tiene el área en sus antiguos tiempos. Acuérdate de poner construcciones religiosas, políticas y militares en el mundo (se debería explicar un reino inusualmente poderosos que conquistara áreas y fuera capaz de tomar Mordor).

(6) *Usa muchos mapas para detallar patrones y proporcionar una estructura creativa*. Con un mapa generalizado puedes crear una imagen específica fuera de tu mente (haciendo anotaciones para referencias futuras), que sea consistente;

(7) *Coge tu sistema de reglas y apunta lo que tenga que ver con las culturas y pueblos en que se basa*. Haz los cambios necesarios para ajustarla a la Tierra Media (por ejemplo, los dragones y Balrogs pueden ser demasiado débiles para tus reglas). Comprueba si esto afecta al equilibrio del juego. Si lo hace, haz las correcciones necesarias para compensar.

Recuerda que un buen mundo es más importante que una regla técnica. Se pueden hacer modificaciones en las reglas sin miedo. El área es mucho más vital y un mundo determina invariablemente sus propias leyes físicas.

Un DJ también debe recordar que tienen la alternativa de permitir a los PJ's cambiar el curso de la historia antes de la Cuarta Edad.

11. USO DE LOS MAPAS Y MODULOS

La siguiente sección está dedicada a la explicación del poster mapa que acompaña a este módulo y da al lector una guía para el uso e integración de los varios módulos basados en la Tierra Media. Cada módulo detallará una sección específica de tierra que abre un área entre 96800 (273x353) m² y 386000 (547x707) m². Los mapas que se hallan en estos módulos pueden estar referida en las secciones cuadrículadas de la versión plegada del mapa poster y están a escala de modo que puedan ser añadidos con otros territorios adyacentes - formando un vasto mosaico de todo el continente (eventualmente). Se dan instrucciones específicas para la combinación de estos productos en próximos módulos.

11.1 MAPAS ILUSTRATIVOS

A continuación están una serie de mapas que ilustran aspectos importantes del continente. Los números de los dibujos corresponden a las notas bajo ellos. Estos mapas proporcionan al DJ un número de detalles referentes a aspectos sociales y políticos de la Tierra Media, así como algunas notas respecto al tiempo.



11.2 NOTAS PARA EL USO DEL MAPA CONTINENTAL

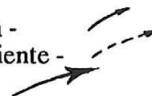
El mapa a todo color de la Tierra Media ha sido diseñado para dar al espectador el "sabor" de la tierra. Los sombreados en verde indican áreas fértiles o templadas con suficiente suministro de agua. De verde oscuro los territorios con mucha agua; verde claro muestra regiones con precipitaciones estacionales. Amarillo verdoso cubre áreas semiáridas. Naturalmente, el desierto está sombreado arenoso. Las ubicaciones blancas son aquellas de fríos severos o perpetuos. Ve con cuidado al distinguirlos de los pantanos, que tienen su propio símbolo.

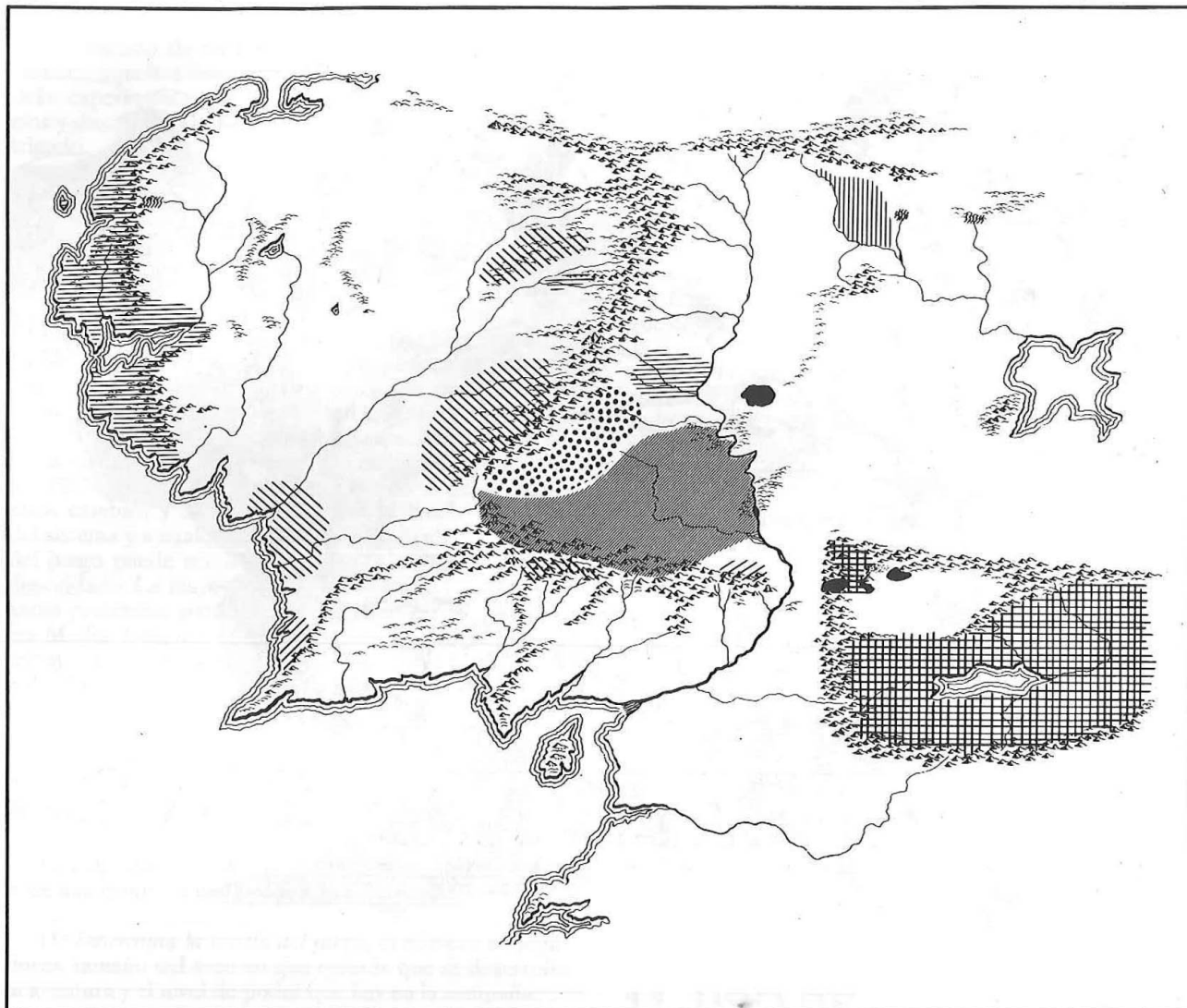
Cuando use el mapa el DJ puede querer tener una escala móvil de distancias. Así los viajes pueden ser medidos fácilmente sin tener en cuenta la dirección. Simplemente trazar o copiar la escala que aparece en la superficie del mapa y construir una o más copias de mano para su uso en el juego.

CORRIENTES OCEANICAS Y VIENTOS REINANTES

Los símbolos describen las corrientes y vientos semestrales, el inicio del verano. Las fluctuaciones se basan en este punto.

Corriente oceánica fría -
Corriente oceánica caliente -
Vientos reinantes -





LENGUAJES DEL OESTE

1) Elfico

- a) Quenya
- b) Sindarin
- c) Lenguas Silvanas

2) Khuzdul

3) Hombres del Norte

d) Oestron

e) Rohirrico

4) Hombres del Sur

f) Lenguas Dunlendinas

g) Lenguas de los Hombres Salvajes

5) Entico

6) Lengua Negra

7) Varios dialectos orcos

CLIMA

Las diferentes categorías se basan en la media de temperatura anual:

- 1) 32°
- 2) 26-32°
- 3) 21-26°
- 4) 15-21°
- 5) 10-15°
- 6) 4-10°
- 7) -1-4°
- 8) -6-1°
- 9) -12-6°
- 10) menos de -12°



Gris Oscuro
Gris claro

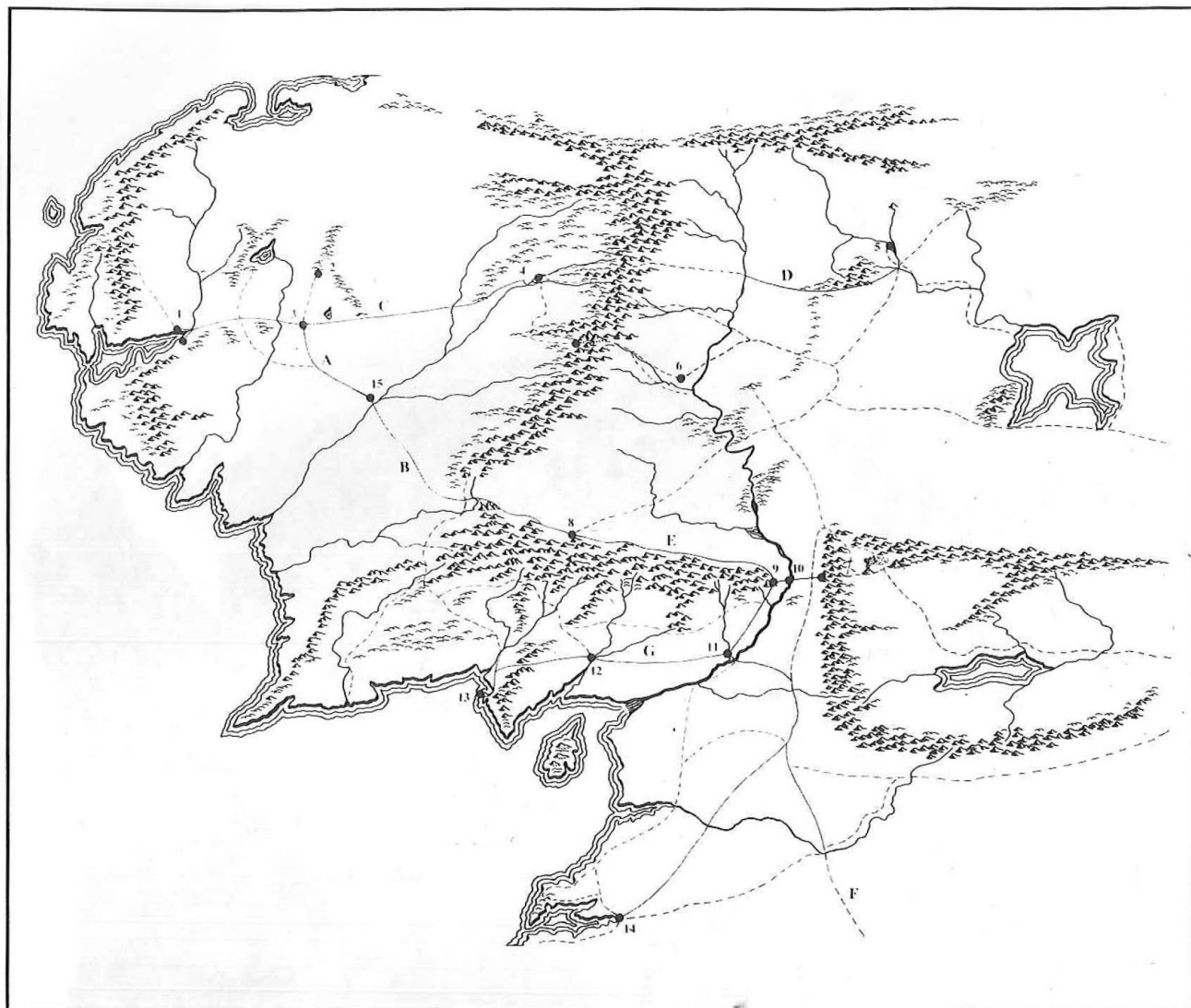
ZONAS CLIMATICAS

Se basa en la precipitación media anual. Las líneas negras dividen continentes y separan zonas de precipitación.

- A 200 cm y más
- B 152-200 cm
- C 101-152
- D 50-101
- E 25-50
- F Menos de 25 cm

Երեւոյ լեռնային շրջանը :
 Կովկասի լեռնային շրջանը
 Եւրոպայի արեւմտեան շրջանը





RUTAS CONTINENTALES

Miles de caminos y senderos cruzan los campos de Eriador. Muchos son poco más que caminos de cabras, pero otros se han utilizado frecuentemente como ruta comercial.

Camino Mayor -
Camino menor -
Via navegable -

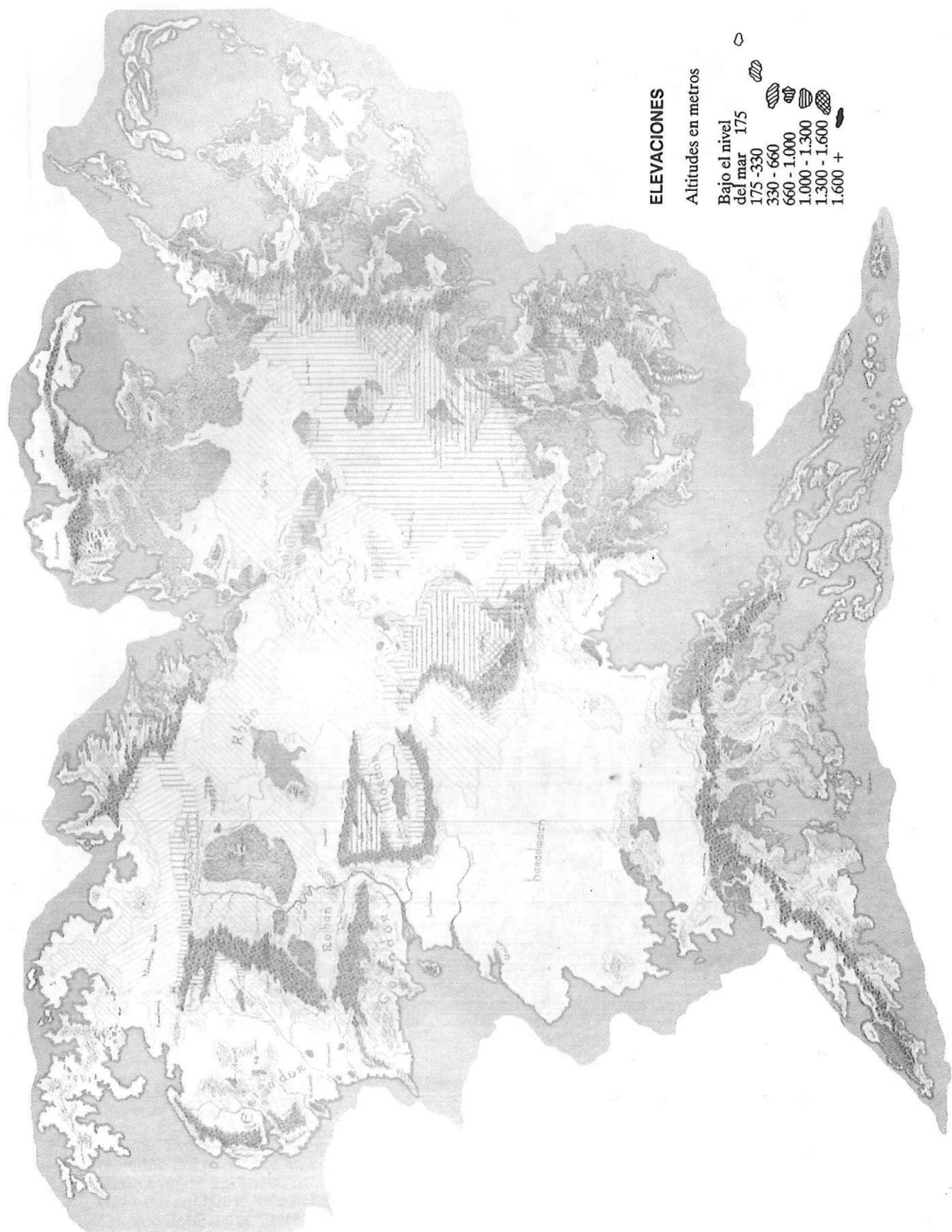
միւլա յիշխոն չ'յետն :
որոն իմաստիկն չ'յետն
չ'բարոն նոսր անաւ չ'ե

CAMINOS Y AREAS DE LAS GRANDES TIERRAS

- A- Camino Verde
(Camino del norte que unía Arnor y Gondor).
- B- Viejo camino del Sur
(Camino del Norte, por debajo de Tharbad).
- C- Camino del Este al Oeste
de las Montañas Nubladas.
- D- Camino del Bosque Viejo
(Camino de los Enanos; o Camino del Este).
- E- Gran Camino del Este.
- F- Gran Camino de Harad.
- G- Camino Real.

- 1) Puertos Grises
- 2) Fornost
- 3) Bree
- 4) Rivendell (Imladris)
- 5) Esgaroth del Lago Largo
- 6) Caras Galadon (Ciudad de los Arboles)
- 7) Moria (Khazad-Dûm)
- 8) Edoras
- 9) Minas Tirith
- 10) Osgiliath
- 11) Pelargir
- 12) Linhir
- 13) Dol Amroth
- 14) Ciudad de los Corsarios (Umbar)
- 15) Tharbad





ELEVACIONES

Altitudes en metros

Bajo el nivel
del mar 175

175 - 330

330 - 660

660 - 1.000

1.000 - 1.300

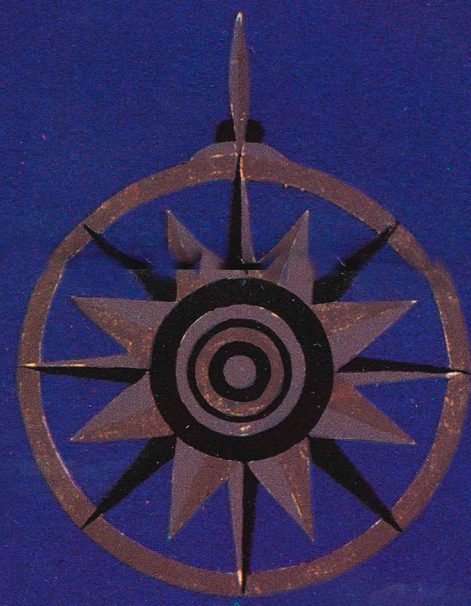
1.300 - 1.600

1.600 +

0



LA TIERRA MEDIA™



Lettering Key

Defined Areas

Wild/Tribal Areas

(Lost Realms)

Water

Mountains

Legend

Swamp	Mixed Forest
Hill	Jungle
Mountain	Pine Forest
Volcano	Plateau/Cave



GUIA TIERRA MEDIA



Edición 2ª por Vecino398, Enero 2013

Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué... Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net

y

<http://historiasconcilio.blogspot.com.es/>

