

Imperio del Rey Brujo



LA COMPAÑÍA



EL REY BRUJO Angmar



CONTENIDO

1. NOTAS GENERALES	5	5.43 El Culto de Mor-sereg.....	34
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS.....	5	5.5 LOS SACERDOTES DE ANGMAR.....	34
1.11 Abreviaturas.....	5	5.6 PERSONALIDADES DE IMPORTANCIA.....	35
1.12 Definiciones.....	6	5.61 El Rey Brujo.....	35
1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO.....		5.62 El Angûlion.....	43
A TU CAMPAÑA.....	8	5.63 Los Mornarturi.....	43
1.3 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS.....	8	5.64 Los Gulmathaur.....	46
1.31 Conversión de bonificaciones y puntos de vida.....	8	6. TECNOLOGÍA BÉLICA	48
1.32 Conversión de datos a cualquier sistema JRF.....	8	6.1 HISTORIA.....	48
1.33 Conversión de características.....	9	6.2 ORGANIZACIÓN MILITAR.....	50
1.34 Conversión de habilidades de combate.....	9	6.21 Armas de los angmarim.....	50
1.35 Conversión de sortilegios y listas de sortilegios.....	10	6.22 Artefactos de asedio.....	50
1.36 Nota sobre los niveles y bonificaciones por nivel.....	10	6.23 Cadena de mando.....	51
1.37 Bonificaciones por habilidad.....	10	6.24 La hueste de orcos.....	52
1.38 Cerraduras y trampas.....	10	6.25 Las hoerkal.....	52
2. INTRODUCCIÓN	11	6.3 RUTAS DE COMERCIO.....	53
2.1 HISTORIA.....	11	6.4 FORTIFICACIONES.....	54
2.2 ANGMAR.....	12	6.5 LA VIDA EN LA FRONTERA.....	55
2.3 OBSERVACIONES DE UN ESPÍA.....	12	6.51 En Udanoriath.....	56
3. LA TIERRA	14	6.52 Guardias fronterizas.....	56
3.1 EL TERRENO.....	14	6.53 Comunicaciones.....	56
3.11 El Nan Angmar.....	14	6.6 LOS DÚNEDAIN.....	57
3.12 Gundalok y los Pasos Gemelos.....	15	6.7 ESTRATEGIAS DE ANGMAR.....	57
3.13 Agua.....	15	7. FORTALEZAS REALES	57
3.14 El Norte de las Montañas Nubladas ...	15	7.1 CARN DÛM.....	57
3.2 EL CLIMA.....	16	7.11 Defensas exteriores.....	58
3.3 FLORA.....	16	7.12 Defensas interiores.....	59
3.4 FAUNA.....	17	7.2 BARAD MORKAI.....	69
3.41 Lobos.....	18	7.21 La vida en la guarnición.....	69
3.42 Osos.....	18	7.22 Capitanes de la guarnición.....	70
3.43 Trolls salvajes.....	18	7.23 Diseño del castillo.....	72
3.44 Gigantes.....	19	7.3 MINDIL CARGASH.....	74
3.45 Dragones.....	19	7.31 La guarnición.....	74
4. PUEBLOS Y CULTURAS	20	7.32 Las patrullas.....	75
4.1 LOS ANGMARIM.....	20	7.4 BARAD ELDANAR.....	76
4.11 Montañeses y dunlendinos.....	21	7.41 Panorámica general del castillo.....	76
4.12 Estaravi.....	22	7.42 La guarnición.....	77
4.13 Orientales.....	23	7.43 Personalidades de importancia.....	77
4.14 Hombres de raza mixta.....	26	7.44 Vida en el castillo.....	78
4.15 Pueblos vasallos de Angmar.....	27	7.45 El plano del castillo.....	78
4.2 LOS URUK-ENGMAIR.....	28	7.46 La Torre del Homenaje de Eldanar	79
5. POLÍTICA Y PODER	32	7.5 LUGHILSARIK.....	80
5.1 JERARQUÍA DE ANGMAR.....	32	7.51 El Temible Fragmento.....	81
5.2 EL SACERDOCIO DE ANGMAR.....	33	7.52 La trama del Rey Brujo.....	81
5.3 EL CULTO AL SEÑOR OSCURO.....	33	7.53 La Torre de Lughilsarik.....	82
5.4 PRÁCTICAS RITUALES DE ANGMAR... ..	33	8. PUEBLOS DE ANGMAR	82
5.41 La religión entre los soldados.....	33	8.1 KUSKA.....	82
5.42 La religión en Carn Dûm.....	33	8.11 Vida en el pueblo.....	82
		8.12 Política en el pueblo.....	83
		8.13 Lugareños destacados.....	84
		8.2 LITASH-ISHI DURBAZ.....	86
		8.21 La llanura de Litash.....	86
		8.22 Panorámica general de la ciudad.....	86

8.23	Vida en la ciudad.....	87	10.2	EL ESTANQUE DE DAERON.....	110
8.24	La ciudad inferior	87	10.21	El Lamento de Daeron	110
8.25	La ciudad superior	88	10.22	El legado del Lamento	110
8.26	Las Tumbas	89	10.3	EL HOGAR DE ASCARNIL	111
8.3	RAVDA	89			
8.31	El fuerte de madera	89	11. AYUDAS DE CAMPAÑA	112	
8.32	Edificios típicos.....	90	11.1	CREACIÓN DE UN SACERDOTE	
8.4	LOS FULACHTAR.....	91		GUERRERO EN SA	112
9. FORTALEZAS ORCAS	93		11.2	CREACIÓN DE UN PERSONAJE	
9.1	LOS SKUTHRUGRAI.....	93		ORCO EN SA	113
9.11	El domino skuthrugra	93	11.3	LOS IDIOMAS DEL REINO	
9.12	Storugoruz	94		DEL REY BRUJO	114
9.12	Smagothruz.....	97	11.4	CÓMO DISEÑAR UN CASTILLO	122
9.13	Organización tribal	98	11.41	Diseñar un pequeño fuerte	123
9.2	LOS URUK-LÛGÂT.....	99	11.42	Incursiones y salidas	124
9.21	Sitios lûgâta	99	11.43	Provisiones para los fuertes	
9.22	Los lugares “malditos”	101		y los castillos	124
9.3	LOS URUK-KOSH	101	11.5	HERBOLARIO DE LOS DÛNEDAIN.....	124
9.31	Las Tierras de los uruk-kosh	102	11.6	SUGERENCIAS PARA AVENTURAS	126
9.32	Shartap-krûal	103	11.7	ANGMAR EN OTRAS ÉPOCAS	126
9.33	La hueste guerrera de los uruk-kosh ..	104	11.8	LECTURAS SELECCIONADAS	127
9.34	Guerreros importantes kosha.....	107			
10. LUGARES ANTIGUOS	107		12. TABLAS		
10.1	EL TÚMULO DE SONOTOR	107	12.1	TABLA GENERAL DE CRIATURAS.....	128
10.11	La profecía de Sonotor	107	12.2	TABLA GENERAL MILITAR.....	129
10.12	El lugar de la profecía	109	12.3	TABLA GENERAL DE PNJS	131
			12.4	TABLA GENERAL DE ENCUENTROS...	133

Glorinion sintió un escalofrío y se arrebujo todavía más bajo la capa de lana que le cubría los hombros. El viento del norte era cortante y frío, pero no era esa la única causa de la intranquilidad del espía dúnadan. Del edificio en cuyas sombras se encontraba escondido parecía emanar una penetrante nube gris maléfica. Por encima suyo asomaban las gárgolas de piedra; en la cornisa, donde las columnas se entrelazaban con las serpientes que soportaban el techo, los buitres anidaban entre las enredaderas y musgos colgantes.

El edificio no era más que uno de los muchos templos oscuros de Litash-ishi Durbaz, la ciudad de los sacerdotes hechiceros del Rey Brujo. ¿En cuál de ellos se guardaba la Rilluinmir, la reliquia encantada que había sido robada por el Gulmathaur conocido como Camthalion? Glorinion se encogió de hombros. No lo sabía, ¡pero pretendía averiguarlo!

Con el mentón levantado y los ojos entrecerrados, el dúnadan echó un vistazo por encima del grifo agachado tras el que estaba escondido, en dirección a la zona iluminada por la luz del día. Había pocas personas caminando por la calle, y la mayoría tenían una expresión de cansancio y agobio en sus caras. Cuando miró hacia atrás, Glorinion dio un respingo. Un horrendo caballo negro con el hocico brillante se había colocado detrás suyo, sus cuartos delanteros convertidos en dos resplandecientes hojas de acero que descendían hacia la cabeza desprotegida del espía. Montada en el caballo, una figura encapuchada trazó una runa de poder en el aire y anunció "¡Glorinion na Gloranon, mi amo y señor aguarda para conocerte!"

1. NOTAS GENERALES

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

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

Cada módulo está basado en una exhaustiva investigación e intenta estar a la altura de los altos niveles relacionados con el legado del Profesor Tolkien. Se han utilizado datos geológicos, culturales, lingüísticos y racionales. El material de nuevo cuño ha sido incluido con gran cuidado, para encajar en determinados moldes y esquemas. ICE no pretende que sea el único punto de vista verdadero, en lugar de eso esperamos dar al lector una idea de los procesos creativos y de la personalidad de una determinada región.

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

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

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

1.11 ABREVIATURAS

SISTEMAS DE JUEGO

SA	El Señor de los Anillos
RM	Rolemaster
SRM	Suplemento de Rolemaster

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

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

TÉRMINOS DE JUEGO

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

TÉRMINOS DE LA TIERRA MEDIA

A	Adunaico
C.E.	Cuarta Edad
Cir	Cirth o Certar
Du	Dunlendino
E	Edain
El	Eldarin
Es	Hombre del este (Oriental)
H	Hobbítico (variante del oestron)
Har	Haradrim
Hob	El Hobbit
Kd	Kuduk (antiguo hobbítico)
Kh	Khuzdul (enano)

Mo.....	Montañés
O.....	Oestron (Lengua Común)
Or.....	Orco
P.E.....	Primera Edad
Q.....	Quenya
R.....	Rohírrico
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
SdIA	El Señor de los Anillos
S.E.....	Segunda Edad
Si.....	Elfo silvano
T.E.....	Tercera Edad
Teng.....	Tengwar
V.....	Variag
Wo.....	Wose (drúedain)

1.12 DEFINICIONES

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

Angmar: (S. “Hogar de Hierro”). Angmar fue fundada en torno al año 1300 T.E. por el Rey Brujo, el Señor de los Nazgûl. Se trata de un reino maléfico que se encuentra oculto entre las vertientes heladas del norte de las Montañas Nubladas (S. “Hithaeglin”), en la elevada meseta situada al nordeste de Eriador. Entre los años 1301 y 1974 T.E., Angmar lucha contra Arthedain, Cardolan y Rhudaur, los tres estados dúnedain sucesores de Arnor.

Arnor: (S. “Tierra del Rey” o “Tierra Real”). Arnor comprende la mayor parte de Eriador, y es el más septentrional de los dos “Reinos en Exilio”. Constituye el Reino Norte, mientras que Gondor -su estado gemelo- es el Reino del Sur. Fue fundado por Elendil el Alto en 3320 S.E., y fue colonizado por los númenóreanos Fieles que huyeron de la Caída de Númenor. Estos dúnedain dominaron al resto de grupos indígenas de Eriador hasta que su reino se hundió. En 861 T.E., Arnor se divide en tres estados sucesores: Arthedain, Cardolan y Rhudaur.

Arthedain: (S. “Reino de los Edain”). Originalmente, Arthedain formaba la parte más septentrional de Arnor, pero se independizó en 861 T.E. Sobrevivió como estado dúnadan hasta que fue asolado por las fuerzas del Rey Brujo de Angmar en 1974 T.E. Con su desaparición, el último resto del Reino del Norte cayó en el olvido.

El nombre de Arthedain también se utiliza cuando uno se refiere a su población relativamente escasa de dúnedain (singular “arthadan”).

Baranduin: (S. “Largo Río Dorado”; O. “Brandivino”). El Baranduin es un gran arroyo que nace en el Lago del Crepúsculo (Nenuial) en Arthedain, y cruza la zona occidental del centro de Eriador, desembocando en el Belegaer justo al norte del Rast Vorn (S. “Cabo Negro”) de Minhiriath. El Baranduin forma parte de la frontera occidental del Cardolan.

Bruinen: (S. “Sonorona”). Se trata de un río que atraviesa Eriador, formando la frontera septentrional de Eregion. En Tharbad se junta con el Mitheithel para formar el Gwathló.

Cardolan: (S. “Tierra de las Colinas Rojas” o “Tierra de la Colina Roja”). Cardolan formaba la zona más meridional de Arnor, y se convirtió en un estado dúnadan diferenciado en 861 T.E., desapareciendo como tal en 1409 T.E. Su hundimiento fue provocado por la presión que ejercía la hueste angmarim del Rey Brujo, y su último rey gobernante perece mientras lucha en las Quebradas de los Túmulos, en la frontera del Bosque Viejo.

Cardolan es la zona más densamente poblada del antiguo Arnor, y contiene una buena cantidad de dunlendinos, nórdicos de Eriador y dúnedain, así como algunos grupos dispersos de beffraen.

Corsarios: Originalmente eran los descendientes de Castamir (“el Usurpador”) de Gondor y sus seguidores, los Capitanes que huyeron de Gondor en los últimos días de la Lucha entre Parientes (1432-47 T.E.). Este grupo tomó el control de Umbar en 1448 T.E. A partir de entonces, comenzaron a ser conocidos por sus ataques marítimos, y por eso fueron conocidos como “corsarios”. El término se relacionaría más tarde con cualquier pirata cuya base se encontrara en Umbar o en las costas de Harad.

Draque: Normalmente es un término sinónimo de dragón, pero es de naturaleza un poco más general.

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

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

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

Elfos: (Q. “Quendi”). Los hijos inmortales de Eru son los más nobles de todos los Pueblos Libres. También son conocidos como los Primeros Nacidos, ya que despertaron antes que los enanos y los hombres, y fueron la primera raza en hablar. Los elfos se asentaron en la Tierra Media y en Aman.

Endor: (Tierra del Medio; Tierra Media). Endor es el nombre en sindarin para el continente central de Arda. También es conocido como Ennor o Endóre.

En Egladil: (S. “El Ángulo”, “El Punto Abandonado”). La zona del Maith cercana al Anduin. Caras Galadhon se encuentra en En Egladil.

Eregion: (O. “Acebeda”). La región montañosa de Eriador situada entre los ríos Glanduin y Bruinen está compuesta principalmente por suaves colinas en la vertiente occidental de las Montañas Nubladas. El este de Eregion asciende un

tanto por la ladera de las montañas, mientras que los confines occidentales los forman numerosas colinas ondulantes separadas por arroyos y ciénagas. Una larga cadena montañosa que corre de este a oeste, la Cordillera de Acebeda, cruza el centro de la región. Eregion se encuentra deshabitada desde el año 1697 S.E., y en la actualidad se la conoce por sus numerosos acebos. En su interior también se encuentra la Puerta Oeste de Moria, que se encuentra al otro lado del Sirannon, el principal afluente del Glanduin.

Eriador: Todos los territorios al norte del río Isen y situados entre las Montañas Azules (S. "Ered Luin") y las Montañas Nubladas (S. "Hithaeglin"). Su frontera septentrional la forma una cordillera montañosa que corre hacia el oeste desde Carn Dûm y que llega hasta la Bahía Helada de Forochel. Hay quien sitúa la frontera meridional a lo largo de los ríos Fontegrís (S. "Gwathló") y el Río de los Cisnes (S. "Glanduin"). No obstante, la mayoría opinan que dicha frontera está formada por la región situada inmediatamente al norte de la tradicional frontera occidental de Gondor. Eriador se puede traducir de forma aproximada como las "Tierras Vacías", e incluye las regiones de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur, Arthedain y gran parte de las Tierras Brunas y Enedwaith.

Fornost Erain: (S. "Fortaleza Septentrional de los Reyes"). También es conocida como el "Norburgo de los Reyes". Originalmente, Fornost era utilizada como refugio y residencia de verano de los reyes de Arnor. Entre 250 y 850 T.E., la corte fue trasladándose de forma gradual desde la capital real en Annúminas hasta Fornost. Esta ciudad fortificada se convirtió en la capital de Arthedain cuando Arnor se dividió en tres estados en 861 T.E.

Forodwaith: (S. "Pueblo de las Tierras del Norte"). Este término se aplica a los habitantes de la región de Forochel (S. "Norte Helado"), en los confines más noroccidentales de la Tierra Media. En ocasiones se ha interpretado su significado como "Tierras del Pueblo del Norte", lo que ha llevado a muchos a utilizar el mismo término cuando se refieren al territorio situado al norte de Eriador que habitualmente se conoce como el "Yermo del Norte". Los lossoth son los principales habitantes de Forodwaith.

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

Gusano: Este término corresponde aproximadamente a dragón o dragón, pero a menudo se suele utilizar para describir a cualquier criatura poderosa de forma serpentina.

Gwathló: (S. "Gwathir" o "Río de la Sombra"; O. "Fontegrís"; A. "Agathurush"). El amplio río de lento caudal que cruza el sureste de Eriador. Se forma en la confluencia de los ríos Mitheithel (Fontegrís) y el Glanduin, y sus aguas corren hacia el suroeste, hasta desembocar en el Belegaer. El Gwathló separa Minhiriath de Enedhwaith (Enedwaith) y forma la larga frontera sureste de Cardolan. Tanto Tharbad como Lond Daer están situadas junto a sus riberas.

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

Montañas Nubladas: (S. "Hithaeglin"). Se trata de unas montañas cubiertas de niebla y nieve que corren hacia el sur

durante más de 1300 kilómetros, desde los valles superiores del Anduin hasta el Desfiladero del Isen (Desfiladero de Rohan). Las impresionantes Montañas Nubladas forman la frontera occidental del Valle del Anduin (S. "Nan Anduin") y, según algunos, de Rhovanion.

Monte Gundabad: El mayor macizo del noreste de las Montañas Nubladas es el Monte Gundabad, que domina un estrecho desfiladero situado entre las Montañas Nubladas y las Montañas Grises. Por lo tanto, es el pico más estratégico situado por encima del norte de los Valles del Anduin. En el interior de la montaña hay construida una enorme fortaleza de orcos, un reino que paga tributo al Rey Brujo de Angmar. Los orcos que lucharon en la Batalla de los Cinco Ejércitos en Erebor procedían de esta fortaleza. Azog y más tarde Bolg son los más famosos de todos los Señores de Gundabad.

Muertos vivientes: Seres cuyos cuerpos han muerto pero cuyos espíritus no han abandonado Arda todavía, o criaturas de la Sombra que permanecen atadas al mundo mortal como resultado de algún atroz encantamiento.

Nazgûl: (Espectro del Anillo). Uno de los Nueve que, como reyes humanos, aceptaron los Anillos del Poder forjados por Sauron y fueron corrompidos por ellos.

Númenor: (S. "Tierra del Oeste" u "Oesternese"). La enorme y fértil isla-continente situada en el centro del Gran Mar (S. "Belegaer") desde su creación a principios de la Segunda Edad hasta su destrucción en 3319 S.E. Númenor fue el hogar más occidental de los hombres mortales, y a menudo era conocida con el nombre de Andor (S. "Tierra de los Dones"), ya que fue una recompensa a los edain por su ayuda contra Morgoth durante la Primera Edad. Desde 32 S.E. hasta su Caída (A. "Akallabêth"), Númenor estuvo ocupada por los Altos Hombres (Edain) del Oeste, que más tarde serían conocidos como los dúnedain (númenóreanos). Estos orgullosos hombres eran los ancestros de la raza de los dúnedain, que posteriormente dominarían el oeste de Endor.

Pueblos Libres: Las razas "buenas" de la Tierra Media: elfos, enanos, hobbits y hombres (especialmente los dúnedain); específicamente se refiere a las razas enfrentadas a Sauron.

Quebradas de los Túmulos: (S. "Tyrr Gorthad"). Las Quebradas de los Túmulos son un antiguo camposanto donde se encuentran las más reverenciadas tumbas de la realeza adan. Los túmulos, cubiertos de hierba, contienen las sepulturas de los reyes, y se encuentran en los salvajes páramos del noroeste de Cardolan.

Rey Brujo: El Rey Brujo de Angmar, también conocido como el Señor de Morgul, es el jefe de los nazgûl; es el Señor de los Nazgûl y goza del mayor grado de independencia de acciones.

Rhudaur: (S. "Bosque Oriental"; D. "Lugar del Formidable Rojo Dorado"). Rhudaur es la más oriental de las tres secciones de Arnor, y en realidad es la más salvaje, agreste y menos poblada de todas las regiones del Reino Norte. Cuando Arnor se hundió en 861 T.E., Rhudaur se convirtió en un estado independiente. Su escasa aristocracia dúnadan perdió el control del reino en 1349 T.E., y durante los siguientes años Rhudaur mantuvo diferentes guerras contra Cardolan y Arthedain. Aunque permaneció siendo un estado diferenciado hasta 1409 T.E., fue un reino sometido a la voluntad del Rey Brujo de Angmar durante sus últimos sesenta años de existencia.

Trolls: Morgoth creó a los primeros trolls (S. Tereg, sing. Torog), durante la Gran Oscuridad de los Días Antiguos, como burla de los ents, dándole a sus repulsivas creaciones un aspecto rocoso, y otorgándoles una fuerza, resistencia e intelecto dignos de dicho material. Los trolls de piedra origi-

nales han ido diversificándose en diferentes especies con el paso de los años, separándose en trolls de las colinas, de las cavernas y de las nieves. Aun así, los trolls de piedra siguen siendo la especie más abundante, y se les suele encontrar en las zonas más agrestes de Rhudaur. Los trolls de las colinas acechan en las laderas de poca altura de las Montañas Nubladas, mientras que los trolls de las nieves habitan en las cumbres más elevadas y en los glaciares. Los trolls de las cavernas se arrastran por debajo de las montañas, sin atreverse nunca a salir a la superficie del mundo.

Los trolls son una raza colosal: miden entre 3 y 4 metros de altura, sus cuerpos y extremidades son enormes, y tienen la piel formada por varias escamas sobrepuestas. La mayoría son de color verdoso o gris, pero los raros trolls de las nieves son blancos. La sangre de los trolls es negra y humeante.

Los trolls son inmensamente fuertes y su ferocidad es aterradora; en combate, no tienen miedo a nada, y atacan con sus toscas armas o con sus garras y colmillos desnudos, luchando de manera brutal hasta que consiguen la victoria o mueren en el intento. Como los orcos comunes, los trolls pueden ver por la noche como si fuera de día, y gozan de una visión limitada incluso en la más absoluta oscuridad subterránea, siendo los más perceptivos de todos ellos los trolls de las cavernas. Las principales debilidades de los trolls son la luz del día, que los transforma en estatuas de piedra sin vida, y su fenomenal estupidez.

1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

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

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

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

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

1. *Lee todo el módulo para hacerte una idea de cómo es la región.*
2. *Vuelve a leer las secciones dedicadas a observaciones para el Director de Juego y pasa los datos a tu sistema de juego.*
3. *Escoge una época apropiada para tu campaña. Si escoges jugar al final de la Tercera Edad, o a principios de la Cuarta, presta una particular atención a la sección dedicada a esta región en "otros tiempos". De hecho, esta sección le dará al DJ una idea de lo que debe tener en cuenta al ambientar una campaña en fechas distintas*

a las que aquí damos. ICE ha escogido a mediados de la Tercera Edad como época especialmente apropiada, pero puede que a ti te guste otra.

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

1.3 CONVERSIÓN DE DATOS

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

1.31 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

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

1.32 CONVERSIÓN DE DATOS A CUALQUIER SISTEMA JRF

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

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

1.33 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

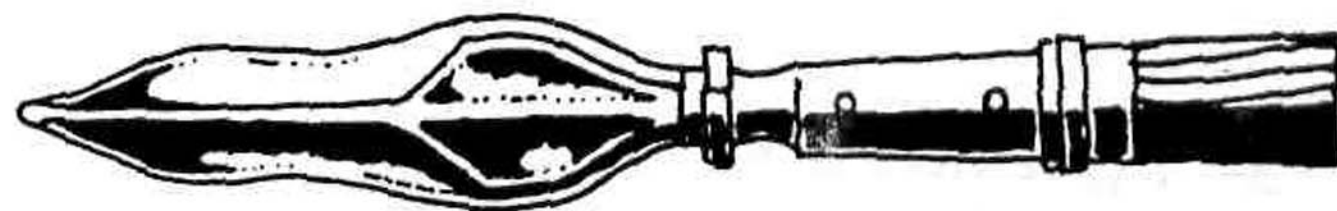
MEMORIA: Inteligencia, sabiduría, capacidad de información, capacidad mental, retentiva, recuerdo, etc.

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

PRESENCIA: Apariencia, resistencia al pánico, moral, ca-

pacidad psíquica, autocontrol, vanidad, disciplina mental, carisma, voz bárdica, etc.

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



1.34 CONVERSIÓN DE HABILIDADES DE COMBATE

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

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

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

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

1.35 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

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

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

1.36 NOTA SOBRE LOS NIVELES Y BONIFICACIONES POR NIVEL

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

1.37 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

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

ra todos los desarrollos de habilidades se ha calculado de la siguiente manera:

- (a) *cuando el nivel de habilidad es de cero, la bonificación es -25, reflejando la poca familiaridad que se tiene.*
- (b) *se obtiene una bonificación de +5 por un nivel de habilidad (ganancia de +30).*
- (c) *por cada nivel de habilidad entre uno y diez se gana una bonificación +5 adicional (es decir, siete niveles proporcionarían una bonificación de +35).*
- (d) *por cada nivel de habilidad entre 10 y 20 se gana un +2 (es decir, un nivel de habilidad de 19 significaría una bonificación de +68).*
- (e) *para los niveles 21 a 30, la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que un nivel 28 daría una bonificación +78).*
- (f) *se da una bonificación de +1/2 por cada nivel por encima de 30.*

1.38 CERRADURAS Y TRAMPAS

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

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



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

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

2. INTRODUCCIÓN

El Imperio del Rey Brujo describe Angmar durante el periodo que va desde el año 1600 hasta el año 1700 T.E. Se eligieron estas fechas por diferentes factores, teniendo siempre en cuenta la historia de la Tierra Media. Permite numerosas posibilidades interesantes para desarrollar aventuras a la vez que se recrean algunos de los momentos más gloriosos de la Tercera Edad. En Gondor, los viajeros pueden ver la hermosa ciudad de Minas Ithil antes de que se convirtiera en Minas Morgul, y en el norte podrán visitar la ciudad de Tharbad o gozar de la belleza de Fornost, el Norburgo del Rey. Los enanos podrán centrar sus miradas en los monumentos de los hombres y caminar por las esplendorosas estancias de Khazad-dûm antes de que caigan en manos de la Sombra.

Sin embargo, esta época no carece por completo de las características habituales para quienes están familiarizados con la Tierra Media durante la Guerra del Anillo. Los hobbits han vivido en la Comarca durante cientos de años, y las *Quebradas de los Túmulos ya han sido malditas*. Un posadero llamado Mantecona entretiene a su clientela en la antigua comunidad de Bree, al igual que hizo su padre antes que él. Sin embargo, Isengard no es la residencia de ningún mago, y en las llanuras ondulantes de Rohan no cabalga ningún jinete de la Marca. El vacío de Eriador hace recordar la situación de la región en la época de la Guerra del Anillo; la Plaga de 1636 T.E. dejó vacías muchas comunidades. La región se ha convertido en una tierra de nadie muy tentadora para los aventureros. El norte está constantemente amenazado por la maléfica sombra de Angmar, una influencia que no puede ser ignorada. Al mismo tiempo, la relativa seguridad del Reino Norte de Arthedain proporciona un lugar de retirada seguro y una causa por la que luchar, si así lo desean los aventureros. Este siglo presenta un equilibrio agradable entre las fuerzas del bien y del mal, entre la aventura y la seguridad. Los jugadores podrán luchar contra los poderes oscuros, pero no se verán obligados a hacerlo; todavía faltan muchos años para la caída del Reino del Norte.

Otra de las ventajas de este periodo es que permite a los jugadores ir de aventuras por la Tierra Media que conocen y aman sin por ello alterar sustancialmente la historia de la

Guerra del Anillo. Aun así, el Director de Juego tiene la oportunidad de cambiar la historia del Reino del Norte si así lo desea; Arthedain puede resistir o caer, todo depende de las acciones de los personajes jugadores.

2.1 HISTORIA

“Siempre es así con las obras que emprenden los Hombres: una helada en primavera, o una sequía en el verano, y las promesas se frustran.”

—*SdIA III*, pág. 192

Elendil y sus herederos fundaron los Reinos en Exilio cuando llegaron a la Tierra Media procedentes de Númenor: Gondor en el sur y Arnor en el norte. Ambos eran reinos hermosos y prósperos a principios de la Tercera Edad. En ese momento, la historia de los dos reinos se separó: la estrella de Gondor creció, pero la de Arnor cayó sumida en las tinieblas.

Dos fuerzas provocaron la destrucción del Reino del Norte. La primera fue el declive de los dúnedain que residían en Arnor. La segunda, y mucho más importante, fue la sombra que cayó sobre ellos procedente del reino de Angmar. Los hombres de Arnor soportaron el maléfico poder del Rey Brujo durante seis largos siglos, circunstancia que no hace más que enaltecer la fuerza y el poder de los Dúnedain del Norte.

Arnor había sufrido relativamente poco durante la guerra contra Sauron con la que finalizó la Segunda Edad, y el reino debería haber prosperado. Aunque el número de dúnedain era relativamente escaso, seguían siendo grandes. El clima de Arnor era templado, y la tierra era fértil y se encontraba libre de enemigos. Durante cien años las cosas marcharon bien, pero el aire de Eriador demostró ser bastante dañino para los descendientes de Númenor. Arnor había sufrido bastante cuando la sombra de Angmar se cernió por primera vez sobre sus tierras. Los dúnedain abandonaron su capital a orillas del Lago Nenuial y se retiraron a la fortaleza menor de Fornost.

Los herederos del reino se enfrentaron en un conflicto por la sucesión del trono en el siglo IX de la Tercera Edad. En 861 T.E., la fuerza del Reino del Norte quedó dividida en tres reinos: Cardolan, Rhudaur y Arthedain. Pero las disputas continuaron: Rhudaur y Cardolan lucharon por la posesión de la torre de Amon Sûl y su palantir. La vigilancia sobre el mal en el norte fue abandonada por completo; los hombres se centraron en sus problemas internos y se dedicaron a sus propios asuntos. Los rumores de que la oscuridad estaba creciendo de nuevo en las montañas no les interesaban; al menos para Arthedain y Cardolan, las montañas estaban muy lejos. Nadie prestó atención a un valle completamente normal que se encontraba en la vertiente más septentrional de las Montañas Nubladas.

El Rey Brujo apareció en Angmar durante el reinado de Malvegil de Arthedain, en algún momento entre 1272 y 1349 T.E. Los hombres sospechaban que había un mal creciendo en las montañas, pero Angmar todavía estaba preparándose para su aparición. Los dúnedain no recibieron ningún ataque hasta que Argeleb, el hijo de Malvegil, ascendió al trono.

Los siguientes sesenta años fueron unas décadas oscuras para los Dúnedain del Norte. Los que residían en Rhudaur fueron expulsados por los maléficos montañeses, que estaban aliados con Angmar, y Argeleb murió en combate. Arthedain y Cardolan se aliaron para mantener la posesión de las

Colinas del Tiempo, atacadas por Angmar. En 1409 T.E., el Rey Brujo de Angmar lanzó su ataque más mortal. Amon Sûl fue arrasada e incendiada, y los dúnedain se vieron obligados a huir hacia el oeste. Cardolan fue convertido en un terreno yermo. Poco después, los dúnedain recibieron refuerzos de los Puertos Grises, Rivendel y Lórien. Los ejércitos de Angmar fueron rechazados en Fornost y en las Quebradas del Norte, y se vieron obligados a retirarse hacia su punto de origen. La sombra del Norte quedó contenida durante un tiempo.

2.2 ANGMAR

La tierra de Angmar es uno de los lugares más grises de toda la Tierra Media. No es negra y retorcida como Mordor, pero es descorazonadoramente fría y estéril. Ocupa la bifurcación septentrional de la vertiente oeste de las Montañas Nubladas, así como las laderas del este de las Montañas Nubladas, donde las fuentes del Anduin brotan de un estrecho barranco por el que se precipita una larga cascada. En la estéril llanura que hay entre las dos vertientes montañosas se desarrollan pocas actividades; los fuertes fronterizos están situados a lo largo de las colinas ondulantes que corren cerca del borde de esta meseta de poca altura. Los soldados que residen en ellos vigilan el largo camino fronterizo que comunica Carn Dûm con los confines más meridionales de Angmar. Los orcos prefieren la seguridad de los túneles de las montañas. En el este, el Rey Brujo no necesita ninguna guardia fronteriza; las montañas protegen la entrada a Angmar desde esa dirección, con la excepción de los túneles utilizados por los orcos.

2.3 OBSERVACIONES DE UN ESPÍA

Las siguientes notas han sido extraídas de las historias de Carr, un espía al servicio de los reyes de Arthedain. Carr nació al este de las Montañas Nubladas, en el norte de Rhovanion, y procedía de una familia humilde, aunque era muy respetado por los dúnedain. Sus historias e informes proporcionaron a éstos una información enormemente valiosa respecto al reino enemigo de Angmar cuando residió allí de incógnito durante varios años, deslizándose de forma esporádica para visitar las colonias que había en las fronteras de las tierras de los Pueblos Libres.

Los siguientes pasajes son extractos de un libro que fue dictado al escriba Bethsammen de Annúminas. El libro describe los dos años durante los cuales Carr fue viajando a través de todo Angmar junto a una caravana encargada de redistribuir las mercancías entre los dispersos súbditos del Rey Brujo.

“Las montañas fueron creciendo, y el sendero iba serpenteando en un silencio total. Todo lo que se podía oír era el monótono sonido de las pezuñas de los caballos contra el suelo empedrado. La calidez que despedía el animal se extendió lentamente hasta mis piernas, y de nuevo me sentí estremecido al contemplar el camino que conduce hasta el enorme y desconocido corazón del reino montañoso de Angmar. Bajo un cielo sin nubes durante el día y un cielo lleno de estrellas por la noche, fuimos avanzando a través del incomparable paisaje que nos rodeaba. La larga caravana se iba abriendo paso a través de estrechos desfilade-

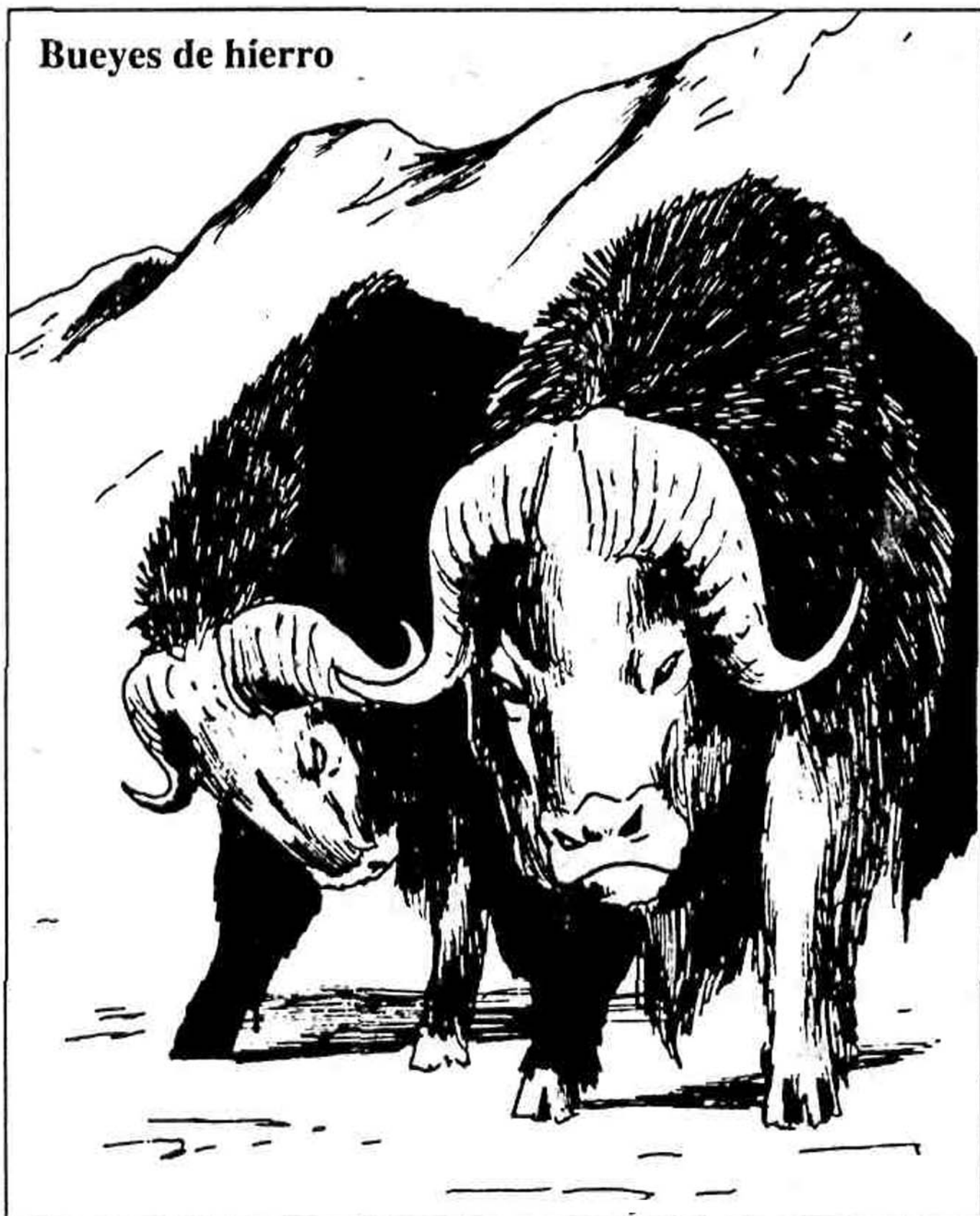
ros y por encima de impresionantes pasos montañosos; deambulaba por lejanas aldeas y cruzaba estériles praderas salpicadas de tiendas habitadas por pueblos nómadas. Cruzamos el atronador Río Gabhra, donde dos grandes afluentes se unían bajo la siniestra sombra de unas montañas de gran altitud. Más al este, nos adentramos en tierras todavía más salvajes, y los sirvientes de Thraknur se desplegaron para averiguar si había algún grupo de bandidos u orcos acechando en las cercanías.

Cuando cayó la oscuridad, fuimos sorprendidos por una repentina andanada de flechas procedentes de las montañas que había por encima nuestro. Inmediatamente, los hombres de Thraknur devolvieron el ataque con los pivotes de sus poderosas ballestas. Quizás no era más que una prueba de nuestra fuerza o la bienvenida que nos daba algún salteador, una especie de costumbre típica en muchas zonas de Angmar. Los disparos cesaron, y la noche recuperó su perturbador silencio.

Grandes áreas de esta región montañosa carecen por completo de árboles y habitantes. A principios de año podrían haber sido más verdes y atrayentes, pero en aquella época, los amplios valles se encontraban resecos y grises. El viento helado sacudía las pocas acederas secas gigantes que encontrábamos, y por encima de nuestras cabezas sobrevolaba constantemente un grupo de halcones; los alcaudones desgarraban rápidamente las entrañas de cualquier pobre bestia que flaqueaba en el sendero. Cuanto más ascendíamos, más pequeños eran los arroyos, hasta que llegó un momento en que no eran más que unos finos chorros de agua que circulaban por entre las frías piedras grises. Pero encontrábamos numerosos pececillos en los estanques, así como algunas aves de poco tamaño posadas en las piedras. La mayoría de flores ya habían desaparecido, pero todavía se podían ver aquí y allá algunos ranúnculos o brotes mon-



Bueyes de hierro



tañosos que miraban hacia el sol, desde el vacío congelado en que se encontraban contemplando la bóveda helada que se extendía por encima suyo. En los puntos en que se podían encontrar senderos de ganado, distinguibles por las numerosas huellas de pezuñas, éstos estaban marcados con excrementos de animales y huesos blanqueados por la luz solar. Aquí y allá se veía crecer alguna mata de hierba cubierta de afiladas espinas, y algunos pequeños arbustos comenzaban a mostrar el color rojo tan característico del otoño. A intervalos, encontrábamos las ennegrecidas piedras que podían haber formado el campamento de un viajero en un crepúsculo cualquiera.

En la lejanía, comencé a ver un sendero que, trazado sobre el mismo lomo de la colina, se extendía sobre el terreno como las arrugas surcan la espalda de un hombre. Lo seguí con la mirada hasta el punto en que cielo y montaña parecían unirse.

Tras de la descripción de Carr del terreno cercano al montañoso corazón de Angmar según se llega desde el norte de las Landas de Eten, nos habla de su llegada a una extraña ciudad centrada en torno a una capilla dedicada a la adoración del Señor Oscuro y el Enemigo. Allí, en Litash-ishi-Durbaz, son entrenados los malignos sacerdotes guerreros que siguen las órdenes del Rey Brujo y extienden su gobierno a todas las zonas del reino.

"Litash está dividida en dos partes. Está la ciudad de los laicos, formada principalmente por esclavos y amos, y la ciudad del sacerdocio. La primera está formada por una larga calle polvorienta flanqueada por unos edificios de techos planos. Cuando llegamos allí, parte de la zona edificada estaba parcialmente en ruinas debido a un temblor de tierra durante el cual algunos esclavos habían intentado escapar. Todavía se podían ver los restos de algunos, esqueletos envueltos en un pellejo secado por el viento que casi se parecía a un pergamino, clavados con cuchillas en forma de sierra a las paredes de sus antiguas casas. Entre la entrada del

valle y la ciudad había unas enormes parcelas verdes donde día tras día eran sacrificados cientos de bueyes de las montañas. Cada cincuenta metros, entre las franjas de hierba, un grupo de esclavos locales trabajaban de carniceros junto con los hombres de la caravana, viviendo entre montones de putrefactos pellejos de buey y tierra empapada de sangre. Los perros carroñeros iban y venían intentando arrebatarse algún resto de carne mientras los esclavos proferían maldiciones y les arrojaban piedras. A su vez, los audaces crebain bajaban planeando desde los cielos con la intención de llevarse su parte.

Mientras permanecemos en la ciudad, conocí a un sacerdote oscuro y, con disimulo, conversaba con él bajo el menor pretexto. Me ofreció acompañarme y enseñarme la gran ciudad de los sacerdotes. La chamanería, decía, era la cuarta rama más poderosa de la magia, y había llegado a reunir varios cientos de sacerdotes guerreros, aunque no todos residían allí. Abandonando la ciudad de los esclavos, nos adentramos en el barrio de los chamanes. A izquierda y derecha se encontraban las casas de los chamanes soldados, edificios de pizarra gris con las ventanas muy adornadas y los techos inclinados. Se iban sucediendo una tras otra a lo largo de un zigzagueante camino que ascendía hasta la cima del valle. Los inclinados peldaños y estrechos callejones que separaban una residencia de la otra estaban sumidos en la más completa de las tinieblas.

Llegado un momento, mi guía me acompañó hasta el templo principal, a la entrada de la ciudadela de los sacerdotes. Aunque era un extraño, se me permitió la entrada. Atravesando una serie de confusos pasadizos, llegamos al fin a una cámara de gran tamaño. El suelo estaba cubierto de madera pulida de color oscuro. El hermoso techo estaba soportado por varios pilares tallados de color rojo con grabados dorados. En las paredes este, oeste y sur de la estancia había sendos balcones desde los que se contemplaba un área espaciosa que solía ser utilizada como auditorio para las grandes reuniones. Todo el diseño de la estancia hacía que uno centrara su atención en la pared norte, donde dos grandes puertas de hierro forjado, de seis metros de altura y más de tres metros de anchura, guardaban un oscuro y extraño recinto. Cruzamos el suelo de madera, seguidos por las caóticas sombras de los murciélagos, y miramos a través del enrejado de acero de las puertas. La estancia que había al otro lado estaba tan oscura que, en un principio, pensé que no se podía discernir nada en absoluto. Pero gradualmente comencé a percibir las pocas lámparas del templo que iluminaban tenuemente la estancia, por encima y por debajo de la posición en la que me encontraba. Cuando miré hacia arriba, más allá de las lámparas, vi, a una altura de unos 12 metros, una gigantesca cara de color dorado. El pálido resplandor que proporcionaba el aceite al arder era la única iluminación, pero pude ver claramente su único Ojo sin Párpado.

Tras una serie de experiencias extrañas en las que estuve a punto de ser desenmascarado, Carr consiguió salir de Litash. Su caravana cruzó las Hithaegllir hasta llegar, a través de los más elevados pasos septentrionales, al camino que lleva a Rhûn.

Toda la caravana, que por entonces estaba formada por más de diez docenas de animales, cruzaba lentamente la llanura de Litash. Plantamos el campamento a una altura de unos 5,000 metros, al cobijo de una gran piedra. Los bueyes estaban intranquilos, y como eran tan numerosos parecía que las tiendas quedarían hechas trizas antes del amanecer. Al día siguiente ascendimos todavía más. Por encima

nuestro se alzaban unas enormes rocas acabadas en punta, hasta que llegamos a un lago que no estaba congelado por completo, a pesar del frío que hacía. Al alcanzar la cima del paso, que debía encontrarse a unos 5,400 metros de altura, teníamos ante nosotros un magnífico espectáculo: una cordillera de picos glaciares que resplandecían por la cantidad de nieve y hielo que los cubrían.

Descendimos durante horas a través de la arena, el polvo y las rocas hasta que alcanzamos el suelo cubierto de hierba del valle, unos 1,000 metros por debajo. A partir de entonces, y a intervalos, varios grupos de hombres y otros habitantes se unían a nosotros o se cruzaban con nosotros en el sentido opuesto del camino. En algunas zonas, la población era realmente sorprendente. La gente emergía de lo que parecía ser un mundo completamente vacío, apareciendo entre las hierbas altas como topos que salen de sus nidos. Ver a una banda de estaravi armados hasta los dientes o de orcos bollug en pie de guerra doblando repentinamente una colina era un imagen más que suficiente para congelarte la sangre, pero ninguno de ellos llegó a atacar a nuestra protegida caravana.

Una semana después de salir de Litash, coronamos el último paso que marcaba el inicio del prolongado descenso que nos llevaría hasta las cercanías del Men Rhûn. Por debajo nuestro se extendía una enorme alfombra de pinos que el camino atravesaba de manera bastante abrupta. Por todo el profundo valle se podían apreciar unas enormes protuberancias rocosas que asomaban cientos de metros por encima de los árboles. En las grietas más elevadas se había acumulado la nieve, mientras que en niveles de menor altura el esquisto había formado sus dedos encima de las ramas de los árboles. Bajamos y bajamos durante mucho tiempo, siguiendo el rocoso sendero que nos guiaba a través de los grandes abetos. Aquí y allá cruzábamos por una zona de árboles muertos, quizás destrozados por algún dragón del Brezal Marchito, que se rumorea juegan en aquella zona en algunas ocasiones. La brillante luz solar se filtraba a través de las fantasmales ramas, para iluminar el interior del bosque de forma lúgubre. Pero eso sólo duraba unos momentos, y a continuación nos encontrábamos de nuevo sumidos en la más completa oscuridad. Seguí el retorcido camino haciendo que mi montura rodeara los grandes cantos rodados y árboles caídos que nos encontrábamos. El descenso parecía interminable, pero poco a poco, los abetos fueron dando paso a los acebos, y la vegetación se fue haciendo más suave. Finalmente, logramos salir de nuevo a la luz del sol, y los jinetes fueron desfilando uno a uno a través de un estrecho camino que llevaba hasta un sarnoso pueblo, la primera de las estaciones de paso en las que nos detendríamos en nuestra ruta hacia el este. Toda la caravana cruzó el pueblo dejando atrás las chozas, y entonces, cabalgando sobre un pequeño puente de madera, entramos en su recinto cerrado.

Carr permaneció con la caravana unas pocas semanas más antes de abandonarla en medio de la noche para cruzar en solitario la peligrosa Llanura de Erebor. Buscó la tierra civilizada de Valle, bajo la Montaña Solitaria, y desde allí regresó a su tierra, cruzando el Bosque Negro y el Paso Alto, hasta llegar a Eriador.

Gran parte de la información de esta fina guía del reino de la maligna mano derecha del Señor Oscuro fue recopilada por el mismo Carr. Esperamos que sus experiencias y revelaciones animen a los jóvenes y osados a seguir sus pasos y dar otro golpe en favor de Arthedain y los Pueblos Libres del Norte.

3. LA TIERRA

Aunque es fría, sobrecogedora y solemne, Angmar contiene algunas vistas realmente impresionantes y hermosas, así como un sorprendente número de especies vegetales y animales. Sus constreñidos valles y amenazadores picos protegen un rico ecosistema y proporcionan el refugio necesario para los servidores del Rey Brujo.

3.1 EL TERRENO

Angmar, el “Hogar de Hierro” del Rey Brujo, es una región montañosa resguardada pero desolada. Sus dos mesetas separan los Yermos del Norte de la zona nororiental de Eriador y el noroeste de Rhovanion por el sur. Debido a su latitud, altitud, y a su terreno rocoso y poco fértil, incluso las praderas más suaves de Angmar son bastante poco agradables y totalmente imposibles de cultivar.

3.11 EL NAN ANGMAR

La enorme cuenca que forman los dos brazos del norte de las Montañas Nubladas (S. “Hithaeglin”) es conocida como el Valle del Hogar de Hierro, o “Nan Angmar”. Este valle no es en realidad más que una meseta inclinada. Comienza a una altura de unos 1700 metros, cerca del Angirith (S. “Paso de Hierro”) en el sureste, y va descendiendo en dirección noroeste hasta llegar a los 320 metros en el punto en que el Angsiril (S. “Arroyo de Hierro”) penetra en la boca de este estéril valle. En este punto, el lecho del arroyo sólo se encuentra 90 metros por debajo de la plataforma continental que forma la base de Carn Dûm, situado a más de cuarenta kilómetros al norte.

A diferencia del resto de Eriador, el Nan Angmar constituye una enorme zona transitoria de calor. El paisaje está dominado por todo tipo de hierbas ralas, musgo, líquenes, helechos, brezos, hepáticas y otros tipos de extrañas plantas, dando paso a la tundra por el norte y a algunos dispersos bosques por el sur. Sin embargo, una buena parte de la resguardada meseta está cubierta de roca pelada, y casi una cuarta parte del valle es poco más que un desierto frío.

Aunque sus precipitaciones anuales y la nieve que se funde proporcionan una buena cantidad de agua potable, los confines más bajos del Nan Angmar son bastante secos. Esto se debe a la gran abundancia de karst en la región. Esta piedra caliza puede adoptar muchas formas, pero siempre absorbe el agua como una esponja. El agua de lluvia y el agua corriente se filtran a través de las fisuras del karst, creando y aumentando las grietas, los agujeros, los cañones y los canales subterráneos, y robando de esta forma su humedad a la superficie. La mayoría del agua de Angmar suele llegar hasta la Bahía de Forochel mediante una serie de ríos subterráneos. Incluso los pocos arroyos que atraviesan el rocoso paisaje durante la primavera y los primeros días del verano desaparecen a través de varias cavidades durante la mayor parte del año, continuando su erosión del terreno por debajo de la superficie.

Las dos formaciones de karst más comunes son llamadas plazas de piedra y campos de piedra. Ambas están sujetas a una fortísima erosión debido a la naturaleza altamente soluble de la piedra caliza. Las plazas de piedra parecen parcelas de terreno llanas con rocas cortadas cuyas junturas, cubiertas de musgo o hierbas, parecen haber sido realizadas con cinceles. Estas formaciones fueron desgastadas por los

Una llanura de Karst



glaciares durante los Días Antiguos, y forman dos cinturones que separan el Corte del Angsiril de las colinas montañosas que se encuentran más al norte y más al sur. Por debajo de las plazas de piedra yace un enorme complejo de cavernas. Muchas de las cavernas se han ido comunicando gracias a la construcción de un camino subterráneo para los orcos que atraviesa las dos franjas de plazas de piedra.

Los campos de piedra de Angmar se amontonan en las laderas montañosas y cubren las grietas más llanas de las mesetas. Estos nichos de fondo asombrosamente llano se ven cubiertos de nieve fundida durante la primavera, pero se encuentran secos y agrietados durante diez meses al año. Los depósitos fluviales del suelo impiden que el agua sea absorbida rápidamente, de forma que la humedad se va filtrando a través de las pequeñas grietas que hay en la base de las colinas y montañas cercanas. Al contrario que las plazas de piedra, los estériles campos de piedra están rodeados de cavernas en lugar de tenerlas por debajo. Y mientras las plazas de piedra presentan un terrible obstáculo para quienes viajan por tierra, los campos de piedra actúan como unas grandes avenidas que cualquier viajero agradecerá.

3.12 GUNDALOK Y LOS PASOS GEMELOS

El saliente de Gundalok, situado al sureste del Nan Angmar, mira hacia el este desde la escarpada vertiente oriental de las Montañas Nubladas. Está separado del valle principal de Angmar por la cordillera de las Hithaeglr, aunque está conectado con el resto del reino mediante unos pasos montañosos y varios túneles subterráneos. Los dos pasos, el Aksa Ruin y el Angirith, están separados el uno del otro por menos de quince kilómetros y se encuentran en una gran cuenca llena de géisers (la "Nanil Ruin"), unos 40 kilómetros al oeste de Gundalok. Al igual que la región que rodea Carn Dûm, esta zona experimenta una intensa actividad volcánica. Las grandes fisuras de la omnipresente tierra caliza

han permitido a la lava abrirse paso hasta la superficie, y los volcanes escupen fuego y cenizas por todas las grietas. El granito y el basalto, materiales más densos que han sido empujados hasta la superficie por dicha actividad volcánica, se han enfriado y solidificado en algunos puntos, formando islas y agujeros de roca negra que contrastan con los tonos grises y rojos del resto de la cordillera.

Gundalok en sí es un promontorio escarpado cubierto de hierba que rodea la zona noroccidental de los Valles del Anduin y guarda el desfiladero situado entre las Montañas Nubladas y las Montañas Grises, conocido como Den Lôke (S. "Desfiladero del Dragón"). Dos grandes ríos e innumerables arroyuelos de poco tamaño fluyen a través de la meseta de piedra caliza, que es mucho más fértil que el Nan Angmar, pero que es mucho más fría, por lo cual es más difícil mantener las cosechas. Ambos ríos han ido formando, con el paso del tiempo, sendos desfiladeros de gran profundidad. El Sîr Gundabad, en el norte, ha ido formando un agreste cañón de karst de 900 metros de profundidad, flanqueado por varias cavernas de más de 150 metros. Las grisáceas laderas del cañón son casi imposibles de escalar, incluso más que las colinas de 120-450 metros que separan la meseta principal del Valle del Anduin (Nan Anduin) y forman la frontera oriental del reino de Angmar.

3.13 EL AGUA

Ningún curso de agua de gran tamaño cruza el Nan Angmar. Incluso el Angsiril es casi imposible de navegar. Abundan los riachuelos, pero la mayor parte del agua fluye por canales subterráneos. Gran parte de los incontables arroyos nacidos en los abundantes estanques alpinos suelen desembocar en sendos pozos subterráneos.

Los glaciares que tanto abundan en los valles superiores de las Hithaeglr siguen formando depresiones en las que van apareciendo estanques y lagos, y la región está dotada con miles de embalses montañosos. Estos estanques, combinados con las abundantes precipitaciones y el agua formada por el deshielo de la nieve, son los que justifican la reputación que tiene la región de gran abundancia de agua.

3.14 EL NORTE DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS

Las cumbres más septentrionales de las Hithaeglr son bastante modestas si se las compara con los picos situados más al sur, pero no son menos impresionantes. Debido a la poca altura a la que se encuentra la línea de los árboles, a sus inclinadas vertientes y a sus enormes extensiones cubiertas de nieve, la zona norte de las Montañas Nubladas constituye una barrera virtualmente infranqueable. Sus laderas orientales, que todavía son más escarpadas, desafían incluso a las más resistentes criaturas alpinas y a los montaraces montañeros más experimentados.

El Monte Gundabad es el pico más elevado de toda la región. Alcanza una altura de 3,896 metros. Sólo algunas de las cumbres cercanas superan los 3,300 metros, y la mayoría de los macizos de la cordillera en esta zona suelen medir entre los 2,400 y los 3,000 metros de altura. Las montañas situadas en la punta más septentrional de la cordillera suelen ser más bajas. Incluso Carn Dûm, que es de largo el más impresionante de estos remotos picos, sólo alcanza los 2,889 metros.

Carn Dûm es una de las numerosas formaciones ígneas en una meseta formada principalmente por piedra caliza. Su color rojizo recuerda a la gran montaña de Caradhras, situada por encima de Moria. Ambas montañas están formadas

por un pórfido de andesita. Esta roca dura y lisa se puede encontrar en lugares que se caractericen por las repentinas erupciones volcánicas. Expuestas por los efectos de los glaciares, el pórfido y otras rocas ígneas –como el basalto, la obsidiana o la piedra pómez– forman acumulaciones a lo largo de todas las Hithaeglir. Los picos están formados por las más densas de estas protuberancias de roca.

La mayor parte de la cordillera está formada por piedra caliza de color gris castaño y granito de color gris. Estas montañas son espectaculares a su manera, ya que sobresalen como dientes entre un par de quijadas que rodean el Nan Angmar. Sus incontables cavernas proporcionan refugio a las criaturas y monstruos que viven en las mesetas situadas por encima de la Llanura de Angmar. Sus flancos desvían los vientos del oeste hacia el norte, provocando unas precipitaciones bastante frecuentes en el este de Eriador y arrebatándole al reino del Rey Brujo una humedad que podría resultar preciosa.

3.2 EL CLIMA

Cuando no provoca la lluvia en las vertientes montañosas, el enfriamiento del aire se convierte en niebla. Es esta niebla crónica la que explica el origen del nombre de las Montañas Nubladas. Esta enorme cordillera genera su propio sistema climático, y permite que el clima habitual en Eriador sea completamente diferente al de la cercana región de Rhovanion.

A continuación hay un resumen de los patrones climáticos de la región de Angmar. Como los dúnedain de Arthedain utilizan los nombres en sindarin para sus meses, y como el suyo es el calendario más predominante, hemos elegido los nombres que dan los elfos grises a los meses del año como la terminología habitual.

3.3 FLORA

La flora de Angmar va desde los líquenes y hierbas de la tundra hasta los impresionantes bosques de pinos que cubren las laderas de la zona sur de las montañas. Las plantas varían según el terreno; la meseta de Nan Angmar es estéril y rocosa, dominada por bosques de pinos de poca altura. Poco a poco, van apareciendo otros árboles de mayor altura en las zonas más meridionales. Las colinas de aquellas áreas están salpicadas con sotos más densos de abetos, un árbol bastante temido por los pueblerinos de Angmar. Más al norte, los árboles son más pequeños y los bosques son más escasos; el terreno que rodea Carn Dûm está formado prácticamente por una tundra.

PLANTAS COMUNES

Las frías y ventosas mesetas de Angmar podrían parecer inhóspitas, pero para los botánicos contienen una gran diversidad de formas de vida. Por todos los montículos cubiertos de brezos del Valle de Angmar y también en las laderas de las Montañas Nubladas, crecen matorrales y hierbas que cubren la tierra. Los juncos, los musgos, el centeno silvestre, el lino, las primulas, las flores y los cardos que crecen en las praderas sirven como alimento (de variada calidad) para los rebaños de animales, tanto salvajes como domesticados.

En las laderas de menor altura, los bosques sobreviven allí donde los hombres y los orcos no los han llegado a talar

TABLA DE CLIMA

	Nan Angmar	Arthedain	Rhudaun	Gundalok
Narwain (invierno)	(-31)-(-10) Nevado	(-13)-1 Nieve mod.	(-22)-(-4) Nevado	(-25)-1 Nieve mod.
Nínui (invierno)	(-31)-(-10) Nevado	(-13)-1 Nieve mod.	(-22)-(-4) Nevado	(-10)-1 Nieve mod.
Gwaeron (despertar)	(-31)-(-10) Nevado	(-2)-4 Lluvioso	(-10)-2 Lluvioso	2-7 Lluvioso
Gwirth (primavera)	(-19)-2 Nieve/lluvia	3-13 Normal	(-1)-10 Normal	4-15 Normal
Lothron (primavera)	2-7 Lluvia mod.	15-21 Perfecto	10-18 Normal	4-15 Normal
Nórui (verano)	4-15 Lluvia mod.	21-27 Lluvia mod.	18-24 Lluvia mod.	21-27 Normal
Cerveth (verano)	10-18 Normal	21-27 Normal	18-24 Normal	21-27 Normal
Úrui (verano)	13-18 Normal	21-27 Normal	18-24 Normal	24-30 Normal
Ivanneth (otoño)	10-26 Normal	20-26 Normal	15-21 Normal	21-27 Normal
Narbeleth (otoño)	2-10 Lluvioso	10-20 Normal	7-15 Lluvioso	15-21 Normal
Hithui (crepúsculo)	(-7)-2 Nevado	(-1)-10 Normal	(-1)-7 Normal	7-15 Normal
Girithron (invierno)	(-10)-(-7) Nevado	(-11)-2 Nevado	(-10)-(-1) Nevado	(-7)-4 Nieve/lluvia

Temperaturas: Los grados se dan en centígrados (las cifras entre paréntesis indican grados bajo cero). Hay que tener en cuenta que la mayoría de pueblos no indican las temperaturas de manera tan precisa; simplemente describen la temperatura diciendo que hace frío, hace fresco, hace calor, etc.

Precipitación: Hace referencia al tanto por ciento de probabilidades que existe de que llueva o nieve en un día determinado:

Lluvia moderada: 15% de probabilidades de que llueva; parcialmente nuboso.

Lluvia/nieve moderada: 5% de probabilidades de que nieve; 2% de que caiga aguanieve; 8% de probabilidades de que llueva; parcialmente nuboso.

Lluvia normal: 25% de que llueva; parcialmente nuboso.

Lluvioso: 40% de probabilidades de que llueva.

En altitudes montañosas superiores, siempre nevará cuando aparezca un resultado de precipitación en una zona con lluvia/nieve moderadas.

todavía por completo. No son los leñadores los únicos responsables de la pérdida de gran parte del denso bosque que antaño cubría esta zona, sino que los pastores y los arados también tienen bastante culpa. Las colinas falderas contienen robles, olmos, fresnos y pinos, dando paso a los abedules, sauces, avellanos y acebos en las zonas más elevadas. El fresno o serbal de las montañas es el último árbol que se puede encontrar en los confines más altos de estas cumbres.

Sin embargo, en estos terrenos elevados florecen numerosos matorrales y arbustos. La azalea montañosa (Or. “Drúth”) contrasta con las desagradables adelfas, aunque ambas proporcionan cobijo a los animales. Junto a ellas crecen espinos cervales, tojos (Or. “Forrzhunk”) y brezos azules (Or. “Mrraun”), una variedad de mayor tamaño del brezo más común, que suele crecer a ras de suelo.

En los valles y laderas más elevadas, la vegetación se ve reducida a musgo y algunas hierbas y juncos dispersos. Entre ellos se pueden encontrar algunas variedades floridas como el musgo campeón y la hierba de cola de zorro. La dura y rígida hierba mate (Or. “Bartrull”) tiene unas hojas con forma de rizo y puntas por un lado; puede crecer hasta alcanzar los 20 cm. de longitud. Hay afortunados via-

jeros que se encuentran casualmente con algún arándano de jugoso zumo azul; y el camemoro, la ruda de las praderas o las matas de saxífraga añaden color a estas blancas tierras nevadas.

PLANTAS PELIGROSAS

Más de una de las plantas de Angmar pueden ser bastante peligrosas si el viajero no se muestra cauto. La celidonia tiene una savia que irrita la piel, de forma muy seria en algunos casos. El jazmín tiene unas hermosas flores, pero su néctar es venenoso. La toxina llega hasta la miel cuando las abejas visitan las plantas, provocando una repentina debilidad, visión borrosa y ocasionales problemas respiratorios en quienes la ingieren.

Más conocida es la hiedra venenosa, cuyas hojas aplastadas pueden irritar o causar ampollas en la piel; incluso el humo de un fuego encendido con estas hojas provoca el mismo efecto. La lechosa savia del manichel provoca también grandes irritaciones, y puede incluso causar ceguera. El euforbio produce unas bayas cuyo zumo causa un doloroso sarpullido cuando se aplica externamente. Quien ingiera aunque sólo sean unas pocas de estas pequeñas y jugosas frutas sufrirá unos serios trastornos estomacales y digestivos.

Los pastores evitan la vara de oro de raíz de serpiente, una planta aparentemente inocente que transmite su veneno a la leche de los animales que la consumen. Provoca náuseas, dolores de estómago, debilidad, sed, colapsos, coma o incluso la muerte, según la dosis y la fuerza del individuo.

3.4 FAUNA

Angmar es una tierra salvaje, con los asentamientos separados por franjas de páramos, bosques y mesetas. Estos terrenos son el hábitat natural de los rebaños y también de los animales que se alimentan de ellos. El ciervo rojo, el alce, el gran alce (S. "Caru") y el reno (S: "Losrandir") abundan en la región. Son cazados por hombres y orcos, pero también por criaturas como el chatmoig (un gato gris), los lobos (Mon. "Degmurg"), sus hermanos mayores los degmoig (Mon. "Hurgo") y los más pequeños gaich (Mon. "Cambiante"), un gran zorro que tiene el pelaje de color negro durante el verano y de color blanco durante el invierno.

También son muy numerosos los roedores, incluyendo grandes grupos de conejos (de varias especies), de liebres, ratas, ratones y castores. Una tribu de orcos, los uruk-urauq, cuidan sus corrales de puercoespines nativos, de color blanco y negro, y utilizan sus espinosos pellejos como adornos externos para sus armaduras. Los lossoth consideran especialmente afortunadas a dos especies de liebres: la liebre azul y la liebre de pie de nieve. Ambas son muy raras, y se rumorea que la segunda es inteligente y se muestra amistosa con los hombres de las nieves.

En los cielos, entre las aves de presa se pueden encontrar a las poderosas Grandes Águilas, así como a sus hermanos más terrestres, como el buitre y el águila dorada. En la dieta habitual de estos últimos se encuentran el urogallo y el lagópedo, dos aves de caza que están más rellenas y delicio-

UN CUBIL DE LOS TROLLS

En casi cualquier región desolada con alguna colina a la que tengan acceso los monstruos como refugio ante la luz del sol y como almacén de reserva de comida se puede encontrar un cubil de trolls. La mayoría son lugares desagradables con pocas características que los puedan hacer atractivos para ser visitados. Los cubiles de los trolls suelen estar ubicados en alguna caverna en la ladera de una colina y suelen estar protegidos por una gruesa y pesada puerta reforzada con hierro. Sin embargo, también un edificio de piedra situado en un pueblo abandonado, o cualquier otro lugar que tenga bastante sombra cuando el sol está en lo alto, puede servir perfectamente como hogar para los trolls. El interior tiene un olor indescriptiblemente desagradable, y hay gran cantidad de garrapatas, pulgas y piojos durante todo el año. Los montones de desperdicios evitan la presencia de las ratas en dichos cubiles. Mohosos montones de paja y desechos son utilizados como lechos. En la mesa de preparación suele encontrarse un caldero de hierro (para hervir) en el que caben tres enanos, dos hombres o varios hobbits, dos largos espetones (para asar), varios afilados cuchillos (para trocear) y algunos trozos de ropa desgastada y ancha (para hacer gelatina). No hay hogar de fuego, ya que los trolls realizan sus barbacoas en el exterior. Una pequeña (aunque inusual) despensa ocupa la mayor parte de las estanterías. Los principales alimentos son la jalea (no precisamente hecha a partir de frutas) en toscos recipientes, el tocino, la carne de vaca y cordero y otros trozos de carne menos agradables. Los trolls no comen vegetales, ya que consideran completamente indigestibles las zanahorias, las judías, la remolacha, las patatas, las cebollas y otros alimentos semejantes. Les gusta la cerveza y el vino, y a veces se vuelven estúpidamente sentimentales cuando se emborrachan.

En la parte trasera del cubil se encuentran unas repisas en las que suelen guardar sus tesoros. En las guaridas trolls se pueden encontrar algunos objetos realmente extraños, objetos de tal belleza y poder que uno se pregunta cómo llegaron hasta allí. Los trolls son casi inmortales (a menos que se les mate), de forma que sus botines son grandes y antiguos, y contienen dorados tesoros de reinos olvidados hace eras. No es del todo inusual encontrar monedas acuñadas durante la fundación de Arnor y Gondor. También son bastante selectivos con las gemas y joyas de buena calidad, y guardan cierta cantidad de plata. Ocasionalmente se pueden encontrar espadas de la calidad de Dardo, Glamdring y Orcrist (leer *Hob* pág. 54). En cualquier botín troll que se precie podrían encontrarse una o dos armas de este tipo, acompañadas de 300-500 monedas de oro, 500-1000 monedas de plata, algunas espadas menores, armaduras, ropas y joyas (valoradas en 300 mo). A continuación hay una lista de los contenidos de una de estas guaridas, situada en las colinas occidentales.

- Un peine mágico que elimina los nudos en el pelo con facilidad
- Una espada +10 con varias piedras lunares engarzadas en su empuñadura de oro blanco
- Coraza +5 que protege contra los críticos en el torso (15%)
- Anillo que permite al portador hablar con los animales
- Pendiente de conocimiento de las hierbas
- Botas de conocimiento de las sendas
- Capa de resistencia al frío
- Botas de aterrizaje
- Pendientes (con rubíes y filigranas de oro), sólo se desabrocharán si se les ordena



sas después de un largo verano alimentándose de las plantas de los páramos y escondiéndose entre los matorrales y arbustos. En las zonas boscosas, los murciélagos de los árboles amenazan a los viajeros, pero el crebain (sing. "craban") constituye una amenaza mucho más real. Estos cuervos, espías del Rey Brujo, suelen volar desde y hacia Carn Dûm mientras mantienen vigiladas todas las tierras cercanas.

Entre las criaturas de gran tamaño podemos encontrar a los osos (pardos y negros), los trolls, los gigantes y todo tipo de dragones, desde los pequeños dragones de frío hasta las doradas monstruosidades aladas con aliento de fuego que pueblan el Brezal Marchito.

3.41 LOBOS

Los lobos son los animales más temidos de todo Angmar. Algunos de ellos han sido domados y sirven al Rey Brujo, bien como monturas de sus orcos o como espías e informadores independientes. Más de un esclavo fugado ha sido perseguido hasta morir en manos de los soldados perseguidores montados en lobos obedientes al Señor de Morgul. Sin embargo, la mayoría de estos temibles caninos acechan en las tierras salvajes, recorriendo todo el reino que hay en el interior del valle, desde la tundra hasta los grandes bosques. Están constantemente hambrientos, y a menudo incluyen la carne de hombre en su amplia dieta. En los bosques prefieren cazar a los grandes ciervos que habitan en aquella zona. Más al norte se dedican a cazar animales de menor tamaño, como conejos y otros roedores terrestres, así como los renos más débiles o desprotegidos. Los desfiladeros montañosos más elevados son los únicos puntos que no llegan a alcanzar los lobos. Estas altas cumbres están gobernadas por las cabras montesas, tanto grandes como pequeñas.

3.42 OSOS

El oso pardo es el competidor más fuerte del lobo en los bosques de Angmar y Rhudaur. Estas criaturas varían en tamaño (entre los 200 y los 400 kilos) y raramente son peli-

grosos para los humanos. Aunque los osos son carnívoros, también comen frutas, nueces y, naturalmente, miel. Su principal alimento es el pescado. Los osos pardos se muestran menos activos durante el invierno, ya que pasan la mayor parte del tiempo durmiendo.

3.43 TROLLS SALVAJES

En Carn Dûm acecha el último experimento traído por el Rey Brujo desde Dol Guldur: los olog-hai o trolls negros. Cubiertos por una negra piel escamosa, y con una estatura superior a los 3 metros, estos tereg son inmunes a los efectos de la luz del sol. Son astutos y crueles, unos temibles comandantes para los ejércitos de orcos del Rey Brujo.

Sin embargo, en las tierras salvajes de Angmar se pueden encontrar algunos pequeños grupos aislados de trolls que no se encuentran bajo el puño de hierro del Rey Brujo. No son utilizados en el ejército porque su estupidez y codicia les hace difíciles de controlar y dirigir.

Los trolls salvajes han ido apareciendo últimamente con más frecuencia en la tierra de nadie que separa Angmar de Arthedain. Son una amenaza para los viajeros, y en ocasiones se adentran en los pueblos cercanos en busca de ganado vivo o bien atacan a las patrullas de soldados humanos. Como resultado, las patrullas nocturnas han visto reducido su número en los últimos tiempos. La naturaleza cavernosa de los campos de piedra tan habituales en las colinas del Nan Angmar hace que la presencia de los trolls en estas regiones sea algo más común. Los pastores que se mueven por las mesetas con sus rebaños han entrenado a sus perros para alejar a todo el ganado de los terrenos en los que se pueda apreciar el olor a troll. Normalmente, estos rudos individuos están acostumbrados a perder algunas ovejas o cabras.

Los trolls son unos oponentes ciertamente desagradables. Afortunadamente se convierten en piedra cuando les toca la luz del sol, y se les puede confundir fácilmente debido a su extremada estupidez. También son muy codiciosos, y raramente rechazan una buena comida. Los trolls fueron creados

como burla de los ents, y poseen algunos de los atributos de los pastores de los árboles. Este hecho se refleja en su fuerza, su dura piel (CA CE/11) y su tamaño: algunos de ellos pueden llegar a medir más de tres metros y medio de estatura.

3.44 GIGANTES

Los gigantes son todavía más desagradables que los trolls, pero afortunadamente son más escasos. Raramente se aventuran en los terrenos más civilizados. La mayoría viven en la zona septentrional de las Montañas Nubladas que divide el reino, y en la espuela montañosa que limita el sur de Angmar, haciendo que la vida de todos los seres que allí habitan sea más peligrosa. Su presencia mantiene la frontera entre Angmar y Rhudaur libre de dúnedain y orcos, así como de la mayoría de las demás criaturas normales. A diferencia de los trolls, los gigantes poseen pocos tesoros. Como pueden ser oídos y olfateados a una gran distancia, sus posibles víctimas tienen cierto tiempo para actuar antes de enfrentarse a ellos. Los gigantes no suelen sorprender a nadie. Son patéticamente cortos de mente y pusilánimes; es sorprendentemente fácil esconderse de la vista de un gigante. Debido a todas estas circunstancias, no son unos comensales excesivamente exigentes y devoran ávidamente todo lo que tenga el aspecto de ser comestible. Es probable que residan unos cinco o seis gigantes al oeste de las Montañas Nubladas, separados entre las diferentes colinas falderas de la zona.

3.45 DRAGONES

En las Hithaeglr habitan una docena de dragones menores. En particular son los dragones de las cavernas, del frío y de tierra los que encuentran las típicas formaciones de karst muy adecuadas para formar unas cómodas guaridas. Es muy probable que cualquier grieta que no sea utilizada por los trolls, los orcos o los lobos acomode a un dragón. Los viajeros harían bien quedándose en sus tiendas en lugar de buscar refugio en aperturas subterráneas. Las bestias malignas, parientes de los dragones alados, se sienten muy a gusto en el clima frío de Angmar, pero prefieren habitar en las cavernas situadas a mayor altitud. A diferencia del resto de sus parientes, no frecuentan los escondrijos y grietas situadas a menor altura. En el Hogar de Hierro habitan dos dragones de tamaño muy superior al de todos los demás. A continuación se encuentran sus descripciones.

SCORBA EL GUSANO

Las montañas del norte de Angmar contienen las ruinas de la ciudad enana de Zarak Dûm. Las minas son ricas en venas minerales, y hubo un tiempo en que los enanos prosperaron. El complejo nunca llegó a alcanzar el tamaño que suelen tener el resto de ciudades enanas, ya que estaba demasiado cerca de Khazad-dûm como para convertirse en un foco importante dentro de esa misma zona. Por el contrario, era uno de los numerosos puestos enanos, como los situados en las Montañas Azules, de los que los residentes de Moria recibían una buena cantidad de metales preciosos y gemas.

Entre los hombres, la existencia de Zarak Dûm no es más que un rumor, ya que la ciudad fue abandonada un siglo antes de la llegada del Rey Brujo. Los enanos de Zarak Dûm fueron víctimas de una plaga devastadora, y muy pocos sobrevivieron para informar del desastre a su rey. Los tumultuosos acontecimientos que tuvieron lugar en el norte en los siguientes siglos impidieron que la ciudad se pudiera repoblar. Pero muchos enanos todavía se irritan al pensar en el enorme tesoro abandonado que yace en Zarak Dûm, y si no fuera por el Rey Brujo, la ciudad sería reclamada con to-

da probabilidad. Pero sin que lo sepan los enanos, Zarak Dûm se ha convertido en el nuevo hogar de Scorba el Gusano.

Scorba es un gran dragón de fuego de color rojo dorado que llegó a haziarse mientras vivía en las Montañas Grises. Su nueva y cómoda residencia, llena de tesoros, es perfecta para él. Al igual que la mayoría de los dragones, Scorba tiene unos hábitos bastante sedentarios: pasa la mayor parte del tiempo durmiendo sobre un gran montón de tesoro en el gran salón de la ciudad.

El Gusano es inteligente, codicioso, malicioso y egoísta. No sirve a nadie salvo a sí mismo, y sabrá instantáneamente si su salón o su tesoro han sido perturbados. Intentará ganar tiempo si se da cuenta de que está en desventaja, esperando un cambio de circunstancias. Sus sentidos del olfato, vista, tacto y oído son soberbios. Si Scorba descubre que algún objeto ha sido robado de su guarida, arrasará toda la zona circundante en un esfuerzo por encontrar al ladrón. Suele utilizar bastante los engaños habituales en todos los dragones, y por lo tanto no es muy recomendable confiar en él. Le gusta la buena comida, y suele cebarse en los orcos insensatos o en los intrépidos hombres que se atreven a entrar en su guarida cada cierto tiempo. El Rey Brujo tolera su presencia, ya que Scorba actúa como un excelente guarda fronterizo, aunque también como un poderoso oponente.

El botín de Scorba está formado por una cantidad de riquezas casi inconcebible: "todo alrededor, extendiéndose lejos por los suelos invisibles, había incontables pilas de preciosos objetos, oro labrado y sin labrar, gemas y joyas, y plata que la luz teñía de rojo" (leer *Hob*, pág. 238). Sería imposible describir los contenidos del botín, pero un Director de Juego debería tener en cuenta que una catorceava parte del botín de Smaug "era una riqueza excesiva, más grande que la de muchos reyes mortales" (leer *Hob*, pág. 318).

Todas las armas y armaduras del botín son de ma-



Corlagon el Rojo



nufactura enana, y golpean a sus enemigos con más precisión debido a su superior construcción (+5). Hay una docena de armas encantadas (+10 ó +15), y varios objetos de mithril, tanto útiles como puramente decorativos, incluyendo cotas de malla y martillos de guerra (+20), cuberterías y hermosas joyas. El Director de Juego debería hacer una tirada para determinar el tamaño de la armadura; como es un tesoro enano, la mayor parte de las armaduras serán de tamaño enano. El botín también podría contener algunos objetos mágicos un tanto raros y maravillosos, aunque no extremadamente poderosos. A continuación hay algunos ejemplos:

- Espadas que detecten orcos, magia, mal, etc.
- Arpas mágicas que siempre permanezcan afinadas.
- Herramientas enanas de forja.
- Armas y armaduras mágicas +5, +10 ó +15
- Lámparas mineras enanas, con piedras incrustadas que brillan mágicamente
- Joyas que aumenten la Presencia del portador en 51-100 puntos

De alguna manera, siempre que tiene lugar la muerte de un dragón, la noticia se extiende como la pólvora. La localización de Zarak Dûm haría imposible el transportar el tesoro con carros a través de las montañas sin que las fuerzas del Rey Brujo se dieran cuenta. Y un transporte más subrepticio requeriría años, en lugar de meses, para transportar todas las riquezas. En el caso de que el Rey Brujo oiga rumores sobre la muerte de Scorba, inmediatamente enviará un contingente de gran tamaño para asegurar el botín.

Pero el Señor de Morgul no sería el único que reclamaría el tesoro. Los enanos, tras regocijarse con la muerte de Scorba, exigirían que sus posesiones les fueran devueltas. Quien hubiera matado al dragón podría esperar una recompensa sustancial por parte del rey de Moria, pero no podría quedarse para él solo el tesoro de Scorba. Pero eso es bastante razonable. Las maravillosas hojas, baratijas, joyas y ju-

guetes son fruto del trabajo de los enanos. Los enanos serán justos si quien mató al dragón es justo. Y lo que es más importante, pueden ser de gran ayuda a la hora de transportar el tesoro, ya que las Montañas Nubladas están completamente perforadas por túneles enanos. Sin embargo, se sienten insultados con mucha facilidad, y se recomienda ser siempre respetuoso y cauto cuando se trata con los khazâd.

CORLAGON EL ROJO

Corlagon habita en las montañas que hay al sur de Angmar. No es un verdadero dragón de frío, pero tiene alas y es capaz de volar. Corlagon raramente se aventura al territorio propiamente considerado como Angmar, sino que prefiere cazar cabras en las alturas montañosas cercanas a su guarida. Corlagon es mucho menos temible que Scorba; sólo es la mitad de grande que ese gran dragón, midiendo únicamente 15 metros de largo, y también es incapaz de lanzar su aliento flamígero. Su hogar es una gran caverna situada en un paso montañoso, y también actúa como un guarda fronterizo de lo más efectivo.

En su botín se pueden encontrar las siguientes riquezas: 500-1000 mo en monedas, gemas, joyas y objetos preciosos; varias armas +5 (quizás mejores); y Aeglin, una espada de Gondolin, la hermana gemela de Orcrist y Glamdring. Aeglin se considera +30 a la BO y arde con una luz azul cuando hay algún poder maléfico presente. También es una espada de rayos que inflige un impacto crítico de electricidad además de cualquier otro crítico normal que consiga. El filo de la espada está protegido por una funda de cuero blanco con hilo de mithril y algunos ópalos incrustados. Aeglin está escondida en una pequeña grieta en el rincón más oscuro de la caverna, donde la dejó un noble guerrero antes de su inesperada muerte, mucho tiempo antes de que el dragón ocupara el lugar.

4. PUEBLOS Y CULTURAS

Cumpliendo el autoimpuesto título de Sauron como "Rey de los Hombres", Angmar es un reino heterogéneo, el lugar donde residen hombres de muy diferentes partes de Endor.

4.1 LOS ANGMARIM

Los habitantes de la Tierra de Hierro son conocidos como los angmarim. Su diversidad es una temible manifestación de la asombrosa influencia y poder del Señor de Morgul. Fieras y salvajes tribus sagath y asdriag, dunlendinos, montañeses, rhudaurim, nórdicos, dúnedain e incluso hombres procedentes de los lejanos Khand y Harad, todos deben lealtad al estandarte del Rey Brujo. Muchos de estos hombres viven dentro de los límites de Angmar como guerreros, sacerdotes o granjeros normales. Otros, en especial los orientales, habitan fuera de Angmar, en sus tradicionales tierras natales, vasallos que luchan al ser convocados por el úlair. Por lo tanto, la población del imperio del Rey Brujo excede de largo la cantidad de gente que habita dentro de sus fronteras.

Hay muchos factores que unen a los habitantes de Angmar. El primero y más importante de ellos es la naturaleza inherentemente guerrera de las culturas súbditas; la mayoría antepone las proezas militares a cualquier otro lo-

gro social. Los orientales, los rhudaurim y los dunlendinos sienten un antiguo y profundo odio hacia los dúnedain, y se contentan con participar en las guerras en las que se prometen botines a expensas de sus aborrecidos enemigos. Los agentes y sacerdotes del Rey Brujo trabajan continuamente para aumentar el odio hacia los dúnedain entre estas gentes. Ayudándose de la codicia, el miedo, la superstición y el deseo de poder de estos individuos, dichos agentes atraen continuamente nuevos seguidores bajo el estandarte del Rey Brujo.

La población de Angmar se mantiene en una constante fluctuación, aumentando drásticamente cuando tiene lugar alguna campaña de gran importancia. Durante las campañas de 1409 T.E. y 1975 T.E., la población de Angmar llegó a alcanzar los 250,000 hombres y orcos. En 1640 T.E., la población de hombres de Angmar no pasa de los 50,000 ó 60,000. Las mayores concentraciones de gente, naturalmente, son Carn Dûm y Litash, mientras que el resto viven dispersos en pequeños pueblos y aldeas.

La población está dispersada a través de todas las mesetas en diferentes colonias. La mayoría pretenden ser autosuficientes, y por lo tanto deben estar lo suficientemente separadas como para gozar de suficiente caza, campos de pasto y tierra cultivable. En algunas zonas, las condiciones climáticas y del terreno no permiten el establecimiento de colonias permanentes, y los colonos son de tipo nomádico o semi-nomádico. En todo Angmar, sólo hay cuatro comunidades con más de 1,000 habitantes y setenta y cinco pueblos (con una población de 300-500 habitantes). La capital (y única ciudad), Carn Dûm, tiene una población de entre 4,000 y 5,000 habitantes. Hay muchos asentamientos de tamaño mucho menor, pero las mayores colonias de este tipo son simples aldeas formadas por una veintena de familias. La mayoría son simples granjas o casas de caza. En las zonas más remotas, lejos de los senderos más transitados, pequeños grupos de 10-20 personas viven en un aislamiento completo hasta que se les convoca para luchar junto a su señor.

Una cuarta parte de la población la forman varones listos para el servicio activo. El Rey Brujo puede convocar una hueste de guerra de unos 10,000 soldados de infantería y 3,000 de caballería (casi todos hombres de descendencia oriental). Dichos números sólo se podrían alcanzar con una movilización total y completa. A menos que se esté llevando a cabo una campaña específica, sólo estarán convocados al servicio un 20-40% de la fuerza total: algunos, como los oficiales y los sacerdotes guerreros, de manera permanente; otros sólo durante un mes o dos antes de regresar a sus hogares y trabajos. Por lo tanto, se puede considerar que el ejército permanente de Angmar está formado por unos 4,000 hombres. (Los soldados de infantería suelen ser de nivel 1 a 7, con un nivel medio de 2, mientras que los soldados de caballería suelen ser más veteranos y tienen un nivel medio de 4 ó 5.) Son los orcos los encargados de las rutinarias maniobras defensivas.

Hay varias culturas dominantes dentro de Angmar o al servicio del Rey Brujo. La mayoría de los hombres libres de Angmar (es decir, no esclavos) han servido en el ejército. Los vasallos orientales, por ejemplo, forman la mayor parte del cuerpo de caballería, regresando frecuentemente a sus tierras cuando ha finalizado su periodo de servicio. Sólo los estaravi constituyen una fuente alternativa viable de jinetes experimentados. Sin embargo, la gran mayoría de hombres al servicio de Angmar son rhudaurim o dunlendinos, la mayoría de los cuales han realizado numerosas mezclas interraciales hasta formar una cultura completamente diferente.

4.11 MONTAÑESES Y DUNLENDINOS

Los montañeses y los dunlendinos son los habitantes originales de las laderas occidentales de las Montañas Nubladas. Ellos, y otros grupos relacionados de hombres, florecieron antaño por todo Eriador y en la llanura del Isen, así como en las Montañas Blancas, más al sur. Con la llegada de los dúnedain del norte y la fundación del Reino Norte de Arnor, algunos se volvieron más civilizados y se incorporaron en el territorio de Rhudaur. Otros rechazaron la vida de los hombres del oeste y se mantuvieron como tribus bárbaras en el Bosque de los Trolls y las Landas de Etten.

A medida que el reino de Angmar fue creciendo, su primera víctima fue Rhudaur, uno de los estados sucesores de Arnor. Primero fue desestabilizado por los agentes del Rey Brujo y más tarde gobernado por individuos especialmente escogidos, de manera que los rhudaurim no tardaron mucho en expulsar a los pocos dúnedain que quedaban allí y se declararon independientes.

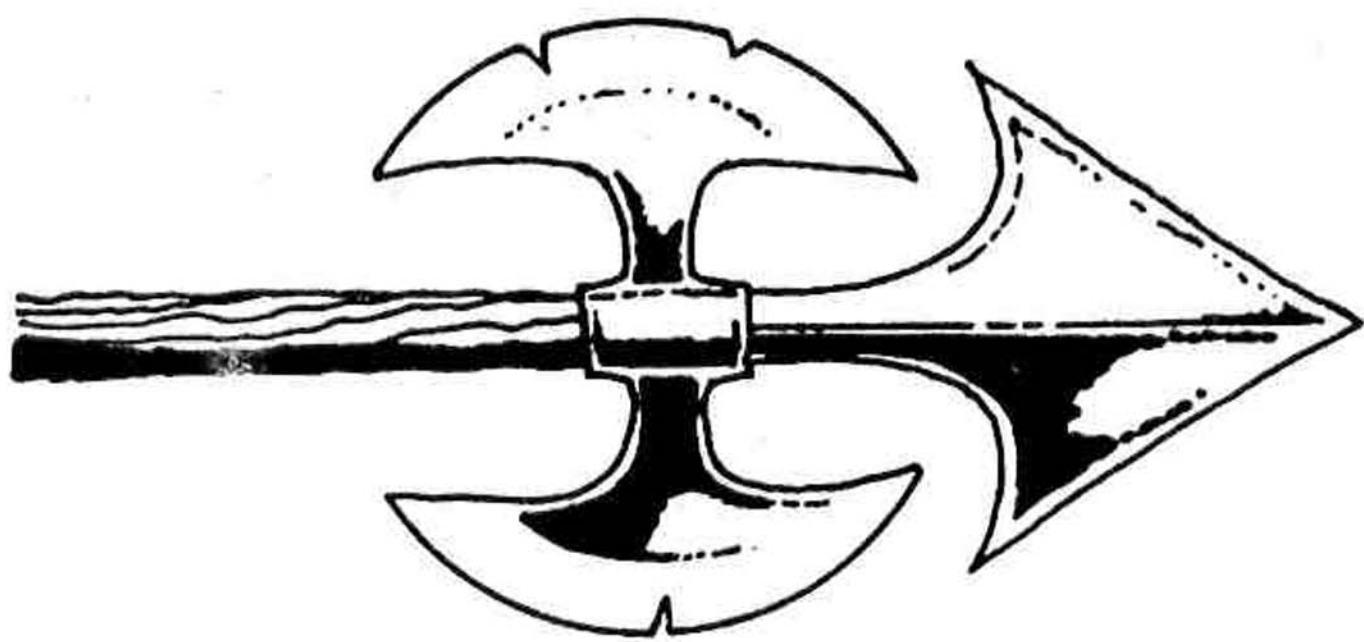
NOTA: Las divisiones entre los dunlendinos y los montañeses están descritas con más detalle en otros suplementos de ICE, especialmente *Los Montañeses del Bosque de los Trolls*.

Muchos de los hombres brunos se han asentado en algún otro sitio, acompañados de sus parientes, tras haber servido en el ejército del Rey Brujo. Los montañeses han demostrado estar menos preparados para estos aspectos, ya que su origen menos culturizado suele significar que logran avanzar menos dentro de la estructura social de los cuerpos militares y administrativos de Angmar. Sin embargo, al ofrecerles nuevos campos para cazar losrandir, el Rey Brujo ha logrado provocar una serie de movimientos migratorios hacia zonas poco colonizadas de su reino y hacia otros territorios que deseaba arrebatar a otras naciones, como por ejemplo las tribus lossoth, que siempre se han mostrado reacias a aceptar su gobierno.

Aunque algunos grupos siguen siendo fieles al estilo de vida tradicional que los dunlendinos y montañeses habían desarrollado antes de la aparición de Angmar, otros se han integrado mutuamente entre ellos y con los invasores. Los dunlendinos en particular son los progenitores de más de la mitad de los hombres de sangre mixta de Angmar. La influencia de los agentes y sirvientes del Rey Brujo ha logrado hacer avanzar a los rhudaurim en agricultura, comercio, religión, conocimientos y artes. Naturalmente, este hecho ha provocado beneficios para ambas partes.

Los rhudaurim están asentados y labran la tierra con habilidad. Cerca de sus pueblos se pueden encontrar campos de lino, trigo, maíz, mostaza y colza. También plantan huertos de manzanos, perales y pinos (por sus nutritivos granos). Algunos pueblos de las colinas tienen campos dispuestos en bancales para facilitar el arado y la recogida, aunque no son muy comunes. Más alejados del pueblo se encuentran los pastos de heno. Gran parte del trigo y el maíz va a parar a los graneros de Angmar y sólo es cultivado para pagar el impuesto que se exige a todos los angmarim. También se cultivan jardines de hierbas y tubérculos, y en la mayoría de hogares dunlendinos también se puede encontrar una porqueriza, un corral de gallinas y otro de cabras. Las ovejas suelen pastar en los sitios en que no hay tierra suficiente para que todos los granjeros estén ocupados cultivando el suelo.

La industria más importante de los dunlendinos y los montañeses más civilizados es la del hilado y tejido de ropa. La lana de las ovejas, el pelo de las cabras y el lino son reunidos en grandes cantidades, y durante los fríos meses de invierno se hilan las hebras mientras las lanzaderas de los te-



lares resuenan aquí y allá en todas las granjas. Son unos trabajadores tan eficientes que algunos pueblos incluso aceptan balas de material sin hilar procedentes del exterior a cambio de ropa ya tejida. Las hierbas que crecen en sus jardines son utilizadas para conseguir los colores más simples para teñir las ropas, y las prendas son tejidas con una amplia gama de grosores y estilos, desde los gabanes más pesados hasta los linos y fieltros más suaves. Uno de los patrones más comunes es el llamado “diente de perro”, de color marrón, verde y otros colores neutros. A menudo se pueden encontrar ejemplos de esta prenda colgando de las paredes de las residencias de los tejedores.

Los rhudaurim son diestros peleteros y curtidores, talladores de madera, albañiles y constructores, y trabajan muy bien los juncos (por ejemplo, suelen cubrir ellos mismos los tejados de sus pequeñas granjas redondas). Trabajan el metal de forma normal, aunque la mayoría de sus armas las reciben de manos de otros hombres o incluso de orcos.

Los guerreros de Rhudaur son soldados básicos de infantería bastante competentes. Están equipados según su procedencia. Los montañeses “nativos” sólo llevan armaduras de cuero (pieles y pellejos sin curtir que les envuelven los torsos), pero son unos individuos bastante resistentes. Utilizan la creg, una lanza pesada que se arroja como una honda, y la atam, una ligera jabalina con la punta de bronce. También les gustan los yelmos pesados hechos de placas de hueso, pero nunca empuñan escudos. Las únicas armas para la lucha cuerpo a cuerpo que llevan son los cuchillos. Los dunlendinos y los demás habitantes de Rhudaur algo más civilizados poseen un equipo algo más avanzado. Llevan puesta una buena armadura de cuero, a menudo formada por pieles curadas o hervidas que son tan duras como la madera. También empuñan unos escudos hechos de un material similar. Desgraciadamente, muchos todavía prefieren utilizar el weeb, un pesado garrote arrojadizo que pocos llegan a dominar; por lo tanto, cuando entran en combate la mayoría prefieren utilizar una lanza con la punta en forma de hoja. Una vez se rompe, dobla o quiebra este arma, suelen recurrir a una gran variedad de armas de mano, como el cleev, semejante a un hacha.

En caso de necesidad, estos soldados no son muy de fiar. No tienen mucha moral a menos que sean capitaneados por un fiero líder o estén defendiendo sus posesiones o tierras, y se les puede distraer fácilmente en combate ofreciéndoles alguna riqueza o botín inesperados. Es difícil mantenerlos unidos en compañías organizadas, y cuesta bastante convencerlos de la táctica o estrategia a utilizar.

La religión tradicional de los rhudaurim se centra en un grupo de deidades inspiradas en la naturaleza o fantasmales. Los espíritus de los ancestros y los que están asociados a los lugares locales más reverenciados fueron servidos por los chamanes ermitaños. En ocasiones, los adoradores visitaban a los chamanes durante el año y durante los festivales más especiales, trayendo regalos para aplacar a las irascibles dei-

dades. Esta antigua fe fue fácilmente pervertida por los sacerdotes de Angmar simplemente dándole una mayor importancia a los poderes del Señor de la Noche. Los sacerdotes han convencido a este pueblo de que es su fe y devoción hacia el Señor Oscuro (más conocido como Sauron de Mordor) lo que ha desterrado a los antiguos fantasmas que antaño les perseguían. Sólo él les puede proporcionar la fuerza necesaria para vencer a sus odiados enemigos, los dúnedain.

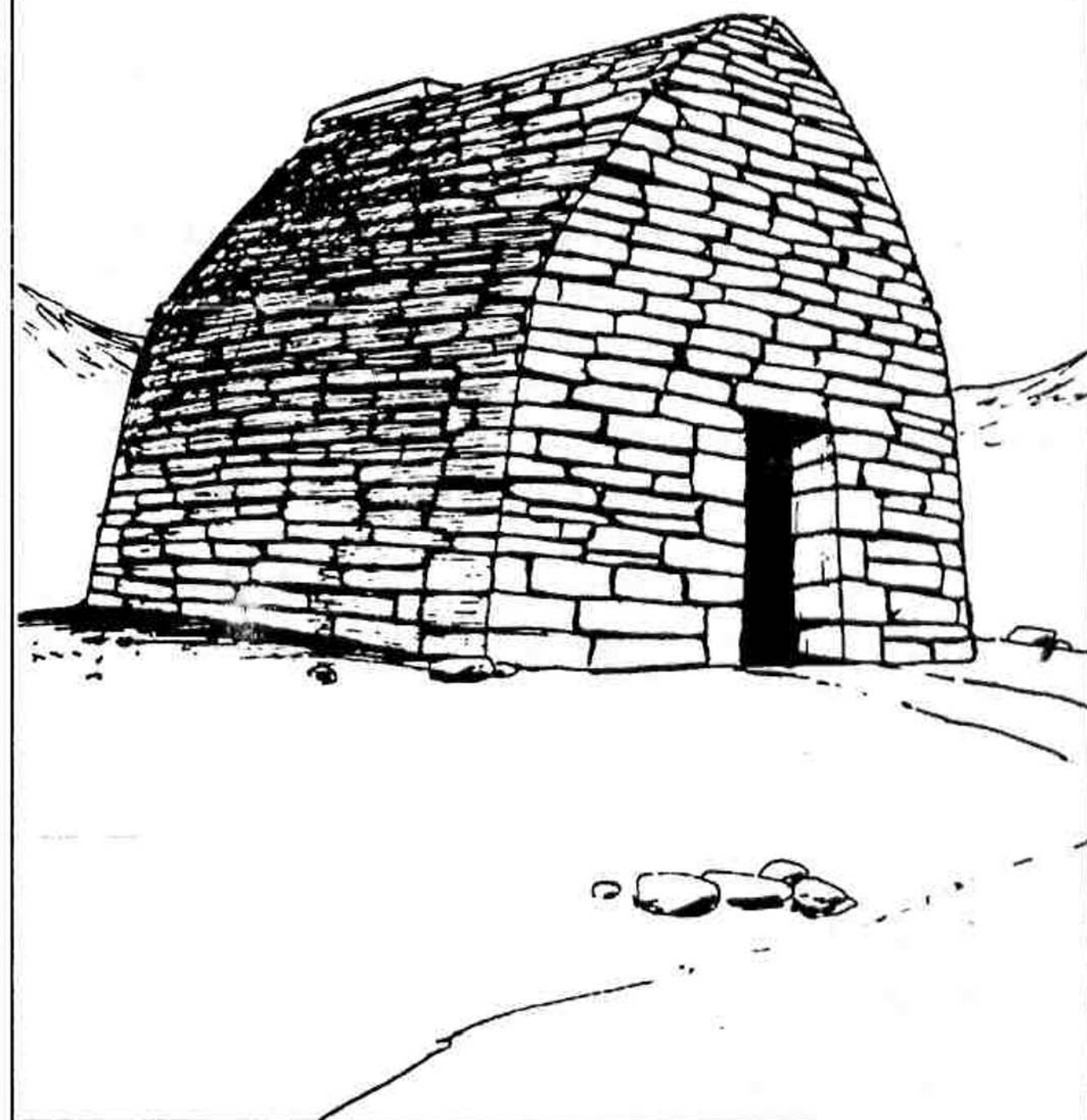
4.12 ESTARAVI

Los estaravi son unos hombres del norte que viven en los valles superiores del Anduin. Están aislados por causa de su estilo de vida y la peligrosa y remota situación de sus tierras, alejadas del resto de los hombres que habitan en las Tierras Salvajes. Los estaravi eran muy poco conocidos y no tenían a ningún aliado que los defendiera contra un ejército liderado por el Rey Brujo. Su número nunca ha sido excesivamente alto, viviendo en pueblos encadenados defendidos por diques de tierra y con refugios subterráneos por causa de la constante amenaza de las incursiones de los orcos.

Fueron sometidos tras dos breves batallas en las que, viéndose claramente superados en número, lucharon valientemente antes de huir. El Rey Brujo tuvo mucho cuidado de evitar que se produjese una masacre, ya que deseaba disponer de más hombres para aumentar el tamaño de sus ejércitos. Decidió negociar una cruel rendición que los estaravi aceptaron cuando se dieron cuenta de que, al menos, al ceder la autoridad a Angmar se reducirían las probabilidades de los ataques futuros por parte de los orcos.

En realidad, el Señor de Morgul impuso inteligentemente un tratado de paz mucho más rígido de lo necesario solamente para parecer generoso cuando rescindió la mayoría de sus provisiones cuando hubieron pasado menos de 25 años. Tras su sumisión ante el dominio de Angmar, los estaravi se convirtieron en los súbditos modelo y actualmente se les ha recompensado con la entrega de varios pueblos cercanos a las provechosas rutas comerciales al sur de las Montañas Grises, en dirección a Dorwinion y Rhûn.

Una choza estaravë



El Estaravi ha crecido próspero en el servicio del Rey Brujo, sus pueblos pequeños y granjas prosperar. Menos el servicio militar requerido y un impuesto obligatorio pagado sobre comida, el Nazgul tan apenas se entromete en el día a día de las vidas de los lugareños.

La mayoría de los pueblos poseen escuelas pequeñas para preparar a niños para los ejércitos. Las niñas no reciben educación a menos que muestran la aptitud excepcional en una edad temprana; la mayoría de éstos son trasladados para la educación a los pueblos al oeste de las montañas.

Sobre granjas más aisladas, fuera de los caminos y las nucleos, los padres enseñan su descendencia en casa. Los lugareños han asumido un estilo de vida comunal, y esto ha crecido bien bajo el gobierno de Angmar. Mientras uno justo número de guarda bosques y leñadores todavía cazan en los valles y el Bosque Negro del norte, y personas individuales son permitidas guardar rebaños y manadas - la riqueza estar subiendo la media en relación con ganados productivos - la mayoría de los trabajos son emprendidos a base del esfuerzo compartido. Si un hombre puede persuadir el en concejo del pueblo que su casa se viene abajo, todos los lugareños lo ayudarán a comenzar de nuevo.

La actividad agrícola domina la vida. Los campos comunales son plantados con trigo, avenas, y cebada, a menudo con la ayuda de esclavos poseídos por el pueblo. Los rebaños son cuidados y pasta a menudo juntos, incluso si los animales pertenecen a varias personas. El Estaravi participa en batidas - asegurando que sus terrenos de caza se quedan bien regulados, eliminando predadores y suministrar comida para venados, aves de caza - , y otro en invierno.

La abundancia de buena madera sobre esta zona de las montañas nubladas es abundante (diferente el predominantemente abedul y madera de pino de las colinas al pie de la montañas occidentales) se logra mantener una industria muy importante. El Estaravi produce mucha buena carpintería y son carpinteros excelentes. Tienen enlaces en el pasado con los enanos (aunque esto no ha sido fomentado desde la llegada del Rey Brujo) y se quedan mejores herreros del Angmarim; muchos realizan trabajos delicados, forjados de plata y joyas, produciendo objetos de una calidad buena suficiente para intercambiarlos en el Este.

El vestido de Estaravi bien en tela de buena calidad (algunos se hicieron comerciantes, comerciando mucho con Rhudaurim y Dorwinrim) y repisas de chimenea de prenda de piel. Los hombres llevan chalecos de cuero trabajados en el clima frío, y ambos sexos se ponen polainas de piel de oveja para las nevadas de invierno. Mucho de su vestimenta exterior está lleno de los remaches diminutos de bronce, cobre, o acero, especialidades en sombreros, cinturones anchos, botas, y chaquetas.

Aunque un pueblo práctico en lugar de espiritual, el Estaravi dio la bienvenida a la nueva religión, desde la protección del Señor de la noche y el Rey Brujo ellos otorgan la inmunidad de Orcish y las incursiones de Easterling. Algunas personas solitarias se hacen soldado-magos duchos en los bancos del sacerdocio militar, pero pocos siguen las maneras de canalizar. La adoración de Estarave retrata al Nazgul y su asesor del juez no como divinidades, pero si como seres muy fuertes cuya voluntad de desobedecer es de ser poco sabio. Creen en la obscuridad de poseer mayor poder que la luz y han desarrollado una antipatía fuerte para el Calaquendi. A través de la manipulación sutil, los sacerdotes están causando los aspectos más horribles y más belicosos de la cultura de Estarave a la luz del día. Una vez que una persona libre y generosa se han hecho vegativo al servicio de Angmar.



4.13 EASTERLINGS

Los Easterlings de las llanuras que deben la lealtad al Rey Brujo de Angmar pertenecen a clanes de seis grandes tribus de las llanuras centrales: el Sagath, el Brygath, los Asdriags, los Gathmarigs, los Odhriags, y los Kykuria. Estos miembros de la tribus son universalmente jinetes excelentes, extremadamente supersticiosos guerreros increíblemente despiadados y crueles, esos son los rasgos que los hacen imprescindibles para el Rey Brujo y el Necromancer.

Las agresivas tribus de las llanuras no son los únicos pueblos de la región para reunirse con las filas de Nazguls. De Dorwinion, plebeyos deseosos de poder, terratenientes empobrecidos por ataques, y segundos y terceros hijos que tratan de encontrar sus fortunas se han instalado en las regiones heladas de Angmar. Entre el Logath, una tribu nómada que ha desarrollado un estilo de vida más inactivo, no todos se quedan satisfechos con el nuevo énfasis en la destreza de luchar. Muchas de estas personas individuales intranquilas se trasladan al oeste para servir al Señor Brujo. Más rara vez, un hombre del norte Gramuz, cansado de luchar contra los jinetes que amenazan contra sus propiedades en el Nan Celduin con regularidad, promete la lealtad a Angmar.

LA TRIBUS NOMADAS DE LAS PRADERAS

Cuando Sauron huyó al este con el Nazgul después de su derrota a manos de la última alianza, las confederaciones de Easterling eran sus primeras metas. Agentes del Ulairi disfrazados como sacerdotes y hechiceros pronto se infiltraron y influyeron en los grupos tribales varios. Por siglos, estas tribus han sido controladas por el Nazgul diferente, luchando a favor de la causa del Necromancer en el Este en secreto. Desde la fundación de Angmar, el Rey Brujo ha comenzado a ejercer un control más grande sobre las tribus viviendo al Oeste.

Los guerreros de Easterling han acudido fácilmente en bandada a la llamada del Rey Brujo como vasallos, porque ellos y sus tribus tienen mucho que ganar en con su servicio. Las tribus son recompensadas generosamente en oro, armas, esclavos, y otros artículos de comercio. Para un Sagath, el servicio en Angmar representa una oportunidad de adquirir la riqueza que es normalmente grande en manos de las matriarcas tribales. En otras tribus de Easterling de patrilineal, representa una oportunidad para obtener un botín y el estado social grandes a través de los actos valientes y heroicos.

Aunque por supuesto hay gran diferencias entre las seis confederaciones que han aportado miembros a los arreglos de Easterling de Angmar, también hay muchas semejanzas. En una nación lejos de su casa original, la mayoría echa mano de las cosas que permiten que entre ellos se puedan llamar de uno a otro "Hermano" rara vez se volveras a reflejar las rivalidades inter-tribales de años pasados.

Los Easterlings prefieren vivir en grupos medianamente numerosos de 250 a 500 personas - un clan. Sin embargo, tales clanes incluyen a miembros de tribus diferentes a menudo cuando en Angmar, el principio de la adopción dentro de un clan ha sido extendido enormemente para asegurar la supervivencia de grupos del tamaño lo suficientemente grande. En su mayor parte, debido a que el concepto de un clan sea realmente una familia extendida, la adopción implicará una unión con el clan, únicamente de una forma simbólica. Por lo tanto, una mujer podría tener un marido-conyuge (sáb.. "Rhyva") y también un marido-hermano (sáb.. "Rhythura"). En algunos clanes esto ha ocasionado la concentración de autoridad y poder en las manos de las matriarcas que planean y supervisan tales casamientos y exigen dotes grandes.

Muchos de los clanes de Easterling todavía son semi-nómadas. Conservan los prejuicios viejos, las opiniones, y los puntos de vista y todavía se ven ellos mismos como la raza de hombres con el pretexto de la conquista. Se han apropiado de regiones adecuadas para su antiguo estilo de vida de una forma sostenible, tierras descubiertas donde las manadas de caballos pueden vagan y se pueden reproducir. La mayoría de las tiendas de uso de cuero y fieltro (sáb.. "Yurt") que empaquetan en wains para el transporte para un nuevo sitio. Estos clanes cambian de ubicación su pueblo típicamente una vez un año, en primavera, para tener nueva área de pasto para sus manadas. Algunos siguen un circuito fijo de cuatro, cinco o seis los años de temporalidad, devolviendo la fertilidad a esos terrenos en su regreso.

Otros clanes están más establecidos, viviendo en sitios con casas con cimientos la mayoría tiene dos techumbres. Uno, más alto en la altitud, es usado en verano mientras las praderas alpinas son dulce y deliciosas, dado que únicamente es una época temporal donde quedan descubiertas durante algunos meses. Los demás, residen en una ubicación inferior y más protegida, donde es habitada durante el resto de el año (y todo el año son rondados por algunos que no siguen a los ganados) y contiene establos para proteger las manadas durante los inviernos severos. Las casas de estos clanes son hundidas en el suelo, con paredes de piedra y tierra, bajas techadas con madera, prendas de piel, cueros, y tela de fieltro tejida.

La agricultura es la ocupación principal de los clanes. Prefieren arrear a caballos cortos peludos y ponis ligeros (sáb.. "Gahz"; As.. "Drebah") bestias robustas corajudas en la lucha y capaz de tener gran resistencia en este difícil clima del norte. No todos los terrenos son apropiadas para ellos, y donde el pacer es más pobre las más comunes bestias suelen ser bueys de montaña yak's (sáb.. "Urv", Con.. "Hosh") con pelo largo y cueros excelentes. Estas bestias están contentas con la hierba corta, brezo, y helecho para su dieta. En los tramos de más exiliados al norte de Angmar,

cercano al territorio de las tribus de Lossoth ferozmente independientes, y algunos de Brygath se han asentado y arrear a renos (Br.. "Purna", S "Losrandfr") quienes puede sobrevivir sobre hielo, musgo, y líquenes. Muchas tribus también retienen manadas pequeñas de cabras (sáb.. "Terom"; Con.. "Huthu") para sus pelo o lanas, cuernos, leche, y carne. Los cuidados de las cabras - es dejado a los miembros más jóvenes del clan normalmente.

Algunos clanes se inducen a la agricultura. Los huertos son comunes cerca de los asentamientos durante la primavera y los meses de verano cuando las verduras de crecimiento rápido complementan la dieta. Esos clanes semi-nómadas también siembran cultivos de cereal salvajes (como avenas y cebada), sabiendo eso cuando regresan en el tiempo cinco años, la cosecha todavía estará en crecimiento y cosechable. Cada clan incluye a cazadores y pescadores (a menudo la pesca es la tarea de una mujer) y recoge hierbas raíces salvajes, bayas, y frutas donde es posible - generalmente en al termino del verano.

Las prendas de vestir de Easterling son modeladas de paños pesados, tejidos de cabra y pelo de buey, adornadas con cuellos grandes de pelaje a menudo. Los miembros de la tribu disfrutan llevando los colores brillantes y tintando o coloreando las telas, comercian tintes con Angmarim e intermediarios financieros del Rhûn. A menudo se esponen mucho tiempo a las inclemencias del tiempo, es cuando se abrigan con cueros hechos de buey o caballo. Sus artesanos conocen la destreza de curtir cuero para que este cuero resista la limpieza del agua, la lluvia y el frío de la nieve tan típica de Angmar.

Estos cueros también son usado en la fabricación de armaduras. Los trajes de cuero básicos para la protección pueden ser forrados con pelo (cuero blando) o tener placas de hueso, madera, o metal cosido entre dos capas (cuero rígido) para la protección adicional. Muchos guerreros personalizan adornando su blindaje con diseños brillantes.

Los soldados de Easterling llevan armas de hasta por preferencia (generalmente una selección de lanzas largas y cortas con flexibilidad - ellos pueden arrojarlas en la distancia, o usarlas cuerpo a cuerpo). Son muy buenos jinetes y constituyen Angmar's únicas unidades de la caballería reconocida. La mayoría usa espadas pequeñas y puñales como armas cortas, a menudo difícil de distinguir entre los cuchillos anchos. Algunos han desarrollado hojas excéntricas con las curvas los remates laterales, o incluso una configuración ondulada. También hacen y usan un arco fino de gran resistencia, construido con laminas de madera y cuerno.

Los Easterlings que sirven al Rey Brujo de Angmar han empezado a abandonar su religión antigua que adoraron los antepasados. Los sacerdotes promueven la adoración del Necromancer en la apariencia del despiadado "Señor de la noche" Este culto ha aumentado rápidamente, ya que los seguidores de dioses, cuando regresan de Angmar, son siempre dotados con suntuosamente botines adquirido en las guerras. Sacerdotes entrenados en Angmar como hechiceros son rápidamente recompensar a aquellos que sirven al dios y castigan a aquellos que no lo hacen. Esto ha sido muy eficaz para transformar a los Easterlings.

Las tribus de Easterling son desde un punto de vista cultural avanzadas y han contraído las destreza técnicas muy bien. Las Peleterías son una industria muy importante como podía ser esperado, y son también muy profesionales en la artesanía con la madera y carpintería. Trabajan la mayoría de los metales, el típico clan que cuenta con un herrero y un trabajador de plata, de oro, o estaño entre sus lugareños. Los clanes viven cómodamente, a pesar de las demandas hechas sobre ellos por el régimen del Rey Brujo, pero una línea fuerte de la crueldad se oculta en medio de su autocomplacencia. El deseo de saquear y atacar es alimentado fácilmente en una rabia en colera contra los Dunedain de Arthedain.

LOS CAMPESINOS DE RHÛN

Para un siervo dorwinadan, el hijo menor de un granjero logath o un sirviente de los gramuz nórdicos, los ejércitos de Angmar simbolizan el cambio de clase social. Si se unen a él y combaten bien, no sólo alcanzarán la ansiada categoría de guerrero, sino que adquirirán un nivel de relativa opulencia. Angmar suele reforzar este hecho ofreciendo al ex-soldado un lugar en el que poder perpetuar su categoría con honor. Si el campesino regresa a su antiguo hogar, es probable que sea víctima de las burlas y se vea obligado a desempeñar un papel de menor importancia.

Estos inmigrantes se han asentado en pueblos fortificados a lo largo de las fronteras de Angmar. Sus culturas originales han ido cambiando y fundiéndose entre sí hasta formar una sociedad única. Muchos han sido incapaces de olvidar su ascendencia agrícola. Han logrado alcanzar el grado de guerrero, pero no pueden olvidar su antiguo trabajo como granjero o zapatero. Cuando no están inmersos en maniobras militares, los hombres intentan regresar a sus antiguas ocupaciones. Y el clima de la zona permite que puedan realizarlo. La tierra es estéril, y las condiciones meteorológicas duras. Aunque hay algunos esclavos que labran el suelo, son tan escasos que ellos solos no podrían alimentar a una aristocracia de guerreros ociosos. Y los recursos de Angmar tampoco permitirían sobrevivir a una cantidad tan grande de colonos que no trabajaran para subsistir.

Cada pueblo es responsable de realizar una serie de patrullas diarias en torno a la zona circundante. Los hombres también se encargan de escoltar las caravanas de provisiones que se dirigen a los asentamientos vecinos. En tiempos de guerra, se convierten en soldados adicionales que defienden parcialmente algunas zonas de las fronteras. Estas circunstancias hacen que el guerrero campesino prefiera ser un colono permanente antes que un aristócrata luchador; estos últimos sirven de forma permanentemente en el ejército. Sin embargo, el primero tiene la experiencia y la personalidad necesarias para adaptarse a los diferentes papeles que se le pueden exigir.

El soldado campesino tiene unas habilidades militares normales combinadas con una mayor capacidad para seguir órdenes. Si se envían a varios aristócratas de Rhûn en una misma patrulla, hay bastantes posibilidades de que se maten entre ellos a la primera disputa, mientras que los plebeyos han aprendido que es necesario un compromiso mínimo para llegar a la mutua supervivencia. Puede que el campesino no sea tan buen guerrero como el noble, pero ha aprendido a sobrevivir en un entorno hostil.

El clima de Angmar no permite desarrollar un carácter demasiado amistoso y generoso. La temporada de recogida es corta, y los inviernos largos. La mayoría de individuos nunca se alejan demasiado de sus pueblos, ni siquiera durante los meses de verano. Este estilo de vida circunscrito ha vuelto a los locales bastante aislacionistas y suspicaces con respecto a los extraños. Las guerras contra los dúnedain no han hecho más que fortalecer esta actitud.

Angmar se ha convertido en un nuevo hogar para esta gente, y por razones desconocidas para ellos, los dúnedain y los elfos intentan destruirlo. Cualquier cosa que sea extraña o proceda de tierras lejanas representa lo desconocido y por lo tanto podría ser una amenaza para la seguridad. Aunque originalmente procedían de culturas diversas, la vida en estos pueblos ha ido estrechando cada vez más sus miras.

Muchos de los habitantes de Angmar no son realmente malignos. La mayoría de los que realizan trabajos sucios no son conscientes de su maldad de la manera que lo son sus

Una choza de campesinos de Rhûn



superiores, sino que son ignorantes, están influidos por los prejuicios y no recapacitan demasiado. Su crueldad con respecto a los dúnedain viene provocada por el miedo y la ignorancia. Algunos de ellos sí que son realmente malvados, habiendo desarrollado un cierto gusto por la violencia y el caos mientras estuvieron en el ejército. Pero los mismos hombres que se muestran como unos soldados crueles en el ejército pueden llegar a mostrar una gentil amabilidad cuando están en sus hogares, acompañados de sus familias. La propaganda de Angmar es eficiente, y muchos de sus habitantes creen que los dúnedain son unos guerreros brutales incapaces de sentir cualquier otra cosa que odio y ansia por matar.

La vida en uno de estos típicos pueblos no es muy diferente a la de otras colonias rurales. La mayoría de los hombres se han asentado y casado con mujeres procedentes de su tierra natal. El régimen del Rey Brujo les proporciona los bienes que no pueden producir, o en su defecto alimentos suplementarios si andan escasos de comida, aunque la mayoría de las comunidades son autosuficientes. Si un habitante de estos pueblos no labra la tierra, entonces hace zapatos, o más raramente, regenta una posada o trabaja como herrero. Existe un concilio rotativo que gobierna los problemas locales y asigna las patrullas y demás maniobras militares. La población de estas colonias suele ser bastante estable. El número de nuevos colonos es casi igual al número de habitantes que mueren de vejez o por causa de alguna enfermedad, y los recién nacidos reemplazan a los hombres que mueren en combate.

Cada familia vive en su propia casa. Los hijos mayores, sean varones o hembras, heredan la casa de sus padres, y los hijos menores o los nuevos colonos deben construir nuevas residencias. Además, cada familia tiene al menos una pequeña parcela de tierra, aunque los granjeros suelen tener una porción mayor al resto. La mayoría de familias posee un cerdo, y quizás también una vaca o una cabra. Mientras las mujeres cuidan la casa, los hombres labran la tierra, realizan

sus actividades o cuidan el ganado. Los individuos más ricos pueden tener algunos esclavos que les ayuden en el trabajo; pero el trato que reciben suele variar enormemente de individuo en individuo.

La ocupación más importante de los pueblerinos es la de cultivar alimentos. Cultivan la comida suficiente para alimentarse y comerciar con las comunidades vecinas, pero no lo suficiente como para alimentar a los ejércitos de Angmar. *Los granjeros se concentran en el cultivo más que en la ganadería.* Sería imposible cultivar suficiente heno para alimentar a grandes rebaños de animales durante los meses de invierno. Los campos son pequeños y están separados por unos muros de piedra que protegen las cosechas de los vientos más fuertes. En ellos se pueden encontrar huertos de todo tipo: centeno, cebada, avena, patatas, coles, nabos y remolachas. Este grano y estos vegetales se deben añadir a los guisantes y judías procedentes de los jardines, así como, en ocasiones, algunos huevos. Raramente comen carne; una familia puede aprovechar un cerdo durante un año. Un granjero inteligente debería también cultivar algunos manzanos, ya que sus frutas son una sabrosa contribución a su dieta. Por la tarde, los hombres, y a veces también las mujeres, van a la taberna a beber y relajarse. La cerveza es importada de Rhudaur, y el negocio es bastante provechoso. Los pocos licores locales son muy fuertes, y sólo los consumen los que no son demasiado inteligentes o los que son muy desgraciados.

La economía de estos pueblos se basa en una combinación de trueque e intercambio con monedas. La gente utiliza pocas monedas; prefieren comerciar con lo que tienen. En realidad, hay pocas cosas en las que uno se puede gastar sus monedas. Las caravanas de provisiones procedentes del sur traen productos para el ejército, pero ninguna mercancía de lujo. Algunos granjeros se ganan algún dinero adicional vendiendo su comida fresca a los propietarios de los castillos fronterizos o a los posaderos locales. Si una comunidad necesita alguna provisión que deba ser importada, el concilio del pueblo es el encargado de resolver el problema. Cada familia indica los materiales que necesita y contribuye con la cantidad adecuada a pagar el producto. Entonces el jefe negocia con el propietario del castillo fronterizo más cercano. Si debe hacer un largo viaje, a menudo suele acompañar a alguna de las caravanas de provisiones.

Angmar no tiene una moneda formal. Los ejércitos utilizan las monedas de sus aliados y de sus enemigos. Normalmente las cifras de cambio están normalizadas, de forma que los compradores y los vendedores saben cuánto podrán comprar con cada moneda. El dinero es utilizado principalmente para pagar a los soldados y para adquirir provisiones en otros sitios.

Cada pueblo se encuentra en el feudo de uno, dos o hasta tres castillos fronterizos. Dichos castillos recaudan unos impuestos anuales, así como nuevos reclutas y candidatos para el sacerdocio. El ashaktur de la fortaleza multa a cualquier pueblo que se encuentre culpable de fraude u otros delitos en sus obligaciones. En los casos más raros, debe resolver las disputas locales. El jefe de cada pueblo es escogido en una elección entre los varones del pueblo y a continuación debe ser aprobado por el señor del castillo. El señor también es el responsable de resolver la entrega de provisiones a los pueblos, la mayoría de las cuales son intercambiadas o compradas dentro de su dominio particular. Los alimentos frescos son la mercancía más buscada.

Como la población de los pueblos es bastante escasa, el grupo gobernante está formado por todos los hombres cuya edad supere los veinticinco años. El jefe es la máxima auto-

ridad en todas las disputas, pero los ciudadanos pueden recurrir al general o al ashaktur o general de su castillo fronterizo para destituirle del cargo si abusa de su autoridad.

Todos los hombres capaces son enviados al ejército a la edad de diecisiete años. La duración del servicio es de ocho años. Sin embargo, la población de la zona es demasiado escasa como para que estos soldados lleguen a formar una parte importante del ejército, y la mayor parte de soldados son reclutados en Rhudaur y Rhûn.

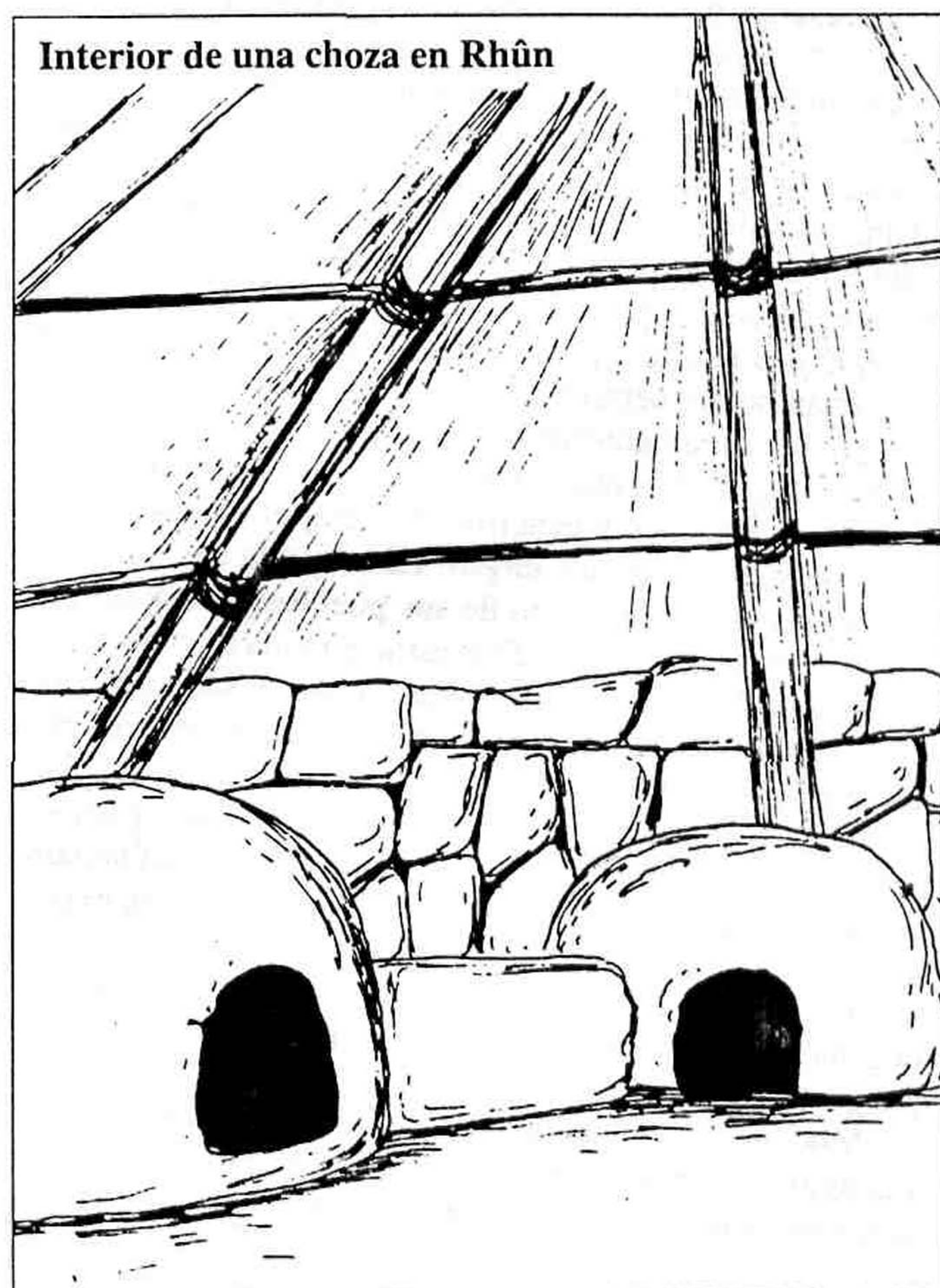
La gente habla un dialecto bastante peculiar. El idioma es una mezcla de adunaico, oestron y el dialecto de los montañeses de Rhudaur. Ciertos segmentos de la población utilizan muchas palabras procedentes de Rhûn o de los estara-vi, y también algunos nombres de la Lengua Negra.

4.14 HOMBRES DE RAZA MIXTA

Con el paso de los siglos, los hombres al servicio de Angmar han ido realizando matrimonios interraciales y han aprendido a vivir los unos en consonancia con los otros. Este resistente pueblo forma la espina dorsal de Angmar y también la gran mayoría de su población. La mayoría son de ascendencia dunlendina mezclada con un poco de sangre procedente de Rhudaur. Sin embargo, los soldados son iguales en todo el mundo. Muchos tienen algo de sangre estara-vi, oriental o incluso variag y haradrim en las venas. Sólo deben lealtad al Rey Brujo, y son los súbditos ideales: unos buenos y leales soldados y unos granjeros autosuficientes que pueden sobrevivir en los estériles confines de Angmar.

LOS HABITANTES DE LAS CIUDADES

Por todo Angmar se pueden encontrar a estos hombres de raza mixta viviendo en numerosos pueblos. La diversidad queda asegurada por obra de los soldados que se retiran constantemente del servicio en el ejército de Angmar y se que-



dan a vivir allí. Por lo tanto, un pueblo habitado por estos hombres de raza mixta puede contener algún soldado oriental o estaravë retirado, o incluso algún ciudadano de lugares más remotos. Aunque la agricultura es la principal actividad, la vida es más variada y cosmopolita que en un pueblo de dunlendinos. (Para ver la descripción de un pueblo típico de los hombres de sangre mixta, ver Kuska.) Los hombres de sangre mixta también suelen predominar en los pueblos de mayor tamaño de Angmar, y constituyen el grueso de sus mercaderes.

Sin embargo, por encima de todo son los soldados y los sacerdotes del Rey Brujo. Todos los varones son entrenados para luchar desde su infancia, y entran en el ejército a la edad de dieciocho años. Los hijos, sean varones o hembras, que demuestren una inteligencia inusual durante sus primeros años son enviados a Carn Dûm o Litash para ser entrenados como sacerdotes. Tener un hijo que ha sido elegido para servir en estas escuelas es considerado como una gran distinción y añade reputación al nombre de una familia.

Algunos de estos niños llegan a convertirse en sacerdotes. Otros se hacen espías, guerreros de élite, asesinos, hechiceros o cualquier otro tipo de sirvientes especiales que pueda necesitar el Rey Brujo. El servicio leal en Carn Dûm puede proporcionar grandes recompensas, y muchos hombres de sangre mixta han alcanzado un rango elevado dentro de la jerarquía de Angmar. La traición y la desobediencia son castigados con la muerte.

HOMBRES DE LOS PÁRAMOS

Los hombres de los páramos, u hombres de los brezales, ocupan el lugar más bajo entre todos los angmarim. Viven en pequeñas aldeas dispersas entre las colinas y los valles montañosos de Angmar, a menudo donde ninguna otra raza podría llegar a sobrevivir. Algunos trabajan talando bosques o excavando piedra, pero la mayoría se dedica a cultivar cosechas de tubérculos. Sólo consumen una cantidad ínfima de su producción, y el resto se lo apropian el sacerdocio y el ejército.

Existen pocas estructuras dentro de estas comunidades. Muchos de los hombres y mujeres fueron abandonados al nacer, capturados o vendidos como esclavos, y no tienen ningún pariente en la zona. Otros nacieron en la esclavitud, hijos de padres con sangre mixta. Estos individuos forman pequeños grupos basados en la conveniencia y las preferencias individuales, compartiendo grandes casas de tosca construcción con una sola habitación y ninguna comodidad. La esperanza de vida entre los hombres de los páramos es bastante baja.

La mayoría de aldeas tienen una pequeña parcela de tierra cultivable, en la que se recogen diferentes cosechas de tubérculos, y grandes campos de terreno de mala calidad donde se intenta sembrar y recoger cosechas de un escuálido trigo (mezclado con numerosas hierbas y plantas salvajes, lo que hace del aventamiento una tarea realmente larga y dura). Allí donde se puede acceder a algunas tierras de pasto, se crían bueyes y cabras montesas; de lo contrario, los hombres suelen depender de las trampas, la pesca y la recolección en las tierras salvajes para obtener algo de comida adicional que la comunidad necesita desesperadamente para sobrevivir.

Estas gentes tienen pocas posesiones con las que realizar trueques o adquirir otros bienes. Visten con ropas de lino, lana o pieles completamente andrajosas, así como con cualquier otra prenda que puedan adquirir o robar en incursiones sobre tierras más civilizadas. Incluso los guerreros sólo visten con

pieles y pellejos pobremente curados a modo de armadura, empuñando escudos de madera. Garrotes, mazas y hachas son sus armas más habituales, aunque los soldados regulares suelen empuñar espadas de bronce y cuchillos de hierro.

La forma más común de adoración practicada por estos desgraciados pueblos es el miedo: miedo a la noche y a la oscuridad, a los tumularios, a los espectros y a otras de las criaturas maléficas que sirven a Sauron. Como el resto de los angmarim, los chicos que muestran una cierta aptitud asisten a las escuelas de los sacerdotes guerreros, pero ninguno regresa a su lugar de nacimiento. Sólo los extraños vienen a comandar a los hombres de los páramos con voces de hierro y la fusta que supone el poder de la maldad y la oscuridad.

Los hombres de los páramos que abandonan el campo para residir entre sus parientes en la ciudad viven con más comodidad. Son contratados como sirvientes, esclavos, trabajadores, soldados de bajo rango... todos trabajos que no requieren demasiada habilidad. Sin embargo, quienes muestran un cierto talento, inteligencia, y un determinado grado de oportunismo, podrían llegar a convertirse en mercaderes, artesanos, diestros fabricantes, sabios, prostitutas, taberneros, cerveceros, panaderos o incluso hechiceros. Aunque la mayoría llevan una vida muy restringida con unos horarios de trabajo muy rígidos, unas duras leyes y una asistencia obligada a las celebraciones religiosas, quienes logran demostrar su valía obtienen su recompensa cuando les llega el momento.

Las ciudades presentan los únicos casos de religión organizada a gran escala. Los templos dedicados al Señor Oscuro han creado sacerdocios y seminarios para el entrenamiento de los sacerdotes guerreros y magos que cumplen las órdenes del Rey Brujo. Dentro de una misma ciudad pueden existir varios templos diferentes levantados en honor al Señor Oscuro, cada uno de ellos relacionado con alguna deidad cultural en particular (siempre representada como un súbdito del Único) para destacar ese determinado tipo de adoración a individuos procedentes de otras culturas. Es obligatoria la asistencia y el alistamiento en estos templos.

4.15 PUEBLOS VASALLOS DE ANGMAR

ESCLAVOS

Los esclavos del Rey Brujo proceden de muchos lugares distintos. Algunos han sido capturados en incursiones realizadas sobre Arthedain o sobre el sur de Eriador. Otros fueron apresados en las guerras fronterizas de los aliados del Rey Brujo al este de las montañas. Los hombres de Rhûn suelen combatir con frecuencia contra sus vecinos orientales, y por lo tanto reciben un flujo constante de prisioneros de guerra. El Rey Brujo exige un tributo anual de esclavos a los pueblos de Rhudaur y Rhûn, así como a los estaravi. Como todas estas razas siguen practicando la esclavitud, esta exigencia no es excesivamente molesta. En ocasiones, los prisioneros dúnédain serán enviados hacia el este como esclavos, ya que es arriesgado emplazarlos en algún lugar demasiado cercano a su tierra natal.

Los esclavos son miserables, infelices y suspicaces. Muchos están tan oprimidos que no sabrían qué hacer con su libertad si de repente se encontraran con ella. Algunos darían la bienvenida a los dúnédain como liberadores, pero otros los considerarían únicamente como unos nuevos amos. Algunos de los pueblos de Angmar son apreciados y respetados. La mayoría temen tanto al Rey Brujo que no se atreven a resistírsele.

NÓMADAS

Estos pueblos no habitan en Angmar, sino que son vagabundos que viven en el yermo norte: se trata de los lossoth. Siguen los movimientos migratorios de los renos, cruzando las fronteras de Angmar en ocasiones y únicamente por esta causa. Los soldados de Angmar suelen atacar en alguna ocasión sus campamentos, y el Rey Brujo les exige un tributo anual en forma de renos. Los lossoth no sienten ningún aprecio por el nazgûl y sólo están sometidos mínimamente a su mano de hierro.

Los nómadas se muestran muy cautos a la hora de resistirse abiertamente al poder del Rey Brujo. Aunque públicamente son muy sumisos, muchos de los lossoth proporcionan alimentos y otras provisiones a los dúnedain de manera secreta.

GENERACIÓN DE ASENTAMIENTOS ALEATORIOS					
1ª tirada		2ª tirada			
Tipo		Hombre de			
		Oriental	los páramos	Montañés	Estaravi
01-30	Pueblo	01-40	41-48	49-74	75-00
31-90	Aldea	01-04	05-64	65-00	—
91-00	Granja/cabaña	—	01-25	26-35	36-00

4.2 LOS URUK-ENGMAIR

El Imperio del Rey Brujo se extiende por debajo de las Montañas Nubladas. Incluye toda una serie de reinos semi-independientes, los más importantes de los cuales son las zonas gobernadas por los señores de la Puerta de los Trasgos y el Monte Gundabad. Estos feudos pueden proporcionar al Rey Brujo miles de soldados, pero sus ejércitos suelen actuar de manera independiente.

La gran mayoría de la hueste de guerra del Rey Brujo está compuesta por orcos (S. "Yrch"; sing. "Orch"). Este desunido ejército orco es conocido como el uruk-engmair, y no es más que un disperso grupo formado por nueve confederaciones tribales dominadas por el terrible puño de hierro del señor de la guerra olog conocido como Rogrog. Muchas de las más de treinta tribus suelen enfrentarse entre ellas, y las disputas inter-tribales suelen obligar al Rey Brujo a mantenerles separados siempre que puede. Hay doce tribus de orcos dispersas a lo largo de la prolongada frontera con Arthedain, y dos más ocupan los pasos entre Gundalok y el Nan Angmar. El resto residen en unos enormes complejos de cavernas semejantes a los de Carn Dûm y el Monte Gram, o bien en sistemas de cavernas menores excavados en el karst en torno al borde del valle de Angmar.

A continuación hay unos pocos ejemplos de algunos de los más importantes grupos orcos al servicio del Rey Brujo, incluyendo todas las tribus occidentales dispuestas a lo largo de la frontera con Arthedain.

ASKHAI

Los orcos askhai son unos lanceros de gran renombre. Su estandarte tiene un fondo redondeado dividido, en cuatro secciones de color blanco y rojo a intervalos, por dos lanzas blancas cruzadas. A diferencia del resto de los orcos comunes, que suelen luchar en una formación abierta y sin orden, estos yrch forman en pequeñas unidades de lanceros y lu-

chan en grupos de entre diez y cien guerreros. Esta coordinación táctica les hace relativamente peligrosos en un combate cuerpo a cuerpo, y el resto de tribus suelen intentar evitar el combate contra los askhai en un campo de batalla.

El Rey Brujo se dio cuenta rápidamente de sus cualidades únicas, y situó a estos orcos cerca del punto central de la frontera con Arthedain. Una vez hubo caído Rhudaur, ocuparon las Tierras Solitarias (S. "En Eredoriath"), cerca de las Quebradas del Norte (S. "Tyrn Formen"). Las fuerzas de los askhai viven en las bajas colinas situadas al sur de la gran cordillera que corre de este a oeste y es conocida como la Gran Muralla Septentrional (S. "Rammass Formen"), entre las tierras de los thrakburzum y las de los durbalag.

Ashkronk es el jefe de los askhai. Se trata de un incansable guerrero de sangre uruk que suele capitanear las frecuentes incursiones nocturnas que realiza contra diferentes fortalezas, tanto dúnedain como orcas. Rápidamente se ganó el odio de los dúnedain, y los Montaraces del Norte ofrecen una recompensa por su cabeza.

BAGRONKUZ

Esta gran tribu es extremadamente pobre, y vive en los Yermos del Norte. Su capital está situada en las frías estepas al norte de Rammass Formen, unos 275 kilómetros al este de Carn Dûm. Su insignia es un estandarte negro triangular sobre el que hay dibujada una garra de oso blanco.

Los bagronkuz raramente suelen llevar armaduras de metal o botas reforzadas con hierro, ya que sólo poseen una mina de hierro. Su única forja se mantiene constantemente ocupada con la fabricación de cimitarras y herramientas. En realidad, una buena parte de la tribu lleva yelmos hechos con cráneos de oso o de gato. Las pieles reemplazan a la ropa o las cotas de malla en la sociedad bagronkuz. Sin embargo, puede que esta circunstancia se deba también al frío clima de su tierra natal.

Bulthrok es el inestable jefe de los bagronkuz. Tiene unas relaciones bastante malas con los jefes de las dos tribus orcas que viven cerca suyo, en las tierras más elevadas del sur, Ulonakh de los ulogarûm y Ufkral de los uruk-uflag, y todavía no ha conseguido llevar a su tribu a ninguna gran victoria.

DURBALAG

Al igual que los askhai, los durbalag son una tribu fronteriza que goza de toda la confianza del Rey Brujo. Ocupan la región fronteriza más cercana a la capital de Arthedain en Fornost. En tiempos de guerra a campo abierto, estos hábiles orcos marchan en la vanguardia del ejército, aunque normalmente los durbalag son utilizados como tropas de incursión. Llevan armaduras ligeras y han sido criados para moverse con el mayor sigilo posible.

Debido a su afición por comer carne de cordero, los durbalag han causado más de un problema a los pastores dúnedain que viven al norte y al oeste de sus fortalezas orcas. Las incursiones intermitentes de los durbalag hacia Arthedain han llegado a penetrar hasta quince kilómetros en las salvajes Quebradas del Norte. Ésta es una hazaña impresionante, considerando la gran concentración de guerreros arthedain que se concentra en la cercana frontera.

Thrugful, el hermano de Durblakh (el jefe de los durbalag), empuña la única insignia de la tribu: un estandarte marrón rectangular dividido en dos segmentos y blasonado con una luna negra y una cimitarra blanca, que suele ir colgado de un poste adornado con cráneos humanos.

FAULGURUM

Los faulgurum viven en la depresión azotada por el viento situada al este de la vertiente más nororiental de las Emyn Uial (S. "Colinas del Crepúsculo"). Sus capitales gemelas están situadas en sendas cavernas en las Rammas Formen. Se trata de una tribu aislada que mantiene una inestable paz con los cercanos lughoth, que viven al este.

Los faulgurum son renombrados guerreros que luchan igual de bien con lanzas que con mazas. Llevan grandes cotas de malla y simplemente se precipitan de cabeza hacia cualquier combate. No sienten ningún aprecio por la vida, ni siquiera la propia, y disfrutan al máximo de las batallas.

En los campamentos de los faulgurum suele ondear un estandarte de color rojo sangre con la forma de un rectángulo dividido en dos. El yunque negro, símbolo de la tribu, es el único emblema que tienen sus estandartes. Representa la habilidad que tan orgullosamente ostentan en el trabajo de los metales.

Faulrok el Manco es el jefe de los faulgurum. Se trata de un poderoso uruk que se arrancó su propia mano en combate contra un oso, y es conocido por sus colmillos forrados de metal.

KURKURUM

Los kurkurum son una de las cuatro tribus responsables de la misión fronteriza más delicada del Rey Brujo (las otras tres son los urughâsh, los durbalag y los ashkai). Residen al noroeste de las Colinas del Tiempo (S. "Emyn Sûl"), justo al este y al sur de la capital arthadan en Fornost. Las hogueras de los kurkurum se pueden contemplar desde los dos castillos dúnedain que guardan el desfiladero entre las Emyn Sûl y las Quebradas del Norte.

Su presencia allí preocupa mucho a los dúnedain, ya que los kurkurum operan con poco sigilo y atraen la atención mucho más que las dos tribus de orcos vecinas. Suelen luchar vestidos con pesadas cotas de malla y empuñando grandes espadones a dos manos, y son unos guerreros bastante toscos cuyas tácticas se parecen a las de los faulgurum (que se dice están emparentados con ellos). Los kurkurum son también muy poco cooperativos y belicosos, y frecuentemente se pelean entre ellos y con sus vecinos. Siempre están en guerra con los askhai, que viven al norte, de forma que el Rey Brujo ha ordenado que las dos tribus sean separadas.

Kurkrakh es el jefe de los kurkurum. Una vez mató a un troll en combate singular, y por eso inspira un profundo temor en sus súbditos. Su insignia personal, un estandarte negro con forma de cometa blasonado con un cráneo rojo roto, sirve como insignia tribal.

LARAG-MÔSH

Los larag-môsh viven en las conejeras de Carn Dûm (ver la sección 7.12). Al igual que las otras cuatro tribus que residen en las estancias inferiores de la capital del Rey Brujo, son unos guerreros bien disciplinados, bien armados y bien entrenados. El Señor de los Úlairi respeta su potencia en combate y les mantiene en una residencia relativamente cómoda, aunque están bastante apretados.

Los larag-môsh son conocidos por ser buenos mineros y fabricantes de armaduras, y saben utilizar sus herramientas en incontables proyectos durante las épocas de paz. Son relativamente inteligentes, y les gusta jugar durante sus ocasionales horas libres. Estos juegos, que pueden ser cualquier cosa desde la lucha libre hasta los dados, incluyen apuestas y sirven para descargar la tensión.

Môshrul es el jefe de los larag-môsh. Guarda el estandarte

tribal —una bandera gris decorada con tres antorchas ocre cruzadas— en sus estancias.

LUGHOTH

Los lughoth protegen la zona fronteriza situada inmediatamente al norte de Arthedain. Esta tribu es la responsable de patrullar por los ventosos campos meridionales de las Rammas Formen y de vigilar un frente fronterizo de más de 120 kilómetros. Como tienen el doble de guerreros que cualquier otra tribu de campo abierto (salvo los bagronkuz), consiguen cumplir sus tareas de manera normal. Sin embargo, las bandas vecinas de faulgurum dominan a los lughoth a voluntad, ya que el guerrero medio lughoth suele ser bastante estúpido.

Los guerreros lughoth viajan con poco equipo y se mueven con rapidez. Llevan poca o ninguna armadura y empuñan unas cimitarras parecidas a cuchillos y algunos arcos cortos. Sus bandas de guerra viven de la tierra y de sus raciones de camino en forma de salchicha, y suelen atravesar grandes áreas de terreno y utilizar una cadena de campamentos y cavernas, cada una de las cuales raramente es ocupada durante más de cuatro semanas al año.

Los lughoth aprecian la astucia y la percepción por encima de todo. Este hecho puede explicar su costumbre de cegar inmediatamente a sus prisioneros y de cortar los pies a los enemigos que dejan libres. Naturalmente, también cuenta el innato placer que sienten los orcos al aterrorizar a sus enemigos.

Lugronk es el jefe de los lughoth. Su emblema, un ojo negro sobre fondo amarillo, sirve como símbolo tribal. Esta insignia adorna el estandarte de la tribu, que no es sino una bandera con forma semicircular.

SKUTHRUGRAI

Los skuthrugrai (Or. "Asesinos oscuros") son una tribu montañosa que ocupa el sistema cavernoso situado por debajo de Suk Skuthruga, una colina emplazada en la Gran Espuela de las Hithaeglir. (Ver 9.1.) Su ciudadela protege el paso entre el Corte del Angsiril (cerca de la Llanura de Litash) y las Landas de Etten en Rhudaur. Las bandas de skuthrugrai atacan zonas situadas más al sur desde este paso, adentrándose en el Valle del Mitheithel en Rhudaur.

Los skuthrugrai son unos brutales caníbales que, cuando no se les vigila, pueden llegar a cazar a otros orcos. No es sorprendente que el Rey Brujo les mantenga separados de sus hermanos. Respeta su potencia en combate, pero no acaba de aceptar su hambre caníbal.

Los skuthrugrai luchan en pequeños grupos y prefieren utilizar hachas, azuelas o azadones de guerra. Suelen vestir con ropas negras y su tosca armadura suele estar formada por trozos de cuero. Los estandartes de los skuthrugrai tienen la forma de triángulos invertidos. Son marrones, y llevan inscrito el símbolo de la tribu: una montaña blanca rodeando a un ojo rojo.

SNAGOTH

Los snagoth forman parte de la raza de los snaga-hai, o "pueblo esclavo". Son orcos menores, y forman una de las tribus fronterizas más débiles. Por lo tanto, las bandas de guerra de los snagoth suelen estar posicionadas a lo largo de la frontera noreste de Arthedain, entre los lughoth y los thrakburzum. No suelen enfrentarse a casi ninguna resistencia dúnadan.

Los snagoth luchan en grandes grupos y se basan en su increíble variación de armas de asta para mantener a raya a

Soldados de la Hueste de la Guerra



las compañías de caballería y avanzar hacia las posiciones del enemigo. No empuñan escudos y se suelen mover bastante poco, de forma que llevan puestas unas gruesas camisolos de malla a modo de protección. Sus yelmos están envueltos en un trozo de tela negra que tiene inscrito el símbolo tribal: una luna creciente blanca.

SULMOG-VRÁS

Los sulmog-vrás son una de las cinco tribus que residen en las estancias inferiores de Carn Dûm. (Ver la sección 7.12.) A pesar de que están asignados para proteger la inexpugnable ciudadela del Rey Brujo, son una tribu curtida en mil batallas que suele ocupar el ala izquierda de la hueste de guerra de su amo durante las campañas más importantes. Los sulmog-vrás son unos diestros jinetes de huargos y voladores de murciélagos que suelen atacar en conjunción con sus monturas. Eso les permite reunir información o acosar a sus enemigos con una asombrosa eficiencia y rapidez. Además, sus murciélagos pueden juntarse hasta formar verdaderas nubes que ocultan sus movimientos y les permiten actuar de manera medianamente efectiva bajo la luz del sol.

Los sulmog-vrás están relacionados con la tribu de los huvorgha en el Monte Gundabad, y suelen llevar su estandarte de color marrón amarillento blasonado con dos cimitarras rojas cruzadas. Sin embargo, y a diferencia de sus parientes lejanos, empuñan unas retorcidas lanzas y prefieren utilizar las lanzas arrojadas en lugar de los arcos cortos. Sólo sus jefes utilizan armas de combate cuerpo a cuerpo. Vrásluf, el señor de los sulmog-vrás, empuña una espada a dos manos.

THOPUR-DORASHK

Los thopur-dorashk habitan en Carn Dûm. (Ver la sección 7.12.) Residen en las conejeras de las estancias inferiores, cerca de sus puestos de guardia. Son una hueste de yrch de relativo tamaño, aunque forman la más débil de las cin-

co tribus estacionadas en el interior de la ciudadela del Rey Brujo, y sus vecinos más fuertes, los sulmog-vrás, suelen abusar de ellos con frecuencia.

Los thopur-dorashk empuñan cimitarras y van equipados con camisolos de malla. Su equipo suele estar hecho de un tosco acero negro, y es muy adecuado para esconderse en su hogar subterráneo. Están bastante acostumbrados a realizar la misión que se les exige.

El estandarte de los thopur-dorashk revela su antigua relación con la guardia de la ciudadela. Se trata de un estandarte gris con forma de cometa adornado con una torre de ladrillos rojos. Dorashug, su jefe uruk, lleva este emblema grabado en su sobrecapa y suele utilizar un yelmo rojizo de forma semejante a una torre.

THRAKBURZUM

Los thrakburzum son los principales armeros del Rey Brujo, de manera que la tribu suele estar dividida en dos o más sub-tribus, o en numerosas bandas dispersas. Thralug, su jefe uruk, es el Señor del Monte Gram, la mayor fortaleza cavernosa situada en las montañas del sur de Angmar. Comanda a toda la tribu, que está formada por unos 1,500 orcos guerreros. La otra gran concentración de thrakburzum se encuentra al sur de las Rammas Formen, cerca de la frontera noreste de Arthedain.

Aunque son físicamente débiles y no están demasiado bien entrenados como guerreros, los thrakburzum están excepcionalmente bien equipados. Llevan corazas de acero y empuñan hachas finamente talladas. Todas sus armas y armaduras están estampadas con el emblema de la tribu, un martillo negro. Este martillo es también el blasón de sus estandartes, que suelen ser banderas rectangulares de color rojo escarlata.

TRÛPALOG

El cuartel general de los trûpalog es una gran estancia situada en las conejeras de la zona subterránea de Carn Dûm.

(Ver sección 7.12.) Al igual que los sulmog-vrás, son una de las tribus orcas de mayor élite al servicio del Rey Brujo, aunque sus alojamientos no revelan en absoluto su categoría. Sólo los cubiles de huargos adyacentes y las cavernas de murciélagos indican que son una unidad móvil, y que son un cuerpo realmente especial.

Los trûpalog consideran a los thopur-dorashk como seres inferiores, pero ofrecen a los orcos menores una cierta protección contra los sulmog-vrás. Su intervención ha ayudado a mantener una imagen de estabilidad dentro de las conejeras de los orcos. Este sentido de equilibrio queda reflejado en la forma en que los trûpalog se relacionan con las demás tribus, y con el tiempo han ido adoptando un peculiar papel (para los orcos) de mediadores. Los trûpalog prefieren desatar su furia contra los elfos y, en menor grado, contra los humanos.

Thrulfak es el jefe de los trûpalog. Se trata de un individuo extremadamente feo, que suele vestir una cota de escamas formada por miles de placas con forma de cráneo. Su sobrecapa es de color negro y gris, muy parecida al estandarte de los trûpalog: una bandera cuadrada de color gris plateado adornada con una cabeza de lobo boca abajo.

ULOGARÛM

El gran jefe uruk Ulonakh es el señor de la poderosa tribu de los ulogarûm. Se trata de un cruel y brutal asesino temido por todos los orcos de Angmar, y ha matado a más de cien orcos en los últimos dos años. Pocos se atreven a desafiarle abiertamente, lo que causa más de un problema para las demás tribus orcas situadas en la frontera con Arthedain. Sólo la fuerza de los uruk-uflag y la intervención de Rogrog, el señor de la guerra, ha impedido en algunos casos el estallido de una guerra intra-tribal. Actualmente, Ulonakh está amenazado de muerte, y por lo tanto se ha calmado un tanto.

La reputación de Ulonakh se vuelve más temible debido a las costumbres caníbales de su tribu. Los ulogarûm son conocidos por comerse a sus enemigos, y frecuentemente se enfrentan en combate a otros orcos. Han matado y devorado a numerosas tribus de snaga en lo que parecían ser simples escaramuzas territoriales sin importancia, y por lo tanto nunca han conseguido mantenerse en paz con los miembros de su propia raza. Su presencia en la frontera podría llegar a ser contraproducente, pero el Rey Brujo tuvo la buena idea de colocarlos entre dos de las tribus más fuertes. Con los uroth-brum al oeste y los uruk-ufalg al este, los ulogarûm no se atreven a realizar ningún enfrentamiento abierto.

El símbolo de los ulogarûm son unas negras fauces abiertas rodeando un fondo de color rojo sangre. Su estandarte de batalla parece ser una gran boca abierta, ya que la bandera tiene una forma ovalada.

UROTH-BRUM

Los uroth-brum son una tribu móvil formada por orcos que montan lobos. Están estacionados en las laderas septentrionales de la Talath Muil (S. "Llanura desolada"), y se suelen mover por las cumbres situadas al norte de la frontera noroccidental de Arthedain. Suelen pasar la mayor parte del tiempo en el frente de guerra, acechando en los Yermos Septentrionales y preparando rutas para que otros orcos puedan atacar a los dúnedain a través del territorio uroth. Mientras se encuentran en dichos Yermos, suelen cazar animales de gran tamaño, e incluso llegan a perseguir a algún lossadan aislado. Los hombres de las nieves han llegado a temerles.

Aunque los uroth-brum son los orcos más agresivos del ejército de Angmar, están mucho más disciplinados que sus

vecinos los ulogarûm. Su dependencia de los lobos blancos, sus monturas, les obliga a reprimir sus instintos más depredadores. Este autocontrol es muy importante, ya que los uroth-brum patrullan el flanco más occidental del Imperio del Rey Brujo.

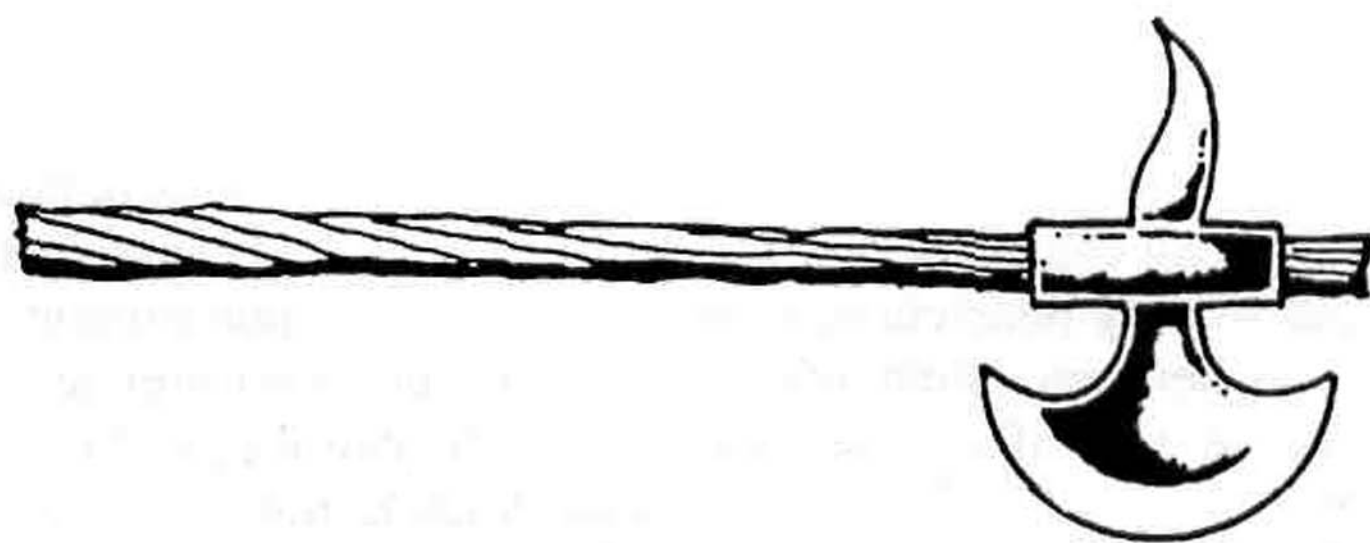
Burthrakh es el jefe de los uroth-brum. Es un viejo enemigo de Ulonakh, el señor de los ulogarûm, pero todavía no se ha atrevido a desafiar a su rival. Al igual que Ulonakh, Burthrakh suele ir vestido con una cota de escamas.

El estandarte de los uroth-brum es negro y tiene la forma de una cometa angular. Está blasonado con un estilizado lobo blanco dando un salto.

URUGHÂSH

Los urughâsh son una débil tribu de orcos menores que se encuentra estacionada en las Tierras Solitarias al este de las Colinas del Tiempo. Sus principales fortalezas están situadas justo al norte y al este de la Cima de los Vientos (S. "Amon Sûl"). De todas las tribus de orcos que sirven a Angmar, son los que realizan incursiones y campañas con más frecuencia; sin embargo, los dúnedain los consideran poco más que una molestia. Las tácticas de los urughâsh son bastante elementales, y sus guerreros están equipados con toscas cimitarras y cotas de cuero bastante simples.

Los urughâsh suelen utilizar el estandarte de Uruflath, su jefe uruk (quien, por cierto, es bastante estúpido). El estandarte es una bandera negra y roja blasonada con una luna creciente de color gris.



URUK-KOSH

Los uruk-kosh viven en la Llanura Fría, en la zona occidental del Angirith, el gran paso que comunica el Nan Angmar con los Valles del Anduin. Están liderados por un grupo de uruk-hai, y son una de las tribus más civilizadas y apreciadas por el Rey Brujo. Por lo tanto, se han confiado en ellos para proteger el principal camino que conduce hasta el corazón del Hogar de Hierro del úlair.

Los uruk-kosh suelen producir y comerciar con toda una serie de herramientas de gran calidad. Sus herrerías y talleres producen soberbias lanzas y espadas cortas, así como yelmos y cotas de malla muy resistentes. Incluso han llegado a forjar armas para los mediotrolls del Rey Brujo, de los cuales algunos residen junto a los uruk-kosh.

Las bandas de guerra de los uruk-kosh suelen participar en las campañas más prolongadas. Esta circunstancia es particularmente cierta con los jinetes de lobos. Todos los uruk-kosh son guerreros orcos muy disciplinados, y es bastante común ver a alguna de sus unidades luchando en Udanoriath. Un hecho que destaca de ellos es que luchan en formaciones fijas, y que todas sus sobrecapas de lana roja llevan bordado el emblema tribal: una cesta de mimbre negro sobre fondo blanco.

URUK-LÛGAT

Los uruk-lûgat son una tribu montañosa, y residen en las

colinas falderas situadas al sur de la Gran Espuela de las Montañas Nubladas. Entre sus fortalezas se cuentan el fuerte de Kala Uruk-lugât, situado en la cima de una colina, y la caverna de Gazûgûl. Son una tribu bastante indisciplinada e inestable que suele asentarse cerca de las Landas de Eten (en una zona al oeste del pantano conocido como "Morva Tath"). Los rhudaurim les temen, ya que estos orcos suelen realizar con bastante frecuencia una serie de elaborados sacrificios sangrientos y asesinatos rituales.

Aunque los uruk-lûgat son leales nominalmente al Señor del Monte Gram, normalmente siguen un curso de acción totalmente independiente. Evitan cualquier misión de patrulla o guardia fronteriza, y prefieren saquear las zonas que en teoría están bajo el control del Rey Brujo. Los uruk-lûgat raramente obedecen las órdenes que reciben.

Los uruk-lûgat son una tribu pobre que utiliza unas armas bastante toscas y produce unas armaduras poco efectivas. Utilizan trampas y mecanismos para proteger sus fuertes, que en realidad están muy poco fortificados. Sin embargo, estos orcos forman un grupo muy orgulloso que llega a ejemplificar lo que es un estilo de vida duro y cruel. Su estandarte tribal, un cuadrado de color rojo sangre blasonado con un anillo de dientes blancos, ondea en las cimas de docenas de colinas a lo largo del flanco meridional de la Gran Espuela.

URUK-UFLAG

Ufkral es el señor de los uruk-uflag, la única tribu de grandes orcos situada cerca de la frontera con Arthedain. Como es el jefe de la principal tribu de la región, también actúa como comandante teórico de otras doce tribus orcas. Ufkral sólo responde de sus acciones ante Rogrog.

El pueblo de Ufkral mantiene el orden entre las demás tribus. Su categoría de élite, unida a su tremenda superioridad física y potencia en combate, aterrorizan por completo a sus hermanos menores. Por lo tanto, no es sorprendente que los uruk-uflag ocupen una posición central en el frente. Su principal fortaleza está situada en las Rammas Formen, al norte de las tierras de los lughoth y los snagoth y al noroeste de Arthedain. Vigilan las principales rutas de suministros a la vez que tienen un ojo puesto constantemente sobre los ulogarûm (sus vecinos del oeste).

El estandarte de los uruk-uflag es una bandera amarilla de tres colas adornada con una corona de hierro negro. La corona es un símbolo del Rey Brujo, y actúa como un recordatorio de la categoría de la tribu. Básicamente tiene el mismo diseño que la bandera del Señor de los Nazgûl, pero cambia en el color (el estandarte del Rey Brujo es de color negro).

ZÊM-VÎSHTURAK

Los zêm-vîshTURAK son una de las cinco tribus que habitan en las estancias inferiores de Carn Dûm. (Ver sección 7.12.) Se trata de una tribu relativamente débil que realiza las tareas de guardia más cotidianas y que sólo recibe equipo de segunda categoría. Por lo tanto, es lógico que muchos de los zêm-vîshTURAK estén amargados, ya que son orcos comunes y no snaga-hai. El jefe de la tribu, Vîshrakh, está particularmente molesto.

Los zêm-vîshTURAK suelen utilizar cotas de cuero endurecido y empuñan lanzas cortas. Pocos de sus miembros han llegado a poseer un escudo. Su equipo está toscamente adornado con su emblema, una simple silueta de un dragón con cola. Esta figura suele ir blasonada sobre su estandarte rectangular de color castaño.

5. POLÍTICA Y PODER

Angmar es una herramienta del Nigromante; su propósito es destruir el reino de Arthedain y despoblar Eriador, eliminando de esta forma uno de los obstáculos que le impiden conquistar Endor. El dominio del Rey Brujo es el fruto de más de 1,000 años de cuidadoso trabajo por parte del Nigromante y sus sirvientes. Aunque en general los dúnedain resultan difíciles de corromper y dominar, los hombres menores no son iguales. Al igual que los hombres que siguieron a Morgoth durante la Primera Edad, los angmarim han entrado voluntariamente al servicio del Rey Brujo, sólo para ser convertidos por la codicia, el miedo y el odio en unos fieles sirvientes de la voluntad del Nigromante. Angmar es una manifestación de la voluntad de Sauron, y de su deseo de dominar y esclavizar los corazones de los hombres que caminan sobre Endor. Es una triste imagen del lugar en que podría convertirse algún día la Tierra Media.

5.1 JERARQUÍA DE ANGMAR

Angmar no es un imperio en el sentido estricto de la palabra, sino que se parece más a un enorme ejército conquistador que se ha mantenido activo durante siglos. También está organizado y controlado como si fuera un ejército. Naturalmente, la autoridad suprema está en poder del Rey Brujo, quien no hace más que cumplir la voluntad de su amo, el Nigromante. Sin embargo, un nazgûl es un amo demasiado aterrador como para que la mayoría de hombres mortales se atrevan a contemplarlo de forma habitual, así que el Rey Brujo actúa mediante un intermediario llamado el Angûlion ("Hechicero de Hierro").

Al igual que la Boca de Sauron, el Angûlion es un númenóreano negro que ha pasado milenios al servicio del Señor Oscuro. Encapuchado y vistiendo una túnica negra, este poderoso hechicero inspira casi tanto miedo como el mismísimo Rey Brujo, y a menudo los ignorantes o los estúpidos lo confunden con él. Goza de una autoridad incuestionable sobre los generales y los sacerdotes del Señor Oscuro, y sus palabras sólo pueden ser contradecidas por el Rey Brujo o el Nigromante.

El Angûlion supervisa las maniobras del ejército y el sacerdocio, cuerpos que conforman el gobierno de Angmar. Sus subordinados más inmediatos son el jefe Mornartur Dancu, y sus cinco generales menores, y tres Gulmathaur, o



sacerdotes hechiceros. Las principales responsabilidades del gobierno descansan en manos del ejército, mientras que los sacerdotes se dedican a reforzar su autoridad y a establecer firmemente el culto al Señor Oscuro en el corazón y las mentes del pueblo.

Como Angmar se basa en emociones como la codicia y el odio, también es un lugar lleno de intriga e intensa rivalidad. Hay un odio declarado entre los sacerdotes y los oficiales del ejército, quienes intentan ganar constantemente el favor del Rey Brujo y su siervo el Angûlion. Los asesinatos discretos son un método aceptable para subir de rango en el ejército y el sacerdocio de Angmar, siempre que se realicen de forma inteligente y sutil. Las intrigas para derrocar o desacreditar a los rivales políticos y militares son una parte cotidiana de la vida en este imperio.

5.2 EL SACERDOCIO DE ANGMAR

Los sacerdotes hechiceros de Angmar son una de las armas más poderosas del Nigromante. Han realizado más logros a la hora de convertir los corazones de los hombres hacia el servicio al Señor Oscuro que cualquier otro ejército. Con sus hermosas palabras, sus sobornos y sus ricos regalos, estos emisarios de Sauron se han infiltrado en numerosas culturas en las tierras orientales. Sus regalos y sus palabras han llegado a dominar tanto a sus gobernantes como a sus pueblos.

Raramente se delatan abiertamente como individuos malvados, a menos que estén tratando con una cultura intrínsecamente maligna. Por el contrario, los sacerdotes se hacen pasar por sirvientes de Edainil, el “Amigo de los Hombres”, o Arahoth (también conocido como “Aradain”), el “Rey de los Hombres”. Intentan engañar a los hombres de igual manera que Sauron engañó a los orfebres élficos durante la Segunda Edad, logrando un considerable éxito. Así como Sauron consiguió corromper Númenor, de igual manera intentan estos hechiceros corromper las tierras que visitan.

Cuando la codicia, la intriga y el miedo han comenzado a dominar una sociedad en particular, los sacerdotes introducen el culto al Señor Oscuro, que no es otra cosa que la adoración al Nigromante. Los poderes hechicéricos de estos sacerdotes consiguen atraer muchos conversos.

5.3 EL CULTO AL SEÑOR OSCURO

El culto al Señor Oscuro es la principal religión de los angmarim. Es la adoración a Sauron, pero en la forma del Nigromante. El Nigromante es representado como un poderoso dios con muchos aspectos. Es el Señor de la Noche y de la Luna, cuyo símbolo es un orbe plateado sobre un fondo negro. Bajo este aspecto también es conocido como el Señor Oscuro o el Señor de la Oscuridad, y se le considera un dios de la brujería y la magia, ya que todos saben que bajo el manto de la oscuridad se suelen desarrollar tales actividades. Como el Señor de la Noche y la Brujería, se dice que controla a todos los seres malignos que acechan en las sombras (algo que en realidad es cierto), y que castiga a la gente que le desagrada, enviándoles criaturas de la oscuridad que les atormentan (otra cosa que también es cierta). En su

aspecto más siniestro, Sauron es presentado como el Señor de la Muerte, que juzga las almas de los hombres.

La religión exige una obediencia absoluta al Señor Oscuro y sus sacerdotes. Promete recompensas terrenales para los fieles, incluyendo riquezas, tierras y poder, así como rápidos castigos para quienes le desobedezcan. Todos los sacerdotes están entrenados en algún tipo de canalización, brujería o magia, de forma que pueden conseguir “milagros” para impresionar a sus feligreses. Los sacrificios humanos se practican con poca frecuencia, y sólo en el contexto de un castigo por una desobediencia importante. Los demás dogmas de la religión son bastante versátiles, variando de cultura en cultura y según cambie la voluntad del Rey Brujo y de Sauron. Este culto a Sauron florece especialmente en el lejano sur, y es conocido como la “Mano Negra”. (Ver **Sombra en el Sur**, de ICE.) El objetivo de esta religión maligna no es otro que cerrar el corazón de los hombres a los valar y a Eru Ilúvatar, esclavizando de esta forma la voluntad de los Nacidos Después.

5.4 PRÁCTICAS RITUALES EN ANGMAR

Aunque todos los angmarim temen y respetan al Señor Oscuro, Sauron tiene pocos seguidores realmente devotos con la excepción de los sacerdotes y los fanáticos. La mayoría de angmarim le adoran entregándole bienes como alimentos y ganado, que son guardados por los sacerdotes o enviados a Carn Dûm. Los rituales para expulsar a los maléficos dúnedain, en los cuales se entonan arcanos cantos y se realizan unos fuegos artificiales realmente impresionantes, son una parte muy habitual de la vida en un pueblo.

5.41 LA RELIGIÓN ENTRE LOS SOLDADOS

Las prácticas rituales de los soldados son mucho más sofisticadas que las de los simples pueblerinos. Su propósito es infundir en los soldados un odio fanático hacia los dúnedain, y un deseo de luchar en favor del Señor Oscuro. Los rituales más extraños son los que se realizan en la víspera de una batalla.

Los sacerdotes de Angmar, vestidos con ropas completamente negras, comienzan cantando y quemando un incienso que contiene una droga alucinógena, que deja al consumidor fácilmente influenciado por las sugerencias externas. A continuación tiene lugar una muestra de poderes mágicos que pretende convencer a los participantes de la presencia real del Señor Oscuro. A continuación, los sacerdotes se unen a los soldados en un sangriento frenesí que fomenta la violencia y el combate, asegurándose de que los guerreros lucharán de forma valiente e incansable en la cercana batalla. El ritual también suele incluir algún castigo ocasional realizado sobre los desertores y los cobardes, que son asesinados sin piedad. Este hecho no es considerado un sacrificio humano, sino como la satisfacción de una ofensa que el pobre desgraciado ha realizado contra el Señor Oscuro.

5.42 LA RELIGIÓN EN CARN DÛM

Las prácticas religiosas en Carn Dûm son las más formales de todo Angmar, y se espera que todos los que viven en el interior de la ciudad participen en ellas de manera regular. Los rituales presididos por el Angûlion, el Sumo Sacerdote Mayor, son los más notables. En tales ocasiones, el Angûlion suele vestir con un peto de eog negro, con una

sola gema de plata incrustada que brilla con una luz ultraterrena. Es asistido por numerosos sumos sacerdotes y acólitos que se mueven por toda la congregación llevando unos braseros donde se queman unos intoxicantes mentales. Cuando el templo está lleno de humo y el canto ha alcanzado un tono frenético, el Angûlion insía al Señor Oscuro a que aparezca, y es entonces cuando el Rey Brujo aparece repentinamente, llenando los corazones de todos los presentes con miedo y temor. El Hechicero de Hierro habla en nombre del nazgûl, eligiendo a menudo a un miembro del culto para que rece. Sus palabras suelen despertar los miedos y ansias más profundas de los oyentes. A los pocos locos que se atreven a desobedecer se les somete a unas aterradoras muestras de poder y venganza, mientras que la obediencia y el servicio distinguido nunca queda sin recompensa.

5.43 EL CULTO DE MOR-SEREG

El Mor-sereg (Q. "Sangre Negra") es un pequeño y selecto culto de fanáticos asesinos dedicados al Señor de la Muerte. Hay nueve "iniciados" que se consideran miembros de pleno derecho del culto, así como otros dieciocho "acólitos". Con la excepción de Sauron, el Rey Brujo y el Angûlion (el iniciado jefe), la existencia del culto es totalmente desconocida para todo el mundo.

Los miembros del Mor-sereg son completamente malvados. Su mayor acto de devoción es el asesinato de un dúnadan, un elfo o cualquier enemigo del Señor Oscuro. No realizan ningún ritual propiamente dicho, ya que sólo viven para matar de nuevo al servicio de su señor. Y en los momentos en que no están realizando tales asesinatos, luchan por mejorar sus habilidades y poderes, o pueden actuar como espías del Señor Oscuro. Los miembros del culto suelen seguir las órdenes directas del Angûlion o, en casos más raros, del Rey Brujo o de alguno de los otros nazgûl.

El Mor-sereg es el producto de la imaginación atormentada del Angûlion, y él personalmente elige a sus miembros. El culto existe desde los últimos años de la Segunda Edad, y el número de sus miembros está limitado a 36. Cuando un iniciado muere, un acólito le reemplaza, y un nuevo miembro es escogido por Sauron, el Rey Brujo o el Angûlion. Los miembros son elegidos por sus habilidades, su poder y su fanática dedicación, y pueden proceder de cualquier profesión. Como el odio que siente Sauron por los dúnedain es casi infinito, el poder del Mor-sereg está centrado en Angmar. Sin embargo, hay iniciados y acólitos residiendo en otros puntos de Endor, actuando al servicio del Señor Oscuro.

INICIADOS DEL MOR-SEREG

Angûlion: Brujo númenóreano negro de nivel 40, Carn Dûm.

Duran: Guerrero demonio de nivel 40, Dol Guldur.

Lhachglin: Animista dúnadan oscuro de nivel 27, Emyr-nu-Fuin (Bosque Negro).

Vaal Gark: Avar (elfo silvano) montaraz de nivel 24. Señor de los Chilladores del Desierto. Pel (lejano sur).

Ulgarin: Medioelfo mago de nivel 28 (Gulmathaur). Carn Dûm.

Camthalion: Avar clérigo maligno de nivel 29. (Gulmathaur.) Carn Dûm.

Namu: Hombre de sangre mixta montaraz de nivel 20, comandante del hoerk de montaraces. Carn Dûm.

Dar Teren: Umbareano (númenóreano negro) mago de nivel 30. Carn Dûm, Dol Guldur, Umbar, Lejano Harad.

Ulthug: Mediotroll de nivel 20, Señor de los Exterminadores Orientales. Lejano Este.

5.5 LOS SACERDOTES DE ANGMAR

El Angûlion tiene la autoridad definitiva sobre todos los sacerdotes de Angmar, y también sobre los dos colegios de sacerdotes. Tres sumos sacerdotes, conocidos como los Gulmathaur, ayudan al Sumo Sacerdote Mayor en sus tareas. Camthalion es el Gulmathalion encargado de supervisar las escuelas de Litash y Carn Dûm. Dos archi-sacerdotes, uno en cada colegio, responden directamente ante él. Ulduin tiene autoridad sobre los sacerdotes de Angmar. Sus tres archi-sacerdotes pasan los días viajando a través de Angmar, reforzando la autoridad de su amo y actuando como sus espías. Ulgarin, el tercer Gulmathaur, supervisa las actividades de los sacerdotes del Nigromante situados en el este. Dos poderosos archi-sacerdotes son sus ojos y sus oídos, espionando, intimidando y manipulando constantemente a los orientales. Por debajo de los Gulmathaur y los sumos sacerdotes se encuentran una gran cantidad de sacerdotes menores que sólo cumplen las órdenes del Nigromante.

LOS COLEGIOS DE SACERDOTES

Existen dos colegios de sacerdotes en Angmar, uno en Litash y otro en Carn Dûm. Litash se centra en el entrenamiento de los novatos, mientras que el colegio de Carn Dûm se encarga de enseñar a sus estudiantes unas habilidades más avanzadas y sofisticadas. Los estudiantes son seleccionados por los sacerdotes locales, que se basan en su agudeza mental e inteligencia. Los futuros pupilos que parecen tener un talento para mentir de manera convincente, realizar intrigas de manera sutil, y manipular con facilidad a los demás son considerados especialmente prometedores. Los jóvenes comienzan su entrenamiento a una edad que oscila entre los 12 y los 15 años.

Cada primavera, nuevos estudiantes llegan a Litash para comenzar su educación. Los alumnos son iniciados formalmente en el servicio al Señor Oscuro en el Templo de Litash. Vestidos con las túnicas de color rojo y negro típicas de los acólitos, cortan todos los vínculos que les unían al pasado y a sus familias y juran una lealtad total hacia el Señor Oscuro y el Rey Brujo.

Los estudiantes son divididos en grupos de individuos, basándose en sus habilidades. Cada una de estas clases aprende toda una serie de habilidades diferentes, entre las que se encuentra la magia, de boca de un instructor diferente. Los novatos son enseñados por sacerdotes (animistas de nivel 3). A medida que un estudiante va avanzando de curso, el nivel de sus instructores también va aumentando. Del acólito se espera que aprenda sortilegios y sepa cómo falsificar, cabalgar, rastrear, escribir runas, y tenga conocimientos sobre historia, sobornos, venenos, detecte a los mentirosos, etc. Los acólitos completan su entrenamiento tras un periodo que oscila entre los cinco y los siete años de estudio, y a continuación son enviados para servir como sacerdotes de Angmar.

Los sacerdotes y los estudiantes que muestren un talento inusual o que requieran un entrenamiento especial son enviados a Carn Dûm. Allí son enseñados por nueve sumos sacerdotes de nivel diez o superior. Estos sacerdotes gozan de una serie de habilidades especializadas que imparten a sus alumnos. Estas habilidades y conocimiento varían mucho de sacerdote en sacerdote: uno puede ser especialmente competente en el uso de venenos sutiles y otro puede estar muy versado en el conocimiento de culturas como las de los orien-

tales o los dúnedain. El entrenamiento en Carn Dûm es muy riguroso, y se espera que cada estudiante pase algo de su tiempo con cada uno de los sacerdotes. Quienes completan este entrenamiento reciben órdenes para cumplir un servicio muy especial para el Rey Brujo, y a menudo actúan como espías o asesinos.

5.6 PERSONALIDADES DE IMPORTANCIA

5.61 EL REY BRUJO

El Rey Brujo es el gobernante absoluto de Angmar, y el más poderoso de los sirvientes de Sauron. De todos los nazgûl, el Rey Brujo es el que tiene una mayor independencia de pensamiento; está totalmente sometido a Sauron, pero dentro de su dominio, puede tramar planes, estrategias militares y tácticas políticas, utilizándolas para cumplir los objetivos de su amo. El jefe de los Nueve es un muerto viviente; existe en el mundo de los espectros y las sombras. Su manifestación física sólo puede ser destruida temporalmente, pero su destrucción permanente tendrá lugar en el futuro más lejano, ya que los nazgûl sólo pueden seguir existiendo mientras todavía exista el Anillo Único.

El Señor de Morgul es un poderoso hechicero, pero raramente utiliza sus sortilegios. En la Tercera Edad, el Espectro del Anillo debe ocultar su poder, ya que dicho poder procede del mismo Sauron. Si utilizara su magia a plena potencia, revelaría la existencia de su amo.

Pero el nazgûl no necesita la magia para dominar por completo el corazón de los hombres. Su poder y presencia innatos son tan grandes que todos los que le vean llegar deben resistir el absoluto terror que provoca o saldrán huyendo horrorizados. El efecto del aura del nazgûl tiene un alcance variable, y si lo desea puede ocultar este poder. Cuando la utiliza a plena potencia, su aura tiene un radio de cinco kilómetros. Quienes se encuentren a 3-5 kilómetros del nazgûl se sienten incómodos, y puede que los más débiles echen a correr. Los que se encuentren a 1-3 kilómetros sentirán los mismos efectos con una mayor potencia, provocándoles un deseo de ocultarse inmediatamente. A menos de un kilómetro del Espectro del Anillo, la mayoría de individuos serán incapaces de comportarse de manera normal; su ansiedad los hará huir u ocultarse en cuanto puedan. Quienes se encuentren a menos de 300 metros se verán abrumados por el terror y huirán automáticamente. Todo aquel que se encuentre a menos de 300 metros quedará paralizado de miedo a menos que supere su miedo gracias a la fuerza de voluntad. Una fuerte autodisciplina puede ayudar al individuo a sobreponerse a este terror, que paraliza a hombres y animales. Además del tremendo miedo que inspira el Señor de los Nueve, quienes se encuentren a menos de 90 metros pueden sucumbir a su soplo negro. Quien reciba este ataque caerá en un febril estado en el que sufrirá unos oscuros sueños, y morirá en cuestión de horas o días, según su raza. Los eldar que han vivido en Valinor son inmunes a estos efectos.

El Rey Brujo no puede ser dañado por la mayoría de armas normales y mágicas. Cualquier arma que entre en contacto con su "carne" será destruida automáticamente. Sin embargo, hay algunas excepciones: Éowyn estaba destinada a matar al nazgûl, y el arma que empuñaba no era mágica (ver *SdIA III* 147-48). Puede que las armas mágicas le hagan algún daño, pero se romperán a menos que sean de una extraordinaria calidad. Los dos cuchillos encantados que los

hobbits utilizaron contra el Rey Brujo se disiparon, aunque le hicieron algún daño al espectro. Estos poderes proceden del anillo que el nazgûl llevó puesto antaño en su mano. El anillo tiene otras habilidades: consume la carne de su portador y lo transforma en un muerto viviente controlado por Sauron, y añade 30 niveles a las tiradas de resistencia del Jefe de los Nazgûl contra cualquier tipo de sortilegio.

ORÍGENES DEL REY BRUJO

El númenóreano Er-Mûrazôr (A. "Príncipe Negro") fue el más dotado y poderoso de los muchos Grandes Señores del Oesternese. Aunque sólo era un príncipe, su poder superaba al de la mayoría de los reyes de Númenor y, al final, vivió más que cualquiera de los hijos de los edain. La historia de Mûrazôr cubre mas de seis milenios y medio y describe una de las mayores tragedias de un hombre.

El Príncipe Negro nació en el año 1820 S.E. en la ciudad portuaria de Andúnië, en la provincia de Andustar, en la isla de Númenor (Andor). Como segundo hijo del rey Tar-Ciryatan (Q. "Constructor de barcos"), y como hermano menor de (Tar-) Atanamir el Grande, trazaba su linaje hasta el primer rey, Elros Tar-Minyatur. Su madre le dio el nombre de Tindomul (Q. "Hijo del Crepúsculo"), pues nació durante un eclipse solar y su pelo era más oscuro que cualquiera de los que hubiera visto nunca. Los señores de la corte de Tar-Ciryatan que preferían el uso del adunaico (lo que indicaba un desagrado por los eldar y la Prohibición de los Valar) lo llamaron Mûrazôr.

Como su hermano, el orgulloso y codicioso heredero al trono, el Príncipe Negro apoyó las ambiciones de su padre y le animó a explotar cada vez más la Tierra Media. Tar-Ciryatan buscaba grandes riquezas y envió enormes flotas hacia Endor para extraer tributos, y sus dos hijos se beneficiaron de su política a menudo demasiado cruel. Ambos personificaban el amor que sentía su padre por las cosas materiales y el poder, hecho poco sorprendente si se recuerda que presenciaron cómo su padre obligaba a su abuelo a abandonar el trono númenóreano.

Sin embargo, Atanamir gozaba de los privilegios y atenciones dignas del heredero al trono adan, y Tar-Ciryatan mostró por él un orgulloso amor que jamás sintió por Mûrazôr. Los celos inherentes en el carácter de la familia crecieron hasta llegar a proporciones aterradoras en el corazón del Príncipe Negro, fomentando un odio y un deseo sin límites. Mûrazôr, siempre agresivo y fiero, decidió abandonar su hogar y fundar su propio imperio en la vulnerable extensión que era la Tierra Media. Reunió una pequeña flota y salió hacia Endor en la primavera de 1880 S.E.

El príncipe de sesenta años de edad ancló en Vinyalondë (Lond Daer) en Eriador, en la boca del Gwathló en Enedwaith. Allí, desembarcó en el antiguo puerto en medio de escasas celebraciones y, en pocas semanas, inició una breve lucha por el dominio de aquel puerto estratégico. Sus planes de crear un reino en las fértiles tierras que las hordas de Sauron habían arrasado en la Guerra contra los Elfos (1693-1799 S.E.) fallaron, lo que obligó a Mûrazôr y a sus seguidores a viajar hacia el sur. En 1882 S.E., los barcos del Príncipe Negro anclaron en Umbar, donde el señor númenóreano se autoproclamó "rey". Aunque logró arrebatárles el control a los colonos locales, sólo gobernó durante algunos meses. Las pretensiones de gobierno del aventurero númenóreano se enfrentaron a un inevitable y abrumador desafío por parte de su padre, Tar-Ciryatan, quien ordenó a su recalcitrante hijo que volviera a su hogar en el Oesternese. Mûrazôr se negó a seguir las órdenes del rey, pero no se atre-

PODERES Y RASGOS GENERALES DE LOS NAZGÛL

Con la uniforme excepción de los valar y maiar inmortales, los nazgûl son uno de los grupos vivos más poderosos de Arda. Su fuerza refleja el vínculo que comparten con el maia Sauron, sus Anillos del Poder y el Anillo Único Gobernante.

Naturalmente, aunque cada úlair es único, todos comparten ciertos elementos comunes. Todos son seres inmortales y semicorpóreos con cualidades encantadas, criaturas con una acumulación aterradora de poderes y una formidable fuerza individual. Como se muestra en las historias relativas al Rey Brujo, no temían a un sólo individuo de las filas de los ejércitos de cualquiera de los Pueblos Libres de la Tierra Media; por el contrario, la naturaleza y las circunstancias solían dictar su vulnerabilidad.

Ningún otro hombre podía rivalizar con ellos, aunque los Señores Edain de Númenor y de los Reinos en Exilio podían competir con ellos en ciertas condiciones. Aun así, en ciertos momentos eran molestados o expulsados por el fuego, el agua o alguna manifestación de Varda (como el nombre de "Elbereth"), y las armas mágicas podían matarles.

Las siguientes son unas notas generales que proporcionan una descripción sobre los poderes o atributos generales comunes a todos los nazgûl. Sugerimos al DJ que siga estas notas cuando utilice a personajes Espectros del Anillo en un JRF.

(1) Impactos críticos: Salvo que se especifique lo contrario, los impactos críticos contra un nazgûl se determinan en la Tabla de Impactos Críticos para Grandes Criaturas. Esto se aplica tanto a los ataques físicos como mágicos. (Utilizar las tablas CT-10 y CT-11 de SA o la tabla 8.14 del **Manual de Combate** y la 10.85 del **Manual de Combate**.)

(2) Forma sombría: Cuando hay un nazgûl presente, sólo parte de su forma se halla en Arda en ese momento. El resto de su ser corpóreo permanece en las Sombras fuera del mundo. Por ello, y en cierto sentido, el alma del nazgûl está congelada en el umbral de la Oscuridad, en el punto donde la vida se convierte en muerte. Un Espectro del Anillo es un muerto viviente, y no puede morir de forma natural mientras el Anillo Único siga existiendo. Sin embargo, si Sauron "muere" mientras el Anillo Gobernante permanece en Eä, todas las formas de los nazgûl morirán también. Sus cuerpos semicorpóreos se disipan, partiendo de Arda y entrando en el mundo de las Sombras. Para reaparecer en Arda, deben (1) ser invocados por el Señor Oscuro (lo que significa que primero debe regresar Sauron) y (2) tener la fuerza necesaria para recuperar el cuerpo. Este segundo paso podría requerir cierto tiempo, digamos 1-100 años; y una vez en Arda, deben pasar otros 1-100 años para que recuperen todo su poder. Como regla, siempre que necesiten un descanso de este tipo, su poder será proporcional a su periodo de recuperación (por ejemplo, si un úlair necesita 50 días para recuperar su vitalidad en Arda y es su tercer día de descanso en Arda, tendrá á un 6% de sus bonificaciones habituales). (Para más información sobre Sauron y su Anillo Gobernante, consultar STM, volumen I, sección 7.2.)

(3) Apariencia: La forma verdadera de los Espectros del Anillo es invisible al ojo normal. Sólo alguien que permanezca total o parcialmente en el mundo de las Sombras (es decir, otros muertos vivientes, Sauron, etc.), o alguien

que lleve puesto un Anillo del Poder (o algún otro objeto semejante) puede ver su forma verdadera. Pueden aparecer con dos formas (de ahí las referencias entre paréntesis para sus características de Apariencia): mientras llevan un Anillo del Poder conservan el aspecto juvenil que poseían cuando aceptaron por primera vez el Anillo (es decir, poseen el aspecto que tenían cuando se convirtieron por primera vez en Espectros del Anillo); pero sin el Anillo, están malditos con un cuerpo pálido y casi translúcido y un grosero y sucio cabello gris (es decir, poseen el aspecto que tenían en el punto en que su cuerpo alcanzó la etapa de su muerte originalmente prevista). En el segundo caso, su marchito y ostensiblemente demacrado cuerpo brilla cuando entra en contacto con un objeto brillante. Por ejemplo, siempre que un Espectro del Anillo desenvaina su Cuchillo de Morgul, sus manos adoptan el aura encantada del cuchillo. Un Espectro del Anillo tiene también la habilidad para invocar el sortilegio Aura Continua de la lista de sortilegios de Brillo, de Mentalismo Abierto (**RM**, **Manual de Hechizos**) a voluntad, envolviendo su cuerpo en un resplandeciente brillo y elevando en buen grado su apariencia (también resta 15 a todos los ataques).

(4) Fuerza de la forma: A pesar de verse entorpecidos por un cuerpo marchito y pálido, los Espectros del Anillo pueden utilizar su forma hasta llevarla a los límites más insospechados. Su vigor y sus aptitudes físicas rivalizaban con las de los más robustos y jóvenes de los hombres. Los úlairi no sufren las penalizaciones asociadas a la edad, y tampoco se cansan fácilmente. No necesitan descansar por la noche. Incluso bajo la luz del día, momento en el que se hallan más débiles, necesitan poco reposo de por sí (unas cuatro horas de sueño). La naturaleza encantada de su forma arde gracias al Mal, lo que explica por qué las armas normales (no mágicas) se rompen cuando entran en contacto con la carne de un Espectro del Anillo. Este Mal vive gracias a los espíritus de los vivos, pues un nazgûl puede absorber 20 puntos de CON (por asalto) al tocar a una víctima que falle su TR (tirar cada asalto).

(5) Vulnerabilidad ante la Naturaleza: Como muertos vivientes encantados, los Espectros del Anillo son innaturalmente inmortales. Ya no existen según el plan de Eru, ni tampoco se hallan dentro de Arda con el permiso de los valar. Sauron, en un hecho acorde con su naturaleza de maiar y antiguo sirviente de Aulë, los creó y los mantiene fuera de la concepción de los Nacidos Después y, por tanto, contraria al esquema de los Primeros Nacidos. Los nazgûl son, en consecuencia, algo contrario al esquema de las cosas. Y por ello, sufren cuando se enfrentan a los aspectos más comunes de la naturaleza. La luz diurna reduce a la mitad sus bonificaciones (y sus niveles), mientras que unas condiciones meteorológicas que nublen la luz solar reducen sus bonificaciones a un 75% de lo normal. Cuando se encuentra con una fuente de agua dulce corriente (es decir, un arroyo, y no un lago) que tenga más de 3 metros de anchura y 30 cm. o más de profundidad, un úlair debe hacer una TR (contra uno de los dos niveles siguientes: o bien su propio nivel o bien el nivel equivalente a la mitad de anchura del cuerpo de agua en metros + el doble de la profundidad en metros) o no serán capaces de cruzar el agua durante 1-10 asaltos (transcurridos los cuales pueden intentarlo de nuevo). Su TR se ve afectada por un -10 acumulativo por cada intento de cruzarlo que haya

tenido éxito. Cuando es tocado por el fuego natural (por ejemplo, una antorcha), un nazgûl debe hacer una TR contra el nivel del portador (una llama sin manipulador tiene un nivel equivalente de 1); caso de fallarla, huirá durante 1-100 asaltos. Recuerda que Khamûl el Oriental se ve más afectado que el resto de sus hermanos, y por tanto sufre una penalización de -20 a las TRs además de cualquier otra penalización que pueda tener.

(6) Efecto de Varda: Varda, la Reina de los Cielos, representa la antítesis de todos los temas representados por los nazgûl. Su presencia afecta a los Espectros del Anillo más que a cualquier otro ser. Cuando se enfrenta a alguna manifestación de Elbereth (Varda), como en el caso de que un oponente grite su nombre (chillando "en el nombre de Elbereth Gilthoniel"), un nazgûl debe hacer una TR contra el nivel de la manifestación (es decir, el nivel de quien habla o, en el caso de Varda, el nivel de la misma Varda); caso de fallar, se verá obligado a huir (durante 1-100 horas). (Para más información sobre Varda, consultar **STM**, volumen I).

(7) Sentidos aumentados: Los nazgûl pueden ver perfectamente en el mundo de las Sombras, pero son virtualmente ciegos dentro de Arda. No obstante, la combinación del resto de sus sentidos aumentados les permite "ver" perfectamente, incluso dentro de una total oscuridad (aunque la efectividad de su visión se ve afectada por la luz solar natural, como se ha especificado anteriormente en el párrafo 5). Este aumento de los sentidos (unido a su inmortalidad) también afecta a su patrón de aprendizaje, lo que les permite derivar más conocimientos por grado de habilidad. Por ello, reciben una bonificación +5 por

grado en los grados 1-20, una bonificación +2 por grado en los grados 21-40, una bonificación +1 por grado en los grados 41-50, y una bonificación +0.5 por cada grado superior a 50.

(8) Presencia: Cualquiera que vea a un nazgûl debe hacer una TR contra un sortilegio de Miedo de nivel 6. Con un fallo de 01-50, la víctima huye aterrorizada durante 1-5 minutos. Si el fallo de la TR es de 51-100, la víctima huye atemorizada durante 1-100 minutos. Si la víctima falla por 101+, cae bajo el control de los Espectros del Anillo durante 1-10 asaltos y después se hunde en un shock durante 1-100 minutos. Además, un nazgûl puede mirar a cualquier individuo, y su mirada concentrada puede lanzar un sortilegio de Amistad Verdadera (ver la lista Maestría de los Ánimos de Esencia).

(9) El Soplo Negro: Los Espectros del Anillo pueden utilizar su Soplo Negro hasta nueve veces en un mismo día. Tiene un alcance de 100 metros y afecta a las víctimas en un radio de algo más de 2 metros. Las víctimas que fallen la TR por 01-50 caen en la desesperación durante 1-100 asaltos y a continuación entran en un sueño que no puede ser interrumpido y que dura 1-100 horas; caso de fallar por 51-100, la víctima cae presa de la desesperación durante 1-100 horas y a continuación entra en un sueño que no puede ser interrumpido y que dura 1-100 días. Si se falla la TR por 100+, la víctima sucumbe a un letal sueño maldito donde la avalancha de atroces pesadillas negras destruye la mente de la víctima en 1-100 horas. (Sólo la poderosa hierba Athelas o un poderoso sortilegio que elimine la maldición puede despertar a la víctima, evitando de esta forma su terrible destino.)

vió a permanecer en Umbar, desafiando el edicto de Armenelos.

El Señor de los Anillos llegó a conocer el desagrado del Príncipe y le ofreció los medios para conseguir sus objetivos. Sauron percibió que tanto Mûrazôr como su hermano mayor Atanamir deseaban permanecer jóvenes, y que temían a la vejez más que a cualquier enemigo físico. Atanamir mostró su temor hacia la muerte cuando se negó finalmente a entregar el Cetro de Númenor hasta morir. El Príncipe Negro, por el contrario, mostró su miedo hablando de forma abierta de su odio hacia los inmortales elfos con quienes estaba emparentado (mediante Elros Medioelfo). El Señor Oscuro, siempre vigilante y perspicaz, intentó corromper a Mûrazôr llevando al insatisfecho númenóreano hasta Mordor.

El Príncipe Negro visitó Barad-dûr durante la primera semana del año 1883 S.E., y se convirtió en pupilo del Señor de los Anillos. Durante los siguientes ciento quince años, amplió sus conocimientos sobre los encantamientos y el lanzamiento de conjuros, convirtiéndose en un hechicero extremadamente poderoso. El conocimiento de las Artes Negras que tenía Mûrazôr era únicamente inferior al de Sauron, y rápidamente se convirtió en el lugarteniente de confianza del Maligno. Tras haber aprendido las lecciones, sometió su espíritu a su maestro, quien le dio un Anillo del Poder en 1998 S.E. El Príncipe Negro, el primero de los nueve nazgûl, sería conocido desde entonces como el Rey Brujo o el Señor de Morgul (S. "Negra Hechicería").

EL SEÑOR DE LOS NAZGÛL

Durante el resto de la Segunda Edad, el Rey Brujo permaneció en Mordor y sirvió a Sauron, coordinando los es-

fuerzos de los úlairi. Dichos años comprendieron el periodo de su transformación completa en un aterrador espectro poseedor de un excepcional poder hechicérico. Su papel como Señor de los Nazgûl era debido a sus terribles habilidades mágicas. Irónicamente, Mûrazôr fue el único Espectro del Anillo que no había gobernado ningún reino propio durante un periodo de tiempo considerable antes de aceptar su Anillo del Poder; sin embargo, sus orígenes como príncipe de los edain de Númenor le proporcionaban unas habilidades innatas que sobrepasaban de largo las de sus compañeros muertos vivientes.

El Señor de los Anillos dio al Capitán Negro todas las responsabilidades de un rey pues, con la excepción del mismo Sauron, el Señor de Morgul era el más poderoso sirviente de la Oscuridad dentro de la jerarquía de Mordor. Nadie, ni siquiera Gothmog el Capitán Medio Troll (y, más tarde, Lugarteniente de Morgul) o la Boca de Sauron gozaron de tanta confianza por parte del Maligno. Su relación floreció durante la última parte de la Segunda Edad, mientras pupilo y maestro intentaban construir un reino inabordable y establecer un dominio sobre todos los hombres.

Desafortunadamente para los señores de Mordor, la corrupción del Oesternese que habían buscado durante tanto tiempo provocó una política imperialista. Los objetivos de los reyes de Númenor llegaron a reflejar, al menos en parte, los del Señor Oscuro. Ambos poderes deseaban unir a los Nacidos Después bajo un monarca absoluto. Inevitablemente, esta rivalidad entre Sauron y los hermanos númenóreanos del Rey Brujo desembocó en una guerra abierta.

Ar-Pharazôn, el más fuerte de los últimos reyes númenóreanos, llevó una armada hasta Endor en 3261 S.E. con la

LOS NUEVE ANILLOS DEL PODER

Tras el final de la Segunda Edad, los nazgûl no pudieron llevar más sus Anillos del Poder. Por el contrario, Sauron los guardó hasta recuperar el Anillo Gobernante. Cada uno de estos anillos estaba hecho de un ithilnaur dorado encantado y enormemente liviano, y tenían inscripciones en quenya, utilizando las Tengwar. Una joya única adornaba cada anillo, y cada uno brillaba con su propia aura particular, aunque todos los Anillos eran invisibles para todos salvo para otro Portador del Anillo o el mismo Señor de los Anillos. Originalmente fueron forjados con buenas intenciones, pero fueron corrompidos por Sauron y por ello están unidos inextricablemente al Anillo Único. Cada anillo tiene los siguientes poderes:

- Uso libre de cualquier lista de sortilegios (hasta nivel 50) que fuera conocida (a cualquier nivel) por el portador en el momento en que se puso el anillo por primera vez.
- Uso continuo de los sortilegios Fin de la Presencia y Carencia de Detección de la lista básica de místico Ocultamiento (RM).
- Uso continuo del sortilegio Maestría de los Ánimos de la lista Maestría de los Ánimos de Esencia Cerrada (RM) o de todos los sortilegios de la lista Dominio Espiritual de Esencia Abierta (SA).
- Si el portador queda "aturdido e incapaz de parar", tratar al portador como si simplemente estuviera "aturdido".
- Multiplicador x9 PP (cualquier reino de poder).
- +15 a las bonificaciones de BDs, TRs, BOs para sortilegios dirigidos y constitución.
- La forma del portador es inmortal.*

* Recuerda que mientras Sauron posea su Anillo, la forma de los nazgûl permanece inmortal. Sólo con la destrucción de los Anillos o pasando el Anillo a otro portador pueden los Espectros del Anillo perder sus beneficios mágicos.

esperanza de aplastar las fuerzas de Mordor y establecer su hegemonía sobre toda la Tierra Media. Desembarcando en Umbar, marchó hacia el norte a través del Cercano Harad (por entonces disputado por Númenor y una súbdita de Mordor, Adûnaphel la Silenciosa), y se enfrentó a la hueste de Mordor cerca del río Harnen a principios de 3262 S.E. El ejército del rey adan parecía demasiado potente para el Maligno, así que Sauron se rindió y fue llevado a Andor como el preciado cautivo de Ar-Pharazôn.

La captura del Señor Oscuro dejó al Rey Brujo brevemente con el control del Reino de la Sombra, pero la omnipresencia de los edain obligó a esconderse a los Espectros del Anillo y al resto de los sicarios de Sauron. Esto impidió que el Señor de los Nazgûl llevara a cabo ninguna campaña importante durante la ausencia de su Señor. Aunque el Capitán Negro y los demás úlairi lucharon contra los avances númenóreanos en ciertas regiones de la Tierra Media, el Rey Brujo actuó de forma muy silenciosa hasta el retorno de Sauron tras la Caída de Númenor en 3319 S.E.

La reaparición del Señor de los Anillos en Mordor en 3320 S.E. significó la reanudación de las guerras de conquista contra los Pueblos Libres de Endor, e hizo salir a los nazgûl fuera de sus escondites. Durante los siguientes ciento nueve años, las fuerzas de la Sombra se reagruparon, cre-

cieron y se movilizaron bajo la guía del Capitán de los Nazgûl. Entonces, en 3429 S.E., el Rey Brujo llevó un ejército hasta Ithilien y atacó Gondor, el recién fundado Reino del Sur (que, como Arnor en el norte, era uno de los Reinos en Exilio). Sin embargo, el rey Anárion de Gondor (co-gobernante, junto a su hermano Isildur) logró defender la ribera occidental del Anduin, dando un duro revés al plan del Capitán Negro de subyugar el Reino Sur antes de la llegada de cualquier refuerzo dúnadan desde Arnor.

La subsiguiente resistencia duró cinco años, hasta que el Rey de los Espectros se vio obligado a retirarse hacia Morannon al enfrentarse a un ejército procedente del norte y capitaneado por Gil-galad y Elendil el Alto. Uniéndose a la horda principal del Señor Oscuro, el Rey Brujo se giró contra sus perseguidores en los campos de Dagorlad, ante las puertas de Mordor. Allí, la Última Alianza de Elfos y Hombres venció a los guerreros del Señor de los Nazgûl y rompió las defensas de la Tierra Oscura. Los vencedores persiguieron a los maltrechos restos del ejército de Sauron hasta Barad-dûr y a continuación comenzaron a asediar la Torre Oscura durante siete años. Anárion murió al ser alcanzado por una piedra lanzada desde las almenas en 3440 S.E., pero su muerte fue vengada al año siguiente. La Última Alianza logró finalmente entrar en la fortaleza del Señor de los Anillos en el año 3441 S.E., acabando con la guerra y con la Segunda Edad. Sauron mató tanto a Gil-galad como a Elendil, pero el rey Isildur de Gondor derribó al Maligno y cortó el Anillo Único de su mano retorcida. De esta forma, el Señor Oscuro y sus sirvientes úlairi se sumergieron en las Sombras.

LOS PRINCIPIOS DE LA TERCERA EDAD

Los Reinos en Exilio gozaron de una gran prosperidad durante los primeros años de la Tercera Edad, pues no sería hasta el año 1000 T.E. que Sauron volvería a despertar en Arda. Gondor conquistó un enorme reino, mientras que Arnor estableció su dominio sobre la mayor parte de Eriador. A pesar de las constantes guerras contra Harad y la separación del Reino Norte en 861 T.E., los dúnedain alcanzaron la cúspide de su poder.

Sin embargo, mientras Gondor alcanzaba el apogeo de su poder en 1050 T.E., los nazgûl volvieron desde las Sombras y comenzaron a recuperar sus fuerzas en la Tierra Media. Su Señor, el Rey Brujo, fue a Dol Guldur en Rhovanion, donde Sauron se ocultaba bajo el disfraz del Nigromante. El Capitán Negro permaneció en la fortaleza del Señor Oscuro durante los siguientes dos siglos y medio. Desde ese seguro refugio, tramó la destrucción del más débil de los dos Reinos Dúnedain. El Rey Brujo comprendió que necesitaba establecer un orden, pues sabía que la pérdida del Anillo Único al final de la Segunda Edad había debilitado enormemente a las fuerzas de la Oscuridad.

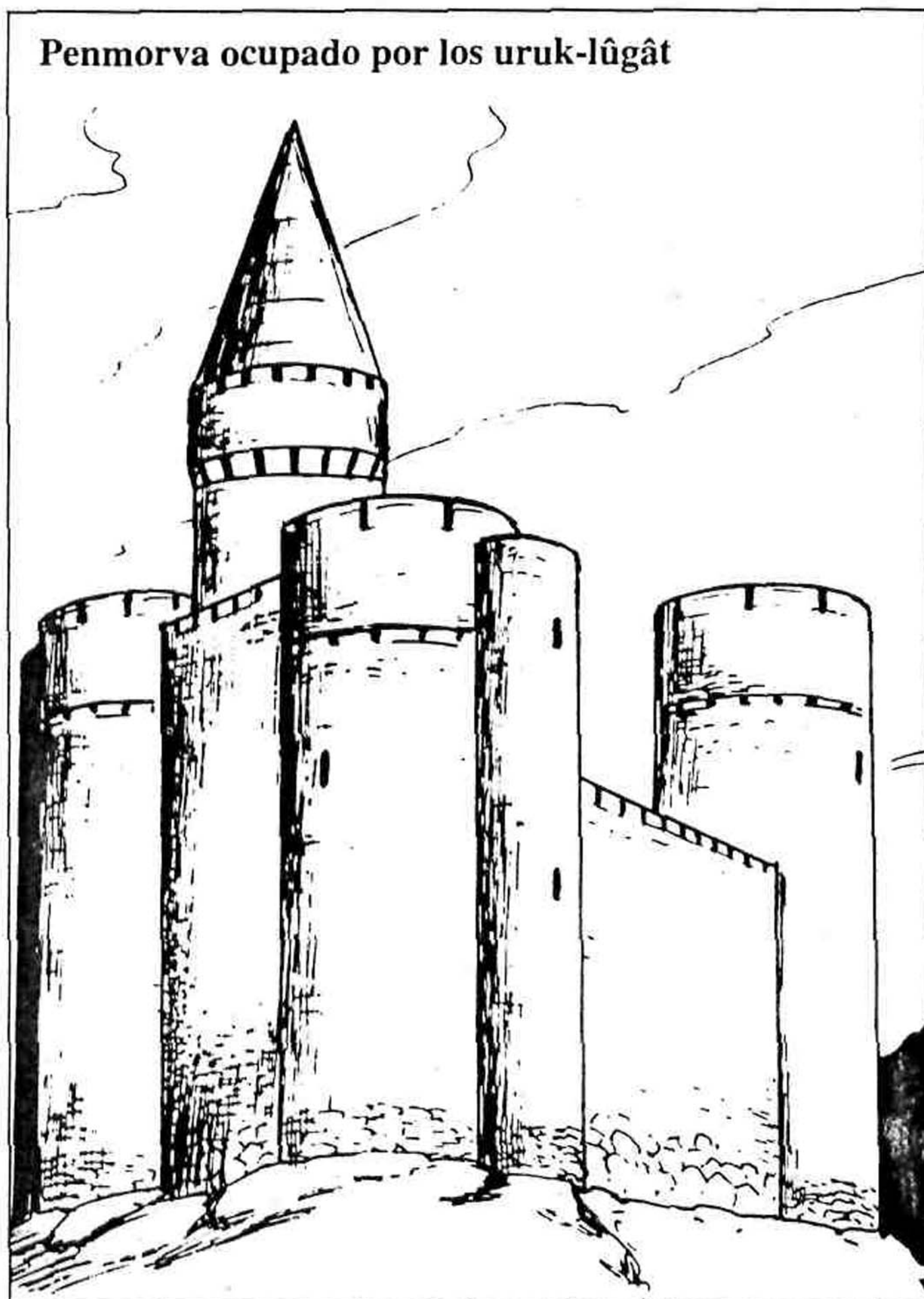
En 1300 T.E., el metódico plan para aplastar Arnor había sido completado, y el Señor de los Espectros del Anillo voló hacia el norte hasta la meseta elevada entre las dos puntas noroccidentales de las Montañas Nubladas (Hithaeglir). Desde esa fría y alta llanura se dominaban las tierras salvajes a lo largo de la frontera nororiental del reino que el Capitán Negro planeaba destruir. Fue allí donde fundó su propio reino: Angmar (Q. "Hogar de hierro"), la tierra del Rey Brujo.

LAS GUERRAS EN EL NORTE

El Señor de los Nazgûl gobernó su nuevo dominio desde la ciudadela montañosa de Carn Dûm (S. "Fuerte Rojo" o "Fortaleza Roja"), una gigantesca fortaleza formada por

cavernas y construida en el interior y en las cercanías del último pico del norte de las Hithaeglir. Sin revelar jamás su verdadera identidad, reunió a dos huestes: por una parte, un ejército compuesto por más de treinta tribus de orcos comandadas por el capitán olog Rogrog; por otra parte, los angmarim, una fuerza de más de diez mil hombres reclutados en los estados súbditos del Señor Oscuro en Eriador, Rhovanion y Rhûn. Dichos guerreros desplegaron sus fortalezas a lo largo de las montañas al norte de las Landas de Eten y la Oiolad (S. "Llanura fría"). Fuertes como Morkai y Monte Gram llegaron a amenazar toda la frontera superior del Reino Norte, pero inicialmente se concentraron cerca de la escasamente poblada frontera nororiental, por encima del relativamente vulnerable y tosco reino de Rhudaur (S. "Bosque Oriental").

La separación de Arnor en 861 T.E. dejó a tres estados sucesores supuestamente aliados: Arthedain en el noroeste, Cardolan en el sur y Rhudaur en el noreste. Tanto Arthedain como Rhudaur estaban cerca de Angmar, pero el segundo de los dos reinos septentrionales era de largo el más débil. Arthedain gozaba de una proporción muy elevada de residentes dúnedain y contaba tanto con las capitales de Arnor como con la mayoría de los principales castillos del reino perdido. Rhudaur, por el contrario, contenía relativamente pocos dúnedain, y la mayor parte de su frecuentemente disgustada población se encontraba separada en las zonas más salvajes. Parecía ser un blanco lógico para los hambrientos ejércitos del Rey Brujo, de modo que, durante las primeras cinco décadas tras la aparición de Angmar, las hordas del Hechicero Negro arrasaron el Bosque Oriental y sometieron al resto de su población bajo el dominio de la Sombra. Rhudaur dejó de existir como una nación independiente y libre a mediados del siglo XIV T.E.



La conquista de Cardolan (S. "Tierra de las colinas rojas") se convirtió en el siguiente objetivo del Señor de Morgul. Aunque era mucho más fuerte que Rhudaur, carecía de los recursos militares y las defensas naturales de Arthedain. Su capital y ciudad principal, Tharbad, permanecía en las tierras bajas a lo largo del río Gwathló y la mayor parte de su frontera con Rhudaur estaba compuesta por una cerca ligeramente defendida. El valor estratégico de Cardolan también era un aliciente para atacarle, pues Tharbad se elevaba a horcajadas entre el camino entre Arnor y Gondor, y la captura de esta arteria vital significaría el aislamiento de Arthedain. Además, el Rey Brujo podría rodear virtualmente el corazón de Arthedain con la conquista de su estado vecino del sur.

Estos factores llevaron al subsiguiente ataque contra Cardolan. Rhudaur declaró la guerra a la Tierra de las Colinas Rojas en algún momento anterior al año 1350 T.E., y las luchas comenzaron a sucederse a lo largo del Mitheithel y cerca de Amon Sûl (la Cima de los Vientos) durante los siguientes cincuenta y nueve años. Sin embargo, con la ayuda del ejército arthadan, los príncipes dúnedain de Cardolan vencieron a sus antiguos aliados, y el rey de Angmar se vio finalmente obligado a entregar sus tropas. Tras crear unas rutas de suministros a través de Rhudaur, el Rey Brujo ordenó a sus fuerzas unirse a la guerra y asaltar directamente el dique y la cerca que protegían la frontera nororiental de Cardolan. Los angmarim cruzaron las desprotegidas Tierras Solitarias y aplastaron las defensas dúnedain hasta llegar a la Cima de los Vientos. Rodeando la gran ciudadela arnoriana que alojaba uno de las tres palantiri del Norte, la hueste de Angmar cortó a las fuerzas defensoras por la mitad y empujó al príncipe y sus seguidores a través de las Quebradas de los Túmulos (Tyrn Gorthad), hasta llegar a los lindes del Bosque Viejo. El último gobernante murió mientras Tharbad caía.

El ejército principal de Arthedain apenas sobrevivió a la batalla que tuvo lugar en la Cima de los Vientos. Retirándose hasta las colinas circundantes con la piedra vidente en su propiedad, entregaron la torre de Amon Sûl y huyeron hasta Fornost. Los angmarim arrasaron la ciudadela tras eliminar a los pocos defensores que allí quedaban, los bravos guerreros que lucharon para cubrir la retirada de sus hermanos. De nuevo, el Señor de los Nazgûl había conseguido vencer. Cardolan pasó a formar parte de su dominio.

Arthedain sobrevivió quinientos sesenta y seis años tras el hundimiento de su último estado gemelo. Enfrentándose a abrumadoras dificultades, los dúnedain del último estado sucesor lograron rechazar obstinadamente una serie de brutales ataques contra sus fronteras oriental y septentrional. Una gran parte de la maltrecha población de Arthedain volvió a establecerse cerca de la frontera y se concentró en Fornost, en las mansiones y ciudades cercanas a los fuertes fronterizos del reino, lo que permitió a los Edain del Norte reaccionar rápidamente ante cualquier incursión importante. (Este cambio facilitó la inmigración de los hobbits hacia la Comarca de Arthedain en 1600-40 T.E.)

La naturaleza también intervino, pues la agrupación de las tropas de Angmar en Cardolan antes de 1636 T.E. se vio interrumpida por el desencadenamiento de la Gran Plaga. La peste que tuvo lugar durante el invierno de 1636-37 devastó a los restantes habitantes de Cardolan, pero también destruyó el ejército meridional del Rey Brujo. Los angmarim de Rhudaur y Angmar sufrieron enormemente, mucho más que los dúnedain, lo que obligó al Señor de los Nazgûl a reconstruir sus maltrechas fuerzas y retrasar el enfrentamiento final durante otros tres siglos.

El fin de Arthedain llegó en la guerra de 1973-75 T.E. Después de casi una década de ataques masivos contra la frontera arnoriana, el Rey Brujo preparó sus ejércitos para asaltar el golpe final, y el rey Arvedui descubrió que la hueste de Angmar no podría ser detenida sin ayuda por parte del Reino Sur. Rápidamente pidió refuerzos a Eärnil pero, antes de que los gondorianos llegaran, el Rey Hechicero ya había lanzado su ataque definitivo. Los ejércitos de Angmar asolaron Arthedain en 1974 T.E., obligando a Arvedui a esconderse en las minas enanas del Nan-i-Naugrim, en las Montañas Azules de Lindon. Arvedui murió en la Bahía Helada al año siguiente, mientras pedía ayuda a los lossoth del Lejano Norte. Las dos palantiri que sus sirvientes habían rescatado durante el ataque sobre Arthedain perecieron junto a él. Su pérdida fue un símbolo ideal para el fin del Reino Norte y la realización final del objetivo principal del Rey Brujo.

Aunque el Señor de los Nazgûl aplastó Arnor, se enfrentó a un enemigo mucho más fuerte. Los refuerzos enviados por Gondor desembarcaron mientras Arvedui huía hacia el norte, y marcharon para desafiar a los vencedores. Enfrentándose al Rey Brujo cerca de las ruinas de la antigua capital de Arnor en Annúminas, Eärnur de Gondor y sus aliados eriadorianos derrotaron a la hueste de Angmar y expulsaron del campo de batalla al Capitán Negro. El Hogar de Hierro del Señor de los Espectros cayó más tarde en el mismo año, acabando con la saga de las Guerras del Norte.

MINAS MORGUL

Tras la caída de Angmar, Sauron envió a su lugarteniente de confianza para que se reuniera con sus ocho compañeros en Mordor. Allí, el Rey Brujo se reunió con los úlairi y planeó el ataque sorpresa contra Minas Ithil, la capital gondoriana de Ithilien y la clave del valioso paso de Cirith Ungol (S. "Paso de la araña"). Los Espectros del Anillo reunieron silenciosamente un ejército en Gorgoroth y desencadenaron su furia en el año 2000 T.E. Rodeando rápidamente a su objetivo, aislaron la ciudad de todo el resto de Gondor e iniciaron un asedio que duraría dos años.

En 2002 T.E., el Rey Brujo entró en Minas Ithil y convirtió la ciudad de mármol en su nuevo hogar. Fue la residencia del Capitán Negro hasta su muerte. Los hombres de Gondor lamentaron su pérdida, renombrando la Torre de la Luna como Minas Morgul, la "Torre de la Negra Hechicería". Desde ese momento, el resplandor de los muros de la ciudad bañada por la luz de la luna era sinónimo del Mal y brillaba como un símbolo del terror del Rey Brujo.

La palantir alojada en la Torre de la Piedra de Minas Morgul sirvió bien a Sauron durante el siguiente milenio. Su presencia, junto al valor estratégico y emocional de la misma ciudad, obligaron a los dúnedain del Reino Sur a intentar recuperar la ciudad-fortaleza. Siempre letal y taimado, el Señor de Morgul jugó con sus deseos y su desesperación, desafiando por dos veces a los campeones de Gondor a un combate singular. El Rey Brujo mató al príncipe Aerdur de Lond Ernil (Dol Amroth), el último miembro de la Primera Línea de Príncipes de Dor-en-Ernil, en 2004 T.E., y derribó al rey Eärnur en un duelo en 2050 T.E., acabando con la Línea Real de Gondor. En ambos casos, el desafiante dúnadan murió ante las plateadas puertas de la ciudad. La muerte de Eärnur marcó el inicio de la era de los senescales regentes y significó el fin de cualquier pretensión respecto a la recuperación de Minas Morgul y el paso occidental hacia Mordor.

EL PRELUDIO DE LA GUERRA DEL ANILLO

El Rey Brujo supervisó la Tierra Oscura durante los si-

guientes ochocientos noventa y un años, hasta el retorno de Sauron desde Dol Guldur en 2941 T.E. Sus sicarios se multiplicaron, fortificando el Valle de Morgul en torno a la boca de Cirith Ungol. Minas Morgul se convirtió en un bastión casi impenetrable, maldito por los gritos de los Espectros del Anillo, sus residentes. Mientras tanto, el Capitán Negro del Señor Oscuro se preparaba para la futura guerra y guardaba la tierra de su Señor.

El Rey Brujo sólo lanzó un ataque contra la vecina provincia de Ithilien durante este respiro, un ataque uruk contra la expuesta y despoblada ciudad de Osgiliath (S. "Fortaleza de las estrellas"), en el Anduin. La antigua capital de Gondor se hallaba en medio de la mejor ruta para cruzar la zona inferior del Gran Río, y su enorme puente de piedra destacaba como el camino más conveniente hacia Minas Tirith. En 2475 T.E., los uruk-hai partieron de Minas Morgul y atacaron la antigua ciudad bajo la protección de un embrujado y oscuro cielo nocturno. Aunque fue retomado por los dúnedain, el Puente de Osgiliath y la sublime Torre de la Piedra, que contenía la gran palantir y se elevaba en el centro del río, cayeron en el Anduin. La Fortaleza de las Estrellas se convirtió en una fortaleza desierta eternamente amenazada, mientras el resto de Ithilien caía bajo la Sombra.

Las obras en Barad-dûr comenzaron en 2951 T.E., diez años después de la llegada del Maligno a Mordor, y los sicarios de la Oscuridad se reunieron en Gorgoroth y en Minas Morgul para el siguiente y último ataque contra Gondor. Sauron se desesperó al contemplar la posibilidad de que el perdido Anillo Gobernante pudiera caer en manos de un enemigo digno. Decidió destruir a los Pueblos Libres antes de que pudieran reunirse bajo el estandarte de otro rey. Los preparativos duraron sesenta y siete años, así que hasta el año 3018 T.E., la Hueste de Mordor y el Señor de los Anillos se mantuvieron preparados para la Gran Guerra.

LA BÚSQUEDA DEL ANILLO

Con el final del invierno, el Rey Brujo capitaneó el ejército meridional de Sauron contra la guarnición de Osgiliath, empujando a los gondorianos al otro lado del río. Las fuerzas del Capitán Negro persiguieron a los defensores hasta la ribera occidental y a través de los barrios del oeste, asegurando la ciudad para la futura invasión del Señor Oscuro. Sin embargo, el ejército de Gondor reaccionó con una fuerza mayor de la esperada, y la horda meridional no logró avanzar más. Mientras las líneas se estabilizaban, la primera prueba para los Pueblos Libres finalizó con la partida del Rey Brujo en busca del Anillo Único.

El Capitán de los Jinetes Negros cabalgó junto a los otros ocho úlairi, Valle del Anduin arriba, en busca de la Comarca. Al llegar a las antiguas casas de los Fuertes en los Campos Gladios (donde Déagol y Sméagol hallaron el Anillo Gobernante), expulsaron a sus escasos residentes y no descubrieron nada importante. El Lugarteniente de Sauron descubrió que habían confundido el antiguo asentamiento con la tierra verdadera conocida como Sûza (Kd. "Comarca"), de modo que ordenó a sus compañeros volver hacia el sur y dirigirse hacia Eriador. Dieron un rodeo entre Lórien y las montañas al oeste, y cabalgaron a través de Rohan para atravesar Isengard, hasta llegar a Eriador. Tomando el Camino Verde hacia Tharbad, los Nueve cruzaron el Gwathló y entraron en el antiguo reino de Cardolan. Finalmente, se dividieron en dos grupos; Khamûl y otros dos jinetes se dirigieron directamente hacia la Comarca, mientras que el Rey Brujo llevó a los otros hacia el norte, hacia Andrath y Bree,

con la esperanza de interceptar cualquier tipo de apoyo u oportunidad para huir.

Al no conseguir atrapar a su presa, los nazgûl les dieron caza por el Gran Camino del Este. Úvatha el Mensajero se separó de ellos para entregar a Khamûl un mensaje con la ruta de escape de los hobbits. El Señor de Morgul y sus cuatro compañeros cabalaron hacia la imponente cúspide de la Cima de los Vientos, desde el punto donde la vista del camino y la vecina expansión de las En Eredoriath (S. "Las Tierras Solitarias") ofrecía un medio para asegurarse de poder interceptar a los hobbits en su huida. Al ver luz en el pico, los cinco Espectros del Anillo decidieron seguir los rastros más recientes que ascendían por la colina y atacaron a la Compañía mientras descansaba, con la esperanza de recuperar el tesoro de su Señor. Tres de los nazgûl avanzaron mientras los hobbits formaban un círculo cerrado en torno al fuego. El Rey Brujo apuñaló a Frodo en el hombro izquierdo con su cuchillo de Morgul mientras Trancos saltaba hacia él para impedirlo. Afortunadamente, la antorcha y la valentía de Aragorn permitieron a los hobbits sobrevivir a aquella visita nocturna, y los cinco úlairi decidieron retirarse.

La herida de Frodo demostró ser incurable sin la ayuda de un gran curandero, pues la hoja mágica del cuchillo del Capitán Negro se había roto y lentamente estaba abriéndose paso hacia el corazón del hobbit. Aunque no logró el éxito en el combate de Amon Sûl, el arma maldita del Rey Brujo puso a Frodo en grave peligro de convertirse en un espectro y caer bajo el sortilegio del úlair. Trancos percibió el peligro que corría el hobbit tras hallar la empuñadura del cuchillo, y preparó un baño de Athelas, aunque sabía que el grupo tenía poco tiempo que perder. Al amanecer, la Compañía partió hacia el Vado del Bruinen.

El Capitán de los Espectros del Anillo les vigiló y, tras unirse a los Jinetes que iban con Khamûl, él y los demás nazgûl iniciaron una furiosa persecución. Los Nueve cabalaron tras su presa hasta el Vado del Bruinen justo al oeste de Rivendel, y le gritaron a Frodo que se rindiera. Cuando el hobbit se negó y utilizó sus últimas fuerzas para acabar de cruzar el vado, el Rey Brujo se lanzó al río junto a otros dos de sus sirvientes (Úvatha y Dwar), sólo para ser engullidos por una torrencial ola de agua mágicamente invocada. La corriente de agua encantada barrió arroyo abajo al Señor de Morgul y a los otros ocho Jinetes Negros, arrebatándoles sus aterradoras monturas. Así acabó la búsqueda del Anillo.

LA GUERRA DEL ANILLO

Tras el desastre del Vado del Bruinen, el Rey Brujo se retiró a Minas Morgul y volvió a asumir su papel de comandante de la hueste meridional de Mordor. Su objetivo era Minas Tirith y la derrota de Gondor. Para ese propósito, preparó a su ejército principal en las afueras de Osgiliath, planeando formar una pinza de dos puntas. La otra fuerza salió desde Morannon y se dirigió en masa río arriba hasta Cair Andros, proporcionándole al Espectro del Anillo un par de cruces en el Anduin y asegurándose de que sus enemigos no podrían huir hacia el norte en dirección a Rohan.

Los gondorianos volvieron a tomar el oeste de Osgiliath a principios del año 3019 T.E., pero poco después, el Capitán Negro envió a su ejército al otro lado del río y expulsó a los guardias de la ciudad en ruinas. Mientras la hueste de Morgul cruzaba el río desde el este, abriéndose paso brutalmente a través de las puertas del Rammas Echor que rodeaban el Pelennor (S. "Tierra vallada"), otro ejército bajaba hacia el sur desde Cair Andros y entraba en los circundantes muros exteriores desde el norte. Los defensores, en franca retirada,

alcanzaron las puertas de la ciudad, y los dos ejércitos atacantes se unieron. Minas Tirith estaba rodeada.

La batalla que se desarrolló a continuación tuvo lugar ante las murallas de la ciudad. Mientras el ariete Grond arremetía contra las Grandes Puertas, el Hafherë principal de 6000 jinetes y los 120 rohirrim de la Guardia de Théoden golpearon a la fuerza atacante desde el norte, enviando a grandes cantidades de orcos en franca retirada. El Hafherë, capitaneado por Éomer, arrasó el camino principal y cabalgó hasta arremeter contra los haradrim que se hallaban entre las murallas y el río, mientras que Théoden y su guardia luchaban contra el Señor Haradan ante las Grandes Puertas. Por primera vez, la batalla estaba a favor de los Pueblos Libres, y el príncipe Imrahil de Dol Amroth reunió a sus guerreros en el patio delantero de la ciudad, preparando una carga hacia el Pelennor.



LA MUERTE DEL REY BRUJO

El Señor de los Nazgûl respondió interviniendo de forma personal en la refriega donde estaba inmerso el rey rohírrico. Volando sobre el lomo de su bestia maligna, planeó sobre Théoden. Los arrolladores caballos de los rohirrim se encabritaron aterrados cuando el Rey Brujo mató al Señor de Rohan con su aterradora maza. Este acto supuso un severo revés para el éxito que habían logrado los Jinetes y puso en peligro al ejército rohírrico; pero lo más importante de todo, enfureció a la sobrina de Théoden, Éowyn, que luchaba disfrazada como el joven Dernhelm.

Con una armadura completa a cuestas e irreconocible como mujer, Éowyn desafió al Rey Brujo cuando éste todavía se encontraba sobre los cuerpos de su tío y de su amada montura, Crinblanca, pero el Señor de Morgul se burló de sus palabras. Proclamando que ningún hombre estaba destinado a matarle, el Capitán de los Espectros del Anillo saboreó su muerte y la avisó de su locura, sin saber que se enfrentaba a una doncella. Fue entonces cuando Éowyn se quitó el yelmo y anunció:

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

SdIA III, pág. 141

Silencioso, el Rey de los Espectros se irguió sobre las batientes alas de su bestia maligna, con miedo e ira en su mente. Sin embargo, Éowyn permaneció de pie, mientras la maléfica bestia descendía para atacarla con sus horrendas garras y pico. Paró el ataque inicial, y a continuación rebanó la cabeza del monstruo, separándola de su largo cuello. La bestia maligna cayó al suelo, pero el Señor de los Nazgûl volvió a levantarse y avanzó con su maza en alto. Golpeó el verde escudo de la doncella, astillándolo, y elevó su arma para asentar el golpe mortal. Repentinamente, el hobbit Merry se arrastró hasta detrás suyo y clavó su espada encantada en la parte posterior de la rodilla del Rey Brujo, rompiendo el hechizo que mantenía unida la forma inmortal del Señor de Morgul, y dando a Éowyn un tiempo precioso para recuperarse. La

EL REY BRUJO

Nivel: 60.

Raza: Dúnadan (númenóreano caído).

Profesión: Brujo/mago.

Hogar: Armenelos y Romenna en Númenor; más tarde, Barad-dûr en Mordor, Carn Dûm en Angmar y Minas Morgul en Ithilien.

Características para RM: Fu-101; Ra-101; Em-(100); In-101; Pr-90 (120); Ag-100; Co-101; Me-101; Rz-101; Ad-40 (100).

Características para SA: FUE-101; AGI-100; CON-101; INT-101; I-101; PRE-90. **Apariencia:** (05).

Habilidades: Tre75; Nad80; Mon102; Des35; Abr75; A/E85; Per152; Run75; Ba/Va100; Can90; Emb9; Li10; MA35; DA35; AAM40; DF20; Act75; Ad139; EA65; Ar133; ConC15; Coc25; Art115; Bai35; Dip149; Zam10; Fal15; PA5; For50; Fre20; Pas65; Mat45; Med35; Nave85; Ora100; Re5; Nav75; Señ55; Her65; DS45; CC55; Est151; Red25; Tac120; Ras100; Com55; Ma60; CT85.

PRINCIPALES OBJETOS

Vasamacil: (Q. "Devoradora de hojas"; S. "Vasamegil") Espada ancha llameante +30 forjada en Thangorodrim con ithilnaur negro y con venas de finos rubíes incrustados. Su empuñadura de color rojo oscuro está coronada por un enorme rubí (1000 mo) encantado. Mientras el rubí permanezca incrustado en la espada, el arma inflige un crítico de calor (de igual gravedad) además de cualquier otro crítico normal que consiga. La espada hace añicos las armas que paran sus golpes (el arma del oponente debe hacer una TR contra un ataque de nivel 60 si el resultado del ataque es de "0 puntos de vida"; de fallar la TR, el arma del oponente se ve destruida).

Nallagurth: ("Proclamadora de la muerte") Maza +30 exterminadora de hombres y elfos, forjada en Utumno con eog negro y con sutiles incrustaciones de delicados diamantes. Su cabeza de laen negro está encantada y contiene un símbolo permanente, una maldición de Muerte Lenta (una víctima que reciba un crítico y falle la TR morirá en 1-100 semanas).

Romoquenáro: ("Enviado flamígero") Arco compuesto +30 hecho de acero númenóreano. Siempre que es disparado en la oscuridad, sus flechas arden instantáneamente al abandonar el arco. Mientras están ardiendo, las flechas actúan como una Bola de Fuego +30 siempre que impactan a un blanco.

Corona de hierro: ("Corona de Angmar") Una sencilla corona de hierro encantado, sin adornos de joyas o damasquinados. Es el símbolo del Rey del Norte. Es un sumando de sortilegios +6 PP para Esencia o Canalización, y añade +15 a la BD del portador.

Thôlogaer Ciryatano: ("Yelmo marino de Ciryatan") Este yelmo marino mágico es un multiplicador x6 PP para Esencia y Canalización, y antaño fue utilizado por Tar-Ciryatan de Númenor. Sus placas superpuestas de piel de dragón marino se centran en una espinosa cresta con forma de corona, una variación del diseño de karma utilizado por los Uinendil (S. "Seguidores de Uinen"), los Capitanes de Númenor. Añade +15 a las TRs del portador contra todos los ataques de sortilegios.

Armadura de coraza: ("Coraza de Morgul") Armadura de coraza +20 hecha de piel de dragón marino negro (CA 20) que penaliza como si el portador llevara ropas normales (es decir, SA/1).

Cuchillo de Morgul: ("Cuchillo de Hechicería") Daga +30 que actúa como espada corta. Su larga y fina hoja encantada brilla con un resplandor frío. Se disuelve cuando es expuesta a la luz solar y vuelve a aparecer cuando el cuchillo logra un impacto crítico.

Cuando la hoja ha alcanzado a una víctima, ésta debe hacer una TR contra el nivel del portador. Fallar significa que la hoja llegará hasta el corazón de la víctima en un número de días igual a 50 menos el fallo de la TR (es decir, fallar por 21 significa 29 días). En caso de que el fragmento de cuchillo llegue al corazón de la víctima, ésta se convertirá en un servidor (es decir, en un esclavo muerto viviente) del espectro portador del cuchillo, actuando a partir de entonces con un -50. El fallo también conlleva la inyección de un veneno debilitador, por el cual la víctima actúa con una penalización igual al doble del fallo de la TR (hasta que se convierta en espectro).

PODERES ESPECIALES

Sortilegios: 180 PP. La BO para los sortilegios de base es de 60; la BO para los sortilegios dirigidos es de 90. El Rey Brujo conoce todas las listas básicas de brujo hasta nivel 60, todas las listas básicas de montaraz hasta nivel 10 (SA), y todas las listas de Canalización Cerrada y Esencia Cerrada hasta nivel 10 (RM).

Autoridad de presencia: La presencia del Rey Brujo es mayor que la del resto de los úlairi. Los que lleguen a ver al Señor de Morgul deben hacer una TR contra un sortilegio de nivel 9 (en lugar de nivel 6). (Ver los Poderes Generales de los Nazgûl, anteriormente).

Destino: Glorfindel predijo en Fornost en 1975 T.E. que el Rey Brujo no moriría a manos de ningún hombre (*SdIA Apéndices* pág. 38), y su profecía se cumplió. Fue la mujer humana Éowyn quien mató al Señor de los Nazgûl en los Campos del Pelennor (leer *SdIA III* 141-43). Está claro que Éowyn estaba destinada a matar al Rey de los Espectros, y los DJs podrían interpretar esta profecía de forma apropiada. Sugerimos, sin embargo, que las circunstancias de la muerte del Rey Brujo no deben estar necesariamente especificadas. Para comenzar, cualquier hembra de los Nacidos Después y cualquier miembro de otra raza son aceptados como no hombres. Además, cualquier objeto u accidente también podría ser capaz de acabar con él. (Naturalmente, debe recordarse la inmunidad de los nazgûl a las armas normales.) Una interpretación tan liberal debe ser adoptada según las circunstancias de la campaña del DJ, en particular si los hechos de la Batalla de Fornost o de la Guerra del Anillo no suceden de la misma forma o ni siquiera llegan a suceder.

Sentimiento: En cualquier asalto, el Rey Brujo puede concentrarse y determinar la situación exacta de la fuente de cualquier presencia activa situada a menos de 3 metros (el objetivo puede hacer una TR contra un ataque de nivel 30).

doncella rohírrica reunió fuerzas y atravesó con su hoja el cuello del Espectro del Anillo. Como se había profetizado, ningún hombre llegó a matar al Lugarteniente de Sauron; por el contrario, pereció en el Pelennor por la mano de una mujer y por una espada ancestral blandida por un hobbit.

CARACTERÍSTICAS

El Rey Brujo medía 2,10 metros de altura y pesaba 130 kilos. Su ascendencia dúnadan pura le proporcionó unos ojos de color gris oscuro, cabello negro y piel clara, aunque todos esos rasgos se veían oscurecidos por su vestimenta. Llevaba el famoso Yelmo del Mar de su padre, el karma de Tar-Ciryatan de Númenor. El yelmo le protegía, y también le convertía en rey, pues las placas superpuestas de piel de dragón marino se elevaban en una cresta con forma de corona embellecida con oro. Su sencilla corona de hierro estaba incrustada en la cresta, mientras que la formidable "coraza de Morgul" cubría el resto de su imponente figura. Dicha armadura mágica, hecha de placas de piel de dragón marino, podía rechazar hasta las más poderosas hojas.

5.62 EL ANGÛLION

El Angûlion es el sirviente mortal más poderoso del Nigromante. Juró fidelidad a Sauron en la Segunda Edad, casi al mismo tiempo que su primo Akhôrâhil, que más tarde se convertiría en uno de los Espectros del Anillo. El Angûlion



EL ANGÛLION

Nivel: 32.

Raza: Dúnadan (númenóreano negro).

Profesión: Mago/brujo.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-60; Ra-95; Em-101; In-101; Pr-95; Ag-100; Co-80; Me-90; Ad-98; Rz-91.

Características para SA: FUE-60; AGI-100; CON-80; INT-91; I-100; PRE-95.

Apariencia: 75.

Habilidades: Mon110; A/E115; Per130; Run90; Ba/Va97; Can50; Emb6; Li19; Act67; Ad90; Ev50; Dip40; Fal60; Mat40; Med65; Ora65; Señ84; DS94; CC89; Est35; Tac70; Ma80; Ct60.

PRINCIPALES OBJETOS

Túnica: Túnica negra que no penaliza y que protege como una CA CO/19 (-60). Añade +30 a la BD contra ataques de sortilegios.

Peto: Peto de eog negro con una brillante gema plateada. Permite al Angûlion amplificar su voz hasta llegar a un alcance de 2700 metros. Nueve veces al día, permite al portador lanzar *Miedo* con un radio de 90 metros, *Retención* con un radio de 90 metros o *Dormir X* con un radio de 90 metros.

Bastón: Multiplicador x6 PP para magos/brujos. Una vez cada 90 días, el Angûlion puede lanzar un sortilegio desde una distancia de 15 kilómetros sobre un objetivo al que haya visto, aunque sólo sea una vez.

PODERES ESPECIALES

Sortilegios: Conoce todas las listas básicas de mago, de Canalización abierta y de Esencia abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas básicas de brujo hasta nivel 32, cuatro listas de Esencia cerrada y cuatro listas de Canalización cerrada (RM).

es un brujo (de nivel 32) completamente malvado y totalmente leal a Sauron y al Rey Brujo. Su gran poder le confiere una completa inmunidad al terror que inspira el úlair en los hombres mortales, y su largo servicio al Rey Brujo ha ido prolongando artificialmente su esperanza de vida.

Ha servido a Sauron de muchas maneras durante el paso de los siglos. El Angûlion es un maestro de la persuasión, y su lengua de plata le ha proporcionado al Señor Oscuro una buena cantidad de amigos y aliados. A veces, actúa como el asesino de Sauron, utilizando su magia para eliminar a los enemigos del Nigromante. El Angûlion es tan inteligente que tiene una independencia de pensamiento superior a la de los otros ocho nazgûl, y su astucia y experiencia han sido la fuente de numerosas intrigas en favor de Sauron. El Angûlion jugó un papel muy importante en la corrupción y caída de Rhudaur.

Actualmente, toda la atención del Angûlion está centrada en la destrucción de Arthedain, aunque desea aplastar Lindon y Rivendel como venganza por la derrota de Angmar en 1409 T.E. Gran parte de sus energías están dedicadas a planear la lenta y mortal campaña que acabará con los dúnadain. Mantiene a los Mor-sereg constantemente preparados para atacar al rey de Arthedain, y lo único que le retiene por ahora son las órdenes del Rey Brujo.

5.63 LOS MORNARTURI

El Rey Brujo es el comandante de sus ejércitos, pero debido al tremendo terror que inspira su persona, debe actuar a través de sus sirvientes mortales. Su segundo al mando es Dancu, un númenóreano negro. Cada uno de los otros generales menores comanda un contingente de entre 2500 y 5000 guerreros.

Además de sus objetos personales, los mornarturi tienen acceso al mejor equipo que se puede encontrar en los ejércitos de Angmar. Normalmente suelen llevar consigo una gran variedad de hierbas curativas y venenos. Al igual que Dancu,

son libres de utilizar su guardia personal de entre diez y quince hombres, que también tienen acceso al mismo equipo que sus generales.

DANCU

Dancu es un númenóreano negro procedente de Umbar. Se trata de un estratega inteligente y frío, y su principal ambición es destruir Arthedain. Dancu está dominado por su deseo de llegar a dominar y gobernar un grandioso imperio al servicio del Nigromante. Sin embargo, nunca ha permitido que esta ambición haya llegado a nublar su razón. Dancu es un maestro de la intriga, y siempre actúa por delante de los otros generales que intentan suplantarle.

DANCU

Nivel: 30.

Raza: Dúnadan (númenóreano negro).

Profesión: Guerrero/guerrero.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-100; Ra-100; EM-93; In-90; Pr-95; Ag-100; Co-76; Me-95; Ad-90; Rz-99.

Características para SA: FUE-100; AGI-100; CON-76; INT-99; I-100; PRE-95.

Apariencia: 85.

Habilidades: Nad86; Mon90; A/E92; Per93; Emb6; Li15; Acr63; Act67; Ad82; Ev45; Dip45; Fal55; Lid50; Mat25; Med60; Nav82; Ora70; Señ74; CC72; Est65; Red35; Tac55; Ma70; CT30.

PRINCIPALES OBJETOS

Espada larga: +15; detecta dúnedain y elfos en un radio de 90 metros; la hoja está impregnada permanentemente con veneno adka (de nivel 15), que es mortal para los elfos.

Botas de equilibrio: +25 a todas las maniobras.

Capa de las sombras: Vuelve al portador casi completamente invisible cuando se encuentra en la oscuridad o en las sombras.

ULRAC

El Señor Ulrac es un general procedente de Rhûn. Es un guerrero alto, fiero y cruel. Como miembro del Puño de la Negra Hechicería, un culto cuyo objetivo es cumplir la voluntad de Sauron en la Tierra Media, Ulrac odia cualquier sentimiento que pudiera ser considerado como benigno, amable o piadoso. Mide casi dos metros, su piel es morena y es bastante feo. Este Mornartur lleva siempre el pelo recogido en una trenza de caballo y una túnica de ante por debajo de un peto y unas grebas hechas de piel de bestia maligna.

Como coordinador de la defensa fronteriza de Angmar, Ulrac tiene su cuartel general situado en el Castillo Morkai. Cualquier disturbio, prisioneros, capturas o problemas relacionados con la frontera le son comunicados inmediatamente a él. Ulrac tiene a sus órdenes 2500 soldados de infantería y 1500 soldados de caballería.

DURKARIAN

Durkarian descende de una de las maléficas familias que conquistaron Rhudaur. Odia a los dúnedain y los elfos, y siempre intenta causarles tantas desgracias como pueda. Este Mornartur es joven, pero muy competente. Su tendencia a comportarse de manera innecesariamente cruel influye en su insistente eficiencia de una forma realmente siniestra. Su as-

ULRAC

Nivel: 27.

Raza: Asdriag.

Profesión: Guerrero/guerrero.

Hogar: Barad Morkai.

Características para RM: Fu-95; Ra-97; Em-35; In-76; Pr-88; Ag-99; Co-90; Me-76; Ad-88; Rz-94.

Características para SA: FUE-95; AGI-99; CON-90; INT-94; I-76; PRE-88.

Apariencia: 45.

Habilidades: Mon84; A/E82; Per84; Emb8; Li10; Acr52; Act45; Ad74; EA65; Ev35; Dip54; Fal56; Fre35; Lid62; Mat20; Med64; Ora66; Señ80; CC68; Est74; Red25; Tac68; Ras84; Ma66; Ct20.

PRINCIPALES OBJETOS

Katana: +15; permite al portador añadir un +15 adicional de su BD a su BO en un ataque total (tres veces al día).

Gé: +20 BO; el portador no puede cometer pifia empuñando este arma.

Armadura: CA CM/16; +10 BD; está forjada con la piel de una bestia maligna; se trata de un peto rígido con trozos de cuero pegados hasta formar una camisola; las polainas y las mangas son flexibles; tiene grebas para los antebrazos y para las piernas, así como un yelmo rígido.

pecto, sin embargo, no refleja su malévola naturaleza: es delgado, rubio y con los ojos azules.

Las tropas de Durkarian protegen la frontera septentrional de Rhudaur. Tiene a sus órdenes mil soldados de caballería, que utiliza para realizar incursiones sistemáticas sobre el territorio enemigo, y otros cuatro mil soldados de infantería. Cuatro Ashâktur y cincuenta Grishâktur comunican las órdenes de Durkarian al resto del ejército.

Durkarian



Este Mornartur suele llevar un artefacto, recuperado hace tiempo del botín de un dragón, que ha permanecido en su familia durante generaciones. Se trata de un cinturón hecho de una red de alto acero que tiene enganchadas siete placas de piedra pulida; su broche es un gran diamante pulido y tallado, y tiene grabadas varias runas en el idioma khuzdul: se trata del cinturón de Durin el Inmortal. Otras siete runas inscritas en otros puntos del cinturón le confieren sus poderes a las piedras. Se dice que este cinturón fue propiedad de Durin, y que lo forjó el Señor Enano (aunque hay quien dice que lo creó Aulë). Tradicionalmente, sólo los enanos pertenecientes a la casa real podían llevar el cinturón, pero es tan conocido que cualquier enano lo reconocería si lo viese.

DURKARIAN

Nivel: 25.

Raza: Hombre del norte.

Profesión: Guerrero/guerrero.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-90; Ra-99; Em-42; In-83; Pr-91; Ag-100; Co-97; Me-92; Ad-91; Rz-94.

Características para SA: FUE-90; AGI-100; CON-97; INT-94; I-83; PRE-91.

Apariencia: 97.

Habilidades: Mon74; A/E80; Per72; Emb10; Li18; Acr54; Act58; Ad66; Ev58; JA66; Dip74; Fal58; PA58; Lid68; Mat45; Med54; Ora76; Señ80; Esq56; CC40; Est76; Red45; Tac78; Ma74; Ct10.

PRINCIPALES OBJETOS

Cinturón: La Fuerza y Presencia de un portador enano aumentan inmediatamente hasta 102; un portador enano recibe siempre la Fuerza de la Piedra (todos sus golpes hacen daño x7 contra los enemigos de los enanos) siete veces al día (cada uso tiene una duración de 49 asaltos); la Fuerza de un portador no enano aumenta hasta un simple 100, y no confiere ningún otro poder.

Azadón de guerra: +10; forjado con hierro encantado, este azadón no se oxida con el tiempo, y no se rompe cuando es golpeado en combate por un arma más fuerte.

Coraza: CA CO/17; +15 BD; forjada con acero negro; sus grabados de ónices forman la figura de un dragón en la parte delantera.

Armadura de placas: CA CO/20; +15 BD; no penaliza; armadura completa hecha de acero negro y con grabados de ónices; su yelmo de color negro y verde se parece a la cabeza de un dragón; el Mornartur sólo se pone esta armadura para las ocasiones más solemnes.

DURAX

Aunque es de ascendencia númenóreana, Durax procede de las tierras de Úsakan, en el Lejano Sur. Su armadura de cuero cuenta con una gran cantidad de tejidos de vívidos colores: magenta brillante, escarlata claro y azul intenso. Su escudo triangular tiene grabado el dibujo de un pez linterna con colmillos afilados como agujas, y con unas escamas que son de todos los colores dentro del espectro. Su temperamento es semejante a su brillante atuendo: los soldados saben lo que se hacen al apartarse del camino de Durax cuando está enfadado. Por todas las barracas circulan las historias sobre los excesos de este Mornartur (se dice que decapitó a un mensajero que entró en el baño del general, que arrojó un perro al fuego cuando su ladrido interrumpió una sesión de planificación militar y que empaló a uno de sus soldados en

una lanza cuando derramó hidromiel caliente sobre la rodilla de Durax).

Al igual que Durkarian, protege la frontera con Rhudaur. Entre sus tareas se incluyen la protección de las caravanas de provisiones procedentes de Rhudaur en dirección a Angmar y la organización de los ataques contra la zona sur de Eriador.

DURAX

Nivel: 21.

Raza: Númenóreano negro.

Profesión: Guerrero/guerrero.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-95; Ra-92; Em-87; In-84; Pr-90; Ag-90; Co-98; Me-94; Ad-97; Rz-99.

Características para SA: FUE-95; AGI-90; CON-98; INT-99; I-84; PRE-90.

Apariencia: 78.

Habilidades: Nad62; Mon64; A/E72; Per72; Emb10; Li18; Acr64; Act68; Ad66; Ev25; Dip72; Fal54; PA68; For64; Lid68; Mat54; Med64; Mus62; Ora72; Sed68; Señ70; Esq56; CC50; Est72; Red56; Tac72; Ma70; DV60.

PRINCIPALES OBJETOS

Espada ancha: +15; puede lanzar un *Rayo de Descarga* tres veces cada semana.

Boomerang: +20; siempre regresa al portador; puede lanzar *Espasmos* (RM Erosión Física) o *Nube Aturdidora* (SA Ley del Viento) una vez al día.

Armadura: CA CE/11; +20 BD; protege al portador del 10% de todos los impactos críticos.

CYKUR

Cykur es un númenóreano negro procedente de Umbar. Es un viejo amigo y compañero de Dancu y un fiel seguidor de los intereses del general. Cuando eran jóvenes, ambos fueron capitanes de barco y piratas que servían juntos a la ciudad de los corsarios.

Cykur coordina las defensas fronterizas en la gran tierra de nadie que hay entre Angmar y Arthedain. Organiza las incursiones, interroga a los prisioneros, recibe los informes de reconocimiento y comprueba regularmente las avanzadillas. Normalmente Cykur suele encontrarse en Carn Dûm con su contingente de hombres que no están destacados a lo largo de la frontera. Además de sus 5000 soldados de infantería, también cuenta con otros 100 soldados de caballería.

KHURSH

Khursh es el más extraño de los Mornarturi; es un variag de piel negra procedente de las lejanas tierras de Khand, y es uno de los miembros de las temidas Garras del Anochecer, un culto dedicado al servicio al Señor Oscuro. Su cabeza está totalmente afeitada con la excepción de una gruesa trenza en la coronilla que suele llevar atada con tiras de cuero negro y amarillo. Su cara está adornada por un dibujo circular formado por varias cicatrices. Cuando combate suele ir vestido con una armadura de cuero negro adornada con un dibujo de líneas amarillas angulares, y suele empuñar un escudo redondo blasonado con unas garras amarillas sobre fondo negro.

Khursh reside en Carn Dûm. Ayuda a Dancu a organizar las defensas de esa enorme fortaleza. El resto de la caballería, 3400 guerreros y sus monturas, están a su servicio.

CYKUR

Nivel: 24.

Raza: Umbareano (númenóreano negro).

Profesión: Guerrero/guerrero.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-95; Ra-87; Em-89; In-86; Pr-90; Ag-98; Co-97; Me-95; Ad-92; Rz-90.

Características para SA: FUE-95; AGI-98; CON-97; INT-90; I-86; PRE-90.

Apariencia: 68.

Habilidades: Nad74; Mon68; A/E62; Per78; Emb6; Li17; Act56; Ad76; Ev78; Dip54; Fal45; PA45; Jug58; Lid78; Mat25; Med45; Nav78; Ora66; Cor72; Rem64; Nave70; Señ78; CC50; Est74; Red55; Tac78; Ma54; Ct15.

PRINCIPALES OBJETOS

Espada ancha: +15 BO; tiene una +15 BO adicional cuando el portador lucha a bordo de alguna embarcación.

Red: +10; inflige un crítico adicional de presa cuando consigue un crítico normal de gravedad A o mayor.

Brazaletes: Permite al portador respirar bajo el agua tres veces al día durante cinco minutos cada vez.

Escudo: Escudo diana +5; tiene la forma de una cometa redonda; lleva inscrito el símbolo de Cykur, un triángulo blanco (sobre fondo negro) con un barco rojo.

KHURSH

Nivel: 20.

Raza: Variag.

Profesión: Guerrero/guerrero.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-90; Ra-95; Em-96; In-86; Pr-87; Ag-99; Co-90; Me-92; Ad-94; Rz-96.

Características para SA: FUE-90; AGI-99; CON-90; INT-96; I-86; PRE-87.

Apariencia: 88.

Habilidades: Mon70; A/E70; Per68; Emb8; Li10; AAM70; Acr52; Act35; Ad64; TA68; EA66; Ev30; Con45; Bai62; Dip45; Fre35; Lid52; Med54; Ora56; Señ70; CC68; Est70; Red45; Tac68; Ras68; Ma66.

PRINCIPALES OBJETOS

Espada ancha: +10 BO; sagrada para las Garras del Anochecer, y muy maléfica; está constantemente impregnada con un veneno de nivel 10; los enemigos que reciban un impacto crítico deberán hacer una TR o morirán instantáneamente.

Shuriken: +10; regresa teleportándose a las manos del lanzador.

Armadura: CA CE/11; +10 BD; protege al portador de los críticos en los brazos.

5.64 LOS GULMATHAUR

Aunque el Angûlion ostenta la máxima autoridad sobre los sacerdotes de Angmar, en la práctica los tres Sumos Sacerdotes gozan de una autonomía considerablemente mayor dentro de sus jurisdicciones. El Señor Sumo Sacerdote decide los objetivos a cumplir, mientras que los Gulmathaur deciden los objetivos intermedios y planean una serie de tácticas y estrategias muy específicas.

Además de sus objetos personales, los Gulmathaur tienen acceso a las tesorías de Carn Dûm. Normalmente suelen llevar consigo una gran variedad de hierbas curativas y venenos, así como una gran cantidad de objetos mágicos menores pero bastante útiles.

CAMTHALION

Camthalion fue uno de los avar moriquendi que vivían tan al este del Mar de Rhûn como Angmar está al oeste del mismo. Nació al sur de Urd, en los bosques entre los dos Mares del Norte, y practicó las vías de la Esencia y la Canalización bajo la atenta y sabia mirada de sus tutores. El joven elfo aprendió mucho del poder y sus usos, pero no llegó a acumular mucha sabiduría. Ayudó a Hoarmûrath de Dír a aplastar a las sacerdotisas de Urd y a sus seguidores para convertirse en el primer rey del matriarcado de Urd. Cuando la alianza entre el Rey de Hielo y los avari se fue deteriorando, Camthalion traicionó a su propio pueblo, vendiendo secretos avari a Hoarmûrath que le permitieron a éste último derrotar a los guerreros élficos. El usurpador se apropió de sus tierras durante la Guerra de los Bosques (2002-2053 S.E.), y el traidor fue conocido a partir de entonces como Camthalion-i-Lhug. Sirvió como Sumo Sacerdote al servicio del Frío, iniciando a los acólitos en la adoración al Señor Oscuro en una ciudadela de piedra situada entre los fríos bosques de pinos. Continuó cumpliendo esta función, enseñando los secretos del poder maligno, durante la ausencia de Hoarmûrath, cuando el nazgûl abandonó su reino para viajar hacia Mordor.

En 1050 T.E., Hoarmûrath regresó a su antigua fortaleza en el Bosque de Dír; Camthalion estaba allí para recibirle e informarle del estado de la tierra (gobernada por los avari) y de la fiera lealtad de sus discípulos. El Espectro del Anillo reconquistó su reino perdido, ordenando a las tribus urd y



Khursh

sus pueblos súbditos para que atacaran a los guerreros avari, que consideraban los bosques como su reino. Permaneció en el norte hasta que todo estuvo asegurado, pero a instancias de Sauron, envió a su Sumo Sacerdote a Mordor siglos antes de que el reino de Urd hubiera alcanzado o sobrepasado su antiguo esplendor. Allí, en la Tierra de las Sombras, Sauron asignó a Camthalion al servicio del Rey Brujo de Angmar. Así como el Sumo Sacerdote había extendido el culto a Sauron en el este, también enseñaría la religión oscura en la Tierra de Hierro. Como Gulmathaur al servicio del Angûlion, Camthalion creó y actualmente supervisa los colegios de Carn Dûm y Litash.

CAMTHALION

Nivel: 29.

Raza: Elfo avar.

Profesión: Animista/clérigo malvado.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-61; Ra-94; Em-98; In-101; Pr-95; Ag-100; Co-70; Me-93; Ad-97; Rz-81.

Características para SA: FUE-61; AGI-100; CON-70; INT-81; I-101; PRE-95.

Apariencia: 96.

Habilidades: Mon56; A/E88; Per88; Run80; Ba/Va84; Can70; SD58; Emb6; Li19; Act68; Ad80; Ev50; Dip60; Fal50; PA68; Mat40; Med62; Mus52; Ora68; Señ52; DS88; CC82; Est45; Red66; Tac70; Ma60; Ct30.

PRINCIPALES OBJETOS

Jó: +15; no puede cometer pifia; inflige un crítico adicional de aplastamiento además de cualquier otro crítico normal; puede lanzar *Sueño Oscuro* (RM Canales Oscuros) o *Dormir X* (RM Dominio Espiritual) dos veces al día.

Protector para la cabeza: Hecho de cuerno de dragón tallado y cubierto de terciopelo verde; ignora los resultados de los impactos críticos en la cabeza con una tirada de 01-15; el portador puede controlar continuamente a los muertos vivientes como por el hechizo *Controlar Muertos Vivientes V* (RM Nigromancia); multiplicador de sortilegios x3.

Capa: Capa negra que no penaliza hecha de placas de jade cosidas entre sí; actúa como una CA CO/19, con un +20 a la BD.

PODERES ESPECIALES

Sortilegios: Conoce todas las listas básicas de animista, de Canalización abierta y de Esencia abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas básicas de clérigo malvado hasta nivel 29 y ocho listas de Canalización cerrada hasta nivel 29 (RM).

ULDUIN

Ulduin es un producto de los experimentos realizados por Dwar de Waw durante su reinado sobre la Isla de los Perros en la Tercera Edad. Ulduin es parte orco, parte sabueso de guerra y parte wôlim, por lo que tiene colmillos como los de los trasgos y un hocico canino en una cara humana. Su pelo rojo, recogido en una trenza atada con una cadena de cobre, le cae hasta la cintura; sus ojos de color avellana escrutan por encima de su nariz de perro; y sus uñas, casi garras, sobresalen en sus musculosos dedos. Su apariencia inusual se combina con su dominio de las artes

ULDUIN

Nivel: 23.

Raza: Medio-orco.

Profesión: Animista/brujo.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-91; Ra-89; Em-101; In-99; Pr-88; Ag-96; Co-90; Me-81; Ad-87; Rz-83.

Características para SA: FUE-91; AGI-96; CON-90; INT-83; I-99; PRE-88.

Apariencia: 79.

Habilidades: Nad76; Mon40; A/E74; Per74; Run72; Ba/Va74; Can50; SD56; Emb8; Li15; Act45; Ad76; Ev45; Dip62; Fal54; PA56; HF68; Mat20; Med66; Nab72; Ora70; Nave62; Señ54; DS76; CC52; Est76; Red54; Tac70; Ma58; Ct20.

PRINCIPALES OBJETOS

Mayal: +15; no puede cometer pifia; inflige un crítico adicional de perforación además de cualquier otro crítico que logre de manera normal; puede lanzar *Oscuridad Completa* (RM Oscuridad) u *Oscuridad* (SA Maderas de la Naturaleza) tres veces al día.

Brazales y grebas: Están hechas de cuero azul cubierto por placas de acero azul; +15 BD; ignora el 10% de todos los críticos en los brazos y en las piernas; no penalizan.

Fajín: Hecho de una pesada seda azul con placas de marfil cosidas; actúa como una CA CO/20; multiplicador de sortilegios x3; proporciona un +30 a la bonificación de Fuerza.

PODERES ESPECIALES

Sortilegios: Conoce todas las listas básicas de animista, de Canalización abierta y de Esencia abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas básicas de brujo hasta nivel 23, tres listas de Esencia cerrada y tres listas de Canalización cerrada hasta nivel 23 (RM).

de los brujos para inspirar un gran miedo y obediencia entre sus subordinados y un cierto respeto y cooperación entre sus iguales. Ulduin fundó la Orden de los Bwaig-ir-Omdren (O. "Sangre de la sombra"), un grupo de sacerdotes que hacía cumplir la voluntad del Señor de los Perros a través de toda la isla. Antes del regreso del nazgûl a Mordor, Dwar envió a Ulduin para que el Señor Oscuro lo inspeccionara como ejemplo de la habilidad del Espectro a la hora de mezclar diferentes razas. Sauron envió al medio-orco hacia el norte, a Angmar. Actualmente, el Ulduin sólo responde de sus acciones ante el Angûlion, y controla a los sacerdotes hechiceros de la Tierra de Hierro.

ULGARIN

Nacida en la corte real de la reina avar Dardarien, Ulgarin pasó su infancia chapoteando entre las olas de la isla, corriendo por los salones de palacio y viendo cómo se ponía el sol en el Océano Oriental. Prestaba poca atención al entorno político que la rodeaba hasta que la reina ordenó ejecutar a la madre de Ulgarin mediante un antiguo ritual, el gwaen-en-wiroithe, o presión, por un delito de traición. La Dama de la Prith-an-Iryst ("Torre del Arco Iris") fue colocada bajo una plancha de madera pulida de espino sobre la que fueron poniendo, una por una, una serie de pesadas piedras que la fueron aplastando poco a poco.

Las prioridades de Ulgarin cambiaron rápidamente. Comenzó a dominar las vías de la Canalización mientras aprendía y analizaba los ideales de cada uno de los nobles de la corte de Dardarien. A veces llegó a utilizar sus crecientes poderes y conocimientos para aplastar a un enemigo o cambiar un decreto real, pero normalmente simplemente se limitaba a observar los acontecimientos sin intervenir en ellos. Ya llegaría su momento.

Cuando Dardarien formó una alianza entre su reino, Helkanen, y el reino womaw gobernado por Komûl (más tarde conocido como Khamûl el Oriental), la reina ordenó a Ulgarin que creara una orden secreta de sacerdotes que doblegaran a los pueblos womaw ante la voluntad de Sauron de Mordor. La medioelfa fundó la Belaen-an-Voryl ("Muerte solar por hambre"), desplazándose a partir de entonces con frecuencia hasta las tierras donde sus discípulos hablaban de Edainil, el "Amigo de los Hombres". Cuando el Hiona de Komûl se rebeló, colocando a su primo Aon en el trono, y el nazgûl partió hacia la Tierra de las Sombras, Ulgarin permaneció en el este. Aunque los womaw habían escapado de la amenaza directa de la Sombra, todavía podrían ser dominados por los engaños y sobornos de sus sacerdotes.

Con el paso de los siglos de la Segunda Edad, Ulgarin reveló los verdaderos poderes del mal a los habitantes de Móak, Cuivac Womaw, Wom Shryac y Góak. La marea de las ti-

nieblas fue fluctuando, pero los Pueblos Libres siempre tuvieron un adversario al que enfrentarse. Y la Suma Sacerdotisa consiguió su recompensa. Cuando Angmar nació en el oeste, el Señor Oscuro situó a Ulgarin en un nuevo cargo dentro de la jerarquía del Rey Brujo. Bajo las órdenes del Angûlion, continuaría su trabajo a una escala mucho mayor. Todas las tierras del Este, no solamente su península más lejana, recibirían la atención de la medioelfa. Sus sacerdotes viajarían por los bosques de Aegan, las colinas de Unvirnay, las llanuras de Kargagis Ahar y Kykurian Kyn, y todo el resto de Endor, espiando, intimidando y manipulando a los habitantes de todas esas regiones.

6. TECNOLOGÍA BÉLICA

El Rey Brujo capitanea un enorme ejército de hombres malvados, orcos y trolls que se encuentra estacionado en el estéril reino de Angmar. Durante siglos, todos ellos han luchado con un solo propósito: destruir los reinos dúnedain de Eriador. Las fuerzas militares de Angmar han ido creciendo o perdiendo poder según el momento, y su tamaño es un fiel reflejo de las ambiciones militares del Señor de Morgul.

6.1 HISTORIA

El primer milenio de la Tercera Edad fue tranquilo en Eriador. Con Sauron derrotado, los Dúnedain del Norte podían gozar de un seguro y fértil reino, y de un prometedor futuro. A diferencia del reino de Gondor, Arnor no estaba amenazado por los orientales y los haradrim, y sus ciudadanos eran libres de centrarse en sus pacíficas ocupaciones.

Pero el incansable espíritu de los dúnedain de Arnor se mantuvo inquieto durante estos largos siglos de paz. Sin un objetivo común que los uniera, comenzaron a discutir entre ellos. En 861 T.E., tras la muerte de Éarendur, Arnor quedó dividido en tres reinos: Arthedain, Cardolan y Rhudaur. Las intrigas, guerras de guerrillas y maniobras políticas entre estos tres reinos centraron por completo toda la atención de los dúnedain, y no prestaron ninguna atención al mundo exterior.

Habiendo regresado de nuevo al este, Sauron, bajo el disfraz del Nigromante, observaba los acontecimientos de Eriador con creciente satisfacción. A cada año que pasaba, el poder de los dúnedain en el norte disminuía a medida que se masacraban entre ellos en pequeñas guerras sin sentido. Hay quien dice que el Nigromante aceleró el proceso utilizando espías y agentes que encendieron el fuego de la discordia entre los tres reinos, pero no existe ninguna prueba de ello. En cualquier caso, sacó todo el partido que pudo de la situación.

En los primeros años del siglo XIII, el Nigromante envió en secreto al jefe de los nazgûl a Eriador. En un estéril valle en la punta más septentrional de las Montañas Nubladas, el Espectro del Anillo plantó los cimientos del reino de Angmar. Los primeros que sintieron su maléfico poder fueron los miembros del Pueblo de Durin, quienes explotaban las minas situadas en aquella zona. Ni siquiera los resistentes enanos pudieron soportar el terror que inspiraba el nazgûl, y pronto huyeron hacia el sur, buscando la seguridad de Khazad-dûm. Antes de su partida, bautizaron la fortaleza que

ULGARIN

Nivel: 28.

Raza: Medioelfa.

Hogar: Animista/astrologa.

Hogar: Carn Dûm.

Características para RM: Fu-51; Ra-91; Em-101; In-98; Pr-97; Ag-93; Co-80; Me-91; Ad-93; Rz-79.

Características para SA: FUE-51; AGI-93; CON-80; INT-89; I-98; PRE-97.

Apariencia: 92.

Habilidades: Nad86; Mon52; A/E86; Per86; Run80; Ba/Va82; Can70; SD56; Emb4; Li18; Act80; Ad78; Ev56; CoC78; Coc64; Dip64; Fal52; PA82; For66; Lid56; Mat52; Med68; Mus64; Ora68; Señ50; Can68; DS86; CC80; Est54; Red68; Tac60; Ma56.

PRINCIPALES OBJETOS

Tridente: +20; puede lanzar un *Rayo de Agua*, tres veces al día.

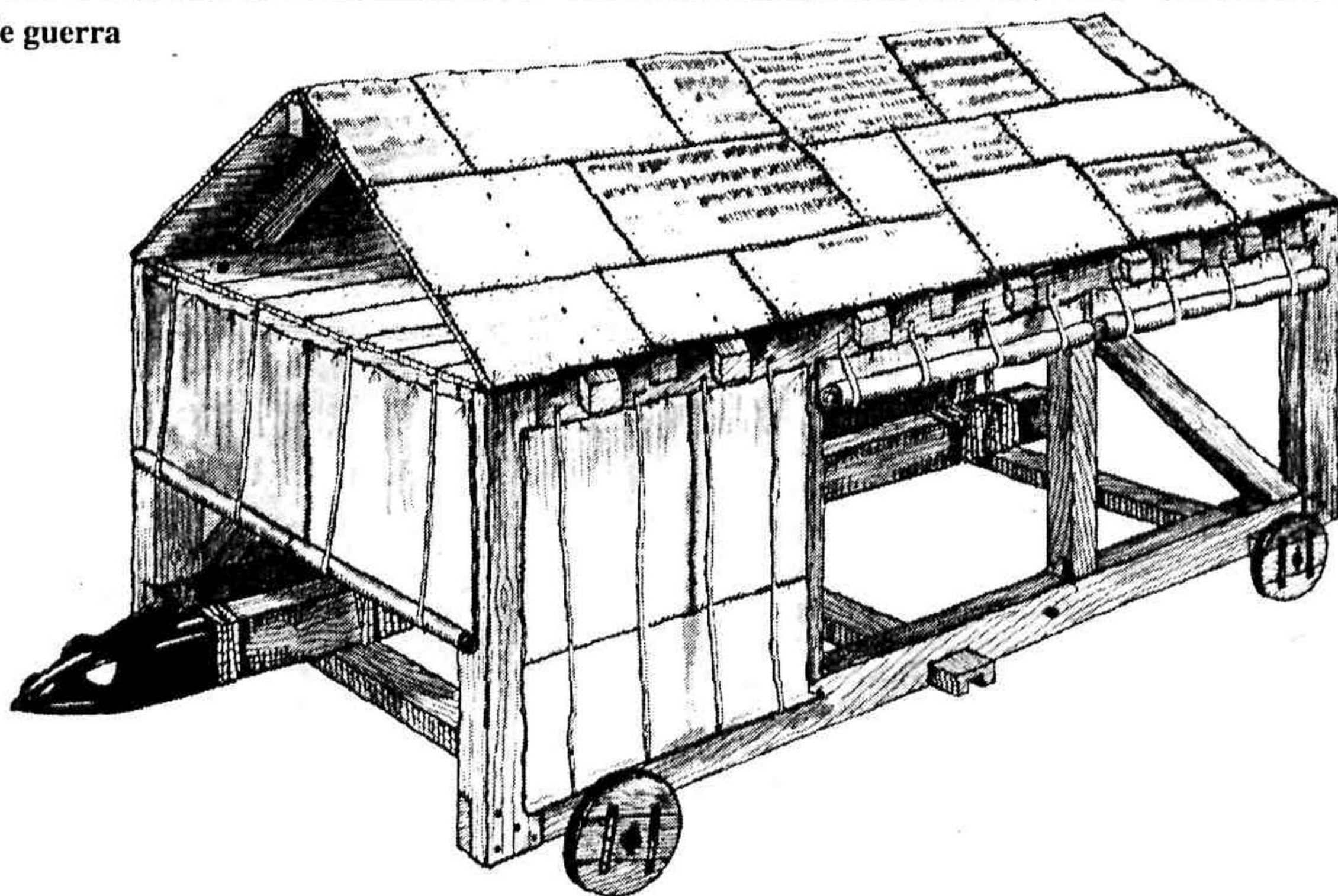
Velo: De gasa negra salpicado de adornos de color azabache; proporciona una CA CO/20; ignora los críticos por encima de la cintura con una tirada de 01-15; permite al portador ver en la oscuridad como si fuera de día y ver por detrás y por delante de su persona de forma simultánea.

Muñequera: Siete tiras de cuero negro, cada una formando un círculo ininterrumpido, y trenzadas siguiendo un patrón muy complicado; +20 BD; multiplicador de sortilegios x3; proporciona un +20 a la bonificación por Agilidad.

PODERES ESPECIALES

Sortilegios: Todas las listas básicas de animista, Canalización abierta y Esencia abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas básicas de astrólogo hasta nivel 28, cuatro listas de Mentalismo cerrado y tres listas de Canalización cerrada hasta nivel 28 (RM).

Ariete de guerra



el Rey Brujo había comenzado a construir: Carn Dûm, la Fortaleza Roja.

El Rey Brujo había elegido el emplazamiento de su ciudadela con mucho cuidado: Carn Dûm estaba construida sobre los cimientos de Angband, la antigua fortaleza de Morgoth. A medida que pasaron los años, el nazgûl fue reuniendo un secreto unos enormes ejércitos formados por orcos y hombres malignos dispuestos a cumplir sus órdenes. En 1272 T.E., comenzó a asediar a los reinos del norte.

Rhudaun fue el primero en caer ante el Rey Brujo. Los orcos y los montañeses malvados expulsaron a la mayor parte de los dunedain, y quienes se quedaron fueron corrompidos por sus emisarios. Rhudaun se convirtió en una extensión de Angmar, y el Rey Brujo construyó muchos castillos y fortalezas en esa región, desde las cuales podía atacar más cómodamente a los dunedain supervivientes.

Arthedain y Cardolan se mantuvieron firmemente unidos contra el maléfico poder de Angmar. Durante el reinado de Argeleb I (1349-1356 T.E.), las Colinas del Tiempo fueron fortificadas. Argeleb murió en una batalla contra los guerreros de Rhudaun y Angmar. Su hijo Arveleg defendió una frontera en las Colinas del Tiempo, el Gran Camino y el Hoarwell durante muchos años, y con la ayuda de Cardolan y Lindon, Angmar fue contenido durante un tiempo. Hay quien dice que Rivendel fue asediado durante este periodo (leer *SdIA Apéndices 19*).

Las fuerzas unidas de los dunedain eran demasiado débiles como para resistir el poder de Angmar. En 1409, el Rey Brujo lanzó a los innumerables guerreros que había ido reuniendo en secreto. Entre ellos se encontraban los temibles olog-hai, así como una tremenda hueste de orcos. El ejército cruzó el río y a continuación conquistó Amon Sûl, arrasándola e incendiándola. Cardolan fue asolado, y muchos de sus habitantes huyeron hacia el oeste, buscando refugio en las Quebradas de los Túmulos y el Bosque Viejo. En una de las numerosas batallas que tuvieron lugar a continuación, Ostroth, el último príncipe de Cardolan, fue muerto por Rogrog, el Señor de la Guerra del ejército orco del Rey Brujo. El poder de Angmar casi demostró ser demasiado fuerte;

Fornost fue sitiada, y las Quebradas del Norte fueron ocupadas por el enemigo. Los elfos de Lindon, Lórien y Rivendel llegaron en ayuda de Araphor, el joven rey de Arthedain. Los ejércitos de Angmar fueron rechazados y reducidos durante un tiempo (leer *SdIA Apéndices 20*).

Durante un tiempo, una inestable paz reinó en Eriador. El Rey Brujo pasó los siguientes siglos fortaleciendo sus ejércitos y librando una lenta guerra de desgaste contra los dunedain. En 1630, el Nigromante desencadenó la Plaga. Aunque perdía potencia a medida que se desplazaba hacia el norte, Eriador quedó casi completamente devastado. Los supervivientes que todavía vivían en Cardolan murieron o huyeron, y el reino se convirtió en una tierra vacía. Afortunadamente para Arthedain, sus regiones septentrionales no se vieron demasiado afectadas. Fue en esa época cuando comenzaron a aparecer los maléficos tumularios en la región de las Quebradas de los Túmulos, lanzando una sombra oscura sobre la región (leer *SdIA Apéndices 20*).

En 1974, el Rey Brujo reunió su mayor ejército y logró destruir por completo el reino de Arthedain. Fornost fue capturada y ocupada por los angmarim. En su orgullo y arrogancia, el Nigromante y el nazgûl habían olvidado por completo el poder de Gondor. Éarnil, rey de Gondor, prestó atención a los ruegos de los mensajeros procedentes de Arthedain y envió una gran hueste y una flota en dirección a Lindon. Bajo el liderazgo de Éarnur, príncipe de Gondor, y Círdan, la hueste occidental arrasó por completo al ejército de Angmar. En una épica batalla final, la caballería gondoriana cortó la retirada del Rey Brujo hacia Carn Dûm. El nazgûl intentó enfrentarse en combate con Éarnur, pero la montura del príncipe huyó aterrorizada. La horrible risa triunfal del Rey Brujo resonó por todo el campo de batalla, pero poco después fue él mismo el que huyó ante el poder del noldo Glorfindel, y nadie supo decir a dónde había ido. Éarnur intentó perseguir al Rey Brujo, pero Glorfindel le detuvo, diciéndole:

"¡No lo persigas! No volverá a esta tierra. Lejos está todavía su condenación, y no caerá por la mano del hombre."

—SdIA Apéndices, pág. 38

El poder de Angmar desapareció en el norte, convirtiéndose en poco más que un mal recuerdo, y ni un hombre ni un orco de ese reino quedó al oeste de las montañas (leer *SdIA Apéndices*, 38). Su propósito, sin embargo, estaba cumplido. El reino de Arnor ya no existía, y Eriador estaba despoblado casi por completo. Cuando el Nigromante centró su atención en Gondor, no había ningún Reino Dúnadan en el norte que pudiera actuar como su aliado.

6.2 ORGANIZACIÓN MILITAR

Los ejércitos de Angmar tienen un número enormemente superior al de los dúnedain. En 1634 T.E., el Rey Brujo tiene un ejército permanente de 10,000 soldados de infantería y 5,000 soldados de caballería. Tiene dos veces esta cantidad de orcos a su disposición. Según sus necesidades, también puede convocar a los soldados retirados de Angmar y a muchos más hombres procedentes del oeste. Uno por uno, pocos de estos soldados constituyen un verdadero desafío para un solo dúnadan. Aunque su ejército es muy numeroso, Angmar no es ni mucho menos invencible. A pesar del gran tamaño de sus huestes, el Rey Brujo tardó más de 700 años en destruir Arthedain.

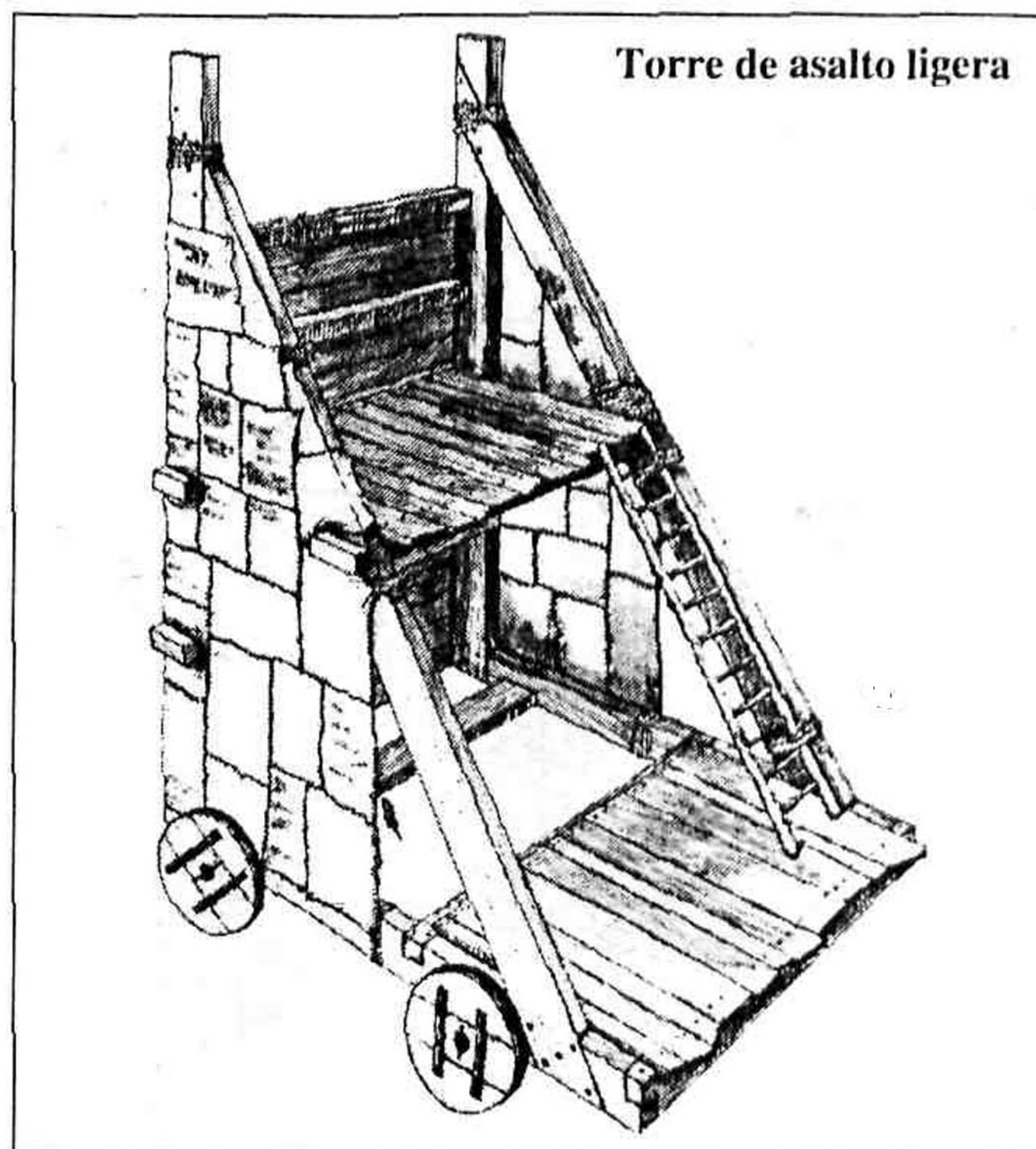
La herencia belicosa de Angmar queda reflejada en la organización del reino. Todos los hombres que viven dentro de sus fronteras han servido en el ejército, bien como soldados, sacerdotes, brujos, espías, asesinos, artesanos o esclavos. Sólo el sacerdocio está exento de la jurisdicción militar. Incluso los pueblos más pequeños recurren los puestos militares más cercanos en busca de una autoridad superior.

Todos los hombres capaces deben pasar algún tiempo asistiendo a un entrenamiento militar. La instrucción con las armas empieza a los 12 años. Quienes estudian para el sacerdocio no están exentos y se les obliga a dedicar una cierta cantidad de tiempo cada semana a entrenarse con un arma. A los 18 años, los jóvenes inician su servicio militar obligatorio, que dura nueve años. Quienes sobreviven y regresan a sus hogares natales sirven en la milicia local.

6.21 ARMAS DE LOS ANGMARIM

Los guerreros de Angmar no se limitan a utilizar un arma empuñada con la mano o un arco para lanzar proyectiles. Como reflejo de los diversos orígenes de los soldados, los hombres con experiencia previa suelen utilizar las armas tradicionales de su tierra natal. Las preferencias entre los soldados de infantería van desde la espada ancha o larga hasta el martillo de guerra, el mayal y la maza. Hondas, látigos, boomerangs y boleadoras son armas muy poco prácticas en los enfrentamientos militares, al igual que las espadas a dos manos, pero incluso estas peculiares armas suelen estar presentes en algunas patrullas o expediciones de exploración. Las armas que tienen más posibilidades de lo normal de herir a un soldado compañero en combate están estrictamente prohibidas por los oficiales al mando para los enfrentamientos militares en masa. Aunque muchos guerreros traen su hoja desde su tierra natal, otros eligen un arma de mano de las armerías de Carn Dûm: maza, martillo de guerra, espada larga, espada ancha, espada corta o cimitarra. La elección del arma de proyectiles está limitada al arco compuesto o largo; las ballestas están reservadas para las unidades especiales.

Todos los soldados de Angmar deben entrenarse en el uso de un escudo, un arma a una mano y un arma de proyectiles. Los soldados de infantería reciben un escudo normal como parte de su equipo, pero si poseen o pueden obte-



ner uno mejor, se les anima a utilizar un equipo superior. Cada escudo está blasonado con la insignia de Angmar: una fortaleza roja sobre fondo negro. Los guerreros pueden aprender a utilizar cualquier arma que encuentren en un campo de batalla; las anteriores notas sólo se aplican estrictamente a los soldados de infantería de más baja estofa. Las condiciones de entrenamiento varían con las unidades especiales, los oficiales de alto rango y los soldados de caballería.

Los miembros de las unidades especiales y los oficiales de alto rango pueden utilizar cualquier arma que deseen, siempre que esté disponible. El cuerpo de caballería, que cuenta con muchos soldados experimentados y miembros de la nobleza, tiene a su disposición un abanico de armas mucho más amplio. Todos estos guerreros utilizan la lanza de caballería cuando están cabalgando, y saben cómo utilizar eficientemente desde la silla de montar al menos un arma a una mano. Saben utilizar el arco de caballería (arco corto) y varias otras armas, y no están limitados de la forma en que lo están los soldados de infantería. La mayoría también suelen llevar un escudo a su elección.

La armadura de las tropas varía mucho según el caso. Un soldado de infantería regular suele llevar una simple chaqueta de cuero. Su capitán y ashâktur puede utilizar una cota de malla o quizás una coraza, según sus preferencias. Los miembros del cuerpo de caballería prefieren utilizar una cota de malla o una coraza completa, según lo que estén acostumbrados a utilizar en su tierra natal.

6.22 ARTEFACTOS DE ASEDIO

Los ejércitos del Rey Brujo mantienen una gran cantidad de armas. Entre dichos suministros se encuentran varios tipos diferentes de pesadas armas de asedio: torres móviles, balistas, onagros, arietes, etc. Todos ellos se encuentran guardados, desmontados, en tres castillos fronterizos. Cuando se inicia una campaña a gran escala, son transportados a los puntos de destino en grandes carromatos; una vez allí, se montan y se preparan para ser utilizados. Cualquier pieza de equipo de menor tamaño suele ser construida cerca del punto en el que se realiza el asedio. A continuación hay un breve resumen de algunos de los diseños más típicos.

ONAGRO DE COMBATE

Conocido como el "Puño Blindado del Rey Brujo", este artefacto tiene unas vigas que miden un palmo por dos palmos. Un palmo es una medida de arquitectura adoptada por los orcos, y se trata de la distancia que mide la mano extendida de un orco (desde el pulgar hasta la punta del meñique). Esta unidad suele medir unos 22 centímetros. La medida de 2 palmos se refiere a lo que suele medir el antebrazo y el puño de un orco (en torno a los 45 centímetros), desde el codo. Se trata de una medida bastante útil, ya que el trabajador orco sólo necesita utilizar su brazo para determinar las medidas. Desgraciadamente, también requiere la utilización del mismo ingeniero orco durante todo el proceso de construcción.

- a) El armazón está hecho de madera ligera, y se puede desmontar fácilmente. Este diseño puede ser utilizado como estructura básica para un número bastante amplio de artefactos de asedio.
- b) Se pueden utilizar dos o tres ejes.
- c) Las vigas separadas se unen al armazón para proteger a sus tripulantes. Están empapadas de aceite y son impermeables. Se utilizan clavos de hierro.
- d) Su propósito es arrojar piedras y bolas de hierro para derribar las murallas del enemigo.
- e) El "puño" original, según la leyenda, se formaba al arrojar plomo fundido sobre un guante deshecho bastante grande. Naturalmente, sólo podía ser utilizado por el mismo Rey Brujo. Con el paso de los siglos, este símbolo se convirtió en una tradición militar, inspirando un gran temor entre los enemigos. Sin embargo, actualmente la verdadera naturaleza y procedencia del guante han alcanzado cotas legendarias.

TORRE DE ASALTO LIGERA

Esta torre de dos pisos fue diseñada para ser utilizada contra murallas exteriores de poca altura, en particular las que construyen los dunlendinos y los dúnedain más modestos en sus fuertes fronterizos.

- a) Las vigas miden un palmo por dos palmos, y se utiliza el armazón transportable habitual, que es el que se utiliza con el onagro de batalla pero con algunas modificaciones.

- b) Las planchas de madera sólo cubren la parte frontal, que es la más vulnerable al fuego de proyectiles. Se debe recordar que la madera es un precioso lujo en las estériles tierras del norte.
- c) Su propósito es asaltar las murallas de poca altura, colocando una serie de planchas a modo de "puentes" sobre la superficie superior de la muralla. También se pueden colocar escaleras de asedio junto a la torre, haciendo que de esta forma sean muy difíciles de repeler. Es utilizada como plataforma de disparo por los arqueros o por los artilleros de una balista ligera que se suele colocar encima suyo.

ARIETE DE GUERRA

Esta máquina es el artefacto de mayor tamaño de Angmar. Está construida sobre un armazón utilizando el típico diseño de un palmo por dos palmos, y puede alojar una tripulación completamente equipada de diez hombres. Se suelen utilizar dos o tres ejes.

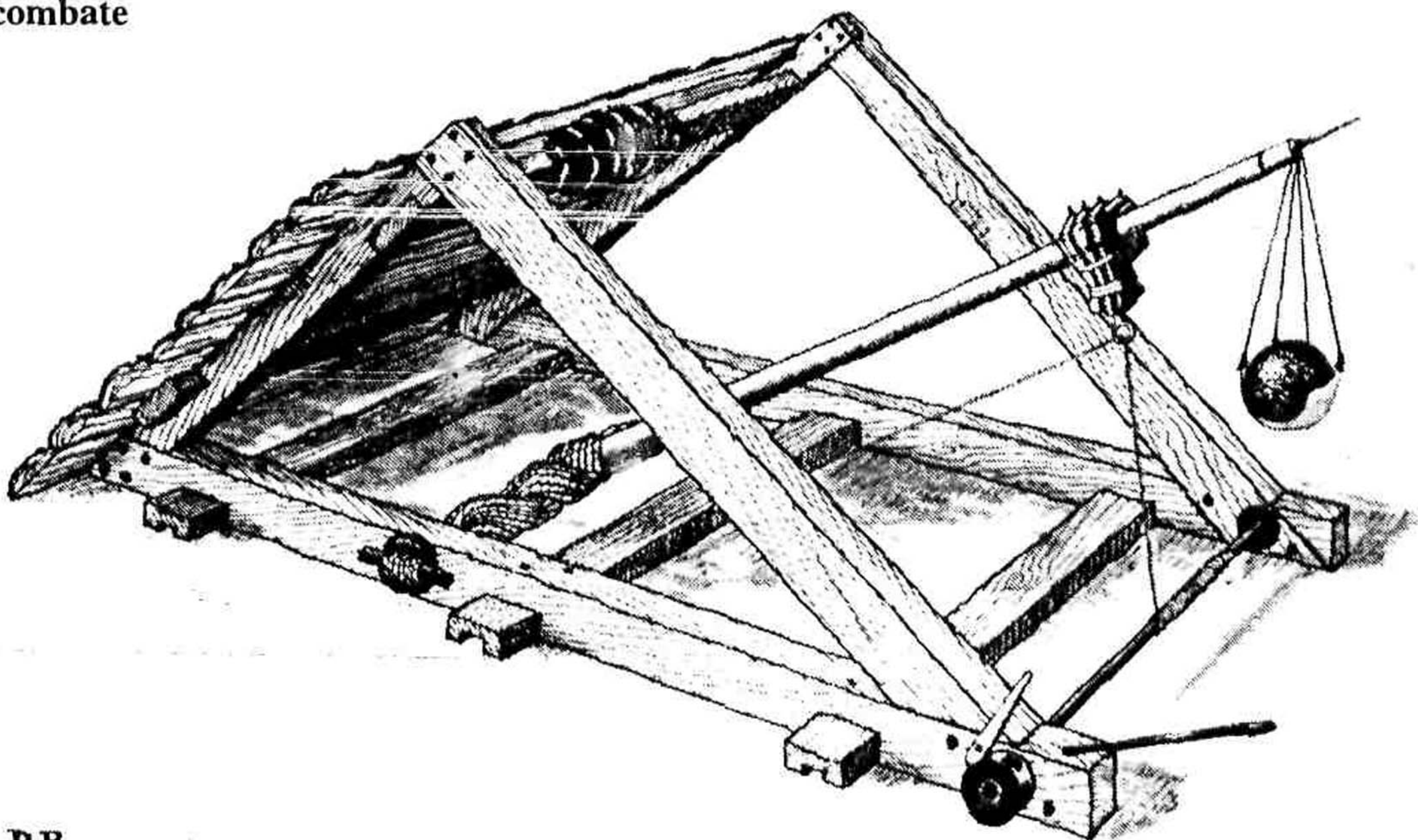
- a) El ariete en sí está suspendido desde el "techo", y es utilizado como un péndulo. La longitud de sus cuerdas le permiten realizar un giro más amplio, pero el diseño sigue siendo inferior al de los arietes "con guía" de los dúnedain; estos últimos utilizan unos rodillos que permiten una velocidad constante y una mayor penetración. Los arietes "de giro" de los orcos tienen una potencia limitada, con una velocidad en descenso en el momento de impactar.
- b) Su propósito es penetrar en las puertas o murallas de madera o de cualquier otro tipo.

6.23 CADENA DE MANDO

La cadena de mando del ejército humano de Angmar es simple y está diseñada para adaptarse a cualquier cambio de tamaño que pueda tener lugar. El mayor rango militar es el de Mornartur, un término que se puede traducir de manera aproximada como señor de la guerra o general. Un Mornartur comanda a un contingente de entre 1,500 y 5,000 hombres. Actualmente hay seis Mornarturi en Angmar: Dancu, Ulrac, Durkarian, Durax, Cykur y Khursh.

Dancu es el señor de la guerra principal, y sólo responde de sus acciones ante el Angûlion y el Rey Brujo. Es el res-

Onagro de combate

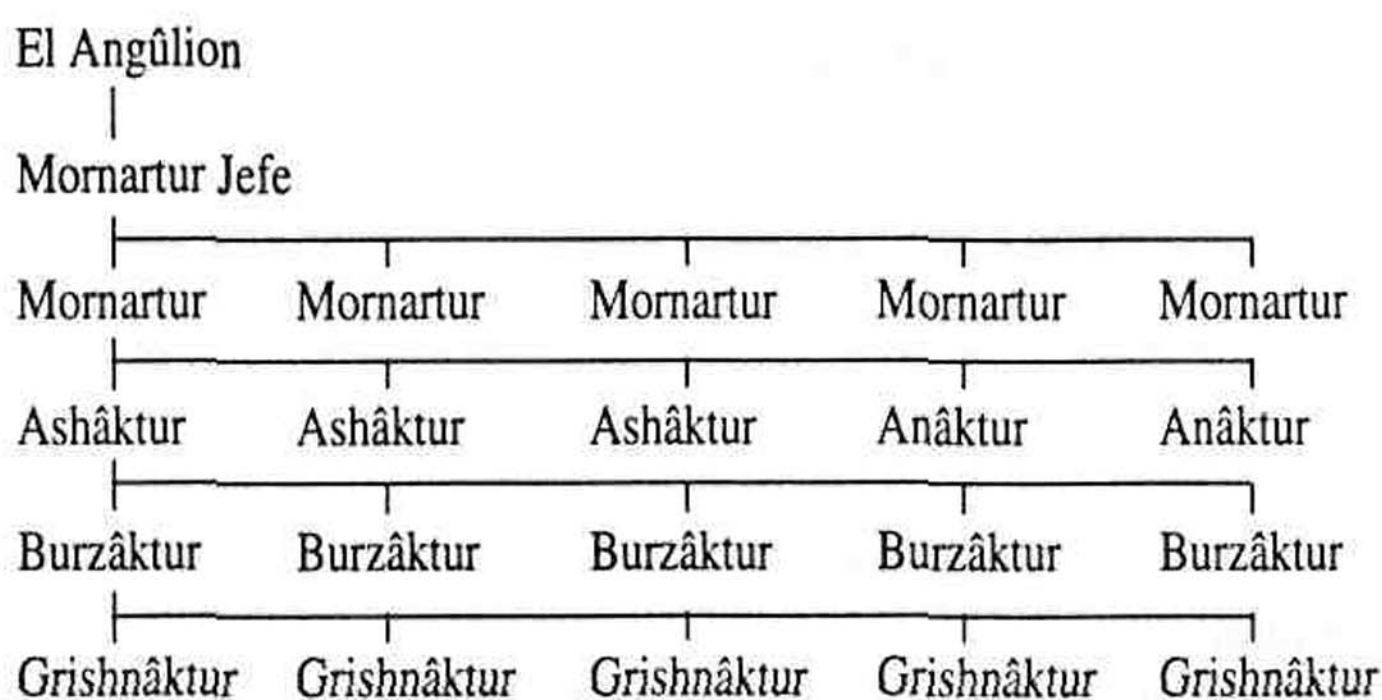


BB

ponsable de organizar las defensas de Angmar y Carn Dûm, de planear las estrategias y las expediciones de reconocimiento y de enviar las órdenes pertinentes al resto de Mornarturi subordinados. Tiene la autoridad suficiente para planear y realizar ataques contra Arthedain, aunque, por supuesto, mantiene al Angûlion informado de todos los desarrollos militares. Dancu es también el comandante de las hoerks (O. pl. "Hoerkal") del Rey Brujo, sus unidades de élite.

Durkarian, Durax y Cykur son los comandantes de los soldados de infantería, y cada uno de ellos comanda a 5,000 hombres; Ulrac y Khursh son los encargados del cuerpo de caballería, capitaneando a 1,500 y 3,400 hombres respectivamente. Hay mucha rivalidad entre todos estos Mornarturi. Cada uno lucha por despuntar al servicio del Rey Brujo, con la esperanza de lograr alcanzar algún día la posición que ostenta actualmente Dancu.

Los ashâktur y los anâktur son los rangos inmediatamente inferiores al de Mornartur. Un ashâktur comanda a 1,000 soldados de infantería, y un anâktur a 500 miembros del cuerpo de caballería. Por debajo suyo se encuentran los burzâktur, que capitanean unidades de 600 soldados o menos. Más numerosos son los grishnâkturi, que comandan grupos de 100 hombres o menos. También hay una gran rivalidad entre los soldados de los rangos inferiores que están destacados por el ejército en la frontera o en el frente.



6.24 LA HUESTE DE ORCOS

Doce tribus de orcos bajo el control de Angmar forman una dispersa confederación conocida como los Uruk-Engmair. Su señor de la guerra es el olog Rogrog, que ha capitaneado a los orcos y trolls de Angmar desde la fundación del reino. Fueron las fuerzas de Rogrog las que saquearon la capital de Cardolan, y fue el mismo señor de la guerra quien mató al último de los príncipes de Cardolan. Su nombre inspira terror y obediencia entre los Uruk-Engmair, y tiene una considerable influencia entre los orcos del Monte Gundabad y el Monte Gram.

Rogrog reside en Carn Dûm cuando no marcha con el ejército en alguna campaña en nombre del Rey Brujo. Pasa su tiempo supervisando e instruyendo a los 20,000 orcos y jinetes de lobos que allí residen. Ha conseguido que los orcos de Carn Dûm adquieran una disciplina que en muy pocas ocasiones se puede contemplar en miembros de su raza. Rogrog es también el comandante de dos hoerkal: la de los olog-hai (o trolls negros) y la de los uruk-hai (altos orcos). Ha moldeado a estas dos hoerkal hasta convertirlas en las más temibles de toda la Tierra de Hierro.

El señor de la guerra tiene una autoridad incuestionable sobre los Uruk-Engmair estacionados a lo largo de las fronteras septentrionales de Angmar y Arthedain. Todos estos orcos se encuentran situados de manera consecutiva a lo largo de la frontera norte de Arthedain, formando una barrera en-

tre los dúnedain y los lossoth. Los uruk-hai tienen sus residencias en cavernas ocultas en las mesetas y cordilleras de la región. A veces complementan sus pobres refugios con una especie de "alquitranado" que les proporciona una protección adicional contra la luz del sol. Las colinas están perforadas por numerosos túneles que permiten a estas malignas criaturas moverse a través de la región sin dejar ni un solo rastro.

TROLLS

Como los trolls son muy raros incluso en Angmar, no cumplen ninguna función importante dentro del ejército. La única raza que utiliza en algunos casos el Rey Brujo son los trolls negros; el resto son demasiado estúpidos como para luchar de manera efectiva. Sólo hay cincuenta olog-hai en todo Angmar, y a menudo actúan como comandantes de las unidades de orcos. Su tamaño, fuerza y astucia les convierten en un desafío demasiado grande para la mayor parte de los orcos rebeldes. Los orcos capitaneados por los trolls negros son muy conocidos por su alto grado de disciplina. La única fuerza formada únicamente por olog-hai es el hoerk de trolls, que sólo tiene seis miembros.

MOVILIZACIÓN DE LOS ORCOS

Rogrog ha desarrollado un simple pero efectivo método de movilización para los dispersos uruk-hai. Si necesita los servicios del Uruk-Engmair, envía a varios jinetes de lobos uruk a las diferentes tribus. Si Rogrog desea convocar a los orcos del Monte Gundabad o del Monte Gram, envía a un olog como mensajero. El troll suele convencer incluso al más reacio de los jefecillos orcos para que cumplan su voluntad.

6.25 LAS HOERKAL

Una hoerk es una unidad militar de élite, normalmente con un propósito especial. Hay varias hoerkal diferentes en Angmar: la guardia personal del Rey Brujo, los olog-hai, los ballesteros, los montaraces, los rastreadores y los uruk-hai. Los rastreadores, los montaraces y los guardaespaldas son hoerkal formados por humanos cuyos miembros fueron elegidos personalmente por Dancu. A menos que se encuentren en el campo de batalla, suelen mantenerse en Carn Dûm, y se encuentran bajo un entrenamiento constante. Las hoerkal más activas son las de los montaraces y los rastreadores, que realizan la mayor parte de las expediciones de reconocimiento para Dancu. Cuando están en el campo de batalla, estos guerreros suelen actuar en pequeños grupos, formados por entre dos y seis hombres.

LA GUARDIA PERSONAL DEL REY BRUJO

En el caso de que el Rey Brujo marchara alguna vez hacia una batalla, esta unidad protegería sus flancos y respondería a sus órdenes directamente y no a través de la habitual cadena de mando. Están estacionados en Carn Dûm, y ocupan el subterráneo que protege la Puerta Oeste de la fortaleza, aunque suelen patrullar los pasillos del nivel más elevado dentro de la montaña. Harband (nivel 20) procede de Rhudaur, y es el capitán de la guardia cuando no tienen ninguna orden específica del Espectro del Anillo. Es un estratega excelente, y también un frío líder equilibrado que raramente pierde el control en el fragor de la batalla. Es rápido de mente y muy objetivo, y está dispuesto a sacrificar a sus hombres si es necesario.

LA HOERK DE TROLLS

Los mejores guerreros de todos los angmarim son los seis olog-hai que forman la hoerk de trolls. Estas criaturas fue-

ron criadas en los pozos de Dol Guldur y más tarde fueron enviadas a Carn Dûm. Son inmunes a los efectos de la luz del sol por gracia de un poderoso sortilegio que se lanzó en el momento de su creación, y que también los hizo más inteligentes, más grandes y más fieros que sus compatriotas. Cada guerrero mide más de tres metros y medio de altura, y debido a su fuerza y tamaño inusuales, prefieren empuñar un arma a dos manos en cada mano.

LOS BALLESTEROS

Hay 550 ballesteros estacionados permanentemente en la fortaleza de Carn Dûm. Estos soldados suelen apostarse en las rendijas para disparar flechas dispuestas a lo largo de las murallas y en las entradas del castillo, armados con ballestas ligeras o pesadas. Su puntería es letal, ya que la mayoría pasan su tiempo de ocio entrenándose con la ballesta.

LOS RASTREADORES

Los rastreadores son una unidad de élite de 200 hombres preparados para muy distintas tareas. Raramente actúan juntos como una sola unidad, sino que suelen ser enviados en misiones individuales o en pequeños grupos. Todos están entrenados para manejar a los lobos y actuar en conjunto con estos animales. Cada rastreador posee un lobo al que considera su compañero, y juntos tienen muchas posibilidades (tirada de 01-93) de encontrar cualquier rastro reciente. Debe tenerse en cuenta que hay otros rastreadores en el ejército del Rey Brujo, pero estas tropas son la crema de la élite. Todos los rastreadores pueden lanzar un sortilegio de *Matices*.

Sarkan (nivel 15), un brygath de Rhûn, es el comandante de los rastreadores. Se ha adaptado bastante bien a su nueva tierra natal, ya que es totalmente maléfico y está dedicado por completo al servicio al Rey Brujo. Harlluinar (nivel 15)

es su segundo al mando, y es un individuo muy eficiente. Está fanáticamente obsesionado por el exterminio de los dúnedain de Arnor. Debido a sus ideales, no existe ningún tipo de rivalidad entre los dos comandantes.

Hay otros dos miembros de la hoerk que merecen una especial atención. Carmil (nivel 8), un nuevo recluta que ha sido promocionado por servicios anteriores, procede de Rhudaur y está interesado en adquirir una fortuna y regresar a su tierra ancestral convertido en un hombre rico. Por ahora ya ha conseguido amasar una pequeña fortuna. Aunque es un tanto frío, es enormemente inteligente y goza de una gran autodisciplina. Carmil no es completamente maligno, pero ha sido confundido por el odio que siente hacia los dúnedain. Farreanar (nivel 12) es el asesino de la unidad. Es un especialista en la infiltración y el envenenamiento, y suele utilizar un garrote como arma favorita.

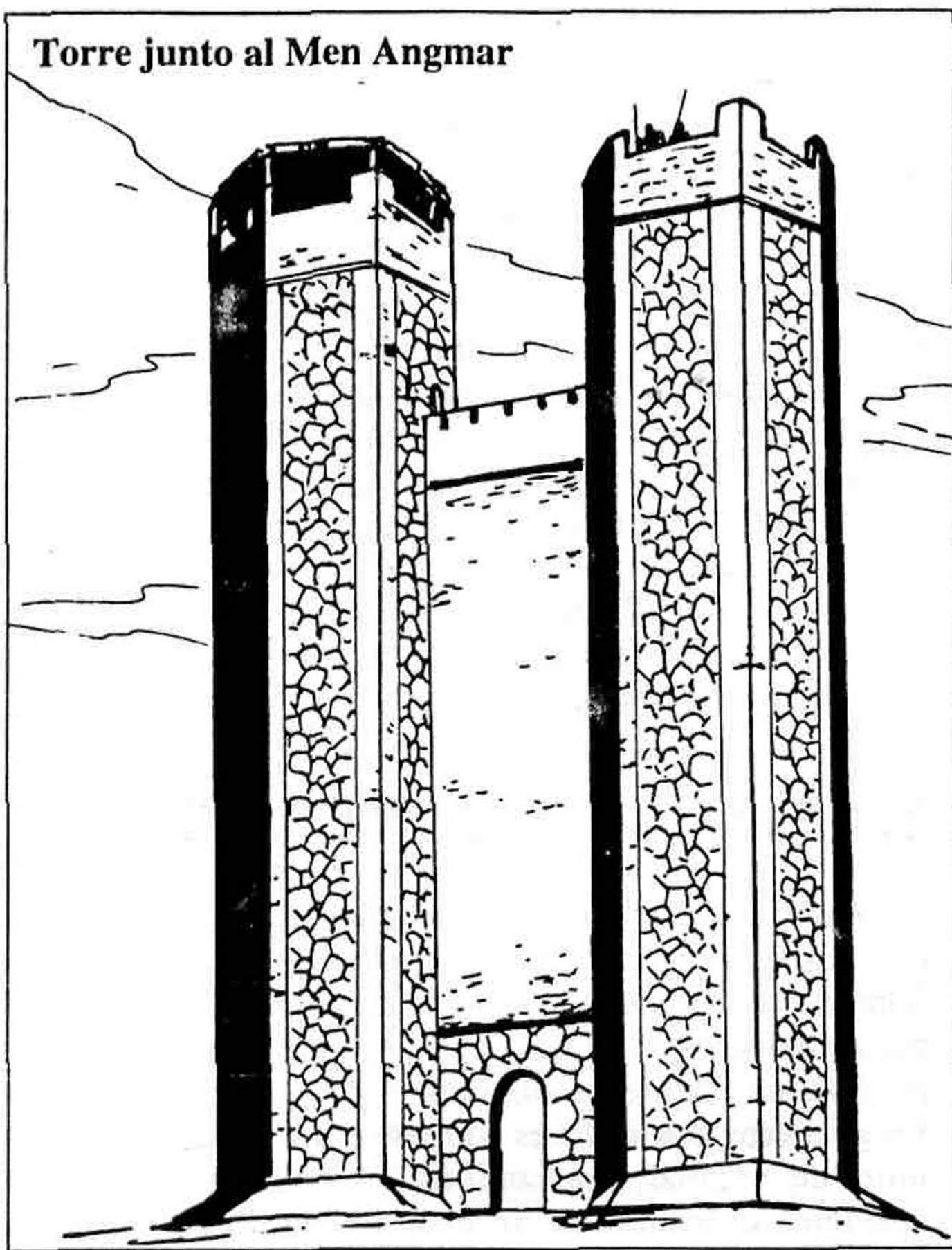
6.3 RUTAS DE COMERCIO

Angmar está situado en uno de los lugares más estériles e inhóspitos de todo Endor, y acoge a una gran cantidad de hombres al servicio del Rey Brujo, así como una incontable hueste de orcos. Por lo tanto, tanto los alimentos como las provisiones adquieren una importancia crítica. Ni siquiera los granjeros más eficaces podrían cultivar, dentro de los límites de Angmar, una cantidad de comida suficiente para apaciguar el hambre de los ejércitos del Rey Brujo. Y las incursiones contra los dúnedain o contra los asentamientos nórdicos en Rhovanion no producen suficientes beneficios como para solucionar el asunto.

La principal clave para la supervivencia y fortaleza de Angmar a lo largo de todos estos siglos son sus caminos. El más importante de ellos es el Men Rhûnen, la ruta que co-



Torre junto al Men Angmar



munica Angmar con los dominios sometidos al Nigromante en las lejanas tierras orientales. Ancho y bien pavimentado, el camino de Rhûn suele ser constantemente utilizado en primavera, verano y otoño.

Las raciones para los ejércitos son principalmente alimentos secos que se pueden transportar con comodidad. Esta insulsa dieta hace que la comida realmente sabrosa se convierta en uno de los mejores sobornos que se pueda ofrecer a un soldado de Angmar. Grandes caravanas de carromatos (cargadas de carne ahumada, judías, frutos secos, guisantes y trigo), acompañados de grandes rebaños de ovejas u otro ganado suelen avanzar con frecuencia a través del Paso del Angirith, escoltados por las hoerkal de élite de los soldados orientales. Cuando es necesario, también se importan del este tropas de refresco y esclavos, lo que proporciona al Rey Brujo una fuente de fácil acceso y casi inagotable de hombres, armas y alimentos. Otros caminos menores, que atraviesan la Gran Espuela de las Montañas Nubladas a través de estrechos desfiladeros, permiten el transporte de trigo, cebada, centeno y avena desde Rhudaur. El objetivo de la mayoría de las caravanas que viajan hacia el oeste es la ciudad de Litash, situada en el extremo occidental del Angirith. Allí se pueden evaluar y preparar los suministros y los hombres, para a continuación ser enviados a diferentes puntos de todo Angmar.

Existe una red de caminos bastante eficiente dentro de Angmar y a lo largo de sus fronteras. El más importante de estos caminos es el Camino de Angmar, que corre a lo largo de las fronteras del dominio del Rey Brujo, y que comunica las grandes fortalezas fronterizas con el Hogar de Hierro. El Men Carn Dûm, que conduce hasta la fortaleza del nazgûl, es otro de los caminos más importantes.

Una de las características más inusuales de la red de caminos de Angmar es que, frecuentemente, uno se encuentra con dos caminos que corren paralelos, uno para los orcos y

otro para los hombres. Este emparejamiento permite al Rey Brujo trasladar unidades de ambas razas al mismo tiempo. Tales movimientos siempre tienen lugar bajo la protección de la oscuridad.

6.4 FORTIFICACIONES

Las defensas de Angmar se basan en una serie de pueblos, castillos, mansiones, torres y faros fortificados. Desde la enorme ciudad-fortaleza de Carn Dûm y la ciudad de Litash hasta el pueblo más diminuto, todas las estructuras están fortificadas. Todas ellas están conectadas mediante una excelente red de caminos que facilitan el traslado y comunicación de las tropas. Los mensajeros, montados en rápidos caballos y lobos, pueden pedir rápidamente refuerzos o comunicar inmediatamente las órdenes más recientes a un Mornartur.

CARN DÛM

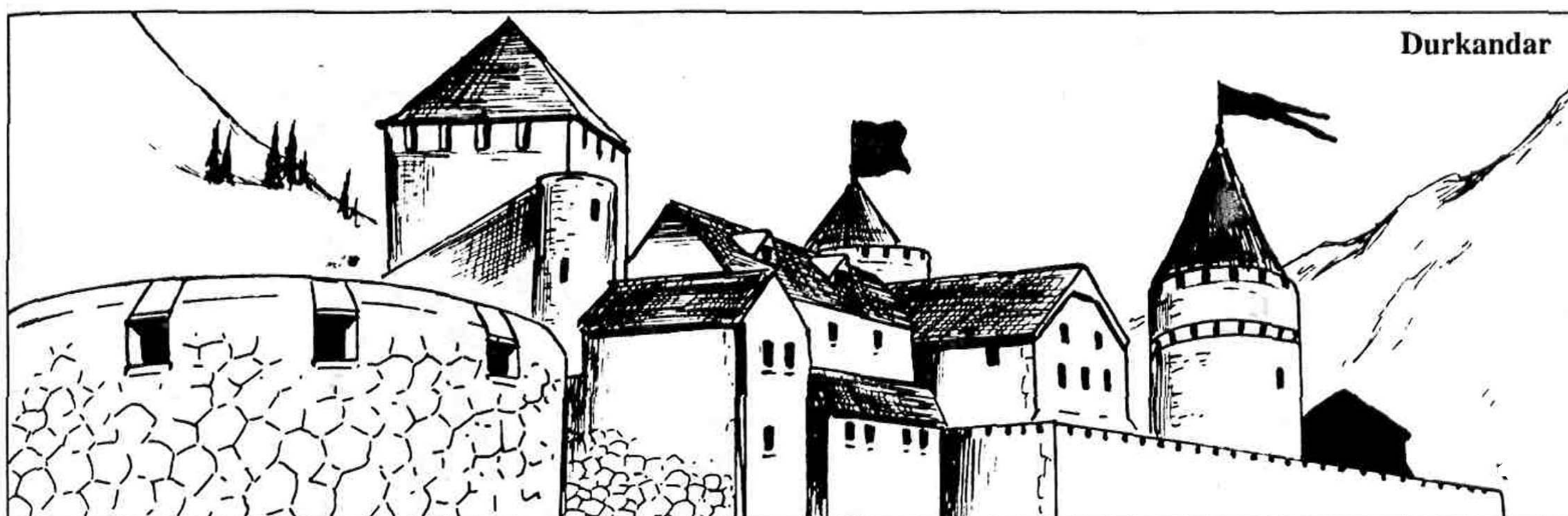
La ciudad-fortaleza de Carn Dûm es el corazón del imperio del Rey Brujo. Allí es donde se reunieron antaño los enormes ejércitos de Angmar para asaltar Arthedain y destruir Cardolan. Hay pocos acontecimientos en Angmar que no sean un reflejo de la voluntad y el propósito del Rey Brujo o de su Amo. Construida sobre los cimientos de Angband por orden del Nigromante, la ciudad es la clave del reino del Rey Brujo. Mientras Carn Dûm permanezca en pie, Angmar seguirá existiendo. Todas las defensas de Angmar están diseñadas para proteger Carn Dûm de cualquier ataque por parte de los dúnedain.

Llevó varias décadas acabar de construir la fortaleza, que es casi completamente inexpugnable. Sus murallas y torres están hechas de granito rojo, y gran parte de la ciudadela está tallada y excavada en el corazón de la montaña. Carn Dûm está protegida por hombres durante el día y por orcos durante la noche. Casi 10,000 soldados de infantería y caballería están estacionados aquí, así como el doble de ese número en orcos. Y aunque la guarnición se redujese a una décima parte del total, la ciudad sería muy difícil de conquistar, ya que el mismo aire está impregnado del miedo que inspira la presencia del Rey Brujo.

LOS GRANDES CASTILLOS

El núcleo de las defensas son los seis grandes castillos que protegen la frontera. Cuatro de estos castillos están situados en la frontera occidental de Angmar, a lo largo del Camino de Angmar: Angsul en el norte, Morkai en la estéril llanura, y Shedûn y Eldanar en el sur. Ashkandur y Durkandar se encuentran en la ladera oriental de las Montañas Nubladas, protegiendo Gundalok y el Camino de Rhûn. Morkai, Shedûn y Ashkandur tienen guarniciones de 600 hombres, además de los orcos. Eldanar, Angsul y Durkandar tienen guarniciones de 300 hombres. La vida en estos castillos es una interminable sucesión de patrullas fronterizas e incursiones sobre territorios dúnedain. En tiempos de guerra, sirven como punto de reunión para las tropas.

Los grandes castillos están extremadamente bien contruidos y fortificados, y sus ocupantes son unos maestros del arte del asedio. Todos son multiangulares y están contruidos con muros de granitos reforzados con hierro. Tienen unas torres muy poco separadas, con numerosas rendijas para disparar flechas, y dos perímetros de murallas. Las puertas están equipadas con adornos tan exquisitos como agujeros para derramar líquidos o disparar flechas y rastrillos de doble



hoja. Cada guarnición tiene una generosa provisión de rocas esféricas, cal viva y aceite, para hervirlos y derramarlos sobre los atacantes.

FORTIFICACIONES MENORES

Hay una serie de 6 mansiones más pequeñas y 18 torres amuralladas conectadas con los castillos que forman una intrincada red de defensa. Estas fortificaciones suelen estar situadas en lugares elevados o sobre una colina artificial sobre la que se pueda observar la región circundante. La zona que rodea la fortaleza suele estar libre de matorrales, árboles o cualquier otro rasgo que pudiera proporcionar refugio a un posible atacante. Las mansiones están protegidas por fosos y estructuras de gruesas murallas, que pueden ser circulares o multiangulares. Dentro de estas estructuras se encuentran los dormitorios, establos y talleres de la guarnición. La torre de homenaje suele ser cuadrada o circular, con una entrada en el segundo piso. Su propósito es más defensivo que residencial, y su construcción y diseño reflejan ese hecho. Húmeda, fría y sin ningún tipo de chimenea, la torre del homenaje es el punto en que la guarnición realizaría la última defensa de la fortaleza contra una fuerza atacante. Las mansiones suelen tener guarniciones de unos cien soldados, mientras que en las torres sólo se suelen encontrar treinta y seis. Los miembros de cada guarnición, tanto hombres como orcos, patrullan el terreno circundante de manera regular. Se espera que informen rápidamente de cualquier circunstancia inusual y que envíen a los prisioneros que capturen al gran castillo más cercano.

LAS TORRES-FARO

Todos los castillos, mansiones y torres de Angmar tienen faros, pero los que se describen en esta sección son faros adicionales situados a lo largo de todos los caminos. Estas torres-faro están habitadas por nueve hombres, guerreros que han sido apostados en uno de los puestos menos apasionantes del ejército. Los soldados deben encargarse del faro durante tres meses, y se les prohíbe abandonar su puesto bajo amenaza de muerte.

Cada torre-faro mide 18 metros de altura, tiene forma octogonal y está formada por bloques de piedra. El techo es plano, y hay un solo hombre vigilando en todo momento. Justo por debajo de la cúpula se encuentra el faro. La cámara tiene ocho grandes ventanas cubiertas por postigos de hierro, que se pueden subir o bajar rápidamente mediante poleas y palancas. El fuego se mantiene en un gran hogar circular de casi dos metros de diámetro, y las paredes están llenas de espejos de metal pulido que reflejan la luz del fuego y la dirigen a través de las ventanas.

Las torres-faro son unas herramientas de comunicación extremadamente flexibles y poderosas. La luz se puede dirigir hasta en ocho direcciones diferentes, aunque también se puede enviar un único haz. Los angmarim han desarrollado un complejo sistema de señales basado en la subida y bajada de los postigos y en el color de las llamas. Cada uno de los grandes castillos, mansiones y fortificaciones tienen su propio código, y de esta manera es posible enviar mensajes muy precisos mediante estos faros. (Ver la sección 6.53, más adelante.)

6.5 LA VIDA EN LA FRONTERA

Cuando Elendil fundó el reino de Arnor, abarcaba una buena parte del noroeste de la Tierra Media. Los hombres vivían en ciudades situadas tan al oeste como la Comarca y tan al norte como la orilla septentrional del Nenuial (el Lago del Crepúsculo). Pero tras el asalto de Angmar y la plaga de



1635-36 T.E., la población de Arnor descendió drásticamente. Cardolan fue asolado y abandonado, y Rhudaur se convirtió en el hogar de los hombres malignos. Las fronteras del único reino superviviente, Arthedain, se fueron reduciendo cada vez más. Las pueblos de las zonas más alejadas del núcleo fueron abandonados a medida que los hombres se retiraban hacia el centro del reino. Aunque Arthedain reclama su señorío sobre todo lo que antaño comprendió Arnor, no tiene la fortaleza suficiente como para respaldar esta afirmación. Las verdaderas fronteras de Arthedain son mucho más pequeñas de lo que lo eran hace cien años.

6.51 EN UDANORIATH

Las antaño fértiles y colonizadas regiones del norte de Arnor se han convertido en una desolada pradera conocida como "En Udanoriath" (S. "La Tierra de Nadie"). Arthedain tiene demasiados pocos hombres como para mantenerla en su posesión, y el Rey Brujo carece de la fuerza necesaria para conquistarla. Esta región ofrece unas oportunidades interesantes y únicas para ir de aventuras.

Udanoriath está desolada, pero no vacía. Se pueden contemplar varias ciudades y torres en ruinas en el horizonte, y los campos se van haciendo más salvajes a cada año que pasa. La mayoría de gente sólo se aventura en esta región por necesidad y no por elección. Los lobos campan a sus anchas, y por la noche se pueden encontrar numerosas bandas de orcos merodeando. Los hombres malignos procedentes de Rhudaur que se han convertido en forajidos han hecho de esta región su nuevo hogar. Según los informes de los montaraces que han regresado a Fornost, también se ha visto algún que otro troll por la zona. Hay quien habla de huellas en el lejano norte que podrían pertenecer a gigantes. Uno de los montaraces, visiblemente pálido y alterado, describió a un dragón que había visto volando en la lejanía. Esta sección incluye algunos de los encuentros más inusuales que podrían tener lugar en esta zona del mundo, entre los que se pueden encontrar dragones, trolls y gigantes. Estas criaturas (incluso los trolls) son bastante raras, ya que necesitan una parcela de territorio bastante grande para sobrevivir y no pueden coexistir con otra raza cercana.

6.52 GUARDIAS FRONTERIZAS

Angmar también ha contribuido a ayudar a los nuevos habitantes. Las fuerzas del Rey Brujo han construido o reparado toda una serie de torres de vigilancia y puestos avanzados en Udanoriath. Estos puestos tienen varios propósitos: intentan evitar cualquier infiltración y sirven como base para las incursiones y expediciones contra Arthedain. Además, las torres evitan que los colonos regresen a la región. El viajero no debería sorprenderse al descubrir caminos bien cuidados y torres en perfecto estado en ciertas áreas del norte de Eriador. Y no sería muy sabio por su parte hacer uso de dichos caminos o aproximarse a alguna de las torres.

Los fuertes pueden tener dos orígenes: (1) son antiguas construcciones númenóreanas; o (2) fueron construidas por los sirvientes de Angmar. Al contemplar estas estructuras, uno se da cuenta de que la originalidad de los arquitectos de Angmar no es demasiado elevada. La mayoría son de construcción similar y comparten una gran cantidad de rasgos comunes.

Siempre que ha sido posible se han construido los puestos avanzados en lugares elevados o en la cima de una colina, desde donde se pueda contemplar la región circundante. La zona en torno a la fortaleza se mantiene libre de arbustos, árboles o cualquier otro obstáculo que pudiera propor-



cionar algún refugio al posible atacante. La fortaleza está formada por una estructura de gruesas murallas, y en algunos casos una muralla de madera que se puede controlar fácilmente desde los muros interiores. La torre del homenaje que se encuentra dentro de los muros puede ser cuadrada o circular, con una entrada en el segundo piso. La posición de la torre de homenaje varía; puede estar separada o formar parte del muro circundante. No es una estructura ideada para residir en su interior, sino el lugar al que se retirarían los defensores en el último momento. La torre del homenaje sería un hogar bastante desagradable, ya que es húmeda, fría y no tiene ninguna chimenea. Por lo tanto, la guarnición vive en las estructuras exteriores. Estas pequeñas fortalezas contienen en ocasiones dos pozos, uno en el recinto y otro en la torre de homenaje. Los castillos, y especialmente la torre del homenaje, están bien provistos de comida y agua.

6.53 COMUNICACIONES

Cada una de las fortalezas está equipada con un faro de señales con que se pueden comunicar con los demás puestos. Los hombres de Carn Dûm han desarrollado un sencillo código que les permite enviar mensajes de un punto a otro. Además, tienen al menos un centenar de criaturas de cierto tamaño (murciélagos, crebain, huargos, etc.) que están entrenadas como mensajeras.

SEÑALES

Un solo fulgor (resplandor), tanto breve como más prolongado: El puesto está siendo atacado, enviar ayuda.

Dos fulgores rápidos: Alarma general, lo que significa invasión.

Un fulgor corto y otro largo: Se ha descubierto un pequeño grupo que ha logrado escapar a la persecución; preparar una búsqueda formal por parte de todos los puestos de la zona.

Un fulgor largo y otro corto: Patrulla atacada; preparar una búsqueda en la zona por parte de todos los puestos.

Tres fulgores cortos: Prisioneros capturados; enviar mensaje al puesto de mando.

6.6 LOS DÚNEDAIN

En 1700 T.E., Arthedain es el único reino superviviente de los tres estados sucesores de Arnor. Sus gobernantes reclaman su señorío sobre todo lo que antaño comprendió Arnor, ya que no queda ningún heredero de Isildur en Cardolan o en Rhudaur. Sin embargo, esta reclamación es puramente nominal; las fronteras de Arthedain se han reducido drásticamente desde la Gran Plaga de 1636 T.E., y el reino no tiene los recursos suficientes como para proteger un territorio de mayor tamaño.

El señor de Arthedain, Arvegil, ascendió al trono tras la muerte de Argeleb por causa de la Plaga. A pesar de la cada vez menor fuerza de los dúnedain, el rey todavía mantiene una fuerte guardia dentro de los reducidos límites de su reino. Su vigilancia ha dado fruto; la vida dentro de las fronteras de Arthedain es relativamente agradable y segura, y los hombres han comenzado a olvidar la temible devastación provocada por la Plaga.

Este reino ha cambiado enormemente desde el desencadenamiento de la Plaga. A medida que los hombres se recuperaban de la enfermedad, tuvo lugar un cambio espontáneo en la distribución de la población. Algunas ciudades fueron abandonadas, y otras recibieron supervivientes de diferentes asentamientos. La mayoría de la gente decidió abandonar las zonas más periféricas y se retiraron al corazón del Reino del Norte. Pero incluso cerca de Fornost, la mayoría no se sienten del todo seguros; muchas ciudades están rodeadas por murallas recién construidas. El poder del Rey Brujo todavía no ha sido olvidado.

6.7 ESTRATEGIA DE ANGMAR

El Rey Brujo de Angmar, pese a ser uno de los seres más poderosos de toda la Tierra Media, sigue siendo en definitiva una herramienta de Sauron y un esclavo del Anillo Único. Es el jefe de los nazgûl, los temidos Espectros del Anillo, y por lo tanto el instrumento elegido por Sauron para destruir a los dúnedain en el norte. Todas sus acciones son un reflejo de la voluntad de su gran amo.

El Rey Brujo no tiene ninguna prisa por desarrollar su campaña; cuando su primera embestida para acabar con los dúnedain fue rechazada, se retiró a Angmar para esperar. Siendo inmortal, no está presionado por el paso del tiempo que empuja a otros conquistadores. La fuerza de Arthedain es todavía demasiado grande como para él pueda conquistarla, pero su poder va descendiendo a medida que pasan los años. El Señor de Morgul ha ordenado a sus hombres que acosen a los dúnedain siempre que puedan, pero que siempre conserven sus propias fuerzas. Sabe que con el tiempo, esas incursiones y la sombra de su mera presencia llegarán a humillar, desmoralizar y reducir el número de dúnedain que viven en Arthedain. Espera, junto a sus aliados, al momento adecuado para lanzar el asalto final contra Arthedain. Y su estrategia está teniendo éxito, ya que a cada año que pasa, más hombres huyen en dirección hacia la paz de Gondor.

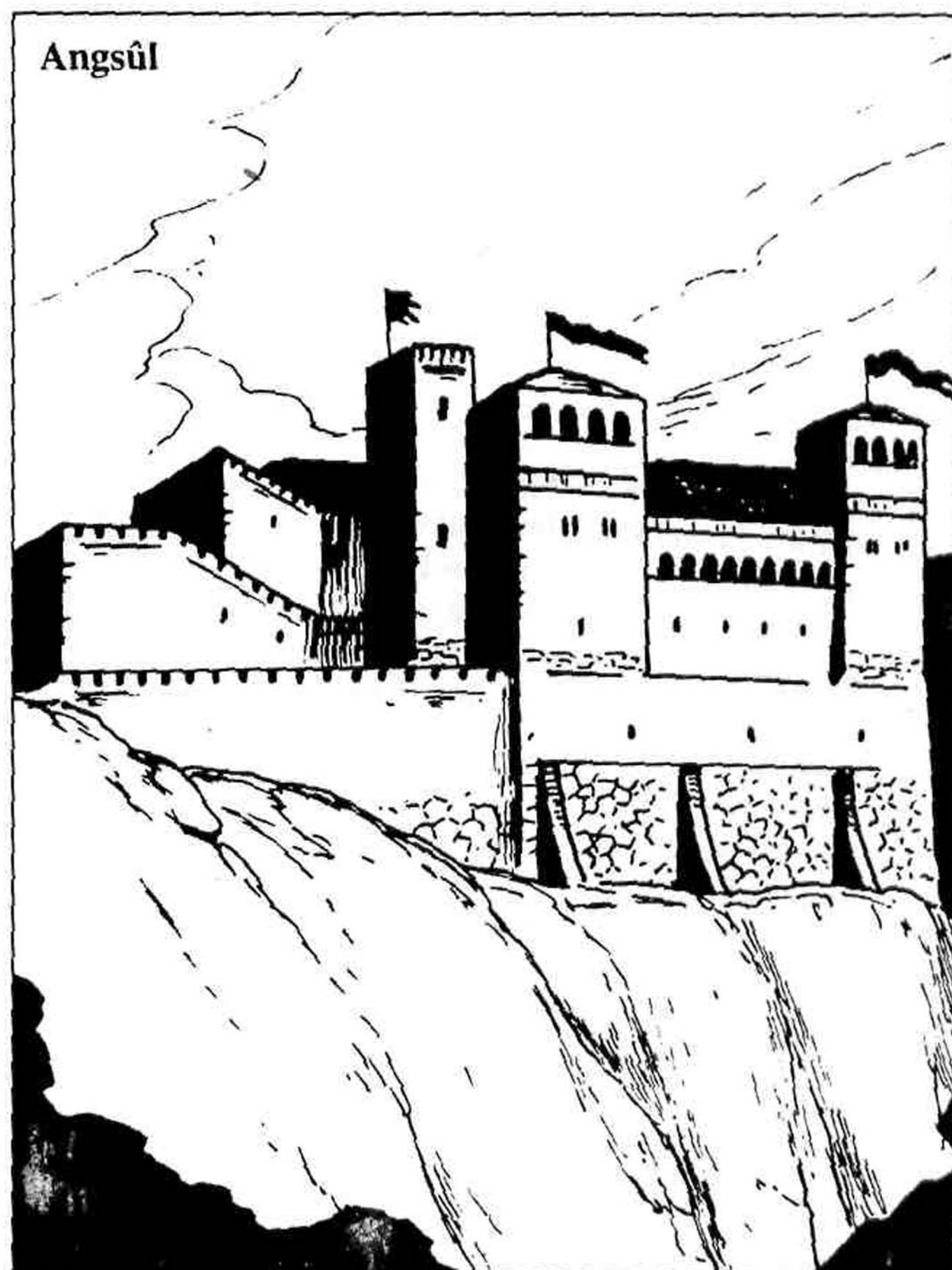
7. FORTALEZAS REALES

El imperio del Rey Brujo es un reino militarista. Está organizado en torno a fortalezas y mansiones y no en ciudades y pueblos, de forma que el centro de la actividad no es otro que su perímetro fortificado. Docenas de torres de vigilancia, mansiones, castillos y complejos cavernosos protegen esta agreste frontera. De todas esas fortalezas, la capital del Rey Brujo en Carn Dûm es indudablemente la más importante.

7.1 CARN DÛM

Mucho tiempo antes de que el Rey Brujo llegara a Angmar, los enanos ocuparon muchas de las minas más abundantes de la región. Sus mansiones eran prósperas y seguras, e inicialmente los enanos no se vieron molestados por los seres maléficos que poco después comenzaron a multiplicarse. A medida que los dragones, orcos y trolls se hacían más numerosos, y las rutas de comercio y líneas de suministros se veían cada vez más amenazadas, los khazâd comenzaron a tomarse más en serio los envites del nazgûl. Al final, el Pueblo de Durin huyó hacia el sur, buscando la seguridad de sus minas en el norte de las Colinas del Tiempo. Fueron ellos quienes dieron su nombre a la ciudadela del Rey Brujo: Carn Dûm la llamaron, la Fortaleza Roja.

Ciertamente, el nombre es un caso muy raro entre los términos habituales que se pueden encontrar en el oeste de la Tierra Media. Aparentemente es una combinación de palabras enanas y élficas. "Carn" significa "rojo" en la lengua de los eldar, y "Dûm" es el nombre khuzdul para los comple-



jos o fortalezas subterráneas. Los refugiados enanos comunicaron a todos los que se encontraron la noticia de la aparición de la gran fortaleza de monótona piedra roja en el norte, diseminando el nombre que habían otorgado a la fortaleza junto a la noticia del peligro que significaba. Pronto, todo Eriador conocía el peligro que acechaba en el norte.

No es posible precisar con certeza la fecha en que se finalizó la construcción de Carn Dûm y el Rey Brujo comenzó a residir allí, ya que no tenemos acceso a los registros de Angmar o de Sauron para confirmarlo. Los Sabios sitúan el acontecimiento en torno al año 1300 T.E., y ciertamente el úlair ya estaba perfectamente establecido a mediados de ese siglo, con Rhudaur firmemente bajo su dominio y Cardolan a punto de ceder.

Carn Dûm es una de las grandes fortalezas de la Tierra Media, aunque en realidad está dividida en dos partes: una que se eleva sobre la base y el lomo de una enorme montaña, y otra excavada en la roca de esa misma cumbre. Los arquitectos utilizaron la montaña para beneficiar al defensor, por lo que colocaron varias murallas para detener el paso de un ejército atacante.

La muralla más externa se extiende desde el lomo de la montaña hasta sus laderas más inferiores, quedándose a muy poca distancia de la base. La muralla mide quince metros de altura, casi cuatro metros de grosor, y está perforada por numerosos pasajes. A intervalos regulares de 9-18 metros se encuentran situadas varias rendijas para que los ballesteros disparen a través suyo. Un grupo de rastrillos interiores permiten a los defensores sellar determinadas secciones del interior. La entrada a través de la muralla está protegida por una serie de pasajes y una puerta muy pesada y difícil de abrir.

El patio del interior contiene varias barracas, dormitorios para los oficiales, almacenes, establos, cocinas y otros edificios militares asociados con el ejército. Se parece más a una ciudad que a una fortaleza. La mayor parte del ejército de hombres estacionados en Carn Dûm está acuartelado en esta sección. Los soldados se alojan en unas sencillas barracas de madera de dos pisos, con cincuenta hombres asignados a cada barraca.

Una segunda muralla corre por encima del lomo del macizo. Es un muro más elevado que la muralla exterior. El terreno montañoso incrementa en gran medida la verdadera altura de esta elevación, que va subiendo y bajando con el paisaje. Los pasajes interiores, rastrillos y rendijas para disparar flechas son sólo algunas de sus defensas. La puerta que permite la entrada a la segunda torre se encuentra al final de un desfiladero excavado en la ladera de la montaña.

El segundo patio ocupa un saliente llano respaldado por unos acantilados tremendamente escarpados que se elevan hacia la cima de la montaña. Es el centro administrativo para el exterior de la fortaleza, y sus edificios son menos numerosos y más grandes. Los señores y sus guardaespaldas residen aquí, en cómodos y espaciosos dormitorios. Los montaraces y ballesteros viven en las amplias barracas situadas en un lugar cercano. Además, unos enormes almacenes contienen gran cantidad de armas de buena calidad, así como alimentos y suministros.

Una tercera muralla protege la base de la montaña en la zona este del segundo patio. Esta muralla es menos alargada, pero en todos los demás aspectos es idéntica a la primera y segunda murallas. Su propósito es doble: (1) evitar que los atacantes escalen la ladera de la montaña, y (2) defender el túnel que conduce hasta el patio más interior, en la cima de la montaña. Este pasaje puede cerrarse con un rastrillo si las circunstancias lo requieren.

El túnel es la única vía de acceso a la cuarta y última muralla, y a los edificios que protege. La muralla de este patio interior mide casi 23 metros de altura y 6 metros de grosor. Está perforada con numerosos pasajes y rendijas para disparar flechas (allí donde es posible) a intervalos de unos ocho metros. El patio es pequeño y contiene las estancias de los hoerkal y su jefe Dancu. Una vez en el interior del patio, se puede acceder fácilmente a estos lujosos edificios. Los hoerkal comen, duermen y se entrenan en el allanado patio que hay delante de sus estancias. La torre del homenaje se eleva sobre una grieta en la montaña, al otro lado de un abismo que mide unos tres metros de anchura. Dos torres fortificadas protegen esta grieta. La entrada a la torre del homenaje se encuentra en el segundo piso, lo que constituye una última dificultad para los atacantes. A través de esta torre, los hombres pueden entrar a la fortaleza montañosa del Rey Brujo de Angmar.

7.11 DEFENSAS EXTERIORES

En todo momento hay una guardia protegiendo las murallas de Carn Dûm. Tres hombres ocupan cada una de las torres de la muralla exterior, y varios grupos de cinco soldados patrullan regularmente todo el perímetro de la muralla. Exceptuando a los hombres de las torres, hay unos 50-70 hombres en la muralla exterior en todo momento. La guardia cambia cada cuatro horas.

Tres hombres vigilan cada torre de las murallas que rodean el segundo patio; otros 25 patrullan la muralla superior y 15 más patrullan la muralla inferior. La guardia de la muralla más interior de la fortaleza es la más estricta. Cuatro hombres vigilan desde cada torre, y veinte patrullan a lo largo de la muralla. Además, hay tres miembros de algún hoerk situados en las almenas de la muralla en todo momento. En cada una de las puertas de la fortaleza se encuentra montada una guardia de 12 hombres.

También hay numerosas patrullas regulares en el exterior y el interior de Carn Dûm. Los hombres vigilan la zona cuando el sol está alto, y los orcos patrullan bajo la luz de la luna. Durante el día, hay 5-8 patrullas que exploran la región circundante. Cada una está compuesta por 10-20 hombres acompañados por 2-3 grandes perros o lobos con un agudísimo sentido del olfato. Por la noche, 5-8 patrullas compuestas por 15-30 orcos y tres huargos registran la zona en busca de intrusos. La duración de una patrulla normal es de unas tres horas y media.

Además de las patrullas que reconocen la región, Dancu ha ordenado una serie de patrullas nocturnas en el interior del primer y segundo patio. Estas patrullas están formadas íntegramente por humanos. Dentro del primer patio, su composición es idéntica a la de las patrullas que exploran la zona exterior durante el día. Sin embargo, el segundo patio sólo tiene dos patrullas.

DISPOSICIÓN DE LAS TROPAS

Los soldados de Carn Dûm están estacionados en las torres de la muralla exterior en compañías de quince hombres. En un momento, dichas compañías se pueden mover hasta las rendijas para arrojar flechas o a las almenas de las murallas si suena la alarma. Quienes no están de servicio o no se encuentran en las murallas pasan el tiempo de forma adecuada para un soldado. Hay una unidad especial de ballesteros estacionada a lo largo de la segunda, tercera y cuarta murallas. Sus miembros también están acuartelados en las torres.

ADMINISTRACIÓN

El Rey Brujo no se preocupa demasiado de los asuntos cotidianos de su fortaleza; reserva su atención para acontecimientos de mayor importancia. Y aunque el Señor Dancu está nominalmente al mando de la defensa de la fortaleza, él tampoco se preocupa por los problemas menores. Se limita a escribir los decretos, y deja que los ashâktur sean los que decidan los detalles más específicos. Dancu pasa su tiempo intentando idear alguna estrategia que permita a su amo cumplir con más eficacia sus objetivos. Naturalmente, todos los prisioneros son responsabilidad directa de Dancu y el Nazgûl, pero ninguno de los dos son vistos con demasiada frecuencia en el exterior de la montaña.

Aunque los señores tienen una total autoridad sobre los hombres que comandan, los ashâktur y sus oficiales son los encargados de enfrentarse a la mayoría de rutinas administrativas. Un ashâktur decidirá, por ejemplo, qué unidades son enviadas en una patrulla, siempre que su señor le haya ordenado organizar las patrullas. Cada capitán realiza un informe diario que entrega a su ashâktur, y este último se reúne a diario con sus señores. Estas reuniones regulares aseguran la buena comunicación entre un ashâktur y una eficiente administración de la fortaleza.

La vida en Carn Dûm está cuidadosamente regulada; los comandantes hacen lo posible por que la información fluya de manera eficiente y, de esta forma, se pueda mantener un conocimiento casi constantemente actualizado del estado de la fortaleza. Los soldados pasan los días en tareas que les han sido otorgadas de manera específica y personal. Todos los movimientos de gente y suministros que entran o salen son cuidadosamente vigilados; se hace todo lo posible por dejar la menor cantidad de asuntos al azar.

7.12 DEFENSAS INTERIORES

El interior de la fortaleza del Rey Brujo se puede dividir en la sección superior y la sección inferior. En ambas se pueden encontrar las mismas características defensivas: trampas, puestos de guardia, puertas, entradas y rastrillos.

MECANISMOS DE LAS CERRADURAS

La mayoría de las cerraduras pueden ser abiertas o cerradas con una especie de llave con forma de ala. Todas las trampas tienen unos huecos para introducir una llave que las desactiva, conocido por los capitanes de la guardia pero no por los guardias normales; sólo los capitanes poseen una llave que puede desactivar o abrir la entrada o puerta más cercana. El hueco para la llave de las trampas de fuego se encuentra en una grieta de la pared, justo enfrente de la palanca que las activa. Las trampas en el techo tienen el hueco para la llave situado en el suelo, al lado de la palanca. Las trampas-pozo, las trampas-pozo con cuchillas y las trampas de cuchillas tienen los mecanismos de la cerradura situados bajo la palanca que los activa. Todas las palancas parecen ser unas sencillas antorcheras, y en realidad también son utilizadas con esa función. Su único rasgo distintivo es la superficie pulida del brazo de estos mecanismos, que indica una frecuencia de uso que no es tan evidente en el resto de antorcheras.

TRAMPAS-POZO

Las trampas-pozo, al igual que la mayoría de mecanismos creados por los ingenieros del Rey Brujo, tienen un tamaño determinado. Miden algo más de siete metros de profundidad y están llenas de agua hasta una altura de un metro. Las paredes tienen unas protuberancias de piedras

pensadas para golpear a las víctimas que caigan por el pozo (50% de posibilidades de quedar inconscientes de manera inmediata). Aunque no se golpeen con ellas, las víctimas recibirán 10-20 puntos de daño por la caída, además de cualquier daño crítico adecuado (por ejemplo, si es una caída media, recibirá un ataque +24). En el caso de que la víctima quede inconsciente, hay un 90% de probabilidades de que se ahogue en 4-10 minutos. Las trampas-pozo se activan cuando se colocan 25 kilos sobre su superficie, pero se pueden bloquear.

Las trampas-pozo con cuchillas no tienen agua, sino que tienen cuchillas de acero o hierro de 60-120 cm. clavadas en el fondo. El pozo mide algo más de siete metros de profundidad y tiene las paredes cubiertas de trozos de metal de 25 cm. con forma de cuchillas. Como el metal está oxidado, hay una posibilidad de infectarse en el caso de que la cuchilla cause una herida (hacer una tirada contra Constitución). Las hojas de las paredes cortan como espadas (0-9 ataques +75); tratar las cuchillas del fondo como si fuesen ataques de lanza de caballería (+75), causando hasta 1-10 ataques. Además, se debe sumar el daño provocado por la caída de siete metros. Las trampas-pozo con cuchillas se activan cuando se colocan 35 kilos en su superficie, pero también pueden ser bloqueadas.

TRAMPAS EN EL TECHO

Las trampas en el techo precipitan un bloque de piedra de 2000 kilos de peso sobre una zona de pasillo de 3 x 3 metros, causando normalmente un ataque +75 de Caída/Aplastamiento (01-50 = enorme, 51-75 = grande, 76-85 = medio, 86-95 = pequeño, 96-100 = 1-10 puntos de vida). Se pueden activar de forma manual o tirando de las antorcheras o pequeñas estatuillas doradas que suele haber cerca suyo. Existe una variante de la trampa en el techo que precipita una serie de piedras sobre puntos precisos del pasillo por detrás del punto habitual o al otro lado de la esquina, haciendo inútil cualquier precaución por parte de las víctimas.

TRAMPAS DE FUEGO

Las trampas de fuego se pueden activar manualmente al tirar de una palanca. Se necesita una llave para poder utilizar la palanca, pero cada uno de los capitanes de la guardia posee una de estas llaves. Las llamas también se pueden activar cuando una víctima meta la mano en el agujero por el que sale el fuego y toque el "disparador", que no es sino un engranaje de metal. Es Extremadamente Difícil (-30) o Difícil (-10) evitar tocar el disparador, según se conozca o no su presencia. Las trampas de fuego suelen emitir entre uno y diez chorros de fuego, equivalentes a *Rayos Ígneos* +50. A ambos lados de la zona afectada por las llamas se abrirán automáticamente sendos pozos de 3 x 3 metros (ver las medidas de los pozos normales) para atrapar a las víctimas en medio de la zona de efecto.

TRAMPAS DE CUCHILLAS

Las trampas de cuchillas actúan como las trampas de fuego, pero disparan una serie de cuchillas desde numerosos orificios en las paredes. El resultado son 1-10 ataques +75 de lanza de caballería. Estas cuchillas están impregnadas con jégga, un pastoso veneno negro hecho a partir del veneno de murciélago. Como está bastante pasado, las víctimas deben hacer una TR contra un veneno de nivel 10. En caso de que pasen la tirada, el veneno no tiene ningún efecto. Si se falla la tirada, reciben 1-100 puntos de daño, además de una posibilidad de infectar la herida.

PUESTOS DE GUARDIA Y ENTRADAS

Carn Dûm está protegida por orcos. Durante cada ciclo de guardias hay estacionados en cada puesto de guardia entre dos y seis soldados. Estos guerreros, acuartelados en una zona realmente incómoda y superpoblada, trabajan bajo unas condiciones que ningún hombre podría soportar. Sin embargo, reciben armas adicionales, un cuerno para dar la alarma y un cubo para hacer sus necesidades.

Las puertas, entradas y rastrillos de Carn Dûm están dotados de cerraduras que se pueden abrir o cerrar mediante unas llaves con forma de ala. El uso de una llave que no sea la adecuada puede causar algún problema, ya que se quedará atascada en la cerradura. Las puertas a las tesorerías de cada nivel están equipadas con una especie de cetros de bronce que lanzarán un *Relámpago* +50 contra cualquier intruso que utilice la llave incorrecta. A menos que se indique lo contrario, las puertas se abren deslizándose hacia un lado del muro. Todos los rastrillos se abren hacia arriba. Cuando caen, infligen un ataque +50 de lanza de caballería sobre quien se encuentre debajo suyo.

DISPOSICIÓN DE LAS TROPAS

En la entrada y salida de cada uno de los tres primeros niveles se encuentran entre tres y seis guardias (nivel 5). Ocho patrullas de dos orcos (nivel 6) registran los pasajes del tercer nivel, donde se almacenan las provisiones. Ambas puertas están cerradas por la noche, con una guardia de doce orcos (de nivel 5) estacionados en la entrada.

El cuarto nivel goza de una mayor protección. En cada entrada se encuentran nueve guerreros (de nivel 10). Quince olog-hai (nivel 8-10) patrullan por los pasillos.

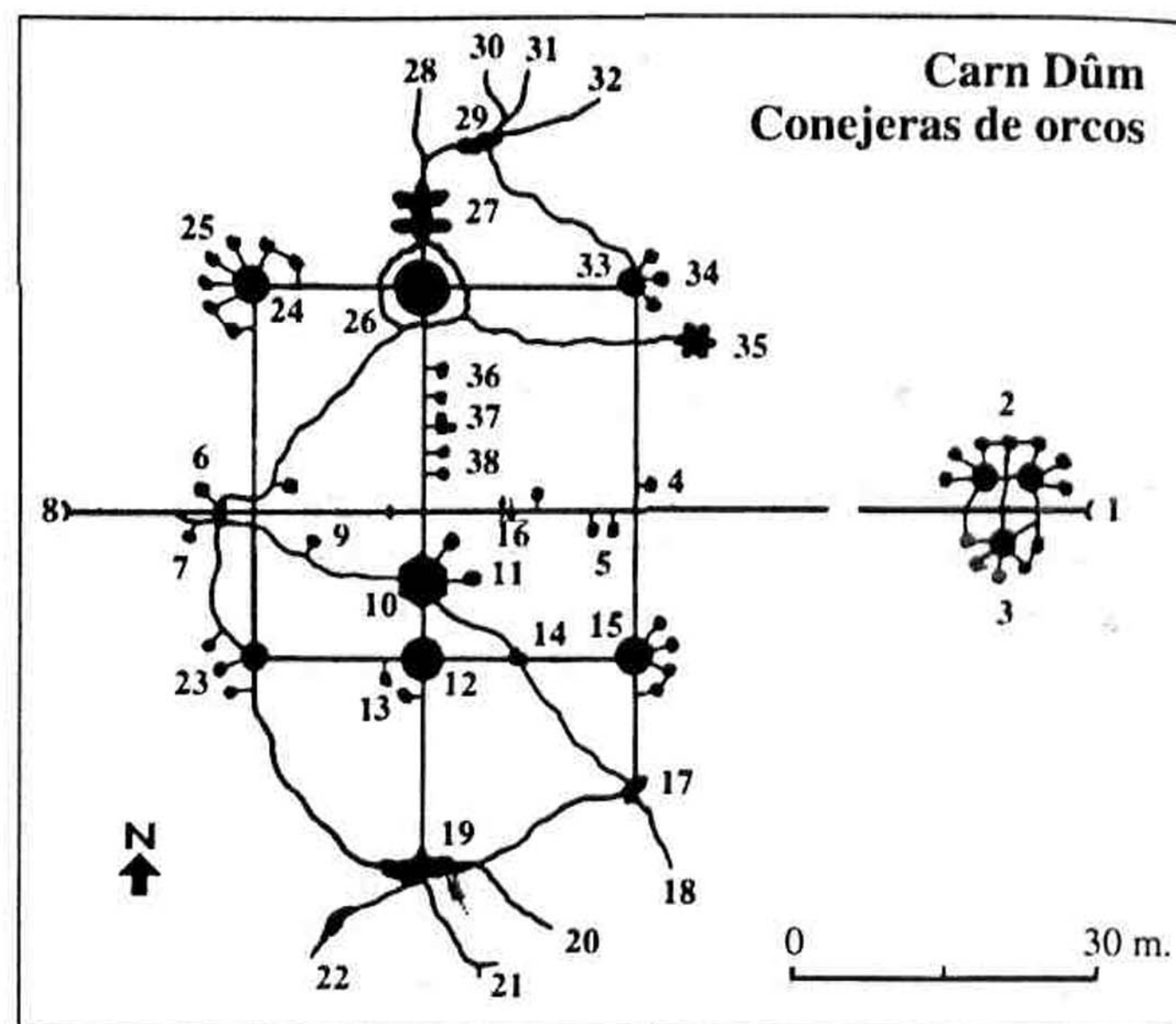
Además de los guardias apostados, hay seis trolls negros moviéndose por los pasillos del quinto nivel y seis edain (de nivel 15) que protegen la entrada a las estancias del Rey Brujo. Si en algún momento está desarrollándose un concilio, cada señor habrá venido acompañado por 3-7 miembros de su guardia personal. El Rey Brujo puede detectar la presencia de intrusos en este nivel a un radio de 23 metros.

LAS CONEJERAS DE ORCOS

Las estancias inferiores acogen a cinco tribus de la hueste de orcos de Carn Dûm. Se trata de un laberinto de túneles, estancias, salas de guardia, comedores y almacenes. El rasgo más distintivo de la sección es su único túnel que conduce a una salida en la ladera oriental de la montaña.

Cuando están de guardia, los comandantes supervisan los movimientos de los orcos. Sin embargo, su tiempo de ocio está menos controlado, y los soldados se embarcan en una serie de diferentes pasatiempos, todos ellos bastante desagradables. Duermen en grandes estancias dignificadas con el nombre de barracas y comen en grandes cavernas comunitarias. Cuando no se encuentran patrullando o atacando algún poblado, disfrutan forjando armas, luchando entre ellos, excavando nuevos túneles o torturando a los prisioneros. Los orcos protegen fieramente su territorio, y son muy suspicaces; tienen apostados varios guardias en diferentes puntos claves, así como a intervalos regulares a lo largo de los pasillos.

1. Puerta este. Unas macizas puertas de hierro encantado, seguidas por una serie de seis rastrillos, forman la mayor parte de las defensas de la entrada oriental a Carn Dûm (ver el contorno a color del mapa en la elevación 1,200 metros). Los pasillos paralelos, desde los cuales unos guerreros escondidos podrían disparar a placer contra los intrusos, las cavernas donde se reúnen las tropas y las trampas comunes en to-



da la fortaleza, hacen de esta entrada una fortificación virtualmente inexpugnable.

2. Estancias de los sulmog-vrás. Este gran complejo de cavernas acoge a los orcos de la tribu de los sulmog-vrás. Puestos de guardia, cubiles de huargos y nidos de murciélagos rodean la caverna donde se reúnen las tropas de esta tribu. Las barracas contienen jergones de paja, mesas y bancos de granito y un gran hogar central. Las paredes y el techo están cubiertos de hollín, mientras que el suelo está cubierto de excrementos de murciélagos, desechos y huesos medio roídos. En cada cubil de huargos hay 25-50 bestias criando a sus violentas camadas mientras el resto de sus compañeros están de servicio. En el abovedado techo de esta estancia poco iluminada tienen su nido más de 300,000 murciélagos. (Al menos cien de los más grandes son entrenados como mensajeros.) El hedor a guano acentúa todavía más el horroroso olor que exhalan los orcos y los huargos.

3. Estancias de los trûpalog. Similares al nº 2, pero ocupadas por los orcos de la tribu de los trûpalog.

4. Puesto de guardia. En este punto hay siempre una compañía de diez orcos montando guardia.

5. Puesto de guardia.

6. Caverna de los zêm-vishturak. Los orcos de la tribu de los zêm-vishturak protegen la entrada occidental.

7. Puesto de guardia. Una compañía de diez orcos vigila este túnel secundario que conduce hasta la caverna de los zêm-vishturak.

8. Puerta oeste. El pasaje que comienza en la Puerta Este cruza a lo ancho todas las conejeras de los orcos y emerge en la Puerta Oeste, junto a la torre que contempla todas las defensas exteriores de la ciudadela.

9. Puesto de guardia.

10. Caverna de batalla. Un espacioso campo de entrenamiento llena esta caverna natural. Las compañías de orcos simulan aquí toda serie de batallas en todos los momentos del día.

11. Puestos de guardia.

12. Estancia de la forja. El trabajo realizado por los orcos de Carn Dûm no puede rivalizar con el de los habitantes del Monte Gundabad, pero sobrepasa de largo la calidad de los herreros de las tribus que residen en cavernas y agujeros en los lugares más alejados del brazo del Rey Brujo.

13. Puestos de guardia.

14. Caverna de juegos. Cartas, dados, concursos de habilidad, de fuerza y todo tipo de juegos de azar son los pasa-

empos preferidos por los orcos que abandonan sus barracas para dedicarse a unos entretenimientos bastante esporádicos.

15. Estancia de los larag-môsh. Los orcos de la tribu de los arag-môsh se reúnen aquí antes de partir hacia la batalla.

16. Escaleras. Descienden a un laberinto de dormitorios, cacerías, cubiles y pozos de apareamiento.

17. Almacenes. En su interior se pueden encontrar apilados barriles de licor, pieles y pellejos, ropas, antorchas, calderos, cadenas y otras mercancías mundanas.

18. Túnel. Conduce hasta las minas.

19. Almacenes.

20. Túnel. Conduce hasta las cuevas de almacenamiento.

21. Túnel. Conduce hasta las minas.

22. Almacenes.

23. Armería inferior. Esta cámara bien protegida contiene suficientes armas y armaduras como para equipar a todos los orcos de Carn Dûm, así como a los que se encuentran dispersos por todo Angmar. La cámara está protegida por tres puestos de guardia: uno en la misma estancia y dos más en los pasillos adyacentes.

24. Tesorería inferior. Aunque esta cámara cuidadosamente excavada está llena de tributos y botines acumulados a lo largo de los siglos, la tesorería superior contiene una cantidad de riqueza muy superior. Los capitanes orcos pagan, y a veces recompensan, a sus hombres con dinero procedente de este botín. Los sacos y cofres contienen monedas de poco valor, incluyendo unas 300,000 mc y 150,000 mb.

25. Puestos de guardia. Los guardias de estos puntos deben proteger la tesorería inferior.

26. Estancia de la Presencia. De vez en cuando, el Rey Brujo hace acto de presencia en esta cámara abovedada, inspirando terror en las tropas de orcos y aumentando su potencia en combate al sumirles en un enloquecedor frenesí. En uno de sus extremos, sobre una tarima de obsidiana, cuelga un estandarte con el símbolo del Rey Brujo: una corona de hierro negro engullida por una estilizada llama escarlata sobre un fondo de color negro como el ébano.

27. Salón de la Gran Reunión. Una vez al año se celebra en esta estancia un festival al que asisten todos los orcos de la fortaleza. Con más frecuencia suelen celebrarse otras festividades de menor importancia. Una serie de mesas y bancos de granito rodean una zona reservada para combates sin-

gulares, festivales aterradores y la realización de horribles torturas a los prisioneros.

28. Túnel. Conduce hasta las minas.

29. Caverna del mineral. Aquí se guardan durante un tiempo los metales y piedras excavadas en las profundidades de la montaña.

30. Túnel. Conduce a las minas.

31. Túnel. Conduce a las minas.

32. Túnel. Conduce a las minas.

34. Puestos de guardia.

35. Caverna de los thopur-dorashk. Los orcos de la tribu de los thopur-dorashk se reúnen aquí antes de marchar hacia la batalla.

36. Puestos de guardia.

37. Cocinas.

38. Puestos de guardia.

NIVEL UNO

La sección superior de la montaña es el centro de Carn Dûm. Su nivel inferior, el primer nivel, es simple y está totalmente dedicado a la defensa de los niveles superiores. Está formado por una larga estancia que puede ser cerrada mediante tres rastrillos de acero. Otro pasaje rodea dicha estancia, permitiendo a los defensores disparar a través de las rendijas para flechas contra los intrusos que pueda haber al otro lado. Una puerta en el extremo de la estancia conduce hasta una escalera que descende hasta las conejeras de orcos situadas por debajo, aunque también asciende a las estancias que hay por encima de este nivel.

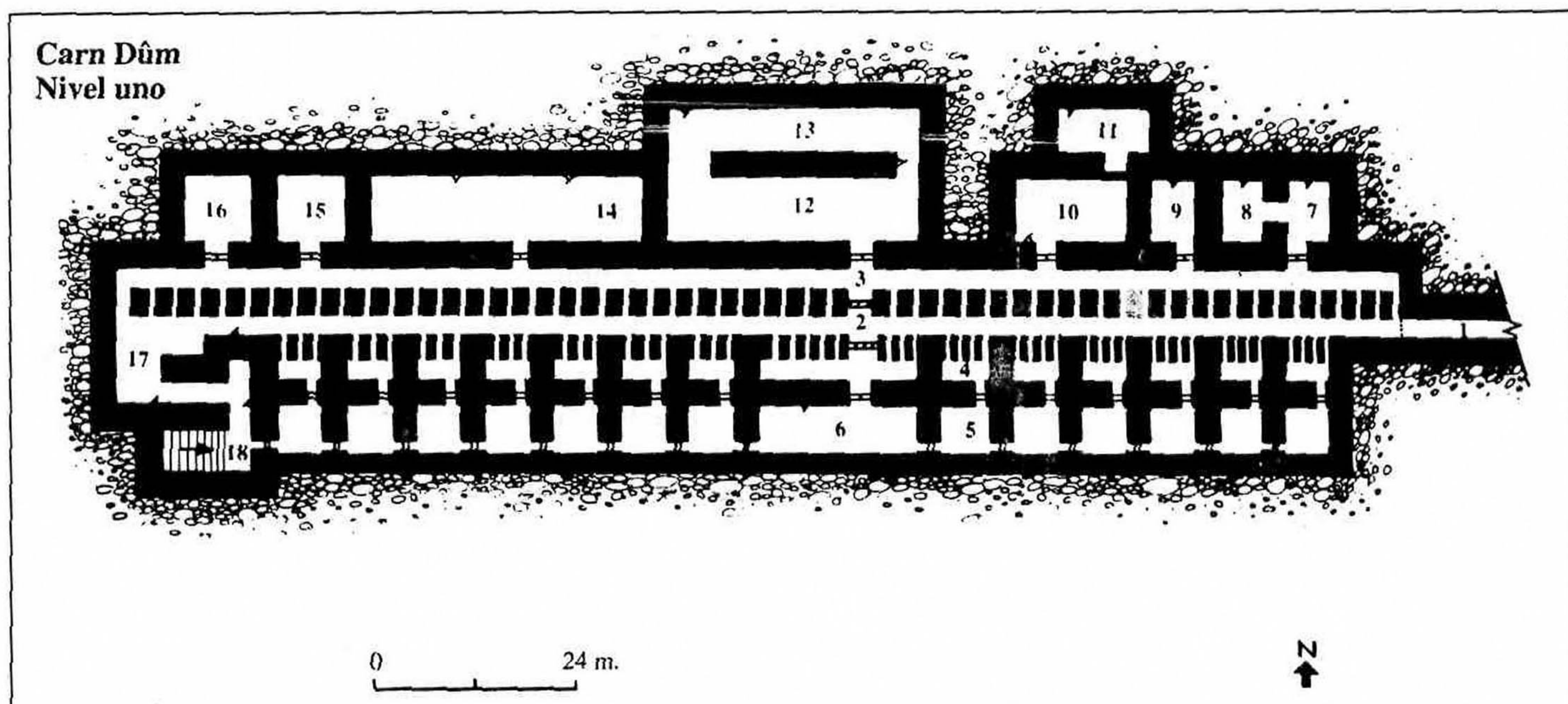
1. Corredor. Conduce hasta la entrada este.

2. Estancia alargada. El corredor puede ser vigilado desde múltiples puestos de guardia ocultos y un pasaje defensivo paralelo.

3. Pasaje defensivo. Cada seis rendijas de flecha hay un orco montando guardia.

4. Puesto de guardia. Tres orcos montan guardia a todas horas. La guardia se cambia tres veces al día. Al este de la sala de reuniones (nº 6) hay seis puestos de guardia, y al oeste hay siete más.

5. Sala de guardia. En cada sala de guardia residen tres guerreros orcos. Todas estas cámaras están dominadas por unos jergones de paja, cofres de piedra pegados al suelo y pozos de deshechos que hacen las funciones de letrinas. Hay seis



de estas salas situadas al este de la sala de reuniones (nº 6) y otras siete al oeste.

6. Sala de reuniones. Las tropas se reúnen aquí para recibir las órdenes antes de dispersarse para cubrir los puestos de defensa o realizar otras tareas.

7. Cámara del Gothsnaga. Gradgûl, el capitán orco o "gothsnaga", que supervisa la defensa de este nivel, reside aquí. Sólo es responsable de sus acciones ante el mismo Dancu. En el centro de la estancia se encuentra una losa de piedra arenisca roja a modo de cama, cubierta de varios pellejos y pieles. El resto de muebles son una mesa de madera de roble con asientos de granito, un hogar de fuego central rodeado por una pantalla de bronce y un barril del vino orco conocido como Goki.

8. Almacén. Gradgûl almacena aquí su botín personal, en seis cofres. Dicho botín está formado por: 10,000 monedas de bronce, 100 monedas de plata, 25 monedas de oro, un cráneo élfico con un yelmo de mithril +20, un rapier +10 con la empuñadura de jade y las desgastados restos de un estandarte negro blasonado con dos cimitarras rojas cruzadas (la insignia de la tribu de los huvorgha, del Monte Gundabad).

9. Estancias del capitán. Khrinchak, el lugarteniente de Gradgûl, ocupa esta estancia.

10. Estancias de los capitanes de la guardia. Tres de los capitanes de la guardia, o "Dratulu", residen aquí.

11. Tesorería para sobornos. Esta cámara se encuentra escondida detrás de una puerta secreta que es Extremadamente Difícil (-30) de encontrar. Contiene el dinero que se utiliza para comprar la lealtad de las tropas extranjeras, guardado en cofres, sacos y montones derramados en el suelo. El total oscila entre las 10,000 y las 100,000 monedas de plata, la mayoría de las cuales están guardadas en un pequeño cofre de hierro que es Muy Difícil (-20) de abrir. La cerradura del cofre está protegida por una trampa de aguja que es Difícil (-10) de detectar y desactivar. La aguja está impregnada con una variante del veneno kly (de nivel 3). En caso de fallar la TR por 01-75, la víctima perderá 3-300 puntos vida, mientras que si se falla la TR por 76+, la víctima morirá automáticamente. El cofre contiene 500 mo en gemas menores: ópalos, aguamarinas, ónices, perlas, etc.

12. Comedor. Los guerreros que comen en esta estancia utilizan las mesas de caballete y sus bancos para sentarse.

13. Cocinas.

14. Armería inferior. La sala está llena de armas (principalmente cimitarras, lanzas, ballestas y boomerangs +5) y armaduras (tanto cuero como cuero endurecido +5).

15. Sala de guardia. Tres capitanes de la guardia ocupan esta estancia.

16. Sala de guardia. Tres capitanes de la guardia ocupan esta cámara.

17. Trampa-pozo con cuchillas. Normalmente, la puerta de la trampa suele estar bloqueada.

18. Escaleras. Los peldaños descienden hacia el complejo defensivo que hay en la Puerta Este de las conejeras de los orcos, y ascienden hacia el segundo nivel de la fortaleza de Carn Dûm propiamente dicha.

NIVEL DOS

El segundo nivel contiene los dormitorios y estancias de los mejores artesanos de Carn Dûm. Las estancias son sencillas, pero cada trabajador posee una cámara propia. Además, gozan de pequeños lujos como un gran comedor, una modesta biblioteca y unos baños de limitada capacidad.

1. Escalera. Estos peldaños descienden al primer nivel de Carn Dûm.

2. Puesto de guardia. Tres soldados suelen montar guardia en este punto.

3. Cocina. Sobre un mostrador de hierro que cuelga sobre el enorme hogar central descansan unos grandes espetones para asar carne. A lo largo de las paredes se suceden numerosas mesas de preparación de granito y hornos para cocer pan. Cacerolas, ollas y otros utensilios para cocinar cuelgan del techo.

4. Despensa. Los cocineros guardan los alimentos en estanterías, cajones y toneles.

5. Comedor. Los artesanos suelen comer en las mesas hechas de obsidiana pulida.

6. Trampa en el techo. Al tirar de la antorchera situada más al norte se activa la trampa.

7. Trampa-pozo con cuchillas. Está en la parte trasera de lo que parece ser un armario.

8. Corredor. Las puertas de este pasaje comunican con las estancias de los artesanos.

9. Trampa-pozo con cuchillas.

10. Trampa-pozo con cuchillas.

11. Trampa en el techo. Una palanca oculta bajo los tapices que adornan esta elegante estancia activa la trampa.

12. Tesorería. Una puerta secreta protege la tesorería. Es Locura Completa (-50) de encontrar, y está cerrada, siendo Extremadamente Difícil (-30) de abrir. La cámara a la que permite el acceso está llena de estatuillas, adornos de seda, cálices, soperas, saleros y otros utensilios de servicio, así como telas, pieles y muebles finamente tallados. Estos productos suelen reemplazar a otros artículos de las estancias de los artesanos que estén demasiado desgastados o rotos.

13. Puesto de guardia. Hay cinco orcos montando guardia.

14. Sala de asambleas. Los artesanos se reúnen de manera regular en esta estancia para aprender nuevas técnicas y para oír las órdenes de su maestro respecto a los futuros productos a ser creados en los talleres.

15. Biblioteca cercana. Las estanterías están llenas de libros que describen artes como la carpintería, la herrería, la talla de piedra y de gemas, y muchas otras técnicas diferentes. Hay varias mesas de mármol en las que uno se puede sentar a leer.

16. Trampa de cuchillas. Esta trampa protege la entrada a la cámara donde se encuentran guardados los libros más importantes.

17. Textos supremos. En estos tomos se describen las más inusuales y difíciles técnicas de artesanía.

18. Almacén. Las estanterías, armarios y cajones están llenos de libros duplicados o pasados de moda, túnicas utilizadas por los visitantes de la biblioteca, pergaminos, tinta, plumas para escribir, dibujos de proyectos ya finalizados, etc.

19. Puesto de guardia. Seis orcos montan guardia.

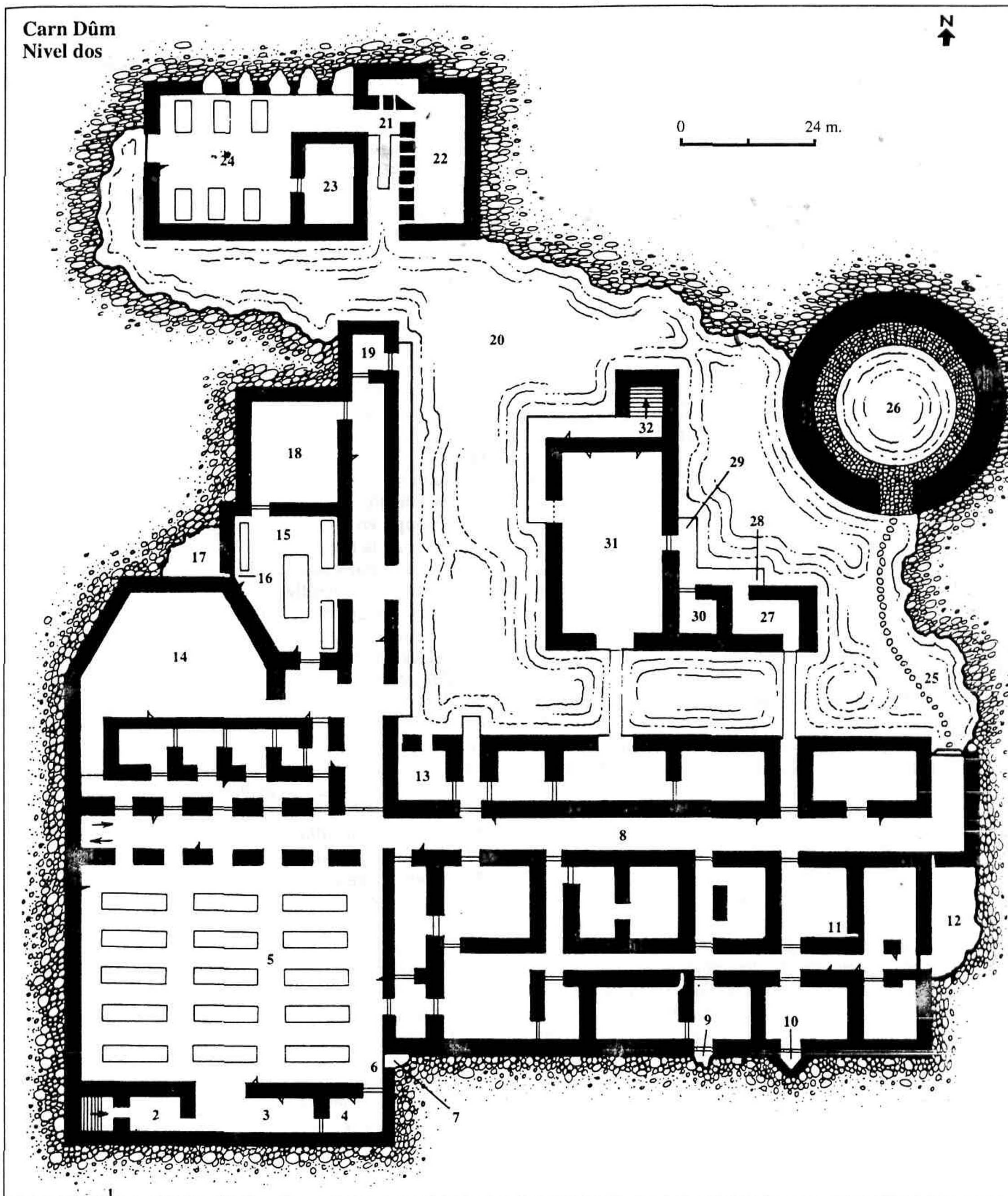
20. Lago subterráneo. El agua tiene una profundidad de entre 2 y 6 metros.

21. Muelle. Los botes anclados en este muelle y en un fondeadero cercano a las estancias de los artesanos constituyen la única vía de acceso a la armería.

22. Puesto de guardia. Hay doce guerreros montando guardia.

23. Sala de guardia. Dos lugartenientes, específicamente responsables de la seguridad de la armería, residen en esta cámara.

24. Armería cercana. Las armas que se pueden encontrar en esta armería pueden ser espadas anchas, alfanjes, martillos de guerra, mazas, estrellas de la mañana, mayales, jabalinas y armas de asta de alta calidad (entre +10 y +15). Bajo las armas asoman algunas cotas de malla y de escamas, así



como algunas corazas. Entre todo este desorden se esconden algunos artefactos de gran valor:

- *Cinturón de la reina Berúthiel*: Se trata de un cinturón de mithril con rubíes, esmeraldas y diamantes incrustados. Este antiguo cinturón fue salvado de la Caída de Númenor. Tiene un gran poder mágico. El artefacto tiene los siguientes poderes: el portador puede ver por la noche como si fuese de día; puede caminar sin ser visto, aunque sin ser invisible, en la oscuridad; puede hablar en el lenguaje de los gatos; puede unirse empáticamente con

nueve gatos de su elección y comunicarse con ellos a largas distancias. Sólo un individuo aliado con los Pueblos Libres puede utilizar estos poderes.

- *Hacha de Durin*: Esta arma +35 fue forjada en los Días Antiguos, tras la llegada de Morgoth y el descubrimiento de los dragones. Es una de las siete armas de Durin y es sagrada para todos los enanos. Dicen las leyendas que fue forjada por el mismo Durin, aunque hay quien cuenta que fue Aulë quien se la entregó al Primer Padre. El artefacto no tiene ningún valor para alguien que no sea

enano, pues le parecerá una simple hacha de hierro bastante mal equilibrada. Está protegida contra los sortilegios de detección mágica y parece ser bastante ordinaria para todos los ojos que no son enanos. Cuando es arrojada (alcance de 90 metros), regresa en un asalto por cada 30 metros recorridos. El hacha detecta balrogs, dragones, orcos y muertos vivientes en un radio de 11 kilómetros. Controla la piedra de cualquier ciudadela, mina o ciudad de los enanos. Sin embargo, sólo puede ser utilizada por enanos de la casa real.

- **Sil-Maegil:** Se trata de una lanza con el mango de ébano y la punta de mithril forjada por Celebrimbor. Actúa como una lanza +30 exterminadora de sirvientes de Sauron. Es +45 contra los nazgûl, pero sólo puede ser utilizada por un elfo.
- **Ar-sil:** Esta es una antigua espada +30 forjada en Númenor durante los días más gloriosos de la isla. Arde con un fuego frío, infligiendo un crítico de frío (de igual gravedad) además de cualquier otro crítico normal que consiga. La espada detecta orcos, trolls, demonios y dragones, ardiendo con una luz azul cuando hay alguna de estas criaturas a menos de 300 metros.

25. Pasillo de piedras. Una serie de piedras redondas de granito cruzan la superficie del lago subterráneo hasta llevar a los baños.

26. Baños. Un suelo cubierto de baldosas rodea un estanque de poca profundidad lleno de agua humeante.

27. Vestíbulo. Un puente cruza el lago desde las estancias de los artesanos hasta las cámaras que permiten el acceso al tercer nivel de Carn Dûm.

28. Trampa de fuego.

29. Trampa de fuego.

30. Puesto de guardia. Dos orcos registran a todo aquel que intenta pasar.

31. Sala de espera. Los visitantes que esperan a recibir el permiso para contemplar los talleres o una audiencia con uno de los magos de Carn Dûm se sientan en los pulidos bancos de esta resonante cámara de mármol.

32. Escaleras. Los peldaños ascienden hasta el tercer nivel.

NIVEL TRES

La mayoría de las provisiones para el ejército están guardadas en el tercer nivel. Alimentos, armas, armaduras, cuero, ropas, acero y cientos de otros objetos están guardados en los numerosos almacenes. Estas salas se encuentran en un pasaje adyacente a los talleres en los que los mejores artesanos trabajan para producir el equipo que utilizarán las unidades militares de élite de Angmar. Todas las armas y armaduras no mágicas de gran calidad son forjadas en esta zona. El nivel está perfectamente protegido para evitar cualquier robo, por poco importante que sea; los trabajadores son registrados dos veces al día. Docenas de funcionarios registran lo que entra y sale de los almacenes. Algunos supervisan a los artesanos, otros se aseguran de que la comida se distribuya de manera adecuada y otros coordinan las tareas más domésticas.

1. Escaleras. Descienden al segundo nivel.

2. Puesto de guardia. Cuatro guerreros montan guardia.

3. Taller. Aquí trabajan los artesanos.

4. Salón de los estudiantes. Los aprendices de artesano practican sus conocimientos en esta cámara de disposición espartana.

5. Enredadera axanaw. Se estrecha cuando cualquier criatura de sangre caliente se acerca a menos de 3 metros.

6. Salón de enseñanza. Los maestros artesanos dan lecciones a los aprendices y a los viajeros en esta cámara.

7. Sala de guardia.

8. Biblioteca inferior. Los extensos archivos, del tamaño de un folio, están ocupados por numerosos dibujos para proyectos que están siendo realizados en la actualidad.

9. Taller. Aquí es donde los artesanos menos experimentados realizan sus mejores muestras de arte.

10. Trampa en el techo. Se puede activar mediante una palanca (nº 11), situada en la tesorería.

11. Palanca. Activa la trampa en el techo que hay en el corredor (nº 10).

12. Tesorería. Los cofres cerrados de esta estancia (Extremadamente Difícil, -30, de abrir) contienen las monedas que se utilizan para adquirir las materias primas que serán transformadas por los artesanos en herramientas, armas y muebles. El valor total oscila entre las 15,000 y las 50,000 mo.

13. Palanca. Activa la trampa en el techo (nº 16) que hay en el salón de reuniones (nº 14).

14. Salón de reuniones. Los artesanos se reúnen aquí para recibir órdenes, renovar sus juramentos de lealtad a sus superiores y asistir a diferentes muestras de poder que pretenden subir su moral.

15. Escenario.

16. Trampa en el techo. Activada por una palanca que se encuentra en la tesorería (nº 13).

17. Trampa-pozo con cuchillas.

18. Trampa de cuchillas.

19. Puesto de guardia. Ocho guerreros montan guardia.

20. Puesto de guardia. Cuatro guerreros montan guardia.

21. Escaleras. Ascienden hasta el cuarto nivel.

22. Puesto de guardia. Aquí hay apostados tres orcos.

23. Baño para los artesanos. Tras un duro día de trabajo en los talleres, los artesanos se libran de la mayor parte de la suciedad acumulada utilizando las tinajas de agua humeante.

24. Almacenes. En los cajones y las estanterías reposan numerosos barreños, jarros, toallas y pastillas de jabón.

25. Taller.

26. Puesto de guardia. Aquí montan guardia tres orcos.

27. Puesto de guardia.

28. Puesto de guardia.

29. Trampa de cuchillas.

30. Taller.

31. Cocinas.

32. Comedor. Los artesanos que están trabajando hacen su comida de medio turno en esta cámara.

33. Trampa de fuego.

34. Corredor. Conduce hasta las estancias de los funcionarios.

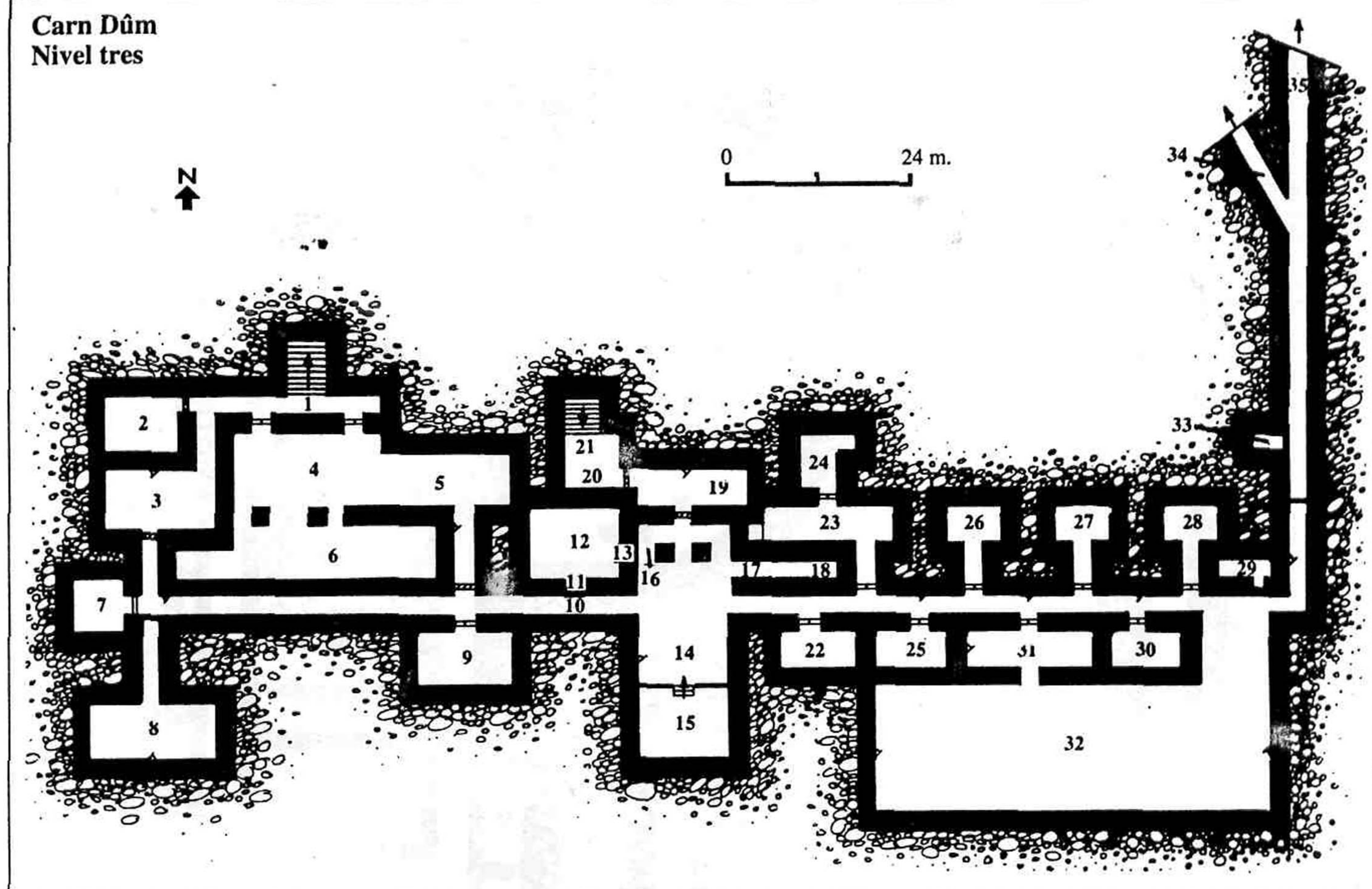
35. Corredor. Conduce hasta los almacenes. Los almacenes del tercer nivel contiene materias primas de gran calidad para ser utilizadas por los artesanos. Hay grandes cantidades de acero y hierro puros, cobre, bronce y estaño. También se puede encontrar en abundancia cuero, telas y herramientas de la mejor calidad. El equipo creado por los artesanos para la élite del ejército se guarda en almacenes aparte, cerrado bajo llave.

Almacén 1. Cuerdas muy fuertes y de gran calidad, escarpas, martillos, poleas, crampones y otros objetos de poco tamaño de gran calidad.

Almacén 2. Equipo de caballería: sillas de montar, alforjas, bocados, bardas, ronzales, bridas, etc.

Almacén 3. Armaduras de cuero: vestidos de cuero, túnicas de cuero, petos de cuero endurecido, cotas de cuero reforzadas, escudos de cuero, etc.

Carn Dûm
Nivel tres



Almacén 4. Utensilios de cuero: guantes, cinturones, mantos, muñequeras, grebas, yelmos, colgantes, cantimploras, botas, etc.

Almacenes 5, 6 y 7. Ropas y equipo misceláneo.

Almacenes 8 al 10. Partes de grandes artefactos de asedio que pueden unirse rápidamente, así como munición para armas de asedio y algunas balistas.

Almacenes 11-24. Armas y armaduras. Estas estancias están llenas de armas +10 y armaduras de metal de todo tipo. Las salas 23 y 24 están dedicadas a las armas y equipo perteneciente a los Señores y a las hoerkal: todos y cada uno de los objetos ha sido diseñado específicamente para un miembro de algún hoerk o para un señor en particular.

NIVEL CUATRO

El acceso al nivel cuatro está protegido por unas pesadas puertas de hierro y un rastrillo de acero. Sólo los miembros de las hoerkal, los Señores y otros individuos seleccionados pueden ascender por las serpenteantes escaleras. Aquí es donde los brujos de Carn Dûm realizan sus estudios en amplias estancias dedicadas por entero a la magia. Hay veintisiete hechiceros trabajando en este nivel, divididos como sigue: 6 astrólogos, 3 alquimistas, 3 magos, 6 clérigos, 3 brujos y 6 curanderos. Entre sus comodidades destacan una enorme biblioteca, varias forjas mágicas, instrumentos de adoración a la oscuridad y un opulento harén de hermosas doncellas.

Cada hechicero tiene una lujosa estancia, compuesta por un dormitorio, una sala de estar y un baño a su disposición. Los sirvientes se aseguran de que estas cámaras se encuentren en todo momento en el grado óptimo de comodidad. Los encantadores son libres de utilizar como deseen el oro, la plata y las gemas que se encuentran guardadas en la tesorería cercana.

El botín de un dragón palidecería en comparación con el esplendor de la riqueza del Rey Brujo. Su fortuna incluye antiguas monedas y joyas procedentes de Númenor, así como diferentes monedas modernas procedentes de Gondor, Arthedain, Umbar, el Lejano Harad y otras tierras todavía más lejanas. Lingotes de cobre, hierro, plata, oro, mithril y laen se elevan en grandes repisas en la gran tesorería (nº 55). La cámara también contiene gran cantidad de armas, armaduras y escudos, así como rollos de seda, terciopelo y brocados. Fuentes, copas y saleros yacen desparramados entre montones de pieles de armiño, visón y marta. Cerca suyo, varios cofres de lainimit (caoba) con damasquinado de plata contienen grandes cantidades de rubíes, ópalos, jade, malaquita, lapislázuli, zafiros, piedras lunares, granates, ónices y amatistas.

1. Escaleras. Descienden al tercer nivel.

2. Trampa de cuchillas.

3. Trampa de cuchillas.

4. Puesto de guardia. Nueve guerreros montan guardia en este punto.

5. Enredadera axanaw. Se estrecha en cuanto una criatura de sangre caliente se acerca a menos de tres metros.

6. Vestíbulo. En su centro fluye una fuente.

7. Salón de curación. Las personas más importantes de la jerarquía de Carn Dûm son curadas en el interior de esta estancia.

8. Escalera de caracol. Ascende al quinto nivel.

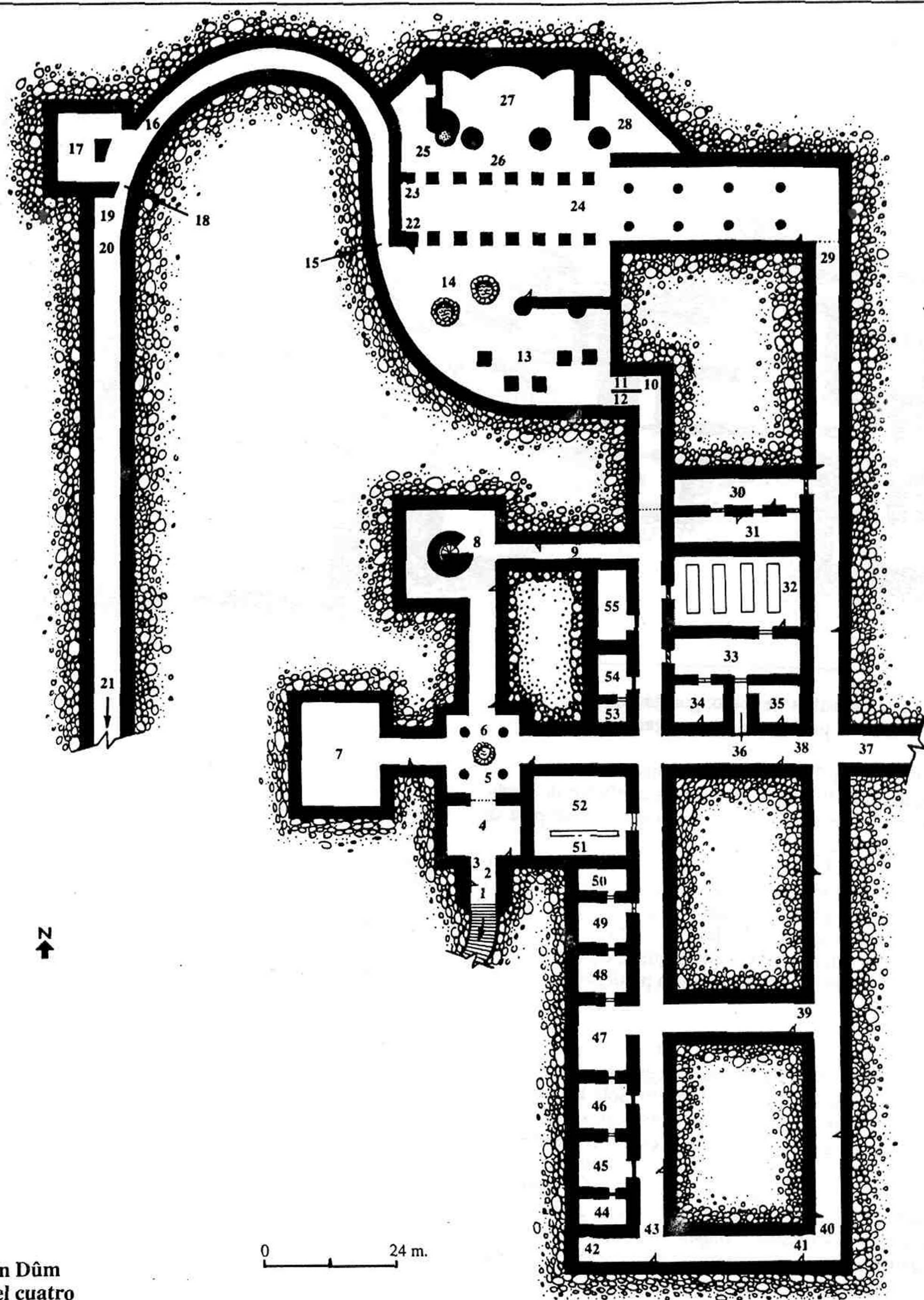
9. Trampa en el techo.

10. Trampa-pozo con cuchillas.

11. Trampa-pozo.

12. Trampa-pozo.

13. Forjas. Los alquimistas trabajan en las forjas, que fueron fabricadas para despedir un calor o un frío extremos. A menudo, el trabajo en las forjas va acompañado por algún ri-



tual de adoración en el cual se incluye algún tipo de sacrificio o canalización.

14. Fuentes sagradas. El agua quema a cualquier persona aliada con los Pueblos Libres. Es utilizada en ceremonias realizadas en el Gran Salón del Ojo.

15. Trampa-pozo con cuchillas.

16. Trampa de fuego.

17. Puesto de guardia. Aquí montan guardia seis guerreros.

18. Trampa-pozo.

19. Trampa-pozo.

20. Trampa-pozo con cuchillas.

21. Corredor. Conduce hasta el harén.

22. Runa de Absolución.

23. Runa de Muerte Corredora.

24. Gran Salón del Ojo. Columnas de mármol negro cubren la vista hasta llegar al extremo oriental de la sala, donde el ojo sin párpado, inscrito en un bajorrelieve en el muro de color rojo sangre, mira a todos los presentes. Aquí se realizan cada día las ceremonias de adoración. Un gólem de piedra, hecho de pórfido rojo y armado con un kynac largo, se eleva en la esquina noreste.

25. Trampa de llamas.

26. Salón de las Visiones Verdaderas. Los seguidores que adoran al Señor Oscuro reciben visiones de otros tiempos y lugares en esta estancia, tras haber ingerido el agua que brota de las Fuentes Sagradas (nº 14).

27. Salón de la Cima Roja. En las repisas de piedra de esta cámara abovedada se guardan los registros y análisis sagrados que indican todas las variaciones de la Religión Oscura según es practicada en cualquier rincón del mundo.

28. Almacenes sagrados. Esta estancia contiene los instrumentos necesarios para las celebraciones religiosas, así como varias túnicas de sacerdote y algunos viales de agua maldita.

29. Trampas-pozo. Hay dos de ellas, la una situada frente a la otra en el mismo corredor.

30. Cámara del clérigo. El sacerdote que preside las ceremonias religiosas reside en esta lujosa estancia.

31. Cámara del clérigo. Uno de los dos clérigos ayudantes ocupa esta habitación.

32. Biblioteca superior. Las estanterías están llenas de libros que describen nuevas técnicas de tortura e interrogatorio.

33. Salón de los Dolores Ocultos. Las víctimas parecen estar durmiendo pacíficamente en sus cómodos lechos. En realidad, los sacerdotes de Carn Dûm han aprendido un nuevo método para torturar a sus prisioneros mientras sueñan. Tres golems de piedra, todos ellos tallados en granito rojo y empuñando un par de cimitarras, protegen a los durmientes.

34. Cámara del clérigo. Uno de los dos clérigos ayudantes ocupa esta habitación.

35. Almacenes. Los cristales utilizados en la técnica de tortura empleada en el Salón de los Dolores Ocultos (nº 33) descansan en contenedores aislados.

36. Trampa-pozo.

37. Corredor. Conduce hasta las estancias de los conjuradores.

38. Trampa-pozo.

39. Trampa-pozo.

40. Trampa en el techo.

41. Trampa en el techo.

42. Palancas. Hay dos juntas, enfrente de otra que tiene activada una trampa en el techo que se encuentra al doblar la esquina (nº 43).

43. Trampa en el techo. Activada por una palanca que hay al doblar la esquina (nº 42).

44. Almacenes. Papel de runas, tinta encantada, linternas mágicas y otros suministros.

45. Estancias de los magos.

46. Estancias de los magos.

47. Forja de la Esencia. Aquí se trabajan las materias primas para dotarlas de propiedades mágicas.

48. Estancias de los alquimistas.

49. Estancias de los alquimistas.

50. Estancias de los alquimistas.

51. Cocinas.

52. Comedor.

53. Almacenes.

54. Estancias de los magos.

55. Tesorería. Además de las riquezas previamente descri-

tas, esta cámara contiene numerosos objetos mágicos. A continuación hay una lista de ellos: amuletos que contienen el sortilegio *Análisis de los Textos* o *Análisis de Objeto*; diademas doradas con gemas negras incrustadas que permiten al portador almacenar hasta tres sortilegios de cualquier nivel al día; varitas de *Dormir V*, *Amistad*, *Espejismo Sonoro*, *Espejismo Lumínico*, *Proyección de Luz*, *Rayo de Descarga*, *Curar 1-10*, *Adivinación*, *Sueño* y *Caminos de las Estrellas*; cetros que contienen los sortilegios *Muro de Fuego*, *Fantasma*, y *Nube Aturdidora*; un *Bastón de Relámpagos*; herramientas de forja que reducen el tiempo de forja en un 10%; una cuerda de gran calidad de 30 metros de longitud con el sortilegio de *Cuerda Encantada* (tres veces al día, el portador puede hacer que la cuerda se mueva en toda su extensión hacia cualquier dirección y se ate sola; no puede atacar o atar a un ser vivo); anillo de invisibilidad; runas de nivel uno a siete que contienen los sortilegios de todas las listas. La cantidad de equipo que se puede encontrar en esta habitación es variable; los hechiceros, los Señores, los guerreros de las horerkal o los montaraces pueden haber utilizado algún objeto en un momento determinado. Si hay algún aviso de ataque, todos los objetos que se puedan utilizar en la defensa de la fortaleza serán sacados de la estancia y empleados contra los atacantes.

NIVEL CINCO

Los hechiceros viven bajo la sombra del Rey Brujo, que reside en el nivel cinco. El Nazgûl preside la cámara del concilio, visitando más raramente el Salón de las Bestias Malignas, las celdas donde se encuentran los prisioneros más importantes o sus propias estancias. Su trono es un poderoso foco y le permite comunicarse con Sauron. Un túnel conduce hasta una salida hacia el este, en la ladera de la montaña, y una escalera desciende hacia el estéril pico de la misma.

1. Escalera de caracol. Desciende al cuarto nivel.

2. Cocinas.

3. Comedor interior. Sólo los miembros del alto mando pueden comer en las mesas de ónice que hay en el interior de la estancia. Una luz encantada procedente de varias linternas con filigranas de plata ilumina la estancia y dibuja extrañas sombras en los tapices de seda que cubren las paredes.

4. Sala de guardia. Un capitán adan ocupa esta estancia.

5. Puesto de guardia. Aquí hay cuatro edain montando guardia.

6. Celdas de prisioneros. Los prisioneros de élite son encarcelados en este bloque de celdas.

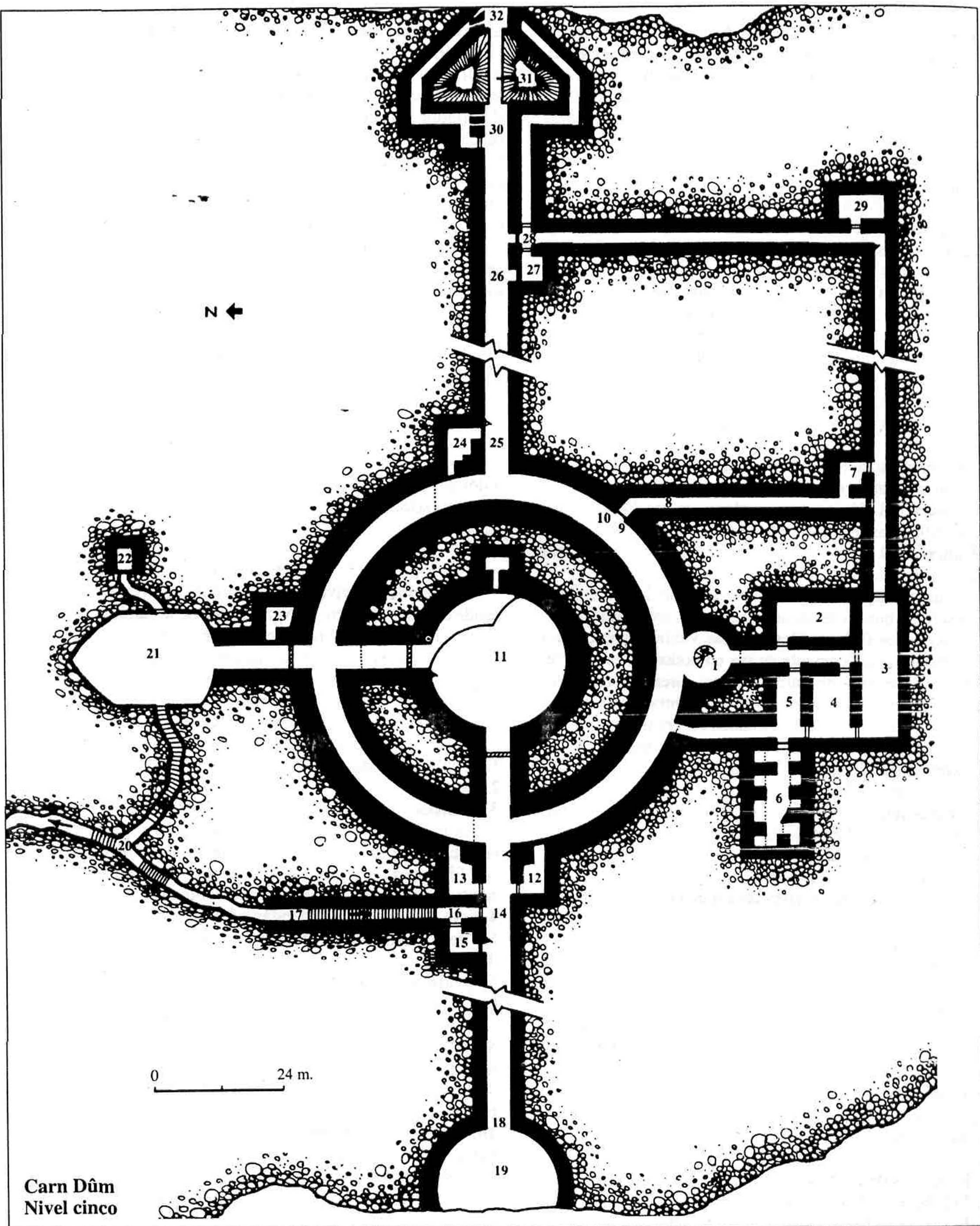
7. Puesto de guardia. Aquí montan guardia dos edain.

8. Palanca. Activa las trampas en el techo (nº 9 y 10) que hay al doblar la esquina.

9. Trampa en el techo. Activada por la palanca (nº 8) que hay al doblar la esquina.

10. Trampa en el techo. Activada por la palanca (nº 8) que hay al doblar la esquina.

11. Cámara del Concilio. Todo el perímetro de la estancia está recorrido por un peldaño de poca altura (23 cm.), desde un extremo de la tarima del Rey Brujo hasta el otro. Los Mornarturi no se sientan cuando escuchan las órdenes del Nazgûl. Por el contrario, permanecen de pie sobre dicho escalón, cada uno de ellos situado en su lugar adecuado. Detrás suyo, el encarnado muro está tallado de forma que recuerda a la parte trasera de un trono. Diferentes patrones identifican la posición adecuada de cada uno de los Mornarturi. Tras el Señor Dancu se encuentran unas enormes enredaderas parecidas a serpientes enrolladas en torno a un árbol. Detrás del sitio dispuesto para el Señor Durax hay dibujado un pez de



colmillos afilados como agujas nadando a través de un mar oscuro. Un dragón de fuego llamea tras el Señor Durkarian. El Señor Ulrac mantiene su posición por delante de una rugiente bestia maligna. El Señor Cykur se sitúa delante de una anguila que serpentea en el interior de un cráneo élfico en el fondo del mar. Por detrás del Señor Khursh asoma un cráneo de caballo tallado en la piedra. El trono del Rey Brujo

descansa sobre una tarima elevada casi dos metros por encima del suelo. Forjado con hierro, el armazón recuerda enormemente a los macizos huesos de un dragón.

12. Puesto de guardia. Aquí montan guardia tres olog-hai.

13. Puesto de guardia. Aquí montan guardia tres olog-hai.

14. Trampa-pozo con cuchillas.

15. Puesto de guardia. Aquí montan guardia dos olog-hai.

16. Escaleras. Este es el primero de una serie de tramos que descienden hasta el pico de la montaña. Encima del décimo peldaño de este tramo de escaleras se encuentra una trampa en el techo.

17. Trampa-pozo.

18. Trampas de fuego. Hay una a cada lado del pasillo.

19. Sala superior de las bestias malignas. La montura del Rey Brujo, acompañada de tres bestias más pequeñas, descansa en esta cámara abovedada que comunica con la vertiente occidental de la montaña.

20. Intersección. Este pasaje que sale de las estancias del Rey Brujo (nº 21) se une al túnel que conduce hasta el pico de la montaña. Un gólem de hierro, empuñando un hacha de combate con las dos manos y tallado de forma que recuerda a un troll negro, atacará a cualquier intruso.

21. Estancias del Rey Brujo. Venas y tendones de pórvido rojo se extienden desde el suelo hasta el techo abovedado de la cámara, en patrones que recuerdan el interior de algún ciclópeo monstruo marino. Un enorme pez espada, tallado con granito rosa, parece flotar en un estanque de sangre situado en el centro de la estancia. Dentro de su boca entreabierta reposa el lecho del Rey Brujo. Seis golems, forjados con eog rojo y empuñando sendas yarkbalkas, montan guardia.

22. Cámara de meditación. Raramente suele el Rey Brujo utilizar esta magnífica estancia de color carmesí. En las pocas ocasiones en que necesita descansar, se retira a esta pequeña habitación, cuyas paredes están hechas de un granito tallado de color rojo tan oscuro que parece negro, y cierra la puerta tras de sí. Ninguna luz ilumina la oscuridad total, el hábitat natural del Nazgûl.

23. Puesto de guardia. Aquí montan guardia dos olog-hai.

24. Puesto de guardia. Aquí montan guardia tres olog-hai.

25. Trampa en el techo.

26. Trampa de cuchillas. Protege una puerta secreta que conduce hasta un puesto de guardia (nº 27).

27. Puesto de guardia. Aquí montan guardia tres edain.

28. Trampa de fuego.

29. Puesto de guardia. Aquí montan guardia tres edain.

30. Trampas-pozo. En el suelo se encuentran ocultas hasta cuatro trampillas. A diferencia de las típicas trampas-pozo que se pueden encontrar en el resto de Carn Dûm, se trata de simples rampas que comunican con un abismo que es cruzado por debajo por el puente oriental (nº 31).

31. Puente oriental. Un tramo de camino hecho de hierro encantado cruza un profundo abismo hasta llegar a la ventana oriental (nº 32). El abismo no tiene fondo, ya que conduce hasta la vertiente oriental de la montaña, cayendo varios cientos de metros por debajo del nivel del puente.

32. Ventana oriental. Desde esta amplia terraza se puede contemplar toda la espuela meridional de las Montañas Nubladas en la cual está situada Carn Dûm, así como el camino que conduce hasta la Puerta Este, en un nivel inferior.

7.2 BARAD MORKAI

La larga frontera de Angmar imposibilita por completo controlar todos los pueblos fronterizos desde Carn Dûm. Por lo tanto, las órdenes del Rey Brujo son enviadas a tres grandes castillos fronterizos, que actúan como capitales de los territorios circundantes. Las fortalezas –Angsûl, Morkai y Shedûn– se elevan en el Desfiladero de Angmar, a lo largo del Camino de Angmar. Además de servir como centros administrativos, estos bastiones acogen numerosas unidades de

reserva, alimentos, suministros vitales y otras necesidades para las fortalezas y asentamientos cercanos. También constituyen una de las principales razones por las que hay tan pocas rebeliones en la zona. Cualquier acontecimiento extraordinario que tenga lugar en la frontera es informado de inmediato a las autoridades del castillo adecuado.

Angsûl y Shedûn están comandadas por un Ashâktur, mientras que Morkai se encuentra bajo el mando directo del Señor Ulrac. Juntas, las tres fortalezas controlan de manera efectiva toda la zona occidental del Nan Angmar. Shedûn se encuentra en la cima de la Gran Espuela de las Hithaegllir, Angsûl acecha sobre el Corte del Angsiril y Morkai se eleva entre las dos fortificaciones anteriores.

7.21 LA VIDA EN LA GUARNICIÓN

El castillo de Morkai es el más grande e importante de los fuertes fronterizos. Se eleva justo por encima del camino, sobre una alta colina rocosa, y sus oscuras murallas y torres son visibles desde muchos kilómetros. Morkai es el centro de poder del Señor Ulrac, quien coordina las defensas fronterizas de Angmar desde una cámara en la Gran Corte. El tráfico en el camino suele ser bastante denso: abundan las caravanas de suministros, y los soldados y mensajeros entran y salen día y noche por la puerta fortificada del castillo.

Morkai es una masa de gruesas murallas y bastiones cuadrados, y fue construida contando con grandes recursos en cuanto a oro, habilidad y trabajo se refiere. El castillo es multiangular, con unas fuertes torres situadas a intervalos regulares. Dos perímetros de muralla, perforados por numerosas rendijas para disparar flechas, dan forma a los patios interior y exterior. El amplio patio exterior contiene las barracas, los talleres, los establos y los almacenes. En el castillo hay acuartelados más de ochocientos soldados, y hay espacio para muchos más. Incluso hay un pequeño embalse en el interior del patio exterior. El patio interior contiene más barracas, una amplia torre del homenaje y un pequeño estanque alimentado constantemente por un arroyo subterráneo.

COMPOSICIÓN Y DISPOSICIÓN DE LAS TROPAS

En tiempos de guerra, la guarnición de Morkai se amplía hasta llegar a los dos mil hombres. Las movilizaciones son rápidas, y nadie parece estar preocupado por un ataque sorpresa. Los enemigos de Angmar se encuentran demasiado lejos como para acercarse por sorpresa, y hay refuerzos en lugares muy cercanos. Los ochocientos guerreros actuales son capaces de enfrentarse a cualquier emergencia que pudiera acontecer en un breve periodo de tiempo. Los soldados están divididos como sigue:

- 120 jinetes de lobos y 30 jinetes de huargos, con su capitán;
- 200 soldados de caballería y sus dos capitanes;
- 450 soldados de infantería con sus cuatro capitanes;
- el Ashâktur, Jukath, y su guardia formada por dos guerreros;
- y el Señor Ulrac, con su compañía de élite de 50 guerreros y su guardia personal, formada por doce hombres.

Los soldados de infantería tienen responsabilidades muy diferentes, desde la protección de los muros hasta las tareas de patrulla, pasando por la escolta de las caravanas de suministros. Los jinetes de lobos se encargan de las patrullas nocturnas, y a menudo acompañan a la caballería en las incursiones que se realizan sobre territorio enemigo. Los soldados que no están de guardia reciben de vez en cuando un permiso para visitar Kuska u otro pueblo cercano.

Los huargos de la guarnición son Scara-gûl (Or. “Lobos



espectros”), una peculiar variedad de muerto viviente. Frecuentemente son confundidos con los grandes lobos, pero son muy inteligentes y se comunican con sus jinetes en la lengua de los huargos. Raramente pierden el olor de un enemigo, y atacan con una velocidad y ferocidad increíbles. Sus pieles son duras (CA C/4), y suelen esquivar las armas de sus enemigos con una inusitada rapidez. Aunque su mordisco es peligroso, no contagia ninguna enfermedad licantrópica, ni transforma a su víctima en un muerto viviente. Al morir, el cuerpo de un scara-gûl se disipa sin dejar ni un solo rastro.

NOTA: Sólo esta variedad específica de huargos se considera como muerto viviente. La mayoría de los animales llamados “huargos” son simplemente lobos de enorme tamaño.

Los jinetes de lobos (y jinetes de huargos) empuñan lanzas cuando cabalgan, pero intentan derribar a sus enemigos antes que causarles heridas con sus armas. Raramente utilizan escudos, ya que confían en la rapidez de sus monturas para evitar cualquier daño. Su armadura está formada por una túnica y polainas de cuero, además de un robusto yelmo, botas y guantes. Estos guerreros son ligeros y muy rápidos, y utilizan la velocidad y el terror para derrotar a sus enemigos.

Los jinetes de lobos se dividen como sigue:

- sesenta y dos jinetes de lobos de nivel 3;
- treinta y un jinetes de lobos de nivel 4;
- nueve jinetes de lobos de nivel 5;
- seis jinetes de huargos de nivel 5;
- doce jinetes de huargos de nivel 6;
- doce jinetes de huargos de nivel 7.

Las patrullas regulares se encargan del reconocimiento regular de la región circundante. Durante el día, entre cinco y ocho patrullas realizan un circuito trazado en busca de intrusos o cualquier otro fenómeno inusual. Cada una de estas unidades está formada por diez soldados de infantería o cinco jinetes de lobos. Por la noche, entre cuatro y siete patrullas son asignadas para una guardia especial. Cada una de estas patrullas están formadas por doce soldados de infantería o seis jinetes de lobos. Actúan como exploradores nocturnos, cazadores, vigilantes o atacantes.

7.22 CAPITANES DE LA GUARNICIÓN

ORMAR

Ormar, el capitán (de nivel 7) de los 150 soldados de infantería brygath, surcó hace tiempo las aguas del Mar de Rhûn como pirata. La piel que hay debajo de su ojo izquier-

do está atravesada por una gruesa cicatriz blanca con forma de gancho. Pero sus penetrantes ojos azules no han sufrido ningún daño. (Lo que es extraño es que ese mismo ojo izquierdo es de color verde.) La piel de Ormar es clara, y su lacio pelo rubio está trenzado desde la coronilla de su cabeza en una gruesa cola de caballo. El capitán suele vestir con una túnica de lino blanco y unos pantalones bajo una armadura de cuero reforzado. Un exótico dag (un alfanje de doble filo) cuelga de su cinto, junto con un kynac que puede empuñar con su mano izquierda. El temperamento de Ormar es bastante áspero, pero justo, y sus tropas respetan y obedecen sus órdenes al pie de la letra.

PURTH

Purth, el capitán (de nivel 6) de 100 de los soldados de infantería, viajó cuando era joven hacia el oeste desde su tierra natal de Rhûn. Su competencia ha quedado probada tras años de servicio en los ejércitos del Rey Brujo, lo que le ha llevado a ostentar su actual cargo. Frío, seguro y muy hábil en las estrategias militares, Purth mantiene la disciplina de sus tropas por causa de su sólido respeto en lugar de un carisma personal. Sus ojos de color avellana, su pelo corto de color castaño y sus rasgos completamente ordinarios se combinan con su atuendo ramplón —una túnica de algodón marrón y unos pantalones bajo una cota de malla con grebas y brazales— para convertirlo en un hombre completamente carente de cualquier encanto.

JESHAN

Jeshan, el capitán (de nivel 5) de otros 100 soldados de infantería, vivió antiguamente como un solitario hombre de los brezales de Eriador. Durante muchos años vivió sin ser molestado por el régimen militar de Angmar, cazando, pescando y viajando por las mesetas de las Hithaeglin mientras contemplaba la vida de aquella zona salvaje. Pero cuando participó sin saberlo en el rechazo de un ataque por parte de los dúnedain, su talento táctico y estratégico salió a la luz. Jeshan fue alistado rápidamente en el ejército, donde desarrolló una brillante, aunque errática, carrera. Probablemente sea el más excéntrico de los capitanes de Morkai, ya que viste con un faldón a cuadros, una coraza reforzada, grebas, brazales, un yelmo de piel de mofeta y unas sandalias de cuero. Empuña un baw y un cabis.

AKONID

Akonid, el capitán (de nivel 5) de otros 100 soldados de caballería, detesta a los caballos a pesar de su ascendencia asdriag. Cuando era un niño le obligaron a participar en una

serie de carreras que imitaban las cargas de caballería y en cada serie de competiciones de habilidad montando a caballo. Al poco tiempo huyó para unirse al cuerpo de infantería en la Tierra de Hierro. Libre de la carga de la hípica, su habilidad como guerrero le permitió ganar rápidamente un gran renombre y cierto grado militar. Akonid disfruta supervisando personalmente la práctica de sus tropas en técnicas de combate, corrigiendo la forma o actuación de un soldado, y mostrando una habilidad inusual para desarmar a un enemigo, o recomendando un cambio de equipo. El capitán suele llevar un faldón de piel de buey, grebas de piel de cabra y ningún tipo de protección en el torso o en la cabeza. Empuña un escudo redondo, un sable y unas boleadoras.

FORNAGATH

Fornagath, el comandante (de nivel 11) de la guardia personal de Ulrac, prefiere tocar su flauta (guardada en una bolsa en su cinto) antes que luchar. Es diestro en ambas técnicas, pero su mayal y su dag permanecen en su cinto una vez ha finalizado la hora de práctica, mientras que su instrumento de madera sale de su bolsa a la hora de comer, durante las conversaciones, y, ocasionalmente, en medio de un combate. A pesar de esta peculiaridad, o quizás por causa de ella, el comandante cae bien a toda la gente que le conoce. Suele vestir con un suave tabardo de cuero, teñido de color azul, unas grebas de acero y un yelmo, y empuña un macizo escudo blasonado con una serpiente de escamas azules.

JUKATH

Jukath, el ashâktur (de nivel 10) de Morkai, es el lugarteniente del Señor Ulrac. Se trata de un guerrero medionûriag muy práctico que supervisa las tareas cotidianas del castillo y comunica las órdenes de su señor a los soldados y a sus capitanes. Se asegura de que todo funcione a la perfección.

Jukath es apreciado no sólo por su habilidad como guerrero, sino también por su tacto como diplomático. Su continua lealtad y poder de oratoria le han hecho ganarse la confianza de Ulrac. Ulrac sabe que Jukath puede controlar y resolver incluso las disputas más agitadas.

Los suaves rasgos de Jukath hacen sentirse cómodos a la mayoría de la gente. Es de altura y complexión media, tiene el pelo de color marrón arenoso, y unos atentos ojos de color avellana. Sólo su profunda y segura voz sugiere su excepcional fuerza interior. Algunos dicen que podría persuadir a un dragón de que abandonase su botín.

Jukath empuña una espada ancha (+20) y una maza de punchos (+15), pero prefiere el usriev típico de los nûriag (daga fina y letal media lanza, media espada) cuando lucha a caballo. Lleva puesta una media coraza plateada, damasquinada con pequeños ónices azules. Su yelmo dorado, azul y rojo tiene una celada semejante a la cara de un lobo.

UKANDAR

Ukandar es el primer comandante (de nivel 8) del cuerpo de caballería. Desciende de una familia noble dúnadan que residía en Rhudaur. Su privilegiada infancia le dio la oportunidad de desarrollar y pulir sus habilidades marciales con la edad muy temprana. Es un líder muy dinámico y un estratega soberbio, aunque prefiere comandar a sus soldados cuando éstos se dirigen a una batalla. Las tropas de Ukandar lo siguen con una lealtad inquebrantable, ya que tiene una gran personalidad y muestra una ferocidad y comodidad inusitadas en las circunstancias más adversas.

Ukandar es atractivo, y mide 1,90 m. Tiene unos rasgos aguileños, así como unos penetrantes ojos verdes. Las mujeres lo encuentran irresistible, algo que halaga enormemente al joven capitán. (Ya que raramente evita la atención de sus admiradoras más atractivas.) Ukandar es difícil de enfadar, pero rápido a la hora de vengarse cuando ha sido suficientemente provocado; no soporta la ignorancia, la incompetencia y la infidelidad. (Considerando la situación, es bastante hipócrita en lo que respecta a la infidelidad.)

Ukandar suele vestir con una coraza de acero encima de su ligera camisola de malla. Tanto su escudo (+10) como su sobrecapa de color verde oscuro están blasonados con el emblema de Morkai: una cabeza de lobo negro recortada contra un sol rojo. Empuña un hacha (+20), una alfanje (+15) y un arco compuesto (+20) hecho de acero númenóreano (una reliquia de su familia).

DURAC

Durac, el segundo comandante (de nivel 7) del cuerpo de caballería, es el capitán más joven de Morkai. Es ambicioso, y se encuentra ansioso por socavar la confianza depositada en el primer comandante, aunque tiene mucho cuidado de mantener ocultos todos estos deseos. Es abiertamente caprichoso, cruel y siempre juega sucio, lo que le ha hecho ganarse un temeroso respeto por parte de sus subordinados. Aunque Ukandar siente un disgusto personal por él, le respeta y le considera un comandante efectivo y en algunos casos brillante.

Durac descende de una familia de nobles umbareanos (númenóreanos negros). Es alto, robusto y fuerte, y tiene los ojos de un color negro muy frío que resplandecen bajo su agitada melena de pelo negro. La mayoría de gente es incapaz de aguantarle la mirada durante más de un momento, e incluso sus amigos más allegados intentan apartarse de su camino siempre que pueden.

Durac viste con una coraza de acero gris blasonada con un sol de color rojo sangre y una cabeza de lobo negro, el símbolo de Morkai. Empuña un mayal (+15), un alfanje (+10) y utiliza una lanza (+15) cuando lucha mientras monta a caballo.

HUSHKASH

Hushkash es el comandante (de nivel 9) de los jinetes de lobos de Morkai. Aunque es inusualmente (e irracionalmente) maligno, es un líder bastante competente. Al igual que el resto de sus tropas, se comunica bien con su montura, el gran huargo de guerra (de nivel 9) conocido como Garmarca. Su increíble habilidad para comprender la naturaleza de Garmarca, y en realidad de todos estos pervertidos huargos, le ha ayudado a ganarse el respeto de todos sus guerreros.

Hushkash es un drel de piel olivácea procedente del suroeste de Endor. Tiene el pelo y los ojos del color negro característico de su pueblo. Una arrugada cicatriz, recibida durante una pelea de cuchillos en su infancia, se extiende desde la ceja izquierda del señor de los huargos hasta el punto en que le empieza a crecer el cabello. Esta deformación hace que siempre esté frunciendo el ceño, lo que le da una imagen cruel muy adecuada para su brutal naturaleza.

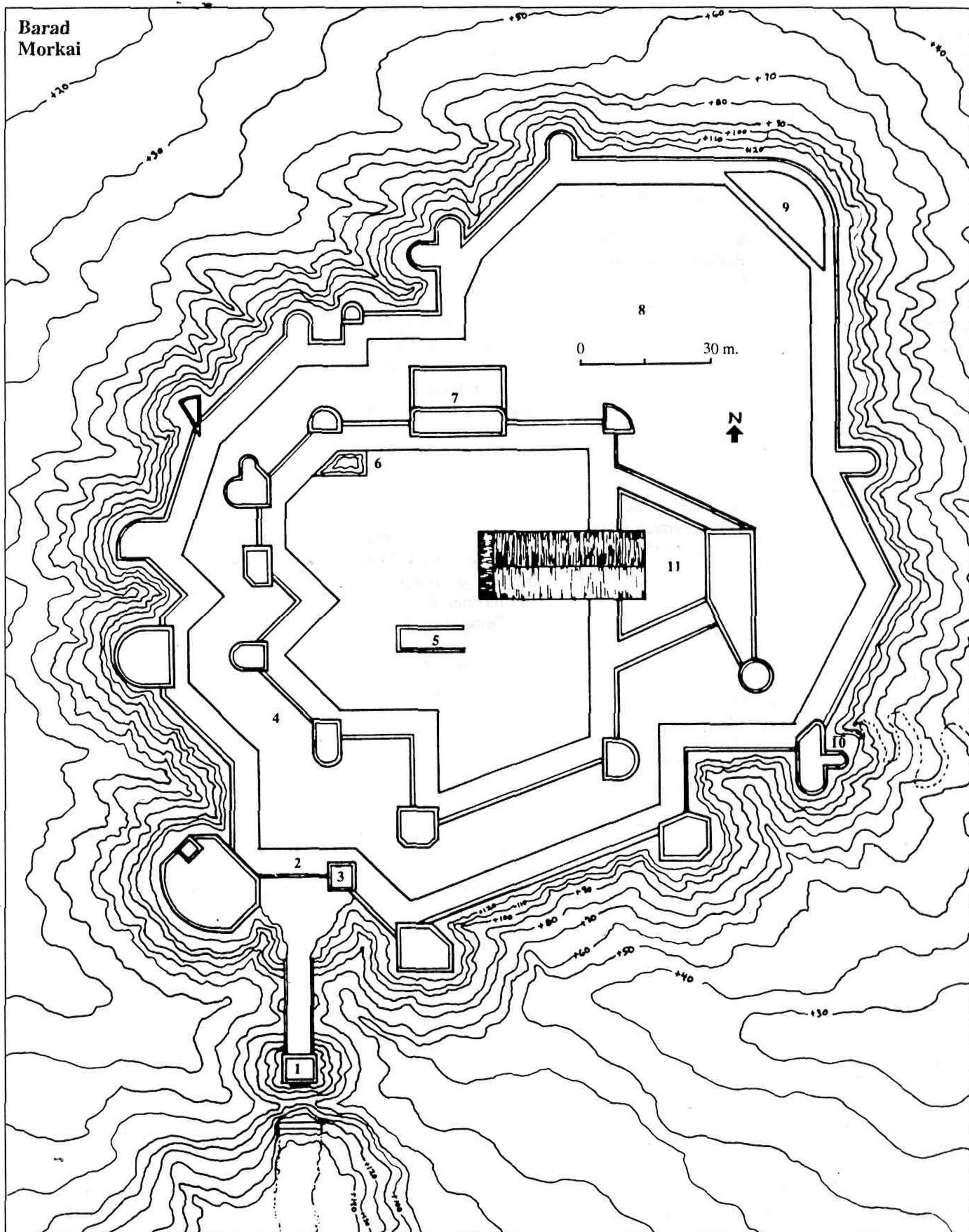
Hushkash viste con un peto de cuero rojo adornado con la cabeza de lobo negro de Morkai. Empuña una lanza negra (+15), una espada ancha rojiza ligeramente curva (+15) y un escudo diana con los bordes muy afilados (+10) que puede arrojar como si fuera un disco volador (tratar como una daga +20).

7.23 DISEÑO DEL CASTILLO

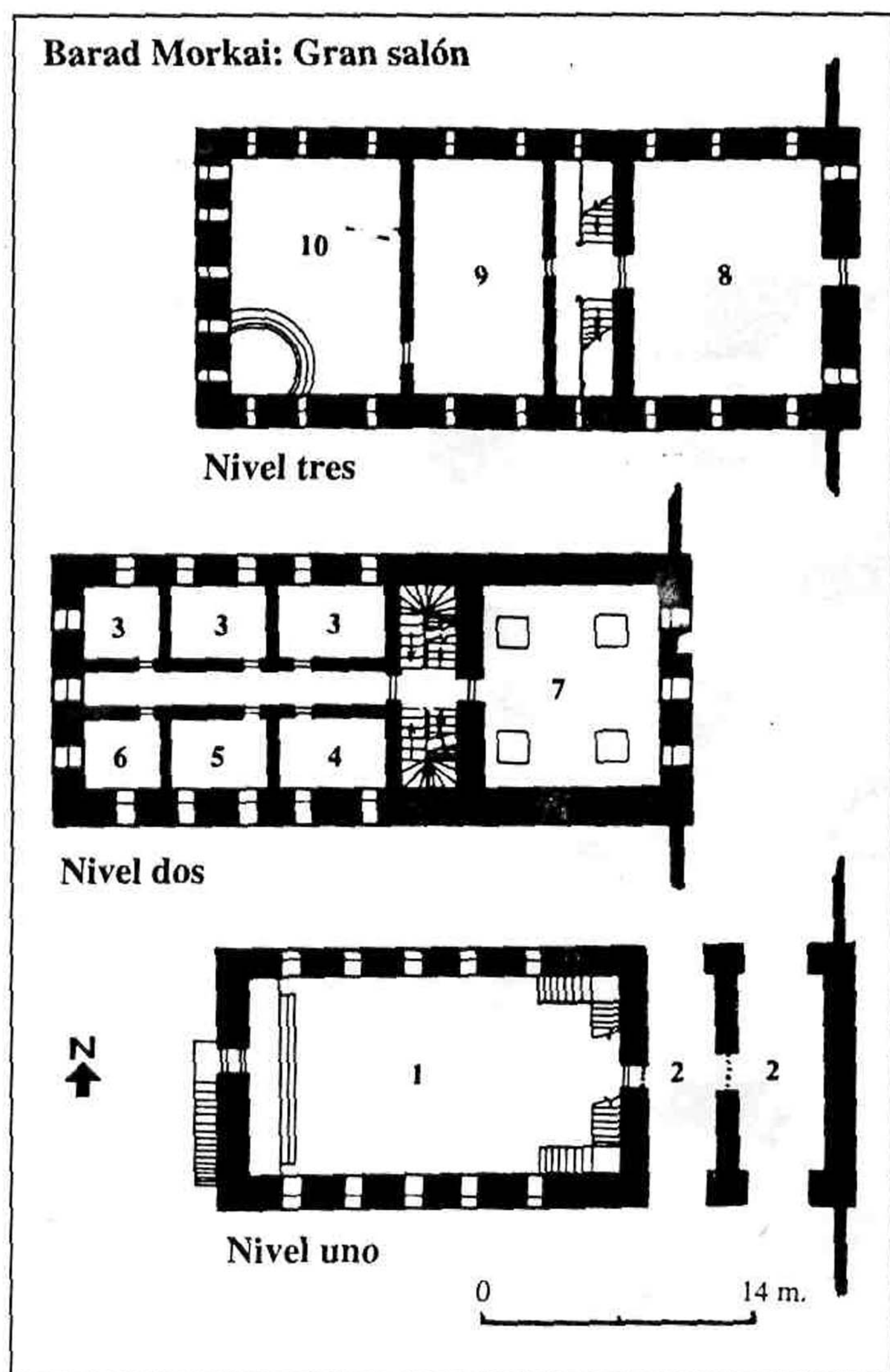
DEFENSAS DEL CASTILLO

Situado sobre un promontorio granítico, Morkai es una ciudadela ciertamente impresionante. Sus murallas y torres están construidas con un granito que se extrae en las cerca-

nías, cortado y tallado con una consumada habilidad, de tal forma que las juntas son casi completamente invisibles. No se utilizó ningún tipo de argamasa; por el contrario, los bloques están unidos con unas barras reforzadas con hierro introducidas en el interior de la roca. Se trata de una estructura escalonada, y el patio que hay detrás de cada muralla se



Barad Morkai: Gran salón



encuentra más elevado que el inmediatamente anterior. Se utilizó una mezcla de arcilla y tierra para fortalecer y reforzar la sección exterior de la fortaleza. Los arietes son inútiles contra esta estructura, ya que están golpeando contra piedra sólida respaldada por toneladas de tierra. Las torres del patio interior tienen murallas de casi dos metros de grosor, con rendijas para disparar flechas. Están conectadas mediante un estrecho pasaje en la parte superior trasera de las murallas. Las torres que tienen la altura necesaria tienen puertas que comunican con la parte superior de las murallas.

El patio interior de la ciudadela tiene un diseño más sofisticado, incorporando torres de mayor elevación y murallas más altas. Cada torre tiene al menos dos plantas con escaleras que permiten subir hasta el tejado. Las murallas que las conectan contienen un pasaje que atraviesa el interior de cada una de las torres, con unas pesadas puertas de madera que aíslan el interior de la torre del corredor exterior. Estas habitaciones tienen rendijas para disparar flechas sobre cualquier atacante. La mayor parte de la guarnición está acuartelada en el patio interior.

DIAGRAMA DEL CASTILLO

Puente levadizo. Este puente levadizo es la entrada principal al castillo de Morkai, y está controlado por un mecanismo de contrapesos situado en el pequeño cuerpo de guardia.

Entrada. Un rastrillo de hierro, activado gracias a los conopos que se encuentran en la pequeña torre cuadrada (nº 3), impide la entrada al patio exterior. Tres metros más allá se encuentra un rastrillo idéntico. Por lo tanto, se puede atrapar cualquier visitante entre estos dos rastrillos y dispararle a

placer desde las rendijas para flechas que se encuentran en las murallas de 3 metros de largo, y que forman una especie de vestíbulo. En el techo de esta zona hay también una serie de agujeros que se utilizan para derramar aceite hirviendo sobre los intrusos.

3. Torre cuadrada. Desde esta torre se pueden manejar los mecanismos que permiten levantar los dos rastrillos de la entrada.

4. Entrada. Ésta es la única entrada (conocida por la mayor parte de la gente) al patio interior, y tiene un rastrillo que sólo se puede manejar desde la habitación que se encuentra justo por encima. La entrada comunica con un pasaje y con una rampa de granito pulido que conduce hasta el centro del patio interior (nº 5).

5. Salida de la rampa. La muralla de poca altura que rodea la rampa proporciona una cierta protección para los arqueros defensores que deben disparar a los atacantes que avancen por ella. Cerca de la rampa se guardan varios barriles de aceite para derramarlo también contra cualquier atacante.

6. Estanque. Está lleno de agua fresca, y puede mantener a la guarnición completa durante varias semanas. Los embalses subterráneos que rellenan el estanque necesitarían de un periodo de tiempo de recuperación para poder rellener el estanque después de haber sufrido un asedio.

7. Barracas principales.

8. Patio. Esta zona sirve a diario como patio de entrenamiento para la guarnición. Con menos frecuencia, es utilizado como punto de aterrizaje y despegue de los correos del Rey Brujo, que montan en bestias malignas. Y más raramente todavía, permite el aterrizaje de la horrenda montura del Úlair, cuando éste visita el castillo para revisar sus defensas.

9. Establos. Contiene tres bestias malignas que son utilizadas por los correos del Rey Brujo.

10. Puerta con postigos. Una pequeña puerta bien protegida que conduce a un estrecho sendero que desciende desde la cima del promontorio.

11. Torre interior. La zona más fortificada de toda la fortaleza. Esta estructura fue construida para que la guarnición resistiera en su interior a los atacantes en el último momento. Una puerta secreta en la planta baja del edificio conduce a un estrecho pasaje que sale a la superficie en un desfiladero a un kilómetro del castillo.

DIAGRAMA DEL GRAN SALÓN

1. Comedor. Esta espaciosa cámara tiene una doble escalera en un extremo y una tarima en el otro. Es utilizado como salón de fiestas y cámara de audiencias por el Señor Ulrac.

2. Pasajes. Una doble cámara gira alrededor de los muros del patio interior, lo que permite a los soldados seguir una ruta ininterrumpida a lo largo del perímetro cuando están de patrulla.

3. Dormitorios para huéspedes. Estas cámaras están amuebladas con ligeras piezas de madera de sauce y mimbre. El hogareño ambiente lo completan toda una serie de centones, brillantes cortinas y alfombras trenzadas.

4. Estancias de Ukandar.

5. Estancias de Durac.

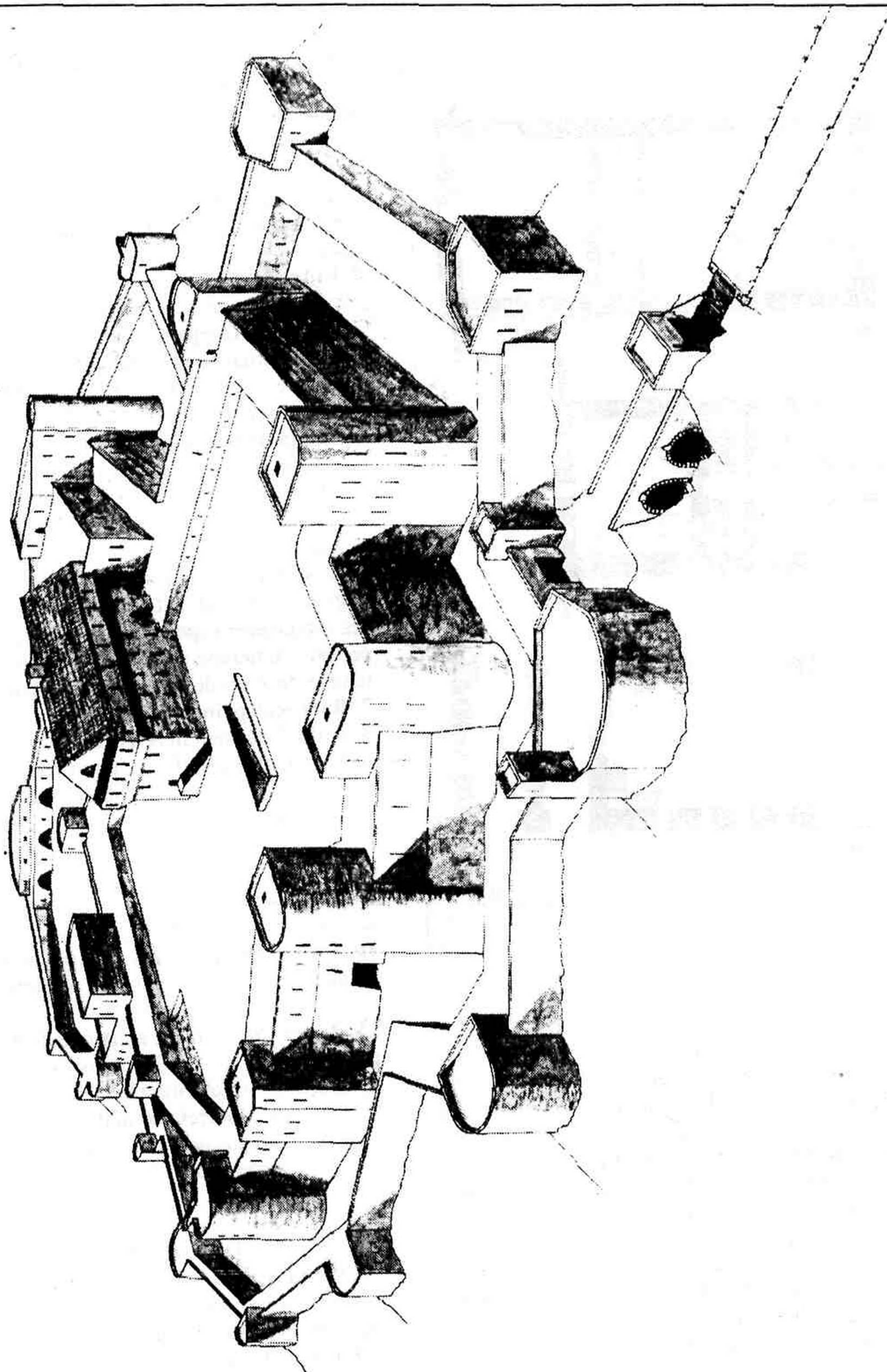
6. Estancias de Hushkash.

7. Oficina. Los tres capitanes comparten esta cámara a la hora de manejar los aspectos administrativos del castillo.

8. Salón de reuniones. Los casilleros de las paredes están llenos de tablas y mapas del terreno que circunda al castillo.

9. Estudio de Ulrac.

10. Estancias de Ulrac.



7.3 MINDIL CARGASH

Cargash es el principal fuerte del Rey Brujo en Udanoriath. La torre, que contiene un contingente de treinta y siete rhudaurim y orientales, vigila el camino que se extiende entre Eldanar y el Desfiladero de Angmar.

7.31 LA GUARNICIÓN

La guarnición permanente de Cargash está dividida de la siguiente manera:

- 10 caballos;

- 4 cocineros;
- 6 trabajadores;
- 1 mozo de cuerdas;
- 1 artesano especializado en la fabricación de armaduras, la herrería y otras técnicas relacionadas con el cuero y el metal;
- 11 guerreros de nivel 1;
- 13 guerreros de nivel 2;
- 8 guerreros de nivel 3;
- 2 guerreros de nivel 4;
- 2 guerreros de nivel 5; y
- 1 guerrero de nivel 6.

HELUDAR, EL COMANDANTE DE LA GUARNICIÓN

Heludar es un guerrero (de nivel 6) extraordinariamente capacitado. En menos de un año, pasó de estar en las filas del ejército como un soldado normal a convertirse en el comandante del fuerte. Heludar debería ser interpretado de forma muy cuidadosa, ya que es excepcionalmente inteligente y competente. Aunque es un noble de sangre logathig (procede de la zona exterior de Riavod, en Rhûn), Heludar sabe hablar adunaico, oestron y dunael (además de su logathig natal). El comandante empuña un martillo de guerra (+5), un arco compuesto (+10) y suele utilizar una gran variedad de hierbas.

KEEMAC

Keemac es el lugarteniente de la guarnición. A diferencia de Heludar, no tiene un historial militar brillante. Keemac era un siervo urgathic (de nivel 5) que escapó de su amo en el este con la esperanza de lograr amasar una fortuna con la cual pudiera asentarse y casarse. Keemac es cuidadoso y prudente, y siente un gran aprecio por su pellejo. Sabe hablar bastante bien el logathig urgath, el oestron y el dunael. Keemac suele utilizar su arco corto (+10) y su maza (+5).

HAREC

Harec es el líder (de nivel 4) de las patrullas de Cargash. Aunque es bastante competente, es un hombre de los bosques frustrado que se considera a sí mismo como un montaraz. Disfruta en los turnos de patrulla, y está muy familiarizado con el terreno que rodea el fuerte. (Harec tiene una bonificación +20 a todas las tiradas de rastrear en esta zona.) Es un excelente jinete, y por eso de vez en cuando suele salir de patrulla montado en su caballo.

Harec sabe hablar con fluidez el oestron, el dunael y el logathig. Está enamorado del atuendo de los Montaraces Negros, y por eso suele llevar un peto negro (+5) hecho de piel de buey. Harec utiliza una espada ancha (+5) y un arco compuesto (+10).

FARLRYEN

Aunque es cauteloso y silencioso, Farlryen es muy pedante y bastante impopular. Ninguno de los líderes de las patrullas de Cargash inspira menos entusiasmo en sus tropas. Por lo tanto, no es de sorprender que siempre elija a los guerreros más dóciles y disciplinados como sus compañeros de expedición. Sus patrullas suelen ser eficientes y silenciosas, pero siempre tardan una hora más de lo normal en completarse.

Farlryen nació en el sur de Rhovanion, no muy lejos de Dedo de Guerra. Es ladrón (de nivel 4) de profesión, y se unió al ejército de Angmar después de escapar de la cárcel en Esgaroth. Empuña una espada corta (+10) y un arco largo (+5).

GEER

Geer es el líder (de nivel 4) de patrullas más joven de Cargash. Geer es valiente y temperamental, y odia a los dúnedain. Le encanta luchar, y es probable que no siga mucho tiempo siendo líder de patrullas. El temperamento de Geer le ha metido en más de un problema, y Heludar está considerando seriamente la opción de relevarle del cargo.

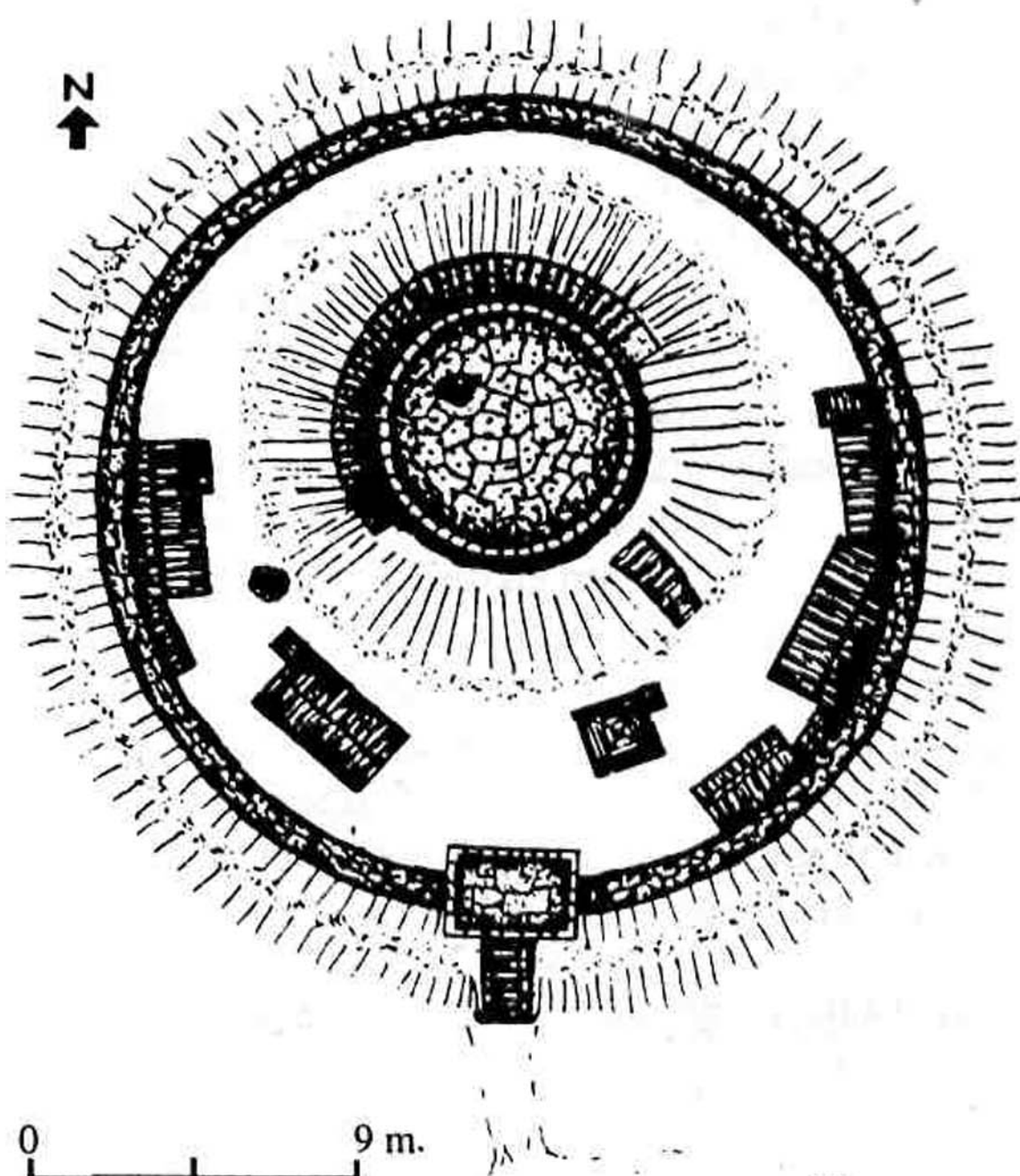
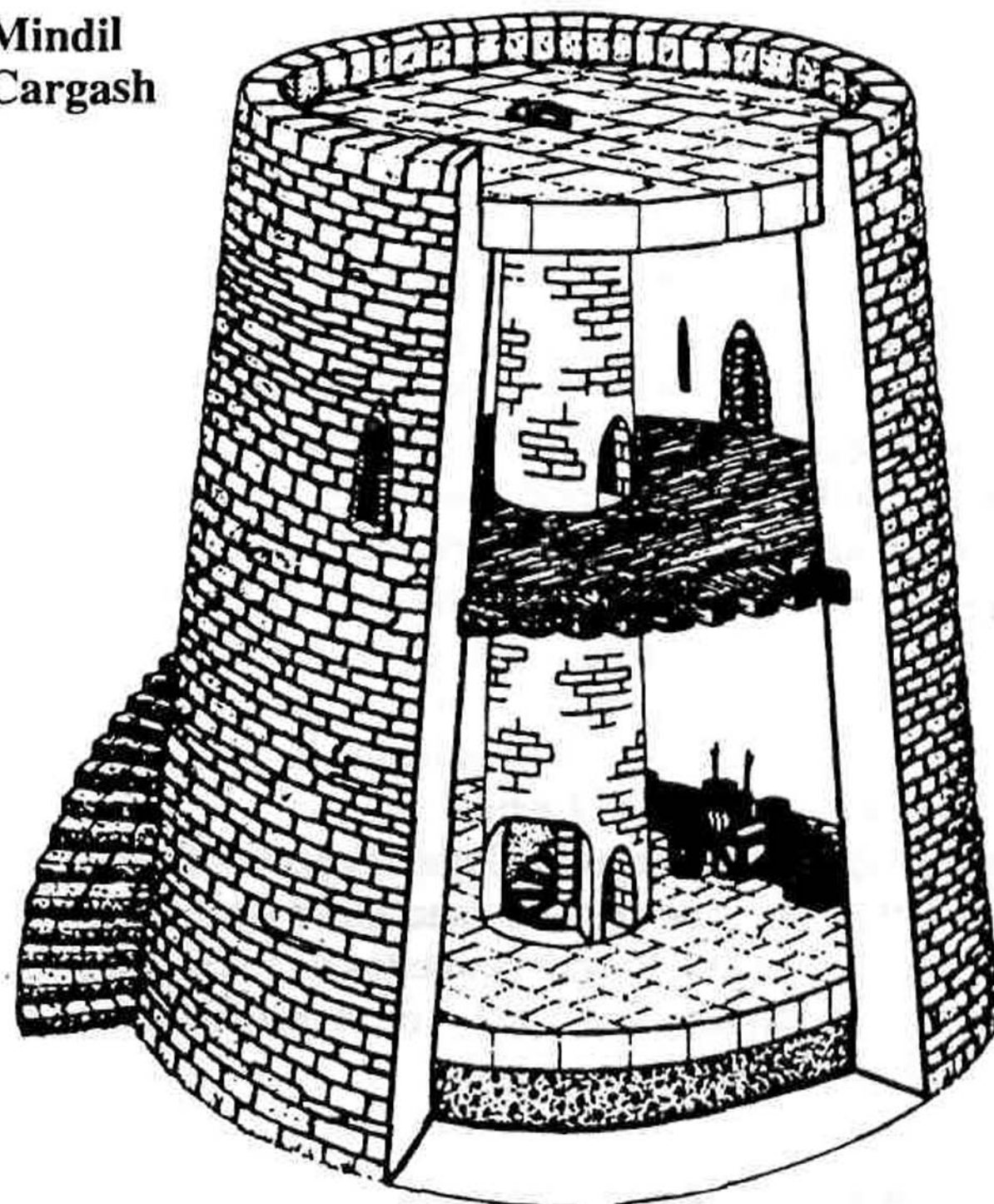
Geer nació en el este de Núrn. Siendo esclavo, consiguió escapar y mató a algunos pastores mientras se abría camino hacia el norte, en dirección a Rhûn. Allí aprendió a utilizar el arco compuesto, la espada larga y la jabalina. Empuña uno de cada de estos tipos de arma.

7.32 LAS PATRULLAS

Hay entre tres y cuatro patrullas durante las horas diurnas. Cada patrulla está formada por entre cinco y diez guerreros, según el líder de la patrulla. Sin embargo, sólo se utilizan patrullas de siete o más miembros cuando se ha detectado algún fenómeno extraño.

Si existe algún motivo razonable para sospechar, o si llega algún mensaje procedente de alguna torre, se pueden enviar patrullas de hasta dieciocho hombres en busca de algo o para prepararle una emboscada a alguien. Si actúan como buscadores, las fuerzas se dividirán en grupos de dos o tres soldados.

Mindil
Cargash



EJEMPLO DE PATRULLA

Una patrulla de primera hora de la mañana formada por siete hombres bajo el mando de Harec (realizando un circuito de 3-5 horas):

- 2 guerreros de nivel 1;
- 3 guerreros de nivel 2; y
- 1 guerrero de nivel 3.

Una patrulla especial a la luz del día formada por diez guerreros a las órdenes de Farlryen y siguiendo unas huellas o respondiendo a algún mensaje procedente de otra torre (realizando un circuito de 4-6 horas):

- 4 guerreros de nivel 1;
- 3 guerreros de nivel 2; y
- 2 guerreros de nivel 3.

Una patrulla a primera hora de la tarde formada por cinco guerreros, capitaneados por Geer y realizando un circuito de 2-3 horas:

- 4 guerreros de nivel 1; y
- 1 guerrero de nivel 3.

GUARDIAS EN EL CASTILLO

En todo momento hay una guardia de entre cinco y diez hombres situada en las murallas del castillo. La guarnición se va turnando a la hora de realizar esta guardia en el castillo. Sin embargo, ni Heludar ni Keemac salen en ninguna patrulla. La vida en la Torre de Cargash es muy parecida a la vida en cualquier otro puesto militar. Los trolls y los lobos son tan mortales para ellos como lo son para cualquier otro grupo de viajeros. La precaria vida en Udanoriath suele causar la presencia de una cantidad relativamente grande de soldados en las guarniciones de los fuertes.

Los hombres aprecian la seguridad que les proporcionan sus pequeñas fortalezas, y por eso las mantienen buen estado. Por su propia seguridad, los comandantes de los fuertes se mantienen en comunicación constante con el resto de fuertes situados en las cercanías.

7.4 BARAD ELDANAR

El castillo de Eldanar es uno de los castillos númenóreanos más viejos de todo el noroeste de la Tierra Media. Eldanar fue uno de los Fieles que llegó junto a Elendil el Alto tras el desastre de Númenor. El castillo se eleva en el centro de una de las parcelas de tierra que Elendil entregó a sus compañeros, en una de las haciendas arnorianas más septentrionales. Cuando Eldanar murió mientras luchaba en Mordor a finales de la Segunda Edad, su hijo heredó las tierras y reconstruyó la modesta fortaleza de su padre, creando la actual fortificación. La familia Eldanar se mantuvo en posesión del castillo casi constantemente a partir de ese momento, pero finalmente cayó en manos de los angmarim en torno al año 1325 T.E. Elenuil, el señor legítimo del castillo, consiguió huir a través de un túnel secreto con un puñado de defensores cuando el enemigo arrasó la fortaleza hace una década.

El bisnieto de Elenuil (de nivel 11), Tarcandil, y su familia, residen actualmente en Fornost. La ocupación del castillo es motivo de vergüenza para toda la familia.

7.41 PANORÁMICA GENERAL DEL CASTILLO

El castillo de Eldanar sigue conservando su belleza, a pesar de su cambio de poseedor. La fortaleza está rodeada por un profundo y ancho foso. Las murallas del castillo forman seis curvas de suave piedra dorada y pulida. Unas delicadas torres refuerzan su diseño. Sin embargo, algunas partes de

su zona exterior tienen un aspecto un tanto tosco; la puerta original fue destruida cuando el castillo cayó. Los albañiles de Angmar no eran tan hábiles como los de Númenor, y la nueva puerta, pese a tener un mecanismo realmente ingenioso, no es tan resistente como la antigua. En su punto más ancho, el castillo mide unos noventa metros. Las murallas del castillo están llenas de minúsculas rendijas para disparar flechas a cada 5-7 metros.

El castillo está dividido en un patio interior y un patio exterior. El patio exterior contiene las barracas, los establos, los talleres y los dormitorios de los mozos de cuadra, los trabajadores y los artesanos. El patio interior contiene la torre del homenaje, que también es la residencia del noble bajo cuyo mando se encuentra todo el castillo.

La torre del homenaje del castillo de Eldanar contrasta enormemente con las húmedas e incómodas torres de los puestos fronterizos. La estructura fue construida con la misma piedra de color dorado pálido utilizada en las murallas. Es bastante grande, y de planta cuadrada. Se puede entrar a la torre a través de un vestíbulo de piedra sólida que contiene unas escaleras que conducen hasta la entrada en el segundo piso. El interior es muy cómodo y seguro.

No hay ventanas en la primera planta de la torre; las ventanas del segundo piso son muy estrechas, y su cristal está protegido por sendos postigos de acero. En los pisos tercero, cuarto y quinto, las ventanas son más amplias y las cámaras están bien iluminadas y son muy espaciosas. También se pueden proteger las ventanas con postigos de acero. El cristal de todas las ventanas es de gran calidad.

Las murallas de la torre miden más de dos metros de grosor y contienen nichos para alojar a los ballesteros, que también están cubiertos por postigos de acero cuando no están siendo utilizados. Las habitaciones son grandes, y los muebles que no fueron destruidos durante el asedio son deliciosamente hermosos. Junto a la fortaleza crecen un antiguo jardín totalmente descuidado y un pequeño huerto.

El viejo túnel secreto que comunica las estancias del señor con la zona exterior es la única estructura de la fortaleza que no ha sido descubierta todavía. Nadie sospecha de su existencia, ya que los conquistadores encontraron lo que pensaron que era el cadáver del señor del castillo. El túnel es casi imposible de encontrar aunque se busque activamente, ya que fue construido por los enanos y permanecerá escondido hasta que se pronuncie la palabra adecuada ("tintallo") y se utilice la llave precisa. El pasaje subterráneo se extiende durante casi cinco kilómetros, alejándose del castillo.

HABITANTES DEL CASTILLO DE ELDANAR

Barad Eldanar es el centro de las defensas fronterizas. Ningún otro castillo de Udanoriath iguala su fortaleza y belleza. Se eleva en la cima de una colina, y desde su torre se puede contemplar el paisaje en quince kilómetros a la redonda.

La ciudadela tiene una población considerable, que aumenta durante el invierno o en tiempos de guerra. Incluso en tiempos tranquilos, la población se divide de la siguiente manera:

- 75 soldados de caballería;
- 50 ballesteros;
- 100 soldados de infantería;
- 15 cocineros y pinches;
- 30 trabajadores y siervos;
- 10 criados de campo;
- 7 artesanos: herreros, armeros, etc.;
- un curandero de nivel 4;

- 12 cerdos (variable);
- 3 vacas;
- 30 gallinas.

7.42 LA GUARNICIÓN

Barad Eldanar está situada en la zona oriental de En Udanoriath, en el punto en que se juntan dos de los caminos más importantes de Angmar. Como es una de las más importantes fortalezas fronterizas, el castillo acomoda una guarnición inusualmente alta de 225 hombres.

La guarnición está formada principalmente por rhudaurim procedentes de las cercanas Landas de Eten. Se pueden dividir de la siguiente manera:

- 20 guerreros de nivel 1;
- 38 guerreros de nivel 2;
- 18 guerreros de nivel 3;
- 10 guerreros de nivel 4;
- 6 guerreros de nivel 5;
- 5 guerreros de nivel 6;
- 3 guerreros de nivel 7.

Los miembros del cuerpo de caballería están entrenados para llevar y utilizar una lanza de caballería, un arco de jinete, un arco corto y una espada. Se dividen de la siguiente manera:

- 17 guerreros de nivel 4;
- 15 guerreros de nivel 5;
- 10 guerreros de nivel 6;
- 8 guerreros de nivel 7.

7.43 PERSONALIDADES DE IMPORTANCIA

Los siguientes individuos conforman la competente pero peligrosa cadena de mando del castillo de Eldanar.

ARKISH, EL ASHAKTÛR

Arkish el Adekdarán (oriental), es un protegido muy allegado del Señor Cykur. Ya ha llegado hasta el grado de ashaktûr, aunque sólo tiene veintiocho años de edad. Como comandante (de nivel 12) de la defensa fronteriza, tiene 100 guerreros a su cargo. Arkish es el responsable de organizar una defensa unificada en toda la zona en caso de ataque. También organiza las incursiones, expediciones, emboscadas y misiones de busca y captura. Raramente suele capitanearlas en persona, sino que prefiere enviar a su segundo al mando como jefe de expedición. Además de todas estas tareas, el comandante también suele enviar una serie de informes regulares a sus superiores en Carn Dûm.

Arkish es un buen jinete que utiliza una lanza de caballería (+10) en combate. Aunque prefiere llevar una ligera cota de malla hecha de acero mezclado con cobre, suele vestir con una armadura de coraza completa (+10, CA CO/20) siempre que va a entrar en combate. La coraza también tiene una tonalidad parecida al cobre, pero está cubierta por una seda de color azul oscuro con el símbolo blasonado de Barad Eldanar: siete lazos blancos cuadrados dispuestos en un círculo. Arkish también suele utilizar su escudo cometa (+10). Su equipo de guerra lo completan un arco compuesto (+5) y una espada bastarda (+5).

ELOSIAN

Elosian es la joven mujer de Arkish. Es la hija (de nivel 4) de un noble de Rhudaur y simpatizante, de manera que es una mujer infeliz. Sin embargo, es muy popular en el castillo, en particular entre sus parientes. Es muy comedida, femenina y aparentemente inofensiva, y por lo tanto es una figura entrañable para los duros guerreros de la guarnición.

Elosian domina a Arkish como quiere (aunque él lo negaría vehementemente), pero no suele mezclarse en asuntos políticos.

Elosian es delgada, tiene el pelo rizado rubio y unos hermosos ojos azules. Siempre lleva unos hermosos vestidos y utiliza una serie de joyas valoradas en un total de quinientas monedas de oro, todas ellas regalo de Arkish. Estas joyas forman su botín particular, con el que desea comenzar una nueva vida. Abandonará el castillo en cuanto se le presente la primera oportunidad.

Además de simpatizar con los enemigos de su marido, Elosian es también una maga que ha ocultado cuidadosamente sus asombrosas cualidades.

RHUKAR

Rhukar es un roquen (S. "Caballero") de nivel 9 procedente del sur de Rhûn. Es el segundo al mando de Arkish, y es la personificación del concepto del guerrero maléfico. Aunque es un soberbio guerrero, carece de la equilibrada concepción de la vida que tiene Arkish, y sería un comandante bastante poco competente, aunque en el campo de batalla es un magnífico líder. Tiene una personalidad lo suficientemente negativa como para que se le debiera situar en un cargo semejante al de Arkish.

Rhukar nunca se pierde una pelea si tiene la oportunidad. Lleva todo tipo de armas y, incluso cuando está en reposo, siempre tiene una mano puesta en la empuñadura de su espada (+5). La hoja de la espada está impregnada con una dosis de kly, un veneno (de nivel 3) que utiliza como precaución especial. Rhukar también empuña una maza (+5). Cuando lucha a caballo, utiliza una lanza o un arco compuesto.

KELAI

Kelai es una seductora pelirroja procedente del norte de Rhovanion. Se trata de una verdadera cortesana (de nivel 4) a quien le encantaría suplantarse a Elosian como señora de la fortaleza, aunque sus posibilidades son ínfimas. Arkish detesta a las pelirrojas, y Kelai no tiene la elegancia y modales de su rival.

Kelai ha vivido con Rhukar durante casi tres años; sin embargo, le abandonaría al instante si se le presentara un cargo mejor. Siempre está a la busca de monedas de plata. Kelai fue antiguamente la madam de otros de los soldados del castillo, y todavía conserva algunas de las ganancias que consiguió en aquella época.

Kelai es muy habilidosa con la daga, y siempre lleva un cuchillo largo (+10).

ORNIL, CURANDERO DE NIVEL 4

Ornil el curandero (de nivel 4) es el esclavo personal de Arkish. Nació en la zona central de Rhudaur, y fue capturado cuando todavía era un niño. Ornil no siente ningún cariño por su amo, y huirá de Eldanar si se le presenta la oportunidad. Mientras tanto, se dedica a cultivar varias hierbas curativas en el jardín del castillo. Sin embargo, Ornil es un médico bastante competente y perspicaz.

HERION

Herion es el rastreador de mayor categoría (nivel 8) estacionado en Eldanar. Es algo inconsciente, y se atreverá a desafiar a cualquier individuo o grupo que no parezca demasiado peligroso. Su temperamento le ha impedido llegar a convertirse en un Montaraz Negro, y por esa causa se le ha amargado un tanto el carácter.

CARFE

Mey Carfe es un joven de nivel 6 procedente de Chey (oriental) que aspira a convertirse en Montaraz Negro. Es extremadamente cauteloso, y sale y entra en la fortaleza sin avisar previamente. Siempre que puede intenta evitar los combates, pero es un enemigo realmente traicionero. Carfe no desafiará nunca a un grupo, pero puede seguirles el rastro durante kilómetros, enviando refuerzos cuando se le presente la oportunidad.

DÛMRA

Uthour Dûmra es un impulsivo oriental nûriag de nivel 7. Es uno de los hombres más maléficos que se puedan encontrar, y toda la guarnición le teme. Sin embargo, es un buen guerrero, totalmente leal a la causa del Rey Brujo. Dûmra es también un gran admirador de Rhukar.

SURK

Surk aparenta ser un nórdico procedente del este de Rhovanion. Su verdadero nombre es Arleg, y es un espía (de nivel 6) que trabaja al servicio del rey de Arthedain. Es un rastreador, y puede salir de la fortaleza con relativa facilidad, lo que le permite comunicarse con frecuencia con los Montaraces del Norte.

ORASH

Cileto Orash fue recientemente promocionado al grado de líder de patrulla. Es un respetado rastreador (de nivel 7), y hace bien su trabajo. Orash es rastrero y malicioso, algo lógico si se tiene en cuenta que es de ascendencia oriental sagath. Orash intentará esconder todos los tesoros que pueda de los ojos de sus superiores; ya ha conseguido acumular una interesante colección de hierbas.

FURN

Furn es el mejor líder de patrulla del castillo. Es un buen guerrero (de nivel 6), bastante competente y ambicioso. Ha caído simpático a Arkish, quien le ha facilitado el camino para ir subiendo de rango. Furn es uno de los posibles recambios de Rhukar en caso de que éste muera o sea herido.

OTROS HABITANTES DEL CASTILLO

El resto de criados de campo son en su mayoría mujeres ordinarias de baja estofa. Algunas de ellas son bastante atractivas, pero carecen de la presencia y el brío de Elosian y Kelai. Aunque todas residen voluntariamente en Eldanar, desearían llevar una vida mejor.

Estas mujeres no pueden lanzar ningún sortilegio, pero tienen una cierta habilidad en el uso de la daga. Halla, la doncella de Elosian, y Orlteh, la doncella de Kelai, son las más inteligentes de todas. Las demás son Andarra, Caith, Selven, Kara, Alurin y Belvie.

7.44 VIDA EN EL CASTILLO

Las guardias patrullan las murallas de Eldanar en todo momento. Normalmente hay dos soldados estacionados en cada torre, mientras que hay otros tres guerreros estacionados en cada muralla. La guardia cambia cada cuatro horas. Las patrullas en el castillo suelen durar entre tres y cuatro horas, y están formadas por entre cinco y diez hombres. Al principio de la semana se indican los turnos, y se cuelgan escritos en papeles a la entrada de las barracas.

Los soldados que no salen de patrulla pasan el tiempo mejorando sus habilidades de combate. Sin embargo, la mayor parte de guerreros salen al menos una vez de patrulla cada semana. En todos los demás aspectos, no tienen ninguna

necesidad alimenticia o de otro tipo, ya que el castillo goza de una buena cantidad de sirvientes.

Como tiene más soldados a su disposición, Arkish suele enviar grandes patrullas de búsqueda si alguna patrulla ha detectado alguna señal sospechosa. Este tipo de patrullas están formadas por entre diez y treinta hombres. Según lo que haya descubierto la patrulla, los buscadores se pueden dividir en grupos más pequeños. Si tiene tiempo para preparar una emboscada, Arkish siempre intenta superar al enemigo en una proporción de tres a uno. Todos los viajeros son llevados al castillo para interrogarles.

A menos que el grupo sea muy convincente, no serán liberados. Su presencia en los calabozos será informada a Carn Dûm. El destino de los prisioneros puede variar: pueden ser enviados a Carn Dûm para que les interroguen, pueden ser abandonados en el calabozo hasta que se pudran o pueden ser enviados al este o a Rhudaur como esclavos.

Arkish es también el responsable de organizar las incursiones y salidas hacia territorio enemigo. En este aspecto, sigue los pasos de su líder, Cykur, que es el máximo responsable de todas las expediciones e incursiones de Angmar. Además de asaltar a los viajeros (algo que entra dentro de las responsabilidades de los comandantes de cada fuerte), las fuerzas de Angmar también atacan a todos los objetivos posibles, tanto civiles como militares. Su intención es desmoralizar más que derrotar a los dúnedain.

Una de las estrategias favoritas de Arkish y Rhukar es atacar a las patrullas fronterizas de Arthedain. A Rhukar en particular le encanta esta táctica. En otros casos, se pueden combinar las fuerzas de diferentes fuertes para atacar algún pequeño fuerte dúnadan en la frontera. Las fuerzas de Angmar también intentan en ocasiones deslizarse al otro lado de la frontera y asaltar los pueblos que se encuentran en el interior del reino. Aunque estas aldeas están bien defendidas, los ataques pueden ser fatales para las cosechas. Además, hay veces en que los lobos y los orcos embisten a través de las fronteras, desmoralizando más todavía a los ciudadanos de Arthedain.

7.45 EL DIAGRAMA DEL CASTILLO

El palacio de Eldanar se eleva en el centro de un patio amurallado, en cuyo interior también se encuentran algunos otros edificios más pequeños:

1. Establos.

2. Salón de tiro.

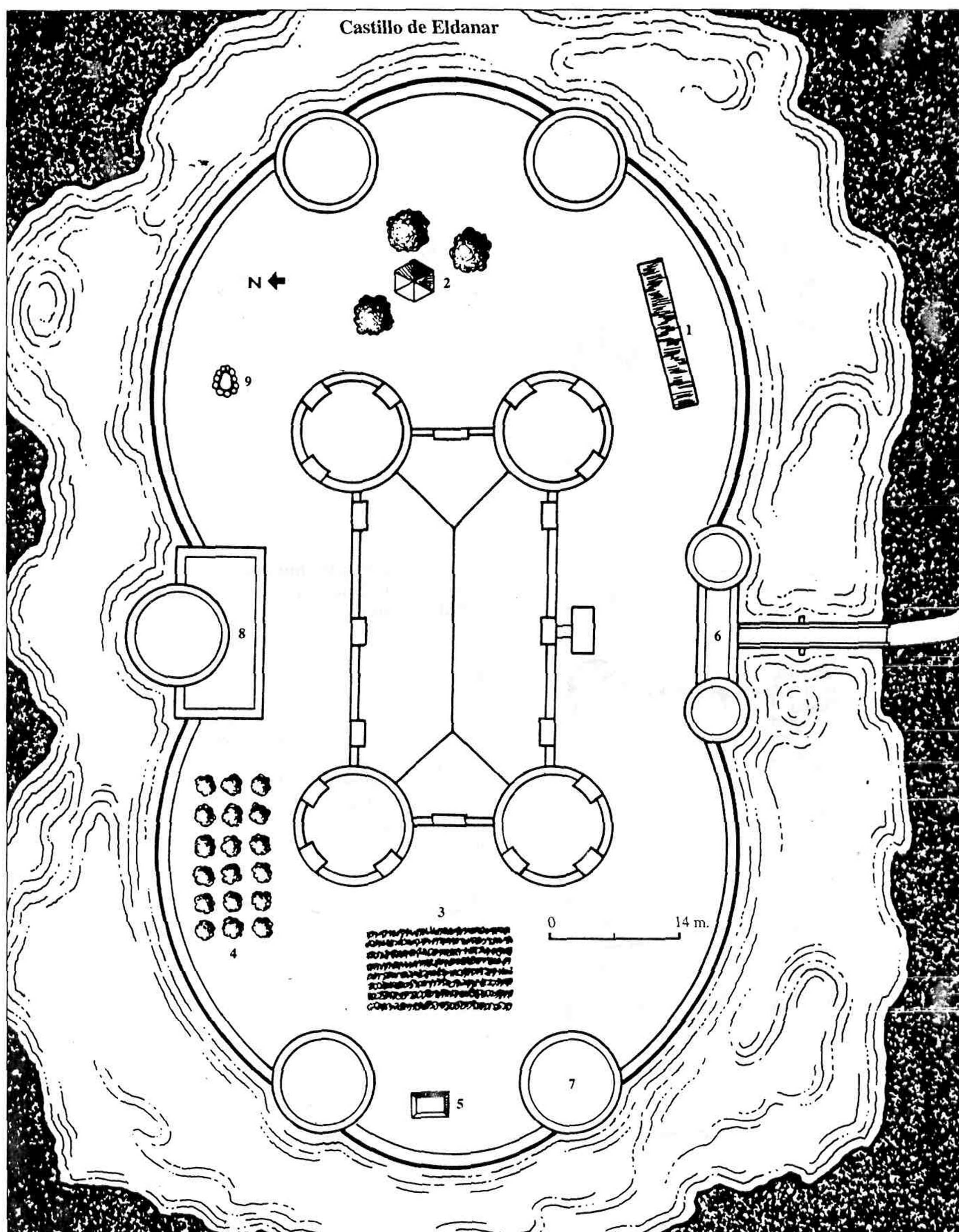
3. Jardín. (En la actualidad descuidado.)

4. Huerto.

5. Mausoleo.

6. Puerta. Fue parcialmente destruida cuando el castillo fue tomado hace diez años, pero fue reconstruida por los actuales habitantes; y aunque es fuerte y está bien construida, no se puede comparar al diseño o la sofisticación de la puerta original. La puerta exterior (que es lo único que queda de la original) es un panel de acero que se puede deslizar verticalmente a lo largo de una guía hasta cerrar la apertura de cinco metros que conforma la entrada. Tres metros más adentro hay un rastrillo, que también se puede bajar. Ambos están controlados mediante mecanismos de contrapeso manejados desde las torres que flanquean la entrada. Justo detrás del rastrillo se encuentran una serie de puertas de madera reforzadas con hierro. También se pueden cerrar colocando sendas vigas de madera a lo ancho de las puertas.

7. Torre. Cada una de las torres tiene cuatro plantas, mide 18 metros de altura y aloja una parte de la guarnición del castillo. Pueden ser utilizadas con ese propósito o como alma-



cén. Las murallas que las conectan miden doce metros de altura y se puede acceder a ellas desde la puerta del tercer piso de cada torre.

8. Armería/cocina/comedor. Actualmente abandonada, ya que la guarnición come en la torre del homenaje.

9. Pozo.

7.46 LA TORRE DEL HOMENAJE DE ELDANAR

La torre está construida con el mismo mármol de color dorado pálido que forma las murallas exteriores, ingeniosamente tallado y hábilmente dispuesto. Las ventanas son unos elegantes marcos con unos paneles de cristal pulido. Este edificio central está equipado con tuberías interiores, hogares

de fuego en la mayoría de las habitaciones y muchas otras comodidades.

NIVEL UNO

1. Cuerpo de guardia. Se trata de un edificio separado que contiene una escalera y desde el cual se puede acceder a la entrada a la torre del homenaje, situada en el segundo piso. La puerta que permite entrar a la torre es una gran placa de acero manejada mediante un mecanismo de contrapesos, si-

mililar a la puerta principal. Se controla desde una palanca que hay en el interior, y se puede cerrar si se sitúa la palanca en la posición inferior. El techo está formado por tejas de pizarra. Aunque muchos de los ricos tapices y elegantes muebles han sido destruidos, todavía quedan algunos en buen estado, vestigios de la majestad que antaño cubría toda la torre y que en la actualidad está siendo lentamente destruida por los sirvientes del Rey Brujo.

NIVEL DOS

2. Escaleras. Esta enorme y elaborada escalera de caracol de mármol permite el acceso a los demás niveles de la torre.

3. Almacén. En esta estancia se guardan productos y alimentos secos.

4. Gran salón. Una enorme alfombra de color azul oscuro cubre el suelo de mármol de esta cámara. La alfombra está adornada con el símbolo de la fortaleza, un círculo de siete lazos blancos.

5. Salones públicos.

NIVEL TRES

Las ventanas de este nivel son estrechas y tienen postigos de acero.

6. Comedor. Cuenta con varias salitas adyacentes.

7. Salas de estar y de dibujo.

NIVEL CUATRO

8. Habitaciones para huéspedes. Actualmente están ocupadas por los oficiales de la guarnición.

9. Sala de reuniones.

NIVEL CINCO

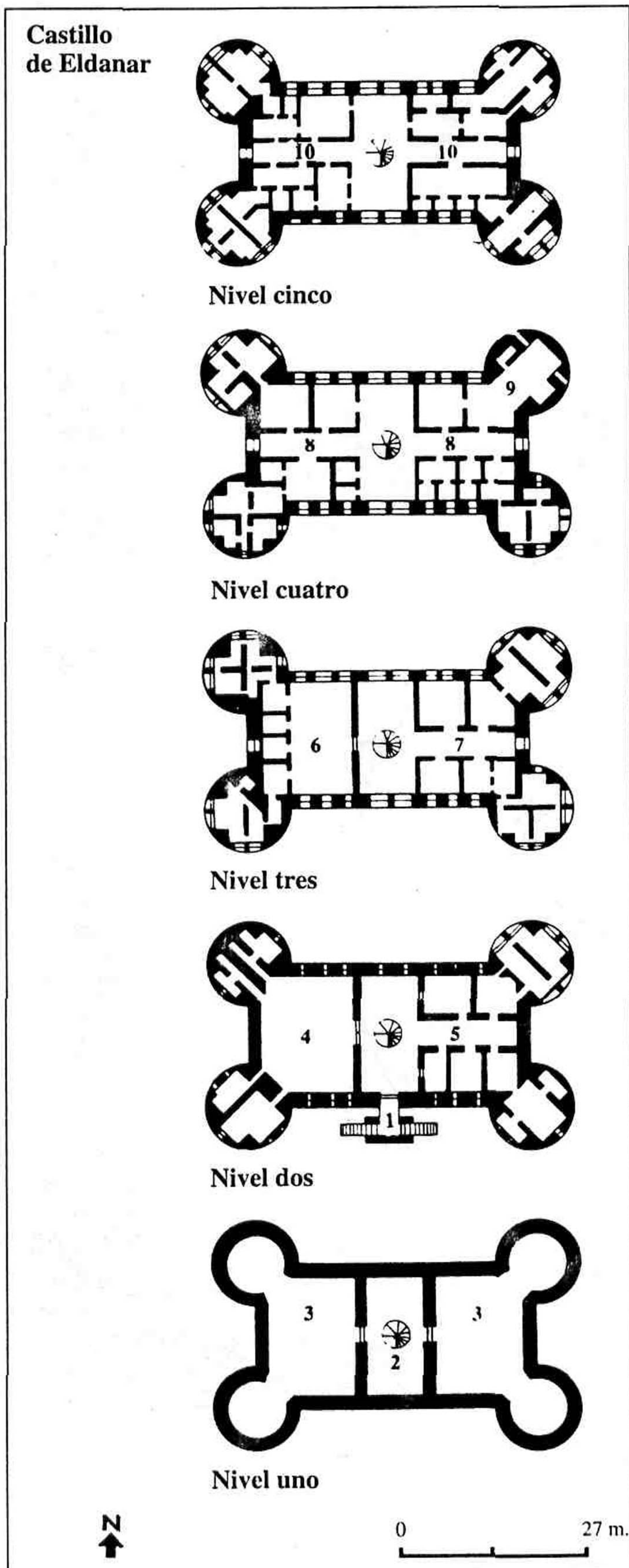
10. Estancias familiares. También contienen salas de estar privadas, etc., la mayoría de las cuales han sido desprovistas de todos sus muebles, que han sido trasladados a los pisos inferiores. El resto han sido cerradas, aunque a veces se utilizan como habitaciones para huéspedes que ocupan los oficiales visitantes. Las habitaciones de este nivel contienen unas escalerillas que conducen a unas habitaciones más pequeñas situadas por encima, dotadas de las ventanas típicas de buhardilla.

7.5 LUGHILSARIK

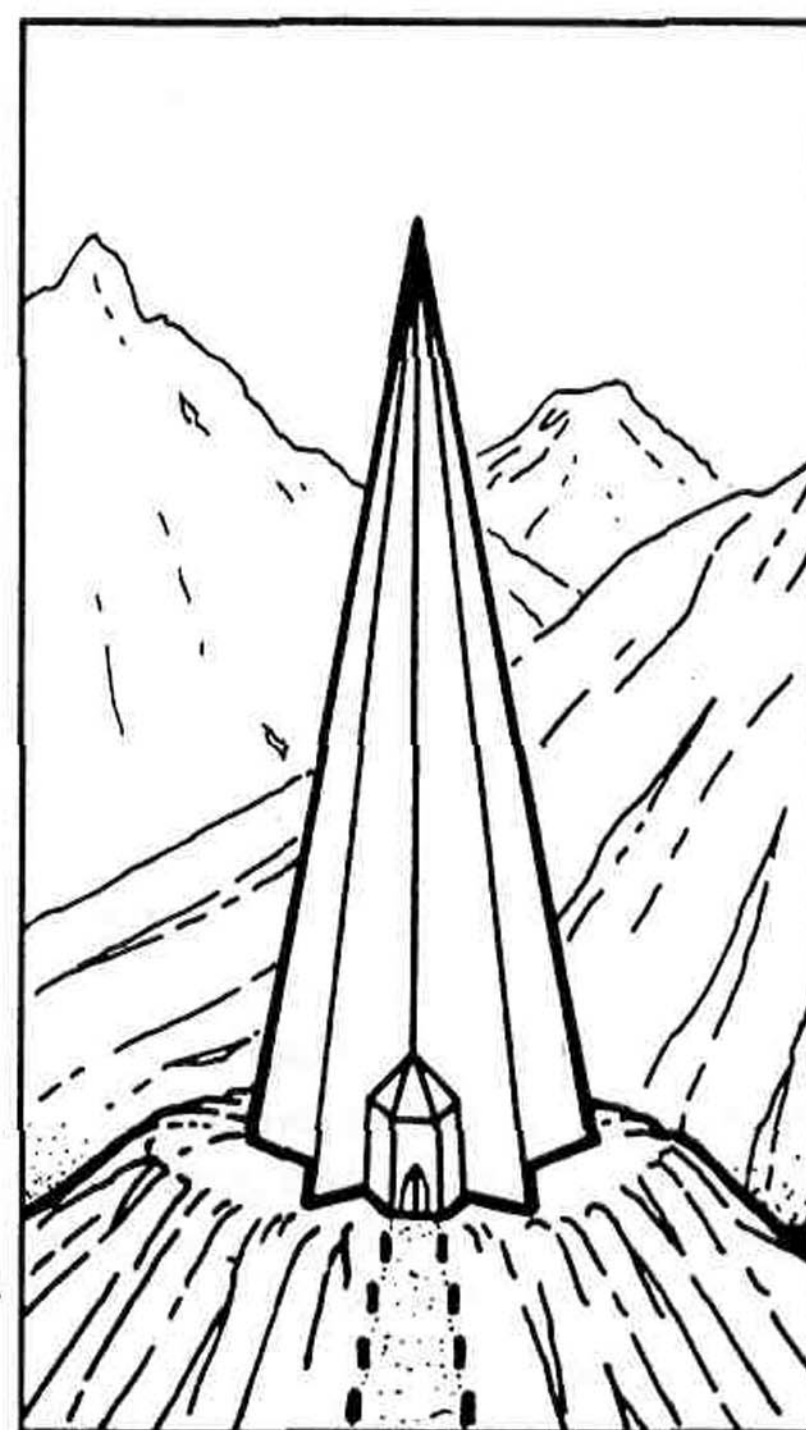
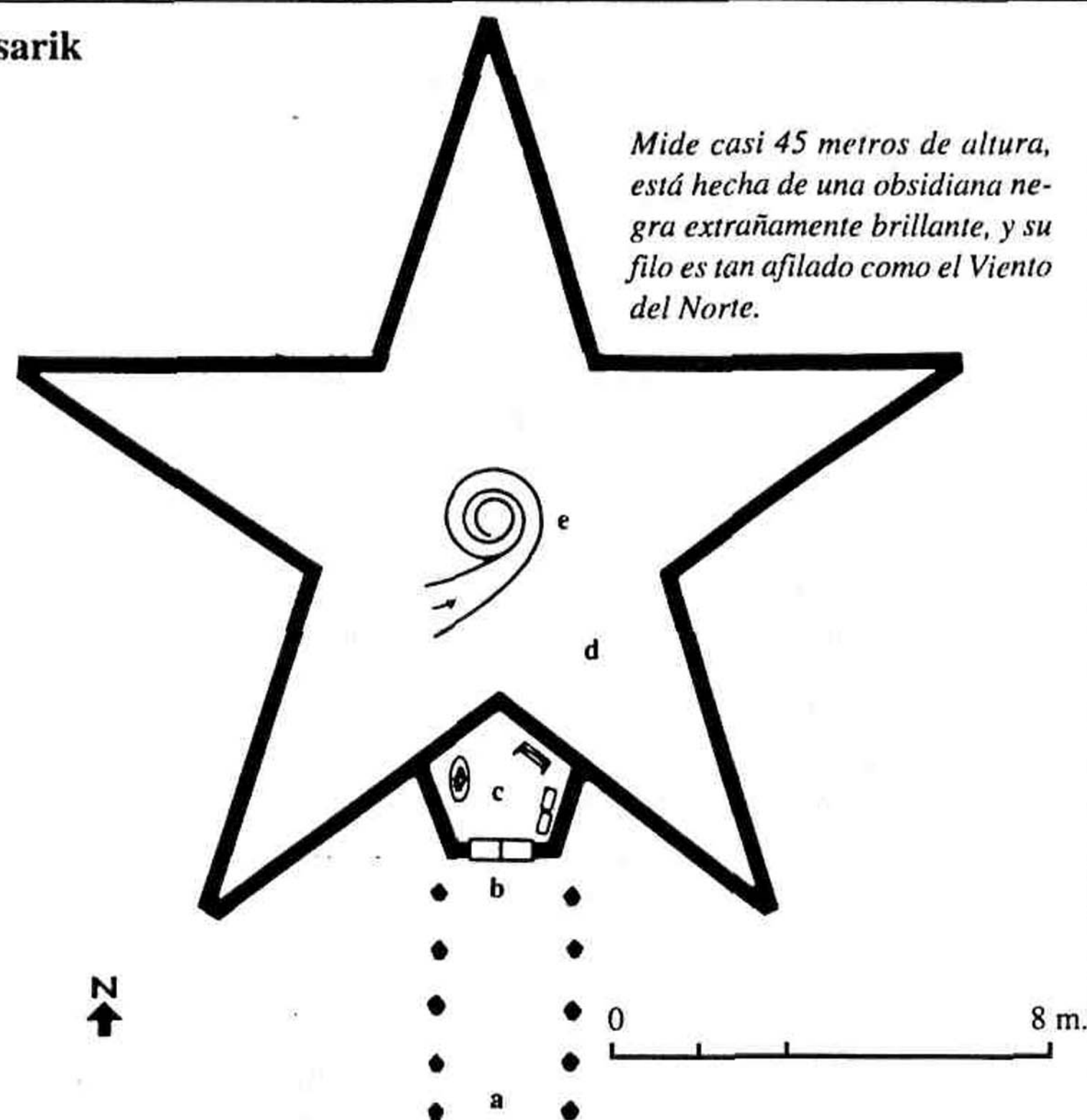
Hay muchas cumbres elevadas en la zona norte de la cordillera de las Montañas Nubladas. Una de estas cimas no tiene ningún nombre en la lengua de los elfos, de los hombres o de los enanos, pero, como el Caradhras (S. "Cuerno Rojo") de Moria, oculta un peligroso secreto.

Bajo el Cuerno Rojo, los enanos excavaron durante muchos años, buscando vetas de precioso mithril, la más rica substancia que la tierra podía otorgar. No eran conscientes de lo que podría acechar en las oscuras simas ocultas que se hundían miles de metros por debajo de la superficie. Nadie había excavado en la montaña conocida por los orcos como Ashilsari (Or. "El Terrible"; L. "Tmorsham"), pero unos abismos y precipicios similares en su base permitieron al Rey Brujo viajar bajo tierra durante muchos kilómetros hasta alcanzar el corazón de la montaña.

Sauron, su amo, yacía dormido como espíritu desde hacía diez siglos, después de que Isildur separara el Anillo Único de su mano. En aquella época, su espíritu había visitado numerosos lugares terribles y desconocidos situados bajo tierra. En el norte sintió una concentración de Poder. Más que



Lughilsarik



eso, era un objeto —una cosa— que contenía un poder tal que sólo los valar y sus sirvientes podían haberlo creado. Con ayuda de sus artes mágicas logró situar más concretamente su emplazamiento y envió a su mejor sirviente a buscar aquel objeto, para que lo utilizara para provocar el hundimiento de los herederos septentrionales de Númenor. Porque en lo más profundo de su corazón sentía un ansia incontrolable por destruir por completo a los dúnedain después de la Caída, ansia que fue frustrada por Elendil y Gil-galad aunque el mismo Sauron logró matarles a los dos.

El Zaugthrakash es el mayor descubrimiento del Rey Brujo y una de las principales razones por las cuales su reino está situado en una región tan inhóspita (otra razón parece ser que los seres maléficos siempre prefieren vivir en regiones inhóspitas y desoladas antes que en tierras más suaves y soleadas), entre los elevados y salvajes picos marrones y grisáceos.

El Rey Brujo tardó siete años en encontrar este tesoro. Enterrado en la base de la montaña, mantenido vivo por una tremenda irradiación de Poder que habría matado a cualquier ser mortal, e incrustado sólidamente en las rocas sobre las que había sido arrojado, había un fragmento de Illuin, la lámpara para caída.

7.51 EL TEMIBLE FRAGMENTO

Illuin, la “eterna” luz azul del Norte, había sido una de las dos grandes lámparas que iluminaron el recién creado mundo de Arda. Pero incluso durante los primeros días del mundo, Morgoth, que recibía su poder de la mismísima Oscuridad, ya había comenzado a realizar sus atrocidades, y derribó las lámparas. Tan catastrófica fue la caída de las lámparas que la forma de Arda quedó modificada para siempre; los mares hirvieron y la materia que formaba la tierra se licuó y comenzó a saltar, provocando una tormenta que cubrió todo el terreno del brillante material. Al finalizar el desastre se formaron, destruyeron y separaron numerosas cordilleras montañosas y en su mayor parte, los fragmentos de las lámparas cayeron al mar, o quedaron enterrados en las profundidades de la tierra y nunca pudieron ser encontrados.

Pero había un minúsculo fragmento que podía ser encontrado, enterrado bajo las Hithaeglar; un fragmento que encontró el Rey Brujo y que bautizó con el nombre de Zaugthrakash, “El que Trae el Frío”. Está relacionado con la Piedra de Arca de Erebor, pero irradia una luz fría, un poder tan gélido y penetrante que congela todo tipo de humedad que se encuentre a menos de siete kilómetros de su superficie. Tan grande es su poder que la piedra puede llegar a envenenar el clima y retorcer una fértil tierra hasta convertirla en un yermo sin vida.

7.52 LA TRAMA DEL REY BRUJO

El Zaugthrakash es como una maldición que se ceba en las tierras de Angmar, pero que sirve a la perfección al Rey Brujo. Aumenta el ya de por sí formidable poder del Úlair aunque se mantiene separado del Maligno. Al vivir alejado de su Oscuro Amo, el Señor de los Nazgûl extrae su poder de esta horrenda piedra.

El Reino de Angmar no está preparado para acoger a una gran población que pueda llegar a alimentar a un ejército conquistador. Por lo tanto, el Rey Brujo ha diseñado otro plan a largo plazo, basándose en el frío poder de la Piedra.

Mientras los mezquinos odios de los reinos rivales y los destrozos cometidos por la Plaga reducen el número del pueblo de Arthedain, el clima va empeorando a cada año que pasa. Los inviernos se prolongan, la nieve se hace más densa y se deshíela más tarde y las tormentas de hielo o de gránizo muerden y echan a perder las cosechas cada vez con más frecuencia.

El manejo y manipulación de la salvaje energía y poder que irradia la Zaugthrakash requiere unos prolongados periodos de concentración por parte del Rey Brujo. Para mantener el control sobre la Portadora del Frío, el Rey Brujo se retira de su palacio en Carn Dûm durante un periodo de tres meses al año como mínimo. Durante Girithron y Narwain, a principios del invierno, el Úlair trabaja para hacer que el próximo invierno sea todavía más frío; durante Gwirth (en los primeros días de la primavera), intenta retrasar la llegada del deshielo.

El Rey Brujo ha construido un refugio donde practica estos pervertidos ritos mágicos, en una extraña torre construida en la ladera de Ashilsari y conocida como Lughilsarik.

7.53 LA TORRE DE LUGHILSARIK

Lughilsarik es una elevada aguja de obsidiana construida sobre un pequeño saliente de roca, a una altura de 2,200 metros. Sólo se puede llegar a la torre a través de un estrecho y alargado sendero que a menudo se encuentra cubierto de un traicionero hielo. El sendero avanza durante más de 15 kilómetros desde el último puesto de guardia, y durante casi todo el camino va acompañado a un lado por una caída de miles de metros. Un estrecho puente, sin ningún tipo de agarradero y muy poca sujeción, cruza los desfiladeros. En general, sólo un estúpido o un aventurero intentaría adentrarse en este estéril, desolado e inhóspito sendero.

DIAGRAMA DE LA TORRE

(a) **Avenida.** Diez pilares idénticos de piedra negra forman una avenida a lo largo de los últimos metros del camino que conduce hasta la puerta de la torre. Los pilares están separados entre sí a una distancia de menos de dos metros. Cada uno de ellos tiene cinco lados y la punta redondeada; a medida que se elevan desde su base pentagonal se van estrechando un poco. Sus lados tienen inscritos una serie de signos mágicos con el alfabeto de las tengwar. Estas marcas han dotado a los pilares de unos sortilegios permanentes de Enfriar Sólido y Enfriar Aire, reduciendo la temperatura de las piedras a 130 grados bajo cero y la del aire que los rodea a 30 grados bajo cero. Todo aquél que toque un pilar deberá hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 60. En caso de fallar, la víctima recibirá un impacto crítico de Frío; si falla por 01-20, el crítico será "A"; si falla por 21-40, el crítico será "B"; etc.

(b) **Puertas.** Las puertas tienen grabados los mismos símbolos que los pilares, y tienen el mismo efecto. Para abrir las puertas se debe ejercer una presión sobre las dos hojas a una altura de 2,4 metros por encima del suelo, de forma simultánea. Como las puertas tienen unos grabados muy complicados, se debe realizar una maniobra de Locura Completa (-50) para encontrar y presionar los puntos correctos sin antes realizar alguna prueba. Si se empujan las enormes puertas una vez se ha desactivado el mecanismo de la cerradura, no sucederá nada; para abrirlas se debe tirar de ellas. Esta maniobra es también muy difícil —se necesita un hombre con 90+ en FUE para mover una de las hojas—, y se tardan 100-FUE en asaltos en abrir un hueco lo suficientemente amplio como para pasar a través.

(c) **Propileo.** Esta cámara pentagonal tiene unas paredes hechas de obsidiana pulida y el suelo hecho de pizarra de un solo color. No hay ningún tipo de decoración a lo largo de los muros ni en el interior de las puertas, que son frías pero no causan ningún daño. Sólo hay cuatro objetos de ébano en el interior de la habitación: una enorme estatua negra con los ojos de rubí; un estante, probablemente para depositar armas; y dos cofres cerrados con franjas de hierro. Si el Rey Brujo se encuentra en la torre, su armadura de dragón negro, su yelmo y su corona estarán colocados sobre la estatua; su espada, su maza y su arco estarán colocados en el estante; y en el interior forrado de terciopelo de cada uno de los cofres se encontrará su cuchillo de Morgul y el resto de sus posesiones.

(d) **Torre.** La torre es una aguja de obsidiana de 45 metros de altura, formada por bloques de piedra cuidadosamente tallados que en realidad están interconectados (como un rom-

pecabezas). Las piedras han sido pulidas hasta quedar completamente lisas, y sólo se puede encontrar un ligero rastro de las juntas. Una fina grieta marca el muro norte, pero por lo demás no hay ningún signo que rompa la uniformidad de la torre, que es simétrica y tiene una planta parecida a una estrella de cinco puntas. Aparentemente, tampoco hay ninguna forma de entrar en su interior. El Rey Brujo no desea ser molestado, de forma que trepa por la estrecha escalerilla de hierro que hay escondida en la oscura grieta (o, en épocas posteriores, entra volando en la fortaleza). Se debe realizar una maniobra de Locura Completa (-50) para trepar por la escalerilla.

Dentro de la torre, que tiene 15 metros de anchura, las paredes son lisas y frías al tacto, y el suelo es de pizarra pulida. Su enigmático interior no tiene ningún tipo de iluminación.

(e) **Rampa espiral.** Una rampa cada vez más estrecha asciende en torno a un pilar central hasta finalizar en un pedestal redondeado a una altura de 18 metros por encima del suelo. Es aquí, en la cima de la torre, donde yace el Rey Brujo, inmóvil, durante semanas o incluso meses seguidos. Sus únicas armas son el poderoso (aunque cruel) intelecto que le llevó a convertirse en el Primero de los Nueve, y el recuerdo del Anillo que antaño llevó puesto, y que todavía mantiene la forma de su identidad insubstancial. El pedestal está hecho de laen mágico (un cristal volcánico), y actúa como un foco para contactar con la Zaugthrakash, permitiéndole acceder a su poder y utilizarlo para pervertir los patrones climáticos del noreste de Eriador.

8. PUEBLOS DE ANGMAR

La mayoría de la población de Angmar reside en una serie de fortalezas fortificadas o complejos subterráneos. Relativamente pocas personas (y ningún orco) viven en comunidades de gran tamaño del tipo que se suelen encontrar en otras tierras. Hay pocos pueblos, y de ellos sólo un puñado tienen un tamaño digno de mención. A continuación hay algunos ejemplos de los más importantes pueblos de Angmar.

8.1 KUSKA

Kuska es un pueblo situado en el Desfiladero de Angmar, unos cinco kilómetros al oeste de Barad Morkai. Sus 389 habitantes viven en un grupo de casas de piedra. Todo el pueblo está protegido por un irregular muro de piedra de unos seis metros de altura. El asentamiento se encuentra a medio kilómetro del Camino de Angmar, y un estrecho sendero conecta el camino con el pueblo. Kuska es un típico pueblo fortificado; sus habitantes son en su mayoría dunlendinos procedentes de Rhudaur y orientales brygath procedentes de Rhûn. Una o dos familias estaravi completan la mezcla racial.

8.11 VIDA EN EL PUEBLO

Hay noventa y una familias en Kuska. La mayoría de ellas viven gracias a la agricultura, aunque también hay lugar para otras profesiones: el pueblo tiene una taberna, una herrería, un zapatero, un carpintero y un tejedor. Hay una guardia regular en el pueblo formada por soldados que residen en él en todo

momento, y que en realidad no son más que habitantes del mismo pueblo que prefieren realizar las tareas militares en lugar de las domésticas. Además, hay noventa y ocho hombres capaces de empuñar un arma, mientras que el resto de la población está formado por mujeres, niños y ancianos.

Kuska es una colonia importante. Es el pueblo central de la localidad y es el que más cerca se encuentra de Barad Morkai. Las fortificaciones del pueblo protegen una de las aproximaciones a la fortaleza. Cuando los caminos son transitables y el tiempo lo permite, hay un mercado mensual que se celebra en Kuska. Cada otoño se realiza una feria, y la gente de todos los pueblos cercanos se desplaza hasta Kuska para comprar o vender ganado y otros productos. El centro del pueblo contiene una zona abierta donde se celebran las ferias y los mercados.

Algunos de los establecimientos más importantes se encuentran al lado de la plaza del mercado. La posada, la herrería, la carpintería y el taller del zapatero están situados en dicha zona. Además, la casa del concilio del pueblo y la cárcel se encuentran en la misma plaza del mercado. El gran pozo situado en dicha plaza sirve a las casas que no tienen una fuente propia de agua.

Las casas del pueblo fueron construidas pensando en el frío clima de la zona. Suelen ser de dos pisos de altura. El primer piso es el granero y el establo, y en el segundo se encuentran los dormitorios y otras estancias. La principal habitación de la casa es la cocina. En su interior se encuentra un gran horno-estufa que ocupa una cuarta parte de todo el espacio. Las paredes de la cocina están cubiertas por unas gruesas y pesadas alfombras y llenas de bancos que hacen las veces de camas de los residentes de la casa. Algunas de las casas más lujosas contienen una o dos habitaciones pequeñas adicionales. Se pueden acomodar como dormitorios adicionales o como salones donde se come y charla los do-

mingos, según el tamaño general de la casa. Estas habitaciones también pueden estar equipadas con algún horno.

Cada casa tiene su propia parcela de terreno. En dicho espacio suele haber un pozo, una o dos estructuras separadas como un taller o una forja, o quizás algún granero adicional, según la profesión del propietario. Las parcelas de terreno tienen un tamaño variable; las de los granjeros son grandes, mientras que la del zapatero y el herrero son bastante pequeñas. Una pequeña parte del patio está protegida por una cerca y se reserva como corral para las gallinas.

Los campos y pastos de los granjeros están situados fuera de la muralla. La mayoría de las tierras cultivadas se encuentran entre el pueblo y el camino, o bien al otro lado del camino. El denso tráfico que suele circular por el camino reduce bastante la frecuencia con la que aparecen las manadas de lobos. Todos los granjeros de Kuska prefieren caminar un kilómetro más a lo largo del camino antes que tener sus campos en algún punto desprotegido. Sesenta y seis familias del pueblo se dedican a cultivar la tierra. Al igual que la mayoría de granjeros de Angmar, los de Kuska prefieren labrar la tierra en lugar de dedicarse a la ganadería. Plantan centeno, cebada, nabos, coles y patatas, y sólo poseen algunos animales más que el resto de los habitantes del pueblo. Sus mujeres crían gallinas y se ganan algo de dinero adicional vendiendo los huevos. Puraneir es el único pastor del pueblo; vive fuera de Kuska. Su pequeño rebaño proporciona lana a los habitantes del pueblo. A cambio, ellos le proporcionan comida y todo aquello que necesita.

8.12 POLÍTICA EN EL PUEBLO

LA CASA DEL CONCILIO

La Casa del Concilio de Kuska es un edificio de piedra de tamaño medio lleno de toscos bancos y mesas. Se trata de una estructura regular construida con piedras y sin argamasa, y suele ser un lugar frío que se suele calentar rápidamente gracias a dos grandes hogares de fuego, uno situado a cada extremo del edificio.

La Casa del Concilio cumple una serie de funciones diferentes: los hombres del pueblo se reúnen allí y resuelven cualquier disputa militar, civil o criminal que pueda acontecer. Cualquier anuncio importante se realiza en el edificio, y los impuestos son recaudados en su interior cada otoño.

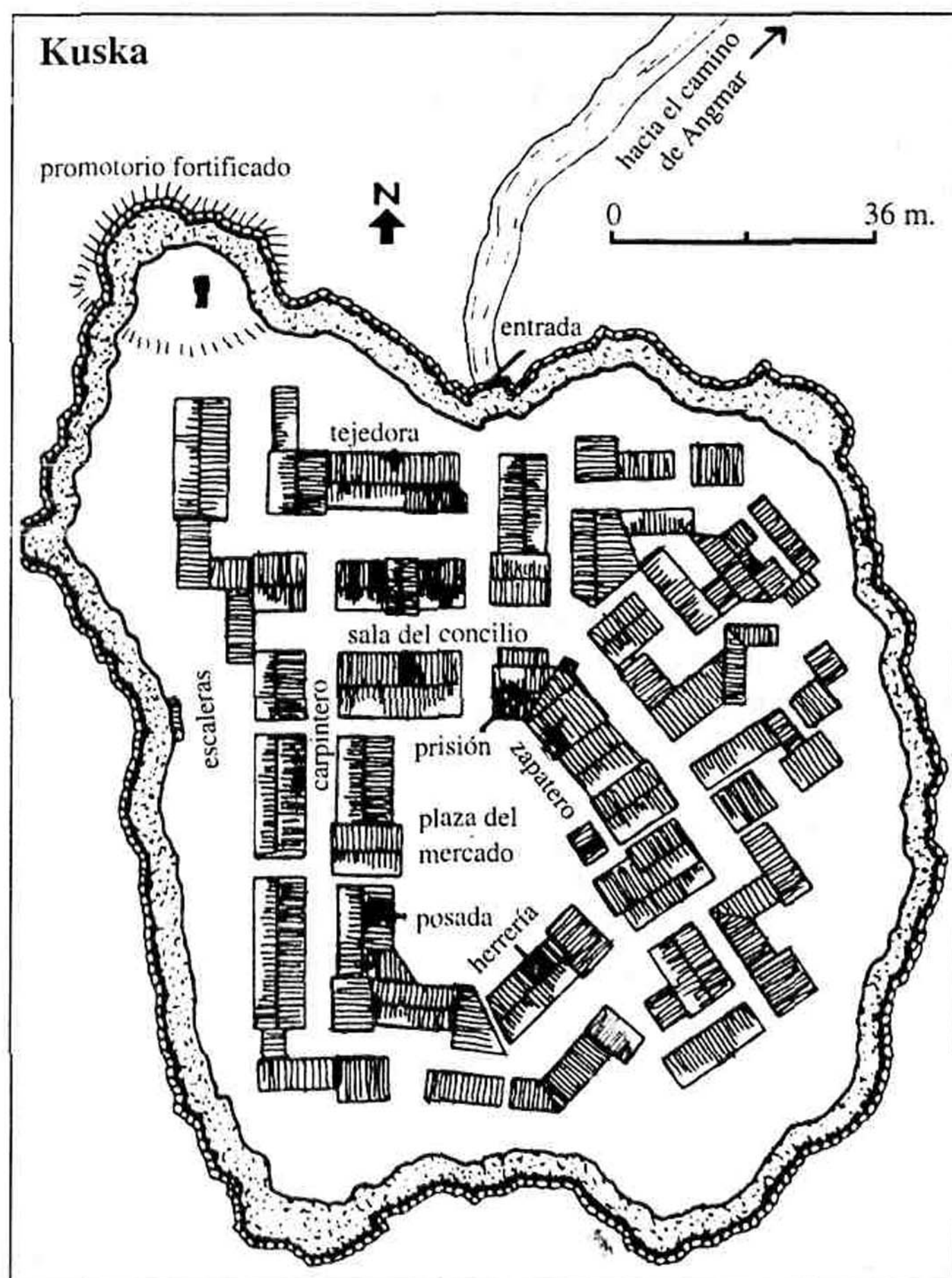
EL CONCILIO DE KUSKA

Todos los hombres forman parte del concilio del pueblo. Esta es la organización que gobierna el pueblo. Un jefe, que es elegido cada seis años, preside el grupo. Haren, el líder actual, lleva dos años en el cargo.

El jefe y el concilio son los responsables de cumplir todas las órdenes enviadas desde Barad Morkai: organizar patrullas regulares, prestar ayuda a los soldados de Angmar, y pagar impuestos. Todos estos edictos llegan en forma de dictados escritos entregados por un correo de Angmar. Las peticiones desde el pueblo deben ser enviadas de igual manera a través de uno de estos jinetes, y deben dirigir sus quejas al Señor Ulrac. Sin embargo, dichas quejas son bastante poco frecuentes, ya que Ulrac odia ser molestado por asuntos de poca importancia.

LA GUARDIA DEL PUEBLO

Existe una guardia oficial en el pueblo formada por doce guerreros que son pagados con el dinero que se recoge en la recaudación de impuestos. Sus tareas son diferentes y variadas: vigilan la cárcel, realizan patrullas diarias, solucio-



nan las pocas peleas que tienen lugar en la Luna Gris y guardan el dinero de los impuestos. Todos los miembros de la guardia son soldados retirados que no soportan continuar con su vida civil. Son guerreros de nivel 2 a 6:

- Un guerrero de nivel 6;
- Un guerrero de nivel 5;
- Tres guerreros de nivel 4;
- Cinco guerreros de nivel 3;
- Dos guerreros de nivel 2.

La cárcel sólo tiene una celda; el resto del espacio lo ocupa el cuerpo de guardia donde los soldados se dedican a comer o descansar. También hay una patrulla en torno al edificio.

PATRULLAS

El pueblo es el responsable de patrullar el Camino de Angmar y sus alrededores. Es una simple precaución, ya que no hay demasiados problemas en las cercanías del camino. Todos los hombres capaces de empuñar un arma están incluidos en un turno de patrullas, y realizan una guardia una vez a la semana. Kuska suele enviar tres patrullas diarias, formadas cada una por seis hombres. (Los niveles de estos guerreros varían entre segundo y sexto.)

DEFENSA DEL PUEBLO

Kuska está rodeado por un muro de piedra que mide entre seis y nueve metros de altura. El pueblo está inusualmente bien fortificado debido a su estratégico emplazamiento. El muro está coronado por un parapeto y un “pasaje” que protege a los defensores. Se puede acceder a ellos mediante una escalerilla y un tramo de escaleras. Unas pequeñas plataformas de madera, situadas a intervalos, amplían el estrecho pasaje.

Hay noventa y ocho hombres con experiencia militar en Kuska. Esta milicia está dividida de la siguiente manera:

- 45 guerreros de nivel 2;
- 28 guerreros de nivel 3;
- 14 guerreros de nivel 4;
- 7 guerreros de nivel 5;
- 3 guerreros de nivel 6.

Estos hombres formarían el grueso de la defensa del pueblo en caso de que éste fuera atacado. Todos están entrenados en el uso de arcos y al menos un arma de combate cuerpo a cuerpo. A este número se pueden añadir cualquier número de soldados procedentes de Barad Morkai si existe el aviso de un ataque. Las mujeres también juegan un papel importante en la defensa de Kuska, ya que suelen arrojar aceite hirviendo o cal viva sobre los atacantes. En general, los habitantes del pueblo son un grupo bastante fuerte y experimentado, capaces de resistir durante un tiempo a cualquier enemigo.

8.13 LUGAREÑOS DESTACADOS

DUMFA EL POSADERO

Dumfa es el propietario de la Posada de la Luna Gris. La posada es soberbia si se compara con lo que se puede encontrar en el resto de Angmar, pero increíblemente primitiva si se compara con las posadas comunes en todos los demás países. Sus grandes y calientes establos son la parte más confortable de su estructura. Además de los establos, hay una gran sala comunitaria calentada por un enorme hogar de fuego y una cocina. El piso superior de la posada contiene una sola habitación y un gran dormitorio con una serie de jergones que pueden admitir un máximo de treinta individuos enormemente apretados.

La Luna Gris tiene una buena provisión de cerveza y vino, ya que está situada en un lugar importante. Los soldados que tienen permiso procedentes de Barad Morkai a menudo viajan hasta la posada para relajarse. Sin embargo, la comida es bastante pobre, ya que en su mayor parte consiste en gachas.

Dumfa y su mujer (ambos dunlendinos) son un par de cuarentones. Aunque siempre están ocupados, la pareja no es del todo desagradable. Viven en una casa situada junto a la posada. Dedicán todo su tiempo a la posada, que se ha convertido en un negocio familiar. Sus dos hijos y sus nueras también les ayudan. Uno o dos de los chicos más jóvenes del pueblo trabajan como mozos de cuadra en la Luna Gris, realizando todas las tareas que se les encarguen.

FOSKAT

Foskat es el sargento (de nivel 5) de la guardia del pueblo. Es nativo de Rhudaur, y creció cerca de Nothva Rhaglaw. Está esperando a recibir su paga acumulada, mientras decide si continúa en Angmar, regresa a su tierra natal o sale a buscar algún hogar completamente nuevo. Mientras tanto, está alojado en la casa de uno de los granjeros.

FURISH

Furish y sus cuatro hijos son los granjeros más prósperos de todo el pueblo. Cultivan entre 700 y 800 acres de tierra, y emplean a miembros de otras familias como ayudantes. Furish tiene una gran influencia sobre los otros granjeros y sobre sus trabajadores. El anciano no es sólo un buen granjero, sino que también es guerrero de nivel 4 que todavía puede defenderse por sí solo. Es generoso con quienes dependen de él, y sus trabajadores están muy contentos con su empleo. Furish es un gran amigo de Haren. Cuatro de sus hijos han completado el servicio militar, y en todos los aspectos sus cinco granjas son tratadas como si sólo fueran una.

Furish tiene cincuenta y ocho años. Tiene una familia enorme; todos sus hijos han sobrevivido a la infancia. Furish tiene otros dos hijos en el ejército y tres hijas, una de las cuales es la mujer de Haren.

Los hijos de Furish, de mayor a menor, son los siguientes:

- Tremac, 33 años, guerrero de nivel 4, casado, dos hijos;
- Furish, 30 años, guerrero de nivel 3, casado, dos hijos;
- Varen, 29 años, guerrero de nivel 4, casado, un hijo;
- Surnir, 26 años, guerrero de nivel 2, casado, un hijo;
- Hulth, 21 años, soltero, guerrero de nivel 2 en el ejército; y
- Kurlan, 18 años, soltero, guerrero de nivel 1 también en el ejército.

Furish y su familia poseen más ganado del habitual; tienen un pequeño rebaño de doce vacas y otro pequeño rebaño formado por veinte cerdos. Los animales pastan juntos, pero son guardados por las diferentes familias que los poseen.

HAREN EL HERRERO

Haren es el herrero y armero del pueblo. Es original de Rhudaur, y decidió asentarse en Angmar después de dejar el ejército. Haren fue soldado durante diez años, llegando hasta nivel 6 y aprendiendo sus habilidades de herrero y armero mientras estaba en el ejército. Es un excelente herrero y un armero competente que puede reparar armas y armaduras y forjar una espada medianamente buena.

Haren es popular y apreciado en general. Tiene treinta y ocho años, y es bastante joven para ostentar el cargo de jefe, en particular porque es el segundo término que cumple (la mayoría de los adultos suelen vivir hasta los sesenta años

Haren el herrero



aproximadamente.) Haren es un gran diplomático y estratega, y a menudo resuelve las disputas antes de que puedan llegar hasta el concilio.

El herrero es el hombre más próspero de todo el pueblo. La forja es bastante grande y está bien equipada. Haren trabaja para dos o tres pueblos cercanos, y tiene dos ayudantes que le asisten. Su hogar es el más grande de Kuska, ya que contiene dos habitaciones además de la cocina, y también posee una cantidad de ganado superior a la normal. Haren está casado con la mujer más hermosa del pueblo (de 22 años), y tiene un hijo de un año de edad.

HUJAI EL CARPINTERO

Hujai y su hijo son los carpinteros del pueblo. Hujai es un viejo estaravë que decidió asentarse en Angmar. Él y su mujer ya han pasado de los sesenta; en su juventud fue un poderoso guerrero. Su hijo Cuthan es un guerrero de 25 años (de nivel 3) que acaba de cumplir el servicio militar en el ejército. Sus otros dos hermanos murieron mientras luchaban a favor de Angmar. Hujai está esperando a que su hijo encuentre una mujer, para así poder retirarse y pasar el resto de sus días ante un fuego caliente.

KERIAN Y NENUA

En Kuska residen dos tejedoras: Kerian, de setenta años de edad, y su joven ayudante Nenua. Nenua, una huérfana de ascendencia estaravë, fue entregada a Kerian para que le enseñara su arte. La mayoría del trabajo lo hace Nenua, que es una chica silenciosa e inteligente; está siendo cortejada por Cuthan y Pultar.

NUDAN EL CAPITÁN DE LA GUARDIA

Nudan es un guerrero de nivel seis procedente de Rhudaur, y es el capitán de la guardia. En realidad es un pe-

queño dictador. Le encanta tener a gente bajo su autoridad, gente a la que pueda ordenar todo lo que quiera. Nudan es bastante problemático, y Haren requiere todo su tacto para tratar con él. Su habilidad de combate es bastante respetada, pero no es demasiado popular, ya que todos los hombres de Kuska tienen que soportarle cuando están de patrulla.

PULTAR EL ZAPATERO

Pultar es el zapatero y peletero del pueblo. Es un recién llegado al pueblo, y procede de Rhûn. Pultar sólo lleva un año en Kuska, pero su negocio ya es bastante próspero. Es un trabajador muy hábil, y realiza la mayor parte de los trabajos en cuero de todo el pueblo. El cuero que fabrica es de gran calidad, y tanto él como su ayudante suelen recibir numerosos encargos procedentes de Barad Morkai.

Pultar es un guerrero de nivel tres. Es bastante calmado y amable para ser un soldado de Angmar, y en la actualidad está buscando esposa.

PURENEIR EL PASTOR

Pureneir es el pastor del pueblo, y posee un rebaño de cincuenta ovejas que pastan cerca del Camino de Angmar. Vive en una pequeña granja adyacente al granero donde guarda sus ovejas. Como es bastante solitario, prefiere vivir separado de todo el mundo. La lana de sus animales suele acabar convertida en las ropas de todos los habitantes del pueblo. Éstos, a su vez, le proporcionan todo lo que el pastor necesita. Pureneir tienen un gran perro entrenado para ayudarle a vigilar el rebaño y mantener a raya a los lobos. Es un guerrero de nivel tres, y debido a su profesión está exento de las obligaciones de patrullar.

Pultar el zapatero



8.2 LITASH-ISHI-DURBAZ

Con la excepción de la ciudad exterior de Carn Dûm, Litash es la mayor ciudad de todo Angmar. Es un importante centro religioso dedicado al entrenamiento de los sacerdotes guerreros del Rey Brujo. La ciudad se encuentra en una zona elevada de la vertiente occidental de las Montañas Nubladas, en la ruta que toman las caravanas que cruzan la cordillera a través de los pasos que conectan el Nan Angmar con la zona superior de los Valles del Anduin. El clima es frío y generalmente inhóspito, pero el valle proporciona un cierto refugio, y la luz del sol que logra atrapar en su interior permite el crecimiento de algunas hierbas. Hay grandes tierras de pasto bajo la ciudad, y suficiente forraje en invierno para los rebaños locales de bueyes monteses.

El paisaje que rodea Litash está formado por completo por glaciares. Es una torturada zona donde las duras rocas que hay bajo el fino suelo mantiene el agua procedente de las precipitaciones y el deshielo al nivel de la superficie, creando pequeñas ciénagas, estanques y marismas. Estos pantanos pétreos están conectados mediante finos arroyos de agua helada. En las escarpadas laderas del valle no hay espacio para una vegetación de mayor tamaño, por lo cual sólo algunos líquenes y musgos cubren las agrietadas y peladas superficies de roca. En invierno, la nieve cubre las laderas más suaves, enterrando las pocas franjas de hierba que han logrado sobrevivir en este crudo entorno.

8.21 LA LLANURA DE LITASH

La ciudad de Litash se encuentra en el extremo oriental del Nan Angmar. Situada en un saliente de roca de la vertiente occidental de las Montañas Nubladas, protege el corazón del Hogar de Hierro del Rey Brujo. Los dos principales caminos de Angmar pasan por la ciudad, desde la cual se puede contemplar los primeros tramos del Angsiril, el único río de cierto tamaño de todo el reino. Los caminos se juntan unos pocos kilómetros al norte de Litash, en la base del gran paso conocido como Angirith.

Este paso avanza hacia el este, por debajo de las grandes montañas que se elevan cientos de metros por encima suyo. Protegido por los puestos de defensa de los orcos, el Angirith comienza como un "valle colgante" donde dos de los senderos que nacen en el saliente de Gundalok descienden a través de un paisaje volcánico, uniéndose en la llanura de Litash, al oeste, con las laderas más suaves de las Hithaeglir. Todas las tropas que marchen hacia el oeste por encima de la espuela septentrional de las Hithaeglir deben tomar esta ruta para llegar hasta el Nan Angmar. Y todas esas fuerzas pueden ser contempladas inevitablemente desde la muralla norte de la ciudad de Litash.

NOTA: El sufijo en el nombre de la ciudad, "ishi-Durbaz", se refiere al hecho de que es un centro de gobierno regional, una capital secundaria sólo inferior a Carn Dûm, y significa "de los gobernantes".

Al sureste de Litash se extiende un valle que tiene la forma de un agujero de cerradura, adentrándose en las montañas en el punto en que la Gran Espuela de las Hithaeglir gira hacia el oeste, separándose de la cordillera principal. Esta enorme depresión constituye el inicio de lo que se da en llamar el Corte del Angsiril. Se trata de un aislado refugio, lleno de lagos de agua dulce, situado en una zona absolutamente inhóspita. Y lo que es más importante, el valle permite el acceso a dos pasos ocultos. Uno gira hacia el sur por encima de la Gran Espuela y llega hasta las Landas de Eten en

Rhudaer. El otro paso avanza hacia el este, hasta llegar al interior de las Montañas Nubladas. Aunque este sendero no llega a alcanzar la vertiente oriental de la cordillera, permite el acceso al sagrado camposanto adan situado en Parth Hithrim (S. "Campo de la Niebla Gris").

La llanura de Litash (Talath Litash) forma un saliente desolado que rodea la ciudad por tres de sus costados. Es una meseta estéril tremendamente fría que sólo quienes están acostumbrados a las grandes altitudes y a los fríos vientos del norte se atreven a cruzar, y nunca en solitario. Se dice que el Rey Brujo lanzó antaño una maldición contra esa llanura, y que todavía pesa sobre ella. Se supone que quienes se atrevieran cruzarla para invadir el reino estarían condenados a perecer por causa del frío, el granizo o simplemente por una ráfaga de viento que precipitaría a los viajeros a uno de los negros abismos que queda escondido durante las galernas invernales y las cegadoras tormentas de arena que tienen lugar en verano.

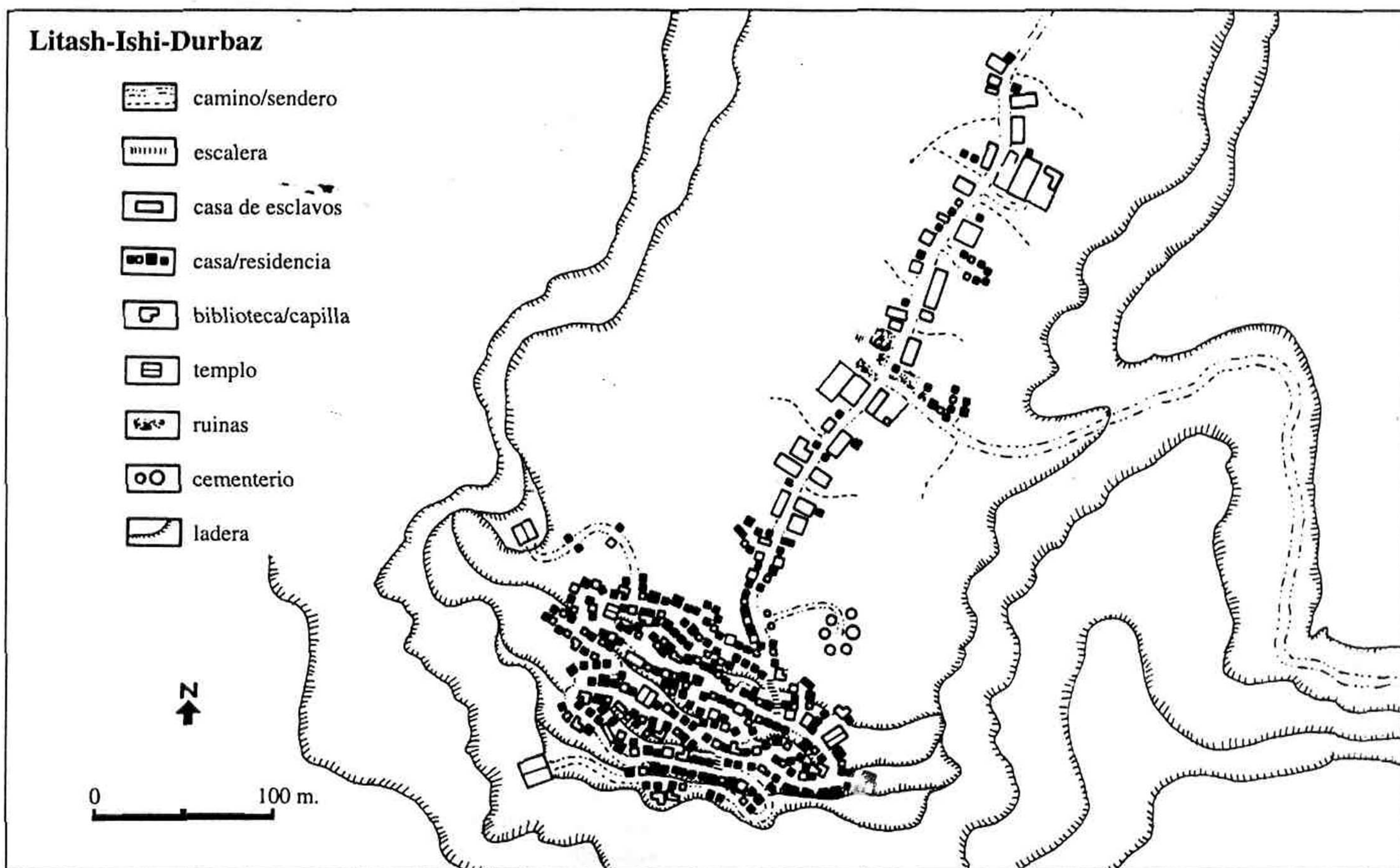
El suelo del valle carece por completo de plantas aparte de algunas hierbas y trepadoras de pantano. Crecen algunos matorrales, pero absolutamente ningún árbol. El camino que atraviesa el valle para facilitar el paso a las caravanas está construido como si fuera una carretera elevada, y está muy inclinado. Está formado por grava apilada, piedras y tierra apisonada, aplanada por el paso de incontables bueyes, y a menudo se cubre tanto de polvo en las temporadas más secas que puede llegar a irritar los ojos. Abundan los baches, y su desgastada superficie conserva un color grisáceo, amarillento o rojizo, que contrasta con el negro o verde del paisaje que le rodea.

8.22 PANORÁMICA GENERAL DE LA CIUDAD

Según describió Carr (sección 2.3), Litash está dividida en dos partes, la Ciudad Superior y la Ciudad Inferior. La ar-

Valle del Angsiril, cerca de Litash





quitectura es bastante ordinaria y se repite bastante, debido a la naturaleza limitada de los materiales existentes en el lugar. Los edificios más toscos son las casas de esclavos y las mansiones de la ciudad inferior, hechos con ladrillos cubiertos de barro, trozos de turba seca y el tejado de paja formado por juncos de los pantanos. Las habitaciones son por necesidad oscuras y de poca altura, ya que no hay ningún armazón de madera o piedra que permita la presencia de ventanas o pares.

El granito y la pizarra naturales de las montañas han sido los materiales utilizados para la construcción de la mayoría de las casas de la ciudad superior, con algo de esquisto, obsidiana y basalto procedente de las excavaciones cercanas. La mayoría de los edificios fueron contruidos de forma conectada, una técnica de construcción que no requiere el uso de argamasa, ya que la argamasa desaparece muy rápidamente debido al clima de estas regiones. La madera, que es bastante difícil de obtener y debe ser cultivada en los valles de menor altura, se utiliza con muy poca frecuencia. Algunas casas están enyesadas con una cal que se produce tras moler los huesos de los animales muertos y, según dicen algunos, de las víctimas de los sacrificios.

El estilo arquitectónico es muy sencillo con la excepción de los templos y los mausoleos, lugares de ritual y adoración donde las palabras y actos de devoción no son simplemente pronunciadas o realizados; están tallados en la piedra de las paredes, de los peldaños, de las columnas y de los altares, de forma que pocas de las superficies se han librado de las escrituras o los caracteres pictográficos. Por esta razón, los templos suelen ser laberintos de corredores y paneles sin ningún uso o razón aparentes, y sus planos suelen confundir incluso al explorador más experimentado.

8.23 VIDA EN LA CIUDAD

La ciudad está muy lejos de ser autosuficiente, y depende de las caravanas diarias que llegan trayendo todo tipo de

suministros desde otras regiones más productivas de Angmar. Los seminarios y las casas de los sacerdotes reciben unas raciones medianamente generosas, mientras que los esclavos no reciben casi nada. Los alimentos producidos localmente provienen en su mayor parte del buey montañés, que suelen llegar a la ciudad como regalos de los pueblos de Angmar a sus tutores espirituales. Los bueyes son llevados a pastar a los valles de menor altura o bien son sacrificados para a continuación ser comidos. Los rebaños que pastan son muy apreciados por su leche, o más bien por su mantequilla, que es el principal alimento de la zona junto al "tsampa", una harina hecha con cebada tostada, molida muy fina en unas grandes muelas de piedra. Ocasionalmente, también hacen quesos.

La mantequilla de buey es utilizada como aderezo culinario, como ingrediente en las infusiones de hierbas y como combustible para las lámparas. Una de las comidas típicas de los nómadas de los pasos montañosos está formada por trozos de carne de buey secada al viento o ahumada, hervida con mantequilla y agua, y quizás con algunos vegetales montañosos que se consiguen cultivar en las regiones más resguardadas, como naranjas, calabazas, patatas, cebollas y unos amargos nabos de pequeño tamaño y color malva. Los platos se cocinan, tanto en los caminos como en las casas de Litash, en unas cazuelas tapadas sobre un fuego alimentado por excrementos de buey (si alguna vez habéis oído el humo que sale al quemar excrementos de buey, sabréis por qué están cerradas las cazuelas). Una comida de camino típica podría consistir en una infusión con mantequilla hecha de hojas secas que beben todos los montañeses de Angmar mezclado con algo de harina tsampa en forma de pelotas parecidas a la masilla conocidas por el nombre de pag.

8.24 LA CIUDAD INFERIOR

La ciudad inferior está formada por los edificios situados a lo largo del camino que atraviesa el valle; se trata de una serie de casas de esclavos encadenadas a ambos lados del pol-

voriento camino de caravanas. Entre dichas casas de esclavos asoma de vez en cuando alguna residencia de mercaderes y esclavistas, así como alguna taberna al servicio de los hombres que llegan en las caravanas. Todos los edificios son bajos y chatos. Los salones tienen gruesas paredes hechas con ladrillos de barro y unos tejados planos hechos de paja. Hay algunas casas de construcción un poco superior, con algunas paredes hechas de piedra y los tejados formados por tejas de pizarra. Todas son muy chatas y cuadradas, sin ningún tipo de adornos y con un estilo muy sencillo, con pocas (y pequeñas) ventanas y unas puertas traseras hechas de madera muy resistente. Las puertas que conducen a las estancias de los esclavos tienen unas gruesas barras de hierro y unas enormes cerraduras para impedir que sus residentes escapen.

Del camino salen una serie de senderos que conducen hasta el césped lateral, suave en invierno por causa de la lluvia, helado por efecto de los fríos vientos o seco por la asfixiante temperatura en verano. Aquí es donde acampan y pastan las caravanas que viajan hacia el este y el oeste a través de la llanura de Litash. También sirven como lugares de sacrificio donde se mata a los bueyes que llegan hasta la ciudad; los bueyes son degollados, despellejados y descuartizados por los esclavos. La carne y la piel de los animales constituye la principal industria de la ciudad, aunque son guardados en puntos bien alejados de las residencias de los sacerdotes soldados que se entrenan y gobiernan en la ciudad superior. Sin embargo, también ellos se dedican a hacer sacrificios, y hay quien dice que las enormes cantidades de sangre derramada aquí no hace más que fortalecer el poder de sus templos. No es muy sensato escuchar demasiado de cerca los juramentos que murmuran los esclavistas, ya que sus imprecaciones podrían parecerse demasiado a los encantamientos rituales que realizan los sacerdotes en sus lóbregos templos...

8.25 LA CIUDAD SUPERIOR

Hay muchos más edificios en la ciudad superior, pero todos son más pequeños, y normalmente suelen alojar a todo un grupo de novicios, acompañados de su mentor. Los muchachos y muchachas son enrolados en sus pueblos y enviados a alguna remota ciudad, como Litash, donde se les impartirán una serie de seminarios. Allí son aleccionados por una rápida sucesión de mentores, cada uno de ellos especializado en una disciplina propia de uno de los líderes de Angmar. Esta rotación se realiza para asegurarse de que no se desarrolla ninguna dependencia no deseada entre maestro y alumno.

Los miembros adultos de la comunidad están agrupados en diferentes casas según su influencia y rango dentro de la complicada jerarquía religiosa que impera en la ciudad. Angmar se basa en un sistema de "favores" más que en un sistema de dinero y riquezas, intercambiándose el uso de poder entre unos individuos y otros. Esto permite gozar de una relativa autosuficiencia y desarrollar una serie de habilidades por parte de unos individuos que viven en una sociedad casi despoblada y que ni siquiera gozan con los recursos materiales más elementales. La habilidad de coser, de conseguir alimentos, de fabricar muebles o de escribir significa que uno dependerá menos de los servicios de otra persona cuando se encuentre en problemas.

Todos los sacerdotes iniciados de Litash tienen al menos un novicio en su casa, y dichos pupilos son tratados como sirvientes y esclavos. Además de realizar todas las tareas domésticas que se les exijan, deben encontrar tiempo para estudiar los rituales y la práctica del culto a Sauron (en la for-

ma determinada por su ascendencia cultural) y para aprender de sus mentores las lecciones que ellos consideren adecuado impartir. Algunas de estas habilidades podrían ser la lucha con armas, la lectura, el uso del Poder, una habilidad práctica (como coser), etc.

Un sacerdote adulto supervisa el entrenamiento de cada grupo de novicios, y se asegura de que todos reciban una educación equilibrada y de que todos sus talentos especiales sean desarrollados al máximo. A menudo, otro sacerdote adulto es el responsable de seleccionar a quienes están dotados de unas aptitudes especiales y de entrenar al novicio para que se dedique a una rama particular del sacerdocio, como los sargentos de registro.

Las casas de la ciudad superior son imponentes y frías. Argamasa ennegrecida, piedra negra, techos de pizarra y antiguas vigas de madera (utilizadas hasta tres veces en otros edificios) saludan al recién llegado cuando entra en ellas. Los caminos giran y vuelven a girar sobre sí mismos como serpientes, y las casas se arraciman en grupos en un insidioso silencio sólo perturbado por el sonido de los gongs y las letanías de las canciones entonadas por los sacerdotes. Los oscuros callejones y pasajes que hay entre las casas parecen esconder otras partes de los edificios, como si tuvieran profundidades ocultas y seres acechando en la sombra, dispuestos a abalanzarse sobre cualquier incauto. Los templos, más pequeños y de color negro puro, están esparcidos por toda la ciudad superior. Unos cortos senderos sin salida conducen hasta dos templos de mayor tamaño situados junto a los mausoleos.

Los templos contienen unos horribles frisos y estatuas. Pocas de ellas son reconocibles, pero su intención es atemorizar y provocar un sentimiento de impotencia y miedo. Aunque los edificios tienen un diseño bastante sencillo desde el exterior (normalmente parecen cuadrados), en el interior son un confuso laberinto de corredores pobremente iluminados. En realidad, el ingreso en las filas del templo sólo está permitido a unos pocos sacerdotes, a quienes se enseñarán los secretos de las muchas puertas ocultas que conducen a cámaras cada vez más profundas. La cámara central de cada templo es una bóveda negra situada en el lugar más profundo del edificio y que se eleva por encima de todas las demás estancias. Durante las ceremonias, los novicios y los no iniciados permanecen de pie en una serie de estrechos y fríos pasajes a través de cuyas rendijas pasan el humo y el sonido y desde los cuales se pueden contemplar algunos de los detalles de las ceremonias celebradas al otro lado. Otros pasajes tienen una panorámica menos reducida, y desde ellos los sumos devotos del Señor Oscuro tienen acceso a una serie de balcones y terrazas desde las cuales se puede contemplar en todo su esplendor la sala de ceremonias.

Las paredes de esta cámara son de piedra negra tallada con pequeños nichos para alojar algunas lámparas de bronce alimentadas por mantequilla de buey. En el sanctum no hay ningún grabado grotesco que provoque terror o cautive la mirada y desborde la imaginación. Sólo hay presente una imagen, un único icono. Desde cualquier punto de visión, no importa lo apartado que esté, se puede contemplar sin ningún problema el llameante Ojo Dorado sin párpado, grabado con rubíes y esmalte rojo. Y éste, a su vez, observa a toda la congregación con una total concentración, sin dejar de lado nada, ni siquiera los pensamientos más íntimos de todos los presentes. Pero la sensación de observación que emana del ojo no es un simple engaño; es una proyección maligna del espíritu de Sauron, atado a su trono de Dol Guldur por medio de toda una serie de rituales de consagración.

Desde los niveles inferiores llegan los gritos agónicos de las víctimas de los sacrificios. A menudo se realizan sacrificios humanos (en el templo principal se realizan a diario) de diferentes tipos cuyos detalles son demasiado desagradables como para describir aquí. Los restos de dichos sacrificios son arrojados al pozo que hay en la cámara. No se sabe qué acecha en su interior; ciertamente debe haber al menos necrófagos, probablemente algún muerto viviente de forma espiritual e incluso alguna otra criatura de pesadilla nacida de la imaginación pervertida de los maléficos sacerdotes.

Los templos contienen numerosas estancias más pequeñas como las oficinas de los sacerdotes, las salas donde se visten, las tesorerías, las bibliotecas donde guardan los registros, los textos y donde trabajan los escribas, las aulas donde se da clase a los novicios, y las pequeñas capillas donde se describen los más mínimos detalles de la religión de una determinada cultura; por ejemplo, la religión de los orientales está dedicada a un importante grupo de ancestros espirituales, y se basa en las ofrendas que realiza cada clan. En los vestidores y otras cámaras abovedadas se guardan una curiosa cantidad de trajes ceremoniales, armaduras y armas (algunas de las cuales son bastante poderosas), joyas y objetos de adorno (no demasiado opulentos), así como todo tipo de parafernalia relacionada con este tipo de cultos al Enemigo. Naturalmente, unos pocos de estos objetos son valiosos, y no se debería asumir que la única protección que pueden proporcionar es la espiritual.

En la ciudad, entre el resto de edificios no residenciales se pueden encontrar algunos pequeños laboratorios de hierbas, algunas bibliotecas y escritorios, y algunas salas de reunión para los acontecimientos más seculares. Estos edificios son todavía más austeros que las grises fachadas de las residencias de los sacerdotes, y están amueblados con sencillas piezas de color gris y negro. No hay ninguna tienda, pero sí toda una serie de talleres y almacenes adyacentes a una división particular del sacerdocio. Los superintendentes de dichos establecimientos gozan de un poder considerable, quizás sólo inferior al de los ancianos de los templos, y equivalentes al que ostentan los comandantes militares.

8.26 LAS TUMBAS

Al final de un camino negro pavimentado que se separa del sendero principal y que conduce a través de la ciudad superior se encuentra un círculo de mausoleos abovedados contruidos con una rugosa piedra negra. Sus portales son de bronce, cobre y plata, y las columnas que los flanquean tienen grabadas una serie de inscripciones en el curioso alfabeto de Angmar. Las tumbas están cerradas y su entrada está protegida por símbolos de poder –los sortilegios que más abundan son el Símbolo de Miedo y la Cerradura Verdadera–, así como una trampa física como mínimo, como por ejemplo una lluvia de dardos envenenados.

Cada una de las seis tumbas está formada por una amplia rampa curvada con espirales que se adentran en la roca. En algunos casos, los túneles tienen una profundidad superior. A ambos lados del túnel hay sendas tumbas, con los individuos más importantes enterrados en el muro interior de la espiral. Los cuerpos están enterrados con numerosas ropas ceremoniales, y los nichos sobre los que descansan los cadáveres están cubiertos por una serie de paneles tallados y colocados en sentido horizontal. Las diferentes culturas tienen una tradición diferente respecto a la cantidad de objetos valiosos con los que se debe enterrar a un individuo, de manera que hay muchas personas enterradas únicamente con un sudario. La mayoría de las tumbas están selladas con cerrojos de piedra,

de forma que los cadáveres de su interior se han conservado de manera semejante a las momias, ya que no hay ni una sola gota de agua que se pueda filtrar a través de la pizarra sólida y la roca volcánica de este valle montañoso.

8.3 RAVDA

Ravda es uno de los numerosos centros regionales dedicados a la recolección y redistribución de los impuestos. Estos fuertes amurallados proporcionan al Rey Brujo una fuente constante de ingresos. Son administrados por los sacerdotes guerreros, y están establecidos en puntos donde antes había pueblos, de forma que a menudo pueden llegar a acoger a una población bastante numerosa. Los fuertes son de madera y están bien defendidos, ya que cumplen una serie de funciones muy importantes.

8.31 EL FUERTE DE MADERA

Ravda es un típico fuerte con una empalizada. Tiene una forma rectangular, y está rodeado por unos muros de gran altura. Estas murallas protegen una estructura muy grande y alargada –las barracas– que se encuentra situada contra el muro trasero, a modo de último refugio. Hay tres caminos que entran en el interior del fuerte, cruzando sus sólidas puertas, y tres de las cuatro esquinas están defendidas por torres. Los caminos principales continúan avanzando a través del interior del fuerte hasta llegar a la plaza central. Del camino nacen una serie de estrellas callejas y callejones, y todo el interior de la empalizada está lleno de edificios. Los resistentes muros de la empalizada están rodeados por un dique.

Dentro del fuerte hay edificios tales como almacenes, graneros y otros depósitos; casas de mercaderes, comerciantes y oficiales; burdeles, hostales y otros centros de entretenimiento; y, para acabar, los talleres y casas de los esclavos que trabajan allí. Las calles del pueblo están sin pavimentar, pero la plaza y los tres caminos principales están hechos de tierra bien apisonada. Están cubiertos de grava y piedras, y flanqueados por unos canales por los cuales corren el agua de lluvia y las aguas residuales.

LAS DEFENSAS EXTERIORES

Las paredes de la empalizada miden unos tres metros de altura. Están hechas de tierra apisonada aguantada mediante ladrillos y un armazón de madera. En la zona superior de la muralla hay un corredor de algo más de un metro de anchura defendido de los ataques exteriores por una serie de almenas reforzadas con cuero para resistir las llamas.

Las torres de las esquinas miden nueve metros de diámetro, doce metros de altura y tienen el tejado plano. Están hechas de piedra con armazones de madera; la puerta de entrada se encuentra al final de un corto tramo de escaleras que asciende un metro y medio por encima del suelo. En su interior hay dos plantas, una seis metros por encima del suelo y otra a nueve metros de altura. Cada una de las tres plantas tiene cinco rendijas que permiten a los arqueros disparar flechas al exterior, y en el tejado suele haber alguna pieza de artillería ligera, como un aparato para arrojar lanzas (+10, alcance base: 36 metros, se tardan tres asaltos en recargarlo).

Las puertas son de doble hoja, y están hechas de madera; el portal mide casi cinco metros de anchura cuando las dos puertas están abiertas de par en par. Al abrirse, las puertas se alojan en la muralla, soportadas por una serie de vigas de madera reforzadas con hierro; en la misma muralla hay también tallado un nicho donde se suele apostar un centinela.

LAS BARRACAS PRINCIPALES

Este largo edificio de poca altura tiene dos pisos, y está construido con un material extremadamente sólido (es el único en todo el fuerte de este tipo). Tiene un tejado que se puede defender situado tres metros por encima del nivel de las murallas de la empalizada, así como unas trampillas que permiten el acceso al mismo desde el segundo piso. La puerta delantera se encuentra al final de un corto tramo de anchos peldaños que también forman una especie de "balcón" desde el que se pueden contemplar los acontecimientos que se celebran en la plaza central en alguna ocasión especial; la puerta está hecha de madera sólida reforzada con franjas de hierro, y está protegida por un rastrillo que se puede levantar o bajar en caso de emergencia. En las paredes cercanas a la puerta hay numerosas rendijas por las cuales se pueden disparar flechas hacia el exterior.

La planta baja contiene un gran comedor y las cocinas, las oficinas del comandante y sus ayudantes y las estancias de los sargentos de registros (cuyas casas se encuentran en el pueblo). También hay un sótano, aunque no es muy grande; en su interior hay un pozo, un almacén de comida, una armería y una casa de pagos (un almacén donde se guardan el dinero y otros lujos destinados a las tropas). Esta última tiene una puerta de hierro y siempre está cerrada con seis candados como mínimo.

En el piso superior se encuentran los dormitorios de las tropas y las oficinas de sus capitanes. Además hay una pequeña biblioteca, una sala de mapas, una enfermería y las oficinas de un herbolario y un sanador. Una escalera de piedra conduce hasta la torre.

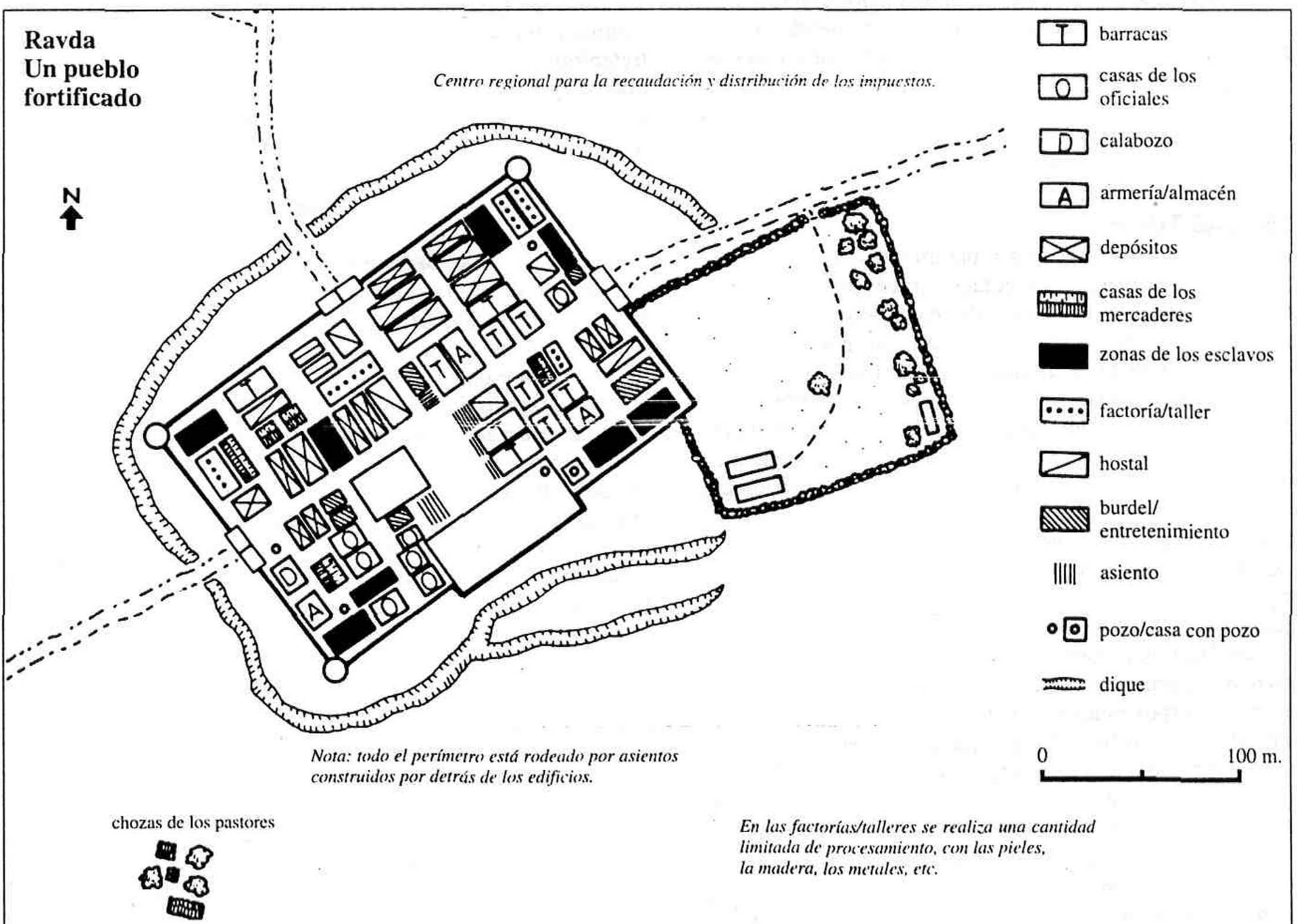
De una de las esquinas del techo se eleva una torre cua-

drada de piedra, hasta alcanzar una altura de 21 metros. Las escaleras de madera que hay en su interior conducen, entre los niveles intermedios, hasta el puntiagudo tejado bajo el cual se encuentra un brasero con el cual se pueden enviar señales. Normalmente suele haber algunos centinelas apostados en estas ventanas, ya que desde ellas se tiene una fantástica panorámica de la región circundante.

8.32 EDIFICIOS TÍPICOS

1. Almacén o granero. Estos edificios son largos, de poca altura y oscuros, ya que no tienen ninguna ventana. Algunos tienen repisas o anaqueles cubriendo las paredes, pero sólo para los productos más preciosos que deben ser manejados cuidadosamente (como los metales). Normalmente, están llenos de barriles y sacas o contienen unas grandes tinajas, barreños o cubas donde se derraman o introducen directamente los productos desde los cubos o cestas de los granjeros y comerciantes. Amontonados por doquier hay cantidad de ropas, maderas y pellejos. Todos los productos están marcados con unos signos comerciales que indican su naturaleza, calidad, valor y lugar de origen. Siempre que se depositen o se saquen algunas provisiones de los almacenes debe haber presente un sargento acompañado de su guardia. Ellos son los que comprueban las órdenes de comercio que traerá el comerciante o comerciantes en cuestión, sellando cada uno de los paquetes que entran o salen.

2. Casas de mercaderes. Estos edificios son residencias que ha "recibido" un mercader (o grupo de mercaderes). Tales mercaderes suelen ser hombres que, habiendo cumplido el servicio militar, han accedido a este ansiado cargo en lugar de regresar a sus pueblos de origen para llevar una vida más



dura. El Rey Brujo siempre intenta estimular este procedimiento, ya que la fuerza de los comerciantes le ayuda a asegurarse de que las caravanas no van a ser saqueadas desde dentro. Aunque los mercaderes pueden desplazarse lejos del pueblo durante periodos prolongados de tiempo, su familia y sirvientes permanecen en la casa. Cada mercader está especializado en un tipo de productos determinado.

Las casas de los mercaderes no son elegantes, pero sí que se pueden considerar bastante confortables. Algunas tienen comodidades especiales, como una biblioteca, una capilla, etc. Todas tienen una cocina y una sala comunitario en la planta baja, así como una bodega-tesorería en el sótano. Suelen estar construidas con un armazón de madera y las paredes enyesadas.

3. Hostal. El hostal proporciona alojamiento a los comerciantes, artesanos, viajeros, mensajeros, mercenarios y otros peregrinos itinerantes que necesitan un lugar donde dormir mientras permanecen en el pueblo. Una heterogénea mezcla de amargados (y amargantes) visitantes se reúnen en las barras y comedores, servidos por unos taberneros todavía más desagradables. En los comedores hay disponibles toda una serie de fuentes con alimentos como cartílagos, grasa, pan de cebada y sopa de verduras. En los bares se puede servir cualquier cosa, desde licor orco hasta la asquerosa cerveza de musgo, una mezcla de vinagre y bicarbonato sódico. Los hosteleros cobrarán cualquier cosa como pago por una cama para pasar la noche. Suelen comerciar con los comandantes militares para obtener la comida, bebida y otros productos que puedan necesitar.

4. Establecimiento de entretenimiento. Ravda acoge una gran cantidad de establecimientos de dudosa reputación. La mayor parte están dispuestos cerca de la zona donde se acumulan más bares. Toda una serie de sirvientes y soldados disfrutan en las diferentes cabinas que hay colocadas a lo largo de las paredes. Estos compartimentos de madera están equipados con un jergón de paja, y son utilizados como dormitorios temporales donde los clientes se relacionan con las doncellas de la casa. En los burdeles se sirven todo tipo de licores y drogas, y normalmente son muy caros. Suelen llevarse la mayor parte de la paga de un soldado, de forma que la mayoría de guerreros tienen que ahorrar durante un tiempo antes de poder permitirse entrar en uno de estos locales. (Por supuesto, hay tarifas especiales si el soldado desea relacionarse con alguna pobre vieja que acaba de pasar por la viruela.)

Hay otros establecimientos de entretenimiento, como por ejemplo las salas de juego, donde los visitantes se juegan la comida, el licor, sus posesiones más preciadas y, en algunos casos, incluso su carne y su vida. Los cobros de este tipo de apuestas se suelen realizar en el templo, donde los sacerdotes son los más beneficiados. En los días especiales, la plaza del pueblo se llena de bancos que rodean una superficie abierta donde se celebran diferentes deportes y espectáculos, como combates entre gladiadores, peleas, enfrentamientos contra osos y toros y, obviamente, las torturas y ejecuciones de los prisioneros.

6. Fábricas y talleres. Estos lugares son muy parecidos a los almacenes descritos anteriormente. Cumplen una serie de servicios bastante variados. Entre ellos se encuentran los molinos que cortan la madera y muelen el grano; las forjas donde se funden los metales y se les da forma de lingotes de hierro o cobre; las peleterías donde se cortan y curan las pieles; y otras tiendas donde se pueden tejer cuerdas o teñir de color diferentes prendas de ropa. Ninguno de estos edificios es particularmente grande, ya que el número de trabajadores

suele estar limitado a diez o veinte esclavos, acompañados de entre tres y cinco supervisores militares.

6. Armería. Estos macizos edificios sin ventanas contienen todo tipo de productos militares. Las estructuras están hechas de piedra y se caracterizan por la seguridad de sus puertas. Hay una guardia permanente de entre dos y ocho hombres, capitaneada por un sargento, montada en la puerta. Una armería suele contener todo tipo de suministros, desde aceite, picos, palas y antorchas hasta armaduras de todo tipo. Sin embargo, siempre suele haber un número bastante grande de yelmos, escudos, espadas, lanzas y armas de proyectiles, colocadas en diferentes anaqueles o estanterías, o incluso en cofres.

7. Casa del oficial. El oficial de mayor rango reside en su hogar designado, fuera de las barracas y separado de los soldados normales. Normalmente, la misma casa suele estar compartida por dos o tres oficiales del mismo grado, junto con toda la familia que éstos pudieran tener. Las casas varían en calidad y estado, ya que algunos oficiales se preocupan más que otros por cuidar la casa y hacer trabajar más a los esclavos domésticos. Los esclavos y todos los demás subordinados necesarios también residen en la casa, en particular en la cocina. Los muebles del interior dependen mucho de la personalidad de los habitantes de la casa. Algunos prefieren el lujo y la relajación que sienten entre sedas colgantes, lechos de plumas y hogares siempre encendidos. Otros llevan un estilo de vida mucho más austero, y viven entre cuatro paredes desnudas, sin ningún tipo de calefacción o muebles ornamentales. Todos los oficiales poseen unas armas de gran calidad, y tienen un pequeño tesoro guardado en algún lugar de la casa. Dicho tesoro puede estar formado por monedas de oro y gemas, y quizás incluso algún objeto mágico o una estatuilla libertina.

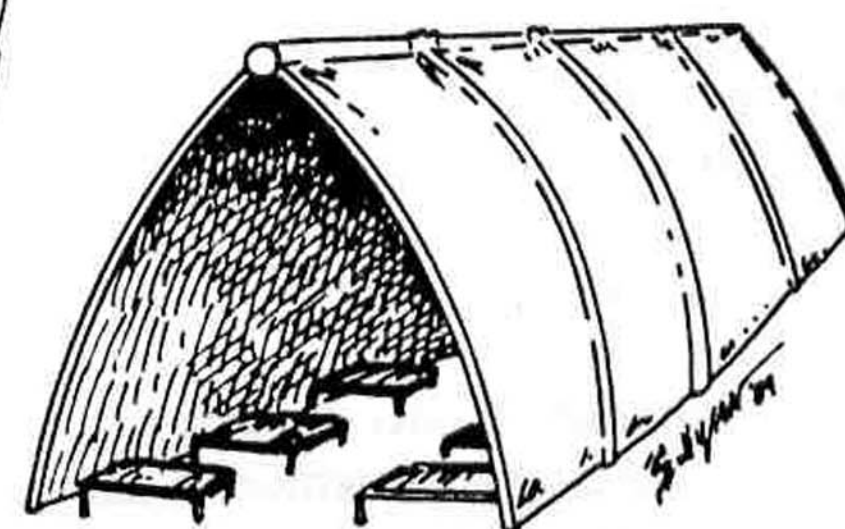
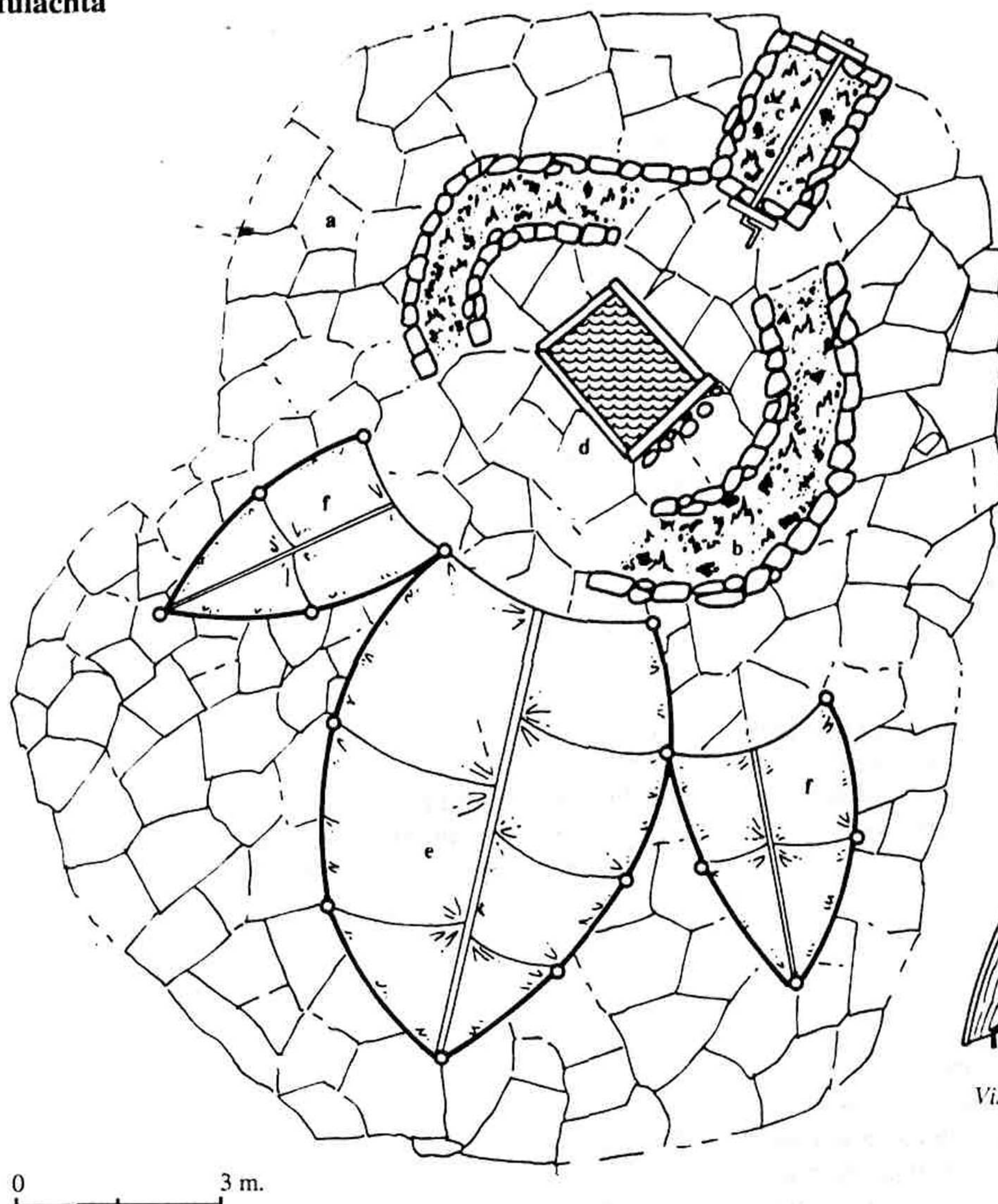
8. Cárcel. Los prisioneros son encarcelados en estos horribles, oscuros y húmedos edificios de piedra. No tienen mucha altura (menos de 2 metros), y tienen el techo plano hecho de piedra. En su interior, descienden por debajo de la superficie. Sus resbaladizos peldaños de piedra conducen hasta un corredor de baldosas de piedra que no tiene casi ninguna fuente de iluminación, flanqueado por entre cinco y catorce celdas, cada una con una puerta cerrada, unas rejas o unos barrotes. Los muebles de una celda suelen reducirse a un montón de paja y, con suerte, alguna manta desgastada. La mitad de los calabozos tienen un "pozo de castigo": un agujero vertical de casi cinco metros de profundidad y tres de anchura cubierto por una pesada reja y reservado como residencia para los prisioneros más incorregibles. Pocos sobreviven a su estancia allí.

9. Potreros y establos. Junto a la empalizada hay un potrero amurallado donde se pueden soltar los caballos y los bueyes de las caravanas para que pasten libremente. Las monturas de los mensajeros y de las unidades de caballería son también guardadas en estos establos, y hay una vaquería para los bueyes. El potrero tiene una pared de piedra seca con algunos árboles que lo resguardan. Los establos y la vaquería son estructuras de madera con el techo cubierto de paja.

8.4 LOS FULACHTA

Las tribus humanas de Angmar suelen cazar o criar ganado de gran tamaño, beneficiándose de las condiciones del terreno, que es totalmente inadecuado para la agricultura. Cuando llega el momento de la matanza de los animales, o cuando los cazadores traen una pieza de gran tamaño, em-

Un fulachta



Vista de la tienda de campaña

pieza el trabajo más importante. Después de todo, las bestias deben ser despellejadas, la carne y los despojos deben ser separados, los huesos y la grasa deben ser preparados especialmente, etc., antes de que la comida pueda ser almacenada o consumida. A continuación se conserva la mayoría de la carne, lo que permite al pueblo sobrevivir durante los crudos meses de invierno. Las pieles sobrantes son raspadas y curadas para hacer cuero con ellas. Como la naturaleza de todas estas actividades requiere unas estructuras especiales, los angmarim construyen unas áreas especializadas conocidas como "fulachtar".

Un fulachta típico suele estar situado cerca del pueblo, pero no lo suficiente como para que el hedor de los cuerpos hervidos o los pellejos llegue hasta quienes descansan en sus casas. Normalmente suelen emplazarse en zonas húmedas y de poca altura, preferentemente cerca de un arroyo. Entre siete y doce mujeres, de cuatro a nueve hombres del pueblo y hasta cinco niños cuidan las hogueras y trabajan en el pozos de agua, cortando y descuartizando, despellejando y curando, dedicándose plenamente a todas las tareas necesarias para extraer el máximo beneficio de las víctimas de la matanza.

UN FULACHTA TÍPICO

(a) **Zona de piedra.** Esta zona está finamente pavimentada con grandes losas de piedra lisa; la mayoría de bloques sue-

len ser de pedernal o de granito. Son muy fáciles de limpiar, y también permiten recoger fácilmente cualquier trozo o deshecho que pueda caerse del animal muerto.

(b) **Hogares de fuego.** Estos dos hogares, que tienen forma de herradura, se mantienen encendidos durante toda la matanza. Las mujeres recogen la leña necesaria de los arbustos cercanos, transportándola a veces en carros desde los bosques más próximos. Las hogueras son encendidas a intervalos a lo largo del hogar, rodeadas por un círculo de pequeñas rocas.

(c) **Asador.** Un fuerte espetón de madera y bronce se encuentra clavado sobre un típico asador. También se puede colocar una rejilla para ahumar trozos más pequeños de carne, pescado, etc.

(d) **Abrevadero.** Este gran abrevadero está cubierto de madera y pieles, y contiene cientos de litros de agua. El agua se pone a hervir, y se mantiene hirviendo, al echar varias piedras calentadas al fuego en su interior (ver b). Aquí se hierven el pescado y la carne, y a continuación se guardan en recipientes de cerámica o son curados encima de un fuego. Otros trozos son cortados y utilizados para rellenar algún estómago o tripas, creando manjares como las salchichas. En las mesas de madera que hay en torno a este abrevadero trabajan los carniceros.

(e) **Tienda de campaña.** Los miembros del grupo viven en esta tienda durante el tiempo que tarda en realizarse toda lo

matanza, la preparación y la curación de la carne. Todas las toscas camas del campamento están situadas las unas enfrente de las otras, y están cubiertas por unas pocas mantas. (f) **Tiendas de almacenamiento.** Estas tiendas de menor tamaño son utilizadas como zona de almacenamiento para los productos creados durante la matanza. Aquí están guardadas diferentes herramientas –mesas, sierras para huesos, cuchillos y hojas para desollar, cazuelas, espetones, cucharones, hierbas, estacas y cuerdas–, junto con el combustible que debe alimentar las hogueras y las lámparas.

Los fulachtar son utilizados durante los meses de verano, cuando se prepara la carne que han traído los cazadores. La gente del pueblo regresa durante los últimos días de invierno, cuando se debe hacer la matanza del ganado antes de que llegue el invierno. Los asentamientos más pequeños, como aldeas y granjas, no producen lo suficiente como para permitirse mantener un fulachta, pero pueden cooperar entre ellos y realizar reuniones colectivas cuando surja la necesidad. Estas reuniones pueden estar formadas por diferentes comunidades, convirtiéndose en rituales parecidos a las ferias que se caracterizan, más que nada, por la cantidad de alcohol que se consume y las juergas nocturnas que tienen lugar.

9. FORTALEZAS ORCAS

Angmar es el hogar de incontables fortalezas de orcos. La mayoría no son más que simples puestos de vigilancia en la cima de las escarpadas montañas, formados únicamente por una caverna o una choza de piedra de una o dos habitaciones. Sin embargo, hay unas dos docenas de fortalezas que se consideran grandes centros tribales y que están situadas

cerca de pasos estratégicos y/o grandes complejos de cavernas. A continuación se encuentran las descripciones de tres de estos lugares.

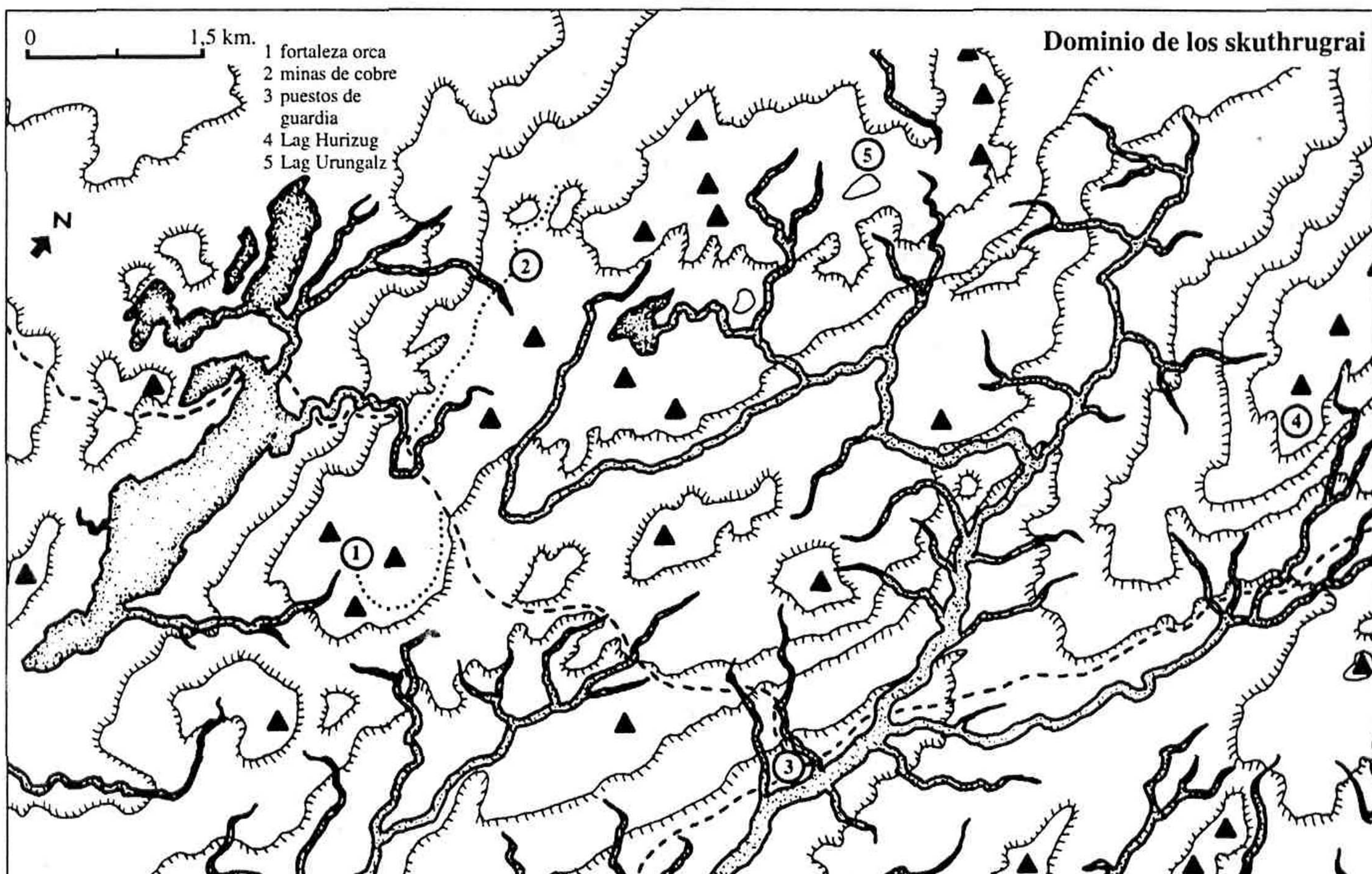
9.1 LOS SKUTHRUGRAI

Los Skuthrugrai (Or. “Asesinos oscuros”) ocupan los pasos más orientales de la Gran Espuela del norte de las Montañas Nubladas. Están situados cerca del sur de Litash, y sus dominios yacen a ambos lados de la ruta principal que divide la zona oriental de Rhudaur y el Nan Angmar. Es una región rica en cobre y estaño, y en ella se produce la mayor parte del bronce con el que cuenta el Rey Brujo.

Pocas personas utilizan el estrecho desfiladero que cruza el territorio skuthrugra, ya que casi nadie ignora que los skuthrugrai son caníbales. Les encanta cazar, y devoran casi cualquier tipo de carne, incluida la carne de sus propios hermanos. Sólo una sucesión de fuertes jefes y el profundo respeto que sienten por Rogrog, el Señor de la Guerra, han impedido su absoluta extinción.

9.11 EL DOMINIO SKUTHRUGRA

1. Fortaleza de los skuthrugrai. La fortaleza tribal está situada en un ondulado valle situado entre tres picos de poca altura. La fortaleza es en realidad un sistema de cavernas que antaño fue una mina de cobre que se agotó en su tiempo (la vena continúa a unos tres kilómetros de distancia, donde todavía está siendo explotada). Hay dos sistemas de cavernas: la mitad más grande se extiende bajo el pico de mayor altitud, Suk Skuthrugra, con una elevación de sólo 1,089 metros. Esta zona ha sido expandida a partir de las instalaciones mineras originales. Las cavernas de menor tamaño están parcialmente inundadas. Entre los dos complejos hay una zona de reunión, reservada sólo para las grandes ceremonias



nocturnas o para el acantonamiento de todas las tropas. Un par de bancos de tierra curvados rodean un zócalo tallado de forma circular; cuando se comunican, adoptan la forma de un ojo estilizado si se contemplan desde una elevación superior. (El símbolo de los skuthrugrai es una montaña blanca rodeando un ojo rojo.)

2. Minas. Algunas minas de cobre activas siguen explotando la vena de mineral que hay entre los estratos de piedra más antiguos. Hay cinco zanjas que se adentran en la ladera de la colina, cada una dividida en numerosas galerías transversales, donde se extrae el mineral. Los esclavos que trabajan en las minas son encerrados en una vieja galería durante el día, cuando los orcos dejan de trabajar. Algunos se quedan para montar guardia mientras otros supervisores regresan a la fortaleza por el sendero montañoso al romper el alba. Los esclavos son orcos capturados de otras tribus, los soth y otros humanos, e incluso hay algunos enanos.

3. Puestos de guardia. En estas salvajes montañas, es mejor no dejar nada al azar cuando se trata de mantener una vigilancia. En ambos extremos del sendero que conduce hasta su fortaleza y sus minas, los skuthrugrai han establecido sendos puestos de guardia. Estos permanentes refugios de roca están medio tallados en la ladera de la montaña, y completados por un semicírculo de piedras amontonadas. Las trampas situadas en torno al puesto de guardia evitan la posibilidad de que los guardias sean sorprendidos, y en su interior hay siempre entre ocho y diez orcos, armados con arcos cortos (laku) y una pequeña balista (tôpa).

4. Lag Hurizug. Los orcos han situado un puesto de vigilancia en la cima de Lag Hurizug (Or. "Monte del Dolor") desde el cual pueden vigilar el gran sendero que se dirige en dirección norte hacia Litash. La montaña, que es bastante elevada (2,531 metros), constituye una de las mayores cumbres de la Gran Espuela. (Los orcos llaman a la Gran Espuela con el nombre de "Hurizug Varg".)

5. Lag Urungalz. Otro pico de gran elevación, el Lag Urungalz (Or. "Montaña de la Avalancha") es muy temido por los orcos, que creen que es el hogar de numerosos muertos vivientes.

9.12 STORUGORUZ

La mayor parte de Storugoruz (Or. "Gran Mina") yace por debajo de Suk Skuthrugra (Or. "Colina de los asesinos oscuros"). Esta antigua mina varía considerablemente de nivel. Todos los pasajes están contruidos con una rugosa piedra sin pulir. Algunos de los pasajes son muy estrechos o tienen el techo extremadamente bajo (pudiendo llegar hasta los 90 cm. de anchura o altura).

NOTA: El mapa ha sido dividido en nivel superior y nivel inferior para evitar la posible confusión que podría suponer los túneles y cámaras que se superponen entre ellos.

a. Entrada. Una pequeña depresión conduce hasta la entrada; una puerta en la pared de roca tallada bloquea la apertura original de la mina. La pared y el saliente miden casi seis metros de altura, y son tremendamente escarpados, casi verticales. La ladera que hay un poco más arriba, y que conduce hasta el pico de la montaña, es también muy escarpada. La entrada tiene unas fuertes jambas y un dintel de piedra, y la puerta está hecha de vigas de madera de 45 centímetros de grosor, forradas de cuero y reforzadas con clavos de hierro y cobre. Los clavos forman un dibujo sobre el cuero: un retorcido pico, el antiguo símbolo de la tribu (cuando eran conocidos como los hûnagli). La puerta tiene una gran barra de madera en la zona interior, y es Muy Difícil (-20) de abrir cuando está cerrada. Las paredes de la depresión están cu-

biertas de grotescas cabezas y cráneos, todos ellos unidos por un alambre que pasa a través de sus orejas.

b. Cámara de entrada. Se trata de una amplia cámara de casi nueve metros de ancho y catorce de largo. El suelo ha quedado alisado por todos los pies que han ido pasando a lo largo de los años (las botas reforzadas con hierro de los orcos no son muy blandas). La caverna suele estar vacía, y es utilizada por los guerreros que se reúnen antes de iniciar una incursión u otra expedición. Los orcos que cargan las vagonetas de mineral hacia el fuerte local también se reúnen aquí. Un gong de cobre de más de 90 cm. de diámetro cuelga en un nicho al lado del pasaje que conduce hasta la sala de guardia (c). En una elevada estantería se encuentran 80 lanzas con la punta de pedernal o de hierro, así como catorce montones de flechas con la punta de pedernal o de bronce. Cada montón contiene 10-15 flechas (se supone que deberían ser una docena, pero ¿quién dijo que los orcos sabían contar?). Durante el día, existe alguna posibilidad (01-50) de que haya seis orcos estacionados en esta sala, de los cuales 1-5 estarán dormidos. Por la noche, la puerta suele estar abierta, y los orcos la cruzan con frecuencia. Durante un ataque, habrá estacionados aquí entre 20 y 30 orcos.

c. Sala de guardia. Un pasaje desciende casi dos metros hasta esta cámara cuadrada (dimensiones máximas de 6 x 9 metros). La cámara sirve como dormitorio para 40 orcos durante el día, y también protege la salida secreta (d). Las paredes son de roca rugosa y contienen numerosos nichos en los que los orcos guardan sus escasas pertenencias. El suelo es de tierra apisonada y está cubierto con algunas pieles y ropas.

d. Salida secreta. Un pasaje de poca altura (algo más de un metro) conduce hasta un agujero vertical que asciende unos tres metros. Las muescas grabadas en las paredes del hueco pueden ser utilizadas como asideros para las manos y los pies mientras se asciende. Una vez arriba, un montón de piedras ocultan un agujero de salida que sólo mide 60 cm. de anchura. Las piedras están colocadas de forma que es relativamente fácil apartarlas para abrirse paso. El agujero está franqueado por una trampilla de madera que se abre hacia abajo, lo que impide que el agua de lluvia o los animales de poco tamaño se introduzcan en la fortaleza. La trampilla está cerrada con un cerrojo por detrás, pero se puede reventar con una maniobra Muy Difícil (-20), añadiendo la bonificación por FUE. Fuera, hay tres trampas situadas junto al agujero de salida. Cada una de ellas es Muy Difícil (-20) de detectar. Cualquiera que busque por la zona tiene ciertas posibilidades (01-40) de activar una trampa que inflige un ataque +50 de Presa. Desde el exterior, el agujero de entrada es Extremadamente Difícil (-30) de encontrar.

e. Pasaje-almacén. Este pasaje ascendente tiene tallados una serie de nichos a los lados que son utilizados por los guardias de (c) y (f). En algunos de los recodos hay talladas algunas toscas estanterías.

f. Cámara alargada. Esta alargada cámara mide entre 3 y 5 metros de anchura y 21 metros de largo. Aquí duermen otros 40 orcos, y está amueblada de manera muy parecida a (c).

g. Pasaje. Este corredor excavado serpentea bastante pero es muy amplio; mide hasta tres metros de anchura y entre 2 y 3 metros de altura. Hay dos repisas en las paredes donde hay colocadas dos antorchas que despiden un brillo rojizo sobre un área de 12 metros. La luz es perfecta para los orcos, pero insuficiente para que un ser humano pueda apreciar los detalles de lo que está viendo, algo que quizá debería agradecerse, ya que los grabados del pasaje son bastante ofensivos. El techo del corredor está soportado por una se-

rie de vigas de madera situadas a intervalos de entre tres y seis metros.

h. Cocina y almacén. Esta cámara irregular está dividida en dos mediante un gran pilar de roca ovalado que también soporta el techo de la estancia. En el lado más estrecho del pilar se encuentran toda una serie de primitivas estanterías y ganchos para colgar bolsas y cestas, en cuyo interior hay todo tipo de productos proporcionados por el Rey Brujo u obtenidos en las diferentes incursiones o cacerías de los orcos. El suelo está lleno de cazuelas, bolsas, sacos, cajas y montones de desperdicios.

Al otro lado del pilar (al norte) hay un pequeño pasillo que lleva hasta un agujero, que a su vez conduce a otro pasaje, (s), y que está cubierto por una retorcida reja. Al final del pasillo se encuentra la cocina, que está dotada de un enorme hogar de fuego. El hogar está rodeado por un armazón de hierro, sobre el cual se pueden colocar o colgar todo tipo de cazuelas, y por dos espetones, cada uno de los cuales tiene clavado un buey entero. Toda la zona de la cocina (que mide 7x4 metros) está cubierta por un hollín grasiento; nunca se limpia, aunque la mayoría del humo sale a través de una pequeña celda de ventilación. Al otro lado de la estrecha ramificación de la sala, detrás del agujero de acceso, hay una puerta cerrada. Esta puerta es Difícil (-10) de abrir, y protege la despensa donde se guardan los mejores manjares, licores y especias, lejos de las manos de los ladrones. Estos son los únicos alimentos que un ser que no fuese orco podría considerar comestibles, a menos que esté realmente desesperado.

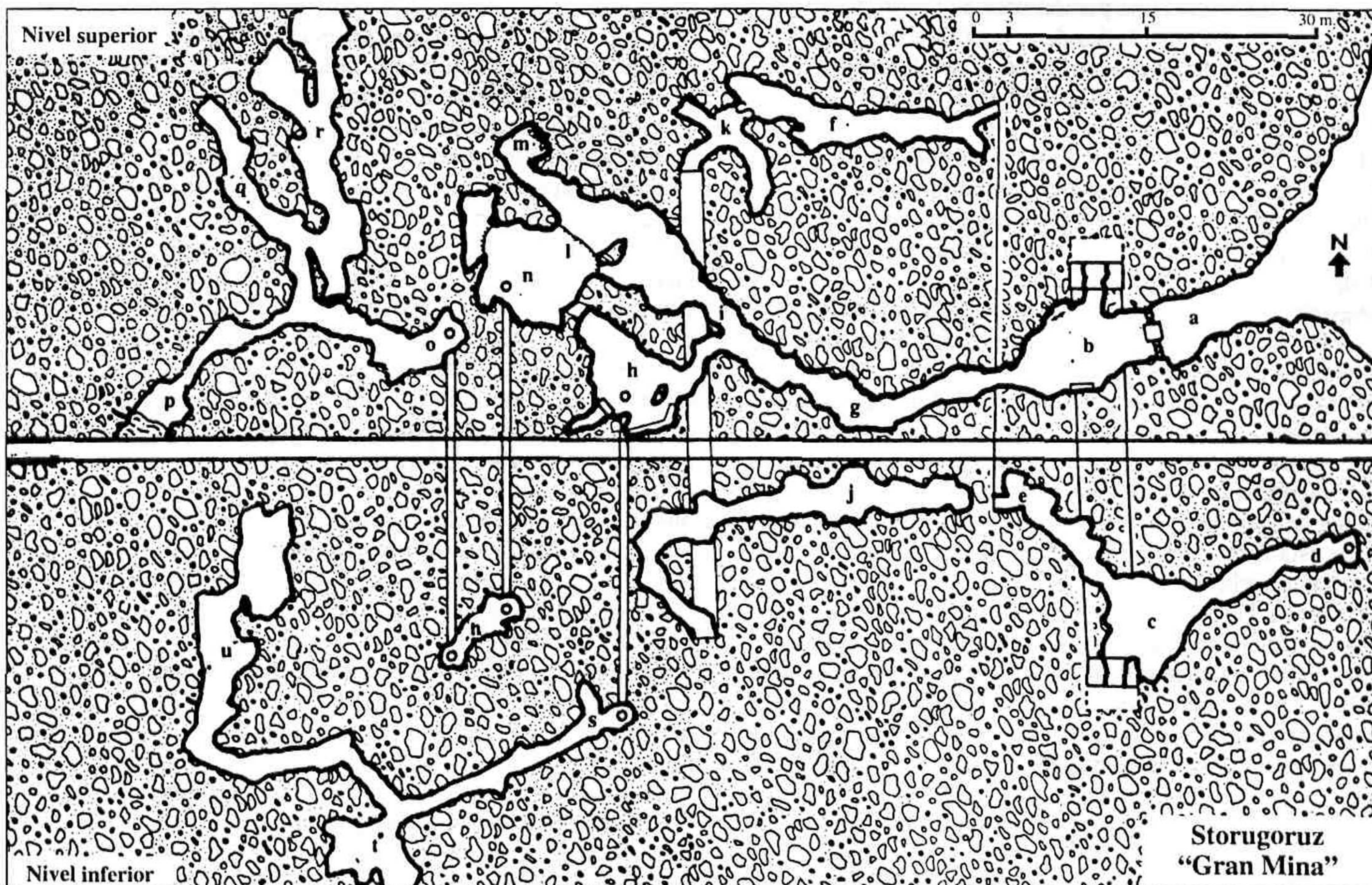
i. Pasaje en descenso. Este túnel se separa del pasaje principal y desciende. Es estrecho y desciende repentinamente en algunos de sus tramos. Más adelante se equilibra al girar un recodo, que conduce hasta otra sala de guardia (j).

j. Sala de guardia. Esta cámara está situada por debajo de

la cámara alargada (f), y es prácticamente idéntica. Once anchos peldaños y una rampa conducen desde la entrada lateral hasta el interior de la cámara. La escalera permite el acceso a la cámara del oficial (k).

k. Cámara del oficial. El pasaje se nivela y se divide en dos túneles. La ramificación de la izquierda es posesión de un Srûshtar y su esclavo; la ramificación de la derecha, más grande, es posesión de tres dratulu (sargentos) que se encuentran al servicio del primero. Cada oficial tiene un jergón de paja y toda una serie de ropas y armaduras colgadas en las paredes o enrolladas y metidas en varias grietas. También tienen algunos cofres cerrados con algunas otras posesiones: normalmente suele haber entre uno y tres objetos valorados en 3-30 mo y 20-200 mp. Una puerta secreta conecta esta cámara con la sala de tropas (f). Sólo el srûshtar sabe cómo funciona el mecanismo, pero los dratulu saben que existe.

l. Salón principal. Esta cámara es muy ancha y larga, pero bastante irregular. Está dividida básicamente en dos zonas. La primera la forma el ensanchamiento del pasaje principal (g); esta zona superior miden 20 metros de largo y hasta 6 de ancho. Conduce hasta un pasaje bloqueado (m) y está separada de la otra mitad mediante dos peldaños y una bajón en la altura del techo (a un poco más de dos metros). La zona superior está llena de pieles colgando e iluminada por algunas antorchas. Es utilizada como zona comunitaria, y para las reuniones que se celebran ante el gran jefe. Hay una trampilla oculta que desciende a un pozo de casi seis metros de profundidad, y que antiguamente era una ramificación del pasaje (y). El pozo tiene unas paredes completamente lisas y contiene numerosos esqueletos y cuerpos putrefactos; la trampilla puede ser abierta desde la pared del pasaje (m) o desde el trono del jefe (ver más adelante) gracias a unas palancas ocultas.



La parte inferior del salón también está llena de pieles y está calentada por una fogata encendida en la pared sur. Este es el salón de la "corte" del jefe de la tribu, y la mayoría del tiempo lo pasa aquí, dando órdenes a diferentes orcos sobre diferentes asuntos, o simplemente comiendo. A veces el área se utiliza para otros propósitos, como por ejemplo para celebrar competiciones de lucha o de pelea.

A un lado de la estancia se encuentra la cámara del jefe. La entrada se encuentra al final de un tramo de escaleras y detrás de su enorme asiento, semejante a un trono; hay varias pieles colgadas en la entrada que impiden ver lo que hay por detrás, y siempre que el jefe se encuentra en el interior, dos guardaespaldas vigilan a ambos lados del trono. El asiento está hecho de piedra, con un respaldo de madera que mide más de dos metros; la madera es de un color muy oscuro, y está tallada con formas de bestias míticas.

La guarida del jefe contiene montones de cómodas pieles. Uno de estos montones hace las veces de cama. La estancia está adornada con unas galas un tanto andrajosas, y contiene siete armaduras diferentes, así como innumerables armas y escudos, todos ellos robados a sus adversarios caídos. En un gran nicho de la pared, junto a la cama, se encuentra oculto un cofre de piedra con dibujos pintados representando diferentes torbellinos y diseños circulares. El cofre es Difícil (-10) de encontrar. Sólo se puede abrir presionando un círculo rojo en particular, un código que es Muy Difícil (-20) de descifrar. Los demás diseños circulares no son más que trampas, y son Extremadamente Difícil (-30) de evitar. Las trampas abren unos compartimentos llenos de veneno, que se derrama sobre las manos del manipulador, cubriéndolas de ashgurash, un veneno de serpiente de nivel 3 que causa parálisis en la zona superior del cuerpo.

El tesoro que contiene el cofre es el siguiente: 6 objetos enjoyados valorados en un total de 670 mo; 80 mo; 320 mp; una poción de *Nadar*; una poción orca de *Curar 50* que deja cicatrices en los lugares donde se encontraban las heridas que ha cerrado; y una daga (+10) con el sortilegio de *Cortar III* (el reverso de *Arreglar Vaso Sanguíneo*), que puede ser utilizado tres veces al día.

m. Pasaje bloqueado. El techo y las paredes de este tosco túnel se han hundido, bloqueando por completo el paso. No se siente ninguna corriente ni se ve ninguna luz, y nadie recuerda lo que había más adelante, si es que en realidad había algo.

n. Agujero y pasaje. En uno de los nichos hay un agujero de 1 x 0,6 metros que desciende dos metros. En la base del agujero hay un pasaje de un metro de altura y 1,5 metros de anchura, y que se prolonga durante casi ocho metros. Unas guías de madera conectan este agujero con el que hay en el otro extremo (o), lo que permite trasladar rápidamente cualquier vagoneta de madera por este conducto, utilizando el sistema de cuerdas y poleas que hay instalado junto al hueco. De esta forma, los orcos transportan el mineral, la leña, el carbón e incluso a otros orcos hasta la herrería (r).

o. Almacén. Un mecanismo formado por una serie de cuerdas y controlado mediante una maneta maneja las guías y el cubo con los cuales se trasladan los productos desde el nivel inferior. Los pasajeros que van en los recipientes tienen que ayudarse trepando por las cuerdas. Por todas las paredes de esta irregular estancia hay grandes montones de cobre, combustibles y otros productos. No hay ninguna fuente de luz permanente, y raramente suele haber algún individuo en el interior de la estancia.

p. Pasaje inundado. Este pasaje descendente desaparece bajo el agua tras avanzar unos cuantos metros. Si alguien se

aventura en el interior del agua, encontrarán algunas bolsas de aire, pero al final del pasaje hay una cámara llena de agua y bloqueada por un montón de escombros. Los herreros orcos consiguen aquí sus provisiones de agua, y lanzan los desechos y sobras al agua, lo que le da al pasaje un aspecto sucio y desagradable.

q. Pasaje trasero. Cuando no están trabajando, aquí es donde duermen los esclavos y los herreros orcos. Los esclavos ocupan el extremo más alejado de la estancia, y no tienen ninguna comodidad, salvo un tosco pozo negro (que se va drenando muy lentamente). Los herreros orcos viven más cerca de la entrada y poseen unas pocas pieles, algo de paja y algunos trozos de ropa y cuero con los cuales se las apañan bastante bien. El único sitio donde pueden guardar sus pertenencias son los nichos que hay excavados en las paredes; tales pertenencias suelen ser herramientas, ropas, y uno o dos objetos ornamentales hechos de cobre.

r. Herrerías. A estas cámaras aisladas se trae el mineral extraído (ya en forma de polvo), siendo colocado en unos enormes cuencos de fundición que los orcos llaman "shukragan". Allí se extrae el cobre puro, que a continuación puede ser mezclado con otros metales, como el estaño (que, cuando se funde con el cobre, forma el bronce). Otros trabajadores trabajan los toscos pedazos de metal y hierro procedentes de otros puntos hasta producir toda una gama de objetos diferentes. Entre ellos se pueden encontrar agujas, remaches y clavos, franjas y bandas, copas, armaduras y armas. Todos los suministros son guardados en el almacén (o). Las diversas herramientas y piezas de equipo de la forja que utilizan los orcos también son fabricadas en estas herrerías, lo cual provoca una especie de círculo vicioso.

s. Pasaje atascado. Un hueco de acceso procedente de la cocina conduce hasta este pasaje, que mide menos de dos metros cuadrados. La trampilla que hay en su zona superior está cerrada y conectada con una campanilla de bronce situada junto a los guardias que esperan en el fondo. Es Muy Difícil (-20) evitar accionar la campanilla al abrir la reja. En todo momento hay 2-4 orcos montando guardia. El pasaje no tiene ningún tipo de iluminación.

t. Harén. Aquí se guardan las hembras orcas más jóvenes o en edad de apareamiento, a las que se les proporciona la comida suficiente para vivir y poca cosa más. Como en la tribu existen tres machos por cada hembra (una proporción típica para los orcos), incluso con la elevada tasa de mortalidad que existe entre los machos debido a los numerosos combates en los que toman parte, sólo los guerreros orcos especialmente elegidos tienen alguna posibilidad de visitar el harén una vez al mes. Esta forma de selección natural —que quizás sea un ejemplo bastante extremo— significa que sólo los orcos más fuertes pueden aparearse. Naturalmente, los oficiales son libres de visitar el harén cuando deseen. La habitación no tiene mucha iluminación y el suelo está cubierto de paja y de los restos de ropa eliminados rápidamente por los machos y escondidos rápidamente por las hembras. Entre toda esta basura se puede encontrar un *talismán de defensa* mágico (+5, afecta a las TRs y la BD), que antiguamente era posesión de un dratul que murió durante una noche de lujuria desenfrenada.

u. Cámaras de cría. Esta estancia dividida en dos partes conforma el hogar de los orcos que todavía no han alcanzado el grado de adultos: los niños (Or. "Foshnu") y los adolescentes (Or. "Dorjabu"). Ellos ocupan el extremo más alejado de la caverna, mientras que las hembras ancianas o embarazadas viven y entrenan a sus hijos en el extremo más cercano a la entrada.

9.13 SMAGOTHRUZ

La Smagothruz (Or. "Caverna Pequeña") fue utilizada como primer hogar provisional de la tribu. Originalmente acogía a un grupo de orcos hûnagla menores que se limitaban a combatir entre ellos. Cuando un clan exterminó por completo al otro, recibió el nombre de skuthrugrai (Or. "Asesinos oscuros"). A partir de este clan asesino se reprodujo toda la tribu que en la actualidad lleva su nombre.

Por lo tanto, los actuales ocupantes de la caverna son skuthrugrai. Descubrieron una mina de cobre en la caverna poco después de haber matado y devorado a sus hermanos. Tras excavar en Storugoruz, extendieron sus minas hacia el norte.

a. Pasaje de entrada. Una falla natural en la roca forma una larga y estrecha grieta que constituye la entrada a la Smagothruz. La grieta está seca y la piedra es lisa; está un poco inclinada en el sentido en el que lo está la piedra de la ladera. El pasaje desciende de forma bastante abrupta hasta un tramo de escaleras de piedra (b). No hay ninguna puerta en el pasaje, pero sí que hay tres trampas-pozo, cada una de ellas de más de tres metros de profundidad, que pueden ser activadas por los guardias que hay colocados en dos puestos: junto a las trampas o en un nicho que hay al principio de las escaleras. El nicho también contiene unas planchas que se suelen utilizar cuando se necesita acceder rápidamente al interior de los pozos. Normalmente hay cuatro orcos montando guardia en el pasaje (aunque lo más adecuado sería decir que holgazanean y dormitan).

b. Escalera principal. Esta escalera de piedra va girando y retorciéndose de manera alarmante y aparentemente aleatoria. La profundidad y la dirección de las escaleras es imposible de determinar, ya que cada peldaño es de una forma y altura diferentes. Después de descender entre 15 y 20 metros, entra en un viejo estanque situado en una caverna (d), unos

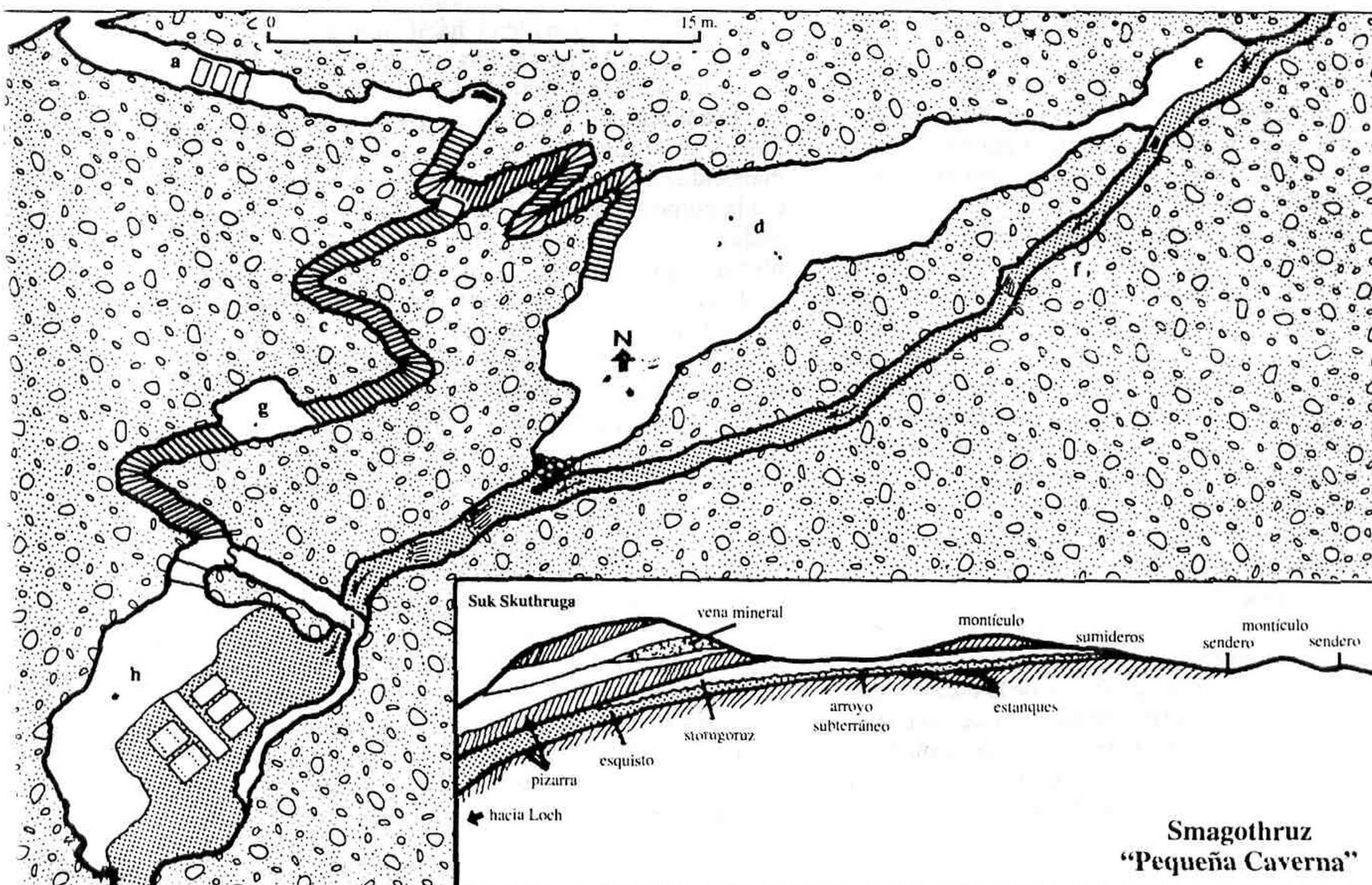
tres metros por encima del suelo de la cueva. Otro tramo de peldaños desciende hasta la cámara propiamente dicha.

c. Escalera pequeña. Estas escaleras son algo más estrechas y todavía más confusas que las escaleras principales (b). Desciende más de 20 metros desde una pequeña puerta que es Muy Difícil (-20) de encontrar y Difícil (-10) de abrir. El pequeño tramo de escaleras atraviesa una pequeña caverna artificial (g) para acabar saliendo a otra cueva que contiene otro estanque (h).

NOTA: Ambas escaleras son ampliaciones de fallas naturales de la roca, y gracias a ellas se descubrieron las cavernas de los estanques originales.

d. Antigua caverna del estanque. El esquisto y la pizarra del lecho rocoso de esta caverna están muy erosionados por causa de un arroyo subterráneo; antiguamente, en el interior de esta caverna había un embalse de agua. Actualmente ha sido drenada y está casi completamente seca, gracias a los esfuerzos de los ingeniosos ingenieros orcos. La caverna es bastante grande (23 metros de longitud y entre 3 y 6 metros de anchura), y en su interior viven unos 60 orcos. Está llena de montones de andrajos, pieles y pellejos. Estas pilas, juntas con algo de heno y ramas secas, hacen las veces de jergones. Además de servir como dormitorio comunitario, los orcos suelen limpiar la zona central y utilizarla para discutir, luchar, jugar, beber y realizar otros tipos de actividades orcas. Es aquí donde residen los machos más jóvenes e inmaduros de la tribu, junto a los semi-proscritos (a quienes no se les permite residir en Storugoruz). Estos orcos tienen pocas posesiones y, como todo lo que no se guarda acaba siendo robado, no hay ningún objeto que no tenga un dueño claramente definido.

e. Almacén. Un arroyo subterráneo corre a lo largo de un profundo corte en uno de los lados de esta habitación, precipitándose ruidosamente por un estrecho conducto descendente



te. Esta pequeña caverna contiene las provisiones de alimentos (bastante más limitados que en las cavernas principales), así como otras necesidades orcas.

f. Canal. Este estrecho canal, que prácticamente está ocupado en su totalidad por el arroyo subterráneo, fue excavado por los orcos para drenar la antigua caverna del estanque (d). Contiene numerosas cascadas, y cualquiera que intente maniobrar en su interior deberá realizar una tirada Muy Difícil (-20), o Extremadamente Difícil (-30) si está intentando trepar por sus paredes. Un resbalón precipitará al escalador a la rápida corriente del río, enviándolo en dirección al desagüe.

g. Sala de guardia. Esta pequeña sala de guardia mide sólo 1,8 por 2,7 metros. Fue excavada por los orcos a medio camino de descenso del tramo de escaleras, y está ocupada por cuatro guardas orcos especiales que protegen el acceso al templo que hay en la nueva caverna del estanque (h). Todos los guardias van equipados con una armadura de escamas (CA CM/15) y están armados con armas de calidad superior (+5). Cada uno de ellos tiene una ballesta cargada (en la mano) y empuña una fuerte espada corta. Los guardias son sustituidos cada tres horas para mantenerlos frescos y atentos.

h. Nueva caverna del estanque. Esta caverna no ha sido drenada, pero la zona que se encuentra por debajo del agua ha sido reducida, y se ha erigido una plataforma seca colocando numerosas piedras y escombros (procedentes de la excavación de las escaleras y el canal). De las oscuras paredes de esquisto gotea constantemente el agua, y en ellas se reflejan las numerosas y minúsculas lámparas de aceite situadas en unos nichos aparentemente inaccesibles. Las lámparas están hechas de cobre pulido, y su fuego está alimentado por grasa animal. Frente a la zona de tierra seca, al otro lado del agua, hay una enorme inscripción de color blanco grabada en el esquisto. Tiene la forma de una montaña, y está dominada por un gran ojo rojo brillante. Se sabe de ocasiones en que dicho ojo ha lanzado una "mirada mortal" (literalmente, ver (i) más adelante). Un estanque separa la orilla y la talla de piedra. Sobre el agua descansa un malecón flotante, y por debajo de su superficie hay otras estructuras sumergidas pero conectadas entre ellas. El malecón no es más que una serie de puentes hechos de troncos, y permite el acceso a dos grandes cisternas de madera forradas de cobre en un lado de la estancia y a tres estanterías flotantes en el otro extremo.

Esta caverna es utilizada como templo por los skuthrugrai. Todos los orcos son devotos feligreses, pero es menos debido a sus convicciones al respecto de los beneficios de poder y victoria que los sacerdotes parecen prometer y más debido al hecho de que los sacerdotes y sus acólitos constituyen la única fuente de alcohol para la tribu. Mediante unos procesos bastante extraños, destilan una especie de cerveza en una de las cisternas, y fermentan un licor de frutas en la otra. Estos nocivos líquidos pueden ser apreciados desde la orilla por sus igualmente nocivos vapores que flotan por toda la habitación, provocando de vez en cuando un ambiente bastante embriagador. Una vez están preparados, los licores son derramados en barriles, jarras o alambiques, y son escondidos bajo las gruesas telas que hay en las estanterías flotantes. Los sacerdotes utilizan unos sortilegios degenerados para acelerar el proceso de fermentación y cocción, y a continuación embotellan y distribuyen el producto una vez han finalizado los servicios religiosos.

i. Pasajes secretos. En el extremo inferior de la escalera más pequeña hay una puerta secreta de piedra que es Extremadamente Difícil (-30) de detectar. La puerta es muy pequeña -75 x 60 cm.-, y conduce a un pasillo de muy poca altura que circula por encima del canal del arroyo y por de-

trás de la pared trasera de la nueva caverna del estanque. Tiene tres funciones importantes. En primer lugar, permite el acceso a las lámparas de aceite inaccesibles, de manera que pueden ser rellenadas cada día. En segundo lugar, tiene una serie de agujeros conectados con el canal del arroyo a través de los cuales se puede arrojar aceite en llamas, tintes negros (o fluorescentes) u otros fenómenos pirotécnicos o de otro tipo que pueden mejorar la atmósfera de las ceremonias más importantes. Finalmente, el pasadizo acaba justo detrás del ojo que hay inscrito en la pared de piedra, lo que permite a un acólito lanzar un pequeño y silencioso pivote de ballesta contra cualquier orco mediante el cual el sacerdote quiera dar ejemplo. El pivote disparado tiene una brasa encendida en un extremo y la punta impregnada con un veneno mortal (de nivel 9, actúa en 1-3 asaltos, provocando una hinchazón en las arterias y un paro en la circulación sanguínea; si se pasa la TR, solamente hace 2-20 puntos de daño).

9.14 ORGANIZACIÓN TRIBAL

Los skuthrugrai están más centralizados y basados en una estricta jerarquía que la mayoría de la federación de los uruk-kosh. La tribu está liderada por el jefe o ashaktûr, que es conocido entre los skuthrugrai con el título de Zotnas. El actual poseedor de este respetado cargo es Fuqkazam (Or. "La Pica Poderosa"), un guerrero de nivel 10. Es un temible oponente en combate, ya que utiliza una armadura de placas verde hecha de bronce mágicamente reforzado, y empuña una maciza pica coronada por un pico que fue arrancado a un dragón de frío por uno de sus más famosos ancestros.

El zotnas está protegido por los orgabu (Or. "Guardaes-paldas"), una banda de veinte guerreros veteranos, todos de nivel 3 ó 4 y con habilidades y puntos de vida superiores a la media. La hueste de guerra de la tribu está formada por unos 400 guerreros y exploradores. Están divididos de manera aproximadamente igualitaria entre los cuatro srûtaru, también conocidos como grishâktur (Or. "Capitanes").

El srûtar de la primera tropa es Skropab (Or. "Azuela"), un cruel orco con la cara deforme pero dotado de una inteligencia superior y una mente hábil en lo que a estrategias se refiere. Esto le ha convertido en el favorito de Fuqkazam a pesar de que sólo es un guerrero de nivel 6. Skropab tiene una buena relación con Vorkrôbûl (ver más adelante), y empuña a Stom-sapat, un hacha con forma de pico que ha permanecido en la tribu durante generaciones y que es reverenciada como un arma sagrada. El hacha es de bronce con grabados de esmalte, madreperla y plata, y está decorada con plumas, pequeños huesos puntiagudos y anillos de plata.

El segundo srûtar es Zoshk (Or. "Bronce"), un duro guerrero de avanzada edad que también conoce muchos de los secretos de la herrería. Empuña una pica de gran calidad que forjó él mismo con sus propias manos; el resultado es un arma perfectamente equilibrada que le proporciona una bonificación +10 a la BO. Zoshk es un guerrero de nivel 7 con la responsabilidad especial de proteger las cavernas y las minas.

El tercer srûtar es Nufshak (Or. "Fauces"), un explorador de nivel 8. Es enjuto y cruel, y goza de una excelente habilidad en su campo. Nufshak organiza toda las patrullas y suele realizar frecuentes incursiones de poca monta. Tiene dos habilidades bastante inusuales en combate: puede arrojar una pica a una distancia doble de la normal (es decir, el alcance base es de 9 metros); y puede atacar sin armas utilizando sus formidables colmillos, que se consideran un ataque Grande +70 de Mordisco.

El último srûtar es todavía más inusual, y Fuqkazam le mantiene ocupado entrenando guerreros y realizando

incursiones, ya que parece ser la mayor amenaza para su puesto de jefe. Se trata de Kulshodar (Or. "Monstruo"), un guerrero uruk de nivel 6 con una fuerza, (FUE 101), altura y dimensiones sencillamente impresionantes. Kulshodar lleva una cota de malla y empuña un gran azadón con ambas manos; es prácticamente el equivalente a un troll.

Por debajo de los srûtaru se encuentran los sargentos, o dratulu. Cada dratul comanda una banda de guerreros formada por unos veinte orcos, intentando mantenerles en orden y procurando mantenerles altos de moral, bien alimentados, etc. Los dratulu son explorador o guerreros (de nivel 3 a 5, aunque la mayoría son de nivel 4).

El otro centro de poder de la tribu es el sacerdocio. Los sacerdotes chamanes son adoradores de la Oscuridad y el más importante de ellos es el Vûkrôbûl (Or. "Nigromante"). Este sumo sacerdote suele proceder de fuera de la tribu, ya que los orcos son bastante limitados en estas habilidades; como la mayoría de los demás, Vorkrôbûl (Or. "Místico") es un medio-orco animista de nivel 6. Tiene el pelo largo recogido en una trenza, empuña un bastón de bronce como símbolo de su autoridad y suele vestir con túnicas de color negro y púrpura.

Por debajo suyo se encuentran los cuatro nîsharbtur (Or. "Sirvientes del Único"): se trata de Agrolg, un medio-orco animista de nivel 3; Zûm, un explorador de nivel 3; Vorb, un explorador de nivel 4; y Makrolg, un explorador de nivel 5 con algún poder y la habilidad de lanzar los sortilegios de nivel 1-3 de la lista *Vías de la Superficie*. Los nîsharbtur visten túnicas negras y se atan trozos de cuero alrededor de los pies.

9.2 LOS URUK-LÛGÂT

Los uruk-lûgât son una retrasada tribu orca de las montañas que ocupa las mesetas situadas a lo largo del extremo septentrional de las Landas de Eten. Más esclavos de su propio y enloquecido líder chamán que del propio gobierno de Angmar, son una tribu bastante indisciplinada. Los orcos de Lûgât respetan particularmente a su chamán, ya que creen que está dotado de unos poderes oraculares que les pueden conducir a una serie de incursiones plenamente exitosas contra sus vecinos. Prestan poca atención al Rey Brujo salvo cuando están en tiempos de guerra.

El chamán adopta el título o nombre (se podría considerar que las dos cosas) de Lûgât, que significa "vampiro" en orco. Generalmente se piensa que este término nació a raíz de los sangrientos sacrificios realizados en la capilla que se encuentra sobre una colina situada a un kilómetro y medio del asentamiento de la tribu. Se afirma que Lûgât preparó el ascenso al poder del actual jefe de la tribu, Brojasht, fortaleciéndole en su combate ritual contra el anterior cacique. Aquel jefe había intentado reducir las acciones de Lûgât después de que el mensajero de Angmar enviado a la zona hubiera mostrado su descontento. Parecía que Lûgât era más fuerte que la palabra de Angmar.

Ahora, la moral de la tribu y las vidas del chamán y del jefe se ven sometidas a una constante y continua conservación en la capilla, y en la reliquia secreta que contiene. Esta reliquia no es sino el corazón de un vampiro, desecado y marchito por los siglos transcurridos desde la Primera Edad, cuando fue muerto y enterrado en esta zona por uno de los hijos de Fëanor, pero actualmente ha rejuvenecido y vuelve a latir gracias a la sangre de las víctimas (voluntarias o involuntarias). Al compartir de forma regular su sangre con el corazón, el chamán ha llegado a obtener algunos de los poderes de predicción del vampiro.

9.21 SITIOS LUGÂTÂ

ASENTAMIENTOS

El principal centro tribal (nº 1) es un fuerte con empalizada situado en una colina (Kala Uruk-lûgât), dotado de unas defensas realmente toscas. La tribu no es muy grande ni está demasiado avanzada técnica o culturalmente, de forma que los guerreros de la tribu son bastante indisciplinados y están bastante mal equipados en general. La empalizada sólo tiene veinte años, pues fue construida por Brojasht tras su victoria sobre el anterior cacique, por orden de Lûgât el chamán. Cerca suyo se encuentran tres campamentos de trabajo donde los esclavos (medio orcos, medio hombres) se dedican a realizar numerosas tareas, desde cortar leña hasta excavar piedra, pasando por extraer cobre. Los campamentos de trabajo están formados por un grupo de viejas cavernas y minas donde los esclavos son encerrados por la noche, algunas toscas chozas de madera medio derruidas y varios refugios subterráneos (pozos cubiertos con pieles y armazones de madera).

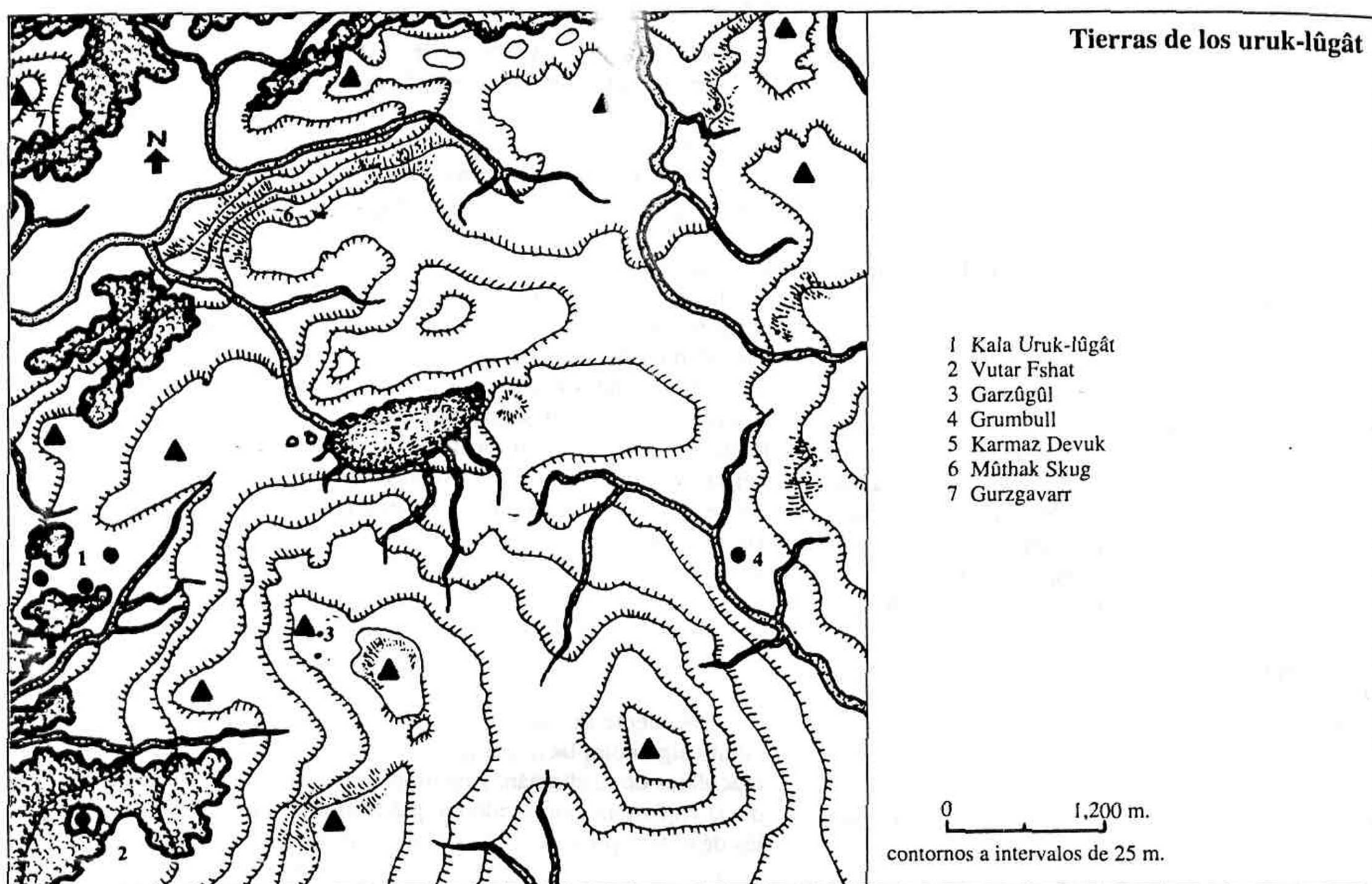
Todos los asentamientos son fácilmente reconocibles desde lejos por las marcas de sus primitivas estructuras de tierra en las laderas de las colinas, los habituales deshechos de los descuidados orcos tirados en sus propias tierras y el ácido humo procedente de sus numerosas fogatas. Los orcos se han vuelto algo complacientes a la hora de confiar en los poderes oraculares de su chamán, y no montan ningún puesto de guardia o vigilancia, confiando en que cualquier aviso de ataque les dé el tiempo necesario para montar una emboscada.

La empalizada principal está habitada por 200 orcos guerreros, junto con sus hembras, crías y esclavos, que residen con Brojasht. En cada campamento de trabajo hay entre 75 y 125 esclavos y la mitad de este número en orcos que actúan como guardias y supervisores. Cada campamento de trabajo es responsable de alimentar a su propia población y a una parte de los orcos que viven tras la empalizada, de forma que los orcos y esclavos que habitan en ellos también suelen dedicarse a cazar, recolectar o llevar a pastar a las cabras, jabalíes y otros animales medio domesticados. Si son conscientes de que no van a tener comida suficiente durante esa temporada, los uruk-lûgât se limitan a coger sus armas e ir a robar a alguien los alimentos que necesitan.

LA COLONIA ABANDONADA (VÚTAR FSHAT)

Cuando la tribu estaba desarrollándose, hubo un tiempo en que habitó en las estancias subterráneas de Vútar Fshat (nº 2), en la seguridad de los bosques. Ahora, el bosque ha crecido mucho y ha reclamado el lugar, y sólo con mucha suerte se pueden encontrar unos difusos rastros (antaño caminos) que conducen hasta la colonia abandonada. Cuando Brojasht mató al antiguo jefe, trasladó a la tribu a un lugar más elevado, donde se pudiera construir un fuerte imponente. Sin embargo, no se preocupó por trasladar el trono tallado de piedra, lo que es una pena, ya que perdió las 30 gemas (valorada cada una en 20-70 mo) y el cuchillo mágico que estaban escondidos detrás suyo (el cuchillo es +10 y permite lanzar *Control Animal* una vez al día). La sala del trono permanece intacta a pesar de que ha sido invadida por las raíces de los árboles. Uno puede llegar hasta ella excavando, o bien arrastrándose a través de un traicionero pasaje. (La posibilidad de hundimiento es de 01-30 cada vez que se utiliza el pasaje.)

NOTA: *el bosque es muy denso, y por cada media hora que se pase en su interior existen bastantes posibilidades de tener un encuentro con los uruk-lûgât.*



LA CAPILLA EN LA CIMA DE LA COLINA

La caverna que hay en la cima de esta desolada colina se llama Garzûgûl (n° 3). Es el hogar de Lûgât, y también la capilla donde está guardado el corazón negro del vampiro. Suele haber tres iniciados que ayudan a Lûgât a realizar los diferentes y horrendos rituales y plegarias en homenaje al corazón.

Un serpenteante y abrupto sendero conduce desde la empalizada hasta la cima de la colina. Justo por debajo de la cumbre hay una choza de piedra junto a un pozo donde se guardan los prisioneros: habrá un total de 5-10, preparados para satisfacer las demandas del corazón, con cuatro guardas orcos patrullando en turnos de 6 horas. Por la noche, hay patrullas regulares de 4-6 orcos (guerreros y exploradores) en torno a la caverna y la colina, aunque es más probable que corran en busca de ayuda antes que enfrentarse con lo que puedan encontrar. No hay patrullas durante el día, pero sí que existen numerosas trampas colocadas en torno a la caverna, incluyendo mecanismos, fosos y cepos envenenados.

La entrada a la caverna es un estrecho conducto de ventilación a través del cual sólo se permite el paso al chamán y sus acólitos; los prisioneros son atados de pies y manos, y a continuación empujados por un escarpado y rocoso pasaje colina abajo. El pasaje pronto se ensancha hasta permitir el paso en fila de a dos, y después de unos quince metros, se bifurca en dos ramificaciones. La ramificación de la derecha se va haciendo más abrupta y resbaladiza, descendiendo de repente más de veinte metros hasta llegar a un estanque de agua helada de al menos quince metros de profundidad. El estanque está alimentado por una serie de arroyos subterráneos que fluyen hacia el norte, hacia la gran masa de agua oscura conocida como Devoke. Quienes tomen el pasaje de la derecha deben realizar una maniobra Difícil (-10) para evitar resbalar; y se necesita otra maniobra Extremadamente Difícil (-30) para deshacer el camino andado. Cualquiera que

caiga al agua deberá hacer una maniobra de Nadar de Dificultad media (+0) cada turno para mantenerse a flote; quienes intenten nadar contra corriente hacia el exterior de la cámara subterránea deberán hacer una maniobra de nadar Absurda (-70).

El pasaje de la izquierda es bastante más nivelado y pronto se ensancha hasta formar una cámara bastante irregular; aquí viven los iniciados, en lechos de paja, alfombras de lana y vellones. El chamán y sus iniciados evitan las ceremonias elaboradas y pretenciosas, basándose en las muestras de poder y autoridad personal directas para asegurarse de la devoción de la tribu hacia su espíritu mentor. Por lo tanto, los iniciados no tienen ningún tipo de túnicas o posesiones. Se visten con ropas de colores oscuros y sangrientos —negro, marrón o escarlata—, y llevan cotas de malla debajo de sus ropas, además de empuñar un pesado jatagan (un alfanje corto y muy curvado).

Lûgât el chamán tiene una cámara propia, que no es más que una grieta expandida situada en el pasaje que hay más allá de la sala de los iniciados. Aquí están guardados todos sus tesoros, incluyendo una gran cantidad de joyas y adornos de bronce (pendientes, brazaletes, petos, calcetines, anillos, broches, cinturones, etc.). También hay una serie de pinturas con las que se adorna la cara y la piel. Los verdaderos tesoros son los siguientes:

- un palio de hierro (+15) con incrustaciones de rubíes y amatistas,
- una fina daga afilada como una aguja hecha a partir de un cuerno que es -25 BO pero que lanza *Causar Cortes I* (el reverso de *Cerrar Cortes*) cada vez que golpea a un enemigo; la herida sólo se podrá cerrar mediante hierbas especiales o el uso de la magia; y
- unos guantes de cuero negro que se pueden ajustar a cualquier mano y que pueden lanzar *Historia de la Muerte* y *Aturdir* una vez al día cada uno; sin embargo, cualquier

ser maléfico de nivel 8 ó superior puede ordenar mentalmente a los guantes que estrangulen al portador; si se pasa la TR, los guantes simplemente caen al suelo y no pueden ser utilizados de nuevo.

El pasaje ascendente gira a izquierda y derecha una vez deja atrás la cámara de Lûgât, antes de llegar a la última cámara, situada en la cima de la colina. Una cámara piramidal de piedra, ennegrecida por el hollín, se eleva unos cinco metros por encima del suelo, con un diámetro de casi ocho metros. Por debajo del punto más elevado cuelgan tres cadenas de bronce, y de ellas tres marmitas de bronce, una encima de la otra. Las marmitas son redondas, con las tapas apretadas y la boca bastante amplia. Las dos marmitas superiores tienen una serie de extraños agujeros en su mitad inferior.

El centro de la cámara está dominado por una gran mesa de madera. Las víctimas de los sacrificios son atados a la mesa con las argollas que hay preparadas para cada extremidad, y a continuación se les realiza unas precisas incisiones para comenzar a drenar la sangre. La sangre se acumula en unas pequeñas depresiones que hay en la parte superior de la mesa cuando el chamán y sus iniciados inclinan la mesa para que la sangre vaya derramándose sobre la primera marmitta. Cuando la sangre llega a los agujeros de la marmitta, vuelve a derramarse por los lados del recipiente y cae a la marmitta inmediatamente inferior, y así sucesivamente. De esta manera, la sangre es purificada de cualquier sustancia en las dos primeras marmitas antes de llegar a la tercera, que está suspendida sobre un estrecho pozo en el suelo de la caverna, donde se encuentra el corazón del vampiro a través del cual se canaliza el poder hacia el chamán y su culto.

Si alguien entra en la caverna, el chamán y todos los iniciados presentes (70% de que estén cada uno de ellos) lucharán hasta la muerte. Ningún otro orco se atreve a entrar en la caverna, ni siquiera aunque se le torture, ya que para ellos constituye un tabú demasiado fuerte. El corazón, ahora revivido, tiene algunos poderes propios con los cuales puede ayudar al chamán: (a) *Fantasma*, o la proyección ilusoria de un vampiro durante un tiempo máximo de siete minutos; (b) *Confusión*, una vez cada cinco asaltos; y (c) una *Nube Aturdidora* de tres metros de radio, una vez cada noche.

PIEDRA HUECA

La Piedra Hueca (nº 7) es un arco de piedra natural formado por una excéntrica falla en el lecho de roca de una pequeña colina. Muchos orcos creen que da buena suerte ser el primero en pasar por debajo suyo después de que salga la luna llena, y a menudo se pelean por este privilegio. Llaman al lugar con el nombre de "Gurzgavarr".

9.22 LOS LUGARES "MALDITOS"

CAIRN ROJO

Una de las características más misteriosas del territorio de los uruk-lûgât es un gran cairn rojizo (de casi tres metros de altura y cinco de anchura) de origen desconocido (nº 4). Construido en la Segunda Edad por alguna tribu de hombres, se eleva por encima de un ruidoso arroyo montañoso. El pilar suele ser evitado por los orcos, que lo llaman Grumbull.

El Cairn Rojo es utilizado como indicador por las Grandes Águilas, que dejan allí objetos a modo de mensajes para comunicarse entre ellas. Por ejemplo, una pluma indica un individuo particular; clavada en una piña de pino indicará el bosque al que ha volado. Si el cairn es registrado o perturbado de otra forma, se despertará a un fantasma menor.

LAGO DEVOKE (KARMAZ DEVUK)

El Lago Devoke (nº 5), o "Karmaz Devuk", es un alargado lago de frías aguas negras. Sus tranquilas aguas están alimentadas por una serie de arroyos montañosos y subterráneos, incluyendo el que procede del interior de Garzûgûl. Este estanque es también temido por los orcos, y sólo lo utilizan para depositar en sus cercanías los escombros y desechos que no saben dónde meter. No hay casi ningún pez en su interior. Los únicos habitantes del lago son unos pequeños edlings, criaturas diminutas y sin ningún sabor, y los gigantescos powan blancos, unas poderosas criaturas de casi dos metros de largo capaces de embestir a un pescador que se encuentre en la orilla o de hundir un bote de poco calado. Cerca del arroyo que va a desembocar al lago hay dos pequeños montones de piedras (cairns). Son los restos de las antiguas cabañas que habitaban los pastores eriadorianos.

AFLORAMIENTO CROPPLE

El Afloramiento Cropple (Or. "Mûthak Skug") es una importante cicatriz en el terreno, un afloramiento de roca pálida (nº 6) visible desde muy lejos. Sólo está cubierto a trozos por algunas hierbas, matorros, plantas que suelen crecer en las rocas y líquenes, y tiene algunos arroyuelos que corren por encima suyo y que suelen desbordarse con la crecida de primavera, lo que provoca unas espectaculares cataratas en miniatura. Los numerosos nichos y grietas son utilizados por los pájaros y reptiles como nidos inaccesibles (La palabra Cropple procede de un dialecto de Angmar, y significa "nido").

9.3 LOS URUK-KOSH

Los uruk-kosh residen en la Llanura Fría, una elevada depresión volcánica situada en la zona occidental del gran paso conocido como Angirith. Los vientos son fríos en invierno, y el aire está lleno de humos sulfúricos. Los abundantes arroyos y estanques están llenos de duros minerales que dejan unos coloridos y resistentes depósitos por todo el desolado paisaje.

Los uruk-kosh son una de las tribus más avanzadas y "civilizadas" que el Rey Brujo ha logrado someter en su relativamente joven reino, y son los ancestros de lo que serán las masivas tribus de Mordor a finales de la Tercera Edad. Participan en el comercio de Angmar, contribuyendo con sus productos y adquiriendo tanto bienes de lujo como otros tipos de suministros en estos tiempos de pobreza. Son algo menos propensos a los habituales arrebatos salvajes e inútiles de las típicas tribus orcas —que suelen tener un alto coste en energía y bajas—, y están mejor organizados, de forma que no deben recurrir constantemente a las incursiones para mantener su equilibrio económico. Sin embargo, cuando los uruk-kosh realizan alguna incursión, son increíblemente efectivos.

Estos desarrollos han sido provocados en parte por el contacto que han tenido con los agentes del Rey Brujo y en parte por su esfuerzo para extender la sangre de los uruk-hai de Gundabad y Carn Dûm en otros puestos más avanzados. Entre los uruk-kosh hay un total de quince uruk-hai, pero la mayoría tienen algo de sangre común, y son especímenes que sólo tienen la mitad (o tres cuartas partes) de sangre uruk. La población total es de unos 1.000 varones (750 de ellos son capaces de luchar), junto con sus mujeres y crías, divididos en tres pueblos de casas de tierras y situados aproximadamente a la misma distancia del "palacio" de tierra de Gûrkrog, el jefe de los uruk-kosh.

El pueblo de mayor tamaño es también el más viejo, y fue colonizado cuando la tribu llegó a la zona por primera vez. Los orcos conquistadores del Rey Brujo empujaron y sometieron a muchas tribus de las Montañas Nubladas. Su política por entonces era permitirles jurarle fidelidad (y en realidad ese era un poderoso juramento, ya que pocos se atrevían a romperlo), mientras que él decidía cuáles serían sus nuevos hogares; por eso decidió situarles a lo largo de su nueva frontera occidental de forma que fueran estas tropas menos valiosas las que sufrieran los primeros ataques, de haberlos, procedentes de Arthedain, para que él tuviera tiempo para organizar sus fuerzas. Kosh-Madh (Or. "Gran Kosh") yace junto a un pantano y un río que a menudo está seco en verano y congelado en invierno. Justo al oeste se encuentra Shartap-Krûal (Or. "Palacio del Jefe"), y un sendero conduce todavía más al oeste, hasta Kosh-Largat (Or. "Kosh Lejano"), situado en un denso bosque de matorrales al norte de Kosh-vor (Or. "Kosh del norte"), que se esconde entre una serie de colinas ondulantes.

9.31 LAS TIERRAS DE LOS URUK-KOSH

Los uruk-kosh habitan un territorio desolado irrigado por un solo arroyo bastante irregular, y que contiene numerosas marismas, colinas y zonas boscosas. Ellos lo consideran ideal para el tipo de vida que han desarrollado, y lo protegen bien ante cualquier ataque.

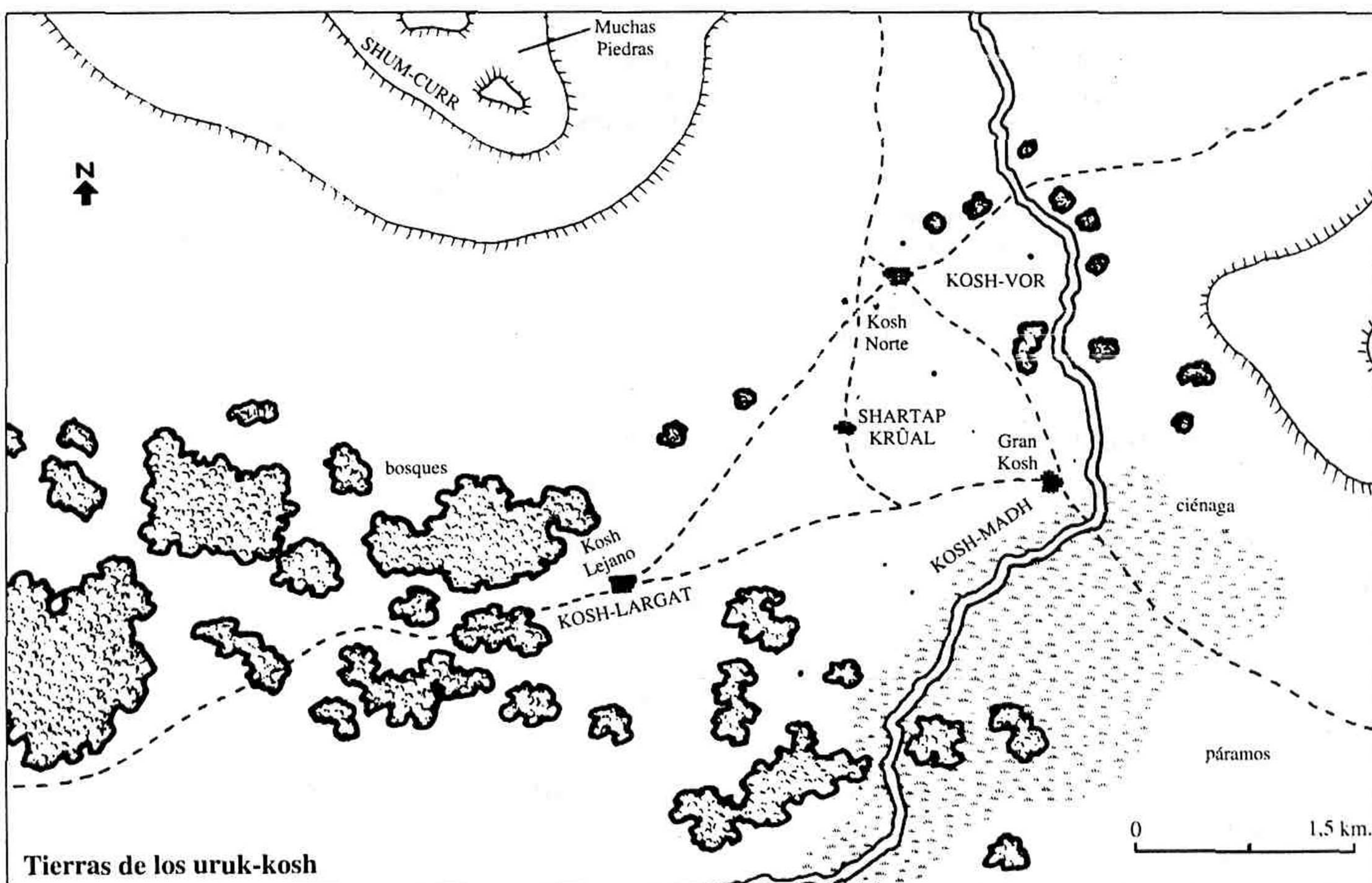
El palacio del jefe es bastante extenso, y en él se encuentran acuartelados la guardia de élite, muchas de las tropas regulares y los chamanes de la tribu. Hay una serie de cámaras subterráneas defendidas por una muralla de tierra y un puesto de vigilancia situado en el cuerpo de guardia de piedra. También en su interior se encuentra la tesorería y la escuela principal de entrenamiento para los guerreros y chamanes.

Los tres pueblos, de diferentes tamaños, tienen cada uno su función particular. El Gran Kosh acoge a muchos alfareros, grabadores, tejedores y artesanos dedicados al mantenimiento de los diques que rodean sus casas y que los protegen de las crecidas primaverales del río. Algunos de los residentes pescan o recogen hierbas acuáticas, y las provisiones de agua del pueblo lo convierten en el centro de preparación de cerveza, algo por lo cual es muy respetado. Larzog es el jefe del pueblo, y sub-jefe de la tribu, sólo inferior a Gûrkrog.

El Kosh del Norte es el segundo pueblo. Tiene menos tejedores y artesanos, y más cazadores. También tiene a los artesanos más hábiles de toda la tribu. En el pueblo viven los jinetes de lobos de la tribu, y en su interior hay una serie de pozos de cría y entrenamiento para lobos donde nacen y son criados los lobeznos. Trûshak es el jefe del pueblo.

El Kosh Lejano es el más reciente y pequeño de los asentamientos de la tribu. Sus habitantes están casi completamente dedicados a tejer; la creciente población se ha ido desplazando a este pueblo para explotar los mejores bosques y sotos, donde cada anocheecer se recoge todo el mimbre posible. Grolg, un orco malcarado y lleno de cicatrices, es el jefe del pueblo.

El bosque (que no tiene nombre) se va haciendo más denso en dirección oeste, especialmente más allá del Kosh Lejano, donde el impacto de las actividades de los orcos se está comenzando a sentir. En su interior se pueden cazar buenas piezas durante la primavera, ya que abundan los ciervos, las liebres y otros animales de caza. Al norte del bosque se elevan las Sum-curr (Or. "Muchas piedras"), las colinas más elevadas de toda la zona. Reciben su nombre por las numerosas y traicioneras laderas cubiertas de guijarros que pueden hacer resbalar fácilmente a un viajero, en particular después de un deshielo a finales de invierno. En la cima del pico más



cercano hay un gran cairn de piedra maldito por una serie de fantasmas desconocidos que salen al exterior durante las noches de luna llena.

Al este del río se extienden una serie de pantanos y más adelante algunas landas cenagosas. La mayoría de los pájaros han aprendido a evitar esta zona, pero los peces todavía proporcionan a los orcos una valiosa fuente de alimento durante la mayor parte del año. En las landas abunda menos la comida, y los orcos no se contentan con las bayas de mirto y de otros tipos que crecen bajo los matorrales carnosos a finales de otoño. Las zonas sin hierba deben ser evitadas, ya que en realidad son ciénagas que se pueden tragar a un viajero incauto sin dejar ni rastro de él. Ocasionalmente se pueden encontrar rocas o grandes cantos rodados erguidos como criaturas increíblemente quietas acechando cerca del suelo. En su parte trasera, los viajeros podrán encontrar el liquen byrta, que proporciona una relativa resistencia al frío, la sed y el hambre cuando es masticado.

LOS PUEBLOS

Las colonias son pueblos de casas de tierra, todos ellos de diseño muy similar. Cuando están en sus hogares, los orcos se dedican a sus oficios particulares, pero normalmente están inmersos en alguna incursión. Entre dichos oficios se encuentra la carpintería, la herrería, la alfarería y la cestería. Esta última es muy importante para la tribu (y en realidad su nombre procede de ella, ya que uruk-kosh significa "tribu de las cestas" en la lengua de los orcos). La abundancia de madera de la zona les permite contar con toda la materia prima que necesiten para realizar sus cestas de mimbre.

La tribu se alimenta en su mayor parte de la caza que se realiza a diario, y a menudo tiene disputas con alguna tribu vecina por el derecho a cazar en determinadas zonas. Hace tiempo que abandonaron la costumbre de atacar a los angmarim, después de una serie de castigos particularmente duros impuestos por el Rey Brujo. Su emisario reside ahora de forma permanente en el palacio del jefe.

Los incursiones suelen ser expediciones a larga distancia en dirección sur y oeste, formadas al menos por 20 individuos, aunque pueden llegar a participar hasta 50-60 orcos. Un grupo incursor estará formado por una mezcla de guerreros y exploradores, y los grupos de mayor tamaño siempre contarán con algún jinete de lobo. A veces, los jinetes de lobos más temperamentales preparan sus propias incursiones relámpago contra los pocos puestos avanzados que quedan en Cardolan o contra la frontera de Arthedain.

9.32 SHARTAP-KRŪAL

El palacio del jefe de los uruk-kosh se eleva en el centro del territorio kosha. Desde lejos puede ser confundido con una colina de poca altura, pero en realidad es un pueblo cubierto con las casas hechas de tierra, y tiene más de dos siglos de antigüedad. Un camino comunica el palacio con los pueblos de la tribu. Los mensajeros a menudo viajan de norte a sur, llevando órdenes para los sub-jefes que conforman los jefes de cada uno de los otros pueblos. Salpicados en un radio de un kilómetro en torno al palacio se encuentran una gran cantidad de esqueletos de árboles quemados. Están intercalados con algunas sogas de las que cuelgan los restos de los prisioneros ajusticiados y otras imágenes bastante poco agradables.

1. Sendero. Un desgastado sendero cubierto de hierba, fácilmente identificable como de producción orca.

2. Entrada. Los redondeados diques de tierra se elevan hasta una altura de tres metros a ambos lados del camino de en-

trada, que no es más que un cenagoso sendero cubierto de paja, excrementos y deshechos. El camino va girando entre las chozas-pozo, medio hundido en el suelo. Durante el día, la entrada está bloqueada por unos grandes troncos, respaldados por unas vallas de mimbre y balas de juncos. Los guardias están armados con shtû y lak (lanzas y arcos cortos).

3. Casa de guardia. Esta irregular estancia de forma oval es el único edificio de piedra de todo el palacio, y es donde reside una guardia de entre seis y diez orcos (armados según se describe más arriba). Una escalera que sale de la parte trasera de la casa permite el acceso a la torre. La torre redonda no es más que una escalera de caracol de unos 12 metros de altura rodeada por una empalizada, y que conduce hasta una precaria plataforma de vigilancia (el voshtraum, o "mirador").

4. Calabozo. El vigilante de la tribu (el orco más grande, gordo y asqueroso de toda la zona) imparte su disciplina en esta celda. El jefe le ha conferido una autoridad total a la hora de decidir los castigos que merecen los malhechores; normalmente suelen consistir en flagelamientos, muerte por inanición, golpes, amputaciones, marcas al rojo, o incluso torturas más desagradables. Un asqueroso y estrecho agujero conforma la celda de los prisioneros (pocos, o ninguno, llegan a salir vivos de sus negras profundidades), aunque a algunos de ellos se les encadena a los grilletes que hay en la pared de tierra de la choza principal.

5. Avenidas. A ambos lados de estas embarradas avenidas se elevan una serie de alargadas casas. Estas residencias ovaladas de una sola habitación están habitadas por la milicia y por los esclavos de palacio; las menos importantes están situadas en primera línea, junto a las defensas del pueblo. Estas casas alargadas están pobremente amuebladas, con un montón de paja a modo de cama y una extraña caja donde los miembros de la milicia guardan sus pocas pertenencias. Estas casas están construidas con ladrillos de barro, y tienen el techo hecho con zarzas o paja empapada de barro. Entre ellas hay algunas casas circulares de mayor tamaño que cumplen las funciones de cocinas y almacenes; tienen un almacén de madera más resistente y cuentan con una chimenea a través de la cual es expulsado el humo.

6. Casas de los sharbturu. Estas pequeñas casas circulares son únicamente accesibles desde la colina central, siguiendo un corredor que sale desde el templo (17). Los sharbturu (sing. "sharbtur"; Or. "sirviente") son los sirvientes del templo, orcos dedicados a tareas domésticas que han sido mutilados (se les ha castrado y se les han cortado la lengua y los dos ojos). Cada una de estas pequeñas chozas de barro está ocupada por cuatro sirvientes que no tienen ninguna pertenencia, y cuentan con muy pocos muebles. En el templo hay siempre presentes cinco sharbturu para satisfacer todas sus necesidades.

7. Puerta principal. La parte central del palacio es totalmente subterránea; el exterior está parcialmente hundido por debajo del nivel del suelo, y parcialmente cubierto por una gran capa de tierra apisonada que rodea todo el complejo. La única manera de entrar es a través de la puerta principal, una maciza estructura incrustada en una abrupta pared de tierra. Una doble puerta de madera ocupa las guías de piedra, que están coronadas por un dintel también de piedra. Las puertas están reforzadas con placas de bronce que los esclavos del palacio mantienen constantemente resplandecientes. Las placas han sido talladas de forma que se parecen a caras orcas de expresión maliciosa. Las puertas están cerradas por dentro; en la hoja izquierda de la puerta hay una pequeña rejilla con postigos a través de la cual el guardia del interior puede comprobar las credenciales de todos los que intenten

entrar. Durante la noche, la puerta suele estar abierta para dejar entrar a las frecuentes visitas y la llegada de mensajeros y otros viajeros bastante habituales; cuatro guardias están vigilando junto a un brasero que les proporciona un poco de calor y un mínimo de luz.

8. Pasajes. Los pasajes que atraviesan la colina están hechos de tierra apisonada, con creta y otras piedras pulidas incrustadas por debajo. Miden más de dos metros de anchura y algo menos de altura, lo que permite caminar de forma bastante holgada, aunque los pasajes laterales se estrechan en algunos puntos. A intervalos de quince metros hay colocadas sendas antorchas que proporcionan una luz bastante tenue; deben ser reemplazadas cada tres horas aproximadamente.

9. Túneles de escape. Existen dos túneles de escape. Uno conduce hacia el noreste, saliendo de la colina a través de las estancias de los chamanes (16). La existencia de este pasaje subterráneo es conocida por todos los orcos que residen aquí; continúa avanzando durante casi un kilómetro, saliendo a la superficie por un hueco totalmente lleno de matorrales, al sur de Kosh-Vor. El segundo túnel sólo es conocido por los amigos íntimos del jefe, y comienza en una puerta secreta situada en sus estancias privadas (14), continuando hacia el sureste y saliendo a la superficie por detrás de una piedra vertical que hay cerca del sendero que conduce hasta Kosh-Madh.

10. Cámara de reuniones. Esta maciza cámara circular (de unos 12 metros de diámetro) es el centro del palacio. Un enorme tronco es utilizado como pilar de soporte central, y toda la zona del centro está hundida más de un metro por debajo de una tarima de 1,5 metros de anchura que corre a lo largo de las paredes. La cámara se utiliza como punto de reunión de la milicia, pero también como lugar de espectáculos tales como luchas entre serpientes, combates y ejecuciones de prisioneros. El techo lo soportan una serie de contrafuertes y vigas, de los que cuelgan diferentes cadenas, jaulas y cuerdas.

11. Grandes estancias. Estas imponentes cámaras son utilizadas por los subjeses y los enviados de otras tribus o del Rey Brujo (ver Drangu más adelante como ejemplo). Tienen las paredes cubiertas de mimbre, rafia o juncos tejidos, y el suelo forrado con unas pieles lanudas. Pequeñas lámparas de latón cuelgan de cadenas de bronce, y suele haber dos o tres cofres que pueden contener alfombras, cántaros de vino y otros bienes de lujo conseguidos por los expedicionarios. En un hueco se encuentra un orinal, y también hay incluido un anaquel o estantería lista para dejar en ella las armas o armaduras. Estas estancias cuentan con puertas con cerrojo, siendo confiada la llave al propio huésped, aunque el jefe siempre conserva una copia, y pueden existir otras más. En el palacio existen cuatro de estas grandes estancias.

12. Estancias de la guardia de élite. Estas cuatro salas redondas están situadas a ambos lados del pasaje de entrada que atraviesa la parte subterránea de la colina desde la puerta principal. Veinte de los guardias orcos de élite están acuartelados en las habitaciones (cinco en cada una), que son relativamente lujosas, ya que las paredes están cubiertas de mimbre y el suelo, también de mimbre, está dotado de una gran cantidad de mantas a modo de cama. Cada guardia tiene un pequeño cofre para sus propias posesiones, que suelen limitarse a un puñado de monedas (entre 2 y 8 mo), un poco de licor y unas armas y armadura de buena calidad, aunque no suelen llevar puestas las mejores cuando están en casa. Las responsabilidades de estos guardias de élite son proteger la puerta principal y otros puntos estratégicos.

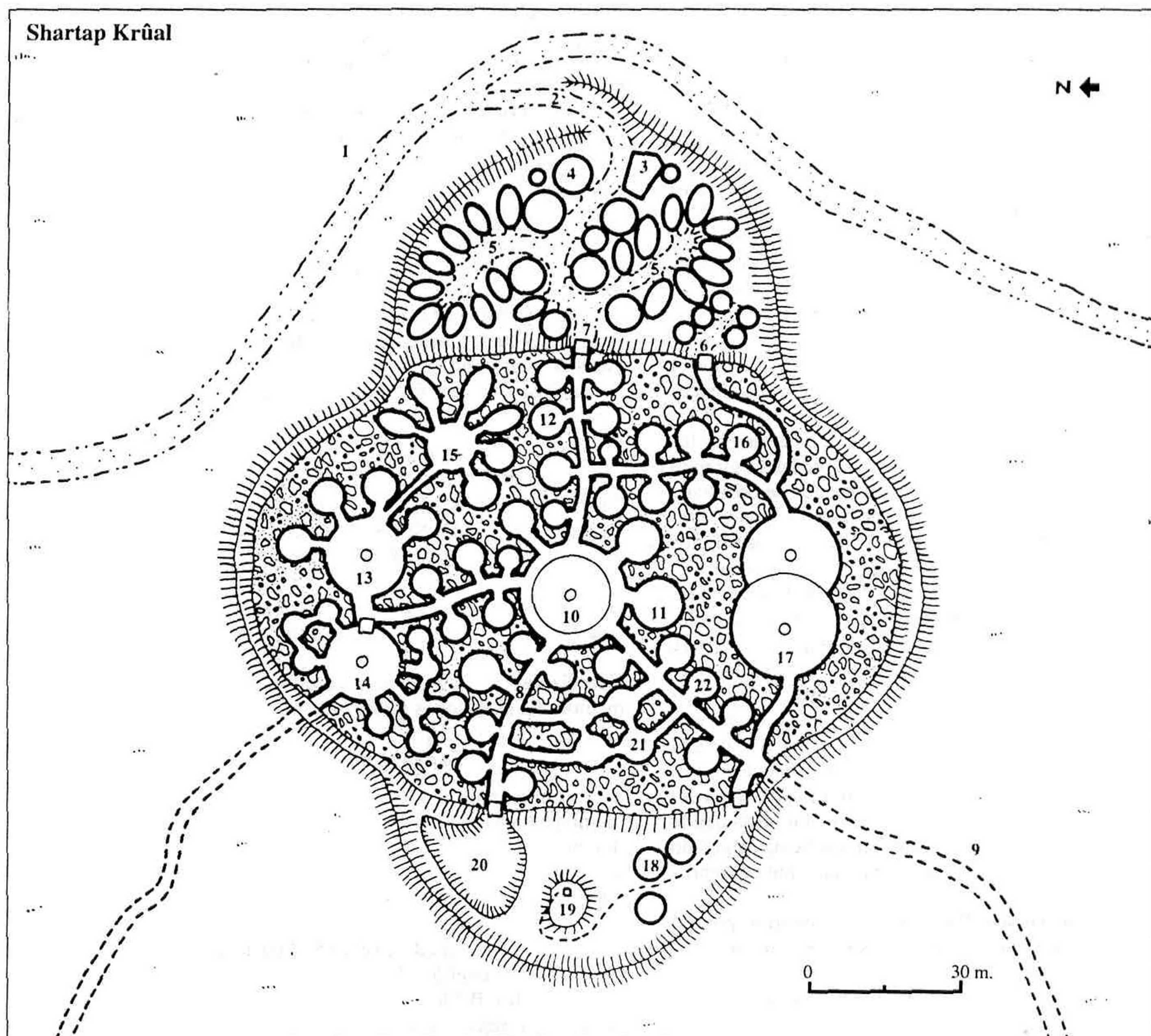
12. Corte. El pasaje que sale de la sala de reuniones central finaliza en esta gran cámara. La entrada está guardada por centinelas, y sólo está permitida la entrada a quienes gozan

del grado necesario o a alguna autoridad especial. La cámara de la corte es utilizada para las audiencias con el jefe y para resolver las disputas entre orcos que no han sido resueltas mediante la espada o los colmillos. Este es también el lugar donde el jefe imparte justicia; su sentencia favorita es el desmembramiento ritual. La estancia está bien construida, con un pilar central que soporta el techo con vigas en forma de abanico y las lámparas de arcilla que se utilizan para iluminar la sala. Las paredes están forradas de mimbre y adornadas con telas (bastante manchadas de sangre en algunos lugares). El pilar central está dotado de unas manillas para atar a los prisioneros. En torno a las paredes hay una serie de estantes en los cuales se han colocado una serie de objetos que indican la riqueza y poder del jefe, entre los cuales se encuentran todo tipo de armas capturadas a los guerreros dúnedain, estatuas robadas de sus casas y cráneos de los jefes orcos rivales. En un lugar especial se encuentra un estandarte élfico desgarrado y ensangrentado que le fue arrebatado a una banda de elfos silvanos procedentes de Rivendel hace siete años. Las cuatro habitaciones que flanquean la cámara son ocupadas por el resto de guardias de élite y también son usadas a modo de almacén; una de ellas hace también las funciones de cocina, satisfaciendo todas las caprichos del jefe.

14. Estancias del jefe. Esta sala es grande y está lujosamente amueblada; Gûrkrog ha decidido llevar una vida llena de lujos como recompensa por ganarse el rango de jefe de la manera más dura. Su predecesor era un líder fuerte pero extremadamente impopular elegido por Carn Dûm y mantenido en el poder por el Rey Brujo más tiempo del natural. Entre los muebles se cuentan un enorme colchón y numerosas telas de lujo que adornan las paredes; sobre el suelo hay colocadas varias pieles, una encima de otra. La puerta de entrada está cerrada y protegida mágicamente (por una barrera invisible semejante a un *Muro de Aire*). Cuatro puertas pequeñas (y dos puertas secretas) conducen fuera de la habitación, comunicándola con un laberinto de nueve cámaras personales ocupadas por los esclavos del jefe. Entre ellos hay muchas hembras (esclavas tanto orcas como humanas), ya que Gûrkrog es bastante concupiscente y necesita varias hembras para satisfacer su lujuria.

En la habitación también hay una cámara para vestirse, una armería, una cámara de torturas privada y una capilla personal donde el jefe realiza sus sacrificios al Oscuro. Hay muchos objetos valiosos esparcidos por el suelo (mezclados con otros que no tienen valor, ya que a los orcos les cuesta bastante apreciar la diferencia), como pieles, joyas, adornos de oro, armas, armaduras, baúles y cofres. Entre ellos se encuentran algunos objetos mágicos menores, como una empuñadura de daga con una hoja invisible (y envenenada), un figurín de un guerrero malvado que trae suerte (+5 BO) a los personajes maléficos, y una poción que cuando se ingiere lanzará un sortilegio de *Eliminar Maldición* (a nivel 12). También hay dos trampas por si algún ladrón consigue entrar: un atractivo yelmo con una cuchilla oculta impregnada con un veneno enloquecedor (nivel 6, actúa en 15-45 minutos); y una caja de ébano que actúa como contrapeso de un mecanismo; cuando se levante la caja, el mecanismo se activará y hará sonar repetidas veces una campana; el sonido se escuchará incluso en la cámara de la corte.

15. Tesorerías. El botín acumulado por la tribu en todas sus incursiones es guardado en su mayor parte en estas seis salas enterradas en lo más profundo de la colina, y que carecen de todo mueble. Las tesorías están comunicadas con una sala de guardia que siempre está ocupada por algunos miembros de la guardia de élite, una guardia de trolls, y algu-



nos miembros de la milicia. Las pesadas puertas de madera y hierro de las tesorerías están cerradas, y sólo el jefe tiene la llave para abrirlas. Entre el botín se incluyen alimentos, vino y licores; armas y armaduras; monedas; pieles, pellejos, maderas preciosas y metales; tejidos y otras telas; y un pequeño almacén de objetos especiales que no son utilizados por el jefe o los subjes. Las tesorerías tienen el techo abovedado a poca altura, y todos los tesoros están tirados sin ningún cuidado por el suelo.

16. Estancias de los chamanes. Estas habitaciones están amuebladas de manera bastante simple, pero están más limpias y menos iluminadas que el resto de las salas del palacio. Tres chamanes menores comparten una habitación, mientras que Plâzolg tiene otra para él solo. Todas las paredes están forradas de tejidos negros y el suelo está cubierto de esteras de juncos teñidas de negro. La habitación sólo está iluminada por unas minúsculas lámparas. Cuando no están sirviendo en el templo o en el túmulo de los sacrificios, los chamanes se retiran a sus habitaciones para meditar en busca de la perfección de la oscuridad. Las posesiones de los chamanes son escasas: algunas túnicas y adornos, junto con máscaras y otros objetos ceremoniales, todos ellos guardados en cofres de madera negra o colgados en perchas.

17. Templo negro del Ojo Único. El templo está formado por dos cámaras circulares comunicadas; el extremo oriental está elevado un poco y forma un círculo completo; los orcos más importantes se arrodillan o postran aquí para rezar. En la pared este hay una puerta que conduce hasta la zona sagrada que hay fuera de la colina. Delante de esta puerta hay colgado un enorme disco de bronce, pintado de color negro y rojo de forma que recuerda al Ojo sin Párpado de Sauron, que los orcos adoran como un símbolo del "desaparecido" Señor Oscuro. Está colgando de dos cables, y se puede subir o bajar mediante una manivela.

El templo es en todos los demás aspectos bastante sencillo y austero, con las paredes forradas de mimbre negro, el suelo pavimentado con pizarra y una tarima de obsidiana situada delante del símbolo del Ojo. A ambos lados hay sendas urnas que contienen incensarios, gongs y tambores utilizados en las ceremonias, y que pueden ser utilizados para inspirar un aterrador miedo en el pétreo corazón de los orcos o para sumirles en un violento frenesí. El uso de los látigos es bastante común en estas ceremonias. Los chamanes tienen cierto poder verdadero, pero dependen de sus conocimientos superiores y habilidades de oración y actuación para impresionar a su congregación e inspirar una devoción hacia el

Señor Oscuro que les observa a todos. También tienen algunos aparatos botánicos y químicos que les ayudan, incluyendo varios tipos de droga que se pueden quemar para provocar alucinaciones; aceites negros que arden con brillantes colores sin despedir calor; todo tipo de instrumentos mecánicos y de viento que pueden producir extraños sonidos, gritos y murmullos aterradores; y linternas con haces de luz dirigibles para deslumbrar o elegir a un individuo en particular.

18. Casa de los guardianes del túmulo. Detrás de la colina central que conforma el palacio yace una zona sagrada un poco elevada. En esta parte superior hay un túmulo flanqueado por tres chozas donde viven los guardianes y sirvientes de la casa. Las chozas son bastante primitivas, ya que sus ocupantes deben llevar una vida monástica. Sólo los más devotos de los sharbturu residen aquí para asegurarse de que el túmulo no es profanado. En caso de ataque, todos se defenderán de manera frenética.

19. Túmulo de sacrificios. Ninguna planta crece en este túmulo hemisférico; un sendero de losas de piedra va girando a su alrededor hasta llegar a un macizo bloque de obsidiana que tiene incrustadas cuatro manillas de hierro y bronce. Frecuentemente se realizan en este punto diferentes sacrificios con los prisioneros humanos o élficos. La víctima es encadenada a la piedra, y a continuación es desnudada y degradada antes de ser torturada con fuego (llamas de antorcha o hierros al rojo vivo), agua (bloques de hielo o inducción de tisis), tierra (lapidándolo) o aire (dejándolo expuesto a los elementos durante varios días). El verdadero sacrificio es realizado por los chamanes con unos pesados cuchillos, parecidos a machetes, con los que van practicando lentamente una serie de heridas, hasta que una vez se le han producido veinte de estas heridas, se le seccionan las extremidades y el cuello. A menudo, los cuchillos no dejan de bailar hasta que la víctima ha sido totalmente troceada, su sangre ha salpicado a la multitud y su cuerpo ha sido completamente descuartizado como el de una oveja.

20. Pozo de observación. Desde esta zona inferior, por debajo de la elevación sagrada, los orcos se reúnen para contemplar el espectáculo de los sacrificios que se realizan junto al bloque de obsidiana. El pozo está protegido por la colina central del palacio y el dique que lo rodea.

21. Harén. Aquí viven las hembras orcas que no son reservadas especialmente para el gran jefe. Las estancias están bastante sucias y descuidadas, ya que los orcos prestan escasas comodidades a las hembras, y sólo las ven como un medio de satisfacción y como las productoras de la próxima generación de guerreros. Las hembras no tienen otra función en el palacio, y no realizan ninguna otra tarea; en realidad, raramente se las deja salir de su pequeño complejo de habitaciones.

22. Salones generales. Estas habitaciones son utilizadas por otros habitantes del palacio, incluyendo los oficiales de la milicia, la guardia de trolls, los mensajeros y artesanos que visitan el palacio, los vigilantes de los esclavos, los sirvientes y otros funcionarios. Algunas de estas salas son también utilizadas como almacenes de objetos no demasiado valiosos, y otras tienen funciones especiales, como la enfermería y la destilería.

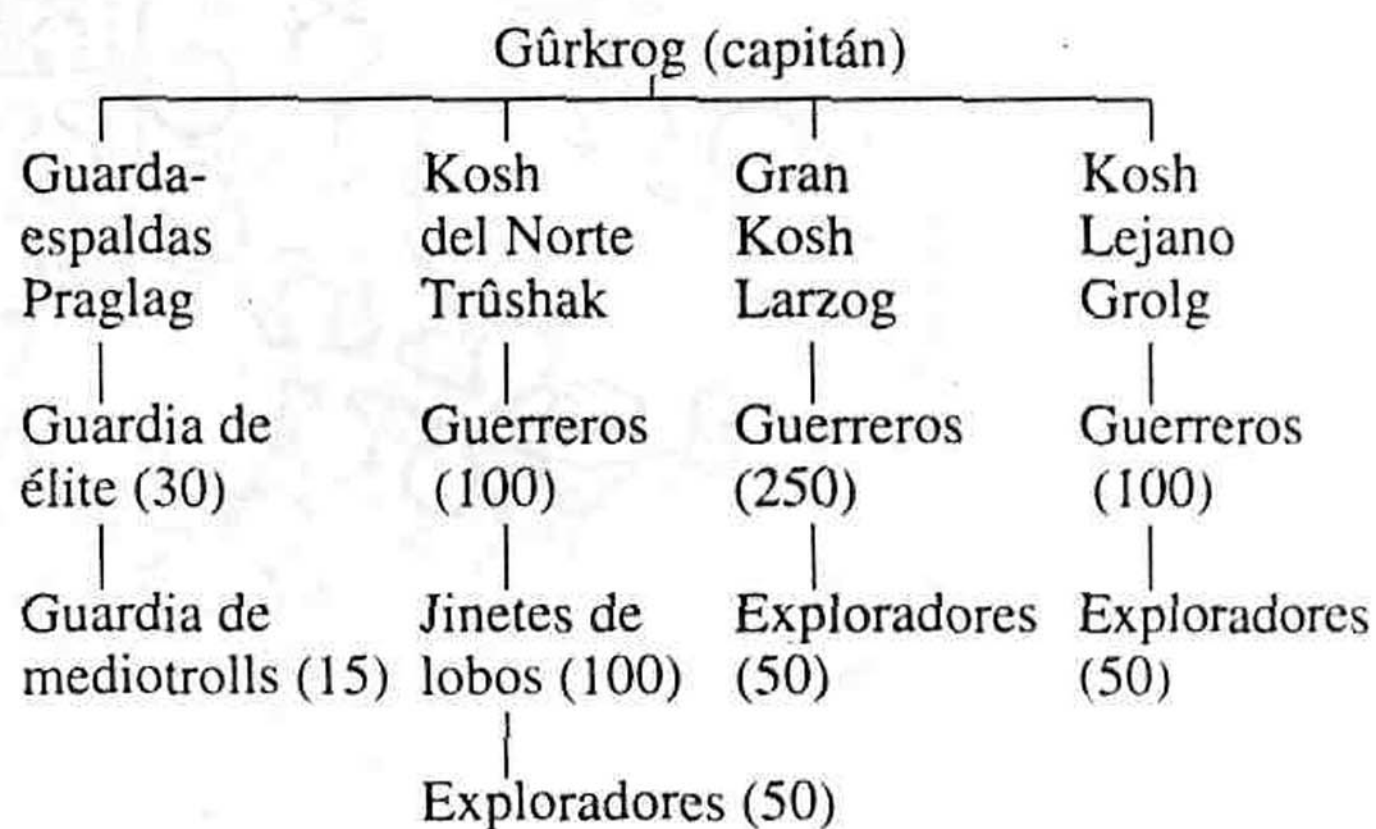
9.33 LA HUESTE GUERRERA DE LOS URUK-KOSH

Los uruk-kosh están tan avanzados militarmente como lo están culturalmente. Su equipo es superior al habitual en la mayoría de las tribus orcas, ya que suele ser de hierro superior, mimbre, madera y cuero. Su principal arma es la lanza.

Los guerreros experimentados o excepcionalmente grandes pueden utilizar un kûz, o alabarda. Los exploradores y los guerreros más jóvenes utilizan el shtû, o lanza. La mayoría de los uruk-kosh también llevan un arma secundaria como el shpat (espada corta). Cuando salen de expedición, todos los soldados kosha empuñan un lak, o arco corto.

Los uruk-kosh suelen utilizar armaduras de cuero endurecido y empuñar un gran escudo de mimbre con armazón de madera. Las armaduras suelen estar reforzadas con placas de madera, pero algunos guerreros más viejos prefieren utilizar las armaduras de láminas, que les protegen como si fueran cotas de malla (aunque implica una penalización de -10 a la maniobra y -5 a la BD debido al peso de las placas de hierro añadidas al cuero). Muchos exploradores kosha llevan armaduras de cuero normal.

Las tropas de la tribu están dispuestas de la siguiente manera:



Los miembros de la guardia de élite son todos guerreros (de nivel 4 a 6), y la mitad de ellos son uruk-hai puros criados en Carn Dûm. Los uruk-hai son los señores naturales de los orcos comunes, y normalmente suelen convertirse en los líderes de la tribu. La guardia de Kosha suele estar armada con un kûz y un mail.

Los guardias mediotrolls (S. "Pertorog") son todos guerreros (de nivel 5 a 7) asignados a la zona según las órdenes del Rey Brujo. No responden ante nadie salvo ante Gûrkrog. Aunque constituyen un poderoso símbolo del estatus de la tribu de los uruk-kosh y su jefe, en ocasiones han llegado a amenazar la falsa sensación de independencia que tienen todos los miembros de la tribu. Los pertereg están equipados con armas muy pesadas elegidas personalmente (como un mayal, una espada a dos manos o un azadón de guerra) y visten con cotas de malla. Están fanáticamente enseñados para luchar, aunque son más disciplinados y leales en combate que la mayoría de las tropas propias de la tribu.

Los 450 guerreros de la tribu se dividen de la siguiente forma:

- 135 guerreros de nivel 1;
- 135 guerreros de nivel 2;
- 180 guerreros de nivel 3;

Los 150 exploradores de la tribu se dividen de la siguiente forma:

- 35 exploradores de nivel 1;
- 40 exploradores de nivel 2;
- 60 exploradores de nivel 3;
- 15 exploradores de nivel 4 a 6;

Los 100 jinetes de lobos de Kosh-Vor se dividen de la siguiente forma:

- 30 guerreros de nivel 2;
- 60 guerreros de nivel 3;
- 10 guerreros de nivel 4 a 6.

9.34 . GUERREROS IMPORTANTES KOSHA

Gûrkrog es el jefe tribal. Se trata de un guerrero de nivel 12 de pura sangre uruk, nacido en el palacio que ahora gobierna. Es un oponente extremadamente fuerte e inteligente, que empuña un macizo kûz como si fuera una jabalina pesada. El arma es en realidad un reliquia que confiere a su portador una bonificación +10 a su habilidad de Emboscar y dobla todos los críticos de hemorragias que infligen sus portadores orcos (en el caso de heridas infligidas a elfos, los resultados se cuatriplican).

Hay cuatro subjeses kosha, y cada uno tiene una responsabilidad diferente. Praglag capitanea a los guardas de palacio y es el segundo al mando de todas las tropas. Es un guerrero (de nivel 9) de sangre orca normal, y empuña el kûz ceremonial (+10) de la tribu utilizado por quien ostenta el cargo de administrador de la justicia militar (para decapitar).

Larzog es un uruk-hai. Es un guerrero (de nivel 8) con la piel muy adornada. Estos tatuajes fueron realizados por un chamán peregrino que pasó por el pueblo, y han despertado el Poder latente en el guerrero (lo que le ha convertido en un orco excepcional). Larzog tiene 8 PP y puede lanzar los sortilegios de nivel 1 a 3 de las listas *Daños de la Superficie* (N. del T.: el reverso de *Vías de la Superficie*) y *Movimientos de la Naturaleza*. Es el subjefe más veterano, y capitanea el regimiento de mayor tamaño, el de Kosh-Madh.

Grolg es el más viejo, feo y astuto de todos los subjeses. Es un explorador (de nivel 9) de ascendencia uruk. Es de complexión muy oscura y muy hábil a la hora de moverse en silencio, por lo cual es virtualmente invisible en la oscuridad. Grolg es un asesino muy eficiente.

El subjefe más novato es Trûshak (Or. "Cabeza gruesa"), líder de los jinetes de lobos después de la desgraciada muerte del líder anterior en una incursión. Trûshak es un jinete de lobo de nivel 8 con una montura muy especial.

El líder religioso de la tribu es el extraño Plâzolg (Or. "Viejo ancestro"), un astuto sacerdote medio-orco (de nivel 8). Su dominio de los artefactos mecánicos y su comprensión de la ciencia de la alquimia son excepcionales. Sus conocimientos y su poderosa voz le permiten ejercer una influencia que se hace sentir entre sus hermanos. Gûrkrog tiene mucho cuidado de no enfrentarse nunca con él.

Hay otros tres chamanes que sirven a la tribu. Mûkojkun es un medio-orco chamán de nivel 5. Su rival es Mûgull, un uruk que intenta emular a su amo y espera llegar a suplantarlo algún día. El último de los tres es Mûkar, un anciano de la tribu y chamán (de nivel 4) que disfruta participando en las batallas y a menudo encabeza las incursiones montado en el lomo de su lobo.

Dos representantes de Angmar viven con la tribu. Drangu (Or. "Ogro") es un angmareano de sangre noble, una mezcla entre númenóreano negro y variag que actúa como embajador personal del Rey Brujo. Es un montaraz (de nivel 9) y posee una armadura y armas mágicas (+10), así como otros objetos realmente interesantes. Tiene 18 PP y puede lanzar sortilegios de las listas *Maneras de la Naturaleza*, *Vías de la Naturaleza* y *Vías de la Superficie*.

También hay un espía de Angmar entre la guardia de élite, un tal Illkrûn, un inteligente guerrero uruk (de nivel 5) acostumbrado a utilizar los métodos de comunicación secreta. Informa de muchas cosas que se le escapan a Drangu.

Entre los esclavos hay un joven hombre llamado Bandir, un dúnadan noble. Es el hijo mayor de Amandir Thanga, y es un mago (de nivel 6) que lucha de manera bastante aceptable. Su padre es uno de los cincuenta y seis nobles menores de Arthedain (el feudo de los Thanga está al norte del de los

Foro) y, como llevaba una vida bastante aburrida, Bandir pensó que realizar algunas exploraciones en terreno fronterizo sería bastante emocionante y provechoso. Pero al final no fue así; fue capturado, y ahora su padre está dispuesto a pagar una buena recompensa a cualquiera que lo rescate.

10. LUGARES ANTIGUOS

Los hombres ya ocupaban el noreste de Eriador a finales de la Primera Edad. Allí se encontraron con algunos grupos dispersos de elfos. Los Nacidos Después que trabaron amistad con sus predecesores élficos fueron conocidos como los "Atani", o "Edain" (sing. "Adan"). Estos orgullosos hombres dejaron pocos rastros de su permanencia en la zona, y no existe ningún grupo de ruinas asociado con sus dominios; sin embargo, erigieron algunos lugares de pequeño tamaño. La mayoría eran cementerios, pero hay otros que están sumidos en un misterio más profundo.

Las siguientes descripciones relatan los detalles de tres lugares erigidos por los elfos y los edain.

10.1 EL TÚMULO DE SONOTOR

Hace muchos, muchos años, vivía entre los hombres de Rhovanion un hombre sabio, un gran erudito que prestaba sus consejos a todo aquél que llamaba a su puerta. El nombre que el pueblo dio a este hombre fue Sonotor-radayan, que en su dialecto significaba "Sabio Consejo".

10.11 LA PROFECÍA DE SONOTOR

Pero ocurrió que uno de los jefes del norte oyó hablar del talento de Sonotor-radayan. Enviando a uno de sus servidores, el señor le dijo que buscara al sabio y lo trajera consigo a la corte real, de forma que pudiera tener acceso a los mejores consejos y se pudiera convertir en un rey entre los hombres.

Después de un largo viaje y de semanas de búsqueda, el soldado llegó hasta la orilla de un frío lago. Estaba cubierto de pieles para protegerse del viento del norte, y ya casi había acabado con las provisiones empaquetadas en el trineo del que tiraba su caballo. Cerca del lago se encontraba la cabaña del sabio, sobre un pequeño túmulo natural. En la orilla del lago se encontraba Sonotor, tallando una figura en un gran bloque de piedra con un afilado cincel de hierro. El guerrero adan habló con el sabio, transmitiéndole los más sinceros saludos de parte de su omnipotente señor.

"Sí", dijo Sonotor-radayan, "conozco a tu Señor, y sé que te ha enviado a buscarme. Pero puedes decirle que no iré hasta su corte ni seré su sirviente, aunque eso me cause la muerte."

Pero las palabras del sabio no impresionaron al guerrero.

"Si realmente conoces a mi señor como dices, sabrás que lo mejor para ti es que vengas conmigo."

"Mira hacia aquí", dijo el sabio indicándole la roca que había tallado, "¿puedes leer las runas?"

Los rayos del sol caían de forma oblicua sobre la lisa superficie de granito, y sobre los caracteres que había grabados. El guerrero sabía leer de forma rudimentaria, y de alguna manera consiguió descifrar lo que había inscrito el sabio. Y lo leyó en voz alta.

*"Cuando el invierno de la vida comienza a acosarte
Y con pesados pasos peludos
el oso brama furiosamente, ¡ten cuidado!
Su cría va a salir del abedul
Para atraerte a su maléfico cubil"*

El guerrero se quedó asombrado y un poco desanimado por lo que había inscrito en la piedra, ya que obviamente el sabio no era ningún charlatán. ¿Acaso su señor no era conocido entre su pueblo como "el Oso", por la ferocidad y simpatía natural? ¿Y acaso no venía él mismo desde un pueblo cercano a Bosque Verde llamado Eagduru, situado cerca de un soto de abedules plateados?

Sonotor-radayan se rió e hizo un gesto gentil.

"¿Te parece esto imposible? Pues piensa en ello, y en las muchas semanas que has pasado buscando este lugar. ¿No podrían haber llegado hasta aquí noticias de tu viaje, desplazándose mucho más rápido que tú? - -"

"Por eso te digo de nuevo, vuelve a tu señor el Oso y llévale mi mensaje. Dile que yo no sirvo a nadie, pero que le ofreceré mi consejo a todos, y no cobraré por ello."

Pero el Señor había ordenado al guerrero que le trajera el sabio, y sabía que la furia que provocaría su conducta insultante y contraria acabaría por separar su cabeza de sus hombros. Pero tampoco se sentía dispuesto a obligar al sabio o a utilizar la fuerza para llevarle con él, ya que sabía que los hombres como él tenían acceso a un gran Poder, capaz de maldecirle con cualquier extraña malignidad que deseara. Debatiéndose de esta manera, decidió confiar en la buena voluntad de su señor y volver con las manos vacías. De esta forma, y dando la espalda al sabio, regresó a su hogar.

La historia se centra ahora en el señor. Sabiendo que su servidor no era un cobarde ni un mentiroso, le perdonó su timidez al no cumplir unas órdenes que quizás se había tomado de forma demasiado estricta, pero seguía deseando tener al sabio a su disposición para responder a sus preguntas y aconsejarle contra sus enemigos. Por lo tanto, reunió a su corte y anunció que iba a realizar un viaje hacia el norte para conversar con el sabio en persona, para intentar persuadirle de que enriqueciera el reino adan con su presencia.

El guerrero lideró el grupo del señor, olvidando los malos presagios que había tenido al abandonar el hogar del sabio. Tardaron dos semanas en realizar el viaje, utilizando los mejores caballos y recogiendo las provisiones de camino hacia el norte, de las poblaciones que rendían tributo al jefe. Cuando llegaron al lago congelado, sólo el jefe se adelantó y dejó a sus hombres atrás para hablar con el sabio, que todavía estaba delante de la piedra, tallándola.

Transcurridos unos instantes, el guerrero vio que cómo su señor se agitaba y desenvainaba su espada. El sol se reflejó en la hoja, pero el sabio permaneció de pie. Ni siquiera cuando la hoja penetró en su cuerpo llegó a pronunciar ningún sonido. Inmediatamente, todos los hombres del señor se precipitaron a su lado y alabaron esta hazaña, aunque él afirmaba y volvía a afirmar que el sabio no había tenido ni siquiera tiempo de pronunciar una maldición. Entonces, el guerrero miró hacia la piedra donde el sabio había inscrito los caracteres durante su primera visita, y vio que había añadido algunas líneas más a las que ya existían.

"Esperad", dijo, "y escuchar qué es lo que el sabio escribió pero no pudo decir."

*"Cuando yo muera
Cuyo momento ha llegado
Caminando sobre
Mis últimas palabras
Enterradas aquí"*

El señor se rió al ver que el sabio había profetizado su propia muerte, ya que él no tenía ninguna culpa sino que era un simple instrumento del destino. Las palabras le animaron a buscar en la orilla para ver si encontraba las "últimas palabras enterradas aquí". Al poco, uno de sus hombres descubrió un tubo de madera debajo de una piedra. El cilindro contenía un mensaje escrito sobre un pergamino de vitela. El joven adan, que era un guerrero culto, leyó las palabras a su señor.

"Es un mensaje de socorro de un pueblo del norte, amenazado por un gusano o un dragón de frío (no saben qué es exactamente). Temen por sus vidas. Señor, conozco el pueblo, ya que lo crucé cuando realicé mi primer viaje aquí hace algunos meses."

El señor replicó:

"Entonces viajemos hasta allí y veamos con nuestros propios ojos al dragón. Él será un mejor desafío para mi espada que este viejo mendigo. Además, el pueblo estará ansioso por sumarse a mi reino como todos los demás a través de los cuales hemos viajado, y el botín de la criatura me recompensará por este viaje."

Alegrados por estas noticias, el señor y sus compañeros partieron hacia las colinas que había al norte del lago. Pronto llegaron al pueblo, donde todas las casas estaban destrozadas y ennegrecidas. Sólo el viento rondaba por sus calles, ya que el dragón se había adelantado al jefe. Sus huellas eran claramente visibles, y se dirigían a terreno montañosos; el grupo siguió el rastro, hasta llegar a la boca de una caverna. El viento, mordiente y frío, traía consigo nubes de tormenta y una cierta cantidad de nieve.

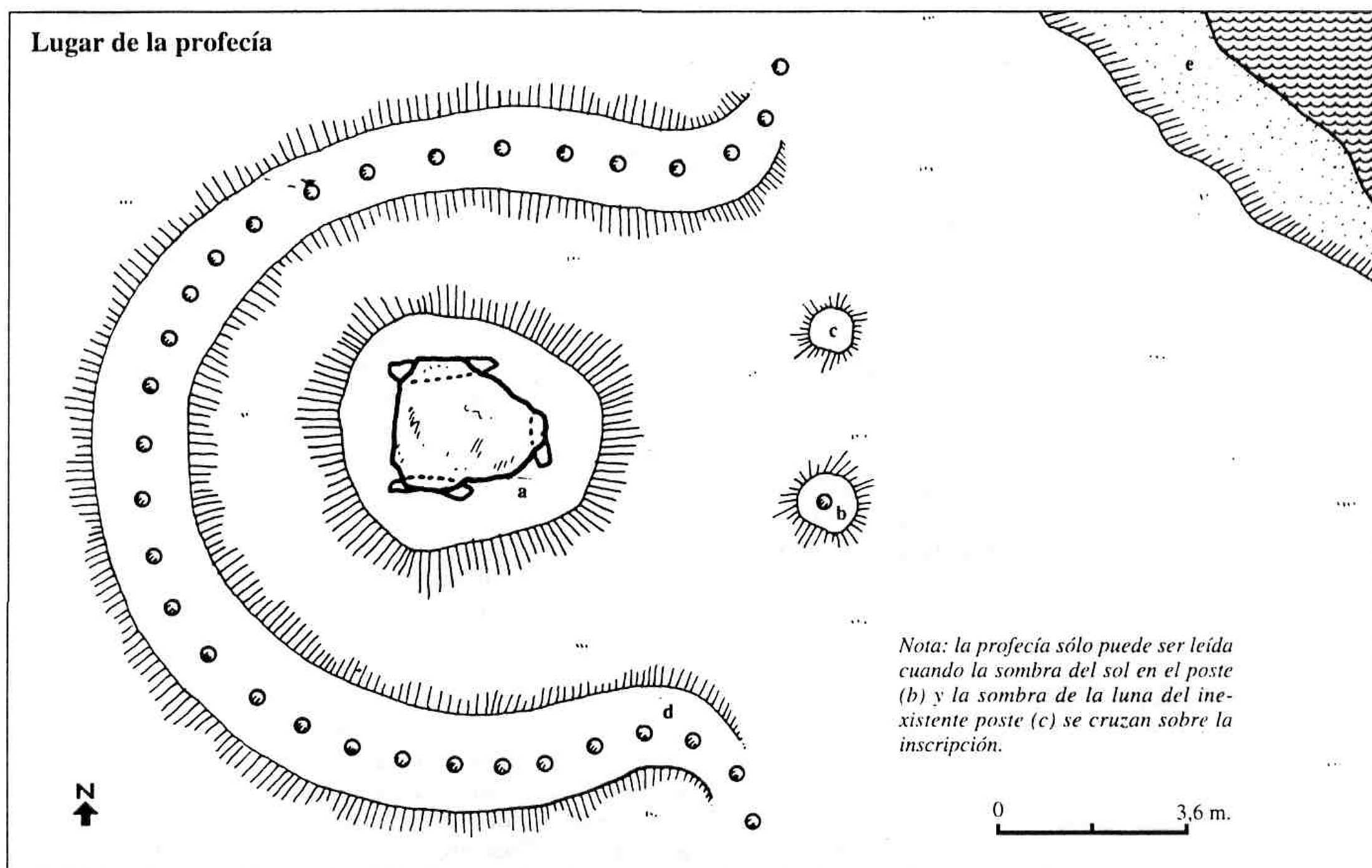
Mientras sus hombres aguardaban la tormenta bajo un saliente de roca, el señor desenvainó su espada. Ignorando el hedor que salía de la caverna, entró en su interior y buscó al dragón durmiente en su propia guarida. Pese a ser ligero, el sonido de sus pasos despertó a la bestia justo antes de que él llegara al punto donde ésta dormía, y así comenzó una batalla terrible; al fin, el señor, lleno de heridas, magulladuras y congelaciones provocadas por el gélido aliento de la bestia, salió victorioso de la caverna, tambaleándose hasta precipitarse en los brazos ansiosos de sus fieles guerreros.

Regresaron cruzando el frío paisaje, abrigados con pellejos y cargando con todo tipo de objetos preciosos tomados del botín del dragón. Pese a estar herido, el jefe seguía caminando más erguido que sus camaradas. Les dirigió de vuelta a la cabaña del sabio, pensando que la mínima recompensa que podía proporcionarle al vidente era un entierro digno. Cuando llegaron, la nieve cubría el suelo y los rayos del sol languidecían. De repente, un temible sonido —un gemido, chirriante y desgarrador— rasgó el aire y resquebrajó el hielo del lago sobre el que habían avanzado sin darse cuenta. Los hombres gritaron, desesperados, e intentaron abrirse paso hasta la orilla. Sólo uno de ellos —el jefe— quedó atrás, agarrándose débilmente mientras se deslizaba inexorablemente hacia las aguas congeladas. Y entonces desapareció, y con él se fueron su precioso oro y su traicionera espada.

El guerrero llevó al resto del grupo alrededor del lago hasta la choza del sabio. Junto a ella, la gran losa de piedra tallada reflejaba los últimos rayos del sol a medida que las nubes se iban separando y el rojo orbe encendido iba descendiendo hasta esconderse tras las ondulantes colinas occidentales. Los exhaustos edain vieron entonces cómo aparecían por arte de magia unas runas que antes no habían estado allí, completando las últimas palabras del sabio. El guerrero las leyó.

"Cuando yo muera, también morirá el Oso,

Lugar de la profecía



*Cuyo momento ha llegado, con un orgullo asfixiante
Caminando sobre el hielo resquebrajado
Mis últimas palabras tragadas por el agua,
Enterradas aquí, harán que todos teman mi maldición"*

10.12 EL LUGAR DE LA PROFECÍA

En la actualidad, el lugar donde Sonotor pronunció su profecía es un pequeño centro de adoración y devoción, y existe un disperso culto organizado en su recuerdo. El lugar es un santuario al este de las Montañas Nubladas, lejos de los servidores del Rey Brujo, y representa una potencial fuente de ayuda para los personajes aliados con los Pueblos Libres.

PLANO

a. Crómlech. Se trata de una estructura de piedra, formada por tres losas de piedra verticales que soportan a otra piedra maciza y bastante plana. El crómlech se eleva sobre el túmulo que antiguamente ocupó la choza de Sonotor, y en la cual yace enterrado el sabio actualmente. Las piedras de soporte que miran hacia el lago tienen grabada la inscripción mencionada anteriormente, y sus runas ocultas sólo se pueden contemplar en el momento en que se ponga el sol. En las pocas ocasiones en que la luna sale cuando el sol se está poniendo y la luz de ambos astros se mezcla en la superficie de la piedra, una tercera estrofa escrita por el sabio se hace visible.

b. Poste. Este poste, hecho de madera vieja y colocado sobre una cavidad de piedra, lanza al ponerse el sol una sombra sobre la piedra del crómlech donde están grabadas las runas. Los acólitos del sabio colocaron el poste para recordar siempre el mensaje oculto de su mentor. El poste se eleva sobre un pequeño montículo. Bajo la cavidad de piedra se encuentra el Cuerno de Sonotor (ver más adelante).

c. Túmulo. Este pequeño promontorio cubierto de hierbas fue erigido en una época olvidada, y nadie sabría decir cuál

fue la razón de su creación. Excavando en la parte superior del montículo se encontrará otra cavidad de piedra, sobre la cual se situó antaño otro poste que indicaba cuándo serían visibles las runas lunares del sabio. Bajo la piedra se encuentra la Bandeja de Sonotor (ver más adelante).

d. Círculo de madera. Sobre un talud de tierra se elevan en una fila curvada una serie de 31 postes de madera. Todos son muy viejos y están muy desgastados, pero su madera es muy dura y resistente. En cada equinoccio, los acólitos los adornan con guirnaldas y cuelgan ramas tejidas y flores o frutos entre poste y poste. El círculo no tiene ninguna otra importancia.

e. Orilla del lago. Un pequeño y abrupto "peldaño" conduce hasta la orilla de grava del frío lago cuyas aguas reclamaron la vida del asesino de Sonotor. El lago contiene una buena cantidad de peces y el bosque que hay en su zona norte es una buena reserva para cazar.

LAS RUNAS LUNARES

La piedra rúnica de la profecía es muy conocida en toda la zona, con sus runas mágicas que describen la muerte de un antiguo jefe conocido como "el Oso". Pero sin embargo, muy pocas personas conocen las runas lunares, ya que sólo son contempladas en contadas ocasiones, y con muy escasos espectadores. La tercera estrofa de la profecía es la siguiente:

*"Dentro de muchos años volveré a vivir
Para ayudar a los pueblos en apuros
Bajo los pies de los postes
Colocad mi cuerno y mi bandeja
Juntas para exorcizar el mal"*

Anteriormente se ha mencionado el paradero del cuerno y la bandeja. El cuerno es un cuerno de buey con grabados de plata y anillos de ámbar, con algunas incrustaciones de granates y ágatas. Parece valer 200-300 mo, pero es mucho más valioso. El portador del cuerno está protegido contra los

ataques de las criaturas malignas como si llevara una cota de malla. La bandeja no es más que un cuenco de poca profundidad hecho de peltre, bronce y cobre, hermosamente tallado y grabado, y está valorado en 100-150 mo. La bandeja sitúa a su portador bajo los efectos de un sortilegio de *Protección II* (+20 a las TRs, -20 a las tiradas de ataque de los sortilegios de las criaturas malignas). Sin embargo, si alguien lleva tanto el cuerno como la bandeja, los efectos se hacen mucho más potentes. Combinados, tienen las siguientes propiedades:

- protegen como una armadura de coraza +10;
- niegan la mitad de los críticos (01-50);
- protegen como el sortilegio *Protección III* (+/-30);
- permiten al portador lanzar el sortilegio *Desviar Orgánico* tres veces al día;
- permiten al portador lanzar el sortilegio *Parar Orgánico* tres veces al día; y
- permiten al portador lanzar los sortilegios de *Aturdimiento* (con su nivel multiplicado x1, x2 y x3 respectivamente).

El área que rodea el crómlech (dentro del círculo de madera) está protegida por un sortilegio de *Área de Protección I* en favor de las personas bienintencionadas.

10.2 EL ESTANQUE DE DAERON

“...y pasando sobre las Montañas (Azules) bajó al este de la Tierra Media, donde por muchas edades lamentó junto a las aguas oscuras la suerte de Lúthien hija de Thingol, la más bella de todas las criaturas vivientes.”

–Sil, pág. 249

10.21 EL LAMENTO DE DAERON

Según los libros de conocimientos antiguos de los Sabios, la magia puede presentarse bajo muchos aspectos, pero el aspecto más poderoso de cualquier magia es la canción. Porque la misma Eä fue conjurada en el vacío gracias al coro de los valar inspirados por Eru Ilúvatar durante el Ainulindalë. Y en días posteriores, cuando los hombres y los elfos caminaban sobre Arda y luchaban contra los males de Morgoth, el Gran Enemigo, la canción siguió demostrando ser superior a la oscuridad. Yavanna Kementari derramó su voz y cantó por los Dos Árboles después de la profanación de la colina sagrada de Aman, y gracias a esa canción nacieron los dos frutos que se convertirían en el Sol y la Luna, Anar e Isil. El mismo Morgoth quedó encantado por las canciones de Lúthien mientras estaba sentado en el trono de Angband, y cayó dormido junto a toda su corte, sufriendo más tarde al darse cuenta de que le había sido robado un Silmaril.

DE LÚTHIEN Y DAERON

Daeron era el juglar de Thingol y Melian, rey y reina de muchos de los elfos de la Primera Edad, cuando los noldor habitaban en Beleriand. Lúthien era su hija, y era la más hermosa de entre todos los Primeros Nacidos y también de los Nacidos Después. En los claros boscosos de Doriath, protegida de las criaturas de Morgoth por el Cinturón de Melian, Lúthien danzaba, cantaba y jugaba, y a menudo eran las melodías de Daeron las que bailaba, y sus palabras las que cantaba. Mediante su comunión musical, el juglar llegó a sentir un profundo amor por la princesa, amor que se hizo añicos cuando el destino llevó a un hombre mortal, Beren, hijo de Barahir, a través de las nieblas de confusión que Melian había tejido, hasta la contemplación de Lúthien. Y que Beren

y Lúthien, o Tinúviel como la llamaba él, quedaran prendados en un amor más fuerte que cualquiera que haya existido jamás, y dejaran muy atrás las grandes diferencias que había entre sus razas. Daeron perdió por completo a Lúthien, quien quedó destinada a tomar parte en las terribles aventuras de Beren. Durante muchos años, Lúthien viajó lejos de Doriath, y Daeron abandonó el reino de Thingol para ir a buscarla al otro lado de Endor.

EL LAMENTO

Después de muchos años de búsqueda infructuosa, Daeron encontró un lugar tan tranquilo y apacible que su desgarrado corazón le pidió que se detuviera durante un momento. En las alturas de las Hithaeglin resplandecía una remota laguna, un frío lago redondo con la superficie tan calmada que parecía un espejo; junto a la laguna construyó una pequeña cabaña de piedras planas, y la cubrió de musgo. Allí residió durante muchos años, sin preocuparse ni molestarse en absoluto por el paso de los meses, de las estaciones y de los años. Cada día se sentaba junto al tranquilo lago oscuro y entonaba un lamento con una voz que hablaba de pérdidas imposibles de contar. Ningún hombre se acercó hasta él, sólo las ardillas y los pájaros de las alturas de las montañas, y cuando el sol se ponía, solía caminar entre los matorrales y árboles cercanos, en busca de comida. Los años pasaron y el seguía cantando, dándose cuenta de que su corazón todavía lo recordaba todo sobre su amor; la forma en que bailaba, el murmullo de su voz a través de las ondulantes colinas del bosque, el resplandor de la luz de la luna sobre su cabello... Todo eso y más, mucho más, era lo que cantaba, poniendo todo su talento, energía y poderes en la creación de aquella canción, para que se convirtiera en algo más que una canción, para que se convirtiera en un sortilegio, un encantamiento de amor eterno, un recuerdo de Lúthien que quedara conservado para siempre en el eco de su voz.

10.22 EL LEGADO DEL LAMENTO

Los sortilegios tejidos por la poesía de Daeron han perdurado mucho tiempo después de su partida. Existen dos efectos principales.

En primer lugar, la pureza de su amor y de Lúthien personificada en los versos tiene un efecto perturbador sobre las criaturas malignas. A ellos les cuesta bastante encontrar el estanque, y si lo encuentran lo intentan evitar siempre que pueden. Los orcos y los hombres de Angmar nunca han llegado a encontrar el camino que lleva hasta él, y otros seres de corazones malvados tampoco conseguirán hallarlo.

En segundo lugar, la celosa pasión que llevó a Daeron a traicionar a Beren ante su rey en más de una ocasión ha imbuido en las imágenes que él recordaba un extraño efecto, maligno y embrujador. Cuando aparece la luna por encima de las montañas y su luz brilla sobre el lago, aparece la imagen de Lúthien, bailando de forma atrayente encima de sus aguas, y tal es su belleza que cualquier ser que esté contemplándola deberá resistirse a sus encantos o se verá atraído hacia el lago –hacia el interior del lago– para bailar con ella. Cuando Isil se pone, Lúthien desaparece. En una roca situada por encima del agua se puede apreciar una figura negra y terrible llena de dolor, con una oscuridad consumidora, y quienes cruzan su mirada con la suya se ven aplastados por el peso del vacío en sus ojos solitarios, y mueren desesperados.

Por lo tanto, sólo el melancólico amor perdido de Daeron ha perdurado a lo largo de los siglos, y la desolación de su alma, contrastada con la generosidad y calor de Lúthien, han creado un lugar de poder realmente extraño e impresionante.

NOTA: El DJ puede utilizar este lugar como un refugio seguro para los personajes que estén siendo perseguidos por los sicarios de Angmar, aunque puede que cuando llegue la noche comiencen a desear haberse quedado a luchar contra sus enemigos.

10.3 EL HOGAR DE ASCARNIL

Ascarnil es un elfo de Imladris, medio noldo y medio sinda. Es un veterano montaraz de nivel 15 un tanto temperamental que actúa como los ojos y los oídos de Elrond en Rhudaur y en el norte. Se puede encontrar una descripción completa de este curioso individuo en el suplemento de ICE Rivendel.

El Hogar de Ascarnil es una casa medio desmoronada construida y ocupada antiguamente por un señor dúnadan de Rhudaur y actualmente convertida en poco más que un montón de piedras de gran tamaño. La casa se encuentra al norte de lo que antes era Rhudaur, y proporciona al elfo una base de operaciones ideal cuando está explorando la zona en busca de señales de los servidores del Rey Brujo.

NOTA: el plano que ilustra las ruinas de la casa también muestra el plano original de la casa, y puede ser utilizado en otras aventuras y en otros sitios; por ejemplo, podría ser la casa de un noble arthadan y su familia, situada cerca de la frontera, y que debiera ser defendida.

PLANO DE LAS RUINAS

(a) **Cocina.** Esta habitación está bien conservada. Está parcialmente hundida y tiene unos sólidos muros de piedra con una amplia bóveda que soporta el piso superior, donde antiguamente había un solario. El suelo ha sido limpiado de escombros, que han sido utilizados para bloquear tres de las

cuatro salidas de la habitación. En una esquina de la habitación hay una tosca cama hecha con paja, hojas y juncos cubiertos por mantas de pelo de caballo. Escondida en uno de sus lados hay una daga de acero de buena calidad.

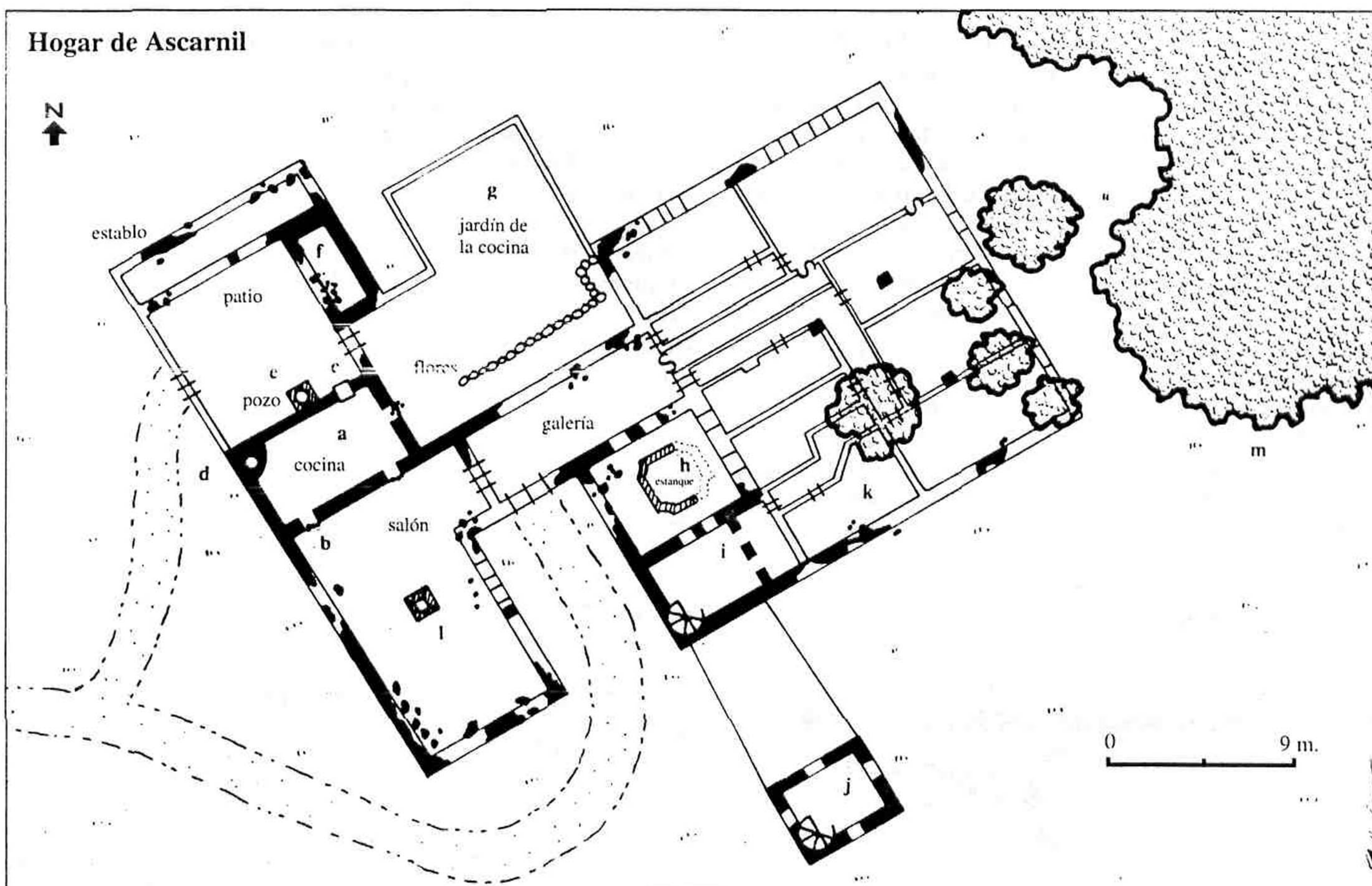
(b) **Puerta bloqueada.** Estas salidas han sido tapiadas con escombros medio pegados con argamasa y piedras caídas de los muros. Este hecho no será revelado a menos que alguien se acerque a mirar de cerca, ya que Ascarnil ha conseguido que encima de la tapia crezcan todo número de enredaderas y plantas trepadoras.

(c) **Puerta trasera.** La única forma de entrar en la cocina es la sólida puerta trasera. Ascarnil ha lanzado tres sortilegios de *Trampa Menor* sobre la cornisa que hay encima de la puerta, de forma que si alguien toca la puerta, recibirá una pequeña lluvia de piedras sobre su cabeza (infligiendo un crítico "B").

(d) **Hornos.** Escondido entre las placas de hierro de la puerta del horno hay un cofre de madera endurecida, reforzada con franjas de latón. El cofre está cerrado y es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. Contiene mudas secas y un arma de recambio. Las ropas son de gran calidad, de color plateado, gris y verde, de la talla de alguien que mide casi 1,8 metros y que es bastante delgado. El arma es una espada corta (+10) de muy buena manufactura, con algunas esmeraldas incrustadas en la empuñadura y un filo soberbio. Bajo el cofre del horno hay un carcaj con 24 flechas de buena calidad (para un arco largo) y un paquete que contiene raciones de lembas (pan del camino) para 24 días.

(e) **Pozo.** Unas plantas bastante altas y exuberantes marcan la localización del pozo situado en el descuidado jardín. El pozo mide un total de 15 metros de profundidad, y el agua se encuentra entre seis y siete metros por encima del fondo. Todavía contiene agua potable.

(f) **Almacén.** El almacén es la otra parte de la casa que to-



davía tiene techo, aunque parte de la pared oeste se ha derrumbado, dejando un gran boquete. Puede ser utilizado como un lugar seco para descansar si la cocina ya está ocupada. Sin embargo, hay alguna posibilidad (01-50) de encontrar algún animal.

(g) Jardín de la cocina. Antiguamente este jardín era cultivado según la manera tradicional dúnadan, y todavía se pueden encontrar en su interior un buen número de hierbas culinarias y medicinales (entre ellas algunas dosis de faghiu, latha, sha y Cesto de Elendil).

(h) Estanque. Anteriormente, este estanque estaba lleno de hermosas plantas acuáticas y peces de colores. Ahora todavía se encuentra lleno de agua debido a los efectos de los canales de drenaje que traen agua, pero una cantidad de líquido se filtra a través de las grietas del mármol. Está bastante descuidado y en su interior vive una víbora acuática (nivel 4) bastante desagradable, cuyo veneno provoca hinchazones y asfixia.

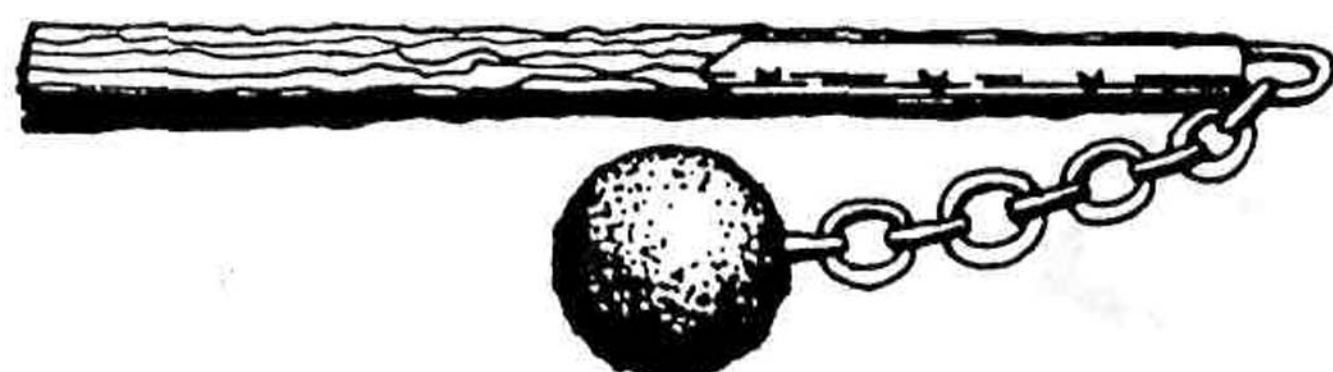
(i) Torre, planta baja. El viejo muro que separaba la torre de la casa se ha derrumbado, y ahora sólo hay tres paredes que soportan la estructura de la torre. Sin embargo, son las paredes más gruesas de toda la mansión y en todos los demás aspectos la habitación está en buen estado. Dos ventanas que miraban hacia el estanque han sido tapiadas con rocas y escombros por un grupo de bandidos que ocuparon la torre después de ser abandonada por sus dueños originales. Una escalera de caracol situada en la esquina suroeste conduce hasta el piso de arriba, pero está traicioneramente cubierta de musgo resbaladizo. Es necesario realizar una maniobra Difícil (-10) para llegar hasta arriba sin caerse.

(j) Torre, piso superior. El suelo de piedra de la torre es sorprendentemente sólido, aunque la mayor parte del techo ha desaparecido, arrancado por una tormenta hace más de un siglo. Hay ventanas con postigos mirando en todas direcciones, lo que proporciona una excelente panorámica de los alrededores. Se pueden encontrar las huellas de Ascarnil en la tierra.

(k) Ruinas quemadas. Esta habitación, cuya función es imposible de determinar, fue obviamente quemada. Los pocos fragmentos de piedra que asoman entre las hierbas están quemados y ennegrecidos. Sobre un montón de escombros se encuentra una extraña figura, de apariencia maléfica: con toda probabilidad se trata de un nazgûl a caballo. En realidad, no es más que una figurita de arcilla de un jinete y su montura, que fue dañada por el fuego que arrasó la estancia.

(l) Salón del hogar. El gran salón se encuentra completamente en ruinas y lleno de todo tipo de hierbas, aunque todavía se pueden distinguir las enormes losas de piedra que forman el hogar de fuego. Bajo un pequeño rincón en el hogar hay una caja de acero. La cerradura es muy pequeña pero con un poco de paciencia y una maniobra de dificultad Media se conseguirá abrir sin problemas. En su interior hay 30 mo y tres gemas valoradas en 2-20 mo cada una.

(m) Bosque. En estos árboles al este de la casa vive un grupo de cuervos negros. Los personajes suspicaces (o paranoicos) podrían confundirlos con gorguervos o crebain de Angmar, espas procedentes de la tierra oscura.



11. AYUDAS DE CAMPAÑA

Esta sección proporciona información específicamente diseñada para ayudar al DJ a integrar el material que se proporciona en *El Imperio del Rey Brujo* a su campaña particular. Se incluyen reglas para generar personajes alistados en el sacerdocio guerrero de Angmar o nacidos en el seno de una tribu orca, así como algunas guías sobre el uso del idioma y algunas ideas para diseñar mapas y aventuras completamente nuevos.

11.1 CREACIÓN DE UN SACERDOTE GUERRERO EN SA

Los oficiales más efectivos de la justicia de Angmar son los sacerdotes guerreros, un cuerpo burocrático dotado de poderes maléficos gracias a su devoción hacia la Sombra y su representante el Rey Brujo. Las siguientes reglas indican cómo generar un personaje de la nueva profesión de Sacerdote Guerrero, y deberían ser utilizadas para crear líderes PNJs para los encuentros en Angmar o con soldados de Angmar.

NOTA: Los personajes de *Rolemaster* se pueden generar de manera similar.

REQUISITOS BÁSICOS

Los reclutas del sacerdocio militar son aceptados sean cuales sean sus orígenes. Son probados y ejercitados desde la infancia (normalmente cuando tienen entre seis y ocho años), y realizan su desarrollo de habilidades de la adolescencia de manera normal, según su raza y cultura. Todos los sacerdotes militares deberían tener un mínimo de Fuerza y Inteligencia de 60. Pueden elegir la Inteligencia o la Intuición como característica principal.

El entrenamiento durante la infancia les proporciona los siguientes grados básicos de habilidad:

Movimiento: Sin Armadura (1), Cuero Endurecido (1);

Armas: De Filo (2), Proyectiles (1), Armas de asta o A 2 Manos (1);

General: Montar (1);

Mágicas: Leer Runas (1), Usar Objetos (1);

Percepción: (1);

Desarrollo Físico: (2);

Idiomas: (6 Grados)

PUNTOS DE HISTORIAL

En lugar de Puntos de Historial, los reclutas reciben el siguiente entrenamiento adicional. Utiliza las primeras opciones si la Característica Principal del personaje es de 90+ (es decir, si tiene Puntos de Poder), o la segunda lista si es inferior.

Primera opción: Reflejos relámpago (+5 a la BD y las BOs), una lista de sortilegios, Lengua Negra (5), habilidad secundaria de Herbalismo (5 grados), habilidad secundaria de Conocimiento de Pueblos/Culturas (5 grados).

Segunda opción: Carismático (+10 a Liderazgo e Influencia), un arma +10 no mágica, un sumando de sortilegios +1 o un sortilegio de uso diario, habilidad secundaria de Tácticas Militares (5 grados), habilidad secundaria de Numeración y Estimación (5 grados).

Se pueden sustituir hasta dos objetos de la lista por un aumento de características siguiendo las reglas del manual de SA.

BONIFICACIONES A LAS HABILIDADES POR PROFESIÓN

La profesión de los sacerdotes guerreros incluye habilidades mágicas y militares, y por lo tanto sus bonificaciones de profesión son las siguientes:

+1: Desarrollo Físico, Percepción

+2: Habilidades de Armas, Habilidades Mágicas

PUNTOS DE DESARROLLO

Los puntos de desarrollo que se pueden aplicar para aumentar las habilidades al subir de nivel están divididos de la siguiente manera:

Movimiento y Maniobra (2), Habilidades de Armas (4), Habilidades Generales (1), Habilidades de Subterfugio (1), Habilidades Mágicas (2), Desarrollo Físico (1), Idiomas (1), Listas de Sortilegios (3).

Pocos sacerdotes dejan algún seminario sin ser visitado antes de llegar a nivel 3.

MAGIA

A pesar de que se les llama sacerdotes, los sacerdotes guerreros de Angmar son una mezcla de animistas y magos. Pueden tener la Esencia (si su Característica Principal es la Inteligencia) o la Canalización (si su Característica Principal es la Intuición) como Dominios de Poder, y pueden utilizar sus listas con los efectos invertidos (ver los personajes orcos para más detalles). Los DJs pueden optar por diseñar listas cerradas específicas para los sacerdotes guerreros.

11.2 CREACIÓN DE UN PERSONAJE ORCO EN SA

El Rey Brujo puede convocar a una desunida confederación de doce tribus de orcos para que cumplan sus órdenes. Los orcos están bastante dispersados, ya que viven en Angmar, en el Monte Gundabad, en el Monte Gram y en diferentes fortalezas de las Montañas Nubladas. La mayoría son orcos normales, que temen a la luz del sol y por lo tanto están bastante limitados en las campañas más prolongadas. Los uruk-hai son extremadamente raros y se mantienen acuartelados en Carn Dûm para situaciones especiales.

Todos los orcos viven atemorizados por el Nigromante y el Rey Brujo, un miedo que es reforzado por los chamanes orcos. Cuando se necesita el servicio de los guerreros orcos, el Rey Brujo envía a sus mensajeros orcos de élite o alguno de sus trolls negros hacia las tribus, que se apresuran a cumplir los deseos de su amo.

Los personajes orcos se pueden desarrollar siguiendo las reglas habituales del manual de *El Señor de los Anillos* (ver páginas 31 a 36 y la tabla CGT-5 de la edición española). Alternativamente, a continuación se describe una generación de personaje más detallada, para quienes desean crear un PJ o PNJ orco con algo más de profundidad y veracidad.

CULTURAS DE LOS ORCOS

Los orcos están divididos en dos grupos raciales distintos: los avanzados uruk-hai y los más primitivos orcos normales. Los personajes uruk-hai deberían ser desarrollados inicialmente como personajes según indica el manual de SA, con la elección de profesiones orcas según se indica más adelante. Los orcos comunes están divididos en cinco grupos tribales. Además, siempre puede haber mezclas de uruk y orcos normales, a los cuales denominaremos orcos "mixtos".

Las tribus de orcos comunes están divididas según su tecnología y su hábitat. Por un lado, existen tribus orcas cuya tecnología es el equivalente al de la humanidad en la Edad de Bronce (suelen ser la mayoría de orcos, y normalmente los que no se encuentran bajo ningún control externo), que pueden habitar en las montañas, las colinas o las llanuras. De mayor tecnología son las tribus que equivalen a una sociedad de la Edad de Hierro, y que suelen habitar en las montañas o en los sistemas de cavernas/minas o en sus campamentos de las llanuras. En partes más remotas de la Tierra Media (no en Angmar) habitan tribus primitivas de orcos cuya tecnología equivale a la de la Edad de Piedra. El nivel de cultura de estas tribus es tan bajo que casi se puede decir que no existe; todos los miembros de la tribu realizan las mismas tareas, no tienen ningún idioma, no tienen armaduras, muy pocas armas y pocos se preocupan por dominarlos.

Las equivalencias de la "Edad de Hierro" y "Edad de Bronce" son únicamente categóricas. Una tribu de la Edad de Bronce puede tener acceso a herramientas de hierro aunque no sepan cómo fabricarlas ellos mismos. Los orcos son muy conocidos por su gusto por los mecanismos diabólicos y complicados, y pueden adquirir la habilidad para construirlos mucho antes del momento en que las culturas prehistóricas de nuestro mundo adquirieron dicho conocimiento.

PROFESIONES DE LOS ORCOS

Existen cinco profesiones básicas entre los orcos: las de guerrero y explorador están definidas en el manual de SA; las de rastreador, jinete de lobos y chamán están descritas a continuación.

Los rastreadores son el equivalente entre los orcos de los montaraces (y también tienen la Constitución como Característica Principal). No tienen acceso a las listas de sortilegios de los montaraces, ya que sólo tienen la habilidad para lanzar magia que suelen tener los guerreros. Están entrenados para mejorar su sentido del olfato, ganando una bonificación +5/nivel a la Percepción cuando se trata de detectar un olor. Además, un futuro rastreador debe gastar un punto de historial en una Habilidad Especial para obtener una bonificación +10 a las habilidades de Percepción y Rastrear.

Los jinetes de lobos son los orcos que forman el cuerpo de caballería de las bandas de merodeadores, montados en alguna de las numerosas especies de lobos indígenas del noroeste de Endor. Los jinetes de lobos de nivel 6 ó superior pueden encontrarse en ocasiones montando scara-gûl, los lobos muertos vivientes que no dejan ningún cadáver cuando mueren. Un futuro jinete de lobos debe gastarse un punto de historial para obtener una montura lobo y la habilidad secundaria de Cuidar Lobos con dos grados.

Los chamanes constituyen la única profesión de los orcos capaz de lanzar sortilegios. Combinan el conocimiento de ambos reinos de poder, aunque cada individuo debe elegir uno para extraer su poder, como cualquier otro lanzador de sortilegios. Su conocimiento incluye los sortilegios mágicos: por ejemplo, los que aparecen en el manual de SA invertidos, o los que conforman las listas básicas de Clérigo Malvado, Mago Malvado o Brujo en el *Manual de Hechizos*, que pueden utilizar para perjudicar o herir en lugar de ayudar o curar.

GENERACIÓN DE UN PERSONAJE ORCO

Un personaje orco se crea de igual manera que cualquier otro personaje. Cuando se tiran las características para cualquier PNJ orco (que no sea uruk-hai o medio-orco), se deben admitir las seis primeras tiradas, aunque haya alguna inferior a 20. Esas características no se pueden volver a tirar.

HABILIDADES SECUNDARIAS DE LOS ORCOS

Las siguientes habilidades secundarias pueden ser adquiridas por los personajes orcos. Las que están marcadas con un signo “#” están sólo disponibles para algunas tribus, según su nivel tecnológico, estilo de vida y localización. Las que están marcadas con un signo “*” están descritas en la sección 2.33 del manual de SA.

Tratar Animales # (I)	Artillería # (I)
Destilar (I)	Camuflaje (I)
Conoc. de las Cuevas* (I)	Cerem./Rituales (PRE)
Hacer Flechas* (AGI)	Forrajear* (I)
Jugar* (I)	Trabajar el Cuero* (AGI)
Minería/Prospección # (I/INT)	Leer y Escribir
Señales #* (INT)	Herrería* (FUE)
Trabajar la Piedra (FUE)	Torturar (PRE)
Construir Trampas* (INT)	Dar Volteretas #* (AGI)
Hacer Túneles (I)	Cestería (AGI)

PUNTOS DE HISTORIAL

Los orcos tienen 2 puntos de historial para gastarse (los medio-orcos tienen 3). Se pueden utilizar para tomar un profesión especial (ver anteriormente); para aumentar una característica o aprender una habilidad secundaria (según las reglas de SA); para aprender el idioma de la Lengua Negra (Zîflas) en grado 3; o para hacer una tirada en la tabla de habilidades especiales de los orcos.

Tirada	Habilidad Especial
01-30	+5 a cualquier habilidad primaria
31-45	+15 a cualquier habilidad secundaria
46-55	Sigilo: +10 a la habilidad de Acechar/Escondarse, +5 a la MM Sin Armadura.
56-60	Mentiroso: +20 a las tiradas de influencia para convencer a alguien con una mentira.
61-65	Grande: +10 puntos de vida y +1 a cada tirada de Desarrollo Físico.
66-75	Feo: -10 a la Apariencia y tira otra vez.
76-80	Gran olfato: +25 a la Percepción y a Kastrear siempre que tenga que ver con el olfato.
81-85	Tesoropreciado: un objeto no mágico con una bonificación +5 y un +5 a la habilidad para utilizarlo.
86-90	Resistente: +10 a las TRs contra veneno, +25 a las TRs contra enfermedades, +10 a los chequeos de moral.
91-95	Malhablado: puede proferir maldiciones de manera muy eficiente, +10 al liderazgo entre los orcos y +10 a la Influencia cuando pretende incitar a la violencia/enfado a los otros.
96-00	Gran oído: grandes orejas que le proporcionan un +20 a la Percepción cuando está escuchando.

LISTAS DE SORTILEGIOS

Los orcos tienen acceso a un número restringido de las listas de sortilegios que aparecen en el manual de SA, y también a algunas otras listas de sortilegios, incluyendo las que el árbitro permita utilizar del *Manual de Hechizos* u otras fuentes. Los árbitros también pueden diseñar sus propias listas de sortilegios orcos basándose en una selección de sortilegios de las diferentes listas que sean más adecuadas para la religión e ideales de los orcos. Las listas de sortilegios marcadas con un signo “#” indican que se puede utilizar la lista invertida. Los árbitros deberían decidir los efectos exactos de cualquier hechizo revertido, especialmente en lo que respecta al alcance y la duración.

- Listas de Esencia Abierta (muy raras): Enaltecimiento Físico, Mano de la Esencia, Ilusiones, Vías de Apertura,

Vías de los Sortilegios, Vías de la Esencia, Dominio Espiritual, Percepciones de la Esencia.

- Listas de Canalización Abierta (más comunes): Maestría en la Detección, Serenar Espíritus, Vías de la Luz y del Sonido, Vías de la Superficie, Protecciones, Defensa contra Sortilegios, Movimientos de la Naturaleza, Sabiduría de la Naturaleza.
- Listas de Esencia revertidas/malvadas (sólo para chamanes): Debilitación Física, Ley Oscura, Ley del Fuego Negro.
- Listas de Canalización revertidas/malvadas (sólo para chamanes): Vías del Silencio y la Oscuridad, Daños de la Superficie, Impurificaciones, Vulnerabilidad a los Sortilegios, Espíritus Frenéticos, Derramamiento de Sangre, Destrucción de Órganos, Desintegración de los Huesos y los Músculos, Control de las Plantas.

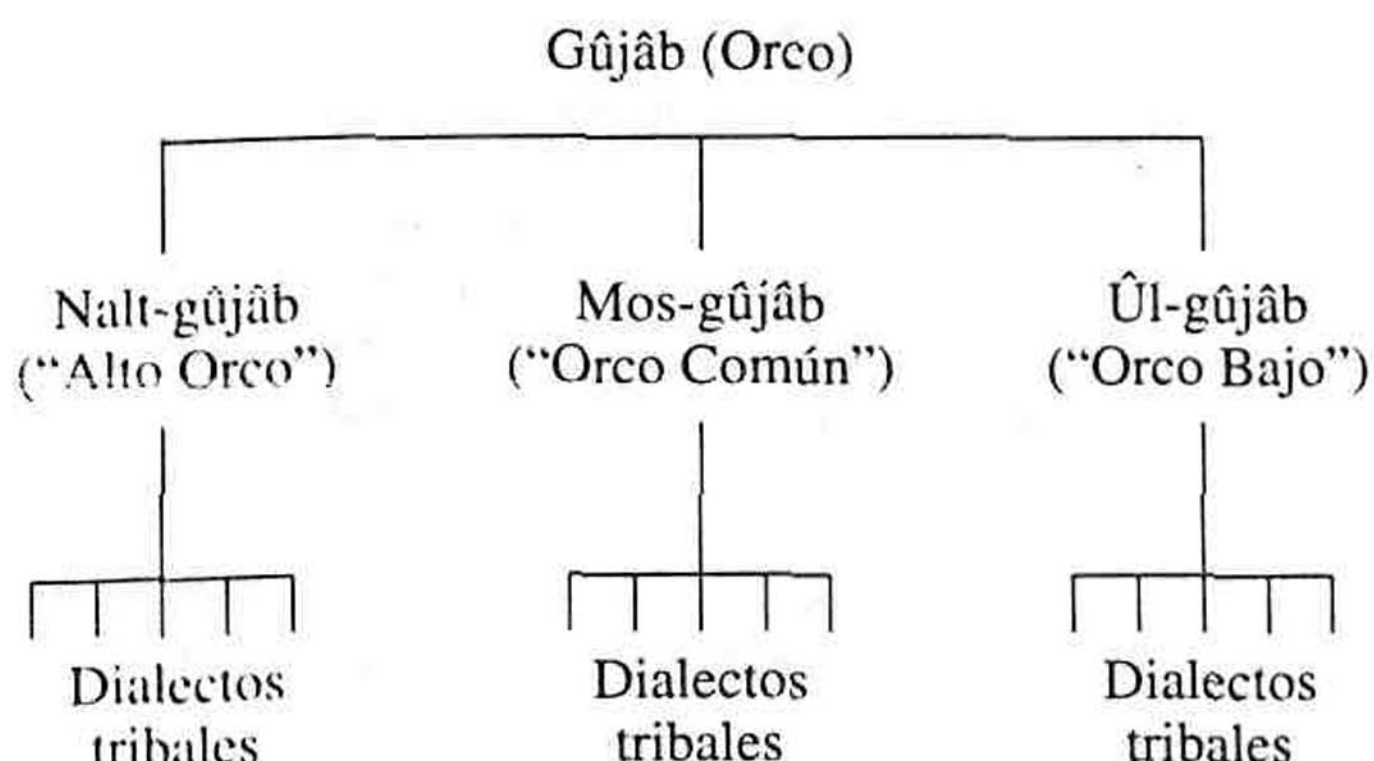
ARMAS DE LOS ORCOS

Las numerosas tribus de orcos poseen entre ellas una gran variedad de armas, aunque no todos saben utilizarlas de la manera adecuada. A continuación están listadas los equivalentes para SA de la mayoría de estas armas, junto con su nombre (en orco común) y los materiales con los que suelen estar construidas.

11.3 LOS IDIOMAS DEL REINO DEL REY BRUJO

Dentro de los confines del reino de Angmar se hablan muchos idiomas. La mayoría de ellos son dialectos tribales del idioma orco, un lenguaje tremendamente degradado por quienes lo hablan, debido al odio que sienten entre ellos mismos y a su innata estupidez e incapacidad para recordar la palabra correcta para un objeto o una acción, lo que suele significar que se inventa una palabra nueva para sustituir la que han olvidado. La mitad del lenguaje de los orcos está compuesto por varias frases abusivas, insultantes o malsonantes.

RELACIÓN ENTRE LOS IDIOMAS



El gûjâb, el lenguaje del que proceden el Nalt-gûjâb, el Mos-gûjâb y el Ûl-gûjâb, no es un idioma completamente desarrollado. Lo hablan los individuos de diferentes tribus y diferentes ramificaciones del idioma (por ejemplo, el Nalt-gûjâb y el Ûl-gûjâb) que necesitan comunicarse entre ellos. Cuando ninguno de ellos conoce el gûjâb, pueden utilizar sus propias ramificaciones del idioma con 2 grados menos o sus propios dialectos con 3 grados menos. El nalt-gûjâb, el mos-gûjâb y el Ûl-gûjâb son las lenguas madres de una rama particular de la raza de los orcos, y son utilizadas para la comunicación entre tribus. Cuando no son conocidas por los

HABILIDADES DE ADOLESCENCIA, PUNTOS DE DESARROLLO Y BONIFICACIONES POR PROFESIÓN

		Reglas de SA			Edad de Bronce			Edad de Hierro			Puntos de Desarrollo para las profesiones orcas				
	Característica	Orco	Uruk-hai	Medio-orco	Montañas	Colinas	Llanuras	Montañas	Llanuras	MI	Guerrero	Explorador	Jinete de lobos	Chamán	Rastreador
Movimiento/Maniobra											3	1	2	1	2
Sin Armadura	AGI	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
Cuero	AGI	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
Cuero Endurecido	AGI	3	3	3	2	3	2	1	2	2					
Cota de Malla	FUE	2	3	1	1	0	0	3	2	3					
Armas											5	3	4	2	4
De Filo	FUE	0	4	0	0	0	0	3	1	3	(3)	(1)	(2)		(1)
Contundentes	FUE	3	1	13	3	3	1	1	1	1					
A Dos Manos	FUE	0	1	0	0	1	0	1	0	1					
Arrojadizas	AGI	1	1	1	1	0	1	0	1	1					
Proyectiles	AGI	0	1	1	0	1	0	1	1	1					
Armas de asta	FUE	1	1	0	1	1	3	1	3	1					
General											2	3	4*	1	5
Trepar	AGI	1	1	1	2	1	0	1	0	1	(1)	(1)	(2)	(1)	(3)
Montar	I	0	1	0	0	0	0	0	1	1		(2)	(1)	(1)	(1)
Nadar	AGI	0	0	0	0	0	1	0	0	0					
Rastrear	I	-	-	-	-	-	-	-	-	-					
Subterfugio											2	6	2	3	2
Emboscar	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1		(2)	(1)	(1)	(1)
Acechar/Escondarse	PRE	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Abrir Cerraduras	INT	0	0	0	0	0	0	0	1	0					
Desactivar Trampas	I	0	0	0	0	0	0	1	0	0					
Mágicas											0	0	0	5	0
Leer Runas	INT	0	0	0	0	0	0	0	0	0				(3)	
Usar Objetos	I	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
Listas de sortilegios	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-					
Misceláneas															3#
Desarrollo Físico	CON	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3		2
Percepción	I	0	1	0	0	0	0	0	0	1	(2)	(3)	(1)	(1)	(1)

Característica principal

FUE AGI I PRE CON

*.- Se debe elegir al menos un grado en la habilidad de Montar

#.- Estos puntos de desarrollo pueden ser aplicados a estas habilidades o a los idiomas.

NOTA: Bajo la sección de "profesiones", el primer número proporciona el número de puntos de desarrollo a gastar en esa categoría de habilidades; el número que hay debajo (entre paréntesis) proporciona la bonificación por habilidad que se aplica a todas las habilidades de esa categoría.

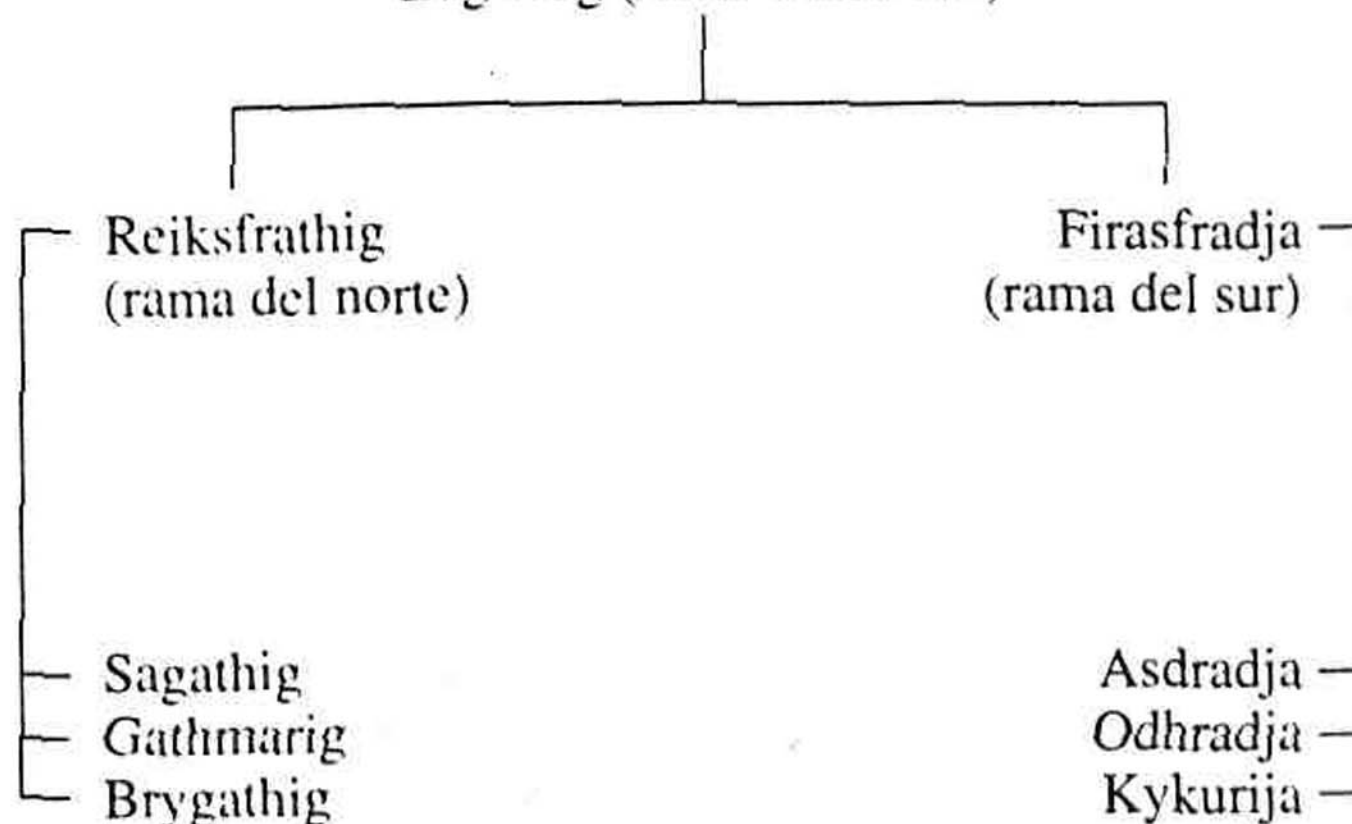
NOTA: Mon.=Tribu montañosa; Col.=Tribu de las Colinas; Llan.=Tribu de las Llanuras; MI=Tribu Mixta.

interlocutores, pueden utilizar sus propios dialectos con 2 grados menos de lo normal.

Hay muchísimos dialectos del orco, e incluso sub-dialectos dentro de las tribus de mayor tamaño. Tales sub-dialectos suelen ser el resultado de una fragmentación social de funciones; por ejemplo, los orcos ocupados únicamente en las tareas militares acabarán utilizando una versión degradada del Código de Comandante (quizás incluso la Lengua Negra). Los trabajadores dedicados a una industria particular crearán palabras para sus acciones y los materiales con los que trabajan, que serán totalmente ininteligibles para los demás.

Los orientales de clanes diferentes se enfrentan a unas dificultades similares. Un granjero brygath que hable con un guerrero asdriag puede utilizar el logathig para comunicarse (con 2 grados menos de lo normal) con él, o el brygathig y el asdradja con 3 grados menos de lo normal. El mismo granjero brygath hablando con una matriarca sagath utilizará el reiksfathi para intercambiar información, o el brygathig y el sagathig con dos grados menos de lo normal.

Logathig (oriental común)



NOMENCLATURA ORCA

Cuando se refieren a su propio pueblo, los orcos suelen utilizar unas descripciones bastante adornadas, especialmente para las unidades de guerreros de élite de la tribu. Los nombres tribales pueden reflejar el título del jefe, el lugar donde se encuentra la tribu, la actividad por la que es más conocida la tribu, o cualquier otra cosa. Algunos de estos términos

son puramente descriptivos. A continuación hay algunos ejemplos, con un intento de traducción.

Thrakburzum	"Portadores de la oscuridad"
Zog-kaprrit	"Cazadores de pájaros"
Askhai	"Primera raza"
Uruk-zagávarr	"Orcos excavadores"
Rênzôhai	"Cavadores de cobre"

ARMAS ORCAS

Arma	Nivel de Tecnología	Nombre Orco	Modificadores
ARMAS DE FILO A UNA MANO			
Espada ancha	B,H	Hankshar	B: -5 contra SA/CE, -10 contra CM/CO
Daga	P,B,H	Thauk (cuchillo)	-15 contra CM/CO
	P,B,H	Kam (puñal corto)	-5 contra CM/CO, crítico primario PE (E)
	B,H	Kurtîl (largo, afilado)	-15 contra CM/CO, crítico secundario TA (A)
Hacha	P	Skopar (azuela)	-20 BO
	B,H	Skaj	+5 contra CM/CO
Cimitarra	B	Jatagan	-5 contra SA/C/CE, -25 contra CM/CO
	H	Pail (sable/machete)	+5 contra SA/C/CE, -5 contra CM/CO
Espada corta	P	Kirras (cuchillo)	-10 contra CE, -30 contra CM, -50 contra CO
	B	Shapat (pequeña espada)	+5 contra SA, -15 contra CM/CO
	H	Shapat (pequeña espada)	+10 contra SA/C/CE, -10 contra CM/CO
Látigo	-	Thupar	-10 BO
ARMAS CONTUNDENTES			
Garrote	P	Kopak	-10 BO
Maza	B,H	Shakop	
Estrella de la mañana	B,H	Rând-maj (cuchilla pesada)	Pifia 4 (sin efecto especial), -5 BO
Red	-	Rrît	Usa la tabla AT-6, ataque pequeño o medio
	B,H	Rrît-maj (red de cuchillas)	Usa la tabla AT-6, ataque medio, crítico secundario PE (A).
Martillo de guerra	P	Kopan (mazo)	-20 BO, alcance 5 m.
	P,B	Shat (azadón)	-5 BO
	B	Kokan (martillo)	+5 contra CM/CO
	B,H	Kazamm (pica)	+5 BO
Hacha de combate	H	Sapat (hacha)	-5 BO (en realidad es un hacha de leñador)
Mayal	B,H	Vargrraf (golpeador con cadenas)	+5 BO, el portador recibe un crítico "C" si hace pifia; B: 50% de que se resbale con la pifie y cause un crítico "E".
Bastón	-	-	no utilizado por los orcos.
Espadón	H	Nicaj (cuchilla)	Un alfanje.
	H	Kordh (gran espada)	+5 BO, rara.
ARMAS DE ASTA			
Jabalina	P,B,H	Hasht o Hudstî (lanza arrojadiza)	P: -20 BO; B: -15 BO; H: -10 BO.
Lanza	P,B,H	Shatî	P: -15 BO; B: -10 BO; H: -5 BO.
Lanza		Shatauz	Utilizada sólo por los jinetes de lobos.
Alabarda	B,H	Kîz (podadera)	B: -10 BO, H: -5 BO, máximo crítico "D".
		Patarshan (bastón-pica)	-10 BO.
ARMAS DE PROYECTIL			
Boleadoras	-	-	No utilizadas por los orcos.
Arco largo y compuesto	-	-	No utilizados por los orcos.
Ballesta	H	Vogtopa	Alcance 21 m.
Arco corto	P	Lak (arco)	Alcance 15 m., -20 BO.
	B		Alcance 18 m., -5 BO.
	H	Shagîl (flecha)	Alcance 18 m.
Honda	P	Flakas	Alcance 15 m.
P: Edad de Piedra. Hechas de pedernal tallado (strraull) u obsidiana pulida (zangur). También incluye las armas de hueso o madera. Cualquier tribu orca es capaz de hacer estas armas. Todas las armas de filo con el indicativo "P" tienen un 50% de posibilidades de romperse al conseguir cualquier pifia o impacto crítico contra armaduras de coraza o cota de malla. B: Edad de Bronce. Hechas de bronce, una aleación de cobre y estaño. El bronce no puede afilarse demasiado (lo que provoca grandes penalizaciones en las BOs), y es propenso a doblarse; hay un 30% de probabilidades de que con cualquier pifia, el arma se doble o se rompa. Todas las tribus orcas de la zona de Angmar pueden hacer estas armas. H: Edad de Hierro. Hechas de hierro y acero tosco. El hierro y el acero son pesado y rígidos, y sus filos y puntas pueden afilarse mucho. Sólo las tribus orcas más avanzadas saben hacer estas armas. NOTA: Se deben aplicar todas las estadísticas normales a las armas orcas a menos que se indique lo contrario en la tabla anterior.			

Snagoth	"Tribu de esclavos"
Lughoth	"Tribu de la torre"
Stralhoth	"Tribu del pedernal"

Los nombres de las unidades de guerreros de una tribu son motivo de un orgullo y respeto casi religioso. No todas las tribus tienen una banda de guerreros digna de un nombre, y los nombres se pueden perder si la reputación de la unidad queda comprometida por un acto cobarde o un fallo. A continuación hay otros ejemplos, también traducidos.

Uruk-tîmorshâm	"Terribles orcos aterradores"
Uroth Bârtas-ora	"Orcos que gritan como el viento"
Shendrautsham-thauku	"Cuchillos brillantes"
Dîg-tumarr	"Hedor ardiente"
Uruk-kontrodu	"Orcos que castran perros"
Uruk-majâkul	"Orcos que penetran como el hielo"
Mûbûs-mûbûllat	"Humareda oscura"
Shatûp-kâmâbu	"Pies aplastantes"
Uroth Korr-sulmogu	"Orcos que avanzan como guadañas"
Ujâkalsak	"Fauces de lobo"
Ashgîjakshîgogu	"Orcos que primero prueban la sangre"
Dol-bûtharg	"Desolladores de ovejas"
Bagalhaj Kurvbaur	"Hijos de ramera devoradores de excrementos"

Utilizando el glosario de términos orcos, es posible crear nuevos términos tribales y títulos de régimen para las tribus que el árbitro diseñe. Naturalmente, ningún glosario de



términos orcos puede ser completamente exhaustivo, debido a lo propensos que son los orcos a crear sus propios dialectos mutuamente ininteligibles. Con el tiempo, el flujo lingüístico cambiará el significado de las palabras básicas, eliminando frases que antes eran populares y añadiendo sílabas completamente nuevas. El orco es un idioma en constante cambio, y raramente suele tener una mínima consistencia interna.

IDIOMAS EN EL REINO DEL REY BRUJO

Idioma	Hablantes	Otros nombres	Máximo grado hablado	Máximo grado escrito
Orco común	cualquier orco	Or. "Gûjâb"	3	1
Alto orco	tribus de orcos de las montañas	Or. "Nalt-gûjâb"		
Orco medio	tribus de orcos de las colinas	Or. "Mos-gûjâb"	4	2
Bajo orco	tribus de orcos de las tierras bajas	Or. "Ôi-gûjâb"		
Dialectos orcos tribales	cada tribu particular		4	2
Lengua Negra	servidores de Sauron ejército/gobierno de Angmar sacerdotes/magos oscuros	Or. "Ziflas" S. "Morbeth"	5	5
Oestron	tribus humanas	S. "Ilbeth"	4#	4#
	orcos, trolls	Or. "Shîgûjâb"	3	1
Dunael	dunlendinos y sus descendientes	Or. "Zoshgûjâb"	4 (5)*	—
Blarm\$	montañeses (rhudaurim)		4	2
Logathig	orientales, dorwinrim	O. "Lengua-del-pueblo" S. "Beth-i-Rhûn" Or. "Zhurm"	4&	4
Sagathig	tribus sagath		5	5
Asdradja	tribus asdriag		5	5
Signos comerciales	angmarim, uruk-engmair	Or. "Shen-holla"	—	1
Código de Comandante	soldados de Angmar	Or. "Urdhno"	3+	2!+

#. Ningún angmarim suele hablar oestron por encima de grado 4, aunque algunos eruditos y gente viajera (por ejemplo, los espías) puede alcanzar el grado 5.

*. Ningún dunlendino habla dunael por encima de grado 4 excepto los que han sido entrenados como bardos.

\$. Quienes saben hablar en dunael pueden hablar en blarm con 3 grados menos de su grado en dunael; por supuesto, tanto ellos como cualquier otro ser hablante puede aprender más grados.

!. El Código de Comandante "escrito" incluye la comunicación mediante señales visuales y otros signos que se dejan para que los demás los lean.

+. Las tropas de infantería suelen aprenderlo a grado 1; sólo los oficiales aprenden el Código hasta grados superiores.

NOTA: Naturalmente, algunos personajes de Angmar sabrán otros idiomas; por ejemplo, puede haber algunos textos robados escritos en sindarin o en quenya que podrían interesar a los brujos. Los agentes del Rey Brujo que cruzan las fronteras del reino hablarán toda una serie de idiomas de Rhovanion (eothrik, atliduk o nahaiduk), así como el adunaico o el labba. Los detalles de los idiomas dados aquí amplían los que se dan en el manual de SA.

GLOSARIO DE TÉRMINOS ORCOS

A				C	
Abajo.....	poshât	Arquería.....	kalaum	Caballería.....	kalors
Abedul.....	blotaz	Arrasar.....	shoshog	Caballero.....	bujar
Abertura.....	fût	Arrastrarse.....	ok, zovarr	Caballo.....	kal
Abeto.....	brodh	Arriba.....	nalt	Cabeza.....	kôk, krî
Abismo.....	pafund	Arrojar.....	flak, hûd, hodh, hud,	Cable.....	tol
Abrir.....	hap, kaul		kasta	Cabo.....	bruk
Acantilado.....	shakâmb	Arroyo.....	lumvogal, rak, pru	Cabra.....	dagrí
Acebo.....	prall	Arruinar.....	shakatrog	Cacerola.....	taugan, kus
Acero.....	golnauk	Artesanía.....	shakathsî, zog	Cadena.....	varg
Aceite.....	voj, vaj	Artesano.....	zogtar	Caída.....	bî
Ácido.....	tharb, tharm	Artillería.....	topa	Caldero.....	kazan
Acobardarse.....	shûkturaz	Asar.....	pîk	Caldo.....	lang-maush
Acosar.....	hrja	Asediar.....	rothog	Cálido.....	nâgrofût
Acuchillar.....	kâg	Asedio.....	shatorothaum	Caliente.....	nazot
Adelante.....	parpara	Asesino.....	vrás, thrug	Calor.....	naxotas
Administración.....	mûbarshtaum	Asesinos.....	thrugrim	Calvo.....	paflak
Adobo.....	tursh	Asignar.....	laudh	Cámara.....	od
Adolescente.....	dâjal	Ataque.....	sulmog, inras	Camino.....	rrug, ud, udh
Adulto.....	moshar	Atar.....	dotûrog, krimp	Camino, sendero.....	gâjîrm
Afeitar.....	rruj	Aterrador.....	tîmorshâm, trêmabshâm	Campamento.....	fushaum
Afilado.....	mûprofit	Aterrorizar.....	trêmab, tîmorog	Campana.....	kumbon
Agarrar.....	zâ	A través, por encima.....	tî	Campo.....	fûadh
Aguijón.....	thumbog, kafshog	A través, contra.....	tarthur	Campo de batalla.....	fushjalut
Águila.....	shakpôn, shakâb	Aturdir.....	hutog	Camposanto.....	vorroz
Agonía.....	dhaub	Aullido.....	ulurî	Canal.....	vî, lug
Agresivo.....	sulmus	Avalancha.....	rung (al)	Canalizar.....	vâjos
Agreste.....	ashpar	Avena.....	tarshan	Candil.....	kaur
Agricultura.....	bujûkasî	Aves de corral.....	shapêz	Cantar.....	kandog
Agua.....	jut	Ayudante.....	zâvandas, gagna	Capa.....	potâk, gun
Aguja.....	gîlpân	Azadón.....	shat	Capitán.....	krîtar
Agujero.....	vraum, baur	Azotar.....	fashaukalog	Carbón.....	kûmûr
Ahogarse.....	mâbûs	Azucla.....	skopar	Carencia.....	ekla
Aire.....	kîa	Azul.....	kaltari	Carne.....	maushat, maush
Ala.....	flatar			Carpintero.....	nûdrokas
Alabarda.....	patarshan	B		Carretilla.....	korroz
Alarma.....	kushtraum	Bajo, adjetivo.....	ûl	Carromato.....	korn, krogor
Albañil.....	gurgêndas	Bajo, preposición.....	nan, nên	Carroña.....	marsh
Alboroto.....	zum	Banco.....	tog	Casa.....	shatap
Aliado.....	bosnauk	Banda, cuerno.....	rûp	Castigo.....	danoj
Alianza.....	bashkaum	Barba.....	mîkar	Castillo.....	kalá
Allí.....	at, atîgat	Barco.....	lundar	Casto.....	faus
Alimentar.....	ushk	Barra.....	shul, loz	Castración.....	trod
Almacén.....	hambar, mabaj	Barro.....	balt	Catarata.....	ujavar
Alquitrán.....	katran	Barracas.....	kazorm	Cavar.....	garmog
Altar.....	thoror	Barranco.....	plaskom	Caverna.....	shâpol, shâtroful
Alto.....	nalt, hai, gajat	Barrio.....	bukol	Cazador.....	gajutar
Alto, sonido.....	zânalt	Bastón.....	shakop	Cazar.....	gajûp
Altozano.....	kodraun, kodraz	Bastón-pica.....	patarshan	Cebada.....	olb
Amanecer.....	agon, daga	Batalla.....	lutaum	Celda.....	kolauz
Amargo.....	tharbat	Baya.....	kokar	Cenizas.....	hî
Amarillo.....	vordog, gul	Bazofia.....	shaplag	Centro.....	mos
Ámbar.....	kolaubar	Bebé.....	foshnu	Cera.....	dûl
Anaquel.....	grazadh	Beber.....	pau	Cerca.....	afar
Ancestro.....	stargûsh	Bebida.....	pî	Cerdo.....	dorût, thî, gris, dorr
Ancho.....	gogân, gûjân	Bestia.....	stâz	Cerebro.....	trû
Anciano.....	ma-plâk	Bien.....	pus	Cerradura.....	brav
Andanada.....	batar	Blanco.....	bardh	Cerrar.....	mûbûll, mabûll(um)
Andrajoso.....	zholan, lockaman	Boca.....	goj	Cerrojo.....	llôz
Anillo.....	nazg, unaz	Bocado.....	kjani	Cesta.....	skort, kosh
Animal.....	dyr	Bolsa.....	thos	Charca.....	hurdh, polog
Antiguo.....	motsham	Bombear.....	tulumub	Chillido.....	karkas, sokalî
Antorcha.....	paushatar	Borde.....	ana, buz	Chimenea.....	oxhak
Año.....	vaut	Borroso.....	mugat	Chirrido.....	kîs
Aplastar.....	shatûp, marzgi	Bosque.....	pûlgoruz, pûlmotshâm	Chispa.....	staukî
Apresar.....	rok, kap	Bota.....	kapuk	Chocar.....	flak
Apretado.....	pausûk	Bote.....	lundar	Choza.....	kasol
Aquí.....	katû	Botín.....	grûmbull	Cicatriz.....	nûjol
Arado.....	parmênd	Bramido.....	kakok	Ciego.....	vorbat
Araña.....	moraumang	Brazo, extremidad.....	krah	Cielo.....	kîl
Arañar.....	cop	Brea.....	sor	Ciénaga.....	mosal
Árbol.....	drû, laus	Brezo.....	lâvadh, marraun	Ciervo.....	nâdrô
Arboleda.....	pûlâth	Brillante.....	shendrautsham	Ciervo, pequeño.....	kaprul
Arcilla.....	bot	Brillar.....	shakalakog	Cima.....	maj
Arco, arma.....	bogi, lak	Broche.....	mûbarthok	Cimitarra.....	jatagan, pal
Arco arquitectónico.....	kular	Bronce.....	zoshk	Cinturón.....	broz
Ardilla.....	kautar	Bruja.....	shatraug	Círculo.....	roth
Arena.....	rar, shurr	Bruto.....	shâtaz	Cisne.....	mîlom
Ariete.....	krîdash, dash	Bueno.....	mîr	Ciudad.....	kûtot, ûtot
Arma.....	brûlk	Buey.....	ka	Ciudadela.....	kûtotaz
Armadura.....	korrac, kalkan	Búho.....	kukumak	Clan.....	fos, bajrak
Arquero.....	kalus	Buitre.....	gâjûp, hut	Clavar.....	nûgis
		Burla.....	parkosh, parkol		

Clavo	gozad, nagli
Clima	mot
Cobarde	fraukanak, tutas, zêmar-pak, ragur, skraefa
Cobre	rêm
Cocer	pîk
Cocinar	pîk
Codicia	lakîm
Cofre	kista
Coger, cogido	mâbaj, rrok
Cojo	haltz
Cola, animal	baushat
Cola, pega	kaurash
Colgar	vîrr
Colina	kodar, suk
Collar	gîrdan
Colmillo	kâsak, kalsak, kragor, dahâmab
Color	nâgir
Colorete	kaugzi
Comer	ha
Comestible	nagrânsham
Comida	kjani
Compañero	shok
Competición	mund
Común	pa-shî
Concha	lavor
Cónclave	kashaul
Condensación	fund
Conducir	nâgas
Conejo	kunol
Congelar	nâgrî
Conquistar	sundaum
Consejero	kîshaulus
Construir	nûdertog
Copa	zân
Corazón	zêmar
Cordillera	varg
Cornear	gore
Correa	rûs
Corredor	rêndas
Correr	vrapog, rênd
Cortar	pros, plag
Corte	oborr
Corte, ley	gîkator
Corteza	lavozâgh
Costilla	braun
Cráneo	rrashat, kafak, rum
Crepúsculo	mug
Creta	shâkumbas
Criar	rraus
Cristal	zahîm
Crudo	hazt
Crucificar	krûksog
Cruel	mauzur
Crujir	plas
Cubil	shatrôful, shatrôfûk
Cuchillada	gash
Cuchillo	thauk, hnifur
Cuello	kadaf
Cuerno	brî
Cuero	lakur
Cuerpo, masa	tuf, turm
Cuerpo, persona	trup
Cuervo	sorr, gal, korb
Cuervo carroñero	starkok
Cuchilla	thumb, maj
Culto	fê, bos
Cuña	pûk
Cúpula	kub
Curar	mîkog, sharog

D

Daga	thauk, kam, kurtîl
Daño	dâm
Dardo	môshm bauz, shatauz
Debajo	nên
Débil	dobat
Decadencia	prâsog
Dedo	gaushat
Defecación	dâhaut
Defecar	dâhautom
Defensa	mûprogît
Demoler	rifa
Demoníaco	dâgalûr

Demonio	dâgûl, drok, pauzûl
Deporte	dafrim
Derecha	dath
Derramamiento de sangre	gîjakûdob
Desagradable	korût
Desastre	bolb, dâm
Descenso	zâbrât
Desfiladero	plaksom
Desgarrar	shakîrr
Deslizarse	skrigz
Deslumbramiento	akarahûm
Desmembrar	koptog
Desolado	fatoft
Desollar	rîp
Después	mâbas
Destilar	shakulog
Destripar	dakog, nixîr, zorrat
Destruir	zâdûk, egur
Detrás	prap
Día	dautas
Diablillo	âkul
Diente	dhâmab
Diezmo	dhît
Dinero	par, hola
Dique	lod, ví, hondok
Disfraz	shatragtaum
Disfrazar	shatratog
Disfrutar	dafar
Disparar	kallog
Distante	largat
Doblado	parkulum
Dolor	daumab, hrzig
Doncella	vajâz
Dormir	flo
Dragón	kûlkodar
Draque	rosak
Droga	shushatus
Dulce	âmbal
Duro	gurat

E

Ejecución	vâdoksâm
Ejecutar	vâdoksog
Ejército	ushtar, ushtarak
Elaborar	zîm
Elfo	zan, pakên, karkanzol, golog (noldo)
Élite	ta-parat
Ellos	tul
Emboscada	prauta
Emisario	dargum
Empalizada	thur, thark, prauta
Empapado	gull
Empujar	shatîg
Empujón	shatî
Empuñar	gazog
En	na, mab, parmab
Enano	vok, shakutarbîk
En pendiente	taposhât
Encadenar	prang, haft
Encantamiento	fal
Encantar	namat
Encontrar	gimb
Encrucijada	ûdakûk
Enemigo	armauk
Enfado	zêmaraum
Enfermedad	samund, langat
Enfermo	samund, sjuk
Enjambre	kraun
Ennegrecer	nixî
Enorme	stor
Enredar	kaprît
Enrollar	poshatîl
Enterrar	vorrog, jargza
Entrada	dolap, ta-hûm, doraz
Entrar	hû-nâ
Entre	nâdar
Entumecer	dofna
Envenenar	holmoj, eiturir
Erizo	urauk
Escalerilla	shakalaz
Escarbar	garmog, grafa
Escarcha	fâtofsân
Escarpado	thopausan
Esclavo	snaga

Escollo	kurth
Esconderse	mûshof
Escudo	skût
Escupir	pûshatîg
Eso	alag, ajog
Espada	shapat, kordh, hanhar
Espada ancha	hanksar
Espadachín	kordatar
Espalda	kurrauz
Espantoso	laug, ûgurz
Especia	bulmos
Espectro	gûl, ankath
Espectro del Anillo	nazgûl
Espía	vozagog, njoshari
Espino	gâjêmbab, gaddur
Espíritu	frûm
Espíritu maligno	ari
Espuela	mamuz
Esquilar	koth
Esquina	kând
Estación	staun
Estalactita	hoj-gur
Estalagmita	rumab-gur
Estancado	âmul
Estanque	logon, laukan
Estaño	kalag
Estar delante	pros kokan
Estatua	pomon(dog)
Este	lînd
Estiércol	aburzgur, bajaga
Estofado	jan
Estómago	lugûth
Estrangular	mûbûs
Estrecho	nagushat
Estrella	ûlûrag, vir
Estribo	krop
Estropear	praush
Estúpido	marr
Excavar	zagâvart
Excremento	bagal
Exilio	margim
Expedición	fushat
Explorador	gîrmus
Explosión	karkât, plasî
Explosivo	plasas, karkîtâs
Expulsar	dabog
Extraer	guror, grroll

F

Fanático	fotak
Fantasma	angath, lub, mangath, lûgât, gogol, gûl, draugur
Faro	paustar
Fauces	nôful, korlash
Feo	shêmatut, gâjûmat
Fiesta	gost
Filo	ana, skag
Fin	fund, mûbaram
Fino	hol
Flecha	shaugît
Flor	lûl
Forajido	arataus
Forja	fark
Fornicar	kurvanog
Fortaleza	kala
Frenético	kamordî
Frente	bal
Frío	fâtoft
Frontera	kufî
Fruto	pam
Fuego	zâjar, bal, ghash
Fuera	jashat
Fuerte	fukisham, ofl(s)
Fuerza	pardahûn
Fundir	shakrîg
Furia	tarbâm, tarbohom, shafrohom, gnyja

G

Galerna	satug
Gallinas	shapênd
Gallo	gâjol
Gamberro	zuzar
Ganador	fitus
Ganar	fitog

Gancho	grop, krab, gank
Garganta	fût
Garra	kâthotar, bukra
Garrote	kopal
Gemido	vatog, gîmog
Gigante	vâgûn
Giro	lakund, luj
Glaciar	akul
Golpe	frîb
Gong	daul
Gordo	dajambat
Gorro	kasul
Grande	madh, fha, mad
Granito	shakrop
Granizo	broshan
Granja	kûflag
Grano	kolbîs
Grasa	ûndur
Grieta	kam, kar
Gris	murg, murm, gra
Gritar	bartâs, kjaftur
Grito	bartas
Grueso	trash
Gruñido	hungrog
Guante	dorashak
Guardia	rog, rogtar
Guardaespalda	rog-votak
Guarnición	kûtoz
Gubia	lûk
Guerra	lufût, strigz
Guerrilla	lufûtaum
Guía	ûdahok
Guijarro	curr
Gusano	krûmab, dhomaj

H

Hablar	flas
Hacer	bâj
Hacha	sapat
Halcón	sâkaftor, gîrakûn
Hambre	û
Harapo	lock, rrock
Harina	gîl
Heno	bar
Heraldo	kasnok
Herir	daumab, skagza
Herramienta	vegal
Hervir	zau
Hielo	âkul
Hierba	bar, baraushat
Hierro	hokur, jarn, ong
Hijo	baur
Hilvanado	raf
Hincharse	frîjat
Hogar	votar
Hoja, árbol	flot
Hoja, espada	pros
Hollín	bloz
Hombre	najor, bur
Honda	flakas
Hongo	kapurd
Hora	sahat
Horno	furr
Horrible	rakothas, tîmorshâm,
	nagîthas
Horror	shêmat
Horroroso	lomorâshâm
Hueco	grop, zhavarr
Hueso	asht
Huevo	vo, voz
Humeante	tûmat
Húmedo	lagat
Humo	tûm
Hundirse	mîbûs

I

Incursión	sulmog
Imperio	porandor
Infancia	kâmbasor
Infierno	skator
Ingeniero	zongot
Insecto	vîz
Insulso	mûbûlat
Insultante	fîs
Insultar	skamma

Insulto	fîgû
Interior	votauk
Intestino	zorr
Inundar	trul
Invención	shapauk
Invernadero	gîth
Invierno	dauman
Isla	ugadhol
Izquierda	majât

J

Jabalí	goltur, dorr
Jarra	kolk, kanat
Jarrón	bok
Jaula	kafâz
Jefe	krî-krîsur, krûal, krîfaus
Joya	zâhovar
Juego	losôg
Jugar	los, losug
Juglar	kâmgtar
Junco	zungath
Junto	pran
Jurar	malkog

L

Laberinto	humbor
Ladrillo, arcilla	korpaus
Ladrón	raendî, vajodhar
Lago	karmaz
Lágrima	karg, graus
Lana	losh
Landas	bîshûk
Lanza	shatauz, hoshat,
	patarshan, hashat, shatî
Largo	gûjat
Larva	grub
Lastimoso	bag
Latidos	groshat
Látigo	shufar, thupar
Latón	praunk
Leche	kumashat
Lejos	larg, largat
Lengua	gûjâb
Lengua, idioma	ta-folun
León	lâtagû
Leproso	zigibanauk
Levantarse	nagraufom
Leyenda	pral
Licor	ambor
Liderar	lapus
Liga	zabîslaw
Linterna	fanar
Llama	flak, ghash
Llanuras	rafshat
Llave	kolos
Llenar	mûbush
Llevar	mûbaj, vosh
Lluvia	shau
Lobo	scara, ujâk
Lóbrego	muzug, orsar
Loco	galin, trênot
Lodazal	balt, losh
Luchar	parfûtag, glima
Lugar	vênd
Lujuria	opash, vosû
Lujurioso	voskor, opashum
Luna	hân
Luz	draut
Luz del día	draut
Luz del sol	drautîl
Luz lunar	drautrân

M

Macizo	valaumshâm
Madera	drû, pûl, drû
Maestro	goth, zot
Mágico	laga
Maldecir	nîdik
Maldición	bolvag
Maleza	shakurr, karth(î), safaka
Mal hábito	ovani
Malicia	illfysi
Maloliente	flâgû
Malvado	laug (shat), illska
Manchado de sangre	pargîjakun

Manjar	moz
Mano	dorâm
Mantequilla	talûn
Mañana	mang
Mar	dot
Marca	shon
Marcado	shanûm
Marfil	fauldush
Marrón	zoshkat
Martillo	kokan, magath
Más	mâ
Masacrar	thor
Más allá	tî
Más lejos	mâ-larg
Matar	vras, mâbûs, drep(a),
	vûras

Matorral	drûth, shakurr
Maza	shakop
Mazmorra	bauruk
Mazo	kopan
Medianoche	mosnat
Medio	mos
Mediodía	mosdaut
Mente	hugi
Mentir	rêg
Menudillos	gahuta
Mercado	trog
Mercenario	pagamarras
Mercurio	zahuv
Mesa	trîz
Meseta	boshok
Metal	madom
Miedo	tîmer
Miel	mâgalt
Mío	zô
Mimbre	garshota
Mirador	voshatraum
Mirar	gon(a)
Miserable	vesall
Místico	vogaumtar, ândartar
Mitad	gîsm
Moco	kûrr
Molde	mûk
Moler	blûg
Molido	shakraum
Monótono	murg
Monstruo	katalâ, kulshodar, flagz
Monstruoso	pakon
Montante	kapargîl
Montaña	mal
Montar	bartom
Montón	grumbull, tok, tub,
	turr, kup

Morder	kafsog
Moreno	zoshakan
Morral	kulot
Mortal	vâdôkîprus
Mortero	shator, aurok
Motín	rramug
Moverse en silencio	vaudhom
Muchos	shum
Mudo	pa-gog, pugoij
Muela de molino	gur-maporfas
Muerte	vâdôk, gurz
Muerto	vâdôkan
Muesca	gadhê
Mujer	gru
Mundo	bot
Muralla	maprojit
Muro	kûthaus
Música	kâng, kângtaum
Mutilar	ulog
Muy	shum

N

Nación	komab
Nada	asgâjâ
Nadar	notog
Nalga	hom
Nariz	hund
Náusea	velgja
Necrofago	zuzar, haldûp
Negro	zau, zî
Nicho	skut
Nido	kordh

Niebla	mîgûl
Nieve	bor
Nigromante	par-vadokunaut
Nigromancia	dî-vadokunvot
Niño	foshân
Noche	burz, nat
Nómada	shatogtar
Norte	vor, voraut
Nube	ro
Nublado	varanat
Nuevo	rau
Nuez	ar, kokar
Nunca	kurr

O

Objetivo	kak, kalaum
Obscenidad	nadoht
Oculto	fashoht
Odiar	urro, hatur
Odio	urrogat, illska
Oeste	porandaum
Oficial	zûrtar
Ogro	drangu
Oído	vosh
Oír	daggog
Ojo	auga, sù
Ola	val, dalg
Olla	kus
Olla (grande)	shatâmûb
Olor	marr-ora
Orbe	top, shuk
Orco	uruk, snaga
Orden	urdân
Ordenar	urdanog
Orgía	shafreñaum
Orgullo	mîburr
Orinar	shurr
Oro	art
Oscuro	mûbûllat, orrat, burz
Oscuridad	burzum
Oso	arau
Otoño	visht
Oveja	dol

P

Padre	paraund
Paja	kashat
Pájaro	zog, shapênd
País	dé, tok, torv, krahaun
Pala	lopat, kag
Pálido	zaboht
Paloma	plumub
Pan	buk
Pánico	lomor
Pantano	mokal
Pararse	nâdal
Paso	prak
Paso, montañoso	kaf
Patada	shakolam
Patíbulo	karmangol
Patrón	lajîl
Pavimento	pîlak
Pedazo	lâmosh
Pedernal	stral
Pedir	lûp
Pegar	bî, rraf, hogg
Pelear	bartás
Pelo	kaum, flok
Peltre	kalaj
Peor	illa
Pequeño	vogal, sma
Pergamino	lâmosh
Perro	hundur, kon
Persona	vot
Perversión	mûbrapshat
Pesado	rând
Pescado	poshak
Peste	shataz
Pétreo	gurat
Pezuña	thundar
Pica	kazam
Pico, animal	skop, skûp
Pico	drop, thop
Pie	kâmâb
Piedra	gur

Piel	kâmog
Pierna	kâmb, shal
Pilar	shatûl
Pillaje	plakaut
Pináculo	kulm thop
Pino	paush, brodh
Pinza	hûth
Pizarra	pafûk
Plaga	murtag
Plancha	drras, dhog
Planta	baum
Plata	zûbardh
Plato	logon, pâjat
Plegaria	lutom
Poco profundo	gokat, skugga
Pocos	shum, pak
Podadera	kîz
Poder	fuk, orka
Poderoso	fukaush
Polvo	pluhûn, ryk
Pony	kalush
Por	afar
Por debajo	poshat
Porquería	palav
Portal	hûm
Posterior	prapsam
Pozo	grop
Presa	gûjah
Preservar	ruj, mûbaj
Primavera	prandavor
Prisión	burg
Profundo	tholl
Proteger	maprog
Protuberancia	bungo
Pueblo	hai
Pudrirse	kalbasaun
Pueblo	katund, fashat
Puente	ur
Puerta	dar
Pulga	ploshat
Pulgar	pulkîr
Puñetazo	grushat
Puro	papîg
Púrpura	vajolk
Pus	golb

Q

Quejido	ulurîjât
Quemar	dîg

R

Ráfaga	pû
Rajar	krîr
Rama	dob
Ramera	kurv
Rápido	shapît
Rastrillo	traun-zabraut
Rebaño	graug, tuf
Rebelde	karîngrautas
Recién	raushatas
Rechinar	zal, zurr
Rechoncho	huka
Recipiente	vorb
Recreación	klodh
Recto	drît
Reducir	voglog, pushtog
Refugio	stroh
Regañar	skamma
Regla	durb, zotnog
Reina	mabrotnosh
Reinado	mabrotnog
Reliquia	mabotun
Rendirse	dorzog
Repeler	shaporr
Reptil	shatarpî
Resaca	zoza-marz
Resbaladizo	hal
Rescate	shaparbalaum
Residencia	banôs, banâm
Resplandeciente	skalkîsham
Resplendor	kulamâk
Retorcer	pardrogat, lakog
Ribera	ana
Rico	pasun
Río	lum

Risco	thop
Rito	kromtaum
Ritual	kaushatar
Robar	vîdûl
Roble	dushak
Roer	brogat
Rojo	kukû, raugz
Ropa	palhur
Romper	molva, thû
Rueda	rukul
Ruedo	lam
Rugido	bukot
Ruido	zhurm
Ruidoso	zhurmat
Ruina	garmadh

S

Sabor	shîgog
Saco	thos
Sacrificio	flî
Sal	kraup
Salón	hajât
Saliente	buz
Saltador	shiruk
Saltar	varsulom
Salvaje	ogar
Sangre	gîjak, blog
Saquear	plakis
Sargento	rroshatar, dratul
Sauce	sholg
Sebo	kajam, ûndûr
Seco	thag
Secreto	jîshotasaun
Sed	otûgat
Sediento	otûsham
Sediento de sangre	gîjakpîs
Segar	korr
Sembrar	dos
Semilla	far
Sendero	shatog, rrug
Sentarse	rrau
Señor	goth, zot
Señor de la guerra	zotan-lufutâtar
Señuelo	nûdîl
Serpiente	gâjarpan
Serrado	thopur
Severo	mânorshâm
Seta	kapurd
Siempre	parhor
Sierra	sharr
Sífilis	frangîz
Signo	shen
Silencio	hoshat
Silla de montar	shal
Sirviente	sharbtur
Sobre	mûb, mûbi
Sodomía	bûtharog
Sol	dîl
Soldado	ushatar, uruk
Solo	naît
Sombra	hî
Sombra nocturna	madargon
Sonar	bî
Sonido	zâ
Sordo	shadûr
Subordinado	haz
Suciedad	flauk
Sucio	onreinn
Suelo	tok
Sueño	gajum
Suerte	shorat
Sur	jug
Surco	vî

T

Tajo	krîrog
Talismán	hajmalî
Tallar	gadûhênd
También	dô
Tambor	lodar, daul
Tatuaje	larzaum
Tatuar	larzog
Tejo	barshênat
Tela	palhur, kô
Telaraña	korg

Temer	drû
Temible	tîmorshâm
Temor	ponî, dru
Tempestad	murlât
Templo	hînor, faltor
Tenazas	dan
Tenedor	baug
Terrible	tîmorshâm
Territorio	trov
Terror	tîmor, trêmab, ognir
Tiempo	koh
Tienda de campaña	kadar
Tierra, mundo	dha
Tierra, suelo	tok
Tina	taun
Tirador	pushaktar
Tirano	mundos
Tirar	hoq
Tirón	kapus
Tocón	karkû
Todopoderoso	tânfuksam
Todos	gîth, uk
Tojo	forzunk
Tomar	marr
Topo	urauth
Toque	prok
Torbellino	varûlâtog
Tormenta	shatargat, furtun, stuh, tufan
Tormenta de nieve	shatargatbor
Toro	dom, mazât
Tormento	nûgakmog
Torre	lug, kul
Torrente	sho
Tortura	mundog

Tosco	okurt
Totem	stom, naushan
Trabajo	pun
Traer	thrak
Trago	galtaum
Tralla	frûshkul
Trampa	kurth, lak, grack
Trampilla	katraf
Trasgo	kâpul
Tremedal	lom, lum, dy(s)
Trineo	kolosh
Troll	olog
Troll hembra	skessa
Tronco	kung, karkû
Trono	solî
Trueno	bumbullaum
Tullir	gîmtog
Tumba	vor
Túmulo	suk, kaup-dû, tok, turr
Túnel	lagam
Túnica	gâjalm, lautar
Turba	torb

U	
Último	fundaut, mabrâm
Uno	ash, nî

V	
Vacío	zabrâz
Vado	kuga, va
Vago	lug
Vaina	klaf
Valle	lugaun, gropor
Vampiro	lûgât, kûdûkât
Vapor	ávul

Vasija	mûbajât
Vasto	pamas
Vecino	fûkî
Vegetal	baraushat, zarzavât
Venado	drê
Vencedor	mundas
Veneno	holm, eitur, farmak, varazâdî
Venganza	shapag, hak
Ventisca	pogalm
Ver	shof
Verde	balorat, gîlbat
Viento	ora
Vieja, mujer	shatraug
Viejo	vîtar, plak
Viejo, hombre	sharku
Viga, madera	tra
Vigilancia	rujât
Vil	nûdît
Vino	gavîk
Violación	rramab
Violar	manushak
Vista	pam, pamaj
Vivo	gâjal
Vomitara	vîl (un)
Voz	zâ

Y	
Yelmo	skator
Yugo	zâgîrat

Z	
Zanja	hondok, logor
Zarpa	krûpû
Zorro	dolpan

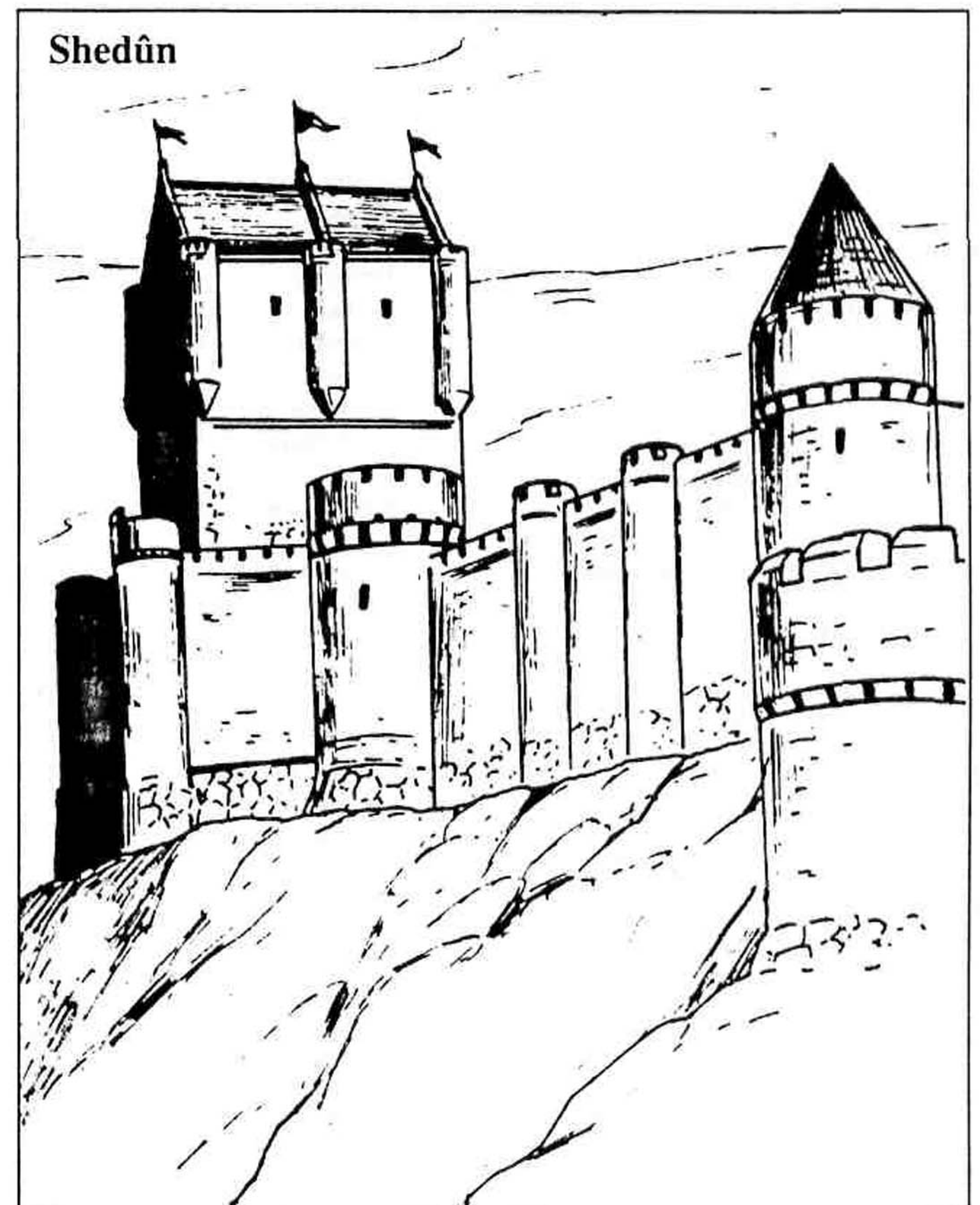
11.4 CÓMO DISEÑAR UN CASTILLO

Sería imposible describir en este módulo cada uno de los castillos, mansiones, torres, puestos de guardia y fortificaciones que se encuentran dentro del vasto imperio del Rey Brujo. Esta sección ha sido pensada para facilitarle un poco el trabajo al DJ, proporcionándole algo de información general respecto al diseño y la construcción de castillos.

Las fortificaciones de la zona van desde lo más simple hasta lo más elaborado: Cargash constituye un ejemplo de la construcción más tosca y básica, y el castillo de Eldanar y Barad Morkai son dos fortificaciones más sofisticadas y complejas. El primer paso que debe realizar el DJ es establecer el propósito de la fortificación; ¿será una simple torre de vigilancia? ¿una residencia fortificada? ¿un importante centro de poder? ¿o una fortaleza diseñada para defender una zona en particular? Tras haber tomado esta decisión, se deben determinar los recursos de la persona que construyó el castillo; el Rey Brujo no tiene ningún problema de dinero o de mano de obra, pero un personaje jugador o un humilde caballero tendrán unos recursos bastante limitados.

A partir de estos parámetros, el DJ puede generalizar y crear un plano esquemático de la estructura o determinar los detalles, incluyendo la habilidad de los trabajadores y el diseñador. Aunque los dos significan una inversión financiera similar, el castillo de un rey dúnadan será mucho mejor que el de un salvaje noble dunlendino. Tanto Angmar como Arthedain cuentan con grandes arquitectos y constructores a su disposición, siendo los que viven en el segundo país los de mayor calidad. Una vez se hayan considerado todos estos factores, el DJ debería tener una idea bastante aproximada del tamaño y la calidad de la fortificación.

Un castillo es una fortaleza, y puede ser construido utilizando una gran cantidad de materiales. La piedra es el más resistente, y normalmente cuando hablamos de castillos nos viene a la cabeza la imagen de un castillo de piedra. Sin embargo, el Castillo de Maidenhead, por ejemplo, es lo que que-

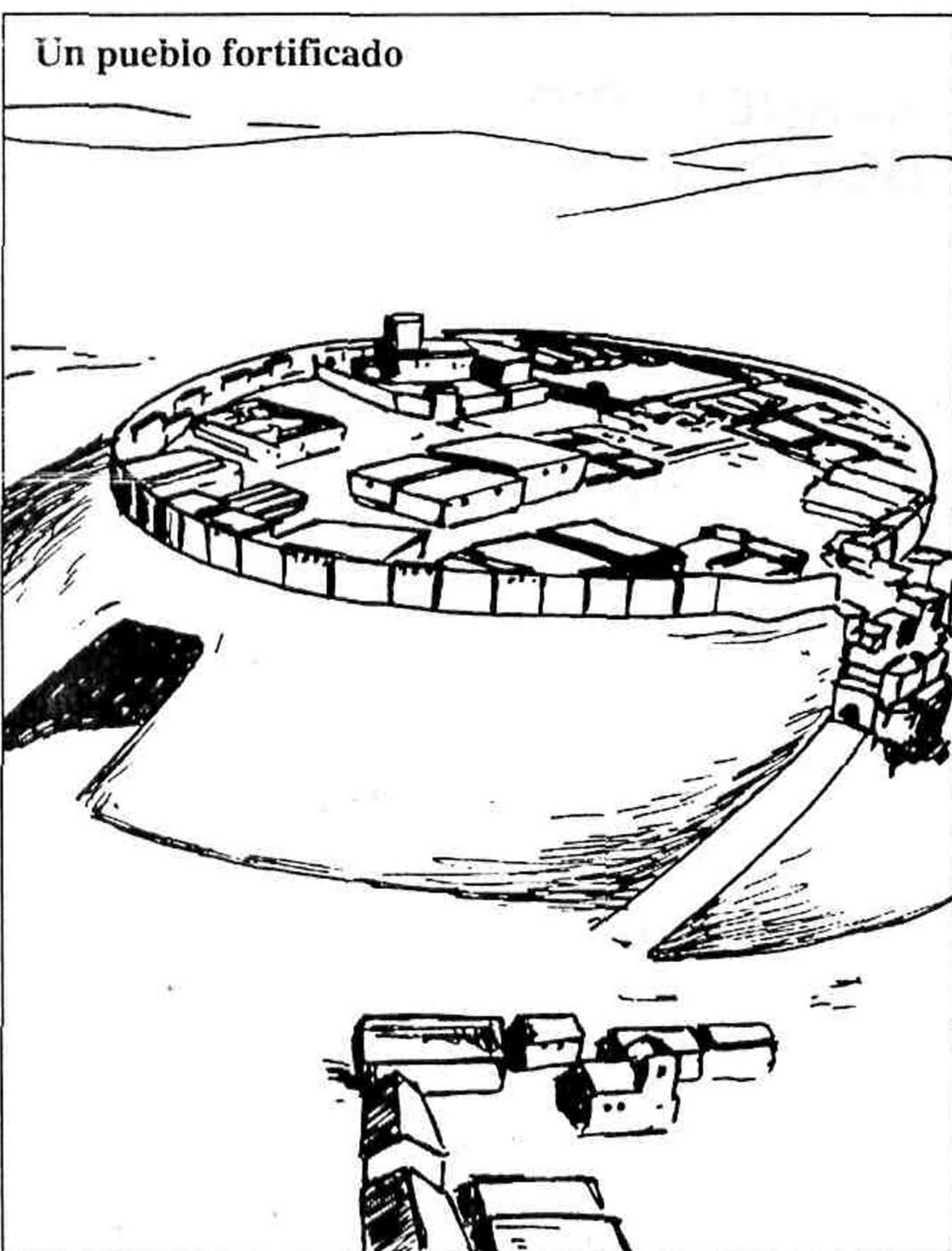


da de un antiguo fuerte hecho de tierra. Los castillos del oeste de la Tierra Media tienen una construcción muy avanzada de piedra, y sólo las fortalezas más primitivas están construidas con materiales menos resistentes. El castillo tradicional suele estar formado por una torre, llamada torre del homenaje, frecuentemente (aunque no siempre) rodeada por una muralla o grupo de murallas.

Como el propósito de un castillo es básicamente defensivo, siempre que sea posible se aprovecharán las ventajas que ofrece el terreno: se construirá sobre una colina rocosa, en una falla de una montaña, sobre un montículo artificial o en el centro de un lago. Para rechazar los ataques, el acceso a una fortaleza se hace tan difícil como sea posible. Siempre que se pueda, la zona circundante debería estar libre de árboles y vegetación, para evitar que los enemigos se acerquen al castillo sin ser descubiertos.

La mano de obra es preciosa, y los castillos son diseñados para ser defendidos por una guarnición de muy poco tamaño; la guarnición habitual en el Castillo Carnarvon en Gales era de menos de 200 hombres (ver *A History of Fortifications*). El Castillo de Krak des Chevaliers en Siria, de los cruzados, contenía una guarnición de 2,000 hombres en su momento más glorioso, pero estaba rodeado casi por completo por el enemigo, y por lo tanto necesitaba una fuerza de gran tamaño para no ser capturado (ver *Great Architecture of the World*).

Estas notas generales permiten una gran variación. Los castillos más grandes suelen tener más de una muralla, y normalmente están reforzadas con torres situadas a diferentes intervalos. Los muros suelen estar dotados de rendijas para que los arqueros y ballesteros disparen sus flechas, y en algunos casos están huecas, para permitir a los defensores moverse por su interior. Los castillos también suelen tener unos puntos vitales muy reforzados, que suelen ser la entrada y la torre del homenaje.



Las murallas del castillo rodean las estancias situadas en el interior del patio y en la torre del homenaje. En su interior suele haber todo tipo de establos, jaulas, dormitorios de la servidumbre y almacenes. Algunas de estas estructuras son de piedra, otras son de madera, todo depende de los recursos de los dueños del castillo. En el patio se refugian los campesinos y sus animales cuando los enemigos atacan sus hogares. A veces la torre se encuentra en el interior de su propio patio, como medida de seguridad adicional; las disposiciones pueden variar enormemente.

El señor del castillo y su familia viven en la torre. Originalmente, este era el lugar que debían ocupar los defensores en el último momento de la defensa; más tarde fue desarrollándose hasta convertirse en una estructura residencial.

El acceso hasta la torre del homenaje debería ser tan difícil como fuera posible. La entrada no está situada casi nunca en el primer piso, sino en el segundo o incluso en el tercero; la entrada al Castillo de Dover, por ejemplo, está en el segundo piso y se encuentra precedida por una estructura defensiva (*Great Architecture of the World*). Aunque los defensores no pueden causar muchos daños a los atacantes que están fuera de la torre, sí que pueden hacerlo una vez éstos hayan entrado en el interior. Los vestíbulos suelen estar plagados de pequeños pozos y otros tipos de trampas; las escaleras tienen el espacio suficiente para que el defensor puede utilizar la espada, pero le impiden hacer lo propio al atacante. Algunas torres de homenaje están dotadas de puertas o túneles secretos que permiten escapar a los defensores. Otras contienen pozos que permiten a los residentes aguantar un asedio prolongado, y todas contienen unos almacenes y letrinas de gran tamaño.

La forma y el estilo de las torres de homenaje varía mucho. Las torres cuadradas fueron sustituidas por las redondas, o bien fueron fortificadas considerablemente. A algunas de las torres se les añadieron muros de cortina; otras quedaron separadas de las murallas, convertidas en poderosas fortalezas. Sin embargo, el primer nivel suele estar invariablemente dedicado al almacenamiento de productos; las estancias y dormitorios se encuentran en los niveles superiores, mucho más seguros. Tanto Barad Morkai como el Castillo de Eldanar son un ejemplo de los diferentes tipos de torres de homenaje.

11.41 DISEÑAR UN PEQUEÑO FUERTE

La Torre de Cargash es un ejemplo de fuerte de poco tamaño. Todas estas pequeñas fortalezas son similares en lo que refiere a la arquitectura; contienen entre treinta y cincuenta hombres alojados en edificios en el interior del patio. Entre siete y doce sirvientes que nunca intervienen en los combates se dedican a todas las tareas domésticas dentro del fuerte. Los puestos están bien aprovisionados de agua y alimentos, y pueden soportar un asedio de no excesiva potencia durante 6-8 semanas. Pueden acomodar más hombres si es necesario.

Estas pequeñas guarniciones están formadas por dunlendinos, rhudaurim y algunos orientales y sureños. La mayoría de ellos no son intrínsecamente malignos, pero están confundidos y dominados por el Rey Brujo. Consideran que los dúnedain y los elfos son una amenaza para su supervivencia.

COMPOSICIÓN DE LAS TROPAS

En una guarnición de 50 hombres, sus miembros están divididos de la siguiente manera:

- 32-38 soldados de nivel 1 ó 2, con predominio de los guerreros de nivel 2;

- 7-12 guerreros de nivel 3;
- 2-8 guerreros de nivel 4 ó superior;
- el comandante, que será de nivel 5 ó superior.

Todos los fuertes envían patrullas regulares para comprobar rastros y buscar señales de intrusos. Si encuentran algún signo del paso de un grupo de gran tamaño, regresarán al castillo para pedir ayuda y refuerzos. Según la situación, podrían preparar una emboscada o enviar patrullas más nutridas. Si el grupo sigue sin ser capturado, el fuerte dará la alarma general.

Encontrarse con una patrulla no tiene por qué ser un desastre para los personajes jugadores. Cualquier persona o grupo que se encuentre con una patrulla será interrogada y se le instará a acompañar a la patrulla al fuerte. Si la explicación es plausible, es decir, coincide con los propósitos y objetivos generales del reino de Angmar, puede que se le deje vía libre al grupo. Una explicación contradictoria les proporcionará un viaje de ida al calabozo más cercano. En caso de que se nieguen a acompañar a la patrulla, lo más probable es que tenga lugar un combate, o al menos una emboscada en un futuro próximo. Si una patrulla no regresa, el fuerte también dará la alarma general.

Entre estos fuertes de poca importancia se elevan algunos castillos de mayor tamaño. Los que están situados en En Udanoriath son los encargados de coordinar la defensa de esta zona tan disputada. Protegen las posiciones clave y proporcionan hombres adicionales para los fuertes que los necesitan. Los dos mil trescientos hombres acuartelados en la llamada "Tierra de Nadie" son controlados desde tres fortalezas: Shedûn, Angsûl y Morkai.

11.42 INCURSIONES Y SALIDAS

Las incursiones suelen ser de fuerza y tamaño variables, según el blanco elegido. A continuación hay un breve resumen de las configuraciones más típicas.

Patrulla de emboscada fronteriza: una patrulla fronteriza de Arthedain suele estar formada por entre quince y veinte hombres, de forma que la fuerza de ataque de Angmar suele comprender entre treinta y cincuenta soldados. No se trata de grupos suicidas; intentarán retirarse si la batalla se ha puesto difícil.

Ataques orcos: se trata de casos muy extraños, y son mucho más fieros que los ataques de los hombres. La frontera suele ser atacada por grandes grupos de orcos, pero como suelen ser bastante ruidosos, casi nunca logran conseguir cruzarla. Atacan sin dar cuartel y matan a tantos enemigos como pueden. La patrulla de orcos suele estar formada por 50-150 guerreros a pie, de nivel 1 a 7, o 40-100 jinetes de lobos, de nivel 3 a 9.

Ataque sobre un fuerte fronterizo: 100-300 hombres, soldados de infantería y caballería.

Incursiones sobre Arthedain: son extremadamente escasas, y los hombres pueden ir a pie o a caballo. Entre 75 y 200 soldados suelen participar en estos ataques, según el objetivo elegido.

11.43 PROVISIONES PARA LOS FUERTES Y LOS CASTILLOS

El ejército del Rey Brujo tiene tres fuentes de suministros: los campos de Rhudaur, las llanuras de Rhûn y las tierras de los estaravi. La mayoría de los alimentos proceden de Rhudaur y las tierras de los estaravi; Rhûn sólo proporciona una cantidad moderada de arroz. Las caravanas de suministros procedentes del este viajan a través del Angirith en otoño, mientras que las que vienen de Rhudaur y los valles del Anduin suelen viajar durante la primavera, el verano y el oto-

ño. Además del grano y las legumbres secas descritas en la sección 6, estas caravanas también traen otras materias primas que necesitan un ejército y que no pueden ser producidas en la región: ropas, cuero, metales, madera, etc.

Las caravanas de provisiones procedentes de Rhudaur y las tierras de los estaravi son pequeñas y bastante frecuentes. Están bien protegidas para evitar los ataques por parte de los elfos y los dúnedain. Una caravana suele estar formada por 6-16 carromatos y 10-50 guardias. El tamaño y la frecuencia de las caravanas aumenta enormemente en otoño, en un intento de proporcionar los suministros suficientes a Carn Dûm como para que pueda aguantar durante todo el invierno.

Las caravanas realizan diferentes rutas, entre las cuales se encuentra el seguimiento de los viejos caminos de los dúnedain. Las que proceden de Rhudaur viajan hacia el norte cruzando el Ángulo, los Páramos Fríos y las Landas de Eten, manteniéndose tan cerca de las montañas como sea posible. Las que proceden de las tierras de los estaravi se van arrastrando a través de los pasos montañosos del sur de Rhudaur, y a continuación siguen las mismas rutas que las demás caravanas. Los dúnedain y los elfos suelen asaltar con bastante frecuencia todas estas caravanas.

Cuando los suministros llegan a Carn Dûm, son almacenados o transportados hacia los numerosos fuertes y castillos del reino. Las provisiones para los puestos de En Udanoriath son enviadas a una de las fortalezas mayores de la zona. Desde allí son enviados a cada fuerte particular. Las caravanas que viajan a través de En Udanoriath están todavía más protegidas. Los carromatos son más pequeños y fuertes, y se mueven en grupos de 5-15, acompañados por una guardia de entre 25 y 50 hombres. Las que son enviadas a los fuertes fronterizos están formadas por 1-5 carromatos acompañados de 10-15 soldados. Los productos realmente valiosos, como los licores y el dinero de los impuestos, son transportados con una guardia de mayor tamaño.

11.5 HERBOLARIO DE LOS DÚNEDAIN

Los númenóreanos fueron unos de los mejores médicos y curanderos de todo el mundo. Sus marineros descubrieron plantas curativas en muchas de las tierras que exploraron, y los teleri entregaron a los hombres de Oesternese unas maravillosas hierbas procedentes de Valinor como regalo. Todas ellas fueron cuidadosamente estudiadas y cultivadas. Los habitantes de Númenor no tenían que buscar muy lejos para encontrar la cura para sus heridas y enfermedades; las raíces, las hojas y las flores de sus jardines eran suficientes. Cuando Elendil llenó sus barcos con los tesoros de Númenor, no se olvidó de estas maravillosas plantas curativas.

Los jardines de Arthedain (el vecino de Angmar) no se pueden comparar con los de Númenor, pero los Dúnedain del Norte son bastante sabios en lo que a plantas y hierbas se refiere. La mayoría de individuos tienen un cierto conocimiento sobre la preparación de los ungüentos curativos utilizados para las heridas menores y accidentes que suceden a diario. Los sanadores, clérigos y animistas arthedain suelen combinar estas hierbas para formar pastas, ungüentos y lociones particularmente efectivas. La siguiente lista no incluye todas las hierbas curativas y drogas de la zona, pero es una selección bastante útil. Los dúnedain pueden curar casi todos los casos de enfermedades y venenos, incluyendo la Gran Plaga. La enfermedad devastó el Reino del Norte prin-

Aloe: Esta espinosa planta verde no crece de forma natural en Angmar ni en Arthedain. Es cuidadosamente cultivada por los curanderos dúnedain. Se aplica en forma de zumo, que se extrae de las hojas aplastadas. Su uso cura 1-4 puntos de vida, y acelera la curación de quemaduras y cortes menores, dividiendo entre dos su periodo de recuperación; es un anestésico de media potencia, y tiene un 20% de efectividad en las heridas de mayor consideración. Se puede aplicar fresca o en forma de bálsamo. Dicho bálsamo es bastante difícil de preparar.

Arfandas: Una flor salvaje y de jardín bastante común, con los brotes de color amarillo pálido. Sus tallos se machacan hasta formar una cataplasma o se mezclan con otras plantas como la comfrey en el caso de fracturas de huesos. La arfandas hace que el hueso se recupere de forma adecuada. Se utilizan dosis frescas, ya que la planta es bastante abundante; su zumo no puede ser conservado.

Arkasu: Esta droga es la favorita de muchos viajeros. Es una preparación formada por tres o cuatro hierbas diferentes, y se aplica en forma de bálsamo. No sólo es un antiséptico, sino que cura 2-12 puntos de vida y hace que las heridas de gravedad se curen 1,5 veces más rápido. También es un anestésico de superficie.

Arlan: Una pequeña planta cultivada con bastante frecuencia, con las flores de color azul. Sus hojas se aplican en forma de cataplasma sobre una magulladura, aliviando el dolor. La arlan silvestre cura 1-6 puntos de vida, y la especie cultivada en jardines cura 4-9 puntos de vida.

Armanumas: Es una planta alta, con hojas largas; suele ser cultivada con bastante frecuencia en los jardines domésticos, pero no crece con mucha abundancia de forma natural. Se deben aplastar sus hojas y aplicar como una cataplasma; también se puede secar para producir un bálsamo que tiene una efectividad del 25%. Es buena para las magulladuras, torceduras o tendones y ligamentos distendidos. Multiplica x2 la velocidad de curación. La hierba reduce las hinchazones.

Arunya: Flor de color rojo fuerte cultivada por su belleza pero utilizada por los curanderos. El jugo de sus raíces, cuando se ingiere, causa un profundo sueño o inconsciencia. El jugo es utilizado en las operaciones quirúrgicas, y se administra gota a gota. Es difícil de extraer y obtener; no puede ser preparado en casa, ya que requiere un proceso realmente arduo y complicado.

Athelas: Esta planta sólo crece donde viven los dúnedain. Ellos la aprecian mucho, y la cultivan en abundancia. Sus hojas se deben aplastar y sumergir en agua hirviendo; las heridas se deben bañar con el agua y el vapor debe ser inhalado. La athelas reduce el dolor físico y el sufrimiento mental. Puede curar muchas enfermedades, neutralizar venenos de poca potencia, curar el Sople Negro, reducir los efectos de los venenos más potentes y triplicar la velocidad de curación de cualquier herida.

Attanar: Un musgo que crece en las riberas de los arroyos. Se aplica en forma de cataplasma para reducir la fiebre.

Avellana embrujada: Un extracto de esta planta puede ser convertido en una loción astringente.

Babucha de Arlan: Una flor salvaje de color blanco que crece en los bosques. Sus raíces se hierven y su vapor se inhala como descongestionante.

Barnaie: Se trata de una pequeña planta salvaje que es

muy común. El té realizado con sus hojas reduce las náuseas y los vómitos.

Cesta de Elbin: Esta es una flor bastante común con los brotes de color rosa y forma de cesta. El extracto de sus raíces es un estimulante cardíaco. La sustancia es muy difícil de extraer.

Corona de Miretar: Una rara flor de color blanco como la nieve que sólo crece en primavera. Las heridas alrededor de las cuales se colocan los pétalos de estas flores dejan de sangrar por completo.

Culan: Esta droga suele aparecer en forma de polvo, o en una dosis previamente medida y mezclada con agua. Tiene un olor asqueroso, pero actúa como un antiespasmódico muy efectivo.

Darsurion: Un matorral muy común, tanto en los jardines domésticos como en las tierras salvajes. Sus hojas, de color verde plateado, deben frotarse contra la piel para curar 1-6 puntos de vida.

Delrian: Las hojas de este árbol deben ser frotadas contra la piel durante el verano, y actúan como un repelente de insectos muy efectivo. También pueden ser aplastadas para crear una loción. La corteza del árbol se puede utilizar para crear una bebida de sabor muy agradable.

Gildarion: Esta droga se debe aplicar sobre una herida, y repara los órganos, arterias y venas dañados.

Harlindar: Esta droga (líquida) se debe mezclar con agua; cuando se ingiere, impide los abortos.

Kelventari: Una planta muy rara de flores de color blanco plateado. El jugo de sus bayas puede curar quemaduras de tercer grado, no importa lo graves que sean. Elimina las cicatrices en el tejido de la piel.

Lanza de Elendil: Una flor muy rara, de gran tamaño, color rojo y numerosas espinas. La raíz puede ser molida o hervida en pequeños trozos; el líquido que resulta ralentiza los efectos del veneno cuando se ingiere.

Latha: Cuando se mezcla con agua, este polvo se convierte en un potente analgésico. Es bueno para dolores de cabeza, dolor de muelas y constipados.

Maiana: Esta droga se toma como descongestionante.

Margath: Este ungüento es un anestésico (de superficie).

Nelthandon: Cualquier parte de esta planta, sea masticada o hervida (y a continuación ingerida) es un poderoso emético.

Numenelos: Musgo que crece en la base del árbol blanco de Fornost. Tiene el poder de regenerar y reparar cualquier daño en los nervios.

Rumareth: Esta droga actúa como un coagulante, y detiene las hemorragias.

Silaren: Esta droga (líquida) es un poderoso analgésico; como efecto secundario, provoca algo de modorra.

Sindoluin: Una pequeña flor de color azul; mediante un complicado proceso, los curanderos crean un anti-coagulante a partir de esta planta.

Suranie: Es el equivalente a las sales aromáticas, y despierta a alguien que se ha desmayado.

Teldalion: Una cataplasma hecha a partir de la corteza de este árbol, que es muy poco común, reduce las inflamaciones.

Tulaxar: Se trata de una hierba de curanderos que sólo se puede encontrar en sus jardines. Detiene las hemorragias contrayendo los vasos sanguíneos.

principalmente porque aparecieron demasiados casos simultáneos como para tratarlos de forma efectiva, y no hubo manera de detener la expansión de la epidemia.

Las drogas y hierbas están disponibles en diferentes formas. El DJ debería apuntar la forma que poseen los personajes jugadores. Llevar un montón de hojas y raíces secas envueltas en una mochila es bastante difícil, ya que suelen romperse con facilidad. Las dosis también ocupan un lugar valioso en el inventario de un individuo, y las hierbas que han sido conservadas sólo son la mitad de efectivas que las dosis frescas. Además, los herbolarios, clérigos, sanadores y animistas más ávidos se darán cuenta pronto de que el proceso necesario conservar la hierba de la manera adecuada no sólo es muy lento, sino que también requiere unos instrumentos especiales. Hay buenos herbolarios y sanadores en Arthedain que pueden ayudar a los PJs a elegir las hierbas adecuadas, enseñándoles las que tienen disponibles y cómo funciona cada variedad.

11.6 SUGERENCIAS PARA AVENTURAS

LA FORTALEZA DEL REY BRUJO

Carn Dûm es tanto una fortaleza como una ciudad basada en su ejército. En 1700 T.E., la fortaleza contenía una parte del ejército de Sauron, y era el “hogar” del Rey Brujo; cualquiera que entre en la zona deberá ser extremadamente cuidadoso. Por lo tanto, sugerimos que las aventuras ambientadas en Carn Dûm (en el año 1700) sean de dos tipos: (a) cautelosas visitas a la ciudad; y (b) incursiones en la región circundante: viajes a las cavernas, exploración de las ruinas, etc.

Carn Dûm no existía como ciudad en el año 1 T.E. Sin embargo, a finales de la Tercera Edad la zona todavía estaba ocupada. La ciudad del año 3019 T.E. y 1 C.E. no era más que una ruina cuyos habitantes no eran hombres, sino trolls y otras bestias malignas. Los orcos vivían en antiguos complejos de cavernas excavados en la montaña. El periodo es ideal para realizar aventuras en el interior de Carn Dûm. Las estructuras físicas todavía permanecen relativamente intactas, y los ocupantes ya no son tan numerosos o poderosos como para tener que moverse constantemente con una cautela absoluta.

Ten en cuenta que las aventuras situadas en el año 3019 T.E. tendrán lugar durante la Guerra del Anillo. Los Dúnedain del Norte han desaparecido como fuerza política, y las fuerzas del mal están formadas por varias tribus de orcos independientes. Angmar en sí ya no es un reino; más bien es una tierra oscura habitada por los escasos restos de los ejércitos del Rey Brujo. El terreno se parece al Angmar de 1700, pero la unidad política es algo pasado. A principios de la Cuarta Edad, la región fue sometida un tanto por las fuerzas renovadas de los dúnedain, y las antiguas fortalezas fueron ocupadas por los hombres del Rey Elessar o abandonadas por completo. Las fortalezas abandonadas suelen estar habitadas por maléficas criaturas, grupos errantes de orcos que escaparon a la masacre o señores guerreros humanos desesperados e intrépidos (por ejemplo, los dunlendinos).

SCORBA EL GUSANO

La guarida de Scorba en Zarak Dum es más apropiada para las aventuras en el año 1700 T.E. Las campañas anteriores o posteriores encontrarán el complejo habitado por ena-

nos; como tal, el lugar podría servir como base para una serie de expediciones a las tierras salvajes.

DRAGONES Y TROLLS SALVAJES

La guarida de Corlagon y muchos agujeros de trolls proporcionan lugares de posibles aventuras en una campaña durante cualquier momento de la Tercera Edad. Sin embargo, recuerda que tanto los dragones como los trolls se vuelven más fuertes, sabios y generalmente más peligrosos a medida que pasan los años. La rapidez que puedan perder queda suplida de sobras por su experiencia.

BARAD MORKAI

Barad Morkai es una fortaleza formidable en 1700 T.E. Como tal, es casi totalmente inexpugnable ante un ataque directo. Sin embargo, no sería imposible entrar en su interior, en particular para un pequeño grupo sigiloso, que podría trepar por las murallas bajo la protección de la oscuridad. Sin embargo, debido al enorme tamaño de la guarnición, se debería andar con mucha cautela.

Morkai no existía en el año 1 T.E. Sin embargo, es posible que en esa época el lugar estuviera ocupado por un fuerte habitado por hombres, posiblemente dúnedain. En 3019 T.E. y C.E. 1, Morkai está en ruinas. Las aventuras en esa época podrían ser interesantes, ya que las estructuras físicas podrían estar ocupadas por nuevos residentes (guerreros dunlendinos, bestias salvajes, muertos vivientes, etc.).

EN UDANORIATH

El Castillo de Cargash y el Castillo de Eldanar están situados en En Udanoriath. Este territorio estuvo ocupado por los dúnedain tanto en el año 1 T.E. como en el año 1 C.E., por Arnor y Gondor. Las aventuras durante estas épocas deben ser desarrolladas de manera acorde, y podrían ser bastante aburridas para cualquier grupo que no sea de naturaleza maléfica.

Los aventureros del año 1700 T.E. que se encuentren cerca de esos dos lugares deberían ser partidarios de los Pueblos Libres. Cargash podría ser tomado por un grupo potente y veterano, y es un fuerte típico de la frontera. Eldanar es más fuerte, y debería ser tratado de forma más cuidadosa; pero sigue siendo un buen lugar para “explorar”, aunque lo adecuado sería realizar incursiones momentáneas y robos.

11.7 ANGMAR EN OTRAS ÉPOCAS

LOS INICIOS DE LA TERCERA EDAD

La región de Angmar y el territorio que la rodea es de poco interés para un aventurero de los primeros años de la Tercera Edad. Ninguna de las fortalezas más importantes del Rey Brujo ha sido construida, y las montañas están bastante libres de la plaga de los orcos. Los pocos habitantes de la región son los robustos granjeros que se han asentado en la frontera y los enanos de Zarak Dum.

La desolación de En Udanoriath del año 1700 es parte de una fértil región colonizada por Arnor. El Castillo Eldanar se eleva en medio de campos labrados y prósperas granjas y pueblos. El viaje es tan seguro y poco interesante como un paseo por la Comarca. Los trolls, los dragones y los gigantes están recluidos en las zonas más remotas, y por lo tanto sólo existen en los cuentos de niños.

PRINCIPIOS DE LA CUARTA EDAD

El Rey Elessar está buscando valientes aventureros que se atrevan a explorar las ruinas de Angmar para eliminar a cualquier orco que permanezca en la zona. Estos últimos supervivientes de la sombra de Angmar son un peligro para los futuros colonos procedentes del norte de Arnor. Morkai, Shedûn y Angsûl están en ruinas, y no hay en toda la región un solo hombre que resida en ella. El exterior de Carn Dûm se está desmoronando por el paso de los siglos, pero sus túneles están en buen estado, y habitados por los orcos. Scorba ha desaparecido, y las estancias de Zarak Dum también se han convertido en el hogar de los trasgos. Sin embargo, Corlagon el Rojo permanece vivito y coleando, más grande y fuerte que nunca.

Los hombres están comenzando a regresar lentamente a En Udunorath, a lo largo de las fronteras de Angmar. El Castillo Eldanar es el centro de las nuevas colonias. El castillo tiene una buena guarnición de montaraces y soldados de infantería. Muchos de los viejos pueblos amurallados cercanos a Eldanar están comenzando a ser lentamente reconstruidos. Pero la región es todavía peligrosa; los colonos tienen algunos problemas con los trolls que merodean en los alrededores, y a menudo se ven huellas de gigantes. Extraños hombres del sur, seguidores de Sauron y Saruman, se han convertido en salteadores de caminos tras haber perdido a su líder.

El rey está ansioso por enviar colonos a la zona, y quienes quieran ayudarlo a limpiar la región de escoria serán bien recompensados con una parcela de tierra y una buena cantidad de plata.

11.8 LECTURAS SELECCIONADAS

Amgren, Bertil. *The Viking*. Nueva York: Crescent Books, 1975. © 1975 por A.B. Nordbook.

Beiser, Arthur. *The Earth*. Nueva York: Time Inc., 1963. © 1962, 1963 por Time Inc.

Carpenter, Humphrey. *Tolkien: Una biografía*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1990. © 1977 Humphrey Carpenter.

Connolly, Peter. *Greece and Rome at War*. Hong Kong: Prentice Hall, Inc., 1981. © 1981 por Macdonald Phoebus, Ltd.

Day, David. *A Tolkien Bestiary*. Nueva York: Ballantine Books, 1979. © 1979 por Mitchell Beazley Ltd.

Fonstad, Karen Wynn. *Atlas de la Tierra Media*. Barcelona: Timun Mas, 1991. © 1981 por Karen Wynn Fonstad.

Foster, Robert. *The Complete Guide to Middle-earth*. Nueva York: Ballantine Books, 1978. © 1971, 1978 por Robert Foster.

_____. *A Guide to Middle-earth*. Nueva York: Ballantine Books, 1971. © 1971 por Robert Foster.

Hitchcock, Susan Tyler. *Gather Ye Wild Things*. Nueva York: Harper and Row, Publishers, 1980. © del texto 1980 por Susan Tyler Hitchcock. © de los dibujos por G.B. McIntosh.

Hogarth, Peter. *Dragons*. Nueva York: Viking Press, 1979. © 1979 por Peter Hogarth.

Julius, John, Ed. *Great Architecture of the World*.

Norwich, Nueva York: Bonanza Books 1971. © 1971 por Norwich Press.

Knauth, Percy. *The Metalsmiths*. Nueva York: Time-life Books, 1974. © 1974 por Time-Life Books.

Langacker, Ronald W. *Fundamentals of Linguistic Analysis*. Nueva York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1972. © 1972 por Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

Larkin, David, ed. *Giants*. Nueva York: Harry N. Abrahams, Inc., 1979. © por Rufus Publications, Inc.

Leopold, A. Starker. *The Desert*. Nueva York: Time Inc., 1962. © 1961, 1962 por Time Inc.

Milne, Lorus J. y Margery. *The Mountains*. Nueva York: Time Inc., 1962. © 1962 por Time Inc.

Morgan, Gwyneth. *Life in a Medieval Village*. Cambridge: Cambridge University Press, 1975. © 1975 por Cambridge University Press.

Norton-Taylor, Duncan. *The Celts*. Nueva York: Time-Life Books, 1974. © 1974 por Time-Life Books.

Oman, Charles, KBE. *Castles*. Londres: Great Western Railway, 1926.

Post, J.B. ed. *An Atlas of Fantasy*. Nueva York: Ballantine Books, 1979. © 1973, 1979 por J.B. Post.

Shepard, William R. *Shepard's Historical Atlas*. Nueva York: Barnes y Noble Books, 1976. © 1976 por Barnes y Noble Books.

Strachey, Barbara. *Journeys of Frodo*. Nueva York: Ballantine Books, 1981. © 1981 por Barbara Strachey.

Tolkien, J.R.R. *The Adventures of Tom Bombadil*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1978. © 1962 por George Allen & Unwin Ltd.

_____. *Pictures by J.R.R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1979. © 1979 por George Allen & Unwin Ltd.

_____. *La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1978. © 1965 por J.R.R. Tolkien.

_____. *El Hobbit. Edición Anotada*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1990. © 1937, 1938, 1966 por J.R.R. Tolkien.

_____. *El Silmarillion*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1984. © 1977 por J.R.R. Tolkien.

_____. *The Tolkien Reader*. Nueva York: Ballantine Books, 1976. © 1966 por J.R.R. Tolkien.

_____. *Las Dos Torres*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1979. © 1965 por J.R.R. Tolkien.

_____. *Tree and leaf*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1965. © 1964 por George Allen & Unwin, Ltd.

_____. *Cuentos Inconclusos*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1988. © 1980 por George Allen & Unwin Ltd.

_____ y Donald Swann. *The Road Goes Ever On: A Song Cycle*, 2ª ed. Boston: Houghton Mifflin Co., 1978. Texto: © 1962, 1978 por George Allen & Unwin Ltd; Música: © 1967, 1978 por Donald Swann; © 1967 por J.R.R. Tolkien.

Thompson, A. Hamilton. *Military Architecture in Medieval England*. East Ardsley, Wakefield, West Yorkshire, Inglaterra; EP Publishing Limited, 1975.

Toy, Sidney. *A History of Fortifications from 3000 B.C. to A.D. 1700*. Londres: Heineman, 1955.

Tyler, J.E.A. *The New Tolkien Companion*. Nueva York: Avon Books, 1978. © 1976, 1978 por J.E.A. Tyler.

12. TABLAS

12.1 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Niv	Nº apa.	Tam	Vel.	PV	CA	BD (prim/ sec/ter)	Ataque	Notas
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25Di/-/-	No atacarán a menos que se les provoque.
Murciélago vampiro	1	12-30	P	MR/MR	25	SA/1	40	40PMo/40PGa	Cuando consiguen un crítico, causan una hemorragia de 5 puntos de vida por asalto.
Osos:									
Negro	4	1-5	M	MdR/MdR	150	C/8	30	60GApr/70GGa/30MMo	Normalmente no atacarán a menos que se les provoque.
Pardo	5	1-2	G	MdR/MdR	170	C/8	10	70GApr/60GGa/20MMo	Pueden cargar (60GEm); violentos si se les provoca.
Cavernas	12	1-5	G	MdR/R	300	C/8	40	95EEm/90GGa/85GApr/90GMO	Normal; enormes criaturas solitarias.
Norte	10	1-2	G	R/R	240	C/4	45	75GGa/80GApr/90GMO/90GEm	Blancos, excelentes nadadores
Buitre de las montañas	2	2-10	P	MR/MR	30	SA/1	40	40MGa/25PPi/-	Agresivos, atacan en bandadas a los enemigos.
Cuervo	1	5-50	P	R/MdR	20	SA/1	55	10PPi/10PGa/-	Hambrientos; les atraen los objetos brillantes.
Ciervo	1	1-10	M	MR/MR	45	SA/3	35	15PCu/25DPs/-	Tímidos; sólo los machos tienen cuernos.
Dragones:									
Dragón de las cavernas	13	1	E	R/R	250	CO/19	40	90EMo/50EGa/50EEm/80ECu	Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Dragón de frío	30	1	E	R/R	500	CO/20	50	120EMo/120EGa/120EEm/80ECu	Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Dragón de fuego	35	1	E	MR/R	450	CM/16	50	100EMo/140EGa/110EEm/70ECu/100AlFuego	Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Dragón de hielo	30	1	E	R/R	450	CO/20	55	110EMo/119EGa/110EEm/100ECu/90AlHielo	Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Águila, dorada									
Águila, Gran	3	1-2	M	R/R	30	SA/1	30	50MGa/50PPi/-	Agresivas.
	20	1-5	G	MR/MR	250	CE/11	90	110EGa/80GPi/80GEm	Inteligentes y bienintencionadas. Utilizan la tabla de críticos para grandes criaturas.
Alce, Gran									
Gigante	4	1-10	G	R/R	110	SA/3	25	55MCu/65MPs/-	Grandes y astutos.
	12	1	E	L/N	250	CE/11	20	80Ar/80GApr/100EAp/70ro	Muy estúpidos, les gusta la violencia.
Cabra montesa	3	3-36	M	MdR/MdR	60	SA/4	35	50MCu/45MEEm/35MPs	Los machos tienen cuernos. Agresivos.
Cabra salvaje	2	1-12	M	R/MdR	50	SA/4	30	40MCu/30MEEm/30MPs	Los machos tienen cuernos. Medianamente agresivos.
Avispas									
Kraken	1	10-100	D	MR/MR	1	SA/1	40	0PAg/20MAg/veneno	Aparecen en enjambres.
	30	1	E	N/N	375	CE/11	40	145EApr/145EPI/-	1-5 ataques EApr cada asalto. Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Lagarto, grande									
Losrandir	8	1-2	G	MdR/R	140	C/7	30	90GMO/70MEEm/-	Agresivos.
	2	10-100	M	R/MdR	90	SA/3	20	40MCu/35MPs/-	Ciervos robustos y gregarios.
Anta	3	1-2	G	R/MdR	180	SA/4	20	55GEm/60GPs/-	Bestias pesadas pero gráciles.
Víbora									
Serpiente, grande	1	1-2	P	L/MR	15	SA/1	30	20pag/veneno/-	Veneno muscular de nivel 5.
Araña, gigante	6	1-3	G	MR/MdR	120	C/7	20	60GApr/45MMo/-	Gran serpiente constrictora.
	5	2-20	M	N/MdR	45	C/8	30	45PPi/50PAg/veneno	Atacan en grupo.
Trolls:									
Cavernas	12	1-5	G	N/N	220	CE/11	25	100EGa/85Ar/80ro	Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.
Colinas	10	1-5	G	L/N	175	CE/11	20	95GEm/85GGa/60ro	Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.
Nieve	13	1-2	G	N/N	180	CE/11	30	105EGa/80ETo/70Ar/80ro	Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.
Piedra	7	1-5	G	L/N	150	CE/11	15	80GGa/65MMo/40Ar/60ro	Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.
Huargo									
Lobo, gris	6	4-20	M	MR/MR	150	C/4	60	75GMO/60GGa/-	Actúan en manadas; avisan a los orcos de la presencia de intrusos.
Lobo, blanco	3	2-12	M	R/R	110	C/3	30	55GMO/30MGa/-	No atacarán a un grupo a menos que se les provoque.
	8	1-20	M	MR/MR	170	C/4	70	90GMO/80GGa/-	Agresivos; los más peligrosos de todos los lobos.
Muertos vivientes:									
Fantasma, menor	5	1	M	R/R	100	SA/1	30	60MEEm/50Ar/especial	Drena 3 puntos de CON/asalto (radio de 3 m.)
Necrófago, menor	1	1-10	M	L/MdR	25	C/4	10	25PEEm/30PGa/20PMo	Estúpidos; infectan las heridas.
Esqueleto	3	1-10	M	N/MdR	55	SA/1	10	40Ar/50MEEm/-	Atacarán hasta ser destruidos.
Tumulario, menor	10	1	G	L/N	90	CE/11	30	90Ar(Frío)/80GEm/especial	Drenan 5 puntos de CON/asalto (radio de 21 m.). Maestría de las Ilusiones hasta nivel 10.

Códigos: Las características dadas describen a una criatura típica de cada tipo. La mayoría de los códigos no tienen por qué explicarse: **Niv** (Nivel), **Nº apa** (número en que suelen aparecer), **Tamaño** (Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande o Enorme), **PV** (Puntos de Vida) y **BD** (Bonificación Defensiva). Las características más complejas se explican a continuación.

Velocidad: La velocidad de una criatura se expresa en términos de "Velocidad de Movimiento/Rapidez de Ataque": AR = Arrastrarse; ML = Muy Lento; L = Lento; N = Normal; MdR = Moderadamente Rápido; R = Rápido; MR = Muy Rápido; RS = Rapidísimo.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras expresa la clase de armadura para *El Señor de los Anillos* (SA = Sin Armadura, C = Cuero, CE = Cuero Endurecido, CM = Cota de Malla, CO = Coraza); el número es el equivalente a la clase de armadura de *Rolemaster*.

Ataque: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D = Diminuto; P = Pequeño, M = Medio, G = Grande, E = Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Di = Diminuto, Pi = Pinchazo/Pico, Em = Empujón/Topetazo, Mo = Mordisco, Ga = Garra, Ap = Aplastamiento, Apr = Apresamiento, Cu = Cuerno, Ps = Pisotón, Ag = Aguijón y Ar = Arma. Estos códigos son ligeramente diferentes a los códigos normales de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*. Cada criatura suele iniciar el combate utilizando su ataque "primario". Según la situación o el éxito del ataque Primario, puede utilizar más tarde su ataque "secundario" o "terciario" (los siguientes dos ataques), quizás todos en el mismo asalto si los ataques previos tuvieron éxito.

12.2 TABLA GENERAL MILITAR

Nombre	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO prim.	BO sec.	MM	Notas
--------	------	-----	----	----	----	-----	-------	----------	---------	----	-------

ENCANTADORES DE ANGMAR (HECHICEROS)

Estos hombres son unos poderosos lanzadores de sortilegios que cumplen diferentes servicios a las órdenes del Rey Brujo. Todos están acuartelados en Carn Dûm, pero muchos viven en otros sitios durante la mayor parte del año.

Astrólogos Dúnadan 7 30 SA/2 15 N N 40ec 30ja 5 Magos/astrólogos.

Hay 21 de ellos. Adivinan el futuro y ayudan a planear la destrucción de los Dúnedain del Norte. Llevan broches con forma de corona que actúan como sumandos de sortilegios +4. Empuñan unas jabalinas +5 que se pueden doblar e introducir en vainas de menos de un metro. Conocen 5 listas básicas de mago/astrologo y 4 listas de Esencia Abierta hasta nivel 10; 2 listas básicas de animista/vidente hasta nivel 5; 4 PP.

Clérigos malvados Númenóreano negro 8 55 SA/1 25 N N 70ma 30da 5 Animistas/clérigos malvados.

Hay 20 de ellos. Actúan como sumos sacerdotes del Rey Brujo. Empuñan mazas +20 que actúan como multiplicadores x3 PP para Canalización. Conocen 5 listas básicas de animista/sanador y 5 listas de Canalización Abierta hasta nivel 10; 2 listas básicas de mago hasta nivel 5 o 3 listas de Canalización Abierta hasta nivel 10. 16 PP.

Sanadores Nórdicos 10 66 SA/2 20 N N 35Bs -20 15 Animistas/sanadores.

Hay 15 de ellos. Actúan como los médicos del Rey Brujo. Llevan unos guantes de seda que actúan como sumandos de sortilegios +5 para Canalización. Conocen 5 listas básicas de animista/sanador y 5 listas de Canalización Abierta hasta nivel 10; 2 listas de bardo hasta nivel 5 o 5 listas de Canalización Cerrada hasta nivel 10. 20 PP.

Magos Dúnadan 10 39 SA/2 20 N N 35bs -20 5 Magos/magos malvados.

Hay 6 de ellos. Actúan como investigadores, bibliotecarios y ayudantes del Rey Brujo. Empuñan unos bastones que actúan como multiplicadores x3 PP. Conocen 5 listas básicas de mago/mago malvado y 5 listas de Esencia Abierta hasta nivel 10; 2 listas básicas de animista hasta nivel 5 o 5 listas de Esencia Cerrada hasta nivel 10. 20 PP.

Brujos Númenóreano negro 9 36 SA/3 25 N N 40da -20 10 Magos/brujos.

Hay 6 de ellos. Actúan como los ojos y los oídos del Rey Brujo. Llevan unos anillos de hierro que funcionan como multiplicadores x3 PP. Conocen 5 listas básicas de mago/brujo, 4 listas de Esencia Abierta y 3 listas de Canalización Abierta hasta nivel 10. 18 PP.

ANGMARIM (HOMBRES DE ANGMAR)

Estos hombres proceden de diferentes culturas aliadas y pueblos sometidos, pero no incluyen los ejércitos de los vasallos del Rey Brujo (como el Señor de Gundabad).

Hoerk Aran Mezcla de hombres 15 155 CO/19 30 S (Br/Gr)160ma140acp 10 Guerreros.

Hay 60. Guardaespaldas de élite. Llevan una armadura de color gris oscuro blasonada con el símbolo de un anillo rojo. Llevan unas cabezas de huar-go verdaderas encima de sus yelmos.

Hoerk Tereg Olog 18 170 CE/12 60 N N 174my150ho 5 Guerreros.

Hay 6. Guardaespaldas trolls de élite. Extremadamente cercanos al Rey Brujo, suelen actuar de noche. Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.

Montaraces Mezcla de hombres 9 105 CE/9 30 N N 85ha 75acp 20 Montaraces.

Hay 60 de ellos. Entrenados para actuar en cualquier clima o en cualquier momento del día o de la noche. La mayoría viven de la tierra y utilizan los Signos de la Naturaleza como medio de comunicación. Cada uno está equipado con un peto +10 de piel de buey. Conocen 5 listas básicas de montaraz hasta nivel 10. 9 PP.

Rastreadores Mezcla de hombres 7 65 CE/9 20 N N 65ha 45acp 20 Montaraces.

Hay 200 de ellos. Exploradores mal entrenados que realizan patrullas y rastreos a lo largo de la frontera. Conocen 5 listas básicas de montaraz hasta nivel 10. 7 PP.

Jinetes Orientales 5 65 CM/15 30 S (Br/Gr) 95lc 75ac 10 Guerreros.

Hay 3,000 de ellos. Gran mezcla de tribus orientales y nórdicas organizadas en grupos tribales y de clanes. Las seis principales confederaciones están formadas por los asdriag, los brygath, los gathmarig, los odhriag (núriag), los kykuria y los sagath. Los sagath y los odhriag están equipados con us-riev +5 que actúan como una lanza o una espada a dos manos. La mayoría montan en unos caballos pequeños, robustos y muy peludos emparentados con las monturas que se pueden encontrar en las llanuras del norte de Rhûn. Están bien adaptados al clima del norte de Eriador.

(Caballos) Caballo medio peludo 3 140 C/3 20 - - 50gps - 25 Caballo medio.

Hay 7,000 de ellos. R/R. Fuertes y rápidos, actúan igual de bien en climas fríos que en climas áridos.

Infantería Mezcla de hombres 2 40 CM/13 20 S N 50ea 50ac 0 Guerreros.

Hay 10,000 de ellos. Numeroso cuerpo de infantería, mal entrenados y pobremente motivados.

URUK-ENGMAIR (ORCOS DE ANGMAR)

La gran mayoría de la hueste de guerra del Rey Brujo está formada por orcos (S. "Yrch", sing. "Orch"). Se trata de una dispersa confederación tribal formada por más de treinta tribus. Muchas están en guerra entre ellas, pero todas son leales a Rogrog, el Señor de la Guerra olog (ver la Tabla General de PNJs).

Ashkai Orco 3 45 SA/3 35 S N 65ci 20la 5 Guerreros.

Hay 1,200 de ellos. Muchos utilizan lanzas en combate. La mayoría no llevan otra armadura que un casco. Están en guerra con los kurkurum.

Bagronkuz Orco 2 44 C/6 25 S Gr 50ci 30ac 5 Guerreros.

Hay 1,500 de ellos. Un tribu grande pero muy pobre que a menudo (01-40) no tiene cascos o (41-60) recurre a utilizar cráneos de animales (si son golpeados, tratar como si fuera un yelmo con una tirada de 01-50; se romperá con una tirada de 01-70) a modo de protección.

Durbalag Orco 2 42 CE/9 25 S N 45ci 40ac 5 Guerreros.

Hay 1,200. Buenos arqueros. Prefieren el cordero por encima de todos los demás manjares y frecuentemente suelen atacar los rebaños de Arthedain.

Faulgurum Orco 3 50 CM/16 25 S (Br/Gr) 60ma 20la -5 Montaraces.

Hay 900. Algunos utilizan lanzas en combate, pero suelen ser bastante malos con las armas de proyectil. Mantienen una paz inestable con los lughoth.

Kurkurum Orco 3 60 CM/16 20 S (Br/Gr) 60ci 50la 0 Guerreros.

Hay 600. Algunos utilizan espadas a dos manos. Están en guerra con los ashkai.

Larag-môsh Orco 4 65 CE/10 10 N Br 75hc 40ja 10 Guerreros.

Hay 265. Mineros y armeros fiables que residen en Carn Dûm.

Lughoth Orco 3 35 SA/3 35 S N 50ci 20ac 5 Guerreros.

Hay 2,400. Gran tribu conocida por cegar inmediatamente a sus prisioneros. Mantienen una paz inestable con los faulgurum.

Skuthrugrai Orco 3 47 C/6 5 N Gr 60ha 30ha 5 Guerreros.

Hay 1,200. Tribu montañosa caníbal situada en los valles orientales de la Gran Espuela de las Hithaeglir.

Snagoth Orco 2 45 CM/13 20 N N 45aa 50ja 5 Guerreros.

Hay 1,500. Snaga-hai. Conocidos por utilizar lanzas, jabalinas y alabardas impregnadas con veneno (01-10, la punta está impregnada con kly).

Nombre	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO	BO	MM	Notas
							prim.	sec.			
Sulmog-vrás	Orco	4	76	CM/16	25	S	N	85ci	55la	0	Guerreros.
Hay 300. Pequeña tribu batalladora que reside en las estancias inferiores de Carn Dúm. Enormemente móviles, montan lobos de guerra y actúan con murciélagos. Luchan en el ala izquierda de la hueste de orcos durante las batallas a campo abierto.											
(Lobos de guerra)	Lobo blanco	3	92	C/3	30	-	-	75GMO	-	25	Lobos.
Hay 390. MR/R. Normalmente son muy rápidos, pero sólo son rápidos si los monta un orco o si se mueven por la nieve. Robustos y acostumbrados al hielo del norte. Este grupo también está entrenado para actuar de forma efectiva en espacios cerrados.											
(Murciélagos)	Murciélago vampiro	1	12	SA/1	60	-	-	30PMO25MMO90			Nube de murciélagos.
Hay 150,000 de ellos. MR/MR. Viven en Carn Dúm. Actúan en grandes grupos semejantes a nubes que proporcionan cobertura y protección a los sulmog-vrás.											
Thopur-dorashk	Orco	2	39	C/6	25	S	N	50ci	20la	0	Guerreros.
Hay 300. Dominados por los sulmog-vrás, residen en Carn Dúm.											
Thrakburzum	Orco	2	43	CO/17	25	S	N	50ha	25ac	0	Guerreros.
Dos grupos formados por 750 y 1,500 individuos respectivamente. Soberbios armeros, el grupo principal vive en y alrededor del Monte Gram, en la Gran Espuela de las Hithaegllir. El grupo más pequeño vive hacia el oeste.											
Trúpalog	Orco/uruk	6	95	CM/16	25	S	(Br/Gr)	100ha	80la	0	Guerreros.
Hay 200. Pequeña tribu de élite asignada para proteger y mantener el orden en las estancias inferiores de Carn Dúm. Enormemente móviles, utilizan lobos de guerra y murciélagos.											
(Lobos de guerra)	Lobo blanco	3	92	C/3	30	-	-	75GMO	-	25	Lobos.
Hay 270. MR/R. Normalmente son muy rápidos, pero sólo son rápidos si los monta un orco o si se mueven por la nieve. Robustos y acostumbrados al hielo del norte. Este grupo también está entrenado para actuar de forma efectiva en espacios cerrados.											
(Murciélagos)	Murciélago vampiro	1	12	SA/1	60	-	-	30PMO25MMO90			Nube de murciélagos.
Hay 150,000 de ellos. MR/MR. Viven en Carn Dúm. Actúan en grandes grupos semejantes a nubes que proporcionan cobertura y protección a los trúpalog.											
Ulogarûm	Orco	4	80	CM/13	25	N	N	80mg	75ac	5	Guerreros.
Hay 810. Una tribu particularmente brutal conocida por sus costumbres caníbales. Frecuentemente están en guerra o cazando a otros orcos.											
Uroth-burm	Orco	4	75	CM/15	30	S	(Br/Gr)	80ci	65la	5	Guerreros.
Hay 720. Jinetes de lobos muy móviles. Actúan en las mesetas al norte de Arthedain, y son extremadamente agresivos.											
(Lobos de guerra)	Lobo blanco	3	95	C/3	35	-	-	70GMO	-	30	Lobos.
Hay 1,100. Normalmente son muy rápidos, pero sólo son rápidos si los monta un orco o si se mueven por la nieve. Robustos y acostumbrados al hielo del norte.											
Urughâsh	Orco	2	45	C/7	20	S	Gr	40ci	30ac	0	Guerreros.
Hay 630. Agresivos, son muy propensos a realizar incursiones sobre Arthedain.											
Uruk-kosh	Orco	4	77	CM/14	25	S	Br/Gr	80ec	70la	0	Guerreros.
Hay 900. Liderados por uruk-hai (ver uruk-uflag más adelante). Jinetes de lobos muy disciplinados. Actúan por todo el imperio del Rey Brujo.											
(Lobos de guerra)	Lobo blanco	3	95	C/3	35	-	-	70GMO	-	30	Lobos.
Hay 1,200. Normalmente son muy rápidos, pero sólo son rápidos si los monta un orco o si se mueven por la nieve. Robustos y acostumbrados al hielo del norte.											
Uruk-lûgât	Orco	2	41	C/5	5	N	N	40la	25la	5	Guerreros.
Hay 2,500. Tribu montañosa de la Gran Espuela de las Hithaegllir. Bastante rebelde y poco fiable.											
Uruk-uflag	Uruk	8	110	CO/19	40	S	N	105ea	90bs	15	Guerreros.
Hay 300. Tropas de élite de los uruk-hai utilizadas para mantener el orden a lo largo de la frontera. Pequeño contingente de jinetes de lobos.											
(Huargos)	Huargo	5	150	C/4	30	-	-	80GMO60GGA30			Huargo de guerra.
Hay 10. MR/R. Muy rápidos y extremadamente violentos. Pueden comunicarse de muchas maneras diferentes.											
Zêm-vîsturak	Orco	3	45	CE/9	5	N	N	50ja	20ja	0	Guerreros.
Hay 250. Pequeña tribu asignada para proteger las estancias inferiores de Carn Dúm. Llevan petos +5.											
Otros orcos	Orco	3	30	CM/13	25	S	N	50ci	20ac	0	Guerreros.
El número varía. Hay diez tribus cada una con unos 1,000 miembros separadas por toda la región.											
TEREG FORMEN (TROLLS DEL NORTE)											
Hilketereg	Torolos	14	181	CE/11	35	N	(Br/Gr)	160lc	120la	10	Guerreros.
Hay 24. Trolls de las nieves que actúan por la noche. Sirvientes del Rey Brujo, viven en cavernas a lo largo de las montañas al sur del Yermo Norte y en torno a la Bahía Helada de Foroachel. Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.											
Sharkai	Torogamon	18	170	CE/12	60	N	N	175my	150ho	5	Guerreros.
Hay 36. Estúpidos trolls de las colinas entrenados para la guerra. Actúan por la noche. Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.											
CLAVE											
Códigos: Las estadísticas incluyen todos los grupos de cierta importancia militar. Se puede encontrar una descripción más detallada de la jerarquía militar en el texto principal. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: Niv = Nivel, PV = Puntos de Vida, CA = Clase de Armadura, BD = Bonificación Defensiva, Esc = Escudo, Br/Gr = Brazales/Grebas, BO = Bonificación Ofensiva, y MM = Bonificación por Movimiento y Maniobra. A continuación están explicados los códigos más complicados.											
CA (Clase de Armadura): El código de dos letras expresa la clase de armadura para <i>El Señor de los Anillos</i> : SA = Sin Armadura, C = Cuero, CE = Cuero Endurecido, CM = Cota de Malla, CO = Coraza; el número es el equivalente a la clase de armadura de <i>Rolemaster</i> : 1 = Sin Armadura; 2 = Vestidos; 3 = Piel fina (como parte del cuerpo); 4 = Piel dura (como parte del cuerpo); 5 = Justillo de piel; 6 = Justillo de cuero con grebas; 7 = Chaqueta de cuero; 8 = Chaqueta de cuero reforzada; 9 = Peto de cuero; 10 = Peto de cuero con brazales y grebas; 11 = Coraza de piel (como parte del cuerpo); 12 = Coraza completa de piel (como parte del cuerpo); 13 = Camisola de malla; 14 = Camisola de malla, brazales y grebas; 15 = Cota de malla completa; 16 = Chaquetón de malla; 17 = Peto de metal; 18 = Peto, brazales y grebas metálicas; 19 = Media coraza; 20 = Coraza completa.											
BD (Bonificación Defensiva): Las Bonificaciones Defensivas incluyen, siempre que es posible, la bonificación por características, por escudo, por armaduras, por habilidades y por otros objetos.											
BO (Bonificación Ofensiva): Las abreviaturas de las BOs de las armas son las siguientes: alf-alfanje, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón de guerra, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto o arco de montar, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-boleadoras, lt-látigo, ear-estrella arrojadiza, ab-alabarda, ro-roca (Gran Aplastamiento), AM-Artes Marciales (tanto golpes como barridos); em-estrella de la mañana; GAM-Golpes de Artes Marciales; BAM-Barridos de Artes Marciales. Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación para la mejor arma del combatiente en dicha categoría.											
Características: AGI-Agilidad; CON-Constitución; Ad-Autodisciplina; Me-Memoria; Rz-Razonamiento; FUE-Fuerza; Ra-Rapidez; PRE-Presencia; Em-Empatía; I-Intuición. Para SA, la Inteligencia es igual a la media de Razonamiento y Memoria.											
Ataques de animales: Consultar la Tabla General de Criaturas para los códigos.											

12.3 TABLA GENERAL DE PNJS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO	BO	MM	Notas
c./c. proyectil										
SEÑORES DE ANGMAR										
Rey Brujo	60	360	CO/20	120	N	N	180ea	90acp	30	Númenóreano negro mago/brujo. Señor de los Nazgûl. AGI100, CON101, Ad40(100), Me101, Rz101, FUE101, Ra101, PRE90(120), Em00(100), I101. Conoce todas las listas básicas de mago/brujo hasta nivel 60 y todas las listas básicas de montaraz hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas de Esencia Cerrada y Canalización Cerrada hasta nivel 10 (RM). La BO para los sortilegios de base es de 60; la BO para los sortilegios dirigidos es de 90. 180 PP.
Rogrog	20	220	CE/11	40	S	(Br/Gr)	200ma	140ro	10	Olog guerrero. Señor de la guerra de los uruk-engmair. AGI96, CON100, Ad36, Me76, Rz83, FUE101, Ra98, PRE97, Em21, I90. Conoce una lista de Canalización Abierta hasta nivel 5. 16 PP. Lleva la Cuchilla Sangrienta, un garrote +60 exterminador de hombres; maza +20 de Rayos Ígneos (tres al día; alcance de 36 m.); nueve rocas +30 exterminadoras (alcance 60 m.; debe pronunciar el nombre de la víctima).
Angûlion	32	119	CO/20	65	N	(Br/Gr)	90bs	25da	5	Dúnadan (númenóreano negro) mago/brujo. Boca del Rey Brujo. AGI100, CON80, Ad98, Me90, Rz91, FUE60, Ra95, Em101, I100. Empuña un bastón +30 que sirve como un multiplicador x6 PP y permite lanzar los sortilegios a una distancia de 15 km. (una vez al mes). Lleva una túnica +60 que no penaliza y protege como CA CO/20 (+30 a las TRs); peto que amplía el alcance de la voz hasta una distancia de 2700 m. y permite lanzar Miedo, Retener Semejante o Sueño (radio de 90 m.; nueve veces al día). Conoce todas las listas básicas de mago, de Canalización Abierta y Esencia Abierta hasta nivel 10 (SA), y todas las listas básicas de brujo, 4 listas de Esencia Cerrada y 4 listas de Canalización Cerrada hasta nivel 30 (RM). 96 PP.
Dancu	30	188	CO/20	60	S	(Br/Gr)	175ea	175acp	5	Umbareano (númenóreano negro) guerrero. Mornartur (señor de la guerra) de los angmarim. Guardián de Carn Dûm. AGI100, CON76, Ad90, Me95, Rz99, FUE100, Ra100, PRE95, Em93, I90. Lleva una espada larga +15 que detecta dúnedain y elfos (alcance de 90 metros) y está permanentemente impregnada de adku, un veneno de nivel 15. Lleva una capa de sombras; botas de equilibrio +25. Conoce 3 listas de Esencia Abierta hasta nivel 5. 30 PP.
Ulrac	27	165	CM/16	50	S	(Br/Gr)	195alf	175gé	10	Asdriag (oriental) guerrero. Guardián de Morkai. AGI99, CON99, Ad88, Me76, Rz94, FUE95, Ra97, PRE88, Em35, I76. Lleva una cota +10 hecha de piel de bestia maligna que protege como una cota de malla. Empuña una gé (boleadora asesina) +20 que no puede cometer pifia y que golpea como un mayal, infligiendo un crítico de Presa además de cualquier otro crítico; katana +15 que permite al portador cambiar 15 de sus BD a su BO (tres veces al día). Conoce 2 listas de Canalización Abierta hasta nivel 5. 27 PP.
Durkarian	20	220	CO/19	40	S	(Br/Gr)	200ma	140ro	5	Nórdico eriadriano. Guerrero. Guardián de las Landas de Eten. AGI100, CON97, Ad91, Me92, Rz94, FUE90(100), Ra99, PRE97, Em42, I83. Lleva el Cinturón de Durin el Inmortal que (para los enanos) multiplica el daño infligido x7 (siete veces al día, duración de 8 asaltos) o (para los hombres), confiere una FUE de 100. Empuña un azadón imperecedero +10 que no se oxida o rompe nunca. Conoce una lista de Canalización Abierta hasta nivel 5. 20 PP.
Durax	21	178	CE/11	50	S	(Br/Gr)	200ma	140ro	15	Úsakani (númenóreano negro) guerrero. Guardián de Rhudaur. AGI90, CON98, Ad97, Me94, Rz99, FUE95, Ra92, PRE90, Em87, I84. Empuña una espada de dolor +15 que lanza un Rayo de Descarga (tres veces a la semana); boomerang +20 que puede lanzar Espasmos o Nube Aturdidora (alcance 60 m.; una vez al día). Lleva una armadura de piel de dragón acuático (ignora críticos con una tirada de 01-10). Conoce una lista de Esencia Abierta hasta nivel 5. 21 PP.
Cykur	24	171	CO/19	50	S	(Br/Gr)	174ea	174red	5	Umbareano (númenóreano negro) guerrero. Guardián de En Udanorith. AGI98, CON97, Ad92, Me95, Rz90, FUE95, Ra87, PRE90, Em89, I86. Lleva una red +10 que inflige un crítico de Presa además de cualquier otro crítico: espada ancha +15 (+30 a bordo de un barco); brazaletes para respirar bajo el agua (30 asaltos; 3 veces al día). Conoce una lista de Canalización Abierta hasta nivel 5. 24 PP.
Khursh	20	165	CE/11	50	(S)	(Br/Gr)	155ea	155ear	10	Variag guerrero. Señor de los jinetes. AGI99, CON90, Ad94, Me92, Rz96, FUE90, Ra95, PRE87, Em96, I86. Empuña una espada ancha +10 que realiza un ataque de veneno mortal de nivel 10 con cada crítico que consigue; estrella arrojadiza +10. Lleva una armadura +10 de piel de dragón de arena con escamas en los brazos que niega los críticos en los brazos. Conoce una lista básica de montaraz hasta nivel 5. 20 PP.
Camthalion	29	129	CO/19	30	N	N	100jé	55jé	10	Elfo silvano (avar) animista/clérigo malvado. Sumo sacerdote de los colegios de la oscuridad. AGI100, CON70, Ad97, Me93, Rz81, FUE61, Ra94, PRE95, Em98, I101. Jé +15 que no puede hacer pifia y que inflige un crítico de Aplastamiento además de cualquier otro crítico, y que lanza Dormir X (SA) o Sueño Oscuro (RM) dos veces al día. Lleva una capa +20 de jade, y un protector para la cabeza hecho de cuerno de dragón que niega los críticos en la cabeza con una tirada de 01-15 y lanza continuamente Controlar Muertos Vivientes V. Conoce todas las listas básicas de animista, de Canalización Abierta y Esencia Abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas básicas de clérigo malvado y 8 listas de Canalización Cerrada hasta nivel 29 (RM). 87 PP.
Ulduin	23	111	CO/20	20	N	(Br/Gr)	105my	40da	5	Medio-orco animista/brujo. Sacerdote-brujo. AGI96, CON90, Ad87, Me81, Rz83, FUE91, Ra89, PRE88, Em101, I99. Empuña un mayal +15 que no puede hacer pifia y que inflige un crítico de Perforación además de cualquier otro crítico conseguido, y lanza Oscuridad Total (SA) u Oscuridad (RM). Lleva unas grebas +15 que niegan los críticos en los brazos y las piernas con una tirada de 01-10; el fajín le proporciona un +30 a la FUE, protege como CA CO/20 y actúa como un multiplicador x3 PP. Conoce todas las listas básicas de animista, de Canalización Abierta y de Esencia Abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas básicas de brujo, 3 listas de Esencia Cerrada y 3 listas de Canalización Cerrada hasta nivel 20 (RM). 69 PP.
Ulgarin	28	127	CO/20	20	N	(Br/Gr)	105my	40da	5	Medioelfo animista/astrologo. Sacerdote-brujo. AGI93, CON80, Ad93, Me91, Rz79, FUE51, Ra97, PRE97, Em101, I98. Empuña un tridente +20 que golpea como una lanza y lanza Rayos de Agua +20 (tres veces al día). Lleva puesta una muñequera +20 que le proporciona una bonificación +30 a la AGI y actúa como un multiplicador x3 PP; Velo que permite al portador ver en todas direcciones de forma simultánea e igual de bien por la noche que por el día, y que niega los críticos en los brazos y piernas con una tirada de 01-05, protegiendo como CA CO/20. Conoce todas las listas básicas de animista, Canalización Abierta y Esencia Abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas básicas de astrologo, 4 listas de Mentalismo Cerrado y 3 listas de Canalización Cerrada hasta nivel 25 (RM). 56 PP.
Harband	20	174	CM/16	50	S	(Br/Gr)	160ag	160la	10	Umbareano (númenóreano negro) guerrero. Señor de las hoerk. AGI97, CON90, Ad85, Me87, Rz93, FUE97, Ra97, PRE88, Em56, I79. Empuña un azadón de hielo +10 que lanza un Rayo de Hielo al golpear (tres veces al día). Está vestido con una cota de malla +10 extremadamente ligera (+10 a las TRs). Conoce una lista básica de animista hasta nivel 5. 20 PP.
MONTARACES NEGROS										
Harluinar	15	90	CE/9	35	S	N	95alf	95la	5	Estaravë (campesino) montaraz. AGI98, CON92, Ad89, Me79, Rz77, FUE98, Ra92, PRE87, Em81, I90. Empuña una lanza exterminadora de lobos. Tiene 16 grados en la habilidad de Emboscar. Conoce 5 listas básicas de montaraz hasta nivel 20. 15 PP.
Sarkar	15	85	CE/9	35	S	N	90ec	85acp	10	Estaravë (campesino) montaraz. AGI97, CON93, Ad91, Me77, Rz86, FUE99, Ra94, PRE88, Em90, I95. Empuña un arco exterminador de lobos. Tiene 14 grados en la habilidad de Emboscar. Conoce 5 listas básicas de montaraz hasta nivel 20 y 2 listas de Canalización Abierta hasta nivel 10. 30 PP.
Carmil	8	62	CE/9	30	S	N	70ec	70acp	5	Nórdico eriadriano montaraz. AGI98, CON90, Ad79, Me76, Rz78, FUE98, Ra91, PRE69, Em86, I93. Lleva un anillo de detección de senderos (alcance de 15 m.). Tiene 9 grados en la habilidad de Emboscar. Conoce tres listas básicas de montaraz hasta nivel 10. 8 PP.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr c/c.	BO proyector	BO	MM	Notas
Farrenar 6 70 CE/9 35 S N 60ha 45la 5 Estaravë (campesino) montaraz. AGI96, CON91, AD76, Me72, Rz74, FUE97, Ra90, PRE47, Em88, 194. Lleva un anillo de detección de senderos (alcance de 8 m.). Tiene 6 grados en la habilidad de Emboscar. Conoce dos listas básicas de montaraz hasta nivel 10. 6 PP.										
PNJS DE KUSKA										
Haren 6 83 CE/13 35 S N 87mg 87la 10 Nórdico eriadoriano guerrero. Herrero. AGI100, CON99, Ad69, Me70, Rz56, FUE98, Ra72, PRE56, EM48, 170.										
Dumfa 2 30 CE/9 30 S N 45ha 40la 5 Dunlendino guerrero. Posadero. AGI92, CON91, Ad76, Me58, Rz67, FUE91, Ra91, Em65, 167.										
Cuthan 3 42 CE/9 30 S N 65ha 60la 5 Estaravë (campesino) guerrero. Carpintero. AGI94, CON90, Ad61, Me66, Rz89, FUE82, Ra90, PRE34, Em75, 143.										
Hujai 5 63 CE/10 5 N Br 90hc 60la 5 Estaravë (campesino) guerrero. Carpintero. AGI94, CON90, Ad61, Me66, Rz89, FUE82, Ra90, PRE34, Em75, 143.										
Pultar 3 45 CE/9 30 S N 60ma 60ac 5 Estaravë (campesino) guerrero. Zapatero. AGI98, CON91, Ad59, Me89, Rz74, FUE96, Ra96, PRE81, Em32, 140.										
Nudan 6 68 CM/14 35 S N 95ha 90la 5 Dunlendino guerrero. Capitán de la guardia. AGI93, CON92, Ad45, Me84, Rz73, FUE94, Ra86, PRE77, Em39, 182.										
Foskat 5 65 CM/14 30 S N 80ha 80la 5 Dunlendino guerrero. Sargento de la guardia. AGI97, CON90, Ad43, Me77, Rz86, FUE92, Ra85, PRE41, Em49, 179.										
Furish 4 60 CE/9 30 S N 75ea 70la 0 Dunlendino Guerrero. Granjero y patriarca. AGI98, CON91, Ad39, Me62, Rz92, FUE98, Ra100, PRE64, Em57, 194.										
Tremac 4 63 CE/9 30 S N 75ea 75la 10 Dunlendino guerrero. Granjero y primer hijo de Furish. AGI98, CON94, Ad39, Me62, Rz92, FUE98, Ra100, PRE64, Em57, 140.										
Joven Furish 3 58 CE/9 30 S N 68ha 68la 5 Dunlendino guerrero. Granjero y segundo hijo de Furish. AGI46, CON93, Ad82, Me89, Rz91, FUE67, Ra22, PRE91, Em70, 194.										
Varen 4 61 CE/9 30 S N 75ea 75la 5 Dunlendino guerrero. Granjero y tercer hijo de Furish. AGI97, CON90, Ad43, Me77, Rz86, FUE90, Ra98, PRE41, Em49, 170.										
Surnir 2 42 CE/9 30 S N 40ea 40ac 5 Dunlendino guerrero. Granjero y cuarto hijo de Furish. AGI98, CON94, Ad39, Me62, Rz92, FUE98, Ra78, PRE64, Em57, 140.										
Pureneir 3 48 CE/9 30 S N 60ea 60la 5 Dunlendino guerrero. Pastor. AGI98, CON95, Ad39, Me62, Rz92, FUE98, Ra84, PRE64, Em57, 140.										
BARAD MORKAI										
Jukath 10 120 CO/19 45 S N 120e2 115la 5 Medio-nûriag guerrero/guerrero. AGI98, CON97, Ad70, Me77, Rz86, FUE93, Ra94, PRE66, Em53, 177. Empuña un usriev +10 que actúa como una espada a dos manos o como una lanza. Lleva un escudo unido al brazo; botas de cabalgar que le permiten luchar desde el lomo de una montura sin ninguna penalización en la BO o BD. Su anillo actúa como un sumando de sortilegios +3, y le permite lanzar instantáneamente Oscuridad V (dos veces al día). Conoce una lista básica de montaraz hasta nivel 10. 10 PP.										
Ukandar 8 103 CO/19 35 S N 100alf 105acp 0 Dúnadan (de Rhudaur) guerrero. Comandante superior de caballería. AGI98, CON99, Ad96, Me71, Rz67, FUE97, Ra91, PRE38, Em63, Y98. Empuña una espada de destrucción de hojas de nivel 3 (si es golpeada por un arma en una parada, dicha arma debe hacer una TR contra el nivel del portador del arma, y en caso de fallar el arma enemiga quedará rota).										
Durac 7 92 CO/17 35 S N 95my 95acp 10 Umbareano (númenóreano negro) guerrero. Comandante inferior de caballería. AGI97, CON94, Ad78, Me71, Rz84, FUE100, Ra88, PRE80, Em56, 158. Empuña un mayal +15; alfanje +10; lanza +15 (de caballería).										
Hushkash 9 113 CE/10 40 S Br 110ea 115la 10 Drel guerrero. Comandante de los jinetes de lobos. AGI97, CON94, Ad62, Me64, Rz78, FUE98, Ra96, PRE40, Em86, 134. Empuña una lanza y espada ancha +15; escudo de diana +10 que se puede arrojar como un disco volador (= +20da).										
(Garmarca) 6 120 C/4 35 - - 100GMO 70MGa 30 Huargo de guerra de Hushkash. MR/R.										
Jeshan 5 60 CE/10 30 S Br/Gr 80ha 85ha 15 Nórdico eriadoriano explorador/bribón. AGI98, CON84, Ad82, Me89, Rz91, FUE96, Ra22, PRE91, Em70, 167. Empuña un baw (hacha de hielo +10) y un cabis +10 (hacha arrojadiza; alcance 30 m.).										
Ormar 7 99 CE/9 30 S N 100alf 95ja 10 Brygath (oriental) explorador/bribón. AGI97, CON69, Ad43, Me77, Rz86, FUE100, Ra98, PRE41, Em49, 179. Empuña un dag (alfanje) +5; kynac (daga que utiliza la tabla de rapier).										
Purth 6 87 CM/14 35 S Br/Gr 90ha 90la 14 Estaravë nórdico guerrero. AGI98, CON74, Ad39, Me62, Rz92, FUE98, Ra100, PRE64, Em57, 140.										
Akonid 5 57 CE/10 30 S Br/Gr 90lc 75acp 15 Asdriag (oriental) explorador/bribón. También conocido como Akth. AGI98, CON91, Ad39, Me62, Rz72, FUE98, Ra100, PRE64, Em57, 190. Empuña un usriev que puede actuar como una espada a dos manos o una lanza. Lleva un escudo unido al brazo. Su anillo labial es un sumando de sortilegios +3 para Canalización. Conoce dos listas de Canalización Abierta hasta nivel 5. 5 PP.										
Fornagath 11 131 CE/10 45 S Br/Gr 125my 130acp 10 Nórdico guerrero/guerrero. Comandante de los guardaespaldas de Ulrac. AGI93, CON91, Ad80, Me77, Rz86, FUE99, Ra96, PRE54, Em64, 187. Empuña un mayal +10 que puede utilizar con una sola mano; dag (alfanje) +5; su flauta es un multiplicador x2 PP para Canalización. Conoce una lista de Canalización Abierta hasta nivel 5. 11 PP.										
MINDIL CARGASH										
Heludar 6 78 CO/17 35 S N 90mg 85acp 5 Logath (oriental) guerrero. Comandante de la guarnición. AGI99, CON94, Ad62, Me64, Rz78, FUE98, Ra94, PRE40, Em86, 154. Empuña un martillo de guerra +5; arco compuesto +10; conoce una lista de Esencia Abierta hasta nivel 5. 6 PP.										
Keemac 5 64 CE/10 30 S N 80ma 80ac 0 Urgath (oriental) guerrero. Subcapitán de la guarnición. AGI76, CON94, Ad82, Me89, Rz91, FUE67, Ra22, PRE91, Em70, 194. Empuña una maza +5 y un arco corto +10.										
Harec 4 69 CE/9 30 S N 85ea 80acp 15 Dunlendino explorador/bribón. Jefe general de las patrullas. AGI100, CON67, Ad53, Me77, Rz86, FUE97, Ra98, PRE41, Em49, 189. Lleva un peto +5 de piel de buey. Empuña una espada ancha +5 y un arco compuesto +10. Conoce una lista básica de montaraz hasta nivel 5. 4 PP.										

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr c/c. proyectil	BO	BO	MM	Notas
Farlryen	4	57	CE/9	30	S	N	75ec	75al	15	Gramuz (nórdico) explorador/ladrón. Líder de patrulla. AGI100, CON65, Ad68, Me62, Rz92, FUE90, Ra99, PRE45, Em80, I43. Empuña una espada corta +10 y un arco largo +5.
Geer	4	55	CE/9	30	S	N	80ea	80ja	10	Núrniag (oriental) explorador/bribón. Líder de patrulla. AGI98, CON74, Ad39, Me68, Rz72, FUE93, Ra91, PRE64, Em37, I70. Empuña una espada larga +5 y una jabalina +5.
BARAD ELDANAR										
Arkish	12	111	CO/20	35	S	N	110ea	105acp	5	Adekbaran (oriental) explorador/bribón. Comandante de la guarnición. AGI99, CON80, Ad80, Me73, Rz53, FUE96, Ra94, PRE87, Em93, I47. Utiliza un escudo +10 que actúa como sumando de sortilegios +2. Empuña una espada bastarda +5 y un arco compuesto +5. Conoce dos listas de Esencia Abierta hasta nivel 5. 12 PP.
Elosian	4	20	SA/1	20	N	N	20da	15ac	15	Dúnadan (de Rhodaur) maga. Mujer de Arkish. AGI97, CON60, Ad76, Me93, Rz91, FUE52, Ra98, PRE100, Em99, I92. Su diadema de mithril es un multiplicador x2 PP. Conoce tres listas básicas de mago y tres listas de Esencia Abierta hasta nivel 10. 8 PP.
Rhukar	9	109	CO/17	35	S	N	105ea	105acp	5	Dúnadan (de Rhovanion) guerrero. Lugarteniente de Arkish. AGI99, CON92, Ad32, Me64, Rz88, FUE98, Ra99, PRE40, Em26, I94. Empuña una maza +5; espada ancha +5 impregnada de veneno kly, de nivel 3.
Kelai	4	29	SA/1	15	N	N	60ec	50da	25	Nórdica (de Rhovanion) exploradora/ladrona. Cortesana; vive con Rhukar. AGI100, CON67, Ad56, Me88, Rz90, FUE55, Ra99, PRE99, Em39, I92. Su cuchillo largo +10 golpea como una espada corta y es un sumando de sortilegios +3. Conoce 2 listas de Canalización Abierta hasta nivel 5. 4 PP.
Ornil	4	28	SA/1	10	N	N	30ec	35acp	10	Nórdico de Eriador, animista/curandero. Médico. AGI94, CON76, Ad61, Me90, Rz90, FUE48, Ra96, PRE98, Em87, I90. Conoce 5 listas básicas de animista/curandero hasta nivel 10. 8 PP.
Herion	7	60	C/9	30	S	N	60ha	40la	5	Nórdico de Eriador, montaraz. Rastreador. AGI93, CON96, Ad78, Me81, Rz84, FUE92, Ra92, PRE65, Em99, I92. Conoce 3 listas básicas de montaraz hasta nivel 10. 7 PP.
Carfe	6	48	C/9	20	S	N	50ha	40acp	0	Chey (oriental) montaraz. Montaraz negro. AGI83, CON94, Ad80, Me77, Rz78, FUE90, Ra74, PRE36, Em94, I91. Conoce dos listas básicas de montaraz hasta nivel 10. 6 PP.
Surk	6	45	C/9	25	S	N	45ec	30acp	0	Nórdico de Eriador, montaraz. Rastreador; espía de Arthedain. También conocido como Arleg. AGI82, CON98, Ad85, Me80, Rz81, FUE91, Ra73, PRE45, Em90, I92. Conoce dos listas básicas de montaraz hasta nivel 10. 6 PP.
Dúmra	7	91	CM/13	20	S	N	95ec	95la	0	Núrniag (oriental) guerrero. También conocido como Uthour. AGI86, CON92, Ad32, Me55, Rz91, FUE93, Ra88, PRE91, Em70, I34.
Orash	6	83	C/9	30	S	N	80ea	85la	5	Sagath (oriental) guerrero. También conocido como Cileto. AGI94, CON91, Ad43, Me77, Rz54, FUE92, Ra68, PRE39, Em49, I79.
Furn	6	94	CM/14	35	S	Gr	90ea	90al	5	Dunlendino guerrero. Líder de las patrullas. AGI90, CON90, Ad49, Me66, Rz55, FUE97, Ra78, PRE44, Em67, I39.
CLAVE: Consultar la Tabla Militar General. 12.2.										

12.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro	Valles del Anduin	Las Montañas	Pasos Montañosos	Nan Angmar	En Udunoriath	Las Landas de Eten
Posibilidad (%)	20%	5%	40%	50%	10%	25%
Distancia (km.)	12	15	1,5	7,5	7,5	7,5
Tiempo (horas)	4	8	0,5	2	2	4
Peligros inanimados						
Trampa general	01	01-02	01-05	01-05	01	01-05
Avalancha de rocas	—	03-05	06-07	06	02	06-08
Abismo oculto	—	06	—	07	03	09-11
Lugares/objetos						
Cueva/caverna	02	07	08	08-09	04-06	12-14
Mina/cantera	03	08	09	10-11	07	15
Ruinas	04	09	10	12	08-11	116-18
Asentamiento/campamento	05-07	—	11	13-15	12	19-20
Casa abandonada	08-25	—	12	16-18	13	21
Torre de guardia	26	—	13-15	19-22	14	22-23
Animales						
Murciélago (N)	27-29	10	16-17	23	15	24-25
Murciélago vampiro gigante (N)	29	11	18	24	—	26
Oso negro	30	12	19	25	16-17	27-29
Oso del norte	31	—	—	—	18	—
Oso de las cavernas	32	13-14	20	—	—	30
Buitre	33	15-16	21	26	—	31
Cuervo	34-35	17	22	27	19-20	32
Ciervo	36	18-19	—	28	21-25	33-35
Águila dorada	37	20	23	29	—	—
Gran Alce	—	21-22	—	30	26-30	36-38
Cabra montesa	38	23-25	24	31	—	39

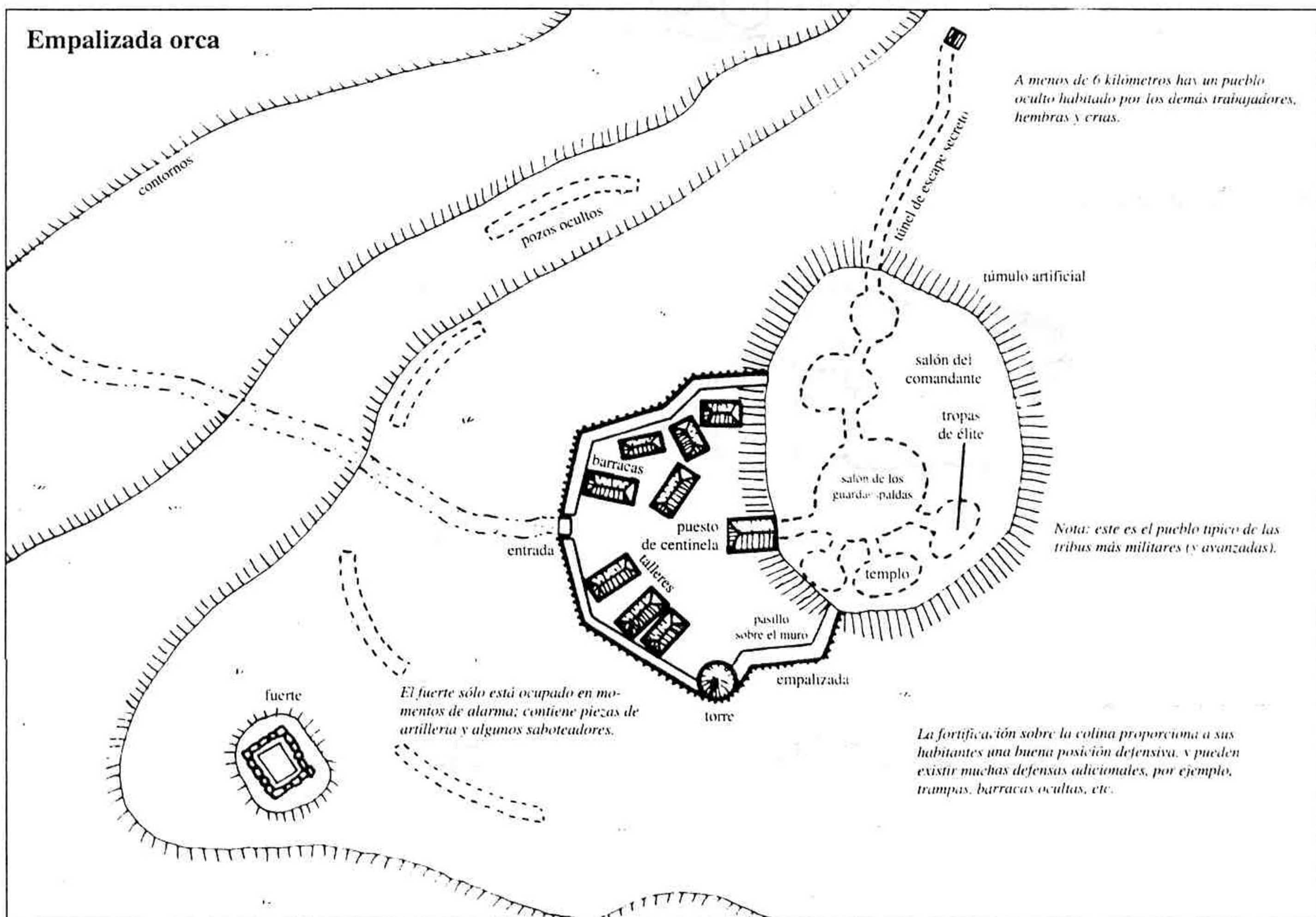
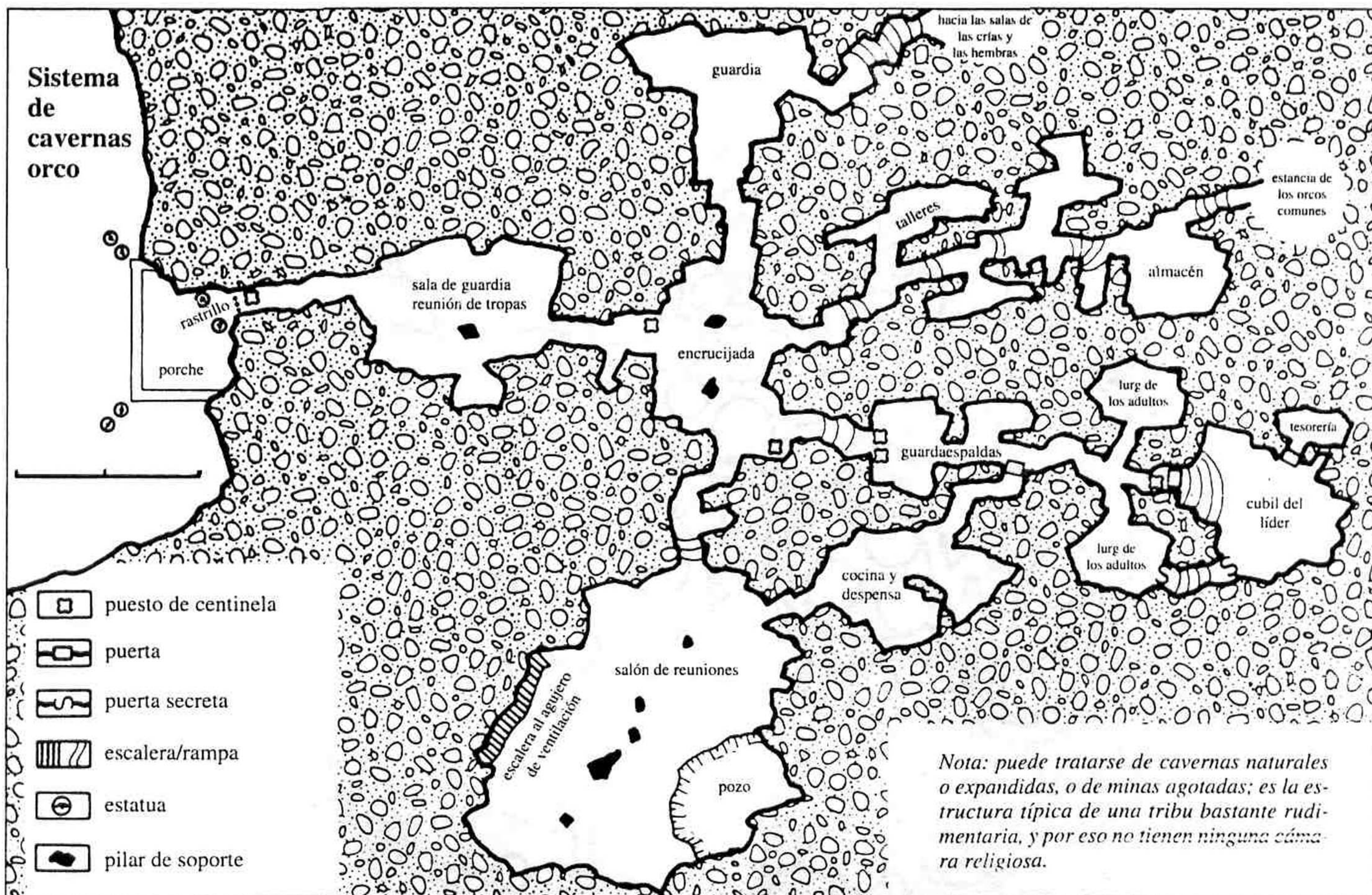
Encuentro	Valles del Anduin	Las Montañas	Pasos Montañosos	Nan Angmar	En Udanoriath	Las Landas de Eten
Cabra salvaje	39	26	25-26	32-35	31-34	40-41
Avispas	—	—	27	36	35	42
Gran lagarto	—	—	—	37	—	—
Losrandir	40	—	—	38-41	36-40	43-45
Anta	—	27-28	—	42	41-42	46-47
Vífbora	41	29	28	43	43	48
Gran serpiente	42	30	—	—	—	—
Bestia maligna	43	31-32	—	—	—	—
Araña gigante	44	—	29	—	—	—
Lobo gris	45	33-34	30-32	44-45	44-47	49-50
Lobo blanco	46-47	35-36	33-34	46	48-49	51
Huargo	48	37	35	47	50	52
Muertos vivos (N)	49	38	—	—	51	53
Hombres						
Estaravi (4-20)	50-58	37-41	36-42	48-54	52-54	54
Nórdicos (2-12)	59-69	42-43	43-46	55-57	55-58	55-58
Orientales (5-20)	70-71	—	47	58-59	59	—
Forajidos (3-18)	71-73	44-45	48	60	60	59-60
Lossoth (1-10)	—	—	—	—	61-62	—
Dunlendinos (5-10)	74	46-49	49-51	61-63	63-67	61-67
Dúnedain (1-10)	75	—	—	64	68-69	68
Orcos (N)						
Rastreadores	76	50-59	50-52	65	70-72	69-70
Pequeña patrulla (2-6)	77-78	60-67	53-62	66-68	73-76	71-73
Patrulla normal (6-10)	79	68-73	63-67	69-70	77-78	74-75
Jinetes de lobos (12-30)	80	74-77	68-70	71-72	79-80	76-77
Jinetes de huargos (5-15)	—	78	71	73	81	78
Esclavos y guardas (5-12)	81	79	72	74-75	82	79
Angmarim						
Rastreadores (1-5)	82	80-84	73-74	76	83-84	80-82
Pequeña patrulla (2-6)	83-84	85-86	75-79	77-81	85-87	83-86
Patrulla normal (6-10)	86	—	80-86	82-87	88	87
Montaraces negros (1-5)	86	87	86	88	89-90	88-89
Guardias de una hoerk (1-4)	—	—	87-88	89	91	—
Señores, sacerdotes, etc. (1-2)	87	—	89	90	—	—
Caravana	88-92	—	90-96	91-95	92-94	90-91
Trolls (N)						
Troll de piedra	93	88-91	97	96-97	95-96	92-94
Troll de las nieves	94	—	—	—	97	95
Otros trolls	95	92-93	98	98	98	96
Otras razas no humanas						
Dragón	96	94	—	—	—	97
Gigantes (7-21)	97	95-97	99	—	—	98
Elfos (6-12)	98	98	—	—	99	99
Grandes Águilas	99	99	—	—	—	—
Otros seres*	00	00	00	99-00	00	00

Uso de esta tabla y sus códigos: El DJ debería determinar la situación del grupo y la columna apropiada, y a continuación tirar por un posible encuentro. El periodo de tiempo que cubre una tirada de encuentro es o bien el **Tiempo** que se da en la tabla o el tiempo que el grupo tarda en recorrer la **Distancia** que se da en la tabla, lo que sea más corto. Si una tirada de encuentros es igual o inferior a la **Probabilidad** de tener un encuentro que aparece en la tabla, se deberá hacer una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza de dicho encuentro.

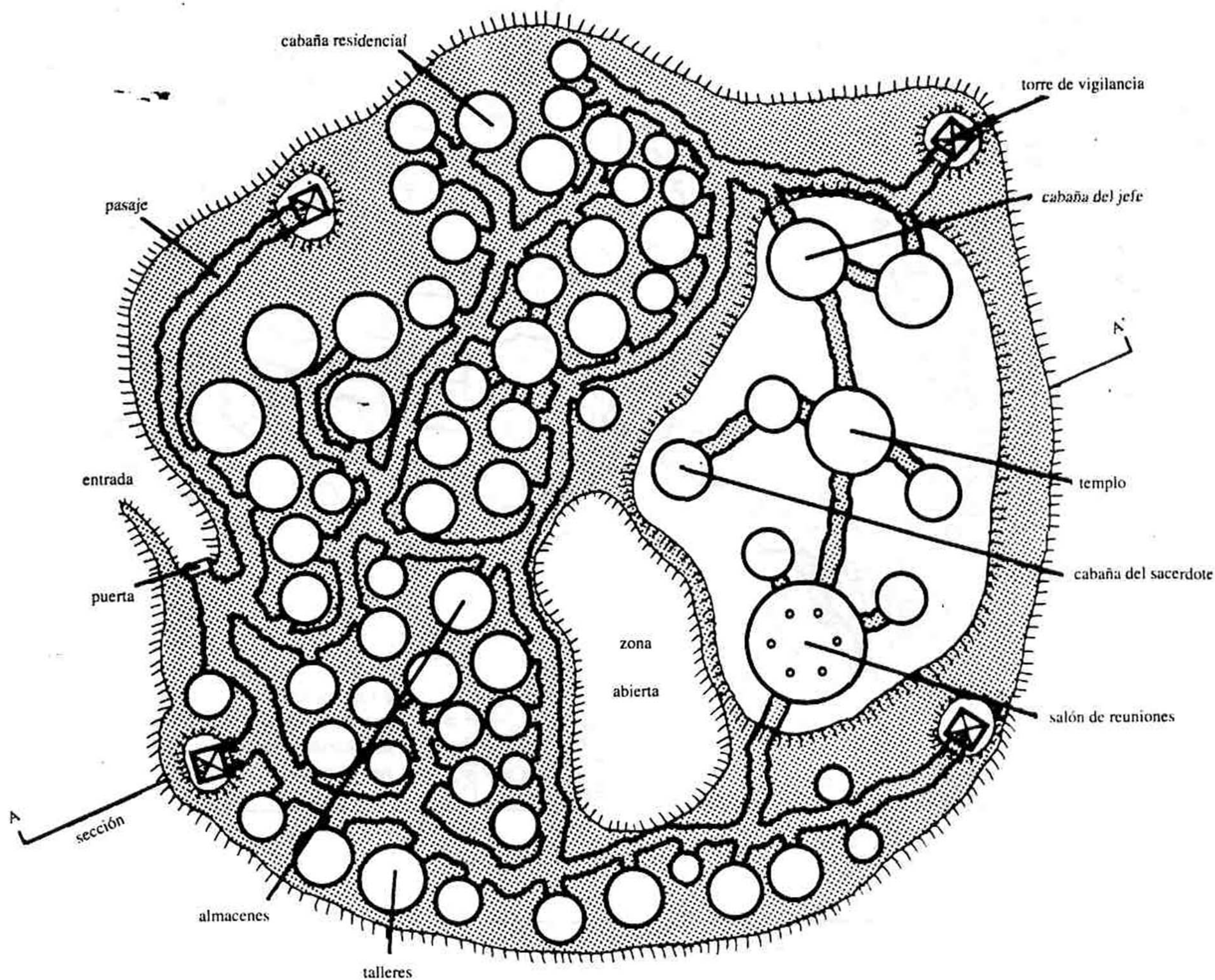
Un encuentro no siempre implica un combate o una actividad similar; un grupo puede evitar o calmar algunos de los peligros/encuentros anteriores con las acciones apropiadas o con buenas tiradas de maniobra. Esta tabla sólo proporciona al DJ una guía para los encuentros con criaturas o lugares inusuales o potencialmente peligrosos.

N: Estas criaturas son total o parcialmente nocturnas. Si son parcialmente nocturnas (como los orcos, algunos muertos vivos, etc.), sólo aparecerán el 50% de las veces durante el día, y si son totalmente nocturnas (como ciertos trolls y ciertos muertos vivos), no aparecerán nunca durante las horas de luz solar. Naturalmente, si los encuentros son en subterráneos o interiores, estas restricciones no deben aplicarse.

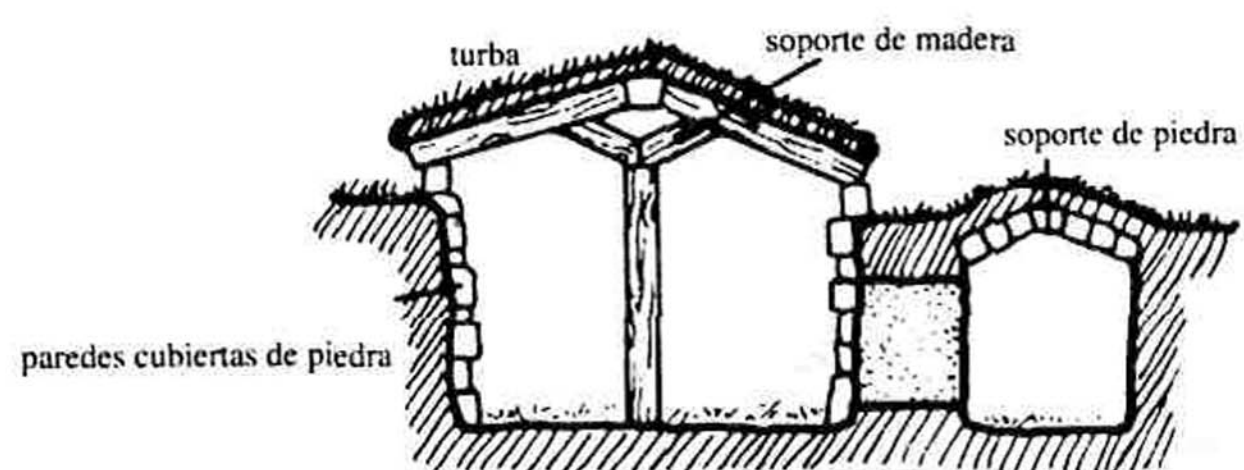
•: Otros seres suelen ser individuos generalmente solitarios, frecuentemente poderosos y no siempre malvados. Pueden ser magos, señores, monstruos, tortugas, malignas, dragones, etc. El DJ puede volver a tirar o idear un encuentro con un grupo o individuo único, como por ejemplo una figura importante de la tabla de PNJs.



Pueblo de tierra orco



Estructura de las cabañas y los pasajes



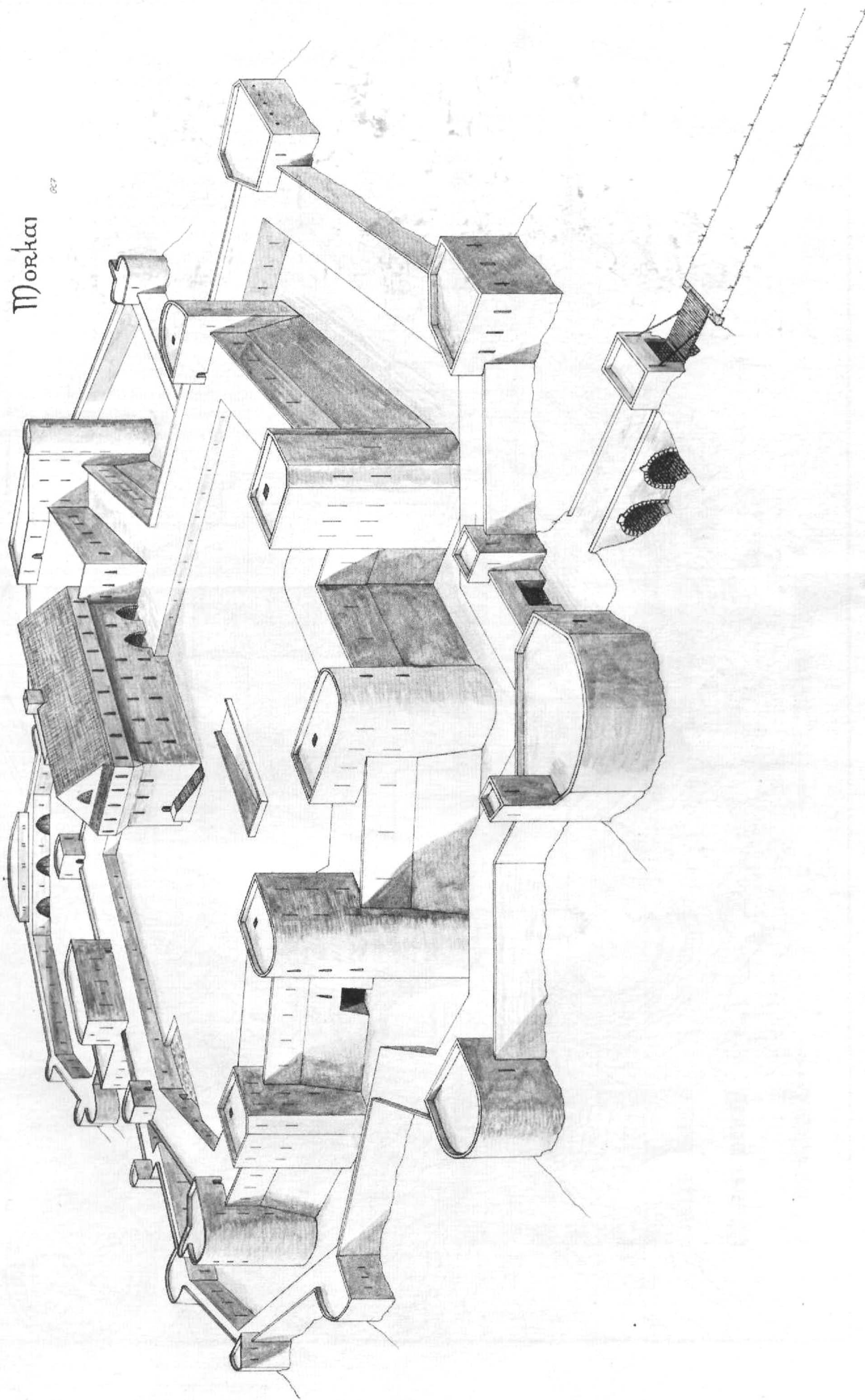
Nota: esta es la estructura típica de los pueblos de los orcos más tranquilos y menos beligerantes (normalmente tribus de las llanuras); incluso pueden llegar a tener algunos rebaños o unas cuantas criaturas o monturas de guerra.

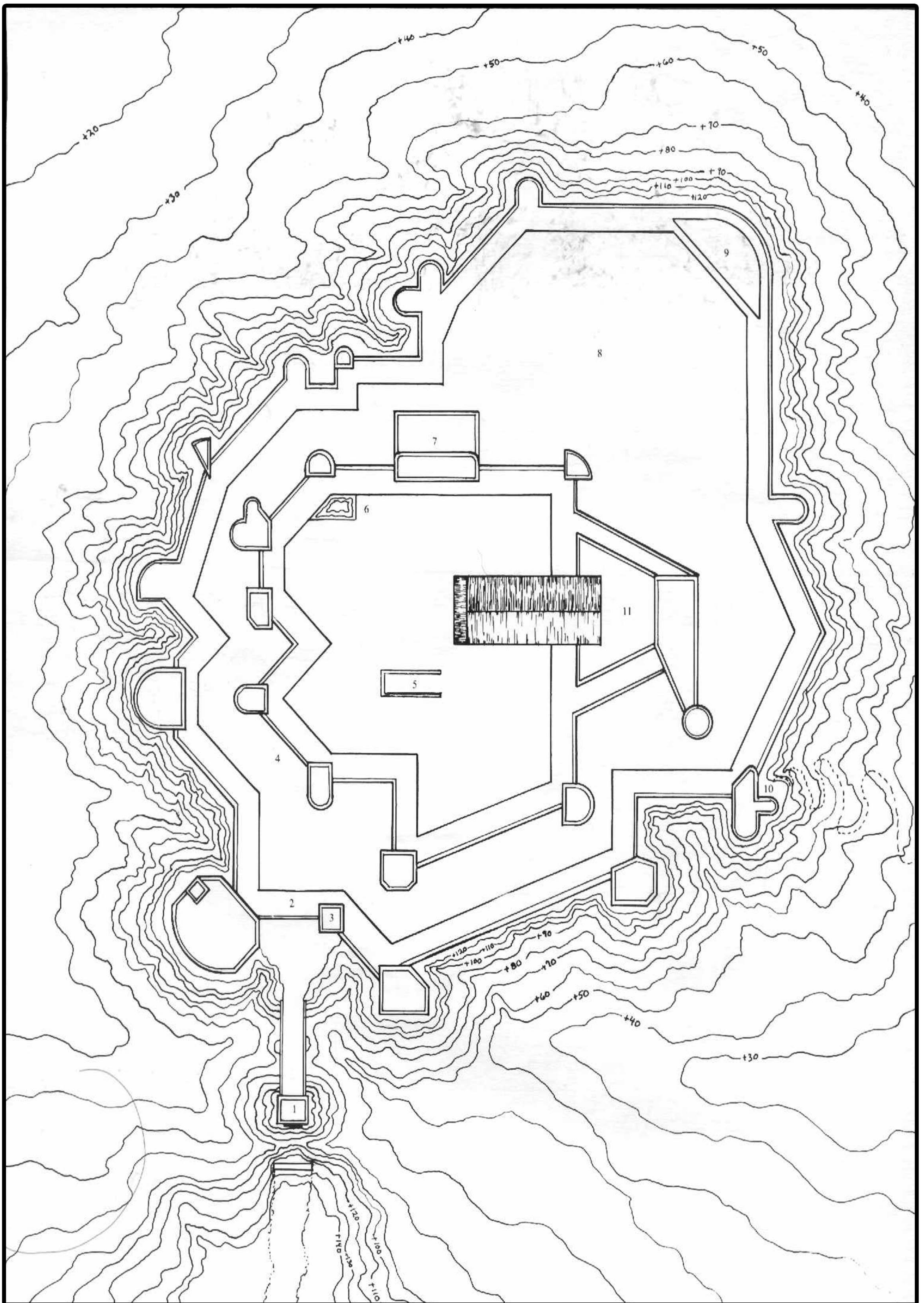
0 18 m.

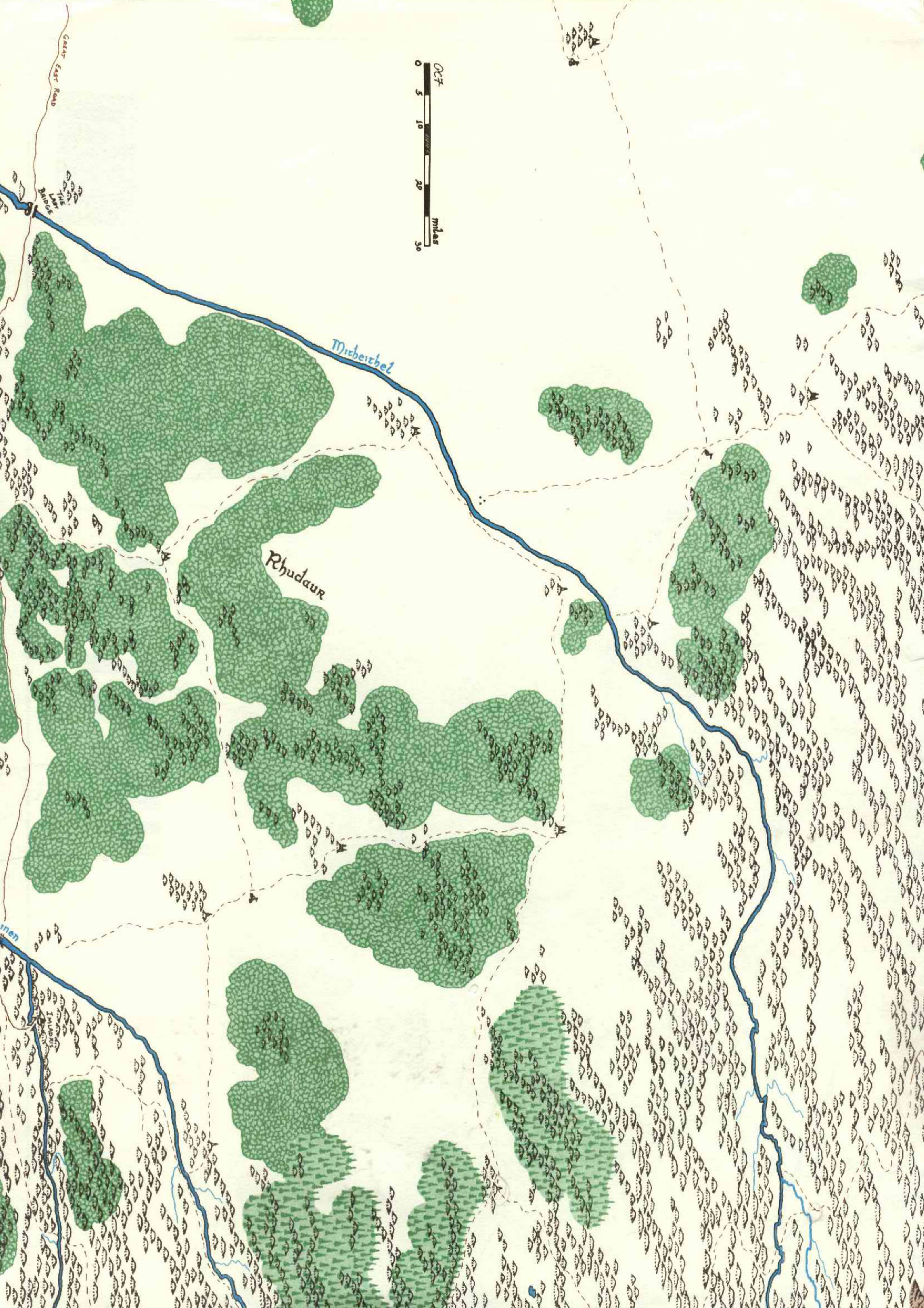


Morkai

827





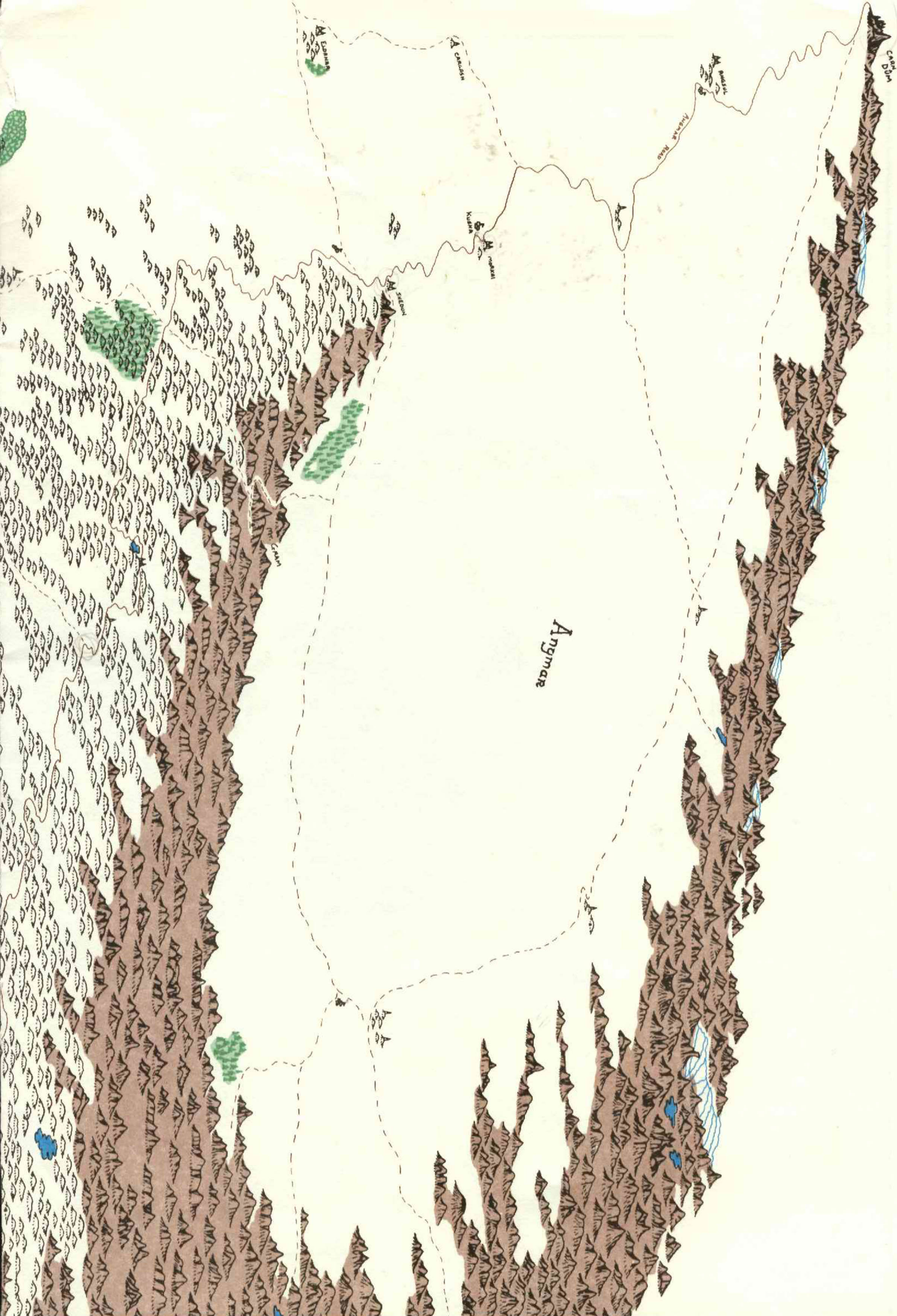


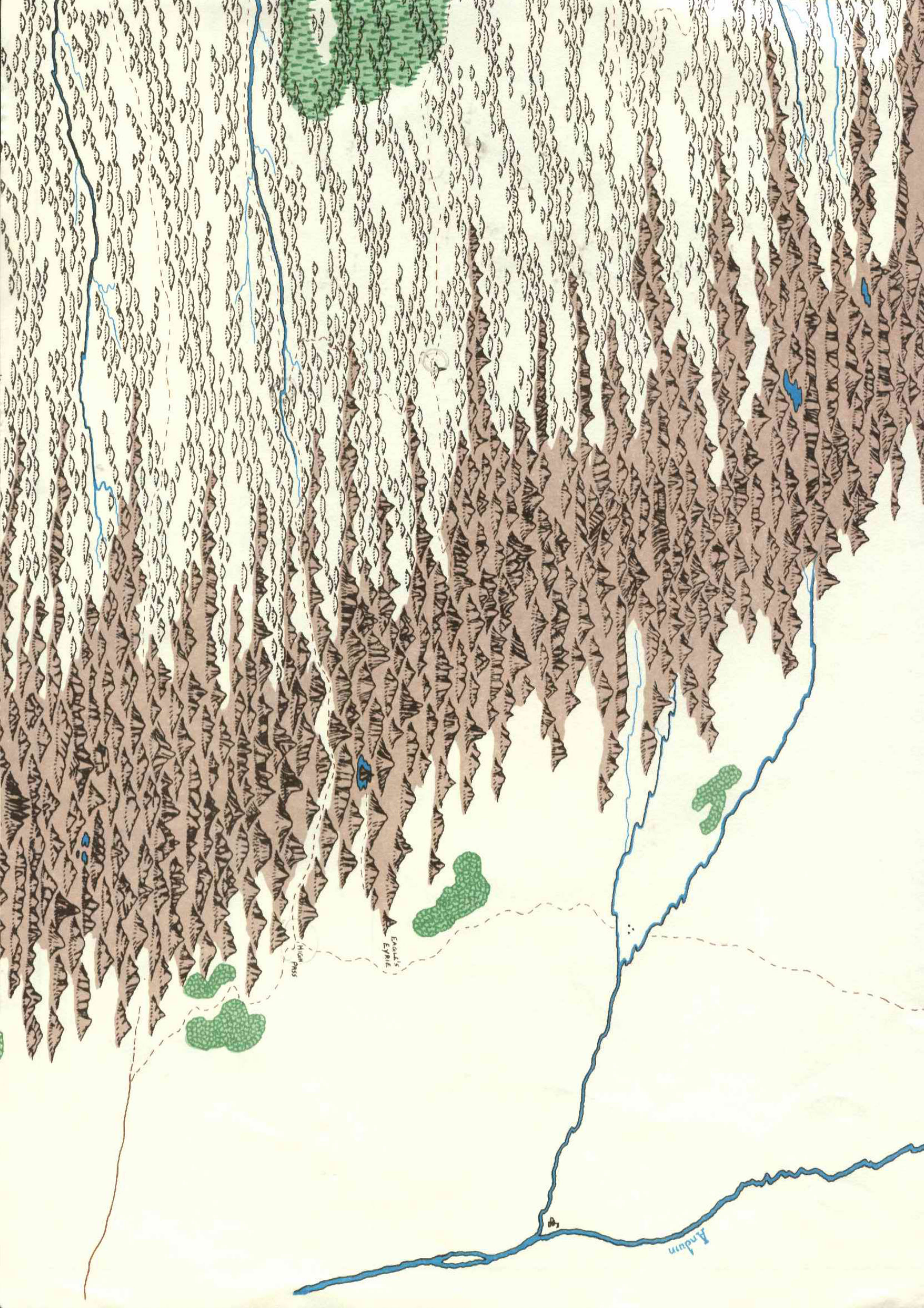
0 5 10 20 30
miles

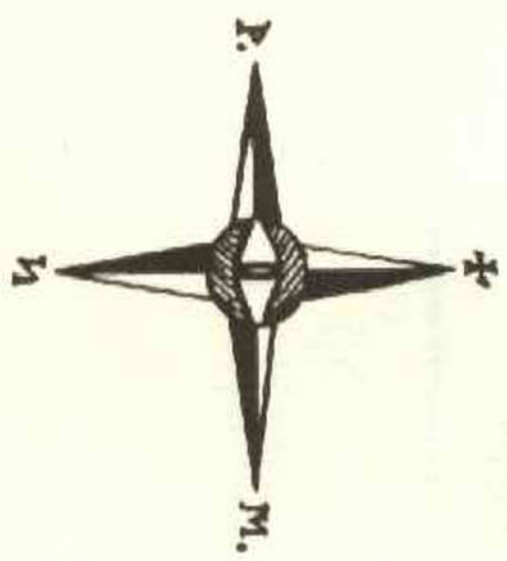
Micheitbel

Rhudaur

men







Northern Waste

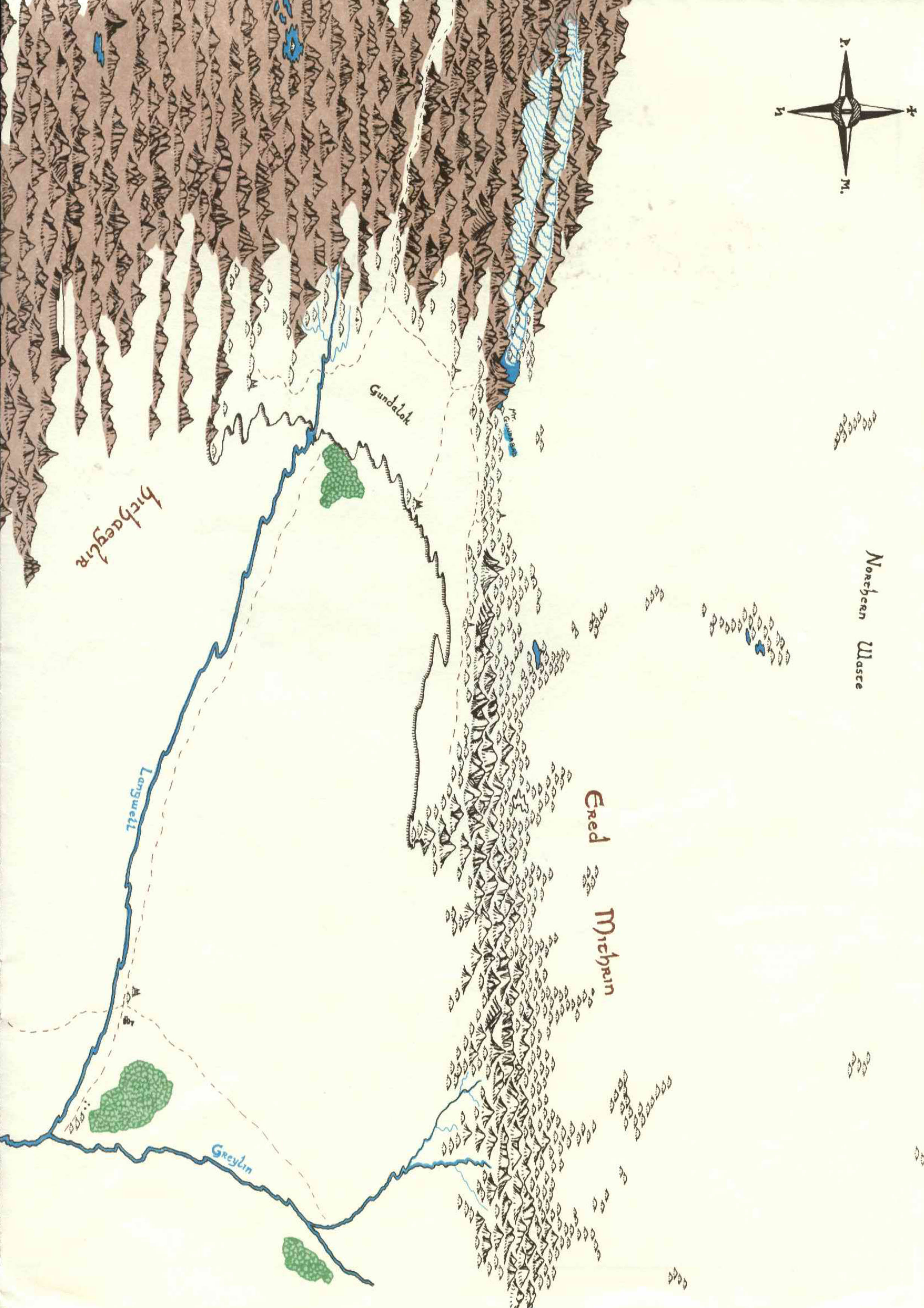
Ered Michrin

Gundabok

hichaegehir

Langwell

Greylin





Carn Dùm

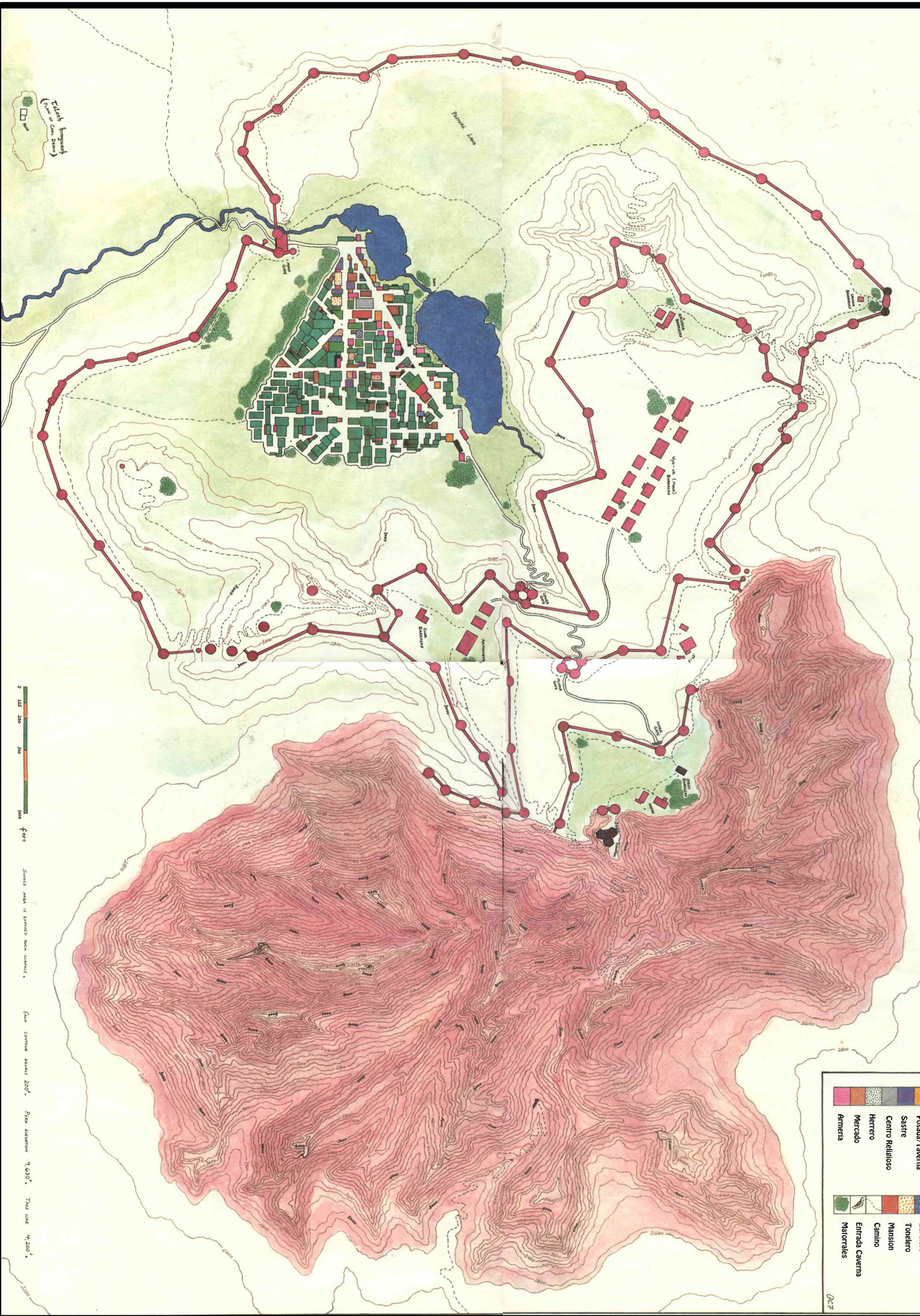
Colachy Bannghall
(Peak of Carn Dùm)

Residencia	Cuartel
Almacén	Misceláneo
Establo	Burdel
Posada/Taverna	Zapatero
Sastre	Tonetero
Centro Religioso	Mansion
Herrero	Camino
Mercado	Entrada Caverna
Armería	Motorrales

Legenda

0-7

0 100 200 300 400 500 feet
Shaded area is limited to 200'. Peak elevation 7,630'. Tide line 4,200'.



EL REY BRUJO Angmar



Edición 2ª por Vecino398, Diciembre 2010
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué...
Es una lástima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atención a
la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido
rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net
y
cavernaderol.blogspot.com

