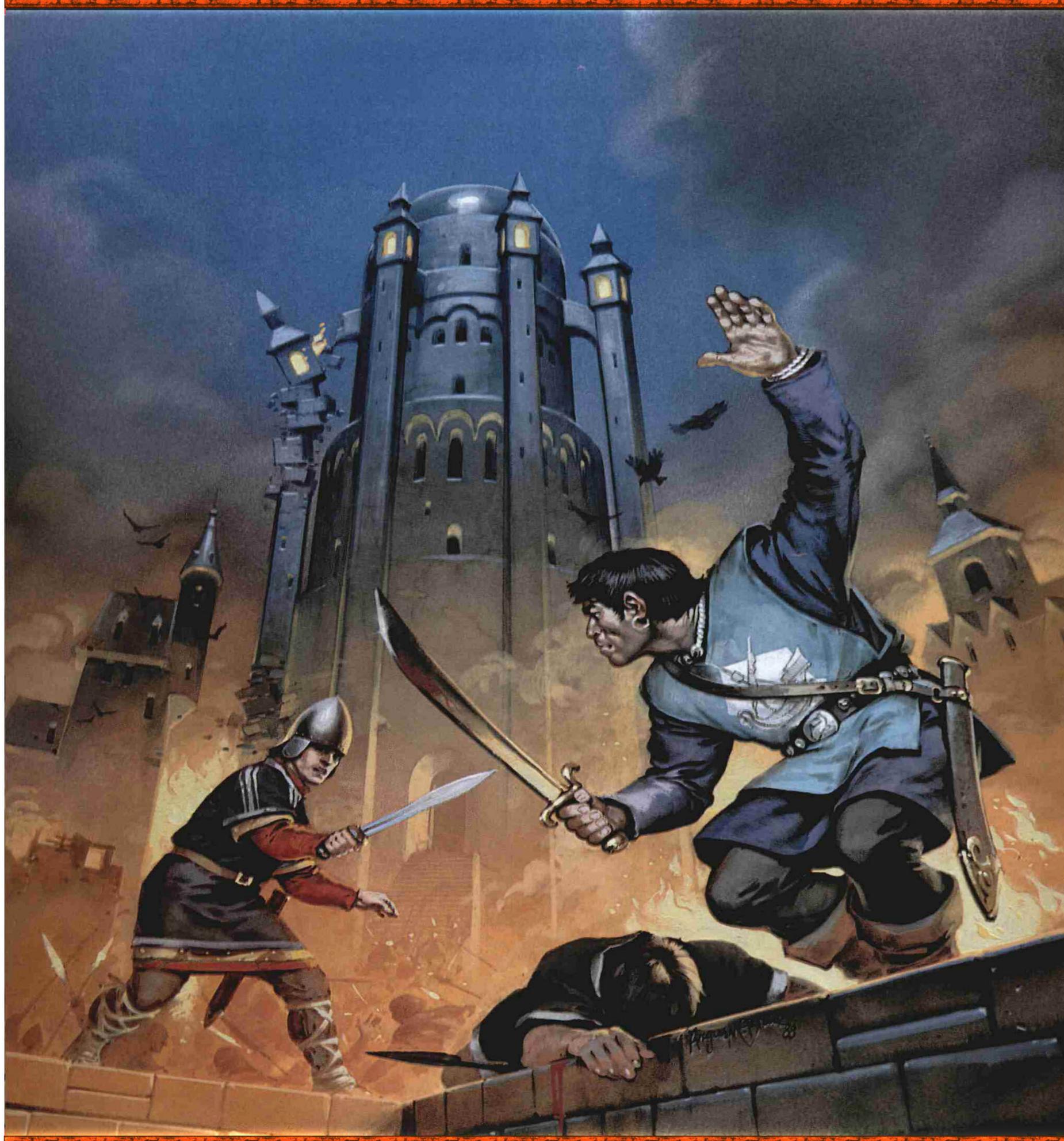


Los puertos de GONDOR



LA COMPAÑÍA



G Los puertos de GONDOR



CONTENIDO

1. NOTAS GENERALES	5	8. ORGANIZACIONES Y GRUPOS	35
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS.....	5	8.1 LA NOBLEZA.....	35
1.11 Abreviaturas.....	5	8.2 LOS MERCADERES.....	35
1.12 Definiciones.....	6	8.3 LOS GREMIOS.....	35
1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO		8.4 LOS AMOS DEL PODER.....	36
A TU CAMPAÑA.....	7	8.5 LOS PIRATAS.....	36
1.3 CONVERSIÓN DE DATOS.....	7	8.6 LOS CONTRABANDISTAS.....	37
1.31 Conversión de bonificaciones y puntos		8.7 LOS LADRONES.....	37
de vida.....	7	8.71 Los ladrones de Dol Amroth.....	37
1.32 Conversión de estadísticas a cualquier		8.72 Los ladrones de Linhir.....	38
sistema de JRF.....	8	8.8 LOS BANDIDOS MONTAÑESES.....	38
1.33 Conversión de características.....	8	8.9 LOS ESPÍAS.....	38
1.34 Conversión de habilidades de combate.....	8	9. PERSONALIDADES DE IMPORTANCIA	38
1.35 Conversión de sortilegios y listas		9.1 PERSONAJES DE DOL AMROTH.....	38
de sortilegios.....	9	9.2 PERSONAJES DE LINHIR.....	42
1.36 Nota sobre los niveles.....	9	9.3 ELFOS DE EDHELLOND.....	42
1.37 Bonificaciones por habilidad.....	9	10. OTRAS FIGURAS DESTACADAS	43
1.38 Cerraduras y trampas.....	9	11. DOL AMROTH	43
2. INTRODUCCIÓN E HISTORIA	10	11.1 PANORÁMICA GENERAL DE	
2.1 PANORÁMICA GENERAL.....	10	LA CIUDAD.....	44
2.2 HISTORIA DE DOR-EN-ERNIL.....	10	11.2 EL PLANO DE LA CIUDAD.....	44
2.3 UNA BREVE CRONOLOGÍA DE		11.3 DIAGRAMA DE LA CIUDAD.....	45
LA HISTORIA GONDORIANA.....	14	11.31 La Ciudad Blanca.....	45
2.31 Los pueblos de Gondor.....	14	11.32 El Puerto Central.....	46
2.32 La Cuenta de los Años.....	14	11.33 El Nuevo Puerto.....	46
3. LA TIERRA	16	11.34 La Ciudad de la Entrada.....	46
3.1 GEOGRAFÍA.....	16	11.35 La Ciudad Vieja.....	47
3.2 EL CLIMA Y LOS PATRONES DEL TIEMPO		11.36 Los Acantilados.....	47
.....	17	11.37 El Barrio de los Castillos.....	47
3.3 VIENTOS, CORRIENTES Y MAREAS.....	18	11.4 EL CASTILLO DEL PRÍNCIPE.....	47
3.31 Cálculo de la velocidad del viento.....	18	11.41 Diseño del Castillo.....	47
3.32 Olas, corrientes y mareas.....	19	11.42 Diagrama del Castillo.....	48
4. PLANTAS Y ANIMALES	19	11.5 LA TORRE DE VIGÍA MARÍTIMA.....	49
4.1 VIDA COSTERA.....	19	12. EL PUERTO ÉLFICO DE EDHELLOND	53
4.2 VIDA EN LAS MESETAS.....	20	12.1 DESCRIPCIÓN DEL PUERTO ÉLFICO.....	53
4.3 VIDA EN LAS MARISMAS Y EN LOS		12.2 DIAGRAMA DEL PUERTO ÉLFICO.....	53
DELTAS DE LOS RÍOS.....	20	12.21 Diagrama exterior (la Ciudad).....	53
4.4 VIDA EN TOLFALAS Y LOS ISLOTES		12.22 Diagrama interior	
COSTEROS.....	21	(Cavernas Portuarias).....	54
4.5 VIDA MARINA EN LA BAHÍA DE		13. OTROS LUGARES DE INTERÉS	55
BELFALAS.....	21	13.1 LA CIUDAD DE LINHIR.....	55
4.51 Tiburones.....	21	13.11 El plano de la ciudad.....	55
4.52 Tortugas marinas y tortugas malignas.....	21	13.12 Clave para el mapa de Linhir.....	57
4.53 Ballenas.....	22	13.2 EL CASTILLO AMRÚNAUR.....	58
4.54 Kraken.....	22	13.3 UNA TORRE COSTERA.....	60
4.55 Otras criaturas de la Bahía.....	22	13.4 UN PUEBLO MONTAÑÉS.....	60
5. PUEBLOS Y CULTURAS	23	13.5 LA COLINA DE LA PIRA.....	61
5.1 LOS DÚNEDAIN DE DOR-EN-ERNIL.....	23	14. BARCOS	63
5.2 LOS MONTAÑESES.....	25	14.1 BARCOS DE UMBAR.....	63
5.3 LOS PLEBEYOS DE LAS TIERRAS BAJAS.....	26	14.2 BARCOS DE DOL AMROTH.....	64
5.4 LOS ELFOS DE EDHELLOND.....	26	14.3 BARCOS DE EDHELLOND.....	64
6. POLÍTICA Y PODER	28	15. AVENTURAS	64
6.1 GOBIERNO.....	28	15.1 UNA CAMPANA EN LA TORRE PERDIDA.....	64
6.2 TECNOLOGÍA GUERRERA DE		15.2 ROBO EN LINHIR.....	65
DOR-EN-ERNIL.....	29	15.3 LUCES EN LA COLINA DE LA PIRA.....	65
6.21 El ejército y la armada del Príncipe.....	29	15.4 OTRAS SUGERENCIAS PARA AVENTURAS.....	66
6.22 Grupos militares élficos.....	31	16. TABLAS	66
6.23 Grupos militares eredan.....	31	16.1 TABLA GENERAL MILITAR.....	66
6.3 LA VIDA EN LA CORTE DE		16.2 TABLA GENERAL DE PNJS.....	68
LOS PRÍNCIPES.....	31	16.3 TABLA GENERAL DE CRIATURAS.....	70
6.4 ALIANZAS Y CONFLICTOS.....	32	16.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS.....	72
6.41 Relaciones entre el Príncipe y		17. GLOSARIO (encarte)	
los enedrim.....	32	17.1 TÉRMINOS NÁUTICOS.....	
6.42 Relaciones con Umbar y Harad.....	32	17.2 TERMINOLOGÍA DE LAS FORTIFICACIONES.....	
7. LA ECONOMÍA	32		

Círdur saltó por encima del barril rodante y avanzó a través del resbaladizo puente, sin preocuparse por el rugiente viento y la cegadora lluvia. Pero antes de que pudiera llegar a su amo, el barco dio un bandazo, lanzándole despedido hasta una sección rota de vela que se había enganchado con un puntal. El explorador élfico gritó: “¡Señor, no podéis luchar contra el Mar de Ulmo! ¡Por favor, venid conmigo abajo!”

El rey Amroth se giró, con sus ojos llenos de lágrimas brillando bajo la difusa luz lunar. Nadie más osaba enfrentarse a la tormenta, pero él permanecía allí, en la popa, con los brazos extendidos. Parecía que pudiera volar.

Círdur se agarró a la maltrecha vela cuando el Barco Cisne volvió a zozobrar. De repente, mientras volvía a gritar desesperadamente al Rey, sonó la gran campana de la Torre de Vigía Marítima. A pesar de hallarse a través de kilómetros y kilómetros de rugiente mar, aún podían escucharse los últimos ecos de las notas.

Entonces, una ola envió al explorador hasta la barandilla. El agua salada llenó su nariz y le golpeó en las mejillas, aturdiéndole con una fuerza inusitada. Círdur nunca supo cuánto tiempo había pasado allí -aunque no le pareció mucho-, pero cuando logró arrodillarse, descubrió que Amroth había desaparecido. Comenzó a llorar.



1. NOTAS GENERALES

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

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

EL LEGADO DEL PROFESOR TOLKIEN

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

Características de los personajes

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

Términos de juego:

AM	Artes Marciales
As	Asalto (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	Hobítico (variante del oestron)
Har	Haradrim
Hob	El Hobbit
Kd	Kuduk (antiguo hobítico)
Kh	Khuzdul (enano)
Mo	Montañés

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

1.12 DEFINICIONES

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

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

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

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

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

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

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

Drúedain: (O. “Woses”; Wo. “Drughu”; “Drúgs”; S. “Hombres salvajes”; sing. “drúadan”). Conocidos a menudo como

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

Dúnedain: (S. “Edain del oeste”; sing. dúnadan). Estos altos hombres son descendientes de los edain que se establecieron en la isla-continente occidental de Númenor en 32 S.E. Los dúnedain volverían más tarde para explorar, comerciar, colonizar y posteriormente 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 fundaron 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.

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

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

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

Gondor: (S. “Tierra de piedra”). El gran reino dúnedain situado al oeste de Mordor y al norte de la Bahía de Belfalas.

Incluye las siguientes regiones (siguiendo el orden de las agujas del reloj, desde el norte): Calenardhon (Rohan tras 2510 T.E.); Anórien; Ithilien; Lebennin; Belfalas; Lamedon; Anfalas; y Andrast. Osgiliath en el Anduin funcionó como capital gondoriana hasta 1640 T.E., cuando el trono se trasladó a Minas Anor (Minas Tirith).

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

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

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

Morthond: (S. “Raíz negra”). Río situado en el centro de Gondor y que forma la frontera entre las regiones de Lamedon, Anfalas y Dor-en-Ennil. El Morthond nace en las Montañas Blancas, junto a los Senderos de los Muertos; de ahí su nombre. Discurre hacia el sur hasta más allá de Erech, para girar después hacia el oeste de Tarlang, y hacia el sur hasta la Bahía de Belfalas. Su boca está justo al norte de Dol Amroth. Los refugios élficos y el puerto de Edhellond se hallan en el delta del Morthond.

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

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

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 sis-

temas 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, capacidad 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 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

Arm.	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, brazales 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, brazales y grebas*
- 15 *Cota de malla completa*
- 16 *Cota*
- 17 *Peto de metal*
- 18 *Peto, brazales y grebas metálicas*
- 19 *Media coraza*
- 20 *Coraza completa*

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

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

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 ese el caso, multiplica los niveles por 0,75 o por 0,6, según el caso. Esto reduciría a un personaje de nivel 20 a nivel 15 ó 12 respectivamente. Recuerda reducir las bonificaciones de la misma manera.

1.37 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las bonificaciones de habilidades generales se obtienen mediante el nivel del personaje y calculando la bonificación apropiada según el sistema usado. El sumando de un PNJ, como se indica arriba, estará basado en una compilación de su nivel, su arma y/u otros objetos, las características relevantes y los niveles de habilidad. La bonificación normal resultante del desarrollo de una habilidad ha sido calculada del siguiente modo:

- (a) *cuando el nivel de la habilidad es 0, la bonificación es de -25, reflejando la falta de familiaridad;*
- (b) *para un nivel 1, la bonificación es +5 (un salto de +30);*
- (c) *por cada nivel de habilidad entre 1 y 10 se aplica una bonificación de +5 (es decir, nivel siete da una bonificación de +35);*
- (d) *en los niveles 11 a 20 la bonificación adicional por nivel es de +2 (por ejemplo, 19 da +68);*
- (e) *para los niveles 21 a 30 la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que un nivel 28 daría una bonificación +78); y*
- (f) *se da una bonificación de +1/2 por cada nivel por encima de 30.*

1.38 CERRADURAS Y TRAMPAS

Las cerraduras y trampas que se encuentran en este módulo están descritas en términos de la dificultad para abrirlas o desactivarlas. Se restan modificadores a las tiradas que representan los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar 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 E HISTORIA

Los Puertos de Gondor se centra en el gran feudo conocido como *Dor-en-Ernil*, la “Tierra del Príncipe”. Esta estratégica provincia agraciada con hermosos puertos y un agradable clima comprende todas las tierras situadas entre los ríos Gilrain y Ringló/Morthond, e incluye en su totalidad a la ondulante península de Belfalas. Yace en el corazón del sur de Gondor y, con excepción de Lamedon, es la más occidental de las regiones habitadas de la Tierra de Piedra.

En Dor-en-Ernil se pueden hallar los dos puertos más famosos de Gondor, la principesca ciudad de Dol Amroth y el cercano puerto élfico de Edhellond. Se trata indudablemente de los dos refugios más dramáticos del Reino Sur; su historia personifica el mayor de los relatos de los navegantes de Gondor y sus amigos élficos, y refleja las disputas de los, a menudo, belicosos pobladores de la región.

Naturalmente, Dor-en-Ernil aloja también muchos puertos menores, entre los que figura el hermoso fondeadero de Linhir. Juntas, estas ciudades alojan a la mayor parte de los marinos de Gondor, y virtualmente a todos los barcos que no levantan anclas en las tres ciudades marítimas que hay a lo largo del río Anduin: la gran ciudad portuaria de Pelargir, Harlond junto a Minas Tirith, y Osgiliath. Los embarcaderos de Dor-en-Ernil también producen gran parte de la totalidad de las máquinas de guerra utilizadas en la lucha contra los corsarios de Umbar y Harad.

Sin embargo, antes de describir estos puertos, debemos echarle un breve vistazo a su aspecto y su historia.

2.1 PANORÁMICA GENERAL

En el año 1640 de la Tercera Edad, el esplendor de Gondor está comenzando a desaparecer, pero la Corona Alada todavía reina sobre muchas tierras. La guerra civil y las plagas han sacudido el poder de los reyes, y la Casa del Rey se ha trasladado de Osgiliath a Minas Anor (Minas Tirith). Sin embargo, en las orillas de la Bahía de Belfalas los más poderosos de los vasallos del rey gobiernan en un hermoso dominio y permanecen fieles a su antigua ascendencia. Por encima de los elevados acantilados de Belfalas, sobre sus impresionantes olas y tormentas, se alza el Castillo de Dol Amroth, la ciudadela junto al mar del Príncipe. Más abajo, apretujada entre los acantilados, su resplandeciente ciudad-puerto actúa como centro de la rica y pacífica provincia de Dor-en-Ernil. En un pedazo de roca cercano que sobresale en la agreste bahía puede verse la antigua Torre de Vigía Marítima; sus cimientos fueron colocados por la Dama Galadriel en los días en que Gondor ni siquiera había sido concebida.

Hay pocos panoramas en la Tierra Media tan alentadores como el de las esbeltas torres blancas de Dol Amroth, elevándose sobre las ondulantes y boscosas colinas y los labrados campos de Belfalas. Las melodiosas notas de una antigua campana élfica resuenan desde la cima de la Torre de Vigía Marítima, anunciando la existencia de este gran puerto incluso ante la niebla más densa. Por la noche, la desco-

munal lámpara de la Torre brilla como el mayor de los faros, orientando a los viajeros que se enfrentan a los bancos de arena de las orillas de Belfalas.

El Príncipe preside una noble Corte de señores y caballeros dúnedain, los guerreros más renombrados de todo el reino. Bajo ellos, en las retorcidas y adoquinadas calles de Dol Amroth, se apiñan los mercaderes y los marinos, hombres firmes y decididos que se enfrentan a los peligros del Gran Mar y a los ataques de los corsarios de Umbar.

Pero Dor-en-Ernil es también el hogar de residentes más ancianos. Los barcos-cisnes élficos siguen navegando desde el puerto de Edhellond, en la boca del río Morthond, como llevan haciendo desde hace milenios. En las montañas de Belfalas viven los descendientes dunlendinos de los antaños numerosos pueblos daen coentis, gente reservada que ha aceptado el gobierno del Príncipe a regañadientes.

Los aventureros que inician su carrera en Dor-en-Ernil hallarán muchos sitios donde saciar su apetito por la acción y la intriga. Los corsarios y los contrabandistas amenazan las costas, mientras que los espías de Harad se ceban en los puntos débiles del dominio del Príncipe. Feroces clanes de dunlendinos y grupos de bandidos montañeses acechan en los pantanos y las mesetas, o bien en los paramos más remotos al oeste de Edhellond. Los rumores dicen que hay sacerdotes que todavía practican las artes oscuras en las profundidades de las montañas, y hay quien teme la reaparición de la antigua Sombra.

Dado su agreste paisaje, Dor-en-Ernil ofrece muchas oportunidades para explorar, permitiendo a los curiosos internarse en antiguas tumbas o investigar remotas fortalezas. La mirada de islas, calas, cavernas, pantanos y valles elevados de la zona ofrecen todo tipo de desafíos. Los aventureros particularmente ambiciosos podrían incluso unirse a los corsarios del Príncipe que se enfrentan una y otra vez a los crueles corsarios de Umbar en los anchos mares de la Bahía de Belfalas.

Los más poderosos podrían hallar Dol Amroth algo aburrido –siempre que sus objetivos no vayan más allá del saqueo y las espadas ensangrentadas–, pero siempre hay alguna intriga cortesana en la que involucrarse. Incluso se podría ser lo suficientemente afortunado como para enfrentarse a alguno de los formidables agentes de los enemigos del Príncipe. Naturalmente, los poderes de esta ciudad tienen bien asegurado el trono, y hay más bien pocas posibilidades de crear nuevos reinos por la fuerza en medio de una tierra civilizada. Pero para los aventureros que busquen alguna oportunidad de mezclarse con la política de alto rango, gozar de los placeres de una corte sofisticada y recoger los frutos de la fama entre elfos y hombres tras regresar de sus misiones, la Tierra del Príncipe debería ser más que suficiente.

2.2 HISTORIA DE DOR-EN-ERNIL

Los habitantes originales de Dor-en-Ernil llegaron en algún momento de los últimos años de la Primera Edad, durante los Días Antiguos de la Tierra Media. Emigrando desde el sureste, estos hombres salvajes no eran más que pescadores primitivos e incultos, totalmente contrapuestos a los edain. Se llamaban a sí mismos los Drughu; otros les llamaban woses o Pueblo Drû, y también (aunque más tarde) drúedain.

Algunos Drughu se trasladaron al norte y se asentaron en Eriador, entre las bocas de los ríos Fontegrís (S. “Gwathlo”) e Isen (S. “Angren”). Pero la mayor parte se quedaron atrás

y establecieron poblados en los fértiles valles de las Montañas Blancas y en las boscosas colinas que flanqueaban aquellos elevados picos. Otros hicieron sus hogares en o cerca de las elevaciones de Belfalas, y uno de los grupos estableció su residencia en la boca del río *Morthond* (S. “Raíz Negra”).

LA LLEGADA DE LOS DAEN COENTIS

No mucho tiempo después de la llegada de los *drughu*, otra raza de hombres emigró hasta las Montañas Blancas: los *daen coentis*. Estos sureños llegaron desde el este, desplazando inicialmente a los *drughu* de sus hogares en las colinas y los valles de las montañas. Pero su hostilidad pronto fue desapareciendo conforme los recién llegados aprendieron a reconocer el considerable poder mágico de los *drughu*. Los *daen coentis* consideraban a los *drughu*, capaces de infundir vida en objetos aparentemente inanimados y de adivinar el futuro, como una especie de hombres sagrados. Los clanes invasores aceptaron a las bandas de *drughu* como líderes espirituales y aliados, al igual que había hecho anteriormente el Pueblo de *Haleth* en *Beleriand*. Así comenzó la extraña relación que daría nacimiento a la cultura indígena de *Gondor*.

El núcleo espiritual de esta cultura se centraba en la venerada ciudad de las montañas conocida como el *Sagrario*, que originalmente era un complejo de cavernas naturales expandido posteriormente por los *drughu*. Sin embargo, algunos otros de sus poblados ocupaban puntos escogidos al sur y al oeste de las Montañas Blancas; no obstante, los *daen coentis* siempre solían emplazar sus refugios, camposantos y templos sagrados en puntos elevados y altamente defendibles.

LA LLEGADA DE LOS ELFOS

La historia escrita de las costas de la Bahía de Belfalas comienza en la Segunda Edad, con la llegada a las bocas del *Morthond* de tres pequeños barcos manejados por elfos *sindar*. Estos *sindar*, antaño súbditos del rey elfo gris *Thingol* de *Doriath*, huyeron de la conquista de *Morgoth* sobre *Beleriand* durante la Primera Edad y desarrollaron sus habilidades para construir barcos y manejarlos en el refugio de los Puertos Grises (S. “*Mithlond*”) antes de aventurarse para buscar un nuevo hogar.

La llegada de los elfos a Belfalas provocó la huida de los *daen coentis* locales. Los hombres a los que los elfos llamaban “*Nibinwaith*” (S. “Pueblo mezquino”) huyeron hacia las mesetas vecinas o se aventuraron hacia el norte para unirse a sus hermanos. Esta migración dejó las agrestes costas cercanas a la gran bahía abiertas a nuevas colonizaciones, pero los elfos eran pocos y la mayor parte de la línea costera permaneció abandonada hasta bien entrada la Segunda Edad.

Los *sindar* dieron a Belfalas su nombre (S. “Costa de los Poderes”), en parte debido a su impresionante paisaje y en parte por los recuerdos que guardaban de su pérdida *Beleriand*. Los fantásticos acantilados de Belfalas, sus alentadores panoramas, conferían a la tierra una atmósfera dramática, y sus florecientes campos y verdes bosques se asemejaban al antiguo hogar de los *sindar*. Su nombre, que incluye la raíz “*Bel*”, es un referencia indirecta a los Poderes divinos (S. “*Belain*”).

LA FUNDACIÓN DE EDHELLOND

Al sur de la confluencia del *Morthond* y el *Ringló*, protegido de las tormentas de la Bahía, los elfos fundaron el puerto y la pequeña colonia de *Edhellond* (S. “Refugio élfico”). Eligieron un lugar situado junto a las ruinas de un

puerto mucho más pequeño y antiguo originario de la Primera Edad llamado *Lond Duilin* (S. “Puerto de la Canción del Río”), a menos de un kilómetro del punto donde el río desembocaba en la Bahía de Belfalas. Situado sobre una isla rocosa en el canal occidental del delta fluvial del *Morthond*, era un emplazamiento perfecto para fundar un puerto defendible. Aunque era algo pequeño y reducido, su tamaño nunca impidió su crecimiento, y los elfos *silvanos* de *Lórien* que se aventuraban hacia el sur en busca del Mar pronto incrementaron la población de la colonia.

Hacia el año 1700 S.E., *Edhellond* se había convertido en un importante puerto de partida para los elfos que se dirigían hacia las Tierras Imperecederas en el oeste, aunque los fundadores *sindar* originales continuaron siendo los señores del puerto durante toda la Tercera Edad.

LA FUNDACIÓN DE LA TORRE DE VIGÍA MARÍTIMA

En el último periodo de la Segunda Edad, tras la guerra contra *Sauron* en *Eriador*, uno de los más importantes elfos que permanecían en la Tierra Media, la *noldo* *Galadriel*, visitó junto a su esposo *Celeborn* la región de Belfalas. Trajeron consigo una escasa escolta y, debido quizás a la latente hostilidad entre *noldo* y *sindar*, decidieron no visitar la colonia de *Edhellond*, sino que residieron en un punto más cercano al mar.

En la cima de un elevado altozano (una estribación que más tarde se llamaría *Dol Amroth*), sobre un promontorio rocoso que sobresalía de la Bahía -llamado en lengua *sindarin* *Tirond Aear* (S. “Espirál marina”)-, *Galadriel* erigió la Torre de Vigía Marítima (S. “*Tirith Aear*”; lit. “Vigilancia del Mar”). Colocó una lámpara y una enorme campana en la cima de esta magnífica estructura, la segunda de las cuales sería de inestimable ayuda para los blancos barcos de *Edhellond*, que debían enfrentarse a las nieblas y los traicioneros bancos de arena de Belfalas.

LA LLEGADA DE LOS NÚMENÓREANOS

Tras el año 1800 S.E., otro pueblo más comenzó a llegar a la región cercana a la Bahía de Belfalas: los colonos *númenóreanos*. En un principio construyeron mansiones y vivieron en modestos enclaves a lo largo de la zona inferior del *Anduin* y sus afluentes, pero llegado un momento su creciente presencia les obligó a fundar una ciudad. El gran puerto de *Pelargir*, fundado en 2350 S.E., se alzó en las riberas del *Anduin* junto a la confluencia de éste con el río *Sirith*.

Pelargir se convertiría más tarde en un puerto para los Fieles de *Númenor*, aquellos *dúnedain* que rechazaron la creciente corrupción de su tierra natal, *Númenor*, y que navegaron hacia la Tierra Media en un número cada vez mayor. Pronto comenzaron a vivir más al oeste, en los valles del *Gilrain* y del *Serni*, desplazando a los antiguos ocupantes de la región. Sin embargo, pocos de ellos alcanzaron la zona cercana a la Torre de Vigía Marítima al acabar la Segunda Edad, y la región que más tarde sería conocida como *Dor-en-Ernil* permaneció bastante desolada (con la excepción de las colonias élficas, cuya independencia respetaban los Fieles).

LA FUNDACIÓN DE GONDOR

El destino de Belfalas y las tierras cercanas cambió decisivamente al final de la Segunda Edad. En 3319 S.E., *Elendil el Alto* y sus hijos *Isildur* y *Anárion*, líderes de los Fieles, llegaron a la Tierra Media tras la destrucción de *Númenor*. El mismo *Elendil* llegó hasta *Eriador* con cuatro naves, y allí fundó el reino de *Arnor*, mientras que *Isildur* y

Anárion llegaban al valle del Anduin con cinco barcos. Allí, los dos hijos fundaron el reino de Gondor, que gobernarían unidos como vasallos de su ilustre padre.

Dentro de Gondor se incluyeron todas las tierras al sur de las Montañas Blancas con el límite del Isen por el oeste. Aunque la mayoría de la población de Gondor vivía cerca del valle del Anduin, por primera vez aparecía la oportunidad para expandirse y colonizar tierras más occidentales. Una poderosa familia emparentada con Elendil y con rastros de sangre élfica en las venas fue la escogida para supervisar el desarrollo de las nuevas tierras y asegurar la estabilidad de la frontera occidental del joven reino.

LA FUNDACIÓN DE DOR-EN-ERNIL

La familia elegida era conocida por aquellos entonces como la Casa de Edhelion, y su nombre provenía de un señor que capitaneó una pequeña flota de los Fieles que huyeron antes de la Caída. Edhelion, que era un veterano guerrero y un marino sin igual, había llevado a cabo muchos viajes hasta las orillas de su tierra adoptiva. Había navegado más allá de Umbar hacia el sur y más allá de Andrast hacia el oeste, y conocía las costas del oeste de la Tierra Media bastante bien. Era conocida su considerable habilidad a la hora de tratar con las razas extranjeras, y tenía muchos amigos entre pueblos de los que los demás númenóreanos apenas habían oído hablar. Sin embargo, su rasgo más destacado, además de su valía, era su relación con los elfos. Tanto los elfos de Pelargir como los de Edhellond trataban a Edhelion como uno de su propia raza.

Fue a la casa de Edhelion a la que se confió un feudo que abarcaba todas las tierras entre el río Gilrain y las montañas conocidas localmente como las *Ered Tarthorion*, las "Montañas de los Pinos Sublimes". Se les encargó la tarea de proteger el amplio paso central que separaba estos picos de la cordillera madre de las Montañas Blancas. Dicho paso, conocido como el Desfiladero de Lamedon, era por aquel entonces el límite de la civilización y, hasta el día de hoy, sigue siendo la principal entrada hacia Lamedon y los confines más occidentales de Gondor. Más al sur, los sirvientes de Edhelion también debían encargarse de vigilar el estrecho *Cirith Dunrandir* (S. "Paso del Peregrino del Oeste"), la única senda que atravesaba la montañosa espina dorsal de Belfalas. Para recompensarle de forma acorde con el inapreciable servicio que estaba llevando a cabo, el Gran Rey Elendil confirió el título de Príncipe (S. -Ernil) a Edhelion, de forma que a partir de ese momento, esa franja fronteriza comenzó a ser conocida como la Tierra del Príncipe (S. Dor-en-Ernil).

EL CRECIMIENTO DE DOR-EN-ERNIL

Con la caída de Sauron y el inicio de la Tercera Edad, Gondor se convirtió con facilidad en el estado más poderoso de la Tierra Media. Los reyes descendientes de Anárion gobernaron en paz durante varios siglos, y los dunedain prosperaron en Dor-en-Ernil, a pesar de los ocasionales conflictos que tenían lugar con los dunlendinos supervivientes en las *Ered Tarthorion*.

En 830 T.E., cuando Tarannon ascendió al trono y tomó el título de Falastur (S. "Señor de las Costas"), Gondor entró en una era imperial. Bajo el reinado de los Reyes de las Barcas, los Príncipes también vieron añadido a su feudo la costa oeste de Belfalas, iniciando un explosivo periodo de colonización. Atravesando el Desfiladero de Lamedon y el *Cirith Dunrandir*, los dunedain se precipitaron hacia las fértiles pero (previamente) poco habitadas tierras de lo que aho-

ra es Morthond. Galadriel, percibiendo que la Edad de los Hombres había llegado, entregó Tirith Aear al Príncipe reinante, que se comprometió (y comprometió a sus sucesores) a mantener su campana de alarma. Galadriel y Celeborn regresaron entonces al norte con su escolta, hasta Imladris. Sólo volvieron a visitar Belfalas ocasionalmente.

LA FUNDACIÓN DE LA CIUDAD DE LOND ERNIL (DOL AMROTH)

Ayudados por los sindar de Edhellond, los Príncipes construyeron un poderoso castillo en el pico (más tarde conocido como la Colina de Amroth) situado por encima de la torre élfica. Construyeron su nueva capital –*Lond Ernil* (S. "Puerto del Príncipe")– junto a la protegida ensenada que había bajo su fortaleza. Esta hermosa ciudad portuaria sería más tarde conocida como Dol Amroth. Allí, en la que llamaban la Ensenada de los Barcos Blancos (en la zona noreste del promontorio), los barcos-cisne élficos habían buscado antaño un sitio seguro para anclar. Se convirtió en el primero de los tres puertos de la ciudad.

Lond Ernil creció rápidamente. La combinación de su seguridad, su noble corte, y la encrucijada de dos florecientes rutas comerciales, la que recorría la Bahía de Belfalas y la que bajaba por el valle del Morthond, facilitó su crecimiento, convirtiéndose en breve en el mayor centro dúnadan al oeste del valle del Anduin. Los carpinteros de barcos y los capitanes marinos de *Lond Ernil* se convirtieron en maestros de sus respectivos trabajos, y el masivo influjo de colonos procedentes del este aseguró el comercio y el ímpetu del avance de la civilización gondoriana.

LA LUCHA ENTRE PARIENTES DE GONDOR Y EL FORTALECIMIENTO DE DOR-EN-ERNIL

De igual forma que *Lond Ernil* y Belfalas compartieron la prosperidad de Gondor en su máximo cénit, tampoco pudieron escapar del todo a los problemas que sucedieron a continuación. Aunque la guerra civil conocida como la Lucha entre Parientes (1432-48 T.E.) se libró principalmente en el valle del Anduin, muchos de los hijos de Belfalas que partieron para servir a las fuerzas de Castamir nunca regresaron. La distancia que había entre *Lond Ernil* y el punto donde se desarrollaba el conflicto libró a su nobleza de verse arrastrada por la ruina de Castamir, así que el pueblo de Belfalas sólo descubrió el alcance del desastre cuando la Lucha entre Parientes hubo finalizado.

Fue entonces cuando los rebeldes que habían escapado a Umbar con el grueso de la flota de Gondor se dedicaron a llevar a cabo incursiones indiscriminadas sobre la Bahía de Belfalas, convirtiéndose de esta forma en los corsarios. Estos forajidos de los mares asolaron la larga y desprotegida costa de Dor-en-Ernil, obligando a los Príncipes a fortalecer su castillo y construir un extenso sistema de fortificaciones costeras para mantener su dominio. La Casa de *Lond Ernil* trabajó duro y logró desviar la mayor parte de los ataques hacia el valle del Anduin o Anfalas, aunque la amenaza persistió durante el resto de la Tercera Edad.

LA GRAN PLAGA Y LOS AÑOS ANTERIORES AL 1640 T.E.

Gondor sufrió su siguiente gran desastre dos siglos más tarde. La Gran Plaga de 1636-37 se llevó casi un tercio de la población de Gondor. Aunque las pérdidas fueron más graves en Calenardhon, el valle del Anduin y las provincias orientales, Belfalas y las tierras cercanas no quedaron lo que se dice inmunes. Peor aún, aquella temible peste dejó a los supervivientes con un malestar crónico. Conforme la natalidad iba descendiendo, la recuperación de Gondor se hacía

más lenta, y fue de esta forma como el sublime ímpetu que había forjado un imperio fue muriendo en el corazón de la mayoría de los dúnedain.

Sólo cuatro años después de la Plaga, los días de gloria del Reino Sur parecían haber desaparecido. El traslado de la Casa del Rey de Osgiliath en el Anduin hasta Minas Anor (Minas Tirith) simbolizó la situación de Gondor, pues incluso su capital por tradición estaba demasiado débil y poco poblada como para ser segura para la Corte. Aunque seguía siendo un poder respetado, Gondor se había tambaleado con el golpe.

EL GRADUAL DECLIVE DE GONDOR Y SU EFECTO SOBRE DOR-EN-ERNIL

El lento declive de Gondor continuó desarrollándose en los siguientes siglos. Las largas guerras contra los Aurigas durante los años 1851-1944 T.E. drenaron su fuerza militar y costaron al Reino Sur sus provincias orientales. Se perdió Rhovanion y, a pesar de sus repetidas victorias, la fuerza de Gondor comenzó a desvanecerse.

El impacto de estas guerras tuvo una gran influencia sobre Dor-en-Ern timeril, aunque menos que en otras provincias. Muchos de los parientes del Príncipe sirvieron y murieron en esas guerras, empobreciendo el linaje. Mientras tanto, muchos de los elfos que permanecían en Edhellond abandonaron su refugio y atravesaron el mar. Su partida dejó a sus vecinos sin unos buenos amigos y sirvió de prólogo para una calamidad que cambiaría completamente el carácter de la Tierra del Príncipe. La tragedia ocurrió en 2002 T.E., cuando el último de los herederos de la Línea de Edhelion cayó, herido en un vano intento por liberar a Minas Ithil del asedio al que estaba sometida. Murió dos años más tarde, y con el finalizó la primera Casa de Príncipes que gobernara Dor-en-Ern timeril.

EL RENOMBRAMIENTO DE DOL AMROTH Y LA SEGUNDA CASA DE PRINCIPES

Veintitrés años antes de la desaparición de la Primera Casa, en 1901 T.E., otro infortunio acaeció en la región, desgracia que ensombrecería la renovación de los Señores de Dor-en-Ern timeril. Fue en ese año cuando el rey élfico Amroth de Lórien salió de Edhellond en un barco al que se le habían roto las amarras. Al intentar nadar hacia la orilla, donde pensaba esperar al regreso de su amada (Nimrodel), Amroth se ahogó bajo las embravecidas olas de la Bahía de Belfalas. Pereció mirando la Torre de Vigía Marítima en el Puerto del Príncipe. Desde entonces, las leyendas asocian la colina situada sobre Lond Ern timeril con su nombre; de ahí el nombre de "Dol Amroth" (S. "Colina de Amroth").

Con el repentino fin de la Casa de Edhelion, Dor-en-Ern timeril quedó brevemente sin ningún gobernante permanente, aunque la esperanza volvió rápidamente. El rey Eärn timeril II de Gondor eligió a Galador -el hijo medioelfo del noble Imrazor (de ascendencia númenóreana) y Mithrellas (una elfa silvana, compañera de Nimrodel)- como Señor de Dor-en-Ern timeril y primer gobernante de la Segunda Casa de Príncipes (la Casa de Dol Amroth). Su nombramiento marcó un nuevo inicio y, desde el momento de su coronación, Lond Ern timeril comenzó a ser llamada Dol Amroth. El nuevo nombre era sin duda una deferencia hacia la ascendencia élfica de Galador, que podría reconocerse en todos sus herederos, incluido Imrahil, el vigésimo segundo Príncipe de la Segunda Casa y Señor de la misma durante la Guerra del Anillo.

El reinado de Galador inició un despertar de la economía que duraría hasta el año 2129 T.E. Dor-en-Ern timeril y Belfalas volvieron a prosperar y, aunque la línea de los reyes de

LOS REYES Y LOS SENESCALES REGENTES DE GONDOR

Año de su muerte	Gobernante	1798	Tarondor
		1850	Telumhtar ("Umbardacil")
		1856	Narmacil II
	SEGUNDA EDAD	1936	Calimehtar
3440*	Anárion**	1944*	Ondoher
3441*	Elendil el Gran Rey	1944-1945	Interregno (Senescal Pelendur)
	TERCERA EDAD		
2*	Isildur el Gran Rey**	2043	Eärn timeril II
		2050	Eärnur
158	Meneldil		
238	Cemendur		SENESCALES REGENTES
324	Eärendil	2080	Mardil ("Voronwë")
411	Anardil		
492	Ostóher	2116	Eradan
541*	Tarostar ("Romendacil I")	2148	Herion
		2204	Belegorn
667	Turambar	2244	Hurin I
748	Atanatar I	2278	Turin I
830	Siriondil	2395	Hador
913	Tarannon ("Falastur")	2412	Barahir
		2435	Dior
936	Eärn timeril I	2477	Denethor I
1015*	Ciryandil	2489	Boromir
1149	Ciryaher ("Hyarmendacil I")	2567	Cirion
		2605	Hallas
1226	Atanatar II ("Alcarin el Glorioso")	2628	Hurin II
		2655	Belecthor I
		2698	Ecthelion I
1294	Narmacil I	2743	Egalmoth
1304	Calmacil	2763	Beren
1366	Minalcar ("Rómendacil II")	2811	Beregond
		2872	Belecthor II
1432	Valacar	2882	Thorondir
1437	(depuesto) Minardil	2914	Turin II
1447	(depuesto) Castamir ("El Usurpador")	2953	Turgon
		2984	Ecthelion II
1490	Eldacar	3019*	Denethor II
1540*	Aldamir		
1621	Vinyarion ("Hyarmendacil II")		REINOS REUNIDOS CUARTA EDAD
1634*	Minardil	120	Elessar el Gran Rey
1636*	Telemnar		(Aragorn II)

* = muerte no natural.

** = los hermanos Isildur y Anárion gobernaron Gondor en conjunto bajo la licencia del Gran Rey Elendil de Arnor.

Gondor se vio interrumpida cuando Eärnur cayó traicionado en Minas Morgul (2050 T.E.), la Paz Vigilada de los primeros senescales regentes permitió a Gondor un respiro de guerras y preocupaciones.

LA INVASIÓN DE LOS CORSARIOS

Dor-en-Ern timeril sólo volvió a ser amenazada una vez tras el fin de la Paz Vigilada. En 2758 T.E., la mayor invasión de los corsarios en toda su historia cayó sobre las costas de Gondor. A lo largo de toda la Bahía de Belfalas, los piratas arrasaron, destruyeron aldeas costeras y asolaron las torres y ciudadelas de vigilancia del Reino Sur. El ataque se cobró un terrible precio, en particular en Belfalas, y aunque Dol Amroth no pudo ser tomada desde el mar, las tierras del

Príncipe sufrieron todo el peso de la embestida. Se necesitó todo un año para expulsar a todos los corsarios de las fortalezas. Durante la Guerra del Anillo, algunos ancianos recordaban historias de una época terrible, oídas a sus abuelos, y la mera idea de un desembarco corsario causaba siempre un terrible miedo entre los pueblos de las costas.

LA GUERRA DEL ANILLO Y EL FINAL DE LA TERCERA EDAD

Desde 2901 T.E., los refugiados de Ithilien comenzaron a trasladarse hacia el oeste, portando historias de incursiones orcas que les habían expulsado de su tierra natal. El poder de Sauron volvió a aparecer en Mordor y, en menos de cincuenta años, la Sombra del Este puso en peligro al mismo Gondor. A medida que la Oscuridad se hacía más y más ominosa, Dol Amroth se convertía en un lugar seguro para los que huían del recién despertado horror de Mordor. Las migraciones continuaron hasta la Guerra del Anillo y la posterior caída del Señor Oscuro, un drama en el que el Príncipe Imrahil y los hombres de Dol Amroth jugaron un noble papel.

2.3 UNA BREVE CRONOLOGÍA DE LA HISTORIA GONDORIANA

La historia del reino de Gondor está escrita, naturalmente, desde el punto de vista de una cultura dominante: los númenóreanos y sus sucesores en la Tierra Media, los dúnédain. Hay otros pueblos que entran en la historia sólo de forma tangencial, como resultado de sus relaciones con los númenóreanos y sus descendientes dúnédain.

2.31 LOS PUEBLOS DE GONDOR

Naturalmente, ya había diferentes culturas en la región que más tarde sería conocida como Gondor cuando los númenóreanos comenzaron a llegar a la Tierra Media a mediados de la Segunda Edad. En *Edhellond* (S. “Refugio élfico”), los elfos sindar, amantes del mar, ya habían establecido su colonia y su puerto, aunque su tamaño era considerablemente más pequeño del que alcanzaría tras las migraciones de los elfos silvanos procedentes del norte. Los “hombres salvajes” que vivían cerca del Morthond ya habían huido, dejando sólo una mención de pasada en los registros élficos y algunos ganchos de pescar y fragmentos de alfarería abandonados. Sin embargo, había otros hombres de la misma raza que vivían en zonas apartadas de la zona de influencia de los exploradores elfos y númenóreanos, que se movieron por toda la costa, llegando incluso hasta las zonas navegables de los ríos de mayor tamaño.

Estos hombres salvajes indígenas no eran más que una rama de los *daen coentis* (S. “Pueblo diestro”), los ancestros de los dunlendinos, que utilizaban el hierro y eran parientes de los drúedain, cuyo dominio se extendía por todas las Ered Nimrais y los valles fluviales a ambos lados de la cordillera. Su cultura logró forjar un modesto imperio y construyó una serie de fortalezas y templos en las montañas, entre los cuales destaca el complejo subterráneo del Sagrario. Enamorados de las alturas, diestros en los trabajos con la piedra y poderosos encantadores, los daen coentis eran un pueblo supersticioso que se guiaba por una rígida jerarquía espiritual. Los clanes guerreros más agresivos habitaban en las montañas y asumían un papel religioso que facilitaba su dominio sobre sus parientes granjeros en los valles inferiores.

Estos pre-dunlendinos, al igual que sus más primitivos descendientes de la Tercera Edad, temían a los elfos y solían evitar el asentamiento de Edhellond. Más tarde, con la llegada de los númenóreanos, sus hogares se redujeron y su cultura desapareció rápidamente, dejando a los gondorianos que heredaron la región sin casi ningún tipo de información concerniente a sus costumbres. En la actualidad, los únicos vínculos que nos quedan con sus días de gloria son los monumentos de piedra situados en las mesetas y la peculiar cultura de los reservados *drúedain* (S. “Hombres salvajes”; Wo. “Drughu” o “Drúgs”; O. “Woses”).

Sin embargo, quienes investigan más en profundidad sobre estos últimos suelen acabar desconsolados, ya que los dúnédain (y más tarde los rohirrim) se dedicaron a echar a los drúedain de sus casas en las montañas y en los bosques más elevados. Sus fortificados clanes se retiraron a las profundidades de las tierras más agrestes, de forma que este peculiar pueblo permanece virtualmente inaccesible. La gran mayoría de sus hogares se encuentran ocultos en las profundidades del Bosque Drúadan (S. “Tawar-in-Drúedain”) y las zonas salvajes de la Tierra del Viejo Púkel (S. “Drúwaith Iaur”), aunque se dice que hay restos de este pueblo viviendo en puntos elevados de regiones como Andrast y Belfalas.

2.32 LA CUENTA DE LOS AÑOS

Fechas

Hechos

PRIMERA EDAD

mediados de P.E. Un pequeño grupo de teleri (nandor) construye un refugio élfico en el valle inferior del río *Morthond*, junto al emplazamiento que más tarde ocupará Edhellond. Lo llaman Lond Duilin. Es abandonado después de que el grupo nando se traslade a Beleriand.

finales de P.E. Un pueblo relacionado con los drughu (drúedain primitivos) reside en la zona que más tarde será conocida como Edhellond. Dicho pueblo ocupa zonas de la actual Gondor. Más tarde, algunos clanes proto-daen coentis emigran hasta lo que hoy en día es Gondor, asimilando a muchas de las bandas drughu. A pesar de esto, los drughu continúan siendo un subgrupo distinguido dentro de la cultura daen. Esta cultura evolucionará posteriormente hasta convertirse en la sociedad de los daen lintis (dunlendinos) que engendrará a los actuales eredrim.

SEGUNDA EDAD

principios de S.E. Barcos sindarin llegan a las bocas del *Morthond*. Los hombres locales, a quienes los sindar llaman Nibinwaith, huyen. Los colonos establecen el refugio sinda de Edhellond en el *Morthond*, al otro lado del canal donde se encuentran las ruinas de Lond Duilin.

ca. 1-50 Se construyen puertos élficos en Anfalas, en lo que más tarde será la zona occidental de Gondor.

600 Comienzan a aparecer barcos númenóreanos en las costas.

1200 Los númenóreanos construyen puertos permanentes.

ca. 1700 Edhellond se convierte en el principal puerto élfico de la Bahía de Belfalas.

1800 Tras la guerra contra Sauron, los númenóreanos establecen algunos dominios costeros.

2350 Se construye el puerto de Pelargir por encima del delta del *Anduin*. Se convierte en un refugio de los Fieles.

3312 Edhelion de Eldalondë parte desde Númenor, acompañado por un grupo de Fieles. Coloniza el sudoeste de lo que actualmente es Linhir.

3319 Ar-Pharazôn, corrompido por Sauron, asalta Valinor. Númenor es destruida.

Era de los reyes de Gondor, que gobiernan en conjunto bajo el rey de Arnor

3320 *Elendil y sus hijos, líderes de los Fieles, escapan hacia la Tierra Media y fundan los Reinos en Exilio: Arnor y Gondor.*

ca. 3400 El Señor Edhelion, vasallo de Elendil, recibe el título de Príncipe. Se le otorga como feudo el territorio más occidental (por aquel entonces) de Gondor. Incluye todas las tierras entre el río Gilrain y las Ered Tarthonion (S. "Montañas de los Pinos Sublimes"). Este hecho constituye la fundación de Dor-en-Ennil, la Tierra del Príncipe.

ca. 3441 La noldo Galadriel y el sinda Celeborn se retiran a Belfalas edificando su hogar en lo que hoy en día es Dol Amroth. Se inicia la construcción de la Torre de Vigía Marítima (S. "Tirith Aear"). La torre será su hogar hasta 830 T.E.

TERCERA EDAD

2 Isildur delega el gobierno de Gondor en Meneldil y poco más tarde es asesinado en los Campos Gladios cuando volvía de Arnor; se pierde el Anillo Único.

830 Falastur se convierte en el primero de los cuatro Reyes de las Barcas de Gondor, que extendieron el poder de Gondor por todas las costas al oeste y al sur. El feudo principesco de Dor-en-Ennil es expandido hasta incluir todas las tierras hasta el valle del Ringló/Morthond. Se funda Lond Ernil (Dol Amroth) y se diseña como nueva capital del Príncipe. No obstante, la antigua capital en Linhir conserva su estatus como principal centro comercial.

933 Eärnil I, constructor de una gran flota, toma Umbar.

1015 Ciryandil muere a manos de los haradrim. Los númenóreanos negros asedian Umbar.

1050 Hyarmendacil I conquista Harad y obliga a sus reyes a aceptar a Gondor como amo. Gondor alcanza la cúspide de su poder. Es el último Rey de las Barcas.

1304 Minalcar es coronado como "Rómendacil II". Su política favorece a los hombres del norte de Rhovanion.

1432 La muerte de Minalcar inicia la guerra civil de la Lucha entre Parientes. El matrimonio de Valacar con la hija del rey de Rhovanion convierte a su hijo Eldacar (Vinitharya) en un rey de ascendencia númenóreana sólo a medias.

1437 Castamir, Capitán de los Barcos, lidera una rebelión que logra tomar Osgiliath. Eldacar escapa.

1447 Eldacar regresa a la cabeza de un ejército de hombres del norte y dúnedain del norte de Gondor; mata a Castamir en la Batalla de los Cruces del Erui.

1448 Los rebeldes supervivientes escapan del puerto asediado de Pelargir. Navegan hasta Umbar y fundan el estado de los corsarios.

1540 Aldamir es muerto en la guerra contra los corsarios y los haradrim.

1551 Hyarmendacil II vence a los haradrim.

1621 Minardil convierte a Hurin de Emyrn Arnen en su senescal. Después de Hurin, todos los senescales escogidos son descendientes suyos.

1634 Los corsarios arrasan Pelargir y matan a Minardil.

1636 La Gran Plaga devasta Gondor. Telemnar y sus hijos perecen, al igual que muchos de los habitantes de Gondor, en especial en Osgiliath y las tierras orientales. El Árbol Blanco muere en Minas Anor. Tarondor, el sobrino de Telemnar, le sucede.

1640 Tarondor traslada permanentemente la capital a Minas Anor (Minas Tirith), donde se replanta una semilla del Árbol Blanco. Se abandona la Vigilancia de Mordor.

Historia de Gondor tras 1640 T. E.

1810 Telumehtar vuelve a tomar temporalmente Umbar y expulsa a los corsarios como castigo por sus repetidos ataques.

1945 El senescal Pelendur gobierna durante un año mientras el trono es disputado. El Consejo de Gondor rechaza a Arvedui de Arthedain y entrega la corona a Eärnil. El oficio de senescal se convierte en un cargo oficialmente hereditario.

1981 Muchos elfos silvanos huyen a Edhellond después de aparecer el Balrog en Moria. El rey élfico Amroth de Lórien perece en las aguas de la costa cercana a Lond Ernil. El nombre de Dol Amroth (S. "Colina de Amroth") se convierte en sinónimo de Lond Ernil.

2000 El Rey Brujo reúne a los nazgûl y sitia Minas Ithil.

2002 Caída de Minas Ithil, que es rebautizada como Minas Morgul.

2004 La Casa de Lond Ernil -la línea de Edhelion y Primera Casa de Dor-en-Ennil- llega a su fin con la muerte repentina del Príncipe Aeardur, sin herederos, ante las puertas de Minas Ithil. Su muerte es atribuida a la mano del Rey Brujo. Galador es nombrado Príncipe y recibe el feudo, iniciándose así la Segunda Casa (la Casa de Dol Amroth). Lond Ernil es renombrada oficialmente como Dol Amroth.

2043 El Rey Brujo desafía a Eärnur tras su ascensión al trono. Minas Anor es rebautizada como Minas Tirith.

2050 Eärnur acepta un nuevo desafío del Rey Brujo y muere en combate singular ante Minas Morgul. Mardil se convierte en el primer senescal regente, ya que no hay ningún heredero legítimo al trono que pertenezca a la línea de Anárion.

Era de los senescales regentes

2063 Comienza la Paz Vigilada; Sauron se esconde en el este.

2460 Finaliza la Paz Vigilada.

2475 Uruk-hai procedentes de Mordor arrasan Osgiliath; Boromir les expulsa de Ithilien, pero la mayor ciudad de Gondor queda arruinada, con su puente de piedra destruido.

2510 Orcos y Balchoth (orientales) asolan Calenardhon; Eorl el Joven lleva un ejército de hombres del norte en ayuda de Gondor y consigue la victoria en los Campos del Celebrant. Cirion entrega Calenardhon al pueblo de Eorl, que a partir de ahora se convierte en Rohan. Gondor y Rohan forman una alianza perpetua con el Juramento de Eorl.

2758 Tres flotas procedentes de Umbar y de Harad anclan a lo largo de las costas meridionales de Gondor. Los ejércitos invasores llegan hasta el Isen. Dor-en-Ennil es asolada. El Largo Invierno.

2759 Beregond derrota a las flotas de corsarios antes de la primavera. Beren entrega a Saruman las llaves de Orthanc.

2885 Los haradrim, encorajinados por los emisarios de Sauron, atraviesan el Poros y atacan Gondor. Los hijos del rey Folcwine de Rohan mueren al servicio de Gondor en la victoria de los Cruces del Poros, y son enterrados en el túmulo de Haudh-in-Gwanûr, en la ribera norte del vado.

2901 El último de los habitantes de Ithilien huye para escapar de los uruks procedentes de Mordor. Turin II construye unos refugios secretos para sus soldados en Ithilien, el más destacado de los cuales es Henneth Annûn (S. "Ventana

del Sol Poniente”), y vuelve a fortificar la isla de Cair Andros en el Anduin.

2914 Saruman reclama Isengard como propio.

2950 Nace Finduilas, hija del Príncipe Adrahil de Dol Amroth.

2951 Sauron regresa a Mordor e inicia la reconstrucción de la Torre Oscura (S. “Barad-dûr”).

2954 El Monte del Destino comienza a escupir fuego y los últimos habitantes de Ithilien huyen.

2976 Denethor II se casa con Finduilas de Dol Amroth.

2978 Nace Boromir, hijo de Denethor II y Finduilas.

2980 Aragorn II lidera una flota de Gondor en una incursión contra Umbar, incendiando gran parte de la flota corsaria. Deja de servir a Ecthelion II tras regresar.

2983 Nace Faramir, hijo de Denethor II.

2988 Finduilas muere siendo muy joven. Año de duelo en Dol Amroth.

3018-19 Los Grandes Años. La Guerra del Anillo. Las muertes de Denethor y Boromir dejan a Faramir como senescal de Gondor. Imrahil, Príncipe de Dor-en-Ernil, y sus guerreros de Dol Amroth, destacan en las batallas de los Campos del Pelennor y de Morannon. Mientras Faramir está enfermo, Imrahil debe supervisar temporalmente Minas Tirith. Sauron es vencido cuando el Anillo Único es destruido. Aragorn II es coronado como el rey Elessar. Faramir se convierte en senescal, señor de Emyrn Arnen y Príncipe de Ithilien.

3020 Lothíriel, hija del Príncipe Imrahil de Dol Amroth, se casa con el rey Éomer de Rohan.

3021 La Tercera Edad llega a su fin con la partida de Frodo y los guardianes de los anillos élficos a través del mar.

3. LA TIERRA DE DOR-EN-ERNIL

La Tierra del Príncipe es un hermoso feudo dotado de unos espectaculares acantilados y montañas costeras, gran cantidad de arroyos y unas agrestes mesetas. Se extiende desde las colinas de las Montañas Blancas en el norte hasta la Bahía de Belfalas en el sur, incluyendo todo el territorio entre los valles del Serni/Gilrain y Ringló/Morthond. Al igual que los hombres que gobiernan esta provincia, es un lugar muy especial.

3.1 GEOGRAFÍA

A lo largo de la costa nororiental de la Bahía de Belfalas, tierra y mar se mezclan continuamente. Unas poderosas fuerzas dieron a esta región de la Tierra Media un terreno muy diverso, y el proceso de nuevas formaciones es continuo y nunca tiene fin. Al oeste, la constante embestida de unas temibles olas erosiona los acantilados de múltiples colores, mientras que en el este los ríos de la región llevan el lègamo que forma una cada vez más extensa red de nuevos islotes y playas.

LOS ORIGENES DEL PAISAJE

En los Días Antiguos, parece ser que gran parte de las tierras costeras al sur de las Ered Nimrais (las Montañas Blancas) estaban sumergidas. Unas fuerzas subterráneas empujaron bruscamente a la costa de Belfalas hacia arriba, com-

primiendo más aún las Ered Nimrais. Los elfos que vivían en la región atribuyen este hecho al cataclismo que marcó el fin de la antigua lucha entre los valar y el rebelde Morgoth.

Las tierras entre la Bahía de Belfalas y las Ered Nimrais están formadas por un lecho de roca granítica ígnea, sobre la cual yacen varias capas de roca sedimentaria, como el esquisto, la piedra caliza y la arenisca. En ciertos lugares todavía puede apreciarse la base granítica, mientras que en otros la piedra sedimentada ha cambiado con el tiempo y la presión (se ha metamorfoseado), convirtiéndose la piedra caliza en mármol, por ejemplo. El suelo es fértil, como suele ocurrir con todos los lechos marinos antiguos.

LA LÍNEA COSTERA

Belfalas tiene una línea costera larga, redondeada, ondulada y algo irregular, que se extiende entre la boca del Morthond y el estuario del Gilrain. Las costas occidental y meridional quedan dominadas por unos escarpados acantilados y unas ensenadas rocosas, en las que docenas de cascadas se precipitan en la bahía. Cientos de cuevas marinas y bancos de arena salpican estas orillas salvajes azotadas por el viento.

La parte oriental de Belfalas es menos agreste. Las rocas marinas son menos comunes, y entre los ocasionales pantanos y pequeños acantilados costeros se intercalan de vez en cuando algunas playas. Las fincas que yacen junto a la costa quedan refrescadas por una suave brisa.

EL PROMONTORIO DE DOL AMROTH

El promontorio de Dol Amroth es indudablemente el rasgo más notable de Belfalas. Conectado con el continente a través de una estrecha franja de tierra, sobresale hacia el oeste hasta la bahía, elevándose hasta formar una fortaleza natural. Su alargada loma culmina en una punta de tierra que constituye el lugar más occidental de toda Belfalas. Galadriel escogió este estrecho pilar de roca como el emplazamiento de la torre de la campana que se convertiría en Tirith Aear (S. “Torre de Vigía Marítima”).

La Colina de Amroth es en realidad el último pico de una serie de montañas costeras que forman la principal cordillera transversal que los locales llaman Ered Tarthonion. Cualquiera que se aproxime a la colina desde el norte o desde el sur se dará cuenta de que parece estar inclinada, puesto que su médula espinal desciende hacia el este (y hacia Belfalas). Sus laderas oeste y sur, bastante escarpadas, son virtualmente infranqueables, excepto a través de los acantilados principales. La parte norte de la península es menos impresionante, pero incluso allí las elevaciones alcanzan unas alturas considerables. Los depósitos sedimentarios de los arroyos cercanos y del Morthond hacia el norte formaron playas a lo largo de la orilla norte que gradualmente fueron aumentando la estrecha franja de roca que recorría la orilla de la Bahía. Desde esta parte del promontorio surgen unos dedos de roca que ascienden hacia el norte, creando tres excelentes puertos naturales.

LAS ZONAS INTERIORES DE BELFALAS

A medida que se aleja uno de la costa, Belfalas se va convirtiendo en una ondulante tierra de poca elevación que rápidamente gana altura hasta llegar a las colinas falderas de las Ered Tarthonion (las Montañas de los Pinos Sublimes). Más tierra adentro, las colinas dan paso a unos picos puntiagudos que corren a lo largo de toda la península y que, dividen Belfalas en dos mitades más o menos iguales. Estas montañas son una prolongación procedente de las Ered

Nimrais al norte. Aunque sólo alcanzan una altura máxima de 2,150 metros, constituyen un obstáculo importante para los viajes. Quienes se encuentren atravesando Dor-en-Erníl sólo podrán evitar estas cumbres si se internan por el largo camino del sur, que recorre la costa, o si viajan hacia el norte, avanzando por el Desfiladero de Lamedon, de 30 kilómetros de anchura, o utilizando el Cirith Dunrandir, el escarpado paso que atraviesa el angosto centro de la cordillera.

LOS RÍOS

Hay varios ríos que descienden desde las Ered Nimrais hasta la Bahía de Belfalas. El Ringló (S. "Fontefrío"), principal afluente del poderoso Morthond (S. "Raíz negra"), nace en las mesetas entre Lamedon y Dor-en-Erníl. Su curso marca el límite noroccidental del feudo del Príncipe. La frontera de la Tierra del Príncipe sigue el curso de sus aguas hasta llegar a la Bahía. Durante sus últimos 52 kilómetros, el Ringló discurre como parte del Morthond. Se une a la parte inferior del curso del Morthond en Glanhir y desemboca en la Bahía de Belfalas justo por debajo de Edhellond, a unos quince kilómetros (a vuelo de creban) de Dol Amroth. Al otro lado del río en este punto yace Anfalas (S. "Costa larga"; O. "Langstrand").

El Gilrain (S. "Vagabundo de las estrellas") actúa como frontera oriental de Dor-en-Erníl. Separa el dominio del Príncipe de la provincia de Lebennin. La ciudad de Linhir, el centro de comercio y población del este más poblado de Dor-en-Erníl, se alza junto al Gilrain en el punto en que éste se une al Serni (S. "Pedregoso"; O. "Guijarroso"; también conocido como "Sernui").

NOTA: El Serni atraviesa la llanura central de Lebennin, uniéndose al Gilrain justo antes de que el estuario común de ambos desemboque en la Bahía de Belfalas. Aunque es más corto que el Gilrain, este río es más navegable (aunque las rocas del Serni impiden cualquier tráfico pesado por el río), lo que lleva a algunos cartógrafos a considerar al Gilrain como el afluente, antes que al Serni. Los campesinos de Dor-en-Erníl opinan todo lo contrario.

Todos estos ríos son relativamente jóvenes, y atraviesan los profundos valles que salpican la mayor parte de la fértil tierra entre las Montañas Blancas y el mar. Alimentados por el deshielo de las Ered Nimrais, son bastante rápidos y frescos. En realidad, el Morthond emerge de debajo de las montañas, y sus aguas destacan por su frialdad. El Ringló nace en una laguna helada montañosa que se ensancha hasta convertirse en un congelado pantano en el que las nieves se funden en primavera.

Sin embargo, una vez estos cuatro ríos llegan hasta tierras más bajas cerca de la Bahía, sus aguas pierden velocidad y sus riberas se vuelven menos escarpadas. En Linhir, el Gilrain entra en una depresión de poca profundidad tras atravesar las últimas cumbres de las Ered Nimrais. El cambio se nota por una cascada que aparece en el punto en que las aguas salen de un pequeño cañón estancado.

LAS TIERRAS CERCANAS A DOR-EN-ERNIL

Dor-en-Erníl está flanqueado por cuatro de las principales regiones de Gondor. Anfalas se encuentra al oeste y Lamedon se eleva en el noroeste, mientras que Lebennin limita por el este con el Feudo del Príncipe. Al sudeste, la isla de Tolfalas (S. "Isla costera"; también llamada "Tol Falas") sobresale en la Bahía de Belfalas.

La frontera septentrional de Lebennin es semejante a la Tierra del Príncipe: con muchos bosques y extremadamen-

te agreste, ya que comienza a inclinarse en su ascenso hacia las deslumbrantes alturas de las Ered Nimrais. Sin embargo, esta zona está básicamente formada por una llanura abierta, interrumpida por los valles de los ríos Serni, el Celos/Sirith y Erui. Flanqueada por el Anduin y el Gilrain, esta tierra es ciertamente -y como el nombre de Lebennin indica- la "Tierra de los Cinco Ríos".

Lebennin acaba en el punto en el que el poderoso Anduin, el "Largo Río" de la Tierra Media, desemboca en el mar y se divide en numerosos arroyos que forman un inmenso delta, el Ethir. El Anduin, en contraste con los demás ríos menores de esta región, es viejo, y sus tramos inferiores discurren lentamente, flanqueados a ambos lados por amplias llanuras. Pero por su tamaño, podría ser un río fácilmente bordeable (y, por descontento, no hay ningún punto por debajo de la ciudad de Osgiliath en el que el Anduin se estreche o pierda la profundidad suficiente para ser cruzado sin ayuda). Sus serpenteantes canales son conocidos por cambiar su curso tras las crecidas anuales de primavera. La inundación anual, provocada por la nieve que se funde en el norte, transforma totalmente todo el delta hasta crear un pantano. Los númenóreanos que construyeron Pelargir río arriba se dieron cuenta de que este ciclo acababa con cualquier esperanza de construir un puerto práctico en el delta del Anduin.

Tolfalas es única entre todas las tierras que bordean la Bahía de Belfalas, ya que constituye el fruto del fuego. Fue casi completamente formada por fuerzas volcánicas, y por lo tanto sus acantilados son escarpados y negros, y su pico central -el Amon Hithaear (S. "Monte de la Niebla Marina"), de 1,150 metros de altura- es un cono volcánico apagado. La roca más predominante en Tolfalas es el basalto, el residuo endurecido de los primitivos flujos de lava. Las laderas montañosas están perforadas por retorcidos túneles que antiguamente eran cámaras de lava. Hay algunas playas dispersas por toda la rocosa línea marina, aunque Tolfalas no posee ningún puerto de buena calidad.

LA BAHÍA ORIENTAL

El mar tiene unos rasgos geográficos no menos importantes que la tierra, y los marineros suelen ignorarlos, corriendo un peligro tremendo. Esto es especialmente cierto en la Bahía de Belfalas. Toda la bahía descansa sobre un saliente continental, inclinándose gradualmente desde tierra y sin alcanzar nunca una profundidad superior a los 150 metros. En el punto en que acaba dicho saliente, comienza el Gran Mar (S. "Belegaer"). Punteando toda la costa de Belfalas, y en particular en el oeste y en el sur (en zonas como la península de Dol Amroth), se pueden hallar numerosos y peligrosos bancos de arena que adornan el paisaje marino. Entre las costas de Tolfalas y Lebennin hay más rocas y arrecifes, lo que obliga a los barcos que carezcan de pilotos experimentados a rodear Tolfalas por su parte oriental para alcanzar con seguridad el Ethir. Las fisuras de vapor submarinas calientan las aguas que rodean Tolfalas, creando un nicho único para la vida marina.

3.3 EL CLIMA Y LOS PATRONES DEL TIEMPO

Al igual que la relación entre mar y tierra ha ido dando forma a la geografía de Dor-en-Erníl, igualmente continúa gobernando el clima. Belfalas yace en una zona bastante templada, así que la temperatura media es bastante agradable. Además, la cercanía del mar evita las oscilaciones es-

tacionales, tan desiguales en tierra adentro. Los valles superiores de los ríos y las Ered Tarthonion gozan de unas temperaturas ligeramente más frescas, debido a su altitud y su separación del mar. En general, el resultado es el de un clima cómodo, casi ideal: el invierno es normal, la primavera y el otoño son prolongados y el verano es cálido y seco.

Las precipitaciones son regulares y casi siempre suficientes para las necesidades locales. Los masivos picos de las Ered Nimrais (S. "Montañas Blancas") al norte atraen a las nubes empujadas por los vientos marinos, llenando los diferentes ríos que fluyen hacia la Bahía de Belfalas, donde el proceso vuelve a comenzar. Las sequías son casi desconocidas.

El periodo con mayores tormentas suele ser a finales de otoño, cuando el frío aire procedente del norte cruza la barrera de las Ered Nimrais y choca con el cálido aire de la Bahía. Las precipitaciones son también frecuentes en primavera, cuando el aire caliente llega hasta la zona de la Bahía procedente del sur.

La siguiente tabla, que usa el calendario del Cómputo Real de los dúnedain de Gondor, resume el clima de cada mes en Dor-en-Ernil. Se muestran los rangos de temperaturas medias (excluyendo los máximos y mínimos inusuales), la frecuencia de las precipitaciones y las velocidades de los vientos en tierra más típicas. Ten en cuenta la superposición de las estaciones élficas con los meses dúnedain.

3.3 VIENTOS, CORRIENTES Y MAREAS

Al igual que en todo el resto del noroeste de la Tierra Media, los vientos más importantes de Dor-en-Ernil son del oeste. Estas rápidas brisas proceden del Gran Mar (S. "Belegaer"), y se dirigen hacia el oeste de Endor, soplando por toda la costa de Gondor. La dirección del viento es especialmente firme durante la Primavera. El otoño trae tormentas frecuentemente, tormentas que son particularmente potentes en la Bahía, donde no hay ningún obstáculo natural que reduzca su poder. La velocidad de los vientos de estas tormentas son siempre de temer.

3.31 CÁLCULO DE LA VELOCIDAD DEL VIENTO

Se debe calcular la velocidad del viento en la Bahía según la siguiente tabla (los resultados responden a la tirada de un D100). Hay que tener en cuenta que 1.853 metros equivalen a 1 nudo (milla náutica).

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

Condición del viento	Tirada normal	Tirada en Otoño
Calma muerta (0-1,6 km/h)	01	01
Viento leve (3-11 km/h)	02-25	02-25
Viento moderado (3-11 km/h)	26-74	26-74
Viento fuerte (12-27 km/h)	75-89	75-84
Tempestad (47-81 km/h)	90-96	85-92
Galerna (83-108 km/h)	97-00	93-97
Huracán (110 km/h+)	-	98-00

3.32 OLAS, CORRIENTES Y MAREAS

La velocidad de los vientos afecta enormemente a las olas. Normalmente, la altura de las olas (en metros) será equivalente a una décima parte de la velocidad (en km/h). Sin embargo, una combinación de olas menores puede formar una ola compuesta mucho mayor.

A lo largo de la línea costera, las diferentes temperaturas del aire que hay sobre el mar líquido y la tierra sólida generan unas brisas regulares al ir despidiendo y absorbiendo calor repetidamente. Durante el día, las brisas van hacia el mar, mientras que por la noche van hacia tierra.

Ocasionalmente, el frío y seco aire que se acumula contra la vertiente norte de las Ered Nimrais se desencadena repentinamente sobre las montañas, barriendo todos los angostos valles fluviales con una ola fría de tremenda fuerza. Los árboles se tambalean, y el vendaval puede llegar a arrancar algunos techos de paja que no estén fijados lo suficiente. El primer pueblo que vivió en los valles de la zona marítima (sur) de las montañas llamaron a este viento el *Sorrach*.

CORRIENTES

La principal corriente de agua en la Bahía de Belfalas está formada por el agua caliente que surge del sur y se mueve por todas las orillas de la Bahía en un movimiento contrario al de las agujas del reloj. Los gondorianos le llaman el Arroyo del Sur, ya que es utilizado regularmente por comerciantes y corsarios procedentes de Umbar y Harad.

Otra corriente principal es la que nace como resultado de las frías aguas que descienden desde el norte. Este arroyo invade la Bahía con un movimiento semejante al de las agujas del reloj, viniendo desde el Gran Mar. Los hombres de Dor-en-Ennil se refieren a esta corriente como el Sendero del Retorno Temprano, ya que suele ser utilizado por los bajeles mercantes que se apresuran a regresar de viaje desde Eriador o Lindon.

Aunque las corrientes de la Bahía de Belfalas nunca son particularmente predecibles o agradables, las de la parte occidental de la bahía son particularmente peligrosas. Incluso las encrespadas aguas de la punta más meridional de Belfalas son tranquilas cuando se las compara con las que rodean el Cabo de Andrast. Allí, en el punto más occidental de Gondor, las corrientes frías y calientes pasan las unas cerca de las otras, creando unos violentos torbellinos y unas turbulentas mareas.

MAREAS

Normalmente, suele haber marea alta y marea baja unas dos veces al día. Pero dos días de cada mes lunar -cuando la luna y el sol están alineados con la luna nueva y la luna llena- tienen lugar unas mareas excepcionalmente altas y bajas (llamadas mareas de salto). De forma similar, también tienen lugar dos veces al mes unas mareas muertas excepcionalmente bajas, que se desarrollan a mitad de camino entre las dos mareas de salto.

En el mar y en las orillas de las islas más expuestas, las oscilaciones normales de las mareas raramente exceden los 3-5 cm. Sin embargo, en las aguas con bancos de arena y en los estuarios más estrechos, la subida y la bajada suelen ser más acusadas. Lo normal en torno a Dol Amroth suele ser una oscilación de unos 15 cm., y en el estuario del Gilrain/Serni, la variación media es de unos 22 cm. Las mareas son muy tenidas en cuenta a la hora de navegar y hacer maniobras en los muelles, lo que hace de los jefes de los puertos y los guías unos amigos inapreciables para cualquiera que dependa de los mares locales.

Siempre se deberían tener en cuenta ciertos conceptos básicos respecto a las mareas. Por ejemplo, el mejor momento para cruzar un banco de arena es con la marea alta. Además, los barcos amarrados demasiado fuertemente a un embarcadero durante marea alta o baja pueden ver dañadas sus amarras o, peor aún, su casco. Los marinos más descuidados pueden llegar a perder completamente un barco, ya que una nave ligera amarrada en una playa con la marea baja puede ser arrastrada hasta el mar cuando el agua crezca.

4. PLANTAS Y ANIMALES

Dada la variedad del terreno y la riqueza del agua, no es muy sorprendente el hecho de que Dor-en-Ennil esté asombrosamente bien dotado con una amplia variación de plantas y animales. Muchos de ellos son únicos de la Bahía de Belfalas; unos proporcionan riquezas, otros inspiran terror.

4.1 VIDA COSTERA

Las costas meridionales de Gondor son hermosas y verdes, una delicia para los sentidos en los que uno podría descansar durante largo tiempo sin tener ganas de marcharse. En su mayor parte, el paisaje es una mezcla de campos cultivados y praderas en flor. Hay bosquesillos dispersos, así como algunos bosques mayores formados por árboles de hoja caduca, principalmente olmos y hayas. En muchas de las ondulantes colinas se pueden ver huertos bien cuidados. Por todas partes crecen parcelas de verde hierba.

Las lilas blancas son muy comunes en las altas hierbas de las praderas. En dichas praderas también crecen dos flores salvajes de excepcional belleza, más conocidas por sus nombres en sindarin. Las mallos (O. nieve dorada) tiene unos largos estambres, con brotes dorados en forma de campana. Esto es únicamente una metáfora, ¿o es que los elfos pueden escuchar realmente las campanas de su antiguo hogar al otro lado del mar cuando los vientos del oeste agitan las mallos? Ningún mortal ha oído nunca ese sonido. La alfirin (Q. simbelmyne; O. siempreverde) tiene unos pequeños pétalos de color blanco y forma estrellada que permanecen en flor durante todo el año. En esta región crecen por todos sitios, aunque al norte de las Ered Nimrais son más raras y sólo se las encuentra en túmulos funerarios. Cuando las baña el sol del atardecer o del amanecer, suelen adoptar un tono dorado.

En el punto en el que se juntan tierra y mar viven criaturas preparadas para sobrevivir en ambos medios. En los acantilados de Belfalas duermen innumerables gaviotas, que se dedican a dar pasadas bajas en la bahía para cazar peces en el agua. Las rocosas ensenadas situadas a lo largo de las

orillas forman unos estanques habitados por mariscos, crustáceos, esponjas y unas plantas marinas con una forma curiosamente aflautada. La vida avanza y retrocede siguiendo el ritmo de las mareas de la Bahía.

4.2 VIDA EN LAS MESETAS

Las colinas y las montañas de las Ered Tarthonion poseen unos densos bosques. Los valles inferiores están llenos de árboles de hoja caduca, incluyendo cedros y robles, los árboles ideales para construir barcos. En altitudes mayores, donde el suelo es más pobre, comienzan a aparecer los poderosos pinos que dan nombre a estas montañas, lo suficientemente altos como para servir de mástiles. El suelo de los bosques está cubierto de matojos en las zonas bajas y de musgo en los confines más elevados. Sólo unas pequeñas zonas de las Ered Tarthonion han sido taladas por montañeses o leñadores, y los dunedain suelen plantar como mínimo tantos árboles como cortan.

Los animales de caza florecen en las Ered Tarthonion. Por las colinas corren unos venados con magníficas cornamentas, presas rápidas y esquivas. Los jabalíes salvajes ofrecen unas persecuciones más peligrosas. En la bahía, un jabalí lo tiene muy bien para girarse repentinamente contra su perseguidor, rajando violentamente a cualquiera lo suficientemente estúpido como para ponerse al alcance de sus mortales colmillos. Las cabras salvajes acechan en las rocas y precipicios de las más elevadas laderas montañosas. Por los bosques también se mueven los osos negros; aunque son menos poderosos que sus parientes pardos, que viven más al norte, y son pacíficos por naturaleza, se convierten en unos oponentes difíciles si se les amenaza.

En las montañas sobreviven todavía unos cuantos depredadores salvajes. Los halcones vuelan por encima de las laderas montañosas, durmiendo en las ramas de los árboles más altos. Se sabe que en el aislado interior acechan manadas de lobos, que se alimentan de los ciervos y que han aprendido a temer al hombre, pero que pueden atacar a los viajeros solitarios en una noche invernal si la comida es escasa. En las vertientes más rocosas y elevadas también habitan los leones montañosos, solitarios cazadores con excelente sentido de la visión nocturna y sin ningún tipo de miedo hacia los hombres. Aunque suelen evitar prudentemente a los grupos de gran tamaño, cazan más fácilmente a los hombres que a su presa más habitual: la cabra salvaje.

NOMBRES DE LOS ANIMALES LOCALES

La siguiente lista resume las criaturas más notables de Dor-en-Ernil. Los nombres locales de los animales van acompañados de sus traducciones, que deberían ayudar al DJ a descifrar los términos utilizados más adelante.

Criatura	Nombre sindarin	Traducción
Cocodrilo	<i>Galenanca</i>	“Mandíbula verde”
Lagarto cazador	<i>Anfarod-uitir</i>	“Largo cazador que siempre ve”
Gran tiburón blanco	<i>Nimaeargurth</i>	“Blanca muerte del mar”
Raya eléctrica	<i>Morchaithras</i>	“Cuerno sombrío”
Kraken	<i>Belegaerog</i>	“Gran demonio marino”
Cachalote	<i>Charo thrond</i>	“Fauces descomunales”
Pez-tortuga	<i>Aeg-crúmor</i>	“Tortuga maligna”

4.3 VIDA EN LAS MARISMAS Y EN LOS DELTAS DE LOS RÍOS

Pocas zonas en toda la Tierra Media acogen tal cantidad de vida orgánica como las marismas y los deltas de los ríos del sur de Gondor. Esto es particularmente cierto en el Ethir Anduin, donde la primavera trae crecidas que inundan regularmente todo el delta con una capa de lúgamo fresco procedente del norte, lo que asegura la fertilidad. Otras marismas o deltas locales comparten muchas de las especies, pero el número y variación de cualquier pantano es generalmente modesto cuando se compara con las Bocas del Anduin. Sin embargo, la vida en las marismas y los deltas de los ríos de Dor-en-Ernil es abundante y notable.

Los principales canales de la parte inferior de los ríos Morthond y Gilrain son lo suficientemente anchos y profundos como para permitir que los barcos de mayor tamaño naveguen río arriba. Sin embargo, las ramificaciones menores que entrelazan los deltas, al igual que los arroyos menores de toda la región, a menudo se convierten en oscuros túneles cubiertos por los juncos gigantes que crecen a ambos lados. Las cenagosas y esponjosas orillas están llenas de apretadas espadañas. Hay pocos árboles de gran tamaño en estas ciénagas, pero alrededor de los lagos más pequeños o en tierras más firmes se pueden encontrar sotos de cipreses cubiertos de musgo.

Las aves acuáticas flotan por todos los arroyos, elevándose a veces de repente en enormes bandadas para llenar el aire con sus gritos. Otros pájaros se ven atraídos por los enjambres de insectos que se desarrollan en las tranquilas lagunas y que constituyen una amenaza importante para la salud de los hombres. Los estuarios, donde se unen agua dulce y agua salada, están llenos de multitud de peces. Más cerca de la Bahía, en el arenoso perímetro de los deltas y las marismas, hay lechos de almejas y numerosos cangrejos.

También viven aquí numerosos mamíferos. Los roedores acuáticos se deslizan a través de los cursos de agua, y los cerdos silvestres hurgan constantemente en las embarradas riberas. Las nutrias se deslizan por los arroyos de la zona, con sus espaldas cubiertas de peces o sus pechos llenos de moluscos que formarán su desayuno. El agua es lo suficientemente caliente como para que incluso los reptiles puedan crecer. Las serpientes se enroscan en torno a las ramas de los árboles, o se arrastran silenciosamente por el agua. La mayoría son pequeñas y relativamente inofensivas para los hombres, pero la víbora acuática y algunas otras constrictoras son un peligro bastante serio. Escondidas entre las raíces de los árboles o medio enterradas en el barro, de forma que sólo asomen sus cabezas, se pueden apreciar algunas tortugas terrestres.

El Galenanca (S. “Mandíbula verde”; pl. “Gelinencai”), un reptil semejante al cocodrilo, con un prolongado y estrecho morro, es el depredador de mayor tamaño de todas las marismas. Puede llegar a medir hasta 5,3 metros de longitud. Está armado con dos poderosas armas: sus mandíbulas llenas de dientes y su larga cola. El galenanca es muy capaz de desgarrar a una presa con un sólo golpe de su cola, o puede emerger repentinamente del agua para apresar una víctima y arrastrarla consigo bajo la superficie. Cuando el galenanca se encuentra esperando algo en la superficie el agua, sólo sobresalen sus ojos y su hocico, de forma que puede sumergirse rápidamente para evitar cualquier ataque. Aunque este reptil prefiere permanecer cerca del agua, puede perseguir a su

presa por tierra con una velocidad sorprendentemente rápida (aunque no aguanta mucho tiempo a ese ritmo).

Los nidos de los galenanca suelen estar excavados en el barro de las riberas fluviales, y su entrada yace por debajo de la superficie del agua; dicha entrada comunica con una estancia más seca con un conducto para la ventilación del aire. Si la presa es demasiado grande como para comérsela entera, el reptil se la llevará a su cubil para devorarla a trozos; por lo tanto, puede que haya algún tesoro acumulado en dicha guarida. El galenanca tiene una buena visión nocturna y submarina, y también una voz potente; sus “canciones” suelen resonar a través de toda la marisma por la noche. La dieta cotidiana de esta criatura suele estar formada por peces, aves acuáticas y jabalíes, aunque no dudará en condimentarla con algo de carne de hombre si surge la oportunidad.

4.4 VIDA EN TOLFALAS Y LOS ISLOTES COSTEROS

Las cenizas volcánicas suelen crear un suelo bastante fértil, y Tolfalas no es ninguna excepción. Las laderas de Amon Hithaear están ricamente cubiertas de árboles y matorrales. Aunque la línea costera parece ser más estéril a primera vista, las enormes piedras de basalto negro que conforman la mayor parte del perímetro de esta isla están cubiertas de líquenes y hierbas, y las pocas playas existentes acogen a un gran número de formas de vida. En los bajíos situados en la zona de la isla que da hacia tierra se pueden encontrar un gran lecho de ostras, a menos de 10 metros de profundidad.

Aunque Tolfalas lleva separado de la placa continental desde hace milenios, comparte una gran cantidad de su vida animal. En sus enmarañados bosques viven cabras salvajes, venados y cerdos silvestres. Las aves marinas, para las que el agua no significa ninguna barrera, anidan aquí con la misma asiduidad con que lo hacen en los acantilados de Belfalas. Sin embargo, el aislamiento de Tolfalas ha permitido encontrar refugio a otras criaturas más exóticas, y la ausencia permanente de cualquier colonia de los hombres ha evitado una posible extinción de cualquier especie. En las rocosas playas acechan gruesas iguanas. Las tortugas marinas utilizan las orillas de Tolfalas como punto de desove, entrando en las playas una vez al año para enterrar sus huevos. Sin embargo, pocos huevos o crías sobreviven, ya que el resto de animales que habitan la isla los consideran deliciosos manjares.



El más temido de todos los habitantes de la isla es el gigantesco “lagarto cazador” (S. “Anfarod-uitir”; pl. “Enferyd-uitir”; O. “Largo cazador que siempre ve”). Se trata de una especie de lagarto observador que puede llegar a medir 4 metros de longitud y pesar 150 kilos. El lagarto cazador tiene un cuello largo y flexible, una lengua bífida que entra y sale de su boca, y una mirada desconcertantemente intensa. Sus principales armas son sus poderosas mandíbulas y su pesada cola; está bien protegido por su gruesa piel escamosa.

4.5 VIDA MARINA EN LA BAHÍA DE BELFALAS

La Bahía de Belfalas es un hervidero de vida de una variedad inimaginable. Enormes lechos de plancton flotan por las aguas iluminadas por el sol, sirviendo de comida para los bancos de peces. Las plantas marinas florecen en el fondo de la Bahía, al lado de crustáceos y mariscos. Las criaturas marinas de mayor tamaño se abren camino hasta la Bahía, atraídas por la abundante provisión de comida disponible.

4.51 TIBURONES

Los tiburones son los depredadores marinos por excelencia. La mayor parte limitan su dieta a los peces, pero como mínimo una especie de tiburón es un devorador de hombres confirmado. Se trata del Nimaeargurth (S. “Blanca muerte del mar”), normalmente abreviado con el nombre de N’gurth (pl. “Nimaergyth”). Suele medir unos 5 metros de longitud, llegando a veces hasta los 7. Su principal ataque es su mordisco, con múltiples hileras de dientes, que pueden arrancar las extremidades con mucha facilidad. Un simple choque con este tiburón puede provocar heridas, ya que su piel está cubierta de pequeñas protuberancias afiladas como cuchillas. Se impulsa mediante su cola, y se ve obligado a atacar con violentas embestidas, pues es incapaz de detenerse o retroceder. Su visión es buena, pero a la hora de cazar se fía más de su excelente sentido del olfato. La sangre vertida en el agua le provoca una especie de “frenesí hambriento”. Su temible aproximación se ve a veces delatada, aunque no siempre, por su espina dorsal, que suele sobresalir por encima del agua.

4.52 TORTUGAS MARINAS Y TORTUGAS MALIGNAS

Las tortugas marinas son relativamente inofensivas, y luchan con sus picos sólo si son atacadas primero. Son especialmente vulnerables cuando salen a la orilla para poner sus huevos, ya que son incapaces de moverse a mayor velocidad que el simple arrastrarse por el suelo. Las tortugas marinas normales suelen pesar unos 750 kilos, aunque nadan con elegancia y se mueven con una facilidad asombrosa. Sus suaves conchas, de color verde oscuro, las camuflan y las protegen, aunque su protección natural resulta insuficiente cuando se enfrentan a determinados cazadores. Desgraciadamente, los marineros de Harad suelen cazar regularmente a estos nobles animales.

Las leyendas de los marineros hablan de tortugas marinas en mar abierto tan grandes que podían confundirse con islas, criaturas que súbitamente se sumergían y ahogaban a los que habían sido lo suficientemente tontos como para “bajar a tierra”. Estos relatos se asemejan a los que se pueden encontrar en bestiarios y poemas de todo Endor (como el poema titulado “Fasticalon”, conocido entre los hobbits de la

Comarca). Desafortunadamente, hay algo de verdad tras estos llamados “mitos”. Los grandes peces-tortuga o tortugas malignas (S. “Aeg-crymyr”; sing. “Aeg-crúmor”) del Belegaer son extremadamente raras, pero no son fruto de ninguna imaginación, y tampoco están extinguidas. Pueden llegar a medir más de 15 metros de longitud, y se encuentran entre las criaturas más terribles de Arda. Naturalmente, no se ha visto ninguna cerca de Dor-en-Ernil, y las que se han visto en otros sitios han sido tomadas como imaginaciones o historias figuradas, pero es cierto que acechan en los oscuros océanos y que más de un bajel ha desaparecido en circunstancias que sólo pueden atribuirse a estas maléficas criaturas.

4.53 BALLENAS

Las ballenas entran ocasionalmente dentro del perímetro de la Bahía para alimentarse del plancton. Sólo una variedad, el Charothrond (S. “Fauces descomunales”; pl. “Cherethrynd”) es capaz de devorar a criaturas de mayor tamaño, y posee dientes en lugar de su típico filtro ballena. Su comida favorita es el calamar gigante de las profundidades del océano. Las ballenas quedan a veces varadas en la Bahía de Belfalas, empujadas por tormentas, y en esos casos son descuartizadas y hervidas por su aceite y sus huesos. Los cherethrynd también contienen un ámbar gris bastante valioso, una sustancia que se forma a raíz de los picos indigeribles de los calamares, y que es muy apreciada a la hora de hacer un perfume, pese a su olor natural, bastante nocivo.

4.54 KRAKEN

El kraken (S. “Belegaerog”; pl. “Belegaeryg”; O. “Gran demonio marino”) es el más temible de todos los horrores del océano. Aunque el charothrond es capaz de comerse a un kraken de poca edad, y pese a que se han oído casos de tortugas malignas que han matado a algunas de estas repugnantes criaturas, uno de estos monstruos en edad madura no tiene rival. Se dice que fueron creados en los Días Antiguos por un vala marino menor corrompido por Morgoth. Sea cual sea la verdad, el kraken siempre ha poseído una astucia malintencionada y una propensión a hacer el mal.

El torso del kraken, que constituye dos quintas partes de su longitud total (unos 50 metros), no tiene esqueleto, sino que es un cono duro, resistente y gomoso. Dos ojos fríos, inteligentes, casi humanos, miran desde su extremo más ancho, y bajo ellos sobresale un enorme pico parecido al de los loros, en el centro de los tentáculos del kraken. Los cuatro tentáculos principales -cada uno de los cuales mide 30 metros de longitud, está cubierto de hileras de ventosas y tiene una garra retráctil en su punta- son los primeros en agarrar a la presa. Otros dieciséis tentáculos menores, de unos 13 metros de longitud, apresan entonces a la víctima y la atraen hacia el pico.

El kraken se mueve al absorber agua y luego expulsarla por la boca, generando una propulsión que lo mueve en sentido contrario a una velocidad extremadamente alta. Su color más normal suele ser un verde negruzco luminoso, pero puede alterar su coloración a voluntad, bien para camuflarse o bien como expresión de sus emociones instintivas, como la furia o el odio. Si se ve en la necesidad de escapar -circunstancia harto improbable a menos que el monstruo sea joven-, despidе una substancia negra como la tinta para cubrir su retirada.

Se sabe de algún kraken que ha apresado a hombres de los puentes de los barcos con sus tentáculos, y también hay casos de bestias que han aplastado el casco de los barcos mer-

cantes de poco tamaño que pasaban por encima de sus cubiles. Aunque uno se libre de ellos, los tentáculos de kraken dejan unas terribles úlceras sangrantes en la piel. Los kraken se alimentan de cualquier tipo de vida animal a la que puedan atrapar y devorar, y les encanta en particular propulsarse a través de bancos de peces, atrapando a docenas de víctimas con sus tentáculos. Sólo se puede matar a un kraken dañando su torso; el cortarle los tentáculos sólo le vuelve loco, y de todas formas, los tentáculos siempre acaban regenerándose.

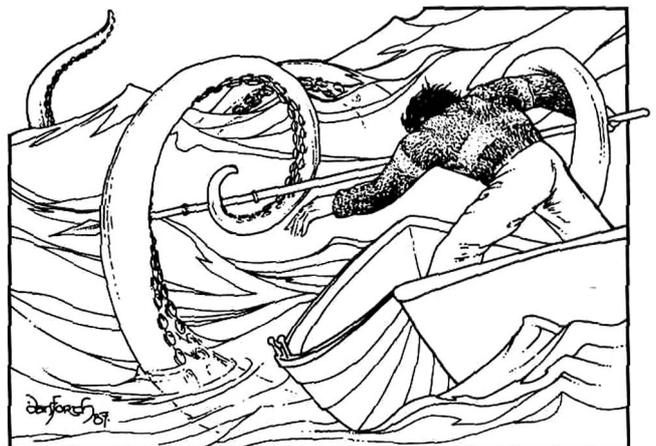
Los kraken viven normalmente en las profundidades del océano, entre sus parientes de menor tamaño, los calamares gigantes. Sin embargo, hay unos pocos que acechan entre los podridos cascos de los barcos hundidos en la Bahía, entre montones de huesos y tesoros. Otros incluso han llegado a alcanzar los ríos subterráneos que conducen a lagos tierra adentro, mostrando su habilidad para adaptarse al agua dulce.

Afortunadamente para quienes deben enfrentarse al mar, los kraken raramente llegan a su estado más maduro. El voraz apetito de un kraken suele llevarle a perder el interés en su ritual de apareamiento, y algunos devoran a sus futuros “cónyuges” antes de fertilizar ningún huevo. Y como a los kraken no les importa ninguna vida salvo la propia, los adultos no protegen a sus crías de los cherethrynd y las tortugas malignas que tan ávidamente les persiguen. Algunas veces, los kraken llegan incluso a devorar a sus propias crías. Es de esta forma que las criaturas malignas fomentan los actos maléficos.

4.55 OTRAS CRIATURAS DE LA BAHÍA

Ocasionalmente, se han visto algunas serpientes marinas desliziándose a través de las olas. Estos reptiles marinos pueden alcanzar una longitud de varios metros. Algunos son inofensivos para los hombres, pero las variedades dañinas poseen un veneno extremadamente potente; para algunos de estos venenos ni siquiera hay un antídoto conocido. Existen otras serpientes marinas de mucho mayor tamaño, las legendarias sierpes de mar (o dragones marinos), pero se dice que éstas habitan en las profundidades de los océanos.

Las rayas adoptan muchas formas. Normalmente suelen ser inofensivas, aunque la enorme y aterradora Morchaitras (S. “Cuerno sombrío”; pl. “Morchaitrais”) salta a veces desde el agua hasta los puentes de los botes pesqueros mientras hace sus acrobacias, asustando a sus inexpertos y medio estúpidos marineros. Muchas rayas infligen unas heridas terriblemente dolorosas con sus aguijones de cola cuando se defienden, lo que a menudo suele acarrear la muerte de la víctima. Las rayas eléctricas tienen pequeños órganos eléc-



tricos en sus “alas” que infligen una descarga lo suficientemente fuerte como para aturdir a un hombre, aunque requieran una cierta cantidad de tiempo para recargarse.

El *delfín* es uno de los pocos mamíferos marinos que se pueden encontrar en la bahía. Cuando se dedican a retozar en el agua de forma juguetona mientras acompañan al resto de su grupo, los delfines sólo muestran una faceta de su carácter. Estos animales enormemente inteligentes tienen un sofisticado lenguaje y son capaces de defenderse de forma conjunta contra depredadores como el tiburón. Ha habido casos de delfines, que suelen mostrarse bastante amistosos con los hombres, que han llevado a marineros medio ahogados hasta un sitio seguro, y los marinos más sabios no les hacen ningún daño.

5. PUEBLOS Y CULTURAS

El enorme imperio de Gondor presenta una amalgama de pueblos y costumbres muy variadas. Los *dúnedain* son el grupo predominante, pero con la excepción de unos pocos lugares -Belfalas y las grandes ciudades del valle inferior del Anduin- ha habido muchas mezclas entre la cultura conservada desde Númenor y las culturas de los pueblos antiguos que se han convertido en súbditos de Gondor. Pero incluso en los dominios del Príncipe, en el corazón de Gondor, residen dos pueblos relativamente autónomos. Los elfos de Edhellond siguen conservando sus costumbres, y navegan en barcos-cisnes que parten de su puerto. Son respetados por los *dúnedain*, aunque otros pueblos les temen como si fueran brujos. Su independencia es incuestionable.

Al igual que los elfos, los clanes a los que los *dúnedain* llaman *eredrim* (S. “Hueste montañosa” o “Pueblo montañés”), parientes de los *dunlendinos*, son considerados un pueblo aparte de la sociedad gondoriana. Viven en los elevados valles de las Ered Tarthonion y conservan una identidad cultural diferente, a pesar de la penetrante influencia *dúnadan*. Este pueblo, al que le fueron arrebatadas hace tiempo cualquier parcela de tierra que los poderosos *dúnedain* desearan, sigue aferrado a sus enclaves más remotos. Los reyes de Gondor toleran sus tradiciones, siempre que no sean grotescas e inhumanas, y siempre que no representen ningún desafío para la autoridad real.

Sin embargo, antes de describir a los elfos o a los *eredrim*, echemos un vistazo a los *dúnedain*, los señores de la Tierra del Príncipe.

5.1 LOS DÚNEDAIN DE DOR-EN-ERNIL

Los *dúnedain*, los “Altos hombres del oeste”, son descendientes de los Fieles de Númenor, que huyeron a la Tierra Media para escapar a la creciente corrupción que se apoderó de su tierra natal durante la Segunda Edad. Su fe les permitió evitar la catástrofe final, el hundimiento de todo Númenor, que sirvió como castigo a todos los *númenóreos* por la guerra que habían declarado a los *valar*. Los *dúnedain* se encuentran actualmente esparcidos por las tierras de Eriador y Gondor. Muchos de sus parientes corruptos - los llamados *númenóreos* negros- viven en otros puntos de la Tierra Media, en colonias antiguas como Umbar.

En ningún otro punto de la Tierra Media está tan bien conservada la cultura de la antigua isla de Númenor como en la Tierra del Príncipe, circunstancia acorde para una tierra que en muchos aspectos se asemeja a la perdida isla continental. En particular, Belfalas recuerda enormemente a la hermosa Númenor. Además, como esta región costera había tenido muy pocos habitantes (con la salvedad de los elfos) cuando los colonos *dúnedain* comenzaron a llegar a finales de la Segunda Edad y principios de la Tercera, hubo pocas mezclas entre pueblos o culturas. Esto hizo que la sangre de los locales se mantuviera relativamente pura.

APARIENCIA

Los *dúnedain* de Dor-en-Ernil son bastante altos, puesto que constituyen el pueblo de mayor estatura entre los hombres y los elfos. Normalmente, tanto los varones como las hembras suelen tener el cabello negro, los ojos de un brillante color gris, y la piel bastante clara. Los hombres suelen ir bastante bien afeitados. Conservan los rasgos de sus ancestros.

PERSPECTIVAS SOBRE LA VIDA Y LA MUERTE

Desgraciadamente, ha habido algunos cambios desde que los *dúnedain* llegaron a la Tierra Media. En la antigua Númenor, los ancestros de los *dúnedain* vivían normalmente unos 200 años más que sus descendientes, y los miembros de la casa real de Elros llegaron a vivir más de dos veces esa cifra y a medir casi dos metros y medio de estatura. En Endor, tanto la esperanza de vida como la estatura de los *dúnedain* están reduciéndose paulatinamente. Sin embargo, los *dúnedain* de ascendencia pura siguen viviendo más del doble que el resto de los hombres comunes, y en ocasiones llegan a vivir tres veces más que el resto de humanos.

La adolescencia dura hasta los 20 años, los primeros años de la edad adulta van desde los 21 hasta los 40, la primavera de la vida dura desde los 41 hasta los 70, y la madurez alcanza desde los 71 hasta los 120 años. Después de vivir 70 años, un *dúnadan* se vuelve mayor, aunque no de mente ni de cuerpo. En algún momento, normalmente a la edad de 150 años más o menos, un *dúnadan* se cansa de la vida, al igual que un elfo; la desesperación es una causa de muerte tan común como la vejez. En este momento de su vida, un *dúnadan* tiene dos opciones: puede abandonar la vida simplemente con estar dispuesto a pasar honorablemente al otro mundo, o puede luchar por vivir más años en Arda. Algunos *dúnedain*, no obstante, temen a la muerte y se aferran a la magia para conseguir una cierta longevidad artificial. Pero estos recursos suelen fallar llegado un momento, y quienes los practican suelen sumirse en la senilidad y la decrepitud, muriendo en medio de un lastimero horror.

ACTITUD Y PUNTOS DE VISTA

Con una historia de hazañas tan importante, el orgullo de los *dúnedain* queda comprensible. Sin embargo, su enorme autoestima queda bastante disimulada. Los altos hombres suelen mostrarse graves y reservados, y raramente fanfaronan o pronuncian juramentos, ya que entre los *dúnedain* no hay peor vergüenza que faltar a una promesa o no conseguir un objetivo propuesto. El mentiroso es tan menospreciado como el cobarde (o más todavía).

Aunque los *dúnedain* del sur de Gondor se consideran un pueblo práctico -constructores de ciudades y conquistadores de un imperio-, siempre están influidos por un cierto elemento místico sumergido, elemento que a menudo queda en evidencia entre los habitantes de Belfalas. Allí, incluso los

más pobres sueñan con atravesar el mar y explorar tierras desconocidas; porque cuando los últimos rayos del sol del atardecer atraviesan el mar del oeste y tiñen los acantilados de Belfalas con un color carmesí, incluso los menos imaginativos se ven invadidos por un sentimiento de temor sobrenatural.

RELIGIÓN

La religión es algo diferente, y los dúnedain de Dor-en-Ernil, al igual que todos sus parientes gondorianos, adoran a Eru sin basarse en dogmas o rituales organizados. Por lo tanto, no es de sorprender que rechacen la falsa promesa de la inmortalidad que suele hacerles la Oscuridad cuando busca sus servicios.

Aunque no construyen templos, no ofrecen sacrificios y reverencian a los valar en sus verdaderas imágenes más benignas, los dúnedain mantienen una especie de “adoración por los ancestros”. Suelen construir unas tumbas colosales, donde los cuerpos de sus grandes señores se conservan con un arte de embalsamamiento de lo más secreto. Esta obsesión por el pasado es bastante costosa para el presente y el futuro. Los varones dúnedain tienden a casarse bastante tarde, y tienen pocos hijos.

VIDA FAMILIAR

La estructura familiar dúnedain es bastante conservadora. El padre es el señor legal de la casa, aunque en realidad una mujer fuerte puede independizarse bastante. Se espera que los hijos obedezcan a sus padres incluso después de llegar a la madurez. Los papeles de varón y hembra están claramente distinguidos. Los hombres son guerreros; las mujeres juegan un papel de apoyo, como consejeras o curanderas. Los dúnedain quedan a menudo asombrados cuando contemplan a las mujeres guerreras de los nórdicos.

IDIOMA

Todos los dúnedain de Gondor hablan con fluidez al menos dos idiomas: el sindarin y una versión arcaica y caballeresca del oestron. La mayoría de la gente es culta, y saben escribir con los fluidos caracteres de las tengwar élficas. Las personas eruditas pueden conocer el quenya y/o el adunaico, ambas lenguas reservadas para ceremonias y registros, y no para ser utilizadas de forma cotidiana. Debido a sus contactos comerciales, los mercaderes suelen estar familiarizados con los idiomas humanos extranjeros, como los dialectos haradaicos de Harad.

CLASES SOCIALES

En la Tierra del Príncipe hay tres clases sociales principales. La nobleza incluye a la familia del Príncipe y las casas de los caballeros. Dichas familias tienden a aislarse, y se muestran reticentes a casarse con alguien que no sea de sangre dúnadan pura por miedo a reducir su longevidad. Sin embargo, los pocos matrimonios con los inmortales elfos están bastante aceptados, e incluso suponen un honor. Aunque las uniones entre hombres y eldar son casi desconocidas -sólo se recuerdan dos casos-, los nobles dúnedain se casan de vez en cuando con doncellas silvanas. La clase de los ciudadanos incluye a mercaderes, artesanos y trabajadores, un amplio abanico de condiciones unidas solamente por un hábitculo común. El campesinado, la clase más numerosa, vive en los pueblos costeros, pescando, labrando el campo y cuidando el ganado. No sienten ninguna vergüenza por trabajar la tierra; en Dor-en-Ernil no hay siervos ni esclavos, y aunque los campesinos pagan una renta al señor local, son

en todos los aspectos unos hombres libres, a los que se permite trasladarse a otro pueblo o ciudad si así lo desean. Por lo tanto, los nobles suelen cuidarse mucho de no exigir demasiadas rentas, e intentan que los campesinos no sientan ningún deseo por marcharse.

VESTIMENTA

Los hombres de Dor-en-Ernil suelen llevar largas túnicas con un cinturón, túnicas que suelen estar hechas de lino o de lana ligera; calzan sandalias o botas de materiales suaves. Cuando el clima es más frío, suelen vestir con medias y con mantos de lana o piel. Si salen para cazar o montar a caballo, se ponen unos pantalones de piel y unas botas altas. Las mujeres llevan unos largos vestidos de lino o lana, así como sandalias o babuchas.

Los nobles y los plebeyos se diferencian por los bordados y por el corte y la calidad del material. El atuendo ceremonial para la corte de la nobleza es bastante distintivo, y refleja una influencia élfica. Los hombres visten con unas largas túnicas bordadas hechas de seda o algodón con mangas anchas, mientras que las mujeres se adornan con vestidos de seda translúcida; ambos completan sus atuendos con unas voluminosas capas teñidas y con unos bordes adornados según su rango.

DIETA

La dieta de los dúnedain es sabrosa y variada, y se nutre de una gran variedad de fuentes culinarias: pan dulce, queso, muchas frutas y verduras, aceite de oliva o mantequilla, docenas de pescados diferentes, crustáceos y moluscos, carne, etc. Las bebidas más comunes suelen ser el vino, la cerveza y la hidromiel. Los nobles gozan de una mayor proporción de carne que de pescado, así como de mejor calidad en las bebidas, poseyendo por ejemplo ciertos vinos importados de Dorwinion. Todas las clases utilizan la sal y las especias de hierbas como conservantes o condimentos.

ARQUITECTURA

La piedra es el material de construcción preferido por los dúnedain, y su habilidad para el trabajo de la piedra sólo es superada por la de los enanos; no sólo los castillos y las ciudades, sino también muchas haciendas de los granjeros, reflejan el arte del constructor. Los techos embaldosados y los suelos en forma de mosaico embellecen los hogares más ricos, mientras que los techos de paja y los suelos de madera es todo lo que pueden permitirse los plebeyos. El hogar de un noble puede tener incluso agua corriente, y sistema de calefacción central formado por tuberías de vapor y chimeneas calentadas por un fuego subterráneo; la arquitectura dúnadan está considerablemente avanzada. Sus planos, a menudo muy elaborados, muestran ciertos vínculos con el pasado, así como alguna influencia por parte de los elfos. Las mansiones dúnedain, por ejemplo, suelen tener a menudos unos patios y fuentes con columnatas, incluso en las mesetas más frías.

OCIO

Como recreo, los nobles dúnedain suelen dedicarse a la caza, la cetrería y la hípica. Los plebeyos disfrutaban nadando por la orilla y zambulléndose desde los acantilados de Belfalas. Navegar es un placer que todos comparten, desde el Príncipe en su galera real hasta el pescador con su modesta arenera. En sitios cerrados, todos acostumbran a jugar a los acertijos, y también les gusta probar su inteligencia con el ajedrez.

NOTA: En el ajedrez dúnadan, los alfiles son llamados “magos”, y el rey adopta el papel tradicional de la reina. El senescal ocupa el lugar del rey, quedándose “en casa”, por así decirlo. Puede que el rey caiga en combate, pero el juego continúa, ya que en la tradición dúnadan, el senescal representa la continuidad del reino.

OPINIONES CULTURALES

Los dúnedain admiran enormemente a los elfos, y a menudo intentan emularlos. También respetan a los hombres del norte, a quienes consideran valientes y hábiles guerreros, aunque no estén totalmente civilizados. En lo que respecta a los altos hombres de Gondor, la relación entre los dúnedain y los hombres del norte es como la de un sabio padre con su vigoroso e impetuoso hijo.

Los eredrim y sus parientes dundlendinos, por otro lado, son considerados como un pueblo inculto. Es tolerancia, y no amor, lo que sienten los dúnedain por ellos. Consideran a los montañeses como unos salvajes luchando -aunque son soldados duros si se les entrena de la forma adecuada-, aunque la mayoría de los dúnedain dejan de lado a los montañeses si no se trata de una batalla. Los demás “hombres extranjeros” no son mejores, ya que los dúnedain los clasifican a casi todos como orientales o haradrim. Ambas etiquetas describen a unos pueblos normalmente bárbaros, y se atribuyen a razas que la mayoría de las veces constituyen enemigos de Gondor. Los enanos, pese a que son respetados por su destreza con los metales y la piedra, son considerados como un pueblo muy alejado de la sofisticación élfica. Sin embargo, cualesquiera que sean sus verdaderos sentimientos, los dúnedain suelen tratar cortésmente a todos los demás pueblos hasta que se les demuestre que no la merecen.

5.2 MONTAÑESES

Los habitantes de las Ered Tarthonion, llamados eredrim (S. “Pueblo montañés”) por los dúnedain, son un pueblo relativamente robusto y de una estatura mediana. Aunque se parecen a los dundlendinos que viven más al norte, son más oscuros y suelen tener los ojos y la piel castaña, una complejión más robusta y unos rasgos más morenos. Los varones suelen llevar bigote y gruesas barbas. Su esperanza de vida es la de los hombres comunes: la adolescencia dura hasta los 16 años, los primeros años de la edad adulta van desde los 17 hasta los 25, la primavera de la vida dura desde los 26 hasta los 40 años, la madurez alcanza desde los 41 hasta los 60 años, y la vejez va desde los 61 hasta los 80 años, con una edad máxima raramente alcanzada de 100 años. La vejez es un periodo de declive físico, y en algunos casos también de senilidad.

HOMBRES, MUJERES Y NIÑOS

Como si compensara la brevedad de sus vidas, los eredrim se casan poco después de salir de la adolescencia, y engendran muchos hijos para compensar las pérdidas por enfermedades, accidentes y guerras. Afortunadamente, la Plaga no llegó hasta las montañas, ya que los eredrim no tenían ninguna medicina lo suficientemente fuerte como para contrarrestarla.

Entre los eredrim, el marido y la mujer juegan un papel casi igual. Aunque sólo los hombres van a la guerra, las mujeres defienden sus hogares, y su coraje ha inspirado a más de un grupo de hombres que huían en retirada. Los hijos son entrenados en la ocupación del padre; pero como a menudo



suelen tener una herencia poco adecuada, los hijos aprenden pronto a ser responsables.

CLASES SOCIALES

Los pueblos eredrim están gobernados por una pequeña aristocracia guerrera, basada más en los méritos que en el lugar de nacimiento. La gran mayoría de la población la constituyen los granjeros y los pastores; sólo unos pocos son artesanos. Es el ganado, y no el oro y la plata, lo que simboliza el estatus y la riqueza. Aunque los eredrim que roban dentro de su propio pueblo son exiliados, las incursiones contra rebaños de pueblos vecinos son consideradas como un medio admirable de conseguir riquezas. En realidad, el robo de ganado goza de una enorme popularidad como medio de hacerse adulto, y rivaliza con la pelea como deporte favorito.

Estas luchas internas e incursiones son bastante comprensibles si se tiene en cuenta la desunión existente entre los pueblos eredrim. Lo más normal suele ser que estén constantemente peleando. Se necesitaría un líder carismático que uniera a los clanes bajo un objetivo común, no importa lo noble que fuera dicha meta. Los eredrim sienten gran lealtad hacia su clan y su pueblo, que vienen a ser lo mismo, aunque en segundo plano también suelen ser fieles a una banda (o familia) dentro del pueblo.

IDIOMA Y CULTURA

Todos los eredrim hablan un dialecto del dunael, aunque algunos saben hablar también una versión algo tosca del oestron. La cultura está reducida a los chamanes tribales, los sabios y los sacerdotes de la naturaleza (animistas) de los eredrim, muchos de los cuales conversan en daenael (dunael antiguo).

Los plebeyos eredrim suelen llevar un atuendo sencillo del color de la tierra: túnicas y pantalones de lana con zuecos de madera o botas de cuero para los hombres, y trajes rectos de lino o vestidos de lana con zuecos de madera para las mujeres. Los jefes y los guerreros poseen mantos de pieles y unas ropas de brillantes colores adornadas con tiras de cuero, colgantes o dibujos a cuadros. Como sólo los guerreros pueden permitirse las armaduras y armas de metal, disfrutan vistiendo con sus complementos militares en la mayoría de las actividades públicas, ya que les confieren una condición superior al resto.

La dieta de los eredrim suele ser bastante suave. El pan y las verduras suelen ser bastante asequibles, pero sólo los guerreros pueden comprar carne roja y buena cerveza de forma regular; los demás se las apañan con las aves de corral y la cerveza casera. La mantequilla, la leche y el queso son bá-

sicos para cualquier familia que tenga un número respetable de cabras o ganado. Los eredrim suelen celebrar enormes fiestas entre pueblos, reuniones que a menudo se celebran para olvidar alguna antigua rencilla. Dichas ocasiones están marcadas por los concursos de bebida, los desafíos entre guerreros, y por un carácter general bastante pendenciero. Como consecuencia de sus raíces procedentes de los daen coentis, los eredrim son chillones y bulliciosos, pero pueden volverse grandes oradores, y su tradición oral tiene una imaginación bastante rica.

Aunque los eredrim tienen cierta habilidad en el trabajo de la piedra, están muy lejos del dominio que tienen los dúnedain en este arte. Los miembros más prósperos pueden vivir en casas de piedra, pero la mayoría de los plebeyos construyen sus hogares con madera, y en algunos casos incluso con ramas y masilla. Las comodidades están muy por debajo del nivel de los dúnedain. Los suelos de tierra suelen ser lo más normal, y los hogares suelen tener agujeros para el humo en lugar de chimeneas. Los animales suelen ser alojados en uno de los extremos de la casa, mientras la familia reside en el otro extremo.

RELIGIÓN

Los eredrim practican dos tipos de religión. La mayoría de la gente escucha a los chamanes tribales, y adoran a los valar tal y como se manifiestan a través de la naturaleza, aunque utilizan extrañas asociaciones de una forma algo distorsionada. Estos rituales sugieren un punto de vista muy supersticioso respecto al mundo. Las fuerzas naturales omnipresentes y todopoderosas son inexplicables. Los eredrim aplacan a estos espíritus mediante el sacrificio. La cremación es la ceremonia funeral más tradicional.

Sin embargo, una gran minoría de los eredrim sigue unas creencias totalmente diferentes. Recuerdan que hace eras sus ancestros adoraban al Señor Oscuro y gozaban de gran riqueza y poder, y por lo tanto se dedican a seguir las “costumbres antiguas”. Estas prácticas datan de un tiempo anterior a la subyugación a manos de los dúnedain. Pero pocos comprenden las normas de un pasado distante, procedentes de una sociedad sin registros escritos, así que aún existen muchos secretos para ellos.

Bajo la influencia oculta de los agentes de Sauron, hay algunos que incluso han vuelto a la antigua costumbre de rendir adoración a la Oscuridad. En los sitios más aislados de las montañas, sacrifican animales, y en algunos casos incluso hombres cautivos. Rezan por el retorno del Rey del Mundo, y consideran al Señor Oscuro como el Amo de los Hombres, burlándose de las pretensiones de sus gobernantes mortales, los dúnedain.

RELACIONES CON OTRAS CULTURAS

Los eredrim de las Ered Tarthonion son un pueblo cada vez más reservado, suspicaz con los extraños. Pocos tienen contactos con los dúnedain, salvo para pagar el tributo anual a los agentes del Príncipe, y la mayoría odia a sus gobernantes. También temen a los elfos, y suelen huir de ellos.

Los eredrim son una cultura moribunda. A pesar de que luchan para conservar sus antiguas costumbres, el conocimiento de sus antepasados está desvaneciéndose poco a poco. La vida en las montañas es dura, y la presión por parte de la cultura gondoriana es muy fuerte. Muchos de los mejores hombres, a quienes les gustaría mejorar las condiciones de vida de su raza, abandonan las montañas y se llevan a sus familias hasta los valles fluviales, asimilando la cultura de los dúnedain.

5.3 LOS PLEBEYOS DE LAS TIERRAS BAJAS

Los valles fluviales interiores del sur de Gondor han visto cómo se desarrollaba una cultura, mezcla de las culturas dúnadan y eredrim, durante los últimos siglos. Tras la derrota de Sauron, muchos campesinos dúnedain renunciaron a su propia aristocracia guerrera y aceptaron a los dúnedain como gobernantes, en lugar de huir a las colinas. Los pequeños nobles de Gondor que establecieron sus mansiones en esta región demostraron ser unos señores justos, y dieron a sus súbditos pocas razones para sublevarse. Los dúnedain consideran ahora a estos eredrim civilizados como los “plebeyos”, mientras que los eredrim de las montañas llaman a estos más numerosos campesinos los “Subyugados” (Du. “Offak”).

Aunque la nobleza de esta región mantiene su carácter dúnadan, los plebeyos dúnedain suelen mezclarse frecuentemente con la población nativa, produciendo una estirpe de hombres ligeramente más altos y más longevos que los hombres comunes. Sin embargo, sea cual sea su historia familiar, todos los habitantes de esta región hablan con fluidez el oestron. Muchos de los plebeyos hablan también un dialecto dúnedain, mientras que unos pocos individuos de ascendencia dúnadan conocen el sindarin (aunque raramente lo hablan).

La estructura familiar, la dieta y el estilo de vestir dependen enormemente de la identidad cultural de un individuo determinado. En la mayoría de los casos, los elementos menos significativos del estilo de vida de un plebeyo han sido absorbidos de las culturas locales. Sin embargo, la “civilización” de los eredrim ha conllevado un cierto abandono de las costumbres tradicionales, como el robo de ganado y la cremación, así como una re-educación en sus actitudes hacia los valar. Al mismo tiempo, los aristócratas dúnedain locales han ido aceptando lentamente el punto de vista de sus súbditos, un punto de vista provinciano, con un mayor respeto por los poderosos guerreros que por los eruditos, y con una ligera desconfianza hacia el pueblo de los elfos.

5.4 LOS ELFOS DE EDHELLOND

Los elfos, los Primeros Nacidos de los Hijos de Eru, son la raza racional más antigua de toda la Tierra Media. Son inmortales, y se desenvuelven en la vida de formas absolutamente extrañas para los hombres. Su vínculo con los Príncipes de Dor-en-Ernil siempre ha sido fuerte, ya que la Línea de Príncipes posee sangre élfica.

LA ARISTOCRACIA SINDA

Los elfos que viven en Edhellond son de dos tipos. Los líderes del refugio son principalmente sindar, “elfos grises” de origen teleri. Los elfos sindar son considerados menos poderosos que los altos noldor, pero su talento y sus poderes mágicos son lo suficientemente impresionantes para los simples mortales. Antiguamente se encontraban entre las Tres Razas de los Eldar que emigraron desde el este, aunque no llegaron a cruzar el mar, y decidieron quedarse en Beleriand. Con el hundimiento de esa tierra al final de la Primera Edad, los supervivientes se dispersaron por el mundo; algunos llegaron hasta el sur y fundaron Edhellond.

Los sindar tienen el cabello oscuro, la piel clara y los ojos azules o grises. Son esbeltos, y aunque son ligeramente más



altos que los plebeyos, ha menudo resultan algo más bajos que los dúnedain y/o los altos elfos, los noldor. Al igual que todos los elfos, son inmunes a las enfermedades o a la muerte por vejez, aunque muchos mueren por heridas o de pena. Otros simplemente abandonan Endor cuando se cansan de la vida en las tierras de los mortales. Cruzan el Gran Mar a través del “camino curvado” hasta llegar a las Tierras Imperecederas al oeste, y nunca regresan. Los refugios élficos en Endor sirven de puntos de partida, y el pueblo de Edhellond ha sido testigo de la despedida de muchos de sus hermanos.

A pesar de su inmortalidad, los sindar parecen haber vivido milenios, aunque muchos conservan un aspecto “atemporal”, mezclando rasgos de vejez y de juventud. Los sindar visten con largas túnicas y mantos de seda muy voluminosos. Algunos de sus atuendos parecen ser de un color gris neutro, pero dichas ropas suelen adaptar su color a cualquier entorno natural.

Los sindar proporcionan a Edhellond la mayor parte de sus carpinteros de barcos y navegantes, ya que los elfos grises personifican el amor eterno por el mar. Hablan su propia lengua sindarin, pero todos conocen también el oestron, y muchos están familiarizados con los idiomas de los noldor y de sus compañeros silvanos. Suelen ser bastante cultos, y utilizan las tengwar a la hora de escribir. Sus obras de arte hechas a pincel -al igual que su hermosa música y sus encantadoras esculturas- suelen ser las mejores que se pueden encontrar en Edhellond. La mayoría de los sindar son también unos expertos hechiceros, aunque se muestran bastante cautos a la hora de mostrar sus habilidades mágicas al completo.

LOS ELFOS SILVANOS

Los elfos silvanos, o avari, conforman la parte “plebeya” de Edhellond. Estos elfos, relativamente numerosos, llegaron al sur procedentes de Lórien y el Bosque Negro durante la Segunda Edad y los primeros años de la Tercera, en busca de aventuras y por miedo a la Sombra que había aparecido en su tierra natal.

Los elfos silvanos tienen los rasgos rubicundos, el pelo de color castaño arenoso, los ojos de color azul o verde, y una complexión bastante ligera. Son más bajos que el resto de razas de los eldar, pero son inmortales y suelen conservar su apariencia jovial durante mucho tiempo.

Como su nombre sugiere, el estilo de vida de los elfos silvanos originales se basaba en el bosque. Los elfos silvanos son cazadores y recolectores por naturaleza, pero los que viven en Edhellond se han adaptado a su hogar junto al mar. Todos se han dedicado a la pesca con la misma pasión con

que lo hacían a la caza, y el refugio élfico es bastante conocido por sus alimentos marinos. Como los silvanos no se preocupan demasiado por la agricultura, los ciudadanos de Edhellond suelen requerir una gran cantidad de terreno de caza bien provisto de presas, y también una parcela de aguas de pesca bastante grande.

Los elfos silvanos suelen llevar unas túnicas y unas medias verdes y marrones bastante funcionales, muy apropiadas para el camuflaje en los bosques. Cuando están en el mar, adoptan un atuendo de color azul verdoso. Hablan sus propios dialectos silvanos, pero la mayoría mezcla palabras procedentes del sindarin de sus señores. No son muchos los que conocen el oestron, pero aquellos que se aventuran en las Tierras del Príncipe hablan la Lengua Común bastante bien. Los elfos silvanos no son tan hábiles en el uso de la magia como los sindar, pero se limitan menos a la hora de mostrar sus poderes, lo que hace que los hombres los consideren peligrosos.

VIDA ÉLFICA

Muchos de los elfos de Edhellond no se llegan a casar nunca, y aunque los que lo hacen suelen tener varios hijos, comparado con toda la eternidad, ese es un logro muy pequeño. Los elfos son demasiado independientes como para seguir las costumbres domésticas de los Nacidos Después, y muchos evitan toda responsabilidad asociada con la creación de una familia. Sin embargo, los lazos del parentesco élfico son muy importantes, y son enormemente respetados.

Los elfos son famosos por sus maravillosas y mágicas fiestas. Celebradas en las cavernosas mansiones de su refugio o bajo las ramas de los claros boscosos, estas reuniones están misteriosamente iluminadas y gozan una asombrosa cantidad de excelente comida, comida que aparece repentinamente de la nada. Para un mortal, ser invitado a una de estas fiestas es un honor y una aventura. También es una delicia, porque incluso el más vulgar de los alimentos de los elfos supera de largo cualquier comida de los humanos. Una rebanada de lembas, el pan del camino élfico, nutre a los viajeros para un largo día de viaje, y el licor élfico puede recomfortar al viajero más cansado y aterido.

ADORACIÓN

Los dos grupos élficos de Edhellond reverencian a los valar, y algunos de los residentes más ancianos pueden afirmar que vieron a los Poderes durante la Primera Edad, cuando sus fana todavía aparecían por las tierras mortales. Sin embargo, los elfos comprenden los propósitos de los valar desde su propio punto de vista imperfecto, y por lo tanto consideran la mortalidad de los hombres como una condena más que como un don. Pocos entre los Primeros Nacidos se dan cuenta de cómo la inmortalidad ha ido dando forma a sus caracteres: la despreocupación de los elfos y su negación a tomar ningún compromiso son respuestas a la carga que significa la vida eterna, puesto que ellos van viendo cómo todos los demás van desapareciendo mientras que ellos siguen viviendo sin cambiar ni un ápice. Cuando un elfo está demasiado apegado a las cosas del mundo mortal, el dolor de las pérdidas continuas se hace casi insoportable. Sólo los ideales sobre la belleza son tan inmortales como su raza, y es a dichos preceptos a los que se dedican la mayoría de los elfos.

RELACIONES CON LOS DEMÁS

Las relaciones de los elfos con los demás pueblos siempre se ven afectadas por su aparente “distanciamiento” del mundo mortal. De todos los pueblos, los elfos son los que

están más cerca de los longevos dúnedain, pero una relación demasiado allegada con un elfo puede recordar a un dúnadan que la inmortalidad que tanto desea no podrá ser conseguida nunca. Los elfos que se casan con los dúnedain deben rechazar su inmortalidad o bien resignarse a ver partir a sus cónyuges una vez llegue la hora.

Otros hombres, y otras razas, temen a los elfos y su magia, y les evitan si pueden. Los eredrim raramente se encuentran con los Primeros Nacidos, pero cuando lo hacen enfocan el encuentro con ansiedad y sospechas. Su miedo provoca en ocasiones acciones violentas, en particular cuando los montañeses quedan asombrados o se sienten arrinconados. (Naturalmente, la hostilidad entre enanos y elfos, procedente de épocas antiguas y alimentada por los caracteres opuestos de estas dos razas, es tan eterna como los mismos elfos.)

BARCOS ÉLFICOS

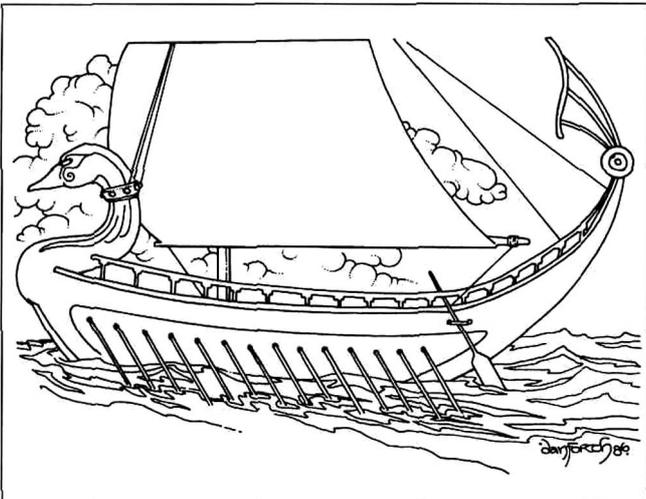
Los barcos de Edhellond son una parte integral de la cultura de este puerto. Los sindar son los mejores carpinteros de barcos de todos los eldar, y se dice que sus barcos nunca se hunden en alta mar. La construcción de tingladillo de los barcos élficos fue inspirada al contemplar las plumas superpuestas de los cisnes, y todos los barcos élficos muestran en algún lugar una cabeza de cisne. Algunos llegan a imitar la elegante forma de los cisnes. Unos pocos barcos élficos están pintados con brillantes colores, pero los tablazones de la mayoría suelen estar formados por madera blanca o gris procedente de los abedules gigantes. Tres diseños son los que predominan en Edhellond:

Celebrist (S. “Cuchilla de plata”).

El típico buque de guerra élfico tiene un sólo mástil y una vela cangreja, y depende básicamente del poder de los remeros. Los remeros élficos muestran una enorme resistencia durante los largos viajes, ya que sólo necesitan unas pocas horas de descanso. Los remeros hacen también las funciones de arqueros, y son tan ágiles que pueden disparar rápidamente hacia el mar embravecido. Hay 15 de estos barcos en Edhellond.

Aearran (S. “Vagabundo marino”).

Este bajel es el favorito de los nomádicos elfos silvanos. Tiene una vela cangreja y otra latina, y es capaz de alcanzar una extraordinaria velocidad cuando tiene el viento a favor. También puede ser propulsado lentamente a remos, si es necesario viajar río arriba o si el barco está en mar calmado.



CELEBRIST (Nave de guerra élfica, diseño de tingladillo)

Suele llevar una pequeña carga, debido al comercio entre las comunidades élfica y dúnadan. Edhellond tiene 12 de estos bajeles.

Barco-cisne o Pelannun (S. “Rondador del atardecer”).

Cuando los elfos llevan a cabo su último viaje hacia el oeste, su barco debe ser una obra maestra, y este bajel personifica esa idea. Tiene dos velas cangrejas y una vela latina, y a ambos lados tiene un castillo. Tiene la forma de un cisne (más aún que los demás diseños), y a menudo se le llama barco-cisne; su diseño ha recibido una gran influencia por parte de los carpinteros de barcos blancos de Dol Amroth. Un Pelannun puede llevar numerosos pasajeros y posesiones, y soportar las mayores tormentas en el Gran Mar. Sólo quedan anclados tres de estos grandes barcos en Edhellond. (Ver la sección 14 para las estadísticas de estos barcos.)

6. POLÍTICA Y PODER

Técnicamente, Dor-en-Ennil es una de las provincias de Gondor, al igual que Lamedon o Lebennin; sin embargo, goza de una independencia mucho mayor y, en muchos aspectos, es tratada más como una de las residencias privadas del rey (como por ejemplo Anórien o Ithilien). Es una región única, ya que su Príncipe ocupa un lugar especial dentro de los asuntos políticos gondorianos. Sólo las líneas reales directas y los senescales del Reino del Sur gozan de una condición superior.

6.1 GOBIERNO

El reino de Gondor puede ser descrito como una monarquía absoluta, aunque tiene ciertos rasgos pertenecientes al feudalismo más tradicional y a las estructuras constitucionales. El rey (S. “Aran”; pl. “Erain”), cuyo poder queda simbolizado por la Corona Alada, personifica el poder ejecutivo, legislativo y judicial. Supervisa la diplomacia, capitanea ejércitos, concede títulos y decreta castigos. Su poder sólo se ve limitado por las obligaciones no escritas que mantienen las leyes tradicionales del reino, que sólo pueden ser cambiadas con el consenso del Concilio de la Corona. Este augusto cuerpo incluye a los nobles más importantes del reino, y el Príncipe de Dor-en-Ennil es uno de sus miembros más influyentes.

Fue el rey Rómendacil I quien creó el cargo de Senescal (S. “Arandur”), y el rey Minardil convirtió el cargo en un privilegio exclusivo de los descendientes de su sirviente, Hurin de Emyrn Arnen. Este cargo suele ser ostentado por un hombre sabio, de edad avanzada, al que se le prohíbe participar en persona en las guerras o abandonar el reino. Gobierna en la ausencia del rey, y asegura la continuidad entre los reinados.

A diferencia de otros señores provinciales, el Príncipe (S. “Ernil”; pl. “Irnil”) de Belfalas es considerado como un gobernante casi autónomo. Paga un tributo anual al rey, y debe enviar tropas en ayuda del rey en tiempos de guerra, pero por lo demás gobierna como le venga en gana, aunque siempre está sujeto a las leyes tradicionales del reino. El título de Príncipe es hereditario, y pasa al primogénito de cada familia, o si no hay hijos, al pariente varón más cercano. El símbolo de autoridad del Príncipe es la Corona del Mar, una diadema de mithril con perlas incrustadas.

LOS VASALLOS DEL PRÍNCIPE

El Príncipe gobierna su dominio desde el Castillo de Dol Amroth. Mantiene un control directo sobre la ciudad y la península del mismo nombre, y nombra a un Guardián del Castillo Amrúnaur, quien supervisa dicha fortaleza y la reserva forestal cercana. El resto de Dor-en-Erníil está separado en pequeños feudos gobernados por la nobleza menor de Belfalas y Dor-im-Nín (S. "Tierra entre las aguas") al norte. Estos nobles vasallos deben pagar un impuesto anual al Príncipe, y deben mantener las leyes de éste dentro de sus dominios. Si tienen edad para combatir, deben servir en la guarnición de uno de los castillos durante tres meses de cada año. Todos ellos se unen al ejército del Príncipe en tiempos de guerra.

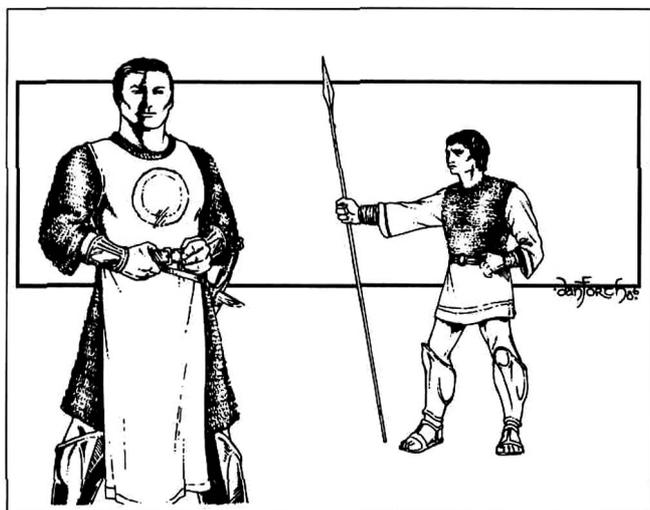
LOS EREDRIM

Los eredrim de las Ered Tarthonion viven en sus desuñidos pueblos bajo el mandato de cada jefe respectivo. Al igual que la nobleza, remiten un tributo anual, pero su pago se hace exclusivamente en ganado. El Guardián del castillo Amrúnaur, representante del Príncipe en esas zonas elevadas, recoge los impuestos y registra cada entrega en el Libro del Guardián. El tributo se impone según la cantidad de pueblos que haya, ya que sería imposible mantener un censo relativamente preciso de los eredrim. En los demás aspectos, los eredrim no son molestados en absoluto.

EL FEUDO DE LINHIR

Linhir forma parte del dominio del Príncipe, pero su señor es elegido directamente por el rey. Así que, a pesar de que el señor de Linhir gobierna en lo que antaño fue la capital del Príncipe, y aunque es el vasallo más fuerte del Príncipe, conserva una cierta independencia. El feudo de este señor se extiende al otro lado del Gilrain hasta Lebennin, y los impuestos de dichas tierras, junto con todos los impuestos de los muelles, van directamente a la Tesorería del Rey. Incluso la Casa de la Moneda de Linhir se encuentra bajo vigilancia directa del rey, ya que el acuñador no puede fabricar monedas sin el permiso de la Casa de la Moneda de Minas Anor (Minas Tirith).

Sin embargo, Linhir es quien proporciona la mayor cantidad de ejército y flota de Dor-en-Erníil, y el señor administra los casos civiles en favor del Príncipe. Su Casa de la Moneda produce la mayor parte de las monedas de cobre y algunas de las monedas de plata que llevan el emblema del Príncipe, y los impuestos del señor representan una gran parte de la recaudación enviada a Dol Amroth. Desafortunadamente pa-



ra la Casa de Dol Amroth, esta región carece de la unidad política de Belfalas, un obstáculo bastante considerable cuando se encuentran en tiempos de guerra.

LOS ELFOS DE EDHELLOND

Edhellond constituye una colonia totalmente independiente gobernada por su propio Concilio. Este cuerpo, compuesto por el maestro carpintero de barcos y por otras figuras respetadas, decide tanto la política propia como la exterior del puerto élfico. Su palabra es la ley, pero los elfos que les eligen se guían más por un sentido común general que por una legislación formalizada. Los elfos no pagan tributo a ninguna otra autoridad, y coexisten con Gondor bajo un tratado de amistad formado tanto por el rey como por el Príncipe.

6.2 TECNOLOGÍA GUERRERA DE DOR-EN-ERNIL

Los guerreros y marineros de Dor-en-Erníil se encuentran entre los mejores de todo Endor. Además de la propia guardia del Príncipe y de los Montaraces Reales, los guerreros al servicio del Príncipe son los más duramente entrenados, mejor equipados y más leales de toda la hueste de soldados gondorianos. Los marinos del Príncipe, y también los de Edhellond, son inigualables.

Esta habilidad en la guerra dice mucho en favor de la sociedad de Dor-en-Erníil, pero también sugiere una necesidad de prestancia a la hora de enfrentarse a las amenazas procedentes de Umbar y Harad, así como las que podrían aparecer en las mesetas del dominio del Príncipe. Los residentes de la Tierra del Príncipe son bastante adinerados y protegen sus riquezas con considerable fervor.

6.21 EL EJÉRCITO Y LA ARMADA DEL PRÍNCIPE

El Príncipe mantiene unas pequeñas guarniciones permanentes de caballeros, escuderos, arqueros y soldadesca en Dol Amroth, el Castillo de Amrúnaur y ocho torres costeras que actúan como puestos de vigilancia contra las incursiones de los corsarios. En tiempos de paz, su flota incluye un complemento de cuatro barcos patrulla costeros. Estas fuerzas se ven aumentadas por las guarniciones de sus vasallos, que están divididas entre los siete castillos y las quince torres que conforman las fortalezas de la nobleza de Dor-en-Erníil.

En tiempos de guerra, el ejército del Príncipe (S. "Dagarim Erníil") puede reunir entre 8,000 y 10,000 guerreros, algunos de los cuales están incluidos dentro de la flota de ocho galeras de guerra y al menos una docena de barcos filibusteros y transportes (o mercantes) armados. La flota del señor de Linhir incluye sólo dos barcos patrulla costeros, aunque en tiempo de guerra se les añaden tres galeras y otros tantos mercantes armados. (Caso de que estos bajeles sean insuficientes, el Príncipe siempre puede pedir ayuda a la gran Flota Real situada en Pelargir.)

GUERREROS

Hay varias clases de guerreros en esta región.

1) Los **caballeros** (S. "Requain"; sing. "Roquen") son los mejores jinetes de Gondor, un cuerpo de élite de caballería pesada. Sirven a las órdenes del Príncipe, y se les puede distinguir por la curvada cresta en forma de cisne plateado que adorna sus yelmos. Estos nobles suelen llevar cotas de malla o medias corazas, escudos normales, y están equipados con lanzas, espadas largas (S. "anket"; pl. "enkit") y espa-

das cortas (S. "eket"; pl. "ikit"). Están entrenados para cargar en formación cerrada con sus enormes caballos de guerra grises, arrasando a la mayor parte de las formaciones enemigas. Sus caballos, muchos de los cuales son importados desde Calenardhon (Rohan), son fuertes, seguros, y capaces de llevar a cabo algunas maniobras excepcionalmente complejas.

2) Los **escuderos (S. Ohtar)** constituyen la caballería media o pesada de Dor-en-Ennil. Cada escudero sirve a un caballero particular, y a menudo aspira a convertirse también en caballero. Suelen llevar camisolas de malla y grebas, escudos normales, y están armados con lanzas, espadas cortas y arcos compuestos. Los escuderos pueden seguir a los caballeros a los que sirven en una segunda línea de carga, o bien llevar a cabo misiones de protección o de reconocimiento.

Los caballeros y los escuderos de Dor-en-Ennil conforman el cuerpo de caballería más notable de todo Gondor. Los ejércitos de Gondor dependen de sus ayudantes los nórdicos en lo que respecta a su brazo de caballería, y sólo mantienen una pequeña fuerza de caballería dúnadan media y pesada para llevar a cabo misiones de protección y comunicaciones.

Tanto los caballeros como los escuderos visten con sobrecapas azules blasonadas con el emblema del Príncipe, un barco-cisne plateado. Están organizados en compañías de 60-80 hombres bajo el mando de los principales caballeros (S. "Arequain"), los Portaestandartes.

3) Los **soldados del Príncipe** son un cuerpo de veteranos arqueros profesionales reclutados principalmente en las zonas de las colinas y en los valles fluviales interiores. Estos soldados llevan camisolas de malla, y están armados con arcos largos de tejo (la tradición procedente de Númenor de construir arcos compuestos hechos de acero se ha perdido) y espadas largas. Pueden montar a caballo cuando se dirigen a una batalla, pero luchan a pie.

4) La **soldadesca** es un veterano cuerpo de infantería pesada. Llevan camisolas de malla y grebas, y van equipados con todo tipo de armas. En Belfalas, las picas y las espadas largas son las favoritas, mientras que los soldados procedentes del norte prefieren las espadas largas y los arcos. Los oficiales llevan cotas de malla, y suelen montar a caballo.

5) La **milicia** constituye la infantería ligera, con cierto entrenamiento pero poca experiencia en los campos de batalla verdaderos. Suelen llevar petos de cuero y están equipados con armas no demasiado caras, como lanzas y hachas. Componen alrededor de dos terceras partes del ejército del Príncipe, una proporción relativamente pequeña cuando se compara con las huestes de otras provincias. Estos guerreros suelen actuar únicamente en defensa de su territorio natal, ya que una ausencia prolongada en sus hogares causaría una disrupción económica. Sólo una urgencia extrema justificaría su presencia en una campaña prolongada.

La infantería de Gondor está organizada en compañías, que normalmente suelen consistir en 100 soldados encabezados por un capitán y 5 sargentos, pero que puede llegar a tener entre 60 y 300 miembros, según la necesidad. Ocasionalmente se suelen unir varias compañías para formar unas divisiones que no tienen tamaño fijo, y que están comandadas cada una por un importante señor (por ejemplo, el escudero de Dol Amroth). Normalmente son agrupaciones regionales, aunque la presión de los combates suele requerir una mayor flexibilidad.

La infantería está entrenada para llevar a cabo dos formaciones de combate principales. Cuando los números están igualados o son favorables, utilizan el escudo-cuña (Q.

"Nerhehta"; S. "Dirnaith") para cargar y dividir las líneas enemigas. El muro de escudos (Q. "Sandastan"; S. "Thangail") se utiliza en defensa, y está formado por dos apretadas filas que se pueden arquear por cualquier extremo hasta formar un círculo, con lanzas y armas de asta sobresaliendo, si están siendo rodeados.

Las tropas dúnedain suelen llevar provisiones para dos días, así como un "morral de emergencia" que contiene pan del camino y un frasco de licor. Los caballos pequeños -aquellos que se consideran inadecuados para ser montados por los altos dúnedain- llevan la mayor parte del peso y las provisiones. La infantería dúnadan puede cubrir hasta 36 kilómetros al día con su armadura completa, y a marchas forzadas pueden llegar a alcanzar la cifra de 54 kilómetros diarios. Los hombres comunes de la milicia del Príncipe, más bajos y menos fuertes, se mueven más despacio: 27 kilómetros al día con armadura o 40 kilómetros al día a marchas forzadas.

ORGANIZACION MILITAR

Los ejércitos de Gondor suelen estar divididos en cinco partes: (1) una vanguardia de caballería; (2) un centro en el que se encuentran el comandante, sus guardias, el grueso de la infantería y una caravana con las provisiones; (3) el ala derecha y (4) el ala izquierda, capitaneadas por los principales subordinados del comandante; y (5) una retaguardia. Sin embargo, antes de prepararse para el combate, el comandante dúnadan suele estudiar la composición del ejército enemigo, ya que la situación puede exigir una nueva formación. Si el enemigo posee una caballería potente, los dúnedain siempre intentan entrar en combate en sitios elevados, ya que sus fuerzas, básicamente formadas por la infantería, son muy vulnerables a una carga de caballería si son atrapadas en las llanuras.

Los generales dúnedain suelen ser unos comandantes prácticos en el campo y unos eruditos en la teoría militar. Su habilidad para coordinar los movimientos de varios ejércitos y flotas, y de asegurarse provisiones cuando están lejos de casa, proporciona a Gondor una ventaja importante sobre sus enemigos, bastante menos sofisticados: los orientales, los sureños y los orcos. Aunque actualmente se encuentran defendiéndose estratégicamente, los ejércitos de Gondor raramente pierden una batalla a menos que sean sorprendidos o enormemente superados en número. Con la población descendiendo rápidamente, Gondor no puede permitirse recibir una derrota importante o perder un ejército en campaña.

LA FLOTA

Los robustos buques de guerra del Príncipe están ideados para soportar las habitualmente embravecidas aguas de la Bahía. Suelen tener varias formas, pero todos poseen entre una y tres velas latinas (triangulares) y alcanzan una buena velocidad si tienen el viento a favor. En combate, o cuando no gozan del favor del viento, dependen de los remos, y en ocasiones tumban completamente sus mástiles. Estos barcos suelen llevar una buena cantidad de soldados listos para abordar otros barcos, y están equipados con balistas. Los guerreros marinos proceden de la soldadesca, mientras que los remeros proceden de la milicia. Están ligeramente armados, ya que visten con petos de cuero y empuñan unas pesadas espadas cortas, alfanjes o hachas.

Los barcos patrulla costeros están bastante bien contruidos y son muy manejables. Tienen una quilla desmontable, compuesta por unas orzas que se insertan en ranuras del casco y que son selladas con juntas. La quilla se saca si el barco necesita maniobrar en aguas costeras, especialmente

cerca de los bancos de arena. Como es normal en los barcos fabricados siguiendo las técnicas de construcción locales, estos bajeles tienen una sola vela latina y se mueven a gran velocidad tanto a vela como a remos. No están preparados para luchar contra los buques de guerra corsarios, sino para atrapar contrabandistas. Los remeros de estos barcos están armados como los guerreros, y están entrenados para luchar en espacios cerrados, como suele ocurrir durante los abordajes. (Ver la sección 14 para las estadísticas de los barcos y las fuerzas navales.)

Los famosos barcos-cisne son bajeles con una forma vagamente parecida a la de un cisne y que están gobernados por escuderos dedicados a la mar. Pueden maniobrar bien tanto en aguas costeras como en alta mar, y son el orgullo del Príncipe. Sus elegantes velas plateadas y su macizo casco de madera blanca contrastan con su robusto armazón de tingladillo. Sólo se hacen a la mar cuando hay guerra o cuando tienen órdenes muy especiales, y las velas latinas de color azul oscuro que adornan sus altos mástiles suelen indicar la presencia del Príncipe o de alguno de sus vasallos o parientes más allegados.

6.22 GRUPOS MILITARES ÉLFICOS

Las fuerzas élficas de Edhellond no forman parte de los ejércitos de Gondor, aunque pueden luchar a su lado como aliados. La guardia del puerto élfico es también capaz de luchar como infantería pesada en tierra o como soldados remeros a bordo de los barcos. Estas tropas llevan unas ligeras cotas de malla y están armadas con lanzas y arcos largos (los sindar) o arcos cortos (los silvanos). Los marineros élficos llevan petos de cuero adornados y empuñan alfanjes.

Los elfos pueden moverse cómodamente a una relajada velocidad de 30-45 kilómetros al día, ya que sólo necesitan descansar unas pocas horas, y suelen llevar el enormemente nutritivo lembas y algo de miruvor (el licor élfico) como provisiones. Las tropas élficas están bien entrenadas y experimentadas, pero en combate a veces se dejan llevar por la furia. Son increíblemente intensos, y en ocasiones se separan de sus filas y cargan temerariamente hasta que caen o hasta que masacran a sus enemigos. Un enemigo atrapado en las llanuras puede ser barrido por una de estas cargas, pero es probable que los elfos salgan peor parados cuando se enfrentan a un enemigo atrincherado.

6.23 GRUPOS MILITARES EREDAN

Los eredrim (dunlendinos) de las Ered Tarthonion raramente sirven bajo las fuerzas del Príncipe, aunque algunos pueden servir como mercenarios en guerras extranjeras. Sus guerreros van vestidos con petos de cuero endurecido, llevan escudos completos y están equipados con espadas anchas. Los plebeyos no suelen llevar armaduras y van armados con hondas o lanzas. Las fuerzas eredrim se mueven más lentamente que los demás hombres (18-30 kilómetros al día), aunque no sufren ninguna penalización en las colinas y sólo tienen la mitad de penalizaciones en las montañas.

Las fuerzas eredrim, a menos que estén entrenadas por los dúnedain, suelen ser poco disciplinadas, y prefieren cargar salvajemente y enzarzarse en combates individuales entre campeones. En cuestiones defensivas, tienden a formar una guardia personal en combate en torno a su jefe, ya que su muerte requiere un sacrificio mortal de toda su hueste. Aunque son valientes, estos guerreros carecen de fuerzas de apoyo, y tras unas pocas semanas en campaña comienzan a tener serios problemas de provisiones y presentan numerosas deserciones.

6.3 LA VIDA EN LA CORTE DE LOS PRÍNCIPES

La vida cortesana en el Castillo de Dol Amroth es un ciclo de entretenimientos, cacerías y torneos. Misiones, batallas contra los corsarios incursores, y expediciones militares al servicio del rey son placeres típicamente cortesanos. Aunque las olas se estrellan contra los acantilados un poco más abajo, el Príncipe y sus nobles festejan, brindando mutuamente por sus hazañas con sus doradas copas enjovadas. Los caballeros y sus hermosas damas bailan en el gran salón al compás de las melodías de los mejores arpistas de todo Gondor. Los héroes se levantan para proponer aventuras en tierras lejanas, y se desafían los unos a los otros en justas para futuros torneos. No es de sorprender que incluso los demás dúnedain consideren la corte del Príncipe bastante "élfica".

TORNEOS

Los torneos son el punto culminante del año en el castillo. Cada estación se celebra uno, salvo en invierno, y las preparaciones -que duran semanas- ocupan no sólo el castillo sino también la ciudad que hay más abajo. En el patio inferior del castillo se construye una tarima entapizada para el Príncipe y su Dama, jueces del torneo. Los asientos para los espectadores se alinean en las gradas a ambos lados de la misma, mientras que los pabellones para los caballeros se elevan a ambos extremos del campo. Los caballeros que entran en el torneo son emparejados al azar en justas, pero pueden cambiar sus emparejamientos si así lo desean. Por tres veces, dos caballeros cargan el uno contra el otro a cada lado de la liza; si tras las tres cargas ninguno de los dos ha caído del caballo, desmontan y combaten a pie, utilizando armas de su elección. Un caballero honorable se rendirá cuando se vea en clara desventaja. El Príncipe intervendrá en los combates particularmente patéticos, para no prolongar la agonía del perdedor.

Un torneo se desarrolla durante días, hasta que aparece un vencedor. El campeón recibe 100 monedas de oro, así como una espada de oro enjovada que puede poseer hasta que sea derrotado en otro torneo. Los caballeros también pueden pedir un "rescate" por los oponentes a los que derrotan, recompensas equivalentes a una cuarta parte del valor de las armas y armadura del enemigo. Los torneos no son sólo un entretenimiento popular, sino que también son un medio excelente para permitir que los caballeros



adquieran cierta experiencia en combate mientras están en tiempos de paz.

6.4 ALIANZAS Y CONFLICTOS

Gondor suele estar frecuentemente en guerra con los pueblos del este y del sur. Pocos son los aliados del Reino Sur, lo que deja al rey en constante necesidad de soldados. Sus vecinos, los hombres del norte, son generalmente amistosos y a menudo sirven en los ejércitos de Gondor, pero se sabe que hay muchos de ellos que se han unido a las hordas invasoras. Aunque los elfos de Edhellond nunca luchan contra los dúnedain, normalmente se suelen preocupar de sus propios asuntos, y prefieren interferir en favor de los gondorianos sólo cuando éstos se enfrentan contra algún antiguo enemigo común.

6.41 RELACIONES ENTRE EL PRÍNCIPE Y LOS EREDRIM

El Príncipe no puede contar con los eredrim de la misma forma en que cuenta con los elfos. En realidad, respira tranquilo cuando el pueblo de las colinas se queda en su zona. Los clanes de las Ered Tarthonion no se resisten al Príncipe de forma abierta, ya que saben que una guerra contra él no tendría color, pero consideran su situación como un asedio constante. Quienes entran en sus tierras y en sus asuntos se suelen topar de una u otra manera con su furia, aunque sólo sea en forma de una mirada hostil.

6.42 RELACIONES CON UMBAR Y HARAD

De todos los enemigos de Gondor, ninguno ha demostrado ser tan peligroso en los últimos años como los corsarios de Umbar. Gondor y Umbar han tenido relaciones hostiles desde el final de la Lucha entre Parientes, cuando los rebeldes convirtieron el gran puerto de Umbar en su refugio. Periódicamente, las dos naciones negocian una tregua y reanudan los contactos comerciales, pero tras unos pocos años la tregua se ve inevitablemente rota por los capitanes corsarios o por los corsarios gondorianos. Umbar raramente intenta una invasión a gran escala de Gondor, ya que no podría transportar a su caballería o ningún tipo de artefacto de asedio en sus buques de guerra, pero las incursiones costeras y sobre mercantes suelen ser bastante comunes por ambas partes. Los ejércitos de Gondor son superiores a los de los corsarios y sus aliados haradrim por tierra, aunque en el mar, la flota de los corsarios aguanta bastante mejor los ataques.

LOS BUQUES DE GUERRA DE UMBAR

El principal buque de guerra de Umbar es el dromon. Está bastante bien construido y posee una vela latina o cangreja; puede navegar bien por las aguas de la Bahía y alcanza una buena velocidad tanto a vela como a remo. En las acciones de la flota mayor, los dromon son manejados a remo por unos esclavos bastante poco fiables; pero los dromon de menor tamaño tienen a hombres libres como remeros, y son utilizados para hacer incursiones contra los mercantes o los puestos costeros. Como carecen de espacio para empacar una carga, los dromon van acompañados de unos pequeños barcos mercantes que cargarán su botín. Una típica escuadra de ataque consistirá en 2-4 dromon y 1-2 mercantes.

Los dromon tienen unos elevados castillos para la artillería y el fuego de los arqueros, y suelen llevar catapultas.

Sus complementos de soldados son menores a los de los barcos de Gondor de tamaño semejante, así que sus capitanes prefieren bombardear con las catapultas antes que abordar los barcos enemigos. Según las estimaciones de Príncipe, Umbar suele mantener en torno a una docena de dromon de mayor tamaño y 30 dromon más pequeños. S arrebatan a los marinos gondorianos su flotilla de mercantes y sus guarniciones de tierra, Umbar podría llegar a poner en el mar hasta 100 dromon, aunque la mayoría sería de pequeño tamaño.

Umbar también mantiene una docena de barcos patrulla costeros para evitar el contrabando y para cobrar los aranceles. Estos bajeles son muy manejables pero no son muy resistentes, y no pueden alejarse demasiado del protegido estuario de Umbar.

Además, la flota mercante de Umbar incluye otras dos docenas de buques de propiedad privada y velas cangrejas. Estos barcos son propiedad de los señores de los corsarios y de los mercaderes de la ciudad, y varían enormemente en calidad y cantidad. Su número se ve aumentado enormemente por un grupo aún mayor de barcos mercantes haradrim, naves que pagan impuestos a cambio del privilegio de utilizar el puerto. Estos barcos suelen incluir pequeñas guarniciones de soldados.

EL COMERCIO EN LOS TIEMPOS DE PAZ O DE TREGUA INESTABLE

El comercio en la Bahía de Belfalas florece más aún cuando se enfrenta a una guerra marina casi constante. Durante los momentos de tregua, los mercantes de Umbar y de otros puertos en Harad visitan Dol Amroth y Linhir, y los barcos de Dor-en-Ernil suelen anclar frecuentemente en los puertos controlados por los corsarios. Algunos ignoran las aisladas escaramuzas e incursiones que se desencadenan en la región durante los periodos de agitación, y la mayoría se dedican a hacer incursiones cuando las hostilidades se hacen más generales. Estos mismo capitanes, siempre aventureros y hambrientos de riquezas, se unen rápidamente a expediciones de puro saqueo, convirtiendo la guerra en la Bahía de Belfalas en un asunto a menudo puramente privado. (Las estadísticas para los barcos de Umbar se proporcionan en la sección 14.)

7. LA ECONOMÍA

El comercio es la base de la prosperidad de Dol Amroth. Sin sus agudos comerciantes y sus capitanes dispuestos a enfrentarse al Gran Mar, la ciudad de Dol Amroth sería poco más que un dormitorio para los sirvientes del castillo. Las mercancías fluyen hasta Dol Amroth desde todos los puntos de la Tierra Media, y los mercaderes locales se enriquecen vendiéndolas a los nobles y a los habitantes de la ciudad, o bien negociando transportes a mercados de mayor tamaño.

Belfalas produce muchas mercancías propias: varios tipos de pescado y crustáceos salados, aceite de ballena, ropas finamente tejidas, armas y armaduras de alta calidad, y madera procedente de las Ered Tarthonion. De los valles del norte de Dor-en-Ernil, bajo las Montañas Blancas, llegan el grano, el granito y el mármol, el hierro, pequeñas cantidades de metales preciosos como el cobre y la plata, y la extraña y dura madera negra conocida como *lebethron*. Los fértiles pastos de los valles fluviales y las colinas

permiten el desarrollo de rebaños de ganado, mientras que en los valles más elevados se crían grupos de cabras. Las dos principales industrias del cercano Linhir son la curtiduría y el cardado de lana. Los islotes de la costa acogen varios bancos de ostras perladadas que han enriquecido a más de un marino pobre.

Las importaciones de tierras lejanas dan un toque exótico a los mercados de Dol Amroth. Las tres rutas principales que confluyen en Dol Amroth utilizan el mar o los ríos al menos durante una parte del viaje, así que los muelles de la ciudad están llenos de actividad constantemente. Los mercaderes prefieren transportar las mercancías por agua siempre que sea posible, ya que los caminos en buenas condiciones son muy escasos, y los gastos del comercio por tierra -el transporte, los guardias armados y los peajes- suelen acabar arruinando un negocio que podría haber sido provechoso.

COMERCIO CON EL NORTE

En la primavera de cada año, los mercantes navegan hacia el norte hasta los Puertos Grises, o bien Gwathló arriba hasta Tharbad, para comerciar con los enanos de las Ered Luin (S. "Montañas Azules") y el pueblo de Eriador. Si sobreviven a los rigores del Gran Mar y a las hostiles galeras de los corsarios que acechan en la Bahía de Belfalas, estas naves regresan antes del inicio de las tormentas de otoño con cargas de pieles, ámbar, hierro y plomo fundidos por los enanos, e incluso algunos barriles de la excelente cerveza procedente de las colonias de los medianos cerca del Baranduin.

En tiempos más antiguos, el pavimentado Camino del Norte al Sur era la base de gran parte del comercio entre Gondor y Eriador, pero desde la Plaga el Camino ha comenzado a deteriorarse en zonas de Minhiriath y Enedwaith. Los montañeses salvajes de las colinas falderas de las Montañas Nubladas atacan a las pocos mercaderes que se aventuran por esta ruta, obligando a los comerciantes a viajar en caravanas para una mayor protección. Esto retrasa las entregas y sube todavía más el coste del comercio por tierra.

COMERCIO CON EL ESTE

Las mercancías procedentes de Rhovanion y Rhûn atraviesan el valle inferior del Anduin, en el corazón de Gondor, y las que están dirigidas a puntos más occidentales suelen pasar invariablemente por Linhir o Dol Amroth. El comercio con los poderosos caballos de guerra criados por los hombres del norte, el mithril excavado en Moria y los exquisitos vinos de Dorwinion proporciona unos grandes beneficios. El comercio doméstico gondoriano es todavía más rico. Hasta las ciudades que bordean el Anduin, el verdadero centro de la civilización dúnadan, llegan iluminados libros o pergaminos, cristalería, alfarería y porcelana vidriadas, y las mejores joyas que los hombres puedan fabricar. Los viñedos de Ithilien ofrecen vinos domésticos para la gente que no puede permitirse las extrañas variedades que se importan de Dorwinion.

COMERCIO CON EL SUR

Las inestables treguas entre Gondor y Umbar suelen abrir otra valiosa vía de comercio, proporcionándole a los mercaderes de Dor-en-Ernil unas mercancías traídas por las caravanas de los comerciantes haradrim y corsarios, procedentes de las poco conocidas tierras del sur. Marfil

del legendario Mûmak, pimienta y otras raras especias y sedas de todo tipo alcanzan enormes precios en los mercados de Dol Amroth. En tiempos de guerra este flujo de mercancías se reduce, pero nunca se detiene. Los contrabandistas (ver sección 8.6) se deslizan por la noche en las rocosas ensenadas que hay por toda Belfalas, o bien negocian con algunos oficiales de la ciudad de Linhir bastante poco escrupulosos. Sin embargo, el precio aumenta varias veces, volviéndose totalmente prohibitivo para todos los ciudadanos, salvo los nobles más ricos.

COMERCIO CON LOS ELFOS DE EDHELLOND

Los elfos de Edhellond se mantienen un poco por encima de todas estas actividades. Se interesan poco por el comercio como una ocupación, y consideran que la mayoría de las mercancías que les venden los hombres son demasiado "vulgares" para su sensibilidad estética. Sin embargo, en ocasiones los elfos viajan hasta Dol Amroth para adquirir objetos que ellos mismos no pueden producir, intercambiándolos por unas pocas piezas de hermosa joyería, gemas que brillan con una misteriosa luz interior, seda élfica y algunos objetos mágicos menores.

FERIAS

Una vez a la semana se celebra un día de mercado en Dol Amroth, hecho que atrae a los granjeros y comerciantes de todo Belfalas y las tierras cercanas. Al igual que sucede con los mercados de Linhir -que son algo más pequeños-, en estos días cada uno de los barrios de la ciudad hierve de actividad. Todo está abierto y las calles se llenan de gente ansiosa por negociar. Pero los acontecimientos realmente fabulosos de la vida comercial de la ciudad se reservan para las Grandes Ferias bianuales, que son patrocinadas por el Príncipe.

La Feria Verde se celebra en la última semana de Lothron (Mayo), cuando toda la naturaleza está en flor. La Feria Ventosa se celebra la primera semana de Narbeleth (Octubre), cuando las primeras rachas frías de los vientos del norte (y que presagian el invierno) alcanzan la ciudad. Cada Feria dura una semana entera, y durante ese tiempo la población de la ciudad aumenta el 50%. Toda la ciudad se llena de juerguistas y comerciantes. Abundan tratos de todo tipo: aquí se pueden ver los orgullosos caballos de Rhovanion, allí los armeros y herreros mostrando sus mercancías... Frecuentemente, llegan vendedores ambulantes procedentes del Mar de Rhûn o Harad para ofrecer sus tesoros, de dudoso origen. Los viajeros intercambian noticias y relatos totalmente increíbles sobre sus aventuras, mientras los comerciantes hacen negocios en cada esquina. Son unos momentos animados que ofrecen un respiro de las desgracias, así como un aroma de los climas más lejanos.

MONEDA

Todo este comercio ha ido floreciendo de la mano de una economía basada en el dinero. Son las monedas, y no el trueque, quienes gobiernan el comercio en la Tierra del Príncipe. Naturalmente, hay excepciones, ya que en los valles superiores fluviales cercanos a las Montañas Blancas el trueque sigue jugando un papel básico como medio de transacción, y entre los montañeses semi-bárbaros de las Ered Tarthonion, las monedas son una comodidad que se utilizan para fabricar joyas; pero en casi todos los demás sitios, los hombres negocian con monedas. En las ciudades costeras de Dol Amroth o Linhir -con la excepción de

algunas actividades especializadas, como el comercio de caballos-, sólo un campesino o un pobre propondría un pacto con intercambio.

Dol Amroth acoge una casa de la moneda bastante activa, mientras que la modesta producción de moneda de Linhir pone ocasionalmente en circulación algunas piezas de cobre o plata. Estas casas de la moneda hacen del dominio del Príncipe una potente fuerza económica, ya que la producción de moneda es una industria rara y enormemente apreciada. Aparte de éstas, hay pocas casas de la moneda activas en el noroeste de Endor. (Minas Anor, Moria, Fornost Erain, Pelargir y Umbar son los demás centros que producen monedas en una cantidad importante.)

PATRONES DE MONEDAS

Gondor funciona siguiendo un patrón de plata, con unas denominaciones menores de cobre y bronce. También se utilizan las monedas de oro, pero su valor es demasiado elevado para las transacciones cotidianas. De la Casa de la Moneda del Príncipe sólo salen unas pocas monedas de oro conmemorativas, para acontecimientos como coronaciones, etc. La mayoría del oro gondoriano se acuña bajo la supervisión del rey, en Minas Anor. Existen las monedas de mithril, pero generalmente se guardan en los botines de los señores más ricos. (El rey posee el derecho exclusivo para acuñar mithril en Gondor.)

Cifras de cambio

Las cifras de cambio de Gondor son las siguientes:

- 1 moneda de mithril (mm) = 10 monedas de oro
- 1 moneda de oro (mo) = 20 monedas de plata
- 1 moneda de plata (mp) = 10 monedas de bronce
- 1 moneda de bronce (mb) = 5 monedas de cobre (mc)

NOTA: *La importancia económica de Gondor es tan grande que las naciones vecinas suelen aceptar estas cifras de cambio. En las naciones distantes, las cifras de cambio pueden variar, según la disponibilidad relativa de los metales particulares.*

ARTESANIA EN LA ACUÑACION

Aunque la Casa de la Moneda del Príncipe no es la más grande de Endor, es la más distinguida por el soberbio artesanado de sus monedas, y goza de una reputación de pureza en su contenido de metal. Los deshonestos prestamistas de Umbar, por ejemplo, falsifican la moneda del Príncipe con más frecuencia que cualquier otra. Y en realidad, la imitación no es más que la más sincera forma de halagar algo.

El anverso de las monedas de Dol Amroth siempre muestran la imagen del Príncipe reinante, con su nombre y su título inscrito a lo largo del borde. Su emblema, el barco-cisne, aparece en el reverso, junto con la situación de la casa de la moneda y la fecha de emisión (escritas también a lo largo del borde). El nombre del tesorero al cargo se escribe bajo el emblema. Los acuñadores de Dol Amroth utilizan el lenguaje oficial del sindarin, así que las letras son tengwar. Las demás monedas que llegan hasta Dol Amroth suelen seguir unos patrones similares. A continuación hay una tabla de sus características, dirigida a los interesados en la numismática de la Tierra Media.

NOTA: *¡Cuidado con las monedas degradadas y las falsificaciones! No todos los gobernantes son tan honestos como el Príncipe, y se sabe de algunos que han mezclado metales sin valor con los metales de sus monedas para incrementar la cantidad de monedas emitidas. Esto les*

TABLA DE MONEDAS

Casa de la Moneda	Dol Amroth**	Minas Anor	Fornost Erain	Moria	Umbar
Imagen en el anverso	Príncipe de Dol Amroth	Rey de Gondor	Rey de Arthedain	Rey del Pueblo de Durin	*
Emblema del reverso	Barco-cisne	Árbol Blanco	Siete Estrellas	Martillo y Yunque de Durin	Buque de guerra con proa en forma de serpiente
Lenguaje	Sindarin	Sindarin	Sindarin	Sindarin	Adunaico
Letras	Tengwar	Tengwar	Tengwar	Angerthas Moria	Tengwar
Emisiones	C,B,P, algunas O	C,B,P,O, algunas M	E,C,B,P, algunas O	C,B,P,O,M	C,B,P, algunas El.

Códigos de emisión: M = mithril; O = oro; El = electrum (aleación de oro y plata); P = plata; B = bronce (aleación de cobre); C = cobre; E = estaño.

El estaño es más común que el cobre en Arthedain, así que la Casa de la Moneda de Fornost Erain a veces las sustituye por monedas de estaño. 1 moneda de cobre = 2 monedas de estaño.

Para conservar el oro, que debe ser importado, Umbar forja monedas de electrum. 1 moneda de oro = 2 monedas de electrum.

* Con la excepción del periodo que va desde 933 hasta 1448 T.E., cuando el imperio de Gondor se encontraba en su máximo esplendor, Umbar ha sido una ciudad-estado independiente gobernada por una oligarquía de señores-capitanes. Antes de 933, los númenóreanos negros que controlaban Umbar grababan la imagen de Ar-Pharazôn, último rey de Númenor, en sus monedas, ya que todavía sentían una fingida lealtad por aquella extinguida dinastía. Desde 1448, la oligarquía gobernante descendiente de los rebeldes gondorianos ha utilizado la imagen de Castamir, último rey legítimo de Gondor según su punto de vista.

** La Casa de la Moneda de Linhir es una extensión de la Casa de la Moneda del Príncipe en Dol Amroth, y produce monedas de cobre y plata suplementarias. Sin embargo, su acuñador es elegido por el rey (o senescal), y todas las monedas producidas en Linhir son manufacturadas bajo permiso de la Casa Real.

ayuda a financiar guerras u otros desembolsos extravagantes. En Gondor, Narmacil I se hizo tan conocido por esta práctica que cuando el chapado de plata de sus monedas comenzaba a descascarillarse en ciertos puntos de su efigie, los cínicos le comenzaron a llamar el "rey hojalata". Tales monedas son valoradas bastante menos por los prestamistas, y los mercaderes experimentados sabrán qué monedas están degradadas. En cuanto a las falsificaciones, la moneda de plomo cubierta de oro siempre ha sido la favorita. Las multas por pasar monedas falsas de un reino, aunque sea sin saberlo, son bastante duras, y la única defensa es llevar a los oficiales hasta la fuente original. Los servicios de un cambista y su balanza pueden evitar muchos problemas.

8. ORGANIZACIONES Y GRUPOS

Como la sociedad civilizada que es, Dor-en-Ennil acoge a una serie de clases sociales y organizaciones y grupos notables. Añaden algo de color y personalidad a la vida social de esta región.

8.1 LA NOBLEZA

La nobleza dúnedain vive como una pequeña aristocracia hereditaria, y tiende a considerar desfavorable todo matrimonio con alguien que no sea de su casta. Algunos grandes guerreros pueden recibir el título de Caballeros como recompensa por alguna acción meritoria, y de esta forma se pueden unir a la nobleza. Los nobles se sienten orgullosos de su antiguo linaje. Las familias que pueden trazar su linaje hasta los señores de Númenor son las más respetadas. Aprecian las tradiciones del Oesternese, y los jóvenes escuderos nobles que se entrenan para llegar a caballeros no sólo aprenden cómo utilizar las armas, sino también las antiguas costumbres y cortesías. De un caballero se espera que viva de sus tierras y de sus aventuras; si tiene que recurrir al comercio, se le considera deshonorado y puede perder su título.

Generalmente, los nobles poseen mansiones en el campo de las cuales reciben recaudaciones. Pocos son los que no poseen dichas fincas, y la mayoría son caballeros ligados permanentemente a la guarnición de una fortaleza. A estos nobles se les suele llamar "caballeros domésticos", y gozan de un generoso estipendio por parte del Príncipe como sustitución de sus tierras. (Ver la sección 13 para la descripción de una mansión típica.) Muchos de los nobles más ricos también poseen mansiones en la ciudad de Dol Amroth, donde viven la mayor parte del año, dejando sus haciendas a cargo de un alguacil.

Una mansión en la ciudad suele constar de entre tres y cinco pisos, así como de una enorme bodega. Su salón principal y sus alas suelen rodear un patio interior, con el nombre de la familia inscrito en el arco de entrada. Las paredes están cubiertas de una piedra hermosamente tallada, y el techo está embaldosado con losas curvas. Unos decorados mosaicos adornan el suelo. Estas casas suelen gozar de agua corriente, así como de una combinación de chimeneas y tuberías de vapor como calefacción. Sus ventanas tiene paneles de cristal y están protegidas por postigos de madera.

8.2 LOS MERCADERES

Los mercaderes de Dol Amroth y Linhir son unas figuras prósperas, y a menudo gozan de importantes cargos dentro del gobierno de su ciudad. En las familias, el patriarca más anciano se queda en casa en la oficina de contabilidad supervisando los negocios, mientras que sus hijos se hacen a la mar en expediciones comerciales y soportan las durezas de los viajes, aprendiendo de esta forma su profesión. Las viudas suelen hacerse cargo de los negocios de sus maridos, y a menudo demuestran ser no menos aptas que los hombres.

Las casas de los mercaderes pueden llegar a ser tan grandes como las mansiones de los nobles, pero a menudo suelen consistir en edificios de piedra más sencillos, rectangulares, con tres o incluso cuatro pisos y un tejado acabado en punta. Los negocios se llevan a cabo en el primer piso, mientras que la familia vive en los pisos segundo y tercero. Los sirvientes tienen sus dormitorios en el ático. Las chimeneas proporcionan el calor, y el agua se conserva en cisternas.

En el sur de Gondor se pueden encontrar dos diseños de barcos mercantes. El bajel mercante básico tiene un sólo mástil con una vela cangreja. Su armazón de tingladillo, construcción adoptada de los elfos, le permite enfrentarse con seguridad a las tormentas del Gran Mar. Es un buen barco, capaz de incluir un pequeño complemento de soldados. El bajel de transporte, de tamaño mucho mayor, está diseñado para trasladar cargas voluminosas, y a menudo se reserva para llevar expediciones militares. Puede incluir un complemento de soldados bastante grande, y está armado con catapultas. Como es poco manejable y bastante lento, sirve como una plataforma de artillería y fuego con arco bastante estable en la mayoría de las acciones navales. Tiene dos mástiles, ambos con velas cuadradas.

En el Puerto Nuevo o en el Puerto Medio de Dol Amroth hay anclados una docena de bajeles mercantes y media docena de los mayores bajeles de transporte. Linhir acoge a casi una docena de bajeles mercantes. (Ver la sección 14 para las estadísticas de estos barcos mercantes.)

8.3 LOS GREMIOS

La mayoría de los diestros artesanos de Dol Amroth y Linhir están organizados en gremios de artesanos. Los



gremios regulan los precios, imponen mínimos de calidad, mantienen reglas de entrada en las profesiones y mantienen a las viudas o hijos de los miembros fallecidos o imposibilitados.

Un artesano aspirante debe atravesar tres etapas. El Aprendiz es un joven que aprende el oficio de un Maestro, y recibe alojamiento y pensión a cambio de su trabajo en la tienda. El aprendizaje dura entre 4 y 12 años, según la habilidad que requiera cada oficio. Lo más normal suelen ser 5 años. El Gremio de Herreros de Armas requiere un mínimo de 10 años, y sus miembros llegan a aprender cómo trabajar armas de mithril (bonificación +20). Tras graduarse en su aprendizaje, el artesano se convierte en un Oficial. Es entonces cuando comienza a trabajar para el Maestro de forma regular hasta ahorrar lo suficiente para abrir una tienda propia. Sólo los Maestros pueden regentar establecimientos propios.

Las tiendas de los artesanos suelen ser pequeñas porque los Maestros viven sobre la tienda, con su familia y sus aprendices. Algunos Maestros prósperos mantienen un equipo bastante grande de Oficiales y Aprendices, y pueden permitirse un hogar aparte, aunque la mayoría no son tan afortunados. Esto se cumple especialmente en Dol Amroth, donde los alquileres son caros. Las tiendas relacionadas con un mismo oficio se suelen amontonar en una sola calle o barrio, que se bautiza por dicho oficio. En la tienda aparecen signos del oficio o mercancía del propietario, para facilitar las cosas a los incultos: una espada para un armero, una bota para un zapatero, etc.

Los gremios más ricos poseen lujosos edificios del gremio (S. "Rynd Curhyth"), en los que celebran reuniones y fiestas. En Dol Amroth, el gremio de los Carpinteros de Barcos Blancos y el de los Herreros de Armas son los más ricos, mientras que en Linhir el puesto lo ocupa el Gremio de Peleteros (en realidad, el Gremio de Ladrones es el más rico, pero no se le menciona por educación). En ambas ciudades, el Gremio de Carpinteros de Barcos ocupa un puesto destacado en los asuntos comerciales y cívicos.

8.4 LOS AMOS DEL PODER

Los humanos de Gondor sospechan de la mayoría de personas que muestran abiertamente un poder, ya que consideran que la magia es menos noble que el uso de las armas. Los alquimistas y los astrólogos prosperan, y pocos dudan del valor de videntes y sanadores. Otras formas de poder están menos aceptadas socialmente, y deben ser ejercitadas con cautela.

Los usuarios de la magia no tienen un gremio formal en Dol Amroth o en Linhir, aunque existe un sistema informal de aprendizaje. Un padre noble que se da cuenta de que su hijo carece de la fuerza necesaria para ser un guerrero puede confiarle a un profesional de algún arte arcano, pagando por el caro entrenamiento. Hay unos pocos magos que se ofrecen para enseñar aprendices, aprendizajes que suelen resultar gratuitos para los jóvenes que muestren tener un enorme potencial. En Gondor están prohibidas las artes oscuras, y cualquiera que practique magia malvada será desterrado o ejecutado.

Los elfos son los principales usuarios de la magia en la Tierra Media. Poseen un talento natural para las artes que los hombres sólo pueden llegar a dominar tras largos años de estudio. Las razas de los eldar tienen cuidado de no

mostrar abiertamente todo su poder, pero los elfos silvanos de Edhellond, menos sabios, suelen lanzar algunos sortilegios con propósitos aparentemente frívolos.

Quienes se convierten en grandes señores de estos poderes sobreviven aprendiendo a limitarse. Sauron todavía no se ha dado a conocer, pero no permite ningún rival, y entre los magos se cuentan horribles historias sobre hechiceros que se encontraron con sombras de capas negras y a los que nunca se les volvió a ver. Por el contrario, los istari y los señores eldarin no se cruzan de brazos a la hora de identificar y neutralizar a los magos oscuros que se atreven a actuar fuera de la protección de Sauron. Después de todo, este viejo con pinta de loco y el sombrero andrajoso puede ser mucho más de lo que aparenta...

8.5 LOS PIRATAS

Los Príncipes de Dol Amroth nunca se limitan a defenderse de forma pasiva, sino que a menudo hacen la guerra con los corsarios en su propio terreno, en el mar. En cualquier momento, hay entre cuatro y ocho capitanes piratas autorizados a atacar los barcos y las tierras costeras de Umbar. Estos capitanes deben financiar sus propios barcos y tripulaciones, y entregar una décima parte de su botín al Príncipe; pero sus recompensas son muchas. A cambio de su compromiso, reciben unas cartas lacradas procedentes del Príncipe y que les inmunizan a las detenciones por parte de los buques de guerra gondorianos. También se les garantiza un anclaje seguro en Dol Amroth, donde tienen la oportunidad de disponer de su botín de forma legal.

En el caso de una guerra declarada, como por ejemplo tras una gran invasión por parte de los corsarios, el Príncipe suele pedir a sus piratas que se unan a su flota, pero tiene cuidado de permitir a estos capitanes alguna licencia. Los piratas son unos aliados valiosos, en particular en las épocas en que la guerra formal no es una opción permitida. Los piratas que entran en la armada del Príncipe lo hacen voluntariamente, ya que él les paga un buen sueldo por sus servicios.

LA RUTINA DE LOS PIRATAS

En cualquier momento, puede haber hasta tres barcos piratas anclados en Dol Amroth, reaprovisionándose y contratando nuevos miembros para la tripulación. La mayoría de contrataciones se llevan a cabo en los muelles, o en posadas y tabernas. Los tripulantes reciben un salario mínimo, raciones de comida y una parte del botín. Aunque el capitán y los oficiales se llevan la mejor parte (la cifra exacta se determina antes de partir), los marineros normales se ganan una buena suma en un viaje con un mínimo de éxito.

BARCOS Y TACTICAS DE LOS PIRATAS

No hay barcos piratas verdaderos, aunque algunos son más comunes que otros. En mar abierto, los diseños que más prevalecen son: (1) dromon de dos mástiles y velas latinas; (2) incursores de un mástil y una vela latina; y (3) carracas de tres mástiles con elevados castillos en proa y en popa.

Las carracas son más comunes en Belfalas que en Harondor, Harad o Umbar. Son ideales para los mares embravecidos. Combinan las velas cangrejas y las balandras, y son rápidos si tienen el viento a favor, lo que les permite

alcanzar una excelente velocidad gracias a las brisas de la bahía. Su habilidad para navegar al lado del viento hace que sus perseguidores, normalmente dotados de velas cangrejas, se queden atrás rápidamente. No tienen propulsión a remos -se han sacrificado los remos en favor de la capacidad de carga-, y son vulnerables cuando el viento pierde potencia. Están diseñados para abordar mercantes, y por lo tanto evitan a los barcos de guerra dotados de remos, e intentan no atravesar las aguas costeras de menos profundidad. Sin embargo, si una carraca se ve obligada a enfrentarse con un buque de guerra, suele utilizar su balista y un cuerpo de arqueros protegidos.

Aunque son menos manejables que las galeras de guerra, las carracas son enemigos potentes cuando se trata de abordar otros barcos. Suelen llevar una buena cantidad de soldados, y no necesitan espacio para los remeros, por lo que todos sus marineros desarmados están preparados para luchar. Desde sus elevados castillos, los arqueros pueden disparar hacia los puentes de los barcos enemigos, cubriendo a sus enemigos de flechas mientras arrojan garfios con los que intentan unir a los dos barcos enemigos. (Ver la sección 14 para las características de un barco pirata.)

Los piratas que utilizan dromon o incursores utilizan tanto remos como velas, lo que les permite moverse de forma más rápida cuando carecen de viento o están en sitios estrechos. Estos barcos atacan a otros bajeles en cualquier punto de la bahía, aunque los capitanes piratas prefieren atacar en aguas costeras. Sus remeros son guerreros capaces de sumarse a una refriega al momento. Los incursores, más pequeños que los dromon y las carracas, se basan en la sorpresa y su manejabilidad para derrotar a sus enemigos. Se limitan a atacar a los mercantes de menor tamaño.

Los dromon utilizan varias tácticas, ya que comparten características tanto de los incursores como de las carracas. Su tamaño les permite abordar barcos más grandes y llevar a cabo duelos de proyectiles, y sus dos o tres hileras de remos le proporcionan una buena maniobrabilidad cuando el viento es suave. También suelen transportar espolones, que suelen utilizar para anular a un enemigo. Esta táctica es a menudo básica para conseguir el triunfo, ya que los dromon necesitan a sus remeros y no pueden permitirse transportar tantos guerreros como las carracas.

TESOROS CAPTURADOS

Los piratas consideran a los mercantes enemigos capturados como tesoros, y cuando les abordan suelen tener pocas pérdidas en la tripulación. Cuando han transportado la carga a su propia bodega, envían de nuevo el barco hacia puerto para revenderlo. Los prisioneros importantes se mantienen cautivos hasta que se pague un rescate por ellos, mientras que a los tripulantes más comunes se les arrebatan las armas y armadura, y son abandonados en alguna playa o isla desierta. Los esclavos son liberados y se les ofrece la oportunidad de unirse a los piratas. Los vencedores barrenan los barcos enemigos dañados, abandonando a su tripulación a la deriva. Sin embargo, si entre los vencidos se encuentran algunos piratas importantes, se debe mostrar cierta "cortesía", de forma que los perdedores pueden ser ejecutados inmediatamente.

Los capitanes piratas son tan buenos como los mejores de Umbar, y a menudo los señores corsarios ofrecen una buena recompensa por su cabeza. Tales capitanes se enorgullecen cuando la recompensa por su cuello va subiendo.

Durante los tiempos de paz, algunos capitanes piratas llevan las cargas de los mercantes para ganar algo de dinero, pero la mayoría están ansiosos por entrar en acción y muchos no se sienten muy culpables por violar las treguas.

8.6 LOS CONTRABANDISTAS

"Si es ilegal, se puede conseguir oro". Ésta es una máxima muy popular entre los contrabandistas, que nació a raíz de la conducta de estos bribones. Los contrabandistas están constantemente intentando esquivar los aranceles que se imponen en Dol Amroth y Linhir, deslizándose por las incontables ensenadas de Belfalas y por el estuario del Serni. Su barco favorito es el mercante haradrim, un pequeño barco de comercio con relativamente poco calado (ver la sección 14). Suelen prosperar durante las épocas de guerra, ya que con el comercio interrumpido entre Gondor y Umbar, no hay forma de conseguir muchas mercancías apreciadas si no es pagando los exorbitantes precios de los contrabandistas.

Si son atrapados por las patrullas costeras, los contrabandistas pagan una dura multa, y su barco y su carga son confiscados. Sin embargo, los beneficios son siempre lo suficientemente elevados como para tentar a algunos para que corran el riesgo. El Príncipe ha conseguido interceptar de forma regular a los contrabandistas, pero hay muchos oficiales locales, en particular en Linhir, que aceptan sobornos y prefieren mirar hacia otro lado.

8.7 LOS LADRONES

Dor-en-Emril es una región bien administrada, pero aun así tiene su porción de ladrones. Con sus protegidas tierras, sus aisladas ensenadas y sus toscas mesetas cercanas a las principales ciudades y rutas comerciales, es virtualmente imposible que el Príncipe libere totalmente a su reino de todos los criminales. Sin embargo, la situación es algo diferente en las ciudades, ya que (con la excepción de Linhir) los Hombres del Príncipe proporcionan una protección excelente a los principales centros de civilización. Esto es particularmente cierto en la capital de Dol Amroth.

8.7.1 LOS LADRONES DE DOL AMROTH

Los ladrones de Dol Amroth son escasos, y o bien son muy cuidadosos o bien son bastante estúpidos o están asustados. Nunca han conseguido formar un gremio, ya



que de alguna forma, los agentes del Príncipe han conseguido siempre descubrir sus conspiraciones antes de que se pusieran en marcha. Algunos ladrones acechan en los oscuros callejones de la Ciudad de la Puerta o en las secciones más pobres de los distritos portuarios, robando a los ancianos, a los débiles o a los borrachos, pero estos *criminales del tres al cuarto raramente se atreven a robar las mansiones de los nobles o de los comerciantes.*

Aunque normalmente suelen operar en campo abierto o en el mar, hay un gran círculo de ladrones con base en Dol Amroth. Doce diestros hombres y mujeres -cinco salteadores de caminos, tres rateros, dos falsificadores, un piloto y un asesino- se reúnen al anochecer en la taberna de los Bajíos Blancos (ver sección 11.36, en AC4) cada tres días. Liderados por Nimrilien, la extrañamente seductora consorte de Edhelnir, el hermano menor del Príncipe, estos ladrones suelen planear varias operaciones a gran escala que son cuidadosamente ejecutadas. Sus beneficios son almacenados en un remoto islote cerca de Metrast (el punto más meridional de Belfalas), o bien son intercambiados subrepticamente en la Casa de Cambio de los Mercaderes de Dol Amroth (ver sección 11.33, en NP4).

8.72 LOS LADRONES DE LINHIR

En Linhir, los ladrones tienen un historial bastante más brillante. Los beneficios de los contrabandistas sustentan su gremio, ya que los ladrones proporcionan a los contrabandistas una vía segura para disponer de sus mercancías. El gremio tiene situado su cuartel general en la taberna conocida como la Casa Extraña (ver sección 13.12, en el nº 28), y suelen mantener reuniones en un almacén de aspecto decrepito situado junto al mar en el distrito portuario. La desgastada fachada de madera del almacén oculta una cámara subterránea lujosamente adornada en la cual hay un túnel de escape que conduce hasta el sótano de la Taberna del Laúd Roto. Los ladrones de Linhir poseen unos canales de comunicación secretos con sus compañeros de Umbar, y ambos gremios suelen dar cobijo a miembros del otro gremio cuando las cosas están "calientes" en la ciudad. En cualquier momento se pueden encontrar entre 12 y 20 miembros oficiales en el gremio de Linhir, además de unos cuantos bribones y luchadores que actúan como mensajeros o como guardias.

8.8 LOS BANDIDOS MONTAÑESES

Hay pequeños grupos de bandidos que acechan en las Ered Tarthonion. Son un curioso grupo de gentuza. Muchos son eredrim exiliados de sus pueblos por robar; otros son dúnedain que han huido a las colinas para escapar al castigo por la deserción del ejército. Otros practican las Artes Negras y unos cuantos son malvados de corazón, aunque la mayoría son granujas dispuestos a seguir a cualquier líder que les prometa beneficios. Los bandidos atacan a los viajeros que atraviesan el Desfiladero de Lamedon o (lo que resulta más común) el Cirith Dunrandir, retirándose a sus fortalezas situadas en las numerosas cavernas montañosas de la región. El Guardián del Castillo de Amrûnaur suele enviar patrullas regulares por el paso, así como expediciones hacia las montañas, para atrapar a esta escoria.

Los eredrim que adoran en secreto al Señor Oscuro atacan de vez en cuando a los viajeros que atraviesan el Cirith Dunrandir, con la esperanza de obtener alguna presa que pueda servirles como sacrificio humano. Tienen cuidado de eliminar a todos los testigos, y normalmente sus actos parecen ser obra de los bandidos.

8.9 LOS ESPÍAS

El constante conflicto entre los hombres de Harad y Umbar ha provocado la necesidad de tener espías en Dor-en-Ennil. Con la excepción de la Flota Real en Pelargir, la armada del Príncipe es la mayor amenaza para los corsarios que atacan la costa de Gondor, y sus caballeros son considerados los mejores guerreros del ejército de Gondor. Por lo tanto, es lógico que este reino sea el principal objetivo de los agentes que buscan información para vender a los enemigos meridionales del Reino del Sur. (Aunque hay otros espías que se dedican a asuntos privados.)

Los espías individuales viven o visitan muchos pueblos o ciudades de la Tierra del Príncipe. La mayoría se quedan cerca de la costa, vigilando las partidas que entran y salen de las fortalezas y puestos de guardia que guardan Belfalas. Otros vigilan los principales caminos. Sin embargo, y sin ninguna duda, el grupo de mayor tamaño y peligro de este tipo de agentes tiene su base en la Cervecería de Eldahil, en Dol Amroth (ver 11.33, en NP2). Estos siete exploradores trabajan para el oligárquico señor de la guerra de Umbar conocido bajo el nombre de Teldûmeir.

9. PERSONALIDADES DE IMPORTANCIA

Para seguir con la tónica general de todo el resto de *Los Puertos de Gondor*, las siguientes descripciones de personajes no especifican ninguna fecha en particular. Los DJs pueden utilizarlos en cualquier momento, aunque el material que se refiere al Príncipe y su familia puede ser poco apropiado en ciertas situaciones. Por ejemplo, Imrahil es el Príncipe durante la Guerra del Anillo y el principio de la Cuarta Edad.

9.1 PERSONAJES DE DOL AMROTH

Los siguientes personajes residen en Dol Amroth o mantienen alguna de sus casas en la ciudad.

EL PRÍNCIPE CELDRAHIL

El Príncipe Celdrahil es un individuo polifacético, e incluso quienes le conocen mejor se ven a menudo sorprendidos por la facilidad con que cambia de papel. Como gobernante del feudo de Dor-en-Ennil es severo pero siempre justo, y atiende a todas sus responsabilidades de forma diligente. Como figura central de la vida social de la corte, goza de todos sus placeres al máximo, presidiendo fiestas, cacerías y torneos. Como uno de los principales consejeros y comandantes militares del rey Tarondor, prodiga bastante el conservador Consejo de la Corona para proponer atrevidos planes y tomar la ofensiva contra los enemigos.

LAS LÍNEAS DE PRÍNCIPES

Sólo dos líneas de señores dúnedain han gobernado Dor-en-Ernil. La Casa de Lond Ernil, la Primera Casa, fundó la Tierra del Príncipe y construyó más tarde lo que sería Dol Amroth. Tras extinguirse en 2004 T.E., la Segunda Casa recibió el feudo. Rebautizaron Lond Ernil y fueron conocidos como la Casa de Dol Amroth.

Entre los Príncipes más famosos se encuentran:

LA CASA DE LOND ERNIL

Edhelion: Númenóreano Fiel que fundó Dor-en-Ernil. Se asentó en el este de Belfalas en 3312 S.E. y se convirtió en Príncipe aproximadamente en 3400 S.E.

Adrahil I: Capitán del Ala Izquierda del ejército gondoriano capitaneado por el rey Ondoher que fue derrotado por los Aurigas en la Batalla de Dagorlad (1944 T.E.).

Edhrahil: Nieto de Adrahil I, Edhrahil fue asesinado por el Rey Brujo en combate singular ante las puertas de Minas Morgul (2004 T.E.). Su muerte marcó el fin de la Primera Casa.

LA CASA DE DOL AMROTH

Galador (gobernó desde 2004 hasta 2129 T.E.): Hijo del señor dúnadan Imrazôr ("el Númenóreano") y la doncella élfica Mithrellas (compañera de Nimrodel), fue el primer señor de la Segunda Casa.

Angelimar: Padre de Adrahil II y abuelo de Imrahil.

Adrahil II: Padre de Imrahil y vigésimo Príncipe de la segunda línea. Su hija Finduilas se casó con el senescal Denethor II de Gondor en 2950 T.E. Dio a luz a dos hijos, Boromir (2978-3019 T.E.) y Faramir (2983-82 C.E.), pero murió (cuando aún era joven) en 2988.

Imrahil: Príncipe durante la Guerra del Anillo, gobernó brevemente Gondor durante la enfermedad del senescal Faramir. Capitaneó parte del ejército gondoriano en las batallas de los Campos del Pelennor y de Morannon, y su reinado se alargó hasta los primeros años de la Cuarta Edad. Su hija Lothíriel se casó con el rey Éomer de Rohan en 3020 T.E.

Celdrahil admira a los aventureros y los exploradores, y a menudo financia sus empresas a cambio de una parte del botín. Sigue una política tolerante con respecto a los eredrim de las Ered Tarthonion, y siempre suele tener unas relaciones bastante buenas con los elfos de Edhellond. Por el contrario, los corsarios y los haradrim le molestan bastante, y tiene muchos enemigos declarados en Umbar. Celdrahil gobierna desde el Castillo de Dol Amroth, aunque a menudo traslada la corte hasta el clima más fresco del Castillo de Amrúnaur durante los meses más calurosos de verano.

Celdrahil es alto y atractivo, con el pelo negro, unos rasgos angulosos y los ojos de un resplandeciente color gris como el acero. Su profunda y poderosa voz le convierte en un soberbio orador. Aunque se encuentra en la primavera de su vida, subió al poder cuando todavía era muy joven, cuando su padre, el Príncipe Arathil, murió por causa de la Plaga.

El Príncipe tiene una familia bastante numerosa para lo que suele ser normal entre los dúnedain. Celdrahil se casó con la Dama Meriel hace más de veinte años, y criaron a cuatro niños: un hijo, su heredero Edrahil; la hermana gemela de Edrahil, Merien; Celdrion (Nendur), su rebelde hijo menor; y su hija menor, Edhetariel. El hermano menor del Príncipe, Edhelmir, y sus hermanas Celdwen y Edheturiel, también residen en el castillo, junto con sus esposos e hijos.

El escudo heráldico de Celdrahil, el mismo que llevan todos los Príncipes de Dor-en-Ernil, es un barco-cisne plateado sobre un fondo de color azul oscuro.

LA DAMA MERIEL

Meriel, la Dama de Dol Amroth, posee una gran capacidad de previsión, y goza de toda la confianza de su marido el Príncipe. A pesar de la oposición no declarada de ciertos miembros de la nobleza, suele participar regularmente en todos los concilios de Celdrahil. Admira la cultura élfica, y promueve las buenas relaciones con Edhellond. Vive con el Príncipe en Dol Amroth.

Meriel es la mujer más hermosa de la corte. Su largo y suelto cabello moreno y su esbelta figura le dan un aspecto maravillosamente élfico, y más de un corsario ansia poseerla como tesoro. Todavía está en la primavera de su vida, y procede de una vieja y respetada familia dúnadan de la zona al este de Glanhir.

HALDARION, EL SUMO GUARDIÁN

Haldarion es el Sumo Guardián de la Tierra del Príncipe. Es el Guardián del Castillo Amrúnaur, y el hombre más poderoso de todo Dor-en-Ernil, con la única excepción del Príncipe. Se trata del mayor de los tres Guardianes del feudo (los otros dos son el Guardián del Castillo de Dol Amroth y el Guardián de Barad Gilrain en Dor-im-Nín), y es el protector de Belfalas, gobernando invariablemente Dor-en-Ernil en las ocasiones en las que el Príncipe debe dejar su feudo.

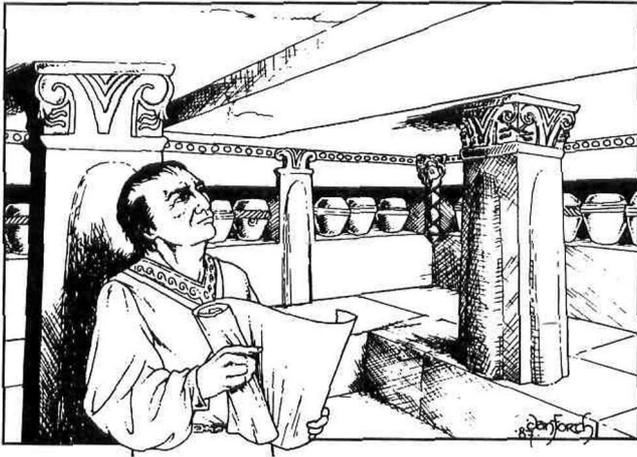
Haldarion atiende a su cargo de forma bastante eficiente. Es competente y sus puntos de vista suelen ser bastante lógicos; fue escogido para este cargo por los conocimientos especializados que tenía sobre la cultura eredrim (y dunlendina en general) y sobre las batallas en las montañas. Haldarion sospecha que la Religión Oscura se está volviendo a extender entre los eredrim, aunque ha avisado al Príncipe de que es demasiado pronto para preocuparse. El Sumo Guardián se debe a sus responsabilidades en el Castillo Amrúnaur, que también es su residencia, y por lo tanto visita pocas veces la corte.

Físicamente, Haldarion es impresionante, pues mide más de 1,95 metros de estatura y tiene un porte robusto y marcial. Es de mediana edad, y está casado con la tía de Meriel.

CAMLIN, EL GUARDIÁN DEL CASTILLO

Camlin es el segundo de los tres Guardianes del feudo. Como Guardián del Castillo, se le confía la protección de la capital del Príncipe y, en tiempos de guerra, capitanea la hueste de la ciudad. La mujer de Camlin, Ostiel, es una astróloga, de forma que hace unos años, él decidió abandonar su residencia en el castillo y mudarse a la ciudad. Actualmente, el Guardián vive en una torre residencial situada en el Barrio de los Castillos (ver 11.37, en BC3).

La sangre dúnadan de Camlin está algo envilecida por un remoto vínculo con un ancestro dunlendino, lo que significa que probablemente nunca podrá alcanzar el cargo de Sumo Guardián, pero lleva una vida cómoda y ya ha subido mucho más de rango de lo que nunca había esperado. Después



de todo, su modesta estatura (1,76 metros) y su robusta complexión impedirían que se pudiera convertir en un señor de Dor-en-Ernil.

Camlin es excepcionalmente perspicaz y bastante astuto. La guarnición del castillo y la guardia de la ciudad le aprecian bastante, ya que es un líder apto y un señor generoso. Su amable temperamento también le ayuda a resistir las presiones de la corte, como por ejemplo los celos descarados que muestra Saerol siempre que el Consejero Jefe habla de Ostiel. (Irónicamente, la torre de Camlin, que se llama la Casa de la Niebla Resplandeciente, contiene un túnel que conduce hasta el castillo que hay bajo la Torre del Astrólogo.)

AMONDIL, EL ESCUDERO (ALCALDE)

Amondil es el señor de la ciudad de Dol Amroth. Como escudero de la ciudad, se enfrenta a los asuntos municipales, como por ejemplo el mantenimiento de las calles y los muelles, la lucha contra los incendios y las plagas, la erradicación de las pestilencias de la ciudad y los tratos con los gremios y asociaciones. Es un sujeto cuidadoso, muy detallista, y normalmente sirve bien al Príncipe.

Desgraciadamente, Amondil también posee unas grandes parcelas de tierra, y pasa la mayor parte del tiempo concentrado en sus extensos viñedos. Sus asuntos privados ocasionalmente se entrecruzan con sus responsabilidades públicas, de forma que en los últimos años, sus rivales de la corte (encabezados por Nerumir y Adúkhor) han intentado apartarle del cargo. Amondil no ha olvidado dichos intentos y, hasta el día de hoy, ha logrado mantenerse firme en su posición.

Amondil es alto y esbelto, una elegante figura de ascendencia dúnadan. Él, su mujer Ringlódil y sus cuatro hijos viven en el Barrio de los Castillos, no muy lejos de Camlin. (Ver 11.37, en BCI.)

SAEROL, EL CONSEJERO JEFE

El Consejero Jefe del Príncipe es un famoso astrólogo llamado Saerol, un hombre cuyo principal interés han sido siempre las matemáticas y el conocimiento de los cielos. Saerol fue personalmente entrenado por el mago Curunír (Saruman el Blanco), quien le recomendó al padre del Príncipe hace casi un siglo. Desde entonces ha permanecido en la corte. Sin que lo sepan el resto de miembros de la corte, Saerol es uno de los miembros menores (y mortales) de la Heren Istarion (Q. "Orden de Magos").

El Consejero Jefe mantiene a su mentor, Curunír, informado de los acontecimientos que tienen lugar en el sur de Gondor. El Príncipe es totalmente consciente de su papel, y

le agrada que su consejero tome parte en una facción tan importante en la lucha contra la Oscuridad (en esta época, Curunír todavía es enormemente respetado por los hombres como jefe de los magos del bien). Como agradecimiento, Saruman recompensa ocasionalmente al Príncipe con varios artefactos mágicos.

Saerol siempre anima al Príncipe para que trabaje amistad con los jefes de las tribus eredrim. Le aconseja que mantenga buenas relaciones con los elfos de Edhellond, pero que no dependa de ellos, ya que sus estudios astrológicos le han llevado a la conclusión de que los elfos abandonarán su refugio en los próximos siglos.

Saerol es una figura muy respetada y dignificada. Es bastante anciano, con el pelo blanco suelto y una larga barba, ambas circunstancias del todo fuera de lo común entre los dúnedain. Sus anteojos chapados de oro y su adornado báculo le dan una apariencia todavía más peculiar.

El Consejero Jefe no está casado y es bastante solitario, a pesar de que tiene muy pocos enemigos. No tiene muchos defectos, pero se le reprocha su poco sentido del humor. Saerol reside en la Torre del Astrólogo (S. "Barad Meneldur") en el Castillo de Dol Amroth. Su observatorio ocupa los pisos superiores de la estructura, lo que le proporciona un buen panorama de los cielos que hay sobre el mar.

NERUMIR, EL CHAMBELÁN DEL CASTILLO

Nerumir, el Chambelán de Dol Amroth, es el principal administrador de la corte. Últimamente también se ha involucrado en la política, y actualmente manipula la mayor parte de las intrigas que tienen lugar en el castillo. Nerumir está familiarizado con las ambiciones, rivalidades y secretos de los miembros de la corte, ya que la mayoría de la correspondencia pasa por las manos de su equipo de escribas. Incluso conoce la verdadera función de Saerol en la corte, aunque se cuida mucho de ocultar esta circunstancia. El Chambelán nunca revela todos sus conocimientos a nadie, ya que su indiscreción le costaría con toda seguridad su puesto.

Nerumir actúa a menudo como embajador del Príncipe, ya que su flexibilidad y su dominio de la actuación le convierten en un formidable diplomático. Tiene buenas relaciones con todos los grupos culturales de Dor-en-Ernil y, aunque los engaños de Nerumir pueden parecer maliciosos o incluso malévolos, sólo son unos medios justificados por el fin. El Chambelán no siente ninguna simpatía por los objetivos de la Oscuridad, y se contenta con dedicarse a servir al Príncipe. Es leal aunque suele sentir bastantes celos de otros nobles, y reside en el Castillo de Dol Amroth siempre que no se encuentra viajando.

Nerumir es bastante bajo (1,72 metros) para ser un dúnadan. Empieza a tener canas y está entrando en la madurez; ha tenido varios hijos (uno de los cuales capitanea un barco). Está casada con la vidente (de nivel 5) Esgalviel. Sus gustos en la ropa tienden a ser elaborados y caros, pero para reafirmar su discreción nunca suele vestir de forma llamativa.

CEREN, EL CAPITÁN GUARDABOSQUES

Ceren posee el título de Capitán Guardabosques. Es un excelente cazador y guardamontes que ama la agreste belleza de las Ered Tarthonion y disfruta con las tareas que le obligan a mantenerse alejado de la corte. Su residencia más habitual es el Castillo Amrúnaur.

El padre dúnadan de Ceren murió a manos de un grupo incursor de corsarios hace unos cuantos años. Su madre, una

elfa silvana procedente de Edhellond, decidió entonces atravesar el mar. Ceren es un mortal, pero envejece muy lentamente, y aunque ha servido a la corte durante más de dos generaciones, todavía tiene un aspecto juvenil. Sus rasgos, ligeramente élficos, le ayudan a ocultar sus largos años de experiencia y trabajo en favor de su amada tierra, y también le han granjeado las simpatías de la Dama del Príncipe. Al igual que Farandir, su hermano mayor, Ceren está soltero a pesar de los intentos de Meriel por encontrarle una esposa.

FARANDIR, EL JUGLAR MAYOR

Farandir es el Juglar Mayor de Dol Amroth, el sabio y cuentacuentos de la corte. Le atraen mucho el mar y la belleza y poder naturales del paisaje de Dol Amroth, y por eso raramente abandona la costa y se suele mostrar reacio a llevar a cabo ningún viaje que le aleje de su hogar en el castillo del Príncipe.

Farandir tiene una voz poderosa y melodiosa. Tiene un aspecto todavía más élfico y juvenil que su hermano menor, Ceren, y utiliza su belleza para flirtear con la doncellas de la ciudad. No está casado, y goza de una gran reputación como buen amante. Farandir prefiere el estilo de ropa sindarin, en particular las túnicas de seda élfica, y siempre va vestido de forma impecable. Tiene muchos amigos pero ninguno íntimo, excepto su hermano. El Juglar Mayor y Ceren tienen un vínculo fraternal místico, y siempre saben instintivamente cuándo el otro necesita ayuda.

DAIROS

Como mejor guerrero de los Grandes Caballeros del Príncipe (S. "Arequain"), el doncel Dairos (N. del T.: aquí y en todo el resto del módulo, considero donceles a los miembros de la baja nobleza que se dedican a combatir y a vivir en la corte del Príncipe, y que se encuentran algo por encima de los caballeros normales) suele ganar frecuentemente la corona del torneo. Es un soberbio organizador de tropas, y suele actuar como capitán general de Dor-en-Ernil cuando el Príncipe está ausente de la batalla. Dairos, pragmático y suspicaz con los extraños, es totalmente neutral en lo que respecta a los eredrim y los elfos.

Dairos mantiene un físico impresionante a pesar de su mediana edad. Constituye un oponente caballeroso y de buenos modales, aunque nunca llega al grado de la ingenuidad. Está casado y es excepcionalmente fiel a su mujer Silmariel, retirándose a su ancestral mansión de Vairenna (cerca del mar al sur de la ciudad) siempre que surge la oportunidad.

EDRAHIL, HEREDERO DEL PRÍNCIPE

El delfín Edrahil, el heredero del reino, ha dado muestras de que pronto se convertirá en un gran señor de las armas. Sin embargo, es un individuo bastante impetuoso, y su impaciencia con los detalles mundanos del gobierno preocupa a su madre Meriel. Edrahil está ansioso por derrotar a Dairos en un torneo, y los dos caballeros han ido desarrollando una amistosa rivalidad en combate. Se muestra respetuoso con los elfos, y suele mencionar rápidamente su ascendencia eldarin. Su opinión respecto a los montañeses es menos halagadora, aunque tolera a los eredrim a regañadientes.

Edrahil vive con sus padres en el Castillo de Dol Amroth. Sin embargo, y para desgracia suya, su vida hogareña suele ser algo tormentosa, ya que suele discutir bastante con su celoso hermano menor, Celdrion.

Edrahil comparte la hermosa cara de su padre Celdrahil y como está haciéndose adulto y todavía no está casado, es un partido muy bueno y un solterón muy perseguido.

ARÚKHOR

Arúkhor procede de una familia dúnadan muy antigua y conservadora. Se trata de un doncel excepcionalmente cortés al que no le gustan los cambios y que insiste en anteponer siempre los formalismos sociales y los privilegios. El ligero disgusto que siente por los elfos se ve calmado por su cautela y su discreción, aunque nunca se muestra abiertamente amistoso con los Primeros Nacidos. Por el contrario, mantiene ciertos vínculos con los enemigos de los elfos, los enanos.

Arúkhor es ambicioso, y pretende suceder a Haldarion como Sumo Guardián. Y para aumentar sus posibilidades, trabaja duro para desarrollar sus habilidades en las tácticas de guerra en las montañas. Arúkhor y el noble Marahil (ver más abajo) son unos amargos rivales, algo que en parte es consecuencia directa del desprecio público de que hace muestra Marahil respecto a las ambiciones de Arúkhor.

Su hogar es la ancestral Mansión de Rosuldrië, en la vertiente oriental de las Ered Tarthonion, al este del Castillo Amrúnaur.

MARADOS

El doncel Marados, un líder intrépido e impetuoso, es un apresurado caballero al que atrae sobremanera la gloria militar. Es un individuo muy dado a amoríos, y atrae gran parte de la atención de las damas de la corte.

Aunque jamás sería el elegido para comandar un ejército, Marados es el candidato ideal para capitanear una carga o una persecución en caballería. Odia enormemente a los eredrim, y no se preocupa por ocultar su hostilidad. Marados reside en la Mansión de Anglandrún, junto a la costa sudoriental de Belfalas.

Marados está en la primavera de su vida y es, sin ninguna duda, el más atractivo de los delfines. No está casado, y se rumorea que se encuentra incapaz de decidirse entre los amores de sus varias damiselas.

MARAHIL (ILGAZÂR)

Ciertamente, Marahil es el más extraño de los arequain del Príncipe. Es un distante intelectual propenso a sumirse en sus pensamientos durante horas. También es bastante menos caballeroso que los demás donceles, y suele utilizar los engaños y los subterfugios para acabar con un enemigo. Debido a su astucia, el Príncipe le ha confiado las misiones que más secreto y sorpresa requerían. Por toda la corte circulan rumores sobre sus viajes a Umbar, y en tiempos de guerra suele capitanear a los barcos de la bahía, desde los cuales ataca los feudos costeros de Harad.

El nombre verdadero de Marahil es Ilgazâr, una designación en adunaico de acuerdo con sus raíces númenóreanas. Pocos le conocen por su nombre, ya que protege enormemente su vida privada. Sólo la hija del Príncipe, Edhatariel, por ejemplo, conoce su interés por los sortilegios mágicos, un afición muy poco común para un guerrero profesional.

Marahil también oculta su amor por la Dama Meriel. Considera que su amor por ella no tiene ninguna esperanza, así que su lealtad hacia Celdrahil sigue intacta; pero está convencido de que si pudiera conseguir el amor de la Dama, tan grande es su pasión que llegaría a traicionar al Príncipe. Por lo demás es incorruptible, y ninguna promesa de poder u oferta de oro puede comprar su lealtad. Los haradrim descubrieron su firmeza hace años, cuando fue capturado en Vamag, al norte de Umbar. Fue torturado durante días antes de escapar, pero Marahil nunca cedió. Hoy en día todavía luce las cicatrices que atestiguan su tesón y fidelidad.

Marahil considera a Arûkhor como su principal rival en la corte del Príncipe. Pero confía en su superioridad, y trata a Arûkhor como un estúpido pomposo, y disfruta manipulándole en los concilios del Príncipe. Cuando ambos se encuentran en los torneos, ninguno de los dos se rinde mientras le queden fuerzas para aguantar en pie. Marahil tiene una actitud todavía más despreciativa hacia los “bárbaros” erdrim. Por lo tanto, no es de sorprender que su mansión en Bar Harest (Druxaldë) se encuentre tan lejos de las mesetas. Esta hermosa residencia, toda de color blanco, anida entre los acantilados cercanos a Metrast, en el punto más meridional de Belfalas.

El padre dúnadan de Marahil trajo a su madre de vuelta a Belfalas cuando volvió de una misión en el este. Su madre, una elfa oscura, le dio la sangre silvana que corre por sus venas, aunque él sigue considerando a Númenor como el hogar ancestral de su familia. Es mortal, aunque muestra pocos signos de envejecimiento y parece encontrarse en la primavera de su vida, aunque en realidad ya es bastante maduro. El largo cabello oscuro de Marahil y su largo mostacho le dan un aspecto de hombre tosco, mientras que sus penetrantes ojos plateados hacen pensar en un fuego interior que oculta cualquier rastro de su sangre élfica. Sólo el Príncipe y Nerumir conocen su verdadera ascendencia. Marahil se muestra siempre reservado, y evita cualquier contacto prolongado con los elfos de Edhellond, que podrían reconocer su origen.

TERIETH, LA MÉDICO DE LA CORTE

Terieth, la médico de la corte, es una experta en la curación y el conocimiento de las hierbas. Sirve a Celdrahil al igual que hizo con su padre, dando a los residentes del castillo unos cuidados que rozan la perfección. Sin embargo, el rechazo que siente por la violencia innecesaria ha llegado a separar a muchos de los donceles, ya que su presencia es indispensable en todos los torneos del Príncipe, y suele tener conversaciones privadas con los caballeros más belicosos.

Terieth es una anciana viuda que perdió a su marido durante la reciente Plaga. Vive en el castillo.

9.2 PERSONAJES DE LINHIR

EL SEÑOR ARGIRION

Argirion, el señor de Linhir, es un guerrero de gran habilidad. Su entrenamiento en Pelargir le convirtió en un comandante militar enormemente respetado, y el Príncipe confía en él a la hora de administrar el segundo emplazamiento más importante de todo su dominio. Argirion procede de una antigua familia dúnadan con una gran tradición militar, así que sus tropas le admiran, pese a ser menos diestro que sus subordinados civiles. Sus intentos por ordenar a los soldados perturban a sus iguales y crean una cierta inquietud entre las filas del gobierno de menor importancia dentro de Linhir. Esto podría explicar por qué, a pesar de su honestidad personal, Argirion no ha tenido demasiado éxito a la hora de eliminar la corrupción local o detener el contrabando.

Argirion es un individuo de mediana edad y poderosa complexión, y tiene el cabello algo canoso. Está casado, y reside y gobierna desde el Castillo del Señor (ver 13.12, en el nº 30).

ARCAMBION

Arcambion, el acuñador de Linhir y señor de la Casa de la Moneda de Linhir, es un funcionario real. Como tal, es el

representante del rey. Aunque desde su puesto designado debe lealtad al señor de la ciudad, conserva su peculiar independencia, lo cual irrita sobremanera a Argirion.

Y si Argirion supiera lo que ha hecho su acuñador, seguro que daría más muestras de desacuerdo de las que ya da. El jovial Arcambion, de mediana edad, está aliado con Borathor, un poderoso corsario de Umbar. Juntos, los dos se han dedicado a tramar varias incursiones de los contrabandistas en la región, y su alianza es responsable de más de un asesinato.

Arcambion es de ascendencia dúnadan. Reside en su lujosa casa (ver 13.12, en el nº 29), con su mujer y sus dos hijas, aprovechándose de su oculta riqueza y de su supuesta inmunidad contra las espadas de los corsarios.

ULDROS

Uldros es el hermano de Eldanon Sarn, el posadero de la Piedra Ardiente, y un cliente habitual de la taberna de la Casa Extraña (ver 13.12, en el nº 28). Uldros, el señor del Gremio de Ladrones de Linhir, es una mente maestra que controla gran parte de los robos y contrabando que se cometen en el este de Dor-en-Ernil. No perdona ningún error que puedan cometer sus subordinados, y a menudo suele hacer gala de un sentido del humor algo cínico. No hay nada que le haga disfrutar más que prever y evitar las maniobras de Argirion.

Uldros es delgado y moreno, tiene el cabello negro y largo, y tiene una cicatriz que va desde su oreja izquierda hasta su mejilla. Es de mediana edad, suele llevar ropas lujosas y le gusta mucho la joyería de buena calidad. Su padre fue un mercader dúnadan, y su madre fue una dama de Harad que su padre trajo de vuelta en una expedición comercial. Uldros no está casado, pero mantiene dos amantes (Marwen y Simbiel), las cuales sienten unos enormes celos mutuos. Vive por debajo el cuartel general del Gremio de Ladrones, un almacén disimulado situado en el Distrito Portuario. Se puede contactar con él dejando un mensaje a su hermano en la Casa Extraña. Eldanon frecuenta esa taberna, ya que se encuentra al otro lado de la calle de su posada.

9.3 ELFOS DE EDHELLOND

THARÚDAN

El maestro de los carpinteros de barcos de este puerto ama su oficio casi tanto como adora el mar. La construcción de barcos le atrae constantemente; procede de la comunidad sinda de Doriath, y viajó hasta el antiguo Falas para aprender su oficio adoptado del gran Círdan. Debido a sus antecedentes, es extremadamente cortés con los hombres, pero se muestra incómodo ante los altos elfos (noldor) y poco amistoso con los enanos.

Tharúdan tiene un aspecto algo anciano, ya que tiene un largo pelo blanco y los ojos muy brillantes. Antiguamente estuvo casado, pero su mujer se cansó de la Tierra Media y cruzó el mar hacia el oeste durante la Segunda Edad. Desde entonces, Tharúdan se ha dedicado enteramente a la construcción de barcos; sin embargo, cuando el último barco abandone Edhellond, él estará en su interior, navegando para reunirse con su amor perdido.

VASARIEL

Vasariel es una maestra de la magia acuática. Se trata de una doncella elfa sinda que ayuda a Tharúdan en su trabajo. Se muestra más amistosa con los noldor que la mayoría de

los sindar, y conocía bien a Galadriel cuando la Dama habitaba en la Torre de Vigía Marítima.

Vasariel es hermosa como sólo pueden ser los elfos, con *la piel clara y el cabello de un color castaño resplandeciente*. Parece estar en la flor de la vida.

FALERIOD

Faleriod es un diestro sanador de linaje sinda. Pacífico y reservado, mantiene un aspecto de calma constante. Faleriod es atractivo y parece de mediana edad. Lleva mucho tiempo siendo el consorte de Vasariel.

GALANDEOR

Galandeor es el capitán sinda de la flota de guerra de Edhellond. Se trata de un marino y guerrero excepcional, capaz de rivalizar con cualquiera que navegue por las aguas de la Bahía de Belfalas. Galandeor disfruta en las competiciones de habilidad, y desafía a sus amigos íntimos dúnedain a carreras a lo largo de toda la costa occidental del dominio del Príncipe. Sus numerosas aventuras le han llevado a tierras muy lejanas y, como todos los miembros del concilio, la mayor parte de las veces suele estar ausente del puerto.

Galandeor tiene el pelo largo de color negro y los ojos de color azul verdoso. Parece estar en la flor de la vida, pero no está casado, y aparentemente no está dispuesto a abandonar su aventurero estilo de vida.

AROPHEL

Arophel es el único elfo silvano admitido en el concilio del puerto, y se considera a sí mismo como el portavoz de “la plebe” de Edhellond. Tiene una actitud más rústica y menos sofisticada que el resto de los miembros del concilio. Procede del Bosque Negro, y llegó a Edhellond cuando la Sombra comenzó a caer sobre su amada tierra natal de Bosqueverde. Todavía ama los bosques, y goza de una gran amistad con Cereny el Capitán Guardabosques del Príncipe.

Arophel tiene el cabello y los ojos de color castaño, y sus rasgos son algo rojizos. Es ágil y jovial, y un buen compañero para su mujer Wilwarindil.

10. OTRAS FIGURAS DESTACADAS

ARCAMCRIS

Arcamcris adoptó la vida de pirata cuando los corsarios atacaron su pueblo natal situado en la costa de Belfalas, asesinando a su mujer y a sus padres. Actualmente, es el más intrépido y exitoso de todos los piratas. Ha saqueado más de una docena de barcos mercantes de Umbar, e incluso ha atacado las costas de los corsarios. Es un hombre duro pero no cruel, y recuerda su juventud, aunque vive para vengarse.

Arcamcris es un héroe popular en Belfalas, y los marinos llegan a suplicar por unirse a su tripulación en tiempos de guerra. Es un buen amigo de Marahil, a quien llama “Ilgazâr”, y goza de la protección del poderoso caballero, que suele interceder en su favor ante el Príncipe. Esta relación es vital para su oficio, ya que Marahil es un aliado importante en tiempos difíciles, especialmente cuando el pirata viola un tratado de paz y provoca descaradamente a Umbar.

En realidad, el Príncipe admira en secreto la astucia y coraje de Arcamcris. Incluso se dice que el barco de Arcamcris, el “Ryhasso” (nombre adunaico para la fabulosa man-

gosta del sur) dio persecución y muerte a un dragón marino. Sus revolucionarios saqueos suelen perturbar de forma regular la corte del Príncipe, y sus constantes duelos contra los *bajeles serpiente de Umbar han reducido enormemente* la potencia del peor enemigo de Dor-en-Ennil.

Los haradrim llaman a Arcamcris “Oru-raz”, Demonio Dorado, y los señores de Umbar ofrecen una recompensa de 5000 monedas de oro a cualquiera que traiga la cabeza de Arcamcris. Se trata de una recompensa digna del rescate de un príncipe, pero todos los que lo han intentado hasta ahora han fallado, y muchos han perdido sus propias cabezas. Cuando ancla en Dol Amroth, Arcamcris suele residir en el Pez-tortuga (ver 11.31, en CB8). Sus silenciosas visitas siempre van acompañadas de un viaje a la Casa del Largo Amanecer (ver 11.32, en PC2), ya que siente un amor muy especial por su propietaria, Crisduriel.

Arcamcris tuvo un padre dúnadan y una madre nórdica. Goza de la altura y la longevidad de su padre, pero también del largo cabello rubio de su madre y sus azules ojos.

KHATHOG

Khathog, el Sacerdote de la Oscuridad, es absolutamente malvado. Se trata de un enemigo cruel e implacable, entrenado por el Rey Brujo, que regresó a las Ered Tarthonion para hacer revivir el Culto Oscuro entre sus parientes. Viaja a zonas aisladas con sus sacerdotes subordinados, llevando a cabo a veces rituales en los antiguos emplazamientos de adoración a Sauron. Por supuesto que nunca se refiere a su amo por su verdadero nombre, sino que le llama el “Profeta Oscuro” o el “Rey del Mundo”.

Como los lugareños tienen entendido que Sauron ha muerto, cualquier dúnadan o elfo que oiga ese término pensará que se refiere a algún clérigo malvado inusualmente poderoso, o en el peor de los casos a un nazgûl. Sin embargo, Khathog no sirve a ningún “ser menor”. Aun así, el Sacerdote Negro sigue atendiendo a sus propias necesidades. Aunque es miserablemente sumiso ante el Señor de los Anillos, ansía poseer su propio reino y disfruta de su “glorioso alzamiento”. El sacerdote se muestra implacablemente cruel con sus sirvientes, y está dispuesto a sacrificar a cualquiera de sus subordinados para protegerse. Actúa de manera cautelosa, ya que si el Guardián de Amrûnaur supiera de sus actividades, sería perseguido y ejecutado con toda seguridad.

Khathog es de mediana edad y su corto pelo de color negro comienza a mostrar canas. Sus ojos son profundos como pozos negros, lo que le permite someter a sus sirvientes a unas penetrantes miradas que les hacen temblar. Es regordete, con las extremidades bastante gruesas, y es capaz de derribar a un oso (lo que le ha dado mucho prestigio entre los guerreros eredrim). Khathog es soltero, y utiliza de forma indiscriminada a las mujeres que hay entre sus seguidores para satisfacer sus deseos, ya que es incapaz de sentir ningún tipo de amor real. Sus orígenes no son claros, aunque tiene sangre dunlendina y habla con un tono semejante al de la clase guerrera de los hombres brunos.

11. DOL AMROTH

Dol Amroth, la ciudad principesca de los barcos blancos, se oculta entre los acantilados de la impresionante península que conforma el punto más occidental de Belfalas. Su nombre data del año 2004 T.E., y procede del asombroso monolito que protege su profundo puerto, una imponente eleva-

ción descubierta por el señor élfico Amroth. (Antes de esa fecha se llamaba Lond Ernil.) Los lugareños conocen esta tremenda roca como la “Colina” por respeto a su carácter único y su noble ascendencia. Sólo un día a caballo al sur de la boca del río Morthond (donde se eleva Edhellond), el promontorio protege uno de los mejores puertos de todo Endor.

Dol Amroth es la principal ciudad de Dor-en-Ernil y la gran península de Belfalas, y es el mayor asentamiento gondoriano al oeste de Lebennin. Casi todo el comercio que corre a lo largo de las costas centrales de la Tierra de Piedra llega hasta sus muelles. Con una ensenada o puerto que mira hacia el oeste, esta ciudad fortificada sirve como refugio para los barcos que navegan hacia el sur o hacia el este, a Gondor, ya que su fondeadero rodeado de rocas está a salvo de los embravecidos mares de la bahía cercana. Los marineros de los barcos procedentes de Eriador y Lindon, así como de lugares más occidentales, llevan buscando largo tiempo comodidades como las de Dol Amroth, y la famosa Torre de Vigía Marítima de la ciudad constituye un faro de seguridad y civilización para todos los que se enfrentan a las tormentas olas que rodean este estratégico promontorio.

11.1 PANORÁMICA GENERAL DE LA CIUDAD

Acunada por debajo de su magnífico castillo, Dol Amroth tiene una población de 11,200 habitantes, la mayoría de los cuales son de sangre dúnadan relativamente pura. Esta población, bastante bien acomodada, reside en tres compactos barrios conectados por unas estrechas y serpenteantes calles que trepan por las puertas y túneles tallados en el azulado granito de la Colina. Cada barrio ocupa un saliente de piedra aplanado, lo que da a la ciudad una disposición semejante a una grada.

LAS DEFENSAS DE LA CIUDAD

Aunque los constructores de Dol Amroth gozaban de poco espacio para trabajar, construyeron un asombroso sistema de defensas, hechas a medida para el agreste contorno del emplazamiento. La ciudadela del Príncipe ocupa la parte central y occidental de la cima de la Colina, así como la loma que hay entre ellas. Los túneles subterráneos comunican el castillo superior con la enorme Torre de Vigía Marítima, que se eleva en un islote de roca al oeste de la ciudad. Estas colosales fortificaciones protegen los flancos meridional y occidental de la ciudad, mientras las aguas del mar y las murallas de la ciudad guardan los límites septentrional y oriental de la ciudad.

Hay al menos dos murallas de piedra que protegen la entrada en cualquier punto de la ciudad. Estos muros almenados, cuyos profundos cimientos se hunden en la sólida roca de la Colina, están salpicados con torres redondeadas de soberbia construcción, lo que convierte cualquier ataque directo en una locura. Como si enfatizaran más aún el carácter virtualmente inexpugnable de la ciudad, las torretas y bastiones que destacan por encima de las mayores elevaciones de la hermosa montaña de piedra azul aumentan sus ya de por sí impresionantes defensas.

ARQUITECTURA

Debido a su limitado espacio, la arquitectura de Dol Amroth conserva la naturaleza vertical del plano de la ciudad. Casi todos los edificios están contruidos con una piedra cuidadosamente cortada, y la mayoría tienen numerosos pisos, hasta un máximo de siete. Muchas de las edificaciones que se apoyan en la ladera de la Colina se elevan todavía más, y algunas llegan a alcanzar una altura superior a los

treinta metros. Las calles suelen ser poco más que senderos cubiertos o anchas escaleras, puesto que la mayoría de las estructuras de Dol Amroth se juntan, o están casi juntas, en sus pisos superiores. Los jardines en los tejados y los patios elevados, situados normalmente entre el tercer y quinto piso, dan acceso a los suaves rayos del sol.

Sin embargo, a pesar del ininterrumpido perfil de fortificaciones de piedra de Dol Amroth, el aspecto de la ciudad también tiene un lado más hermoso. Por toda la ciudad hay árboles y pequeños jardines que ocupan pequeños escondrijos, y se pueden encontrar bellas fuentes situadas en los nichos más insospechados. Incluso los edificios más prácticos están decorados con elaboradas tallas de madera de brillantes colores, y los techos formados por tejas o pizarra de diferentes colores le dan a la ciudad un aire encantador. Los elaborados postigos, balcones, aguilonos y adornos recuerdan a los viajeros la ascendencia élfica de los lugareños, de la misma forma que su colorida colección de brillantes banderas y señales da a la ciudad su merecida reputación de elegante pompa.

Los viajeros que visitan la ciudad suelen recordar siempre los brillantes estandartes que ondean por encima de las torres que salpican la ciudad y las murallas del castillo. Los que se agitan en la fortaleza muestran el escudo de la casa del Príncipe -un barco blanco y tres estrellas de siete puntas sobre un fondo de color azul oscuro-, mientras que las ricas banderas azules de la ciudad muestran un hermoso cisne blanco, indicando la relación de la ciudad con los elfos de Edhellond.

11.2 EL PLANO DE LA CIUDAD

Dol Amroth está dividido en siete distritos o, como los lugareños los llaman, “ciudades”. Cada uno de estos barrios tiene alguna característica distintiva, aunque los puntos que los dividen fueron elegidos por conveniencia, y no por causa de ningún factor social. Sólo la Ciudad Blanca que rodea la Ensenada de los Barcos Blancos muestra algún signo de ser un emplazamiento realmente único.

Las alcantarillas que llevan el agua desde los estanques de la Colina constituyen las líneas de demarcación de los diferentes distritos de Dol Amroth. Normalmente, estos canales de roca blanca suelen recibir el agua de arroyos modestos, pero después de una temporada lluviosa, estos tranquilos cauces suelen volverse muy caudalosos. Ni los desagüeros situados en las adoquinadas calles del centro de la ciudad ni las alcantarillas que atraviesan el fondo de piedra de la misma son capaces de detener estas crecidas, de forma que estos canales suelen asegurar la provisión de agua permanentemente, dada la frecuencia de las tormentas en estos parajes. Y al igual que el foso de un castillo, también suelen aislar a toda la ciudad en periodos de guerra.

A continuación sigue una descripción de las Siete Ciudades.

LA CIUDAD BLANCA

La Ciudad Blanca, que rodea la venerada Ensenada de los Barcos Blancos, puerto de guerra de Dol Amroth, constituye el hogar de los guerreros marinos de la ciudad y de sus familias. Muchos de los negocios del vecindario reflejan el particular objetivo de este barrio, y la mayoría de los mercaderes que se dedican al comercio de consumo poseen establecimientos muy modestos que abastecen a los residentes más cercanos. La Ciudad Blanca es también el centro de las industrias locales que se dedican a la talla de madera, la creación de velas para barco y las armaduras, y es el único lu-

gar en el que un capitán de barco puede encontrar especialistas como cartógrafos o fabricantes de instrumentos marítimos muy precisos.

EL PUERTO CENTRAL

El Puerto Central de Dol Amroth es conocido por sus industrias de construcción de barcos y pesca. Es aquí donde los carpinteros versados en la antigua tradición élfica de construcción de barcos producen los mejores bajeles de todo Gondor. En este barrio se sigue practicando el arte de la construcción de los famosos Barcos Blancos (semejantes a los barcos-cisne élficos), aunque los secretos de este oficio son celosamente guardados por el más veterano (y más pequeño) de los dos gremios locales de constructores de barcos: el Nimgirdain (S. "Carpinteros de Barcos Blancos"). Incluso sus compañeros, los Girdain (S. "Carpinteros de Barcos") tienen el acceso restringido a estas peculiares técnicas.

Además de pescadores y carpinteros de barcos, el Puerto Central acoge a todo de tipo de artesanos relacionados con dichos oficios. Numerosos tejedores de velas, toneleros, herreros, carpinteros, cordeleros, curtidores y alfareros residen y trabajan en las aireadas tiendas que ocupan las calles cercanas a los muelles. Desgraciadamente, estos artesanos producen una gran cantidad de olores desagradables, por lo que el tranquilo viento que suele flotar en el Puerto Central acaba convirtiéndose en una nube de aire absolutamente fétida.

EL NUEVO PUERTO

El Nuevo Puerto es el único puerto abierto de Dol Amroth. Es más grande que la Ciudad Blanca y que el Puerto Central, y acoge unos muelles al servicio de los bajeles visitantes; sus almacenes y mercado son capaces de manejar el tremendo y variado volumen de comercio de la ciudad. Junto a los numerosos almacenes y salas de comercio, al servicio de quienes desean evitar el bullicio de la Ciudad de la Puerta o los elevados precios del Barrio de los Castillos, se encuentran varias posadas y tabernas.

LA CIUDAD DE LA PUERTA

La Ciudad de la Puerta es el barrio más oriental y periférico, ya que se encuentra en el saliente de poca altura que hay justo en el interior de la principal entrada terrestre que atraviesa los muros de la ciudad. Es el distrito más sucio y problemático de Dol Amroth, pero aun así está mucho mejor cuidado que los mejores barrios de muchas otras ciudades. Posadas, tabernas, teatros y mercados atestan las bulliciosas calles de la Ciudad de la Puerta.

Aunque es tumultuoso y colorido, el tráfico en la Ciudad de la Puerta raramente es peligroso. Hay pocos crímenes callejeros, y los que se llevan a cabo suelen ser de poca monta. Los grupos criminales suelen actuar desde aquí, pero raramente operan abiertamente dentro de la ciudad; por el contrario, prefieren llevar a cabo sus planes fuera de Dol Amroth.

LA CIUDAD ANTIGUA

La Ciudad Antigua se encuentra entre la Ciudad de la Puerta y los Acantilados, y por encima del Nuevo Puerto. Es el más antiguo (con la excepción de la Ciudad Blanca) y variado de los distritos de la ciudad, y es aquí donde trabaja el Escudero (o alcalde) de Dol Amroth.

LOS ACANTILADOS

Por encima de la Ciudad Antigua y por debajo del Barrio de los Castillos yace una serie de grandes edificios dispuestos

en terrazas y conectados por unas serpenteantes callejuelas. Esta zona es conocida como los Acantilados, ya que en este punto, la inclinación de la Colina ofrece poco espacio para la construcción. Aunque en su mayor parte es un vecindario residencial, su zona superior acoge a la guarnición del castillo, y contiene numerosas tabernas y salas de juego.

EL BARRIO DE LOS CASTILLOS (CIUDAD ALTA)

El Barrio de los Castillos o Ciudad Alta está situado en uno de los puntos más elevados de la Colina, justo por debajo de la sombra de la fortaleza del Príncipe. Un corto sendero y un par de puentes levadizos conectan este distrito con el patio exterior del castillo, mientras que cuatro enormes tramos de escaleras y una avenida unen el vecindario con los Acantilados, situados más abajo. La mayoría de los residentes y mercaderes más ricos de Dol Amroth tienen aquí sus hogares, flanqueados por tabernas y posadas de buena calidad, al servicio de los visitantes que quieren tener una audiencia con el Príncipe.

11.3 EL PLANO DE LA CIUDAD

En el centro de este módulo se encuentra un mapa de dos páginas a todo color de la ciudad de Dol Amroth. El siguiente material se refiere a los puntos situados en dicho mapa. Todas las secciones están organizadas según los distintos barrios de la ciudad, de forma que se utiliza un código de dos letras antes de todas las referencias numéricas.

11.31 LA CIUDAD BLANCA (CB1-CB9)

CB1. Posada de la Luna Gris. Construida cerca del Primer Muelle (que se dice fue el primer fondeadero original de la ciudad), la Posada de la Luna Gris es el punto de reunión y alojamiento favorito de los capitanes de barco que se encuentran de visita. Edheldur es el propietario de este edificio de cuatro pisos. Reside en la zona trasera del segundo piso, junto con su mujer, una hija y tres hijos.

CB2. Edificio del Gremio de Carpinteros de Barcos Blancos. Este edificio de reunión del respetado pero reservado Alto Gremio, una imponente mole de granito, es un misterio para casi todas las personas que no pertenecen a dicho gremio. Se supone que tiene tres niveles de sótano, lo que lo convertiría en una estructura de siete pisos.

CB3. Edificio del Gremio de trabajadores del metal. Tanto el Gremio de Armeros como el Gremio de Herreros se reúnen aquí, en algunos casos separados pero normalmente juntos.

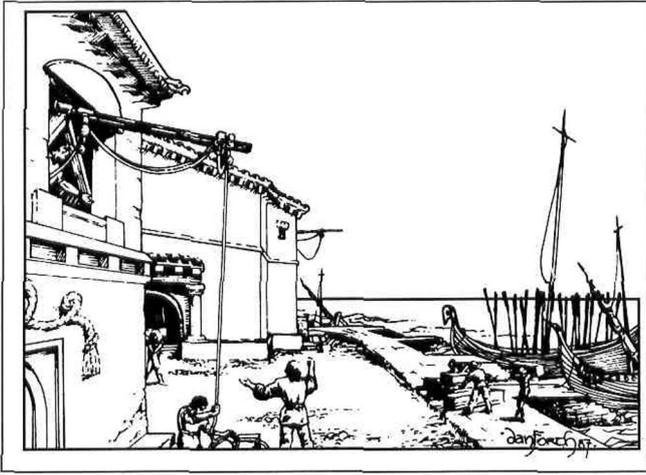
CB4. Edificio del Gremio de tejedores de velas. Aunque son poco numerosos, los tejedores de velas poseen una gran cantidad de poder. Suelen proteger celosamente su posición social.

CB5. Edificio del Gremio de guías. Los Guías (S. "Yrybedain") son esencialmente unos navegantes muy diestros. Pocos son los estúpidos que no conocen las aguas locales y se atreven a navegar sin la ayuda de uno de estos fieles marineros.

CB6. Mansión de los guerreros marinos. Estas cámaras constituyen las barracas de los guerreros marinos solteros de la ciudad (S. "Ohtaraeardain").

CB7. Casa de Tarminion Spá. El viejo alquimista Tarminion Spá descende de una familia de númenóreanos negros. Conoce muy bien Umbar, y todavía aconseja al Príncipe respecto a las costumbres y los artefactos de guerra de Harad.

CB8. El Pez-tortuga. Se dice que esta magnífica y única taberna, construida con madera negra de Drel barnizada y co-



ronada con un verde techo de cobre, fue rebautizada como El Pez-tortuga (S. "E Fastitocalon") después de que su primer propietario regresara de un viaje por mar hasta Drel (en el Lejano Sur). Afirmaba que uno de los barcos de su flotilla había sido destruido por una gigantesca tortuga marina mientras volvían a casa. El actual propietario, Cambragion, es el bisnieto del primer propietario. Él y su hermana gemela, Cambragiél, regentan este establecimiento de tres pisos, que es conocido por la cerveza casera que se sirve en la taberna, que ocupa dos pisos. En las dos habitaciones privadas de dicha taberna, situadas una en cada ala, se pueden tomar baños calientes. La familia de los propietarios vive en la casa adyacente.

CB9. El Elfo Perdido. Asdur y su hija Asduriel son los propietarios de esta posada de tres pisos, que tiene una taberna pequeña pero excepcional. Los miembros del Gremio de Carpinteros de Barcos Blancos se suelen reunir aquí, y los amigos que visitan al gremio suelen alojarse en las siete soberbias habitaciones privadas de la posada.

11.32 EL PUERTO CENTRAL (PC)

PC1. Edificio del Gremio de Carpinteros de Barcos. El Edificio del Gremio de Carpinteros de Barcos (S. "Rondocoroth Círdain") es el más grande y opulento de los numerosos edificios de los artesanos de Dol Amroth. Incluye una cámara principal, así como una sala de reunión más pequeña para los numerosos asociados al gremio.

PC2. Casa del Largo Amanecer. Bar Amnrún es una casa de placer cara y lujosa. Su propietaria, Crisduriel, es la hija ilegítima de el tío del Príncipe, actualmente fallecido.

PC3. Edificio del gremio de lampareros. Los lampareros (S. "Celerdain") de Dol Amroth se encuentran entre los más habilidosos de todo Endor. Sólo rivalizan con ellos los artesanos de Tharbad y Osgiliath, y reciben encargos desde todos los puntos de Gondor. Su profusamente iluminado edificio de cuatro pisos de altura está siempre adornado con numerosas luces, como muestra de sus excepcionales mercancías.

PC4. Herrería de Aldamir. Aldamir el Herrero posee la mayor herrería de todo Dor-en-Ennil. Es un individuo robusto que vive en el Barrio de los Castillos (ver BC2), pero para su hijo Aldarion su fortuna no es todavía lo suficientemente grande. Aldarion está enamorado de Edhatariel, la hija menor del Príncipe, pero el estatus social de su familia le impide casarse con ella.

PC5. Edificio del gremio de pescadores. Más conocido como "Rondocoroth Pisgedain (S.)", este edificio de cinco pisos de altura acoge varias salas de reunión, un museo de ra-

rezas marinas, unas habitaciones privadas para huéspedes y una escuela.

PC6. Mercado de los pescadores. Este centro comercial, el más grande de todos los mercados de la ciudad, ofrece el mejor pescado de todo Gondor.

11.33 EL NUEVO PUERTO

NP1. Mercado de los carniceros. Este es el centro de venta de carne roja de Dol Amroth, y también el de comercio con aves de corral. Aunque la ciudad recibe una gran cantidad de alimentos del mar, a muchos de sus residentes les gusta probar la carne de cordero, de vaca, de cerdo o de pollo.

NP2. Cervecería de Eldahil. Eldahil y sus nueve hijos fabrican la mejor cerveza (y la única) de todo Dor-en-Ennil. Sin que lo sepan el resto de habitantes de la ciudad, la familia de Eldahil forma el núcleo de un círculo de espías que sirven a Teldúmeir de Umbar.

NP3. El Despertar del Kraken. La posada de tres pisos de Númedur es conocida por sus abundantes mariscos y por sus malas camas.

NP4. Casa de Cambio de los Mercaderes. La Casa de Cambio de los Mercaderes, una cooperativa de prestamistas, es propiedad en realidad de una sociedad liderada por el Gremio de Carpinteros de Barcos Blancos y el hermano del Príncipe, Edhelmir.

NP5. Edificio de los Mercaderes. El Edificio de los Mercaderes, segundo edificio de mayor tamaño dentro de los pertenecientes a los gremios, acoge a la mayor parte de congresos generales de los mercaderes de Dol Amroth, y funciona como corte comercial de la ciudad (se trata de un foro de arbitraje utilizado como alternativa a la Cámara de Equidad del Príncipe).

11.34 LA CIUDAD DE LA PUERTA (CP1-CP5)

CP1. Casa Redonda de Círdur. Este teatro circular está especializado en comedias musicales y espectáculos de magia. Círdur es el jefe de los "Salteadores del Anochecer", un grupo de ladrones que actúa en los caminos principales cercanos a la ciudad.

CP2. El Signo del Viajero Ciego. Esta elevada posada, de cinco pisos de altura, es considerada como un alojamiento para gente dispuesta a llevar a cabo cualquier tarea por desagradable que sea, siempre que el precio sea el adecuado. El edificio está construido con una extraña piedra rojiza y tiene la forma de una torre. Hay historias que hablan de la posible existencia de pasajes secretos dentro de sus gruesos muros. (Naturalmente, todos los relatos son ciertos.) Uno de los pasajes conecta el sótano (donde se guarda la cerveza) y desván de la posada con un dormitorio en la Casa de Nimrilien (ver 11.36, en AC5), mientras que otro conduce hasta una caverna marítima en la zona meridional de la península.

CP3. Taberna de Arthoniel. Arthoniel es un famoso malabarista y tragafuegos. Su taberna-lupanar es lugar frecuentado por quienes están interesados en el juego y las relaciones con exóticas damas.

CP4. El Palo Negro. Esta posada, de cuatro pisos de altura, está situada cerca de la entrada principal de la ciudad, y tiene siete habitaciones comunes, cada una de ellas capaz de acoger a un máximo de nueve ocupantes. Su única habitación privada está permanentemente ocupada por un individuo llamado Nendur. Se dice que es un vidente, aunque en realidad es el hijo del Príncipe, Celdrion, a quien de vez en cuando le gusta disfrazarse.

CP5. La Casa de Hierro. La Casa de Hierro es la prisión de Dol Amroth, y acoge a los prisioneros que no son encarcelados en el castillo.

11.35 LA CIUDAD VIEJA (CV1-CV4)

CV1. Escuela de Archam. Archam murió en una de las campañas de Gondor en el río Harnen en Harad, pero su legado se ha convertido en la mejor escuela de guerreros al sur de Minas Anor (Minas Tirith). El edificio adyacente contiene aulas para quienes están interesados en los estudios más generales, entre los que se incluyen la náutica, la orientación, los idiomas y las artes marciales. La escuela está dirigida por Curudur, un montaraz de nivel 12.

CV2. Casa de Amarthion. Amarthion es el principal carpintero de barcos de Dol Amroth. Es el Maestro del Gremio de Carpinteros de Barcos Blancos, y es tanto un buen ingeniero como un poderoso alquimista (nivel 16). Su hogar, de cuatro plantas, tiene unos hermosos postigos de plata.

CV3. Oficinas del Escudero. Este edificio de cuatro pisos es el centro administrativo de la ciudad. Es aquí donde trabaja el escudero Amondil.

CV4. Casa de Marahil (Ilgazâr). Esta casa de tres pisos, bastante pintoresca, es el hogar de Marahil siempre que viaja hasta Dol Amroth. Su principal residencia es, por supuesto, su mansión de Bar Harest (la antigua Druxaldë) cerca de Metrast en la zona más meridional de Belfalas. (Ver 9.1.)

11.36 LOS ACANTILADOS (AC1-AC5)

AC1. Casa de las Mesas. Se trata de la sala de juego de mayor lujo al oeste del Anduin. Su propietario, Hevellon, es amigo íntimo del escudero Amondil. Mantiene una posada cara y selecta en los dos pisos superiores de este edificio de cuatro plantas.

AC2. La Proa Rota. La Proa Rota es indudablemente uno de los mejores restaurantes y bares de la ciudad. Se trata del local nocturno más frecuentado por los más allegados al Príncipe.

AC3. Casa de Fanariel. Fanariel la Maga (nivel 11) reside aquí, junto a sus siete gatos. Esta viuda, heredera de una tremenda fortuna, es la peor enemiga del escudero Amondil, a quien considera responsable de la muerte de su marido. Por lo tanto, está intentando utilizar a su amante Aldamir (ver BC2) como medio para acometer contra Amondil. Fanariel es hermosa y bastante exótica, ya que su cabello rubio y sus rasgos claros son bastante raros en esta región. Su madre, una mujer procedente de Rhovanion, tenía sangre nórdica, y Fanariel mantiene relaciones con sus lejanos parientes de Ciudad del Lago.

AC4. Los Bajíos Blancos. Esta cómoda taberna fue antiguamente el hogar del Primer Guardián del Castillo de Amrûnaur. Actualmente, es un silencioso local nocturno que no molesta a los residentes cercanos. Nimrilien, la consorte del ingenuo hermano menor del Príncipe, Edhelmir, frecuenta la habitación privada superior de este establecimiento de tres plantas. Sus numerosos amigos tienen una reputación de contar numerosas historias y jugar a las cartas, pero hay quienes conocen mejor la realidad (ver la sección 8.71).

AC5. Casa de Nimrilien. La encantadora Nimrilien (exploradora/ladrona de nivel 7) vive en esta residencia de cuatro pisos, junto con su perro Nurdriel y su hermana menor, Nimilwen. Hay un pasaje secreto (que antiguamente era una alcantarilla) que conecta el dormitorio de Nimrilien con la cervecería y desván de la posada del Signo del Viajero Ciego en la Ciudad de la Puerta (ver 11.34, en CP2).

11.37 EL BARRIO DE LOS CASTILLOS (BC1-BC5)

BC1. Casa del Escudero. Esta elegante residencia de cinco pisos es el hogar del actual escudero (alcalde), Amondil. Es el más poderoso de los vasallos del Príncipe, y posee tres de los famosos Barcos Blancos. Sus haciendas situadas en el oeste y el sur de Dor-en-Ennil (cerca de Spathlin y Metrast, respectivamente) producen una buena cantidad de las mejores uvas de la región.

BC2. Casa de Aldamir. Esta extensa casa de tres pisos de altura tiene una docena de balcones. Es el hogar de Aldamir, amo de la mayor herrería de Dol Amroth. Aunque está casado, Aldamir está en realidad enamorado de la encantadora Fanariel (ver AC3).

BC3. Casa de la Niebla Resplandeciente. Esta antigua estructura de seis pisos, que antiguamente hacía las veces de observatorio, es actualmente el hogar del guerrero Camlin, el Guardián (de nivel 18) del Castillo. Su mujer Ostiel es una astróloga (de nivel 10).

BC4. Casa de Haldarion. Esta mansión de tres pisos es la residencia en la ciudad de Haldarion, el Guardián del Castillo de Amrûnaur. (Ver 9.1.)

BC5. Casa de Arukhôr. Arukhôr, el señor de Rosuldrîe en el este de Belfalas, es el propietario de esta espaciosa mansión de cuatro pisos, que constituye su segunda residencia.

RESPECTO A LA SITUACIÓN CRONOLÓGICA

Los Puertos de Gondor es, en cierto aspecto, único. Aunque está diseñado para ser utilizado en campañas situadas en torno al periodo de años que va desde el 1640 T.E. hasta el 1680 T.E., también puede ser igualmente utilizado en partidas situadas en un periodo anterior o posterior. Se ha puesto mucho cuidado en eliminar todas las referencias que especifiquen un año a menos que sean totalmente necesarias. Los DJs deberían prestar una especial atención a la sección 2 antes de iniciar cualquier campaña, ya que dicho material les ayudará a crear el tono histórico y temporal más adecuado.

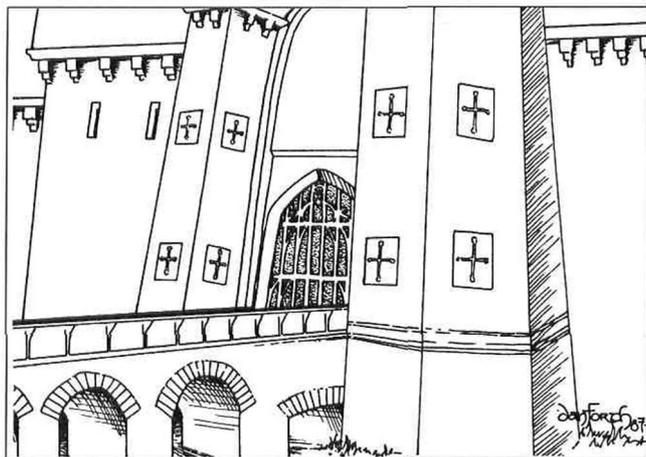
11.4 EL CASTILLO DEL PRÍNCIPE

El Castillo de Dol Amroth es una masiva fortaleza de diseño concéntrico algo modificado. Situada en la cima de la sección más elevada y amplia de la loma que forma la médula espinal de la península, domina las alturas de Dol Amroth desde el punto en que los acantilados son más elevados. De todo Gondor, la única ciudadela que la supera en fuerza es Minas Anor (Minas Tirith), aunque Minas Ithil (Minas Morgul) también rivaliza con ella.

11.41 DISEÑO DEL CASTILLO

En los tres costados de la fortaleza que van a dar al mar, la escarpada ladera rocosa constituye de por sí un obstáculo virtualmente insuperable. Por lo tanto, el castillo está diseñado principalmente con el objetivo de defender el lado que da a tierra, donde la ladera se eleva de forma más suave. Hay numerosos niveles de defensa, cada uno situado para apoyar al que está debajo suyo.

El castillo está construido básicamente con granito, pero todos los muros de cortina y las torres están cubiertos de



pedra caliza de color blanco. La Torre de Vigía Marítima élfica está cubierta de un mármol blanco con venas de plata, lo que hace que brille bajo la luz del sol.

El castillo de Dol Amroth muestra su belleza, pero gran parte de su potencia permanece oculta bajo este aspecto gentil. Las bodegas que hay por debajo del Gran Salón llevan a las cisternas, las cámaras de almacenaje y las estancias vacías dispuestas para alojar a los refugiados en tiempos de crisis. Hay túneles que parten de las torres exteriores y llegan a varias partes de la torre del homenaje, lo que permite a las tropas atacar por sorpresa por detrás de cualquier enemigo que pueda atravesar las murallas.

El castillo tiene incluso un puerto secreto, diseñado con la ayuda de los elfos. Está excavado en la caverna marítima situada bajo la Torre de Vigía Marítima, y se puede llegar a él mediante una larga escalera de caracol. Los peldaños descienden hasta una caverna llena de agua en la que siempre hay aguardando un pequeño barco, y donde se puede amarrar un segundo bajel. Las puertas de piedra de esta caverna están ocultas como si formaran parte de la pared del acantilado, y sólo se abren si alguien pronuncia la palabra clave en sindarin. El conocimiento de esta palabra está limitado al Príncipe, su familia más cercana y unos pocos sirvientes de confianza.

LA GUARNICIÓN

La guarnición del castillo en tiempos de paz consiste en:

- un doncel (además del Guardián);
- 15 caballeros de la corte con sus escuderos, que siempre están al servicio del Príncipe;
- 25-35 caballeros con sus escuderos actuando en servicio de guarnición del castillo; 200 soldados del Príncipe, con 10 sargentos y 3 capitanes; y
- 300 miembros de la soldadesca, con 15 sargentos y 3 capitanes.

Los sirvientes suelen ser entre 300 y 400. En tiempos de guerra, dentro de estas murallas se pueden atrincherar varios miles de soldados durante meses, siempre que el castillo esté bien provisionado. La guarnición puede sobrevivir de forma indefinida si se alimenta del mar.

11.42 DIAGRAMA DEL CASTILLO

1. Muralla de tierra (Primer Muro). El primero (y más oriental) de los almenados muros de piedra mide más de 13 metros de altura y 5 de grosor, formando una barrera que acaba en el punto en que la ladera del acantilado se une con las

aguas de la Bahía de Belfalas. Justo delante de la muralla yace un foso de 7 metros de profundidad que es atravesado por un puente levadizo. En cada uno de los extremos del muro, junto a la orilla del mar, hay una torre construida parcialmente a partir de la ladera de la montaña, con una base muy ancha, que protege la mitad del muro. Estas torres miden 23 metros de altura, 13 metros de diámetro y tienen unos muros de 3 metros de grosor, con torretas almenadas y cuatro pisos interiores. Las únicas ventanas existentes son las rendijas para flechas que se pueden ver en los dos pisos superiores. En las varias juntas que hay en la muralla en los puntos en que ésta va girando hacia atrás, con la parte más redondeada en el exterior, se alzan sendos bastiones en forma de "D". Estos bastiones miden 15 metros de altura, tienen los muros de 3 metros de grosor, y tres pisos interiores. Multitud de rendijas para flechas salpican los dos pisos superiores. Los tejados planos y almenados funcionan como plataformas desde las que se disparan catapultas, balistas y otros artefactos de guerra. La Puerta de la Ciudad, en el centro de la muralla, protege el Camino del Príncipe.

2. El Camino del Príncipe. Se trata de un camino pavimentado que va ascendiendo por la inclinada ladera hasta llegar a la cima del promontorio, que coincide con el núcleo del castillo. Está flanqueado por sendas murallas.

3. Muralla central (Segunda Muralla). La segunda muralla tiene un diseño similar a la primera, aunque mide entre 3 y 5 metros más, según el punto de la ladera en que se encuentre. En los puntos en que tiene debajo una zona nivelada, adquiere una inclinación bastante mayor.

4. Patio exterior (patio inferior). El suelo entre los muros ha sido nivelado hasta formar un patio exterior (o inferior), que es utilizado como campo de instrucción y celebración de torneos.

5. Muralla marítima (Tercera Muralla). La tercera muralla del castillo, que presenta numerosos matacanes, y que mide 20 metros de altura y 7 de grosor, forma una cerca que rodea toda la zona occidental de la ciudad. Sus pequeñas plataformas en forma de torreta, de 5 metros de diámetro, que sobresalen hacia afuera del muro, están llenas de rendijas para flechas, lo que permite atacar a un enemigo que escale la muralla con un potente fuego cruzado.

6. Patio interior (patio superior). El patio superior está lleno de construcciones de piedra imprescindibles en la vida de un castillo: herrerías, establos, perreras, jaulas y barracas para los soldados.

7. Torre de Entrada (S. "Barad Ennyn"). Este gran bastión mide 15 metros de diámetro y se eleva más de 30 metros por encima del acantilado. Tiene unas murallas de 4 metros de grosor, un tejado plano y con almenas, y cinco pisos interiores. El arco de entrada atraviesa esta torre, por lo que en el techo del arco hay numerosos agujeros que permiten derramar aceite hirviendo u otras defensas desagradables contra los visitantes no deseados por parte de los habitantes del interior de la torre. Las puertas y el rastrillo están forjados con acero enano y son Muy Difíciles (-20) de abrir cuando están cerrados.

8. Torre de los Caballeros (S. "Barad Requain"). Esta gran torre mide más de 33 metros de altura, un diámetro de 13 metros y unos muros de 4 metros de grosor. Sus seis pisos interiores, situados bajo un tejado en forma de torreta, están divididos en apartados para los caballeros de la casa del Príncipe y sus escuderos. Todo el sexto piso está reservado para el doncel al mando, el Gran Caballero nombrado por el Guardián para comandar la guarnición.

9. Torre del Astrólogo (S. "Barad Meneldur"). Esta torre

tiene una soberbia vista del mar hacia el oeste. Mide más de 40 metros de altura, con un diámetro de 23 metros y un grosor de 3 metros en todos sus muros. El Consejero Jefe del Príncipe reside en esta torre de siete pisos. Sus guardias utilizan los dos pisos inferiores como barracas, mientras que el resto de niveles son usados como salón de audiencias, biblioteca, taller de trabajo y residencias privadas. El piso más elevado, con un techo de cristal abovedado, contiene el observatorio del Consejero Jefe.

10. Torre de Vigía Marítima (S. “Barad Aearan” o “Tirith Aear”). Esta torre de 120 metros de altura está unida al cuerpo principal del castillo mediante tres pasajes subterráneos. Sirve de campanario y faro para los barcos que navegan en las cercanías. El Príncipe la utiliza como residencia y refugio privado. (Ver 11.5.)

11. Torre de Homenaje del Príncipe. Este magnífico complejo se eleva 70 metros por encima de la montaña. Sus muros tienen un grosor variable, desde los 3 metros (cerca de la cima) hasta los 10 metros (en la base). A sus lados hay un rompeolas de inclinada roca, que van girando suavemente hacia tierra hasta unirse. La torre tiene doce pisos de altura, y su entrada se encuentra en la segunda planta. Se llega a dicha entrada mediante una escalera exterior. El Príncipe, su familia y sus guardias y sirvientes personales viven en esta Torre del Homenaje, junto con otros miembros de la corte que residen aquí de forma permanente (y que no residen en las torres cercanas). El estandarte del Príncipe ondea en el puntiagudo pináculo dorado de su cima.

12. Gran Salón. La sala de fiestas del Príncipe forma parte de un enorme complejo de recintos almenados que sobresalen a los lados de la Torre de Homenaje. Esta ovalada estructura de piedra comunica con el Patio del Príncipe. El Gran Salón propiamente dicho mide 60 metros de longitud y 20 metros de ancho. Es aquí donde el Príncipe, sentado en su trono de mármol blanco situado sobre una tarima, preside los más severos juicios y las más divertidas verbenas. El enlosado techo del Gran Salón está soportado por dos hileras de pilares de mármol blanco cuyos capiteles están tallados con la forma de aves marinas. Entre las columnas hay unas ventanas con cristales coloreados que lanzan unas fantásticas sombras de luz sobre el suelo de mosaico.

13. Patio del Príncipe. A ambos lados del Gran Salón se encuentran unos jardines de hierbas. Forman parte de una zona de parques privados. El interior del muro de cortina que rodea la zona está lleno de edificios de piedra finamente tallados: cocinas, establos para los caballos de los caballeros, y residencias para los caballeros que sirven en la guarnición.

14. Tumbas de los Príncipes. Una puerta barrada en la Torre de Vigía Marítima conduce hasta un estrecho sendero con una barandilla de piedra que va descendiendo por la ladera del acantilado hasta llegar a una puerta de acero situada 150 metros por encima del nivel del mar. Los símbolos de poder (Símbolos de Miedo de nivel 20) inscritos en la puerta impiden cualquier tipo de entrada sin autorización, y la misma función tiene su cerradura, que es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. La llave está en poder del actual Príncipe reinante. Tras la puerta yace una larga cámara abovedada llena de hileras de féretros a ambos lados de un sendero central. Aquí se encuentran todos los cuerpos de los Príncipes que han muerto en Dol Amroth, perfectamente conservados y vestidos con elegantes túnicas y joyas. Nadie entra en esta tumba salvo cuando se tiene que enterrar a un Príncipe fallecido. Los intrusos son ejecutados automáticamente. El sendero que procede del castillo es el único medio de acceso, a menos que se pueda volar o escalar la escarpada pared de roca.

15. Murallas de la ciudad. Una de las murallas rodea la ciudad y su puerto. Mide 13 metros de altura y 5 de grosor, y está hecha de granito, con una pared exterior cubierta de piedra caliza y muy inclinada. En los puntos más vulnerables de la muralla hay situadas varias torres cuadradas de 13 metros de lado, 20 metros de altura y muros de 3 metros de grosor. Estas torres tienen la base más ancha que la cima. La entrada principal está situada en la zona sureste de la ciudad, pero hay cuatro puertas menores situadas a lo largo del muro sur. Todas las entradas por tierra a la ciudad conducen hasta el Camino del Príncipe, la avenida fortificada que actúa como ruta central de todo Dol Amroth. Las puertas de la ciudad son de roble reforzado con hierro, y cada torre de entrada contiene al menos un rastrillo además de las puertas. Los tejados de las torres, a los que se llega tras atravesar los tres pisos de las torres, están almenados.

16. Murallas del puerto. Los extremos de las murallas se extienden hasta la boca del puerto, rodeándolo completamente salvo en huecos flanqueados por torres redondas de 13 metros de diámetro y 23 metros de altura. Los barcos enemigos ven impedido su paso a través de esta zona por una gran cadena de acero que puede ser levantada del lecho del puerto mediante tornos. Las torres de la muralla contienen provisiones para los proyectiles y calderos para el aceite. Las catapultas y las balistas están montadas en sus tejados planos.

11.5 LA TORRE DE VIGÍA MARÍTIMA (TIRITH AEAR)

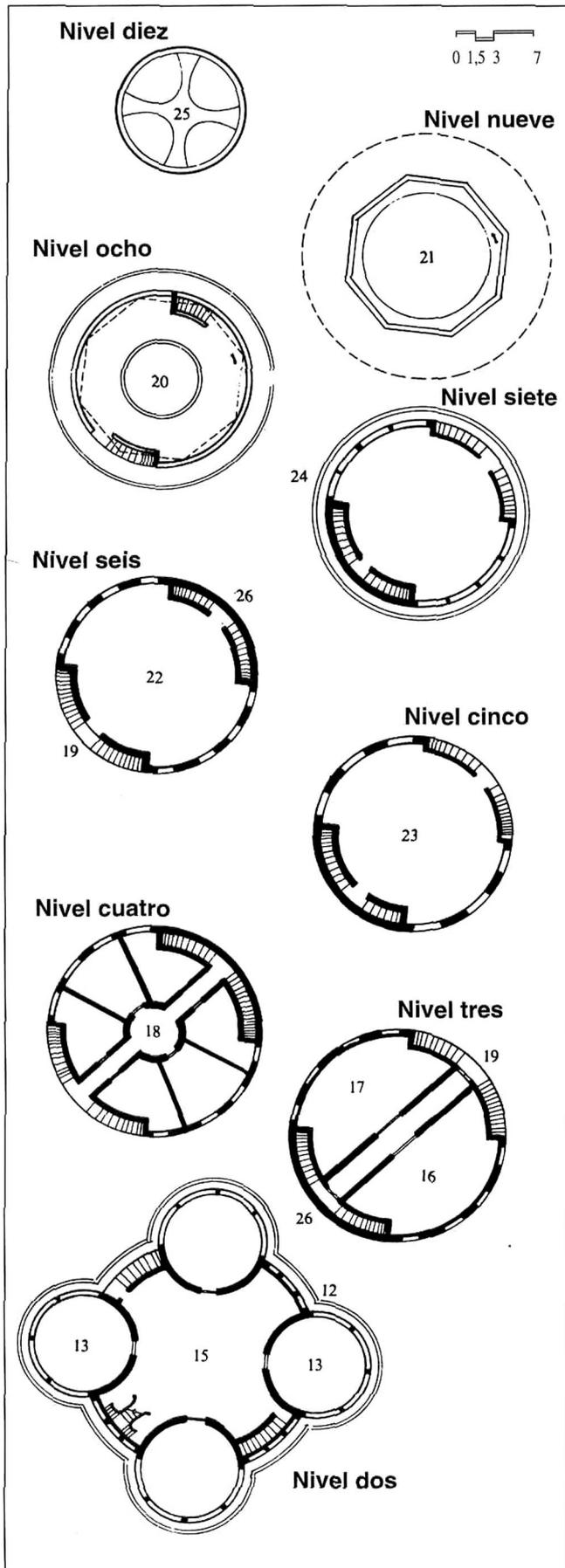
La Torre de Vigía Marítima, de casi 120 metros de altura, se alza desde un pilar de roca situado al oeste del castillo principal. Sus cimientos élficos profundizan hasta la capa de basalto del suelo, y marcan el punto más occidental de la Colina de Amroth, y en realidad de toda la península de Belfalas. (Ver 11.42, en el nº 13). La torre es con mucho la estructura más antigua de Dol Amroth, ya que su origen se puede encontrar en la Segunda Edad.

CÓMO ENTRAR EN LA TORRE

Aunque forma parte del castillo del Príncipe, la torre está conectada con la ciudadela mediante tres pasajes subterráneos paralelos. Cada uno incluye una amplia escalera que desciende y más tarde asciende por el interior del monte. Los dos túneles exteriores (el del norte y el del sur) giran cerca de la superficie del acantilado cercano. Unas profundas y anchas ventanas excavadas a modo de pozo iluminan estas escaleras. Algunos de los pozos están tapados por el alféizar de las torretas, que protegen las aperturas y permiten a los arqueros disparar flechas a cualquiera que sea lo suficientemente estúpido como para trepar por la escarpada ladera del acantilado. Todas las demás ventanas son aperturas protegidas demasiado estrechas para ser forzadas.

No hay ninguna ventana que llegue hasta el pasaje central, que corre muy por debajo de la superficie rocosa. Este paseo, de siete metros de anchura y cinco metros de altura en el punto más elevado de su techo abovedado, fue construido en la misma época que la torre original. Las escaleras de mármol tallado y el elaborado trabajo de la piedra sugieren su especial origen y, hasta el día de hoy, sigue siendo el camino principal entre la Tirith Aear y el pico que hay más arriba.

Hay otras dos entradas que permiten el acceso a la Torre de Vigía Marítima. Una, la Puerta del Mar, comunica con



una caverna llena de agua marítima que está excavada en el granito situado por debajo de la torre. La otra, la Puerta Exterior, es una sencilla puerta de acero situada en uno de

los lados de la Tirith Aear, unos veinte metros por encima del suelo. Unas escaleras al descubierto van recorriendo el perímetro de la estructura, descendiendo hasta el suelo por la cara occidental de este bastión.

EL DISEÑO DE LA TORRE

Los artesanos élficos de Galadriel erigieron la Torre de Vigía Marítima sobre un conducto de basalto de 315 metros de altura, una boca volcánica situada en el extremo de la península. El punto más elevado del tejado de la torre alcanza los 430 metros por encima del nivel del mar. De diseño elegante, tiene un aspecto casi delicado, dada su posición aparentemente precaria justo por encima del terrible mar. Sin embargo, se dice que Galadriel puso algo de su propio poder en sus cimientos, así que nadie excepto los valar podría derribarla. El espíritu de *Nenya*, el Anillo del Agua, corre poderosamente por debajo de la Torre de Vigía Marítima.

La base del cuerpo principal de la torre está reforzada por cuatro agujas semicirculares de 13 metros de altura. Cada una de ellas soporta una galería cubierta y un jardín. Por encima del nivel de la galería, la Tirith Aear se eleva como un solo y maravilloso pilar. Sólo unas alargadas y estrechas ventanas y su escalera de caracol tallada a lo largo del perímetro interrumpen la uniformidad de los últimos 100 metros de elevación.

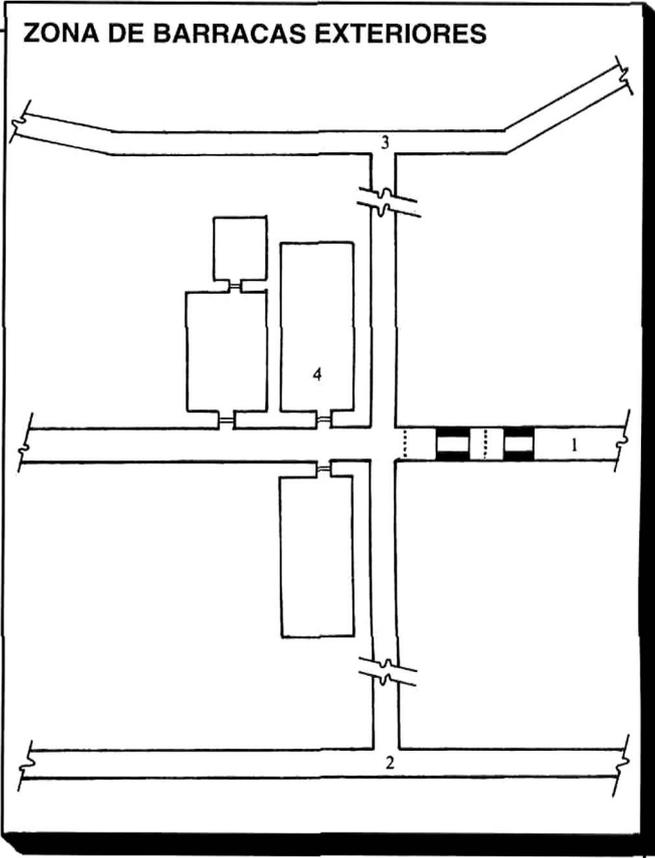
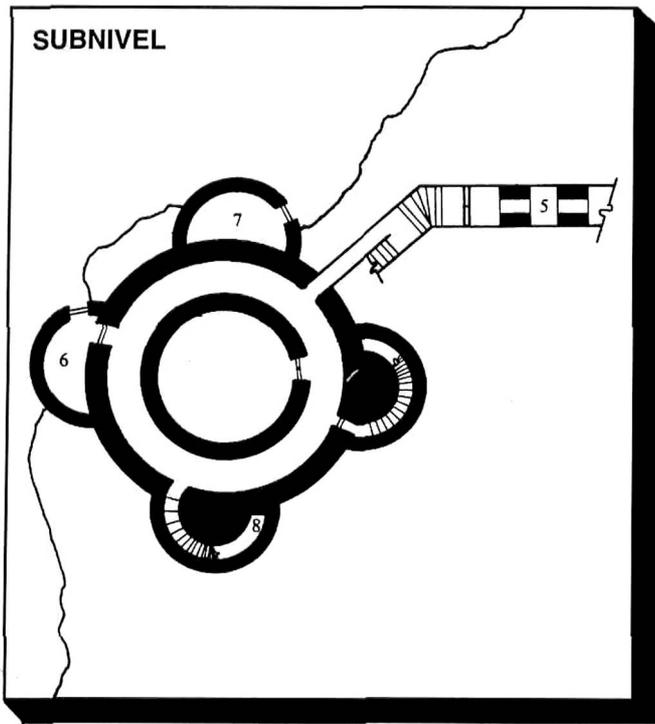
La escalera exterior va girando suavemente en torno al perímetro de la estructura. Mide sólo 1,6 metros de anchura, y en realidad está excavada en los propios muros de la Torre de Vigía Marítima, proporcionándole a los viajeros que pisan sus peldaños un techo sobre sus cabezas y un sólido sendero de algo más de un metro que impide que puedan caerse a los acantilados que hay más abajo. La escalera permite a los guardias contemplar en todo momento al menos una parte del paisaje que les rodea y, en tiempos de guerra, actúa como una especie de almenario inclinado.

La blanca superficie de la torre presenta varias estrías de mármol, que relucen a la luz del sol. En un día claro, la torre brilla con un aura plateada. El tejado de plata y acero azul acentúa este efecto, que ha llegado a aturdir (o incluso a "cegar") a más de un viajero que navegaba cerca.

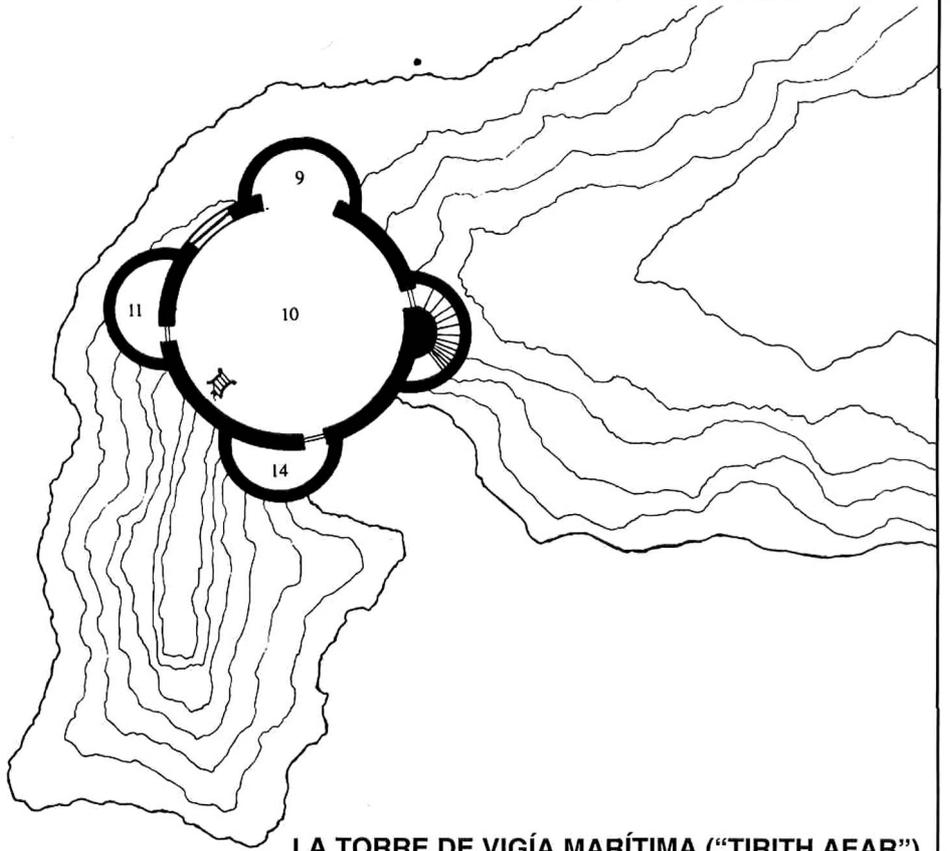
Una barbacana de tres hileras rodea la parte más elevada de la Torre de Vigía Marítima. Cada una de las hileras, que incluye varios matacanes, sobresale por encima de la inmediatamente inferior, lo que permite a los defensores del parapeto superior lanzar una lluvia de proyectiles contra los atacantes sin dañar por ello a sus compañeros los guardias de abajo. Una sección de tres pisos corona la cima de la torre. El piso superior descansa sobre un suelo de madera reforzado con acero que puede girar. Esta zona funciona como salón, sala de reuniones y observatorio, mientras que la cámara de dos pisos que hay justo por debajo aloja al faro. La gran campana de Galadriel está colocada en el techo de la cámara superior.

LA CAMPANA Y EL FARO

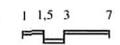
Esta campana élfica dorada, de veinte toneladas de peso, fue lanzada al vuelo para conmemorar la derrota de Sauron en la Guerra de la Última Alianza. Galadriel la colocó en la Torre de Vigía Marítima en honor de la unión entre los Primeros Nacidos y los Nacidos Después, ya que la campana pretende proteger a los marinos de ambas razas. En cierto sentido, también fue un regalo para los dúnedain, en particular a los Fieles de Gondor, muchos de los cuales colonizaron Dor-en-Ennil. En otro aspecto, sirvió como legado para los elfos del cercano Edhellond. La campana sue-



VISTA DESDE ARRIBA



LA TORRE DE VIGÍA MARÍTIMA ("TIRITH AEAR")



na cada hora cuando hay buen tiempo, y cada diez minutos cuando hay una tormenta o el tiempo impide una buena visibilidad.

Una lámpara de más de 4 metros de altura sirve también como guía para los marineros que pasan cerca. Está situada

en la cámara inmediatamente inferior a las estancias superiores. Unos enormes paneles móviles de cristal rodean la habitación. Pueden estar abiertos o cerrados, según las condiciones. Sus variados tonos dan color a la luz cuando atraviesa el cristal, lo que permite a los barcos cercanos leer la

posición de la brújula a seguir según el color del rayo de luz: el blanco señala el oeste, el azul el norte, el rojo señala el sur y el amarillo señala el este.

DIAGRAMA DE LA TORRE

- 1. Pasillo central del castillo.** Este pasaje funciona como el principal punto de unión con el castillo principal. El pasaje está protegido por siete barreras, cada una de las cuales está formada por un pozo de piedra coronado por un puente levadizo, un rastrillo, una puerta de acero y otro rastrillo. Todas las puertas y rastrillos son muy difíciles (-20) de abrir.
- 2. Pasillo sur del castillo.** Este pasillo, que corre a lo largo de la ladera meridional de la península, se ve cruzado por diez cortos pasajes laterales; todos conducen hasta un parapeto (6) o a una tronera (4). El pasaje está protegido por cinco puertas, cada una de las cuales tiene un par de rastrillos que flanquean la entrada propiamente dicha. Todas las puertas y rastrillos son muy difíciles (-20) de abrir.
- 3. Pasillo norte del castillo.** Este pasaje protege la zona norte del acantilado. Contiene cuatro puertas, cada una de las cuales tiene un par de rastrillos flanqueando la entrada propiamente dicha. Todas las puertas y rastrillos son muy difíciles (-20) de abrir. Los ocho pasajes laterales conducen o bien a una tronera (6) o a una torreta (5).
- 4. Barracas exteriores.** Estas barracas, situadas cerca del pasillo central del castillo, son el hogar de la guardia exterior. Adjuntas al pasaje transversal que une el complejo con los pasillos norte y sur del castillo se encuentran una cocina y un comedor.
- 5. Puerta principal.** La entrada está protegida por cuatro pozos, con el fondo lleno de cuchillas, y que son atravesados por sendos puentes levadizos. Por encima de la entrada hay una sala de guardia que permite a los defensores atacar a cualquier intruso a través de unos grandes agujeros. La puerta propiamente dicha está flanqueada por un par de rastrillos. La puerta y los rastrillos son extremadamente difíciles (-30) de abrir.
- 6. Puerta exterior.** Sólo se puede acceder a esta puerta a través de un estrecho tramo de escaleras procedente de los acantilados. Esta entrada funciona más bien como salida, y es una de las vías de acceso a las tumbas (ver 11.4). La puerta puede ser sellada con una trampa especial que es muy difícil (-20) de detectar. Si alguien pisa el felpudo interior sin utilizar antes la llave de una cerradura especial que se encuentra incrustada en el símbolo de cisne que flanquea la entrada, provocará la caída de una piedra de diez toneladas de peso que bloqueará la entrada. Si no logra hacer una maniobra muy difícil (-20), el intruso recibirá un ataque Enorme de Caída/Aplastamiento +75. Hay un rastrillo que protege la puerta por el interior. Al igual que la puerta, es extremadamente difícil (-30) de abrir.
- 7. Cámara de los establos.** Esta cámara alojaba antiguamente a los caballos de Galadriel, pero en la actualidad se utiliza para los visitantes que entran por la puerta exterior. No tiene ningún acceso directo a la torre.
- 8. Entrada marina.** Esta puerta de acero conduce hasta un tramo de escaleras que conecta la torre con la caverna marina que hay más abajo (ver 11.4). Un rastrillo protege la entrada por el interior. Al igual que la puerta, es extremadamente difícil (-30) de abrir.
- 9. Salón de fiestas.** Esta sala de celebraciones contiene un escenario móvil.
- 10. Gran salón.** Las mesas de este salón pueden ser bajadas hasta la cocina del piso inferior. Contiene una tarima sobre

la que descansan dos tronos. Enfrente suyo se encuentra una enorme vidriera de colores a través de la cual se puede contemplar el mar exterior.

- 11. Barracas inferiores.** Esta zona acoge a la mayoría de miembros de la guardia de la torre.
- 12. Almenas inferiores.** Un par de barbacanas almenadas rodea la zona superior de los torreones laterales.
- 13. Jardines.** Estos jardines interiores están rodeados por una galería con columnas. Son utilizados como pequeños parques.
- 14. Sala de armas.** Esta cámara contiene equipo suficiente para armar a más de 100 guerreros.
- 15. Biblioteca.** La biblioteca de la torre es una de las mejores de todo Endor. Incluye la mayor colección de textos aduánicos (númenóreanos) de toda la Tierra Media.
- 16. Estancias de Galadriel.** Esta serie de cámaras, elegantes pero sencillas, son las utilizadas por los visitantes de Dol Amroth.
- 17. Estancias de Celeborn.** Esta cámara es usada en la actualidad para alojar al Príncipe y la Dama de Dol Amroth. Sin embargo, generalmente utilizan su residencia en la Torre de Homenaje del Príncipe, y sólo viajan hasta Tirith Aear cuando desean relajarse cerca del mar.
- 18. Barracas superiores.** Estas lujosas barracas, que en realidad alojan a los caballeros del Príncipe, contienen cinco departamentos privados para las familias de los caballeros.
- 19. Escalera exterior.** Esta escalera, de menos de dos metros de anchura, tiene unos peldaños sólidos y un sistema de drenaje muy potente, de forma que los guardias la pueden utilizar aunque las condiciones meteorológicas sean poco clementes.
- 20. Cámara de la lámpara.** Aquí se guarda la gran lámpara, de más de 4 metros de altura. Esta cámara es básicamente un faro, y la lámpara está colocada sobre una gran rueda de acero. Se puede girar gracias a una manivela, y su luz proyecta un rayo que se puede ver en muchas leguas. Su apertura de 5 metros de anchura crea un haz ciertamente potente.
- 21. Observatorio.** Esta cámara contiene varios instrumentos científicos, así como una biblioteca. Sus dos telescopios son de los mejores de todo Endor. Cada uno está fijado en una sección metálica del suelo que puede ser movida hasta el exterior de la torre cuando sus paneles de cristal están abiertos. Todo el suelo (al igual que los de los números 22 y 23) puede girar gracias a una manivela, lo que permite a los ocupantes mover toda la habitación (junto con el resto del nivel) para observar cualquier parte de la torre. Justo por debajo del techo, las partes más elevadas de las paredes se pueden abrir para observar el cielo nocturno.
- 22. Sala de reuniones real.** Esta cámara es la ocupada por el concilio privado del Príncipe. A menudo se utiliza en tiempos de guerra.
- 23. Salón real.** Antaño esta era la estancia favorita de Galadriel, y en la actualidad el Príncipe la utiliza como estudio.
- 24. Almenas superiores.** Los tres niveles de barbacanas permiten a los defensores atacar a cualquiera que asalte la torre con un fuego de proyectiles mortal.
- 25. Cámara de la campana.** Esta zona abierta está ventilada por docenas de pequeñas ventanas. Acoge la campana élfica.
- 26. Escalera interior.** Salpicadas por algunas puertas (muy difíciles, -20, de abrir), estas escaleras recorren el interior de los muros exteriores y conectan los catorce pisos de la torre.

12. EL PUERTO ÉLFICO DE EDHELLOND

El gran puerto élfico de Edhellond es el más meridional de los puertos marinos de los sindar en la Tierra Media. Está construido sobre y dentro de una gran isla de piedra caliza en el canal más occidental del delta del río Morthond, y está colocado de forma muy cuidadosa y estratégica de forma que se beneficia de las formidables defensas naturales del lugar.

12.1 DESCRIPCIÓN DEL PUERTO ÉLFICO

Edhellond ocupa una colina de 50 metros de altura que se eleva por encima del Morthond inferior a menos de un kilómetro y medio de la Bahía de Belfalas. Este rocoso montículo forma una isla de 500 metros de longitud que mide algo más de 150 metros de anchura en su punto más amplio. Sus orillas presentan numerosos e inclinados acantilados pedregosos, lo que hace que cualquier escalada hasta la cima, relativamente plana, se convierta en una tarea realmente difícil salvo si se hace a través de los peldaños excavados en la ladera oeste de la isla. Tres tramos de escaleras conectan la suave cima de la colina con los fondeaderos que hay más abajo y constituye la única entrada desde el exterior al puerto élfico. (Hay otra escalera que atraviesa una serie de túneles subterráneos y que comunica la cima con las cavernas portuarias que hay más abajo.)

La modesta pero hermosa ciudad élfica se extiende por toda la zona superior de la colina, y está rodeada por una muralla blanca de poca altura y por un círculo de robles plateados. Los cuidados edificios de la ciudad y sus cuatro elevadas torres, con sus limpios muros blancos y sus inclinados tejados de baldosas azules, resplandecen bajo el cielo despejado.

12.2 DIAGRAMA DEL PUERTO ÉLFICO

(Consultar el mapa del puerto élfico situado en el centro de este módulo.)

Edhellond está construido en dos partes. La ciudad se encuentra situada sobre la colina y está expuesta a las frescas brisas marinas y a la suave luz del sol tan comunes en esta zona. Por debajo yace el puerto oculto, situado en el interior de una serie de magníficas cavernas abovedadas.

LAS CALLES

La ciudad propiamente dicha es atravesada por una calle principal y dos calles laterales. Se trata de senderos exquisitamente pavimentados flanqueados por jardines de flores, fuentes y pintorescos edificios. Las cinco calles secundarias de recorrido más corto conectan estas vías con el sendero que corona el muro circundante. Una espléndida extensión de césped separa la muralla de 2,3 metros de altura (que varía entre los 3 y los 8 metros de altura en su parte exterior) de la ciudad propiamente dicha, lo que proporciona a Edhellond una especie de parque circular comunal.

LAS CUATRO TORRES

Cuatro grandes torres redondas se elevan por encima del islote. Las dos estructuras más bajas son faros, y cada una de ellas acoge sendas lámparas de gran tamaño y unas pequeñas campanas por debajo de su tejado en forma de pico, mientras que los dos edificios más altos son bastiones que normalmente acogen al Maestro Carpintero de Barcos y la Armería de la Ciudad. La Torre del Carpintero de Barcos también protege el estanque y la cisterna que proporcionan a la ciudad su reserva de agua dulce.

LAS ENTRADAS DE LA CIUDAD

Edhellond tiene dos entradas protegidas. Una puerta triple permite el acceso a la ciudad desde las orillas noroccidentales de la isla. Las puertas recubiertas de acero comunican con tres amplios e inclinados tramos de escaleras, cada uno de los cuales desciende hasta los fondeaderos fluviales atravesando el acantilado. Los fondeaderos subterráneos proporcionan un punto de anclaje para el transbordador élfico, así como para cualquier bajel invitado que pueda llegar.

Aunque está protegida desde la muralla, la entrada desde la montaña está más expuesta a los ataques que la entrada de las Cavernas Portuarias. La entrada portuaria desciende a través de una protegida caseta de guardia en la parte centrorientales de la ciudad, lo que permite a los defensores numerosas oportunidades para rechazar a cualquier intruso que pudiera avanzar por el túnel desde las cavernas que hay bajo la colina.

LAS CAVERNAS PORTUARIAS

Las Cavernas Portuarias de Edhellond son una de las mayores obras maestras de ingeniería de todo Endor. Están excavadas en las abovedadas cavernas ribereñas situadas por debajo de la colina, y llegan a elevarse hasta 30 metros por encima del nivel del Morthond, protegiendo los famosos barcos-cisne de la ciudad incluso en épocas en que el caudal del río corre furiosamente merced a una crecida. Las paredes de este soberbio complejo en forma de cruz están llenas de fondeaderos de piedra, mientras que las cavernas adyacentes están llenas de grandes almacenes, talleres y estancias. Se trata de un puerto ideal.

Las dos aperturas de 13 metros de altura que permiten la entrada a las cavernas portuarias están situadas de forma casi paralela al río. Sólo una ligera desviación reduce la velocidad del caudal a medida que va entrando en la colina por su parte septentrional. Esto mantiene el agua dulce a una velocidad controlable mientras atraviesa las cavernas. En tiempos de guerra o de inclemencia meteorológica, estas entradas fluviales pueden ser cerradas en parte o en su totalidad gracias a unas puertas de acero que se pueden bajar gracias a unas cadenas accionadas por una manivela situadas dos metros en el interior de los acantilados.

12.21 DIAGRAMA EXTERIOR (LA CIUDAD)

Edhellond está dispuesta siguiendo un eje noroeste-suroeste/noreste-suroeste. La ciudad propiamente dicha ocupa la amurallada cima cubierta de césped de la gran roca de piedra caliza gris que forma la colina del río. Dos rocas cercanas están conectadas con la ciudad mediante unos puentes de piedra.

1. Establo y molino de Ardamer. El bardo dúnadan retirado Ardamer regenta este respetable molino. Sus establos están al servicio de la posada cercana, y sus herrerías son muy útiles para los granjeros del vecindario.

2. Ruinas de Lond Duilin (S. “Puerto de la Canción Fluvial”). Se trata de los restos del desgraciado puerto que fue fundado y destruido en los Días Antiguos. En realidad, Lond Duilin, que también era conocido como Edhellond, fue el precedente de la actual ciudad élfica.

3. Iandûn (S. “Puente oeste”). También conocido con el nombre de Iant Dirdil, o “Puente de Vigía de los Amantes”, este tramo aparentemente delicado de piedra blanca es, según los rumores, un lugar encantado al que iban los jóvenes a ver partir o llegar a sus amados de largos y peligrosos viajes. El puente, tallado de forma cuidadosa pero robusta, fue construido junto con la colonia original de Lond Duilin.

4. Bar Ernil (S. “Casa del Príncipe”). Esta posada de dos pisos, hecha de piedra, se parece a los edificios de Edhellond, y según las leyendas fue construida sobre los cimientos de una posada élfica más antigua que formaba parte de Lond Duilin. Si no fuera por su tejado de pesadas tejas rojas, uno podría confundirla fácilmente con un albergue élfico. La posada es actualmente posesión de un hombre de sangre mixta llamado Tumir. Vive con su mujer Belecca, sus cinco hijas y su hijo en las cámaras del primer piso, situadas por detrás de la cocina.

5. Ruta del transbordador. El transbordador que conecta Edhellond con el islote de Bar Ernil sigue esta ruta. Suele hacer tres travesías al día (normalmente después de amanecer, a mediodía, y justo antes de anochecer).

6. Luz verde (del noreste). Una plataforma redonda y de poca altura sirve de base para esta lámpara. El cristal de la lámpara es de color verde claro, justificando su emplazamiento en el nordeste de la ciudad. Su luz guía a los barcos que vienen río abajo, evitando que se estrellen contra las rocas cercanas.

7. Torre de la luz verde. Este faro, de más de 23 metros de altura, acoge una lámpara similar a la descrita en el n° 6. Dicha lámpara actúa como guía para los barcos que vienen Morthond abajo, pero raramente está encendida.

8. Zona comunal oriental. Esta gran extensión cubierta de hierba suele ser el lugar de celebración de la mayoría de festivales al aire libre de Edhellond.

9. Puerta (fluvial) de la Escalera. La triple puerta comunica con tres inclinados tramos de escaleras que descienden hasta los Fondeaderos Exteriores, en la orilla noroeste de la isla. Las seis torretas que la flanquean (cada una de ellas ocupada por una pareja de arqueros) permiten a los defensores lanzar un fuego cruzado letal contra cualquier atacante que pudiera subir por las escaleras o por los acantilados cercanos.

10. Escaleras de los Fondeaderos. Tres tramos de escaleras forman las Escaleras de los Fondeaderos. Cada uno de ellos está excavado en el interior de una grieta del acantilado, de forma que el acceso a la pared rocosa cercana es extremadamente complicado. Los peldaños, que se pueden proteger fácilmente por los arqueros apostados cerca de la Puerta de la Escalera, constituyen la ruta exterior que entra dentro de la ciudad.

11. Fondeaderos Exteriores. Estos fondeaderos de piedra reciben a los bajeles no élficos, o bien a los botes élficos que anclan en la ciudad durante breves periodos de tiempo. Cuando el transbordador no está en funcionamiento se suele anclar aquí, de forma que los pilotos del mismo suelen pasar la mayor parte de su tiempo libre charlando con los dos guardias del fondeadero.

12. Muralla exterior. Aunque esta muralla de piedra blanca mide más de 8 metros por el exterior, en el interior sólo mide algo más de 2 metros. El parapeto tiene numerosos pun-

tos almenados, todos con postigos de color azul; los tonos blanco y azul de esta muralla contrastan con el color gris oscuro de la roca de los acantilados que la rodean. De todas las esquinas y puestos adelantados de la muralla se elevan numerosas torretas cubiertas, lo que permite a los arqueros disparar a los atacantes que busquen refugio por debajo de la línea de fuego normal. Siete parejas de guardias patrullan regularmente la muralla.

13. Entrada (y cuerpo de guardia) portuaria. Un cuerpo de guardia ovalado protege el portal del túnel de entrada que conecta la ciudad con las Cavernas Portuarias subterráneas (ver n° 8, en 12.22 más adelante). Cuatro rastrillos, tres puertas, dos puentes levadizos y tres matacanes (o “agujeros de disparo”) protegen esta entrada. Todas las puertas y rastrillos son Difíciles (-10) de abrir cuando están cerradas. Siempre hay tres guardias apostados en la entrada.

14. Barad Harmentir (S. “Torre de Vigía Meridional”). Esta torre de 30 metros de altura contiene la armería y las barracas de la Guardia de la Ciudad. Está unida al cuerpo de guardia del portuario. Seis guerreros (dos en la puerta y cuatro en el tejado) protegen la torre en todo momento.

15. Torre de la luz roja. Esta gran estructura, semejante a un faro de casi 30 metros de altura, guía a los bajeles que navegan río arriba desde la Bahía o las cercanías de Belfalas. La torre tiene unos cristales rojos, así que su lámpara emite un haz de luz roja. El color rojo significa el “otoño”, o la posición del suroeste, en la brújula local.

16. Torre del Carpintero de Barcos. La Torre del Carpintero de Barcos, de más de 30 metros de altura, es la más elevada y elegante de las construcciones de Edhellond. El edificio, que no es otra cosa que una residencia de trabajo, constituye el hogar del Maestro Carpintero de Barcos, su familia y sus siete talleres. La torre también contiene la cisterna de reserva de agua de la ciudad, así como el túnel de acceso al estanque que la alimenta. Un estandarte blanco con la forma de un cisne ondea en la cúspide de su elevada bóveda de color azul plateado. Su guarnición, formada por nueve guardias, opera en tres turnos.

17. Plaza principal. Esta zona octogonal, que recibe el nombre de Plaza Principal de Edhellond, está adornada por flores y arbustos cuidadosamente criados.

18. Sarn Nimrodel (S. “Roca de Nimrodel”). Las leyendas locales dicen que el espíritu de Nimrodel ronda cerca de esta roca, esperando el regreso de su amado Amroth.

12.22 DIAGRAMA INTERIOR (CAVERNAS PORTUARIAS)

Las Cavernas Portuarias se pueden dividir en dos grupos. Las cuatro cavernas (o “alas”) abovedadas en las que se encuentran anclados los barcos de Edhellond se unen, formando una sola zona en forma de cruz en el centro del complejo. Constituyen, en cierta manera, una sola cámara llena de agua. Las demás cavernas exteriores contienen almacenes, talleres de artesanía, salas de artillería y las barracas de la Guardia Fluvial. Unos pasillos con arcos conectan todas estas estancias, mientras que unas galerías con arcos y con unas columnatas abiertas rodean las llamadas “alas”. Ciertas áreas están protegidas por puertas de acero, puertas que están cuidadosamente cerradas con un mecanismo de deslizamiento que es Muy Difícil (-20) de abrir.

Todas las Cavernas Portuarias están iluminadas por lámparas que han sido introducidas en las columnas elaboradamente talladas, las estalactitas y estalagmitas que adornan esta estructura. Las superficies no esculpidas (o las que lo están en menor grado) están adornadas con bajorrelieves,

lo que le da al lugar un ambiente mágico. Los techos abovedados de las cuatro alas están salpicados de ventanas, y también lo está la zona del Muelle Central. En los puntos en que se ha encontrado un nicho adecuado se pueden encontrar unos hermosos tapices que ayudan a calentar el lugar.

1. Entrada norte. Se trata de la entrada río arriba de las Cavernas Portuarias. Su puerta se puede bajar desde el techo arqueado (que llega a una altura máxima de 15 metros por encima de la línea del río). Se puede bajar la puerta un máximo de 5 metros bajo el río, y dicha puerta incluye varios agujeros de 30 centímetros de ancho en su parte inferior que permiten que el agua fluya sin muchas dificultades, incluso en momentos en que las puertas deben cerrarse. (Ver el nº 10 para comprender el mecanismo de la puerta.)

2. Ala de invierno (noroeste). Se trata del ala más protegida de todas. Contiene dos embarcaderos y dos fondeaderos ribereños, y se utiliza como zona de carga de barcos.

3. Ala de primavera (noreste). Este ala sólo contiene dos fondeaderos. Aquí se anclan los más grandes de los barcos-cisne, los que están destinados a llevar a cabo un viaje a Aman.

4. Muelle Central. Es aquí donde el Capitán del Puerto maneja el tráfico en el puerto. Los botes que van a quedarse durante poco tiempo suelen quedar anclados aquí, bajo la bóveda de 30 metros de altura y 30 metros de ancho. Dicha bóveda, al igual que las de las alas, está decorada con damasquinados en joyas y mosaicos de piedra. La luz procede de unas lámparas introducidas en estalactitas y estalagmitas, y también de ocho grandes ventanas que salpican el techo de la bóveda. Una serie de escaleras conectan el Muelle Central con las distintas alas.

5. Ala de verano (sudeste). Este ala tiene cinco fondeaderos y contiene los botes más pequeños.

6. Ala de otoño (suroeste). Esta cámara contiene los barcos más activos de todo Edhellond.

7. Almacenes. Los almacenes de Edhellond contienen mercancías para comerciar, así como provisiones para eventuales asedios.

8. Túnel de entrada. Este túnel, de 2,1 metros de anchura y 3 metros de altura, va subiendo y bajando a través de la roca, llegando hasta la entrada portuaria en la ciudad (ver el nº 13 en 12.21, más arriba). Dos rastrillos y una puerta intermedia, todos Muy Difíciles (-20) de abrir cuando están cerrados, barran el paso en tiempos de guerra. Sin embargo, lo normal es que la puerta y el rastrillo superior estén abiertos, y que dos guardias estén apostados junto al otro rastrillo (que se mantiene cerrado).

9. Talleres. Estas estancias contienen los talleres de los carpinteros, tejedores de velas, herreros, etc., que trabajan en los barcos de Edhellond.

10. Salas de artillería. Estas cámaras con forma de torreta permiten a los defensores disparar proyectiles contra cualquier atacante. Cada sala de artillería contiene un mecanismo de torno diferente que permite a un grupo de dos operarios levantar, bajar o cerrar las entradas del puerto (ver el nº 1 y el nº 12). Tres hábiles arqueros ocupan cada una de las salas en todo momento.

11. Barracas de la Guardia Fluvial. Siete habitaciones (números 11a-11g), dispuestas en forma circular, acogen a los veintidós miembros de la Guardia Fluvial. Estos guerreros patrullan por las estancias a modo de centinelas móviles. Tres hombres ocupan cada habitación, y los tres senescales (o capitanes) duermen juntos (en el nº 11a). La mayor parte del tiempo sólo hay una tercera parte de los guardias en activo.

12. Entrada sur. Se trata de la entrada de río abajo, junto a la bahía. Es muy parecida a la entrada norte descrita más arriba (en el nº 1). (Ver el nº 10 para comprender el mecanismo de la puerta.)

13. OTROS LUGARES DE INTERÉS

Además de la maravillosa ciudad de Dol Amroth, Dor-en-Ernil contiene una serie de lugares de cierto interés e importancia. Naturalmente, todos los lujosos pueblos costeros de la región, sus mansiones y sus fortalezas montañosas son demasiado numerosos para describir, pero hay unos cuantos emplazamientos concretos y estructuras que son bastante notables. De todos ellos, el más encantador es Linhir.

13.1 LA CIUDAD DE LINHIR

El puerto de Linhir está situado estratégicamente en la unión de los ríos Serni y Gilrain, a unos 18 kilómetros del punto en que el estuario del Gilrain desemboca en la Bahía de Belfalas. En este punto, el Camino de Gondor se cruza con los Vados del Gilrain (S. "Ethraïd Gilrain") en la punta más meridional de las Colinas de Lebennin. Ninguna ciudad entre Pelargir y Dol Amroth es más grande o más importante como centro de comercio y administración gondorianos, ya que casi todo el comercio que entra o sale de la zona oriental de Belfalas pasa a través de sus puertas. Más de cuatro mil personas la consideran su hogar, y también lo es para la incontable multitud de transeúntes que vienen y van con sus mercancías.

13.11 EL PLANO DE LA CIUDAD

Linhir es conocida básicamente como puerto de barcos, pero también es un centro de cultura, manufactura y comercio por tierra. Su crecimiento procede de todas sus funciones, y su plano ilustra claramente su variado carácter. Cuatro barrios diferentes dividen la ciudad, dándole un aspecto urbano inesperado si tenemos en cuenta su pequeño tamaño. Además de un bullicioso puerto en el barrio de los muelles junto al río, Linhir contiene un limpio centro de la ciudad, un distrito de molinos y una zona de mercado exterior. Cada barrio está tan claramente delimitado que los visitantes podrían considerar la ciudad como un grupo de cuatro pueblos unidos; sin embargo, Linhir se puede describir de otra forma: como una ciudad en miniatura.

La ciudad está rodeada por un modesto foso y una muralla, y tiene una forma ovalada alargada cuyo eje principal (que va desde el noreste hasta el suroeste) atraviesa la zona oriental del Valle del Gilrain. La mayoría de sus calles no son más que estrechas franjas de tierra empedradas, pero hay ocho calles lo suficientemente anchas como para permitir el paso del tráfico. Cinco de estas avenidas atraviesan la ciudad (es decir, van de sureste a noroeste), mientras que las otras tres corren de forma paralela (aproximadamente) al eje. Dos de estas rutas -el Camino de Gondor y el Muelle Largo- son las que más tráfico acumulan. La primera cruza el río mediante el Puente del Gilrain, hecho de madera, y atraviesa tanto la Puerta de Lebennin como la de Belfalas, mientras que el Muelle Largo entra en la ciudad por la Puerta de la Puerta de Sol y avanza pegada al río.

EL DISTRITO DE LOS MOLINOS

La sección más septentrional de la ciudad corre a lo largo de un tramo muy rápido y estrecho del río, justo por encima del punto en el que el caudal se ensancha y cae sobre la repisa rocosa que forma el lecho por debajo de los Vados del Gilrain. Siete molinos se elevan por encima de las oscuras calles de este barrio, que también contiene los graneros y las pequeñas hileras de casas de quienes trabajan en los molinos. Tres de los molinos muelen la avena, el centeno y el trigo que llega a Linhir procedente de las granjas cercanas, un cuarto corta la madera de las colinas cercanas y el quinto molino produce bloques de piedra. La Casa de la Moneda del Señor ocupa la sexta estructura, mientras que la séptima contiene unos enormes telares que producen todo tipo de productos textiles, desde ropa sin acabar hasta tapices de poca importancia.

La Casa de la Moneda de Linhir, un robusto edificio semejante a una torre, está diseñado para mejorar la defensa. Se eleva al este de la entrada septentrional de la ciudad (la Puerta de las Cascadas), y proporciona a sus habitantes un panorama adecuado del río y el camino principal. En tiempos de guerra, su gran patio inferior y las galerías adyacentes funcionan como hospital y refugio improvisados.

EL CENTRO DE LA CIUDAD

Al sur del Distrito de los Molinos se encuentra el Centro de la Ciudad. Este barrio, agraciado con unas amplias calles, dos plazas, un parque y un gran número de casas de paredes blancas, contiene una gran variedad de tiendas selectas. Los mercaderes más ricos residen en las tradicionales villas de la ciudad situadas por detrás de los jardines amurallados que flanquean las tres avenidas del distrito, como lo han ido haciendo desde la fundación de Linhir en el año 3377 S.E.

La Plaza de los Vagabundos es el punto central del Centro de la Ciudad. Este agradable punto de reunión, de forma rectangular, se extiende hacia el noreste desde el Camino de Gondor, la arteria que separa el Centro de la Ciudad del Puerto. Rodeada por una espléndida columnata de arcos de medio punto y de melocotoneros, funciona como zona de reunión al aire libre así como de mercado central. En esta plaza los artesanos intentan vender sus mercancías de buena calidad en los días primero, tercero y sexto de cada semana, acompañados de mercaderes de visita que comercian con mercancías costosas traídas del Puerto. Sin embargo, la mayoría de mercancías, incluidos los alimentos, se venden a diaria en el bullicioso ambiente de la Plaza de la Mansión, en el barrio del Mercado Exterior.

EL MERCADO EXTERIOR

La Plaza de la Mansión se encuentra a horcajadas sobre el Camino de Gondor, y yace justo en las afueras de la Puerta de Belfalas. Su vaga forma semejante a una estrella se atribuye al hecho de que sus cimientos proceden de la línea de murallas de un antiguo jardín propiedad del Señor Huithorion, el caballero cuya mansión fue elegida para ser el centro de la futura ciudad de Linhir. Los hijos de Huithorion jugaban en un estanque cubierto por la actual fuente, y los perales que rodean el estanque de la fuente son todo lo que queda de un huerto antaño abundante.

Un laberinto de serpenteantes calles residenciales y pequeñas plazas cubren el resto del barrio del Mercado Exterior. Con la excepción de la zona de la Plaza de la Mansión, este barrio constituye la sección más tranquila de Linhir, y sus variadas tiendas y numerosos mercaderes ambulantes suelen cerrar bastante pronto. Sólo las posadas cercanas al

Puerto muestran algún signo de vida después de la puesta de sol.

EL PUERTO

El distrito del Puerto limita tanto con el Mercado Exterior como con el Centro de la Ciudad. Es el mayor distrito de todo Linhir, y contiene la cuarta zona de carga más grande de todo Gondor, por detrás de Pelargir, Osgiliath y Dol Amroth (respectivamente). Hileras de fondeaderos de piedra se suceden por la ribera del río, y los grandes muelles de madera de la ciudad se extienden casi hasta llegar al Gilrain. Los vados, quizás por el hecho de que por encima de Linhir el canal deja de ser navegable, constituyen el lugar ideal para fundar una comunidad portuaria. Linhir, situada junto al Camino de Gondor, y con la Bahía de Belfalas bastante cerca, goza de un punto de anclaje muy protegido y con acceso rápido a las principales rutas terrestres y marítimas de Gondor.

El bullicioso barrio del Puerto ejemplifica una de las funciones de la ciudad: la de punto de entrada hacia el centro y el oeste de Gondor. Aquí hacen frecuentes paradas barcos procedentes de Gondor, Eriador, Lindon y Harad, lo que hace que siempre se pueda contemplar una abigarrada mezcla de marineros extranjeros. La multitud de idiomas que se hablan enriquece la vida de los lugareños y proporciona al distrito portuario un aspecto cosmopolita. La vida de las tabernas es constantemente alegre y emocionante, y los posaderos se benefician de su floreciente negocio. Incluso en invierno, la mayoría de las habitaciones para huéspedes están abiertas al público y, todo hay que decirlo, muchas veces están llenas.

Por lo tanto, no es de sorprender que el plano del puerto sea bastante caótico y confuso. Aunque sus retorcidas calles no son tan estrechas como las del Distrito de los Molinos, son considerablemente menos acogedoras que los caminos y avenidas del Centro de la Ciudad o del Mercado Exterior, lo que hace pensar que el crecimiento de este distrito se llevó a cabo sin seguir ningún tipo de plan. El único orden aparente es el que rodea a los mismos muelles, ya que el tamaño, los emplazamientos y el diseño de los edificios parece fortuito y, en algunos casos, incluso ridículo. Pequeñas posadas de madera de uno o dos pisos quedan emparedadas entre elevados almacenes de dura piedra. Los serpenteantes callejones conducen a veces hasta grandes plazas aisladas adornadas con opulentas residencias, mientras que las avenidas más amplias pueden conducir al viajero hasta oscuros callejones sin salida. Se trata de un barrio impredecible y lleno de aventuras, en el que se pueden encontrar grandes emociones y también grandes peligros.

LOS VADOS Y EL PUENTE DEL GILRAIN

El Camino de Gondor queda en la parte septentrional del Puerto. Al llegar al río, y una vez el sendero oriental ha atravesado el Muelle Largo, el camino cruza el Gilrain gracias a un esbelto puente de siete arcos. Se trata del Puente del Gilrain, la única vía de entrada terrestre de toda la zona inferior (es decir, la zona navegable) del río. Está construido en el vado más meridional de los dos que impiden que los botes de mayor tamaño anclen en algún punto más alejado río arriba, de forma que no perjudica en ningún aspecto el tráfico fluvial local.

Por el contrario, el puente sirve para promover el comercio. Permite llegar a la otra orilla del Gilrain a todo tipo de transportes, desde caravanas de comerciantes hasta simples vendedores ambulantes, sin necesidad de ningún transbordador o vado, proporcionándole a Linhir el estatus que tan orgullosamente ostenta, es decir, el de nexo de unión entre

Lebennin y el este de Gondor con Belfalas y otros puntos del oeste. Casi todos los viajeros entre Pelargir y Dol Amroth - las principales ciudades comerciales de Gondor- utilizan esta ruta y buscan la comodidad de Linhir cuando pasan por aquí. El puente en sí es el más grande al oeste del Anduin y al sur de Tharbad, y constituye un símbolo de la importancia de la ciudad como una colonia valiosa y estratégica.

Dicho puente mide 5 metros de anchura, 115 de longitud, y está dividido en siete secciones (hechas de madera de roble) y un majestuoso pilar central en forma de torre y hecho de granito. El enrejado que soporta todo el puente se apoya sobre una estructura compuesta por bóvedas de cañón (N. del T.: es decir, con arcos de medio punto). Unos paneles delicadamente tallados y lacados, con algunos frescos pintados, proporcionan al puente una decoración brillante, y el elaborado detalle del trabajo de la piedra reflejan la reverencia que sienten los lugareños por lo que, ciertamente, se puede considerar como una obra maestra de la ingeniería gondoriana.

A medida que uno se aleja de Linhir, se topa con el pilar de piedra, situado entre las secciones cuarta y sexta, en el punto en que el Camino de Gondor se eleva 8 metros por encima de las aguas. Ambas secciones se pueden desmontar fácilmente, al igual que la quinta, lo que permite a los lugareños impedir que cualquier enemigo pueda utilizar esta vía de entrada. La torre, de 23 metros de altura y de doble puerta, constituye una defensa avanzada, y en el interior de sus puertas recubiertas con acero hay una guarnición de doce hombres. Cuatro guardias montan guardia en turnos de cuatro horas y rotan en sus puestos, tanto en lo alto de la torre como en el puente.

En tiempos de paz, estos soldados se dedican a recaudar impuestos, ya que la torre también es utilizada como estación de peaje e impuestos de Linhir. Los peajes varían según el viajero, sus intenciones y su medio de transporte. Los habitantes de la ciudad no pagan impuestos, mientras que los demás suelen pagar una moneda de cobre por cada persona, bestia o rueda de su grupo, aunque los mercaderes que posean un "derecho de camino" sellado también quedan exentos de pago. La mitad de los peajes pasan al poder del Señor de Linhir, un cuarto es enviado al Príncipe de Dol Amroth y el otro cuarto va a parar al rey o el senescal de Gondor.

LA TORRE DE HOMENAJE

El Señor de Linhir es un vasallo del Príncipe de Dol Amroth, aunque su influencia se extiende hasta las tierras de Lebennin, al otro lado del Gilrain. (Para saber más cosas sobre sus relaciones, consulta la sección 6.) A pesar de sus viajes temporales a un grupo de selectas y lujosas mansiones, el Señor y su familia residen en Linhir durante la mayor parte del año. Su hogar es la pequeña pero resistente torre de homenaje que protege la entrada septentrional de la ciudad. Esta torre redonda, de poca altura, es también utilizada como centro de gobierno del feudo más poblado de Dor-en-Ennil, con la excepción del dominio privado del Príncipe. Aunque es demasiado pequeña para acoger a todos los funcionarios civiles de Linhir, sus salones contienen las oficinas del Señor y su Canciller de Estado, así como una biblioteca que contiene los rollos del censo, los libros mayores de las aduanas del Señor, y varias copias de los registros de la Casa de la Moneda de Linhir.

LOS MOLINOS

Al igual que la Torre de Homenaje, la casa de la moneda, de forma rectangular y más de 30 metros de altura, es básicamente

una torre fortificada con dos ruedas de agua de 3 metros de diámetro incrustadas en su parte inferior. Dos canales dividen las rápidas aguas que mueven las ruedas del molino, poniendo en marcha las pesadas máquinas de estampado. Estas alcantarillas proporcionan al edificio un estrecho foso de piedra en sus partes este y oeste. Un estrecho puente levadizo cruza el canal occidental y permite el acceso a la entrada principal, que no es sino una puerta de hierro situada a 7 metros de altura en la muralla sur.

Los demás molinos de Linhir tienen un emplazamiento similar, aunque carecen de las defensas de la casa de la moneda. Cada uno recibe la energía de una serie de ruedas situadas en los canales de piedra por los que corre el agua. El agua separada del Gilrain va cayendo por una serie de gradas con forma de escalón hasta llegar a las ruedas, que están situadas al pie de cada una de las cascadas de forma que recogen la máxima potencia de la caída del agua. Por el interior de los molinos corren una serie de cadenas conectadas con unas puertas de bisagras situadas en los canales por encima de cada rueda, y que permiten a los molineros detener el curso del agua, parando de esta forma la rueda y la máquina que ésta mueve.

El molino textil posee catorce ruedas acuáticas, siete en cada uno de sus dos acueductos. Es el molino más grande de todo Linhir ya que, aunque el molino de madera tiene tres canales y doce grandes ruedas, el molino textil requiere una cantidad de trabajadores mucho menor (veinticuatro contra ochenta). Los tres molinos de grano de la ciudad son mucho más pequeños, al igual que el que talla los bloques de piedra. En conjunto, sin embargo, los siete molinos forman un colectivo bastante destacable, y dan bastante vitalidad a la diversa economía de Linhir.

13.12 CLAVE PARA EL MAPA DE LINHIR

La siguiente descripción hace referencia al mapa de Linhir situado en la sección central de este módulo.

1. Pequeñas Cascadas del Gilrain. (Fuera del mapa al noroeste.) Estas cascadas, situadas sólo cinco kilómetros río arriba, marcan el punto en el que el Gilrain abandona una zona de colinas elevadas. En este punto, el río se precipita sobre tres cataratas y presenta una caída de 20 metros en un espacio de menos de 10 metros.

2. Las Estrechuras. Este rocoso barranco canaliza el considerable caudal del Gilrain entre las Pequeñas Cascadas y los Vados, haciendo el viaje río arriba extremadamente difícil debido a la rapidez de la corriente. Sin embargo, la potencia del agua en este punto lo convierte en un lugar ideal para construir un molino.

3. Puerta de las Cascadas. Tres guardias vigilan estas puertas dobles, que constituyen la entrada septentrional de la ciudad. Desde aquí, el Camino Real continúa hacia el norte y hacia el oeste hasta llegar a la ciudad de Ethring y la provincia de Lamedon (a través del Desfiladero de Lamedon).

4. Molino de avena. Este molino tiene cinco ruedas de agua y se eleva más de 12 metros por encima de sus dos acueductos.

5. Molino de centeno. Una de las cuatro ruedas de este molino proporciona la energía necesaria para poner en marcha la pequeña destilería situada en el nivel superior de este edificio de tres pisos.

6. Molino de trigo. Este molino muele el trigo recién cosechado, y su grano es considerado como el alimento de mejor sabor y mayor nutrición de todos los de Linhir. El nombre del molinero es Pherion.

7. Molino de talla de rocas. Trabajos de Piedra de Arthelion, que así se llama el edificio, es el mayor negocio dedicado a la talla de piedras entre Pelargir y Dol Amroth, y maneja la mayoría de la piedra que se utiliza en las monumentales obras creadas en esta región. La piedra tallada procede de Lebennin, y llega hasta aquí mediante carromatos o botes de fondo plano. Arthelion, su hermano Argemir, su mujer Celebriel y sus dos hijas menores son los residentes de la planta superior del edificio.

8. Molino de madera. La mayoría de la madera que llega hasta el molino de Camargil baja flotando por el Gilrain o es transportado en carromato desde las colinas al sur de las Montañas Blancas. La mujer de Camargil, sus dos hijos y sus tres hijas viven en un ala de los dos pisos superiores del molino.

9. Casa de la moneda. La Casa de la Moneda de Linhir produce monedas de cobre y, en ciertas ocasiones, algunas emisiones en plata. Está protegida por una guarnición de seis hombres que operan en parejas y en turnos de ocho horas. Aunque están al servicio Arcambion, el Acuñador (ver nº 29), sólo responden de sus actos ante el Señor de Linhir.

10. Molino textil. Ropas de Borgil produce una amplia gama de mercancías, entre las que se incluyen túnicas cuidadosamente teñidas o alfombras de pequeño tamaño. El viuda Borgil es demasiado viejo como para regentar el negocio, de forma que es su hijo Borohir quien se ocupa del molino.

11. Graneros. Los almacenes de grano de Linhir tienen dos pisos y son mantenidos de forma regular. Cada granero contiene unos enormes recipientes con tapas de acero dentro de los cuales se encuentran la mayor parte del grano. Las provisiones a largo plazo son colocadas en unos enormes cajones hundidos en el suelo, en la planta baja de cada edificio.

12. Posada del Estanque de Centeno. La Posada del Estanque de Centeno, que tiene forma de herradura, es un establo-granero reconvertido. Esta estructura de dos pisos es el edificio más antiguo de todo Linhir y su origen data de la época en que el lugar que actualmente ocupa la ciudad no era más que una gran mansión. El joven posadero, Uinarion, y su madre Moruthiel, son los encargados de regentar la taberna de forma bastante eficaz, algo realmente meritorio si se tiene en cuenta el bullicioso ambiente de la misma. Cada uno de los siete dormitorios privados puede llegar a alojar entre uno y tres huéspedes, mientras que cada una de las tres habitaciones comunales pueden alojar hasta doce clientes. La pequeña taberna inferior, que incluye una útil bodega-cervecería, tiene una tarifa bastante asequible, y la suelen frecuentar hasta dieciséis patrones de barcos diferentes.

13. Los Vados del Gilrain. Al llegar a estos dos amplios vados, el río tiene una profundidad inferior a los 120 centímetros. Ambos vados tienen unos sólidos lechos fluviales formados de roca que permiten atravesar el río haciendo pie. El Puente del Gilrain fue construido sobre el más meridional de los dos cruces.

14. Puente del Gilrain. Este puente de siete arcos es la única estructura que cruza el Gilrain.

15. Puerta de Lebennin. El Camino de Gondor entra en Linhir desde el este a través de la Puerta de Lebennin. Dicha carretera pavimentada continúa hacia el este hasta llegar al gran puerto de Pelargir.

16. Muelle Largo. El Muelle Largo, que corre paralelo a la ribera del río Gilrain, recorre todo el perímetro de la ciudad y constituye una de las dos calles principales de Linhir. Un pequeño muro flanquea la parte oriental del camino (la que da al río), pero hay un gran número de puertas de madera que permiten el acceso directo a los muelles y fondeaderos de la ciudad. En el punto en que se alza el molino de talla de ro-

cas (ver nº 7), el Muelle Largo pasa por debajo del edificio atravesando un túnel abovedado.

17. Camino de Gondor. Este camino pavimentado y rodeado de árboles constituye la principal carretera de Gondor, así que es lógico que sea considerado como una de las principales avenidas de Linhir. Mide siete metros de anchura, y por lo tanto es un ruta bastante transitada. Se dirige hacia el este hasta Pelargir y hacia el suroeste a lo largo de la costa de Belfalas, donde finalmente gira en dirección hacia Dol Amroth.

18. Muelles de guerra. Estos dos muelles pueden dar cobijo a cuatro pequeños buques de guerra. En tiempos de guerra y, en ocasiones, en época de tregua inestable, hay siempre estacionadas aquí tres naves de ese tipo. Tres guardias patrullan los muelles en todo momento.

19. Muelles comerciales.

20. Fondeaderos de los pescadores.

21. Edificio del gremio de pescadores.

22. Puerta de la Puesta de Sol. El Muelle Largo sale de la ciudad a través de esta puerta, que está situada junto al Gilrain en la zona suroeste de la ciudad. Desde esta puerta, el camino continúa hacia el suroeste siguiendo la ribera del río y, más tarde, la costa de la bahía.

23. Posada del Laúd Roto. Esta posada, posesión de Belebragol, un músico mudo y veterano de guerra, tiene la reputación de acoger a los peores habitantes de todo Linhir.

24. Plaza de los Vagabundos. Esta pequeña pero hermosa plaza es considerada el núcleo vital del Centro de la Ciudad.

25. Elefandil el Tonelero. Elefandil y sus cuatro hijos fabrican los mejores barriles de Dor-en-Ernil.

26. Plaza de la Mansión. Esta zona al aire libre, que parece tener la forma de una estrella de siete puntas, fue antaño el centro de una antigua mansión que ocupaba el emplazamiento de lo que ahora es la ciudad de Linhir.

27. Puerta de Belfalas. Dos pequeñas puertas protegen la principal entrada a la ciudad. Es por aquí por donde el Camino de Gondor sale de la ciudad a través de un puente levadizo que atraviesa una alcantarilla seca que hace las veces de foso de Linhir. El camino gira más adelante hacia el suroeste y atraviesa Belfalas en dirección hacia Dol Amroth.

28. La Casa Extraña. Esta hermosa residencia de tres pisos, que antaño fue el hogar de la enloquecida hija menor del tercer Príncipe de Dol Amroth, es actualmente una taberna. En la tercera planta hay situados dos pequeñas habitaciones privadas para huéspedes, que se dice están reservadas únicamente para los amigos del taciturno posadero, Eldanon Sarn.

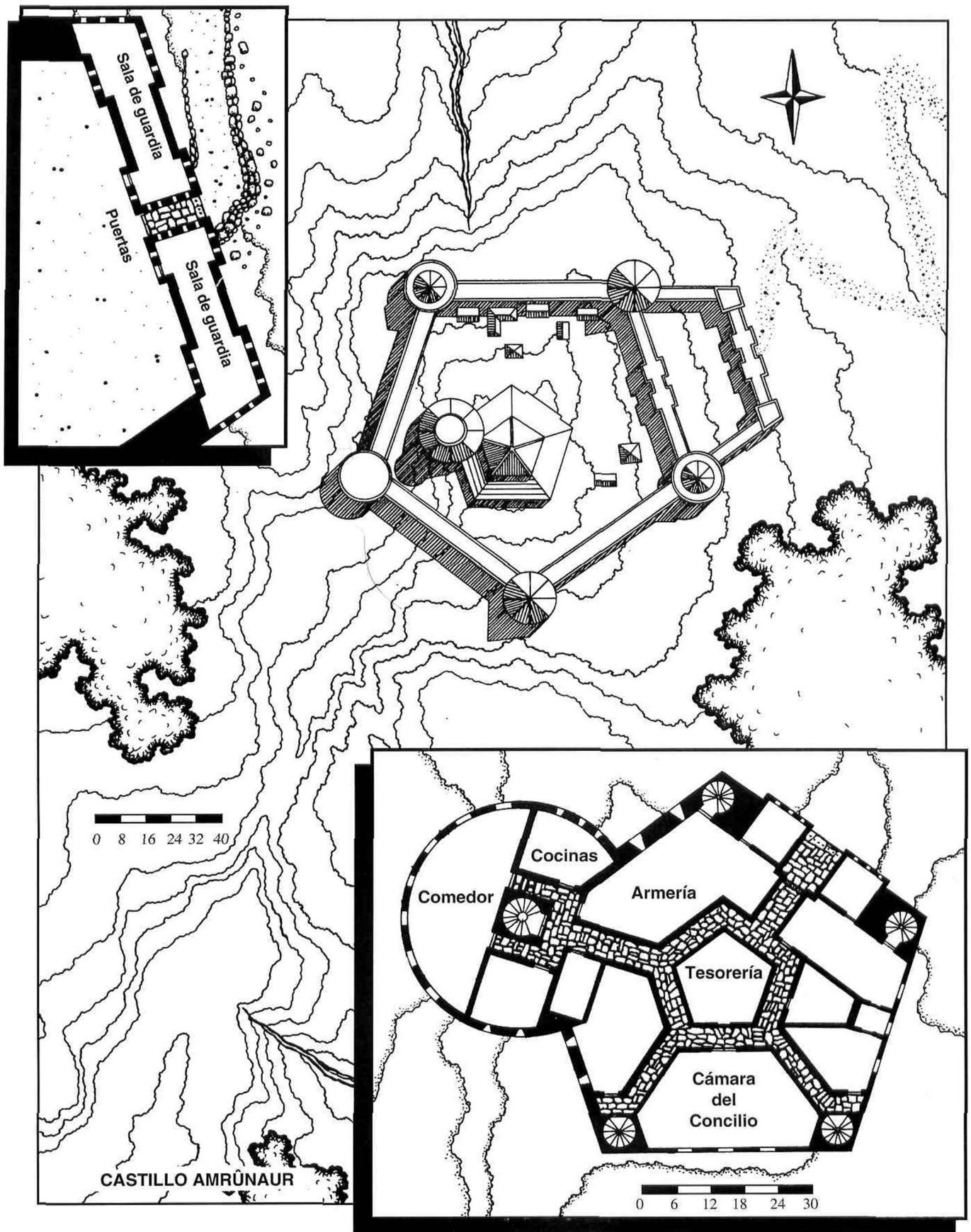
29. Casa del Acuñador. Arcambion, el jovial amo de la Casa de la Moneda de Linhir, reside aquí con su mujer Silmien y sus dos hijas, Ardaniel y Arsil.

30. Torre de Homenaje del Señor. Esta maciza torre constituye la residencia de Argirion, el Señor de Linhir.

13.2 EL CASTILLO AMRÛNAUR

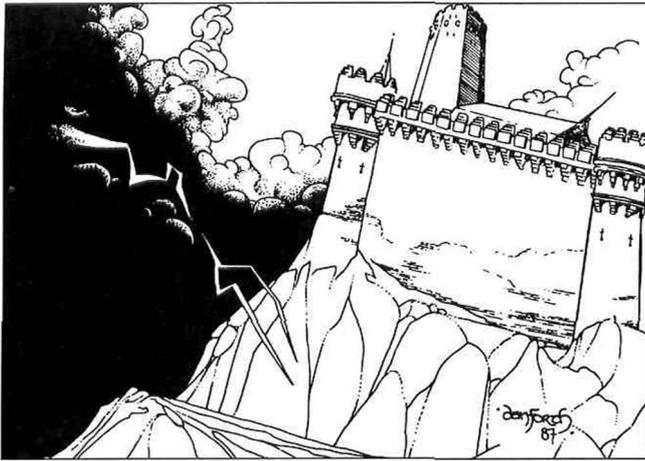
El Castillo Amrûnaur fue la primera fortaleza de los Príncipes. La construcción del fuerte data del año 3419 S.E., en los días en que Belfalas todavía estaba en fase de colonización y las Ered Tarthonion marcaban la frontera. El Príncipe Edhelion construyó la fortaleza con dos propósitos: proteger el Cirth Dunrandir y inspirar temor en los eredrim.

El emplazamiento del castillo refleja ambos objetivos. Descansa sobre un saliente rocoso que sobresale de la montaña que los eredrim bautizaron con el nombre de Thoredarb (O. "Monte del Trueno"), y sólo se puede acceder a él mediante un zigzagueante sendero que asciende por dicha mon-



taña. Thoredarb es, con sus 2200 metros de altura, el tercer pico más alto de las Ered Tarthonion. Esta montaña de color gris oscuro se eleva por encima del paso en el punto en que el Cirith Dunrandir cruza la frontera, de forma que des-

de las almenas del castillo se tiene un buen panorama de la zona norte del paso. Debido a los rayos que golpean a menudo las laderas de las montañas, los eredrim siempre han considerado la montaña como una morada de los dioses.



Cuando vieron que los dúnedain no eran reducidos a polvo por el sacrilegio de construir su ciudadela en el Thoredarb, los eredrim quedaron atemorizados, asumiendo que los Hombres del Mar eran poderosos magos. En realidad, el milagro procede de unos pararrayos estratégicamente colocados, una maravilla tecnológica muy por encima de la capacidad de los eredrim.

El principal muro del Castillo Amrúnaur mide 15 metros de altura y casi 7 de grosor, con almenas llenas de matacanes. Tiene forma pentagonal; cada uno de los lados mide 70 metros de longitud, y están unidos por una serie de torres redondas. Dichas torres miden 26 metros de altura, 15 metros de diámetro, tienen unas murallas de tres metros de grosor y en su interior se dividen en cinco pisos. Desde dos de las torres, el muro principal se alarga algo más hasta formar un patio adicional que se junta con el camino trasero. Hay una barbacana por encima de la puerta de hierro exterior, y otra en el muro principal en el extremo interior del patio. El interior del muro principal está lleno de edificios de piedra: barracas, herrerías, establos, cocinas y estructuras semejantes. En el punto más elevado del saliente se encuentra el gran salón del castillo. La Torre del Homenaje del Castillo Amrúnaur está unida al gran salón. Mide 42 metros de altura y 20 metros de diámetro. Sus murallas de 4 metros de grosor soportan ocho pisos y un tejado. El Guardián y los caballeros del castillo tienen sus alojamientos situados en la Gran Torre del Homenaje.

La guarnición en tiempos de paz del Castillo Amrúnaur consta de: 5 caballeros del castillo con sus escuderos; 5-10 caballeros de guarnición con sus escuderos; 100 soldados del Príncipe con 5 sargentos y dos capitanes; 100 miembros de la soldadesca con 5 sargentos y un capitán. Los sirvientes forman un grupo de entre 100 y 150 individuos. También hay una unidad conocida como los Verdes, un grupo de montaraces al servicio del Capitán Guardabosques. No forman parte del ejército, pero pueden hacer de exploradores si es necesario. Suelen ser entre 25 y 30 hombres (con niveles entre 2 y 10, siendo la media un nivel 5).

El Castillo de Amrúnaur es el último de una serie de faros situados a lo largo de la parte meridional de las Montañas Blancas. Las brillantes señales procedentes de estos castillos pueden enviar mensajes entre Minas Anor y Dol Amroth en menos de una hora.

Hay dos niveles subterráneos de bodegas por debajo del gran salón en el Castillo Amrúnaur; el segundo está actualmente sellado, al igual que lo están las catacumbas de todos los Príncipes que murieron antes de que se construyera el castillo de Dol Amroth. Sólo el emplazamiento de la en-

trada es ya de por sí un secreto conocido únicamente por el Guardián y el Príncipe.

13.3 UNA TORRE COSTERA

El Príncipe mantiene una serie de torres situadas en puntos estratégicos a lo largo de la costa de Belfalas: promontorios, laderas de acantilados, islotes, etc. Su función es la de alertar a Dol Amroth de cualquier desembarco corsario lanzando una señal de luz desde el faro que lo vea, aviso que será visto por la siguiente torre de la cadena y que llegará hasta Dol Amroth en cuestión de minutos. Se mantiene una vigilancia continua en cada uno de los tejados planos y llenos de matacanes de cada torre, donde se almacena madera para dar la señal. En el caso de que la lluvia o la niebla interfieran con la señal, cada torre contiene también una campana para dar un aviso acústico. Como medida final y para asegurarse, los guardias también suelen mantener en una jaula especial situada en el muro superior a varias aves mensajeras. Dichas aves llevan los mensajes hasta la siguiente torre, asegurando de esta forma la entrega. Si el tiempo es demasiado malo para que las aves puedan volar, entonces el mar estará en condiciones demasiado peligrosas como para que los corsarios intenten desembarcar.

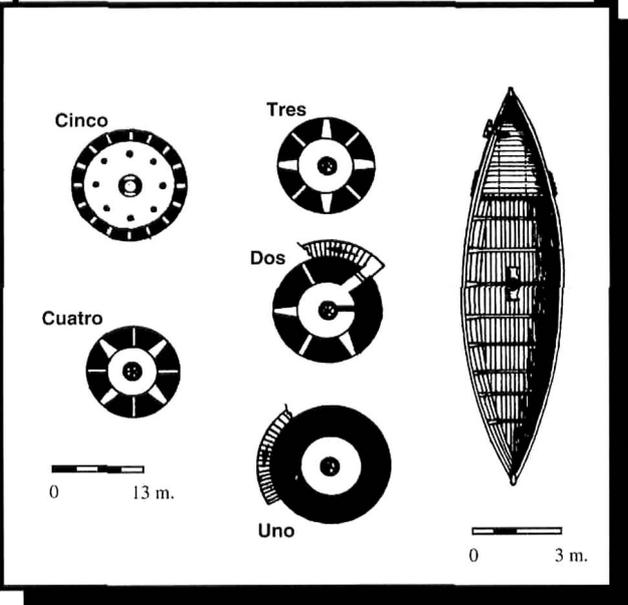
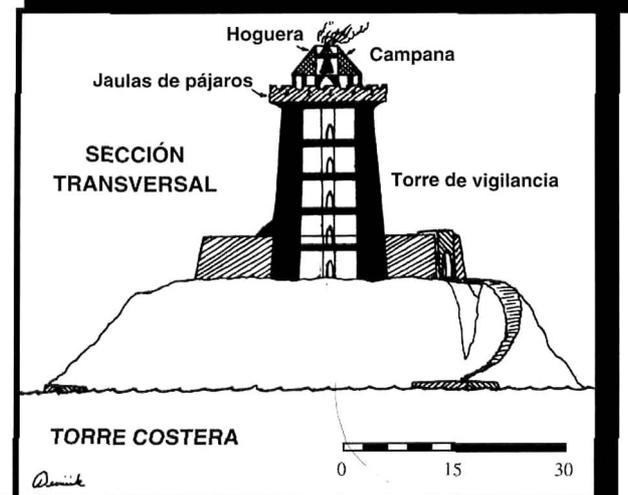
Una torre costera suele medir unos 30 metros de altura y unos 15 metros de diámetro. Tiene unos muros de piedra de 3-4 metros de grosor, y contiene cinco pisos. La entrada se encuentra en el segundo piso, y sólo se puede llegar a ella mediante una escalera exterior. El primer piso se utiliza como almacén, el segundo como cocina y comedor, el tercero y el cuarto como barracas y el quinto como residencia privada para el comandante. Un muro redondo, de 7 metros de altura y 3 metros de grosor, rodea la torre y los pocos edificios de piedra separados que hay junto a ella. Está coronado por unas almenas, y sólo tiene una pequeña puerta de roble reforzada con hierro. La torre es lo más confortable que puede ser un puesto en un punto tan aislado; tiene varios hogares que la mantienen a una buena temperatura y siempre está aprovisionada con alimentos y equipo de calidad para varios meses.

La guarnición de la torre incluye un caballero como comandante, su escudero, 40 miembros de la soldadesca (la mitad de ellos arqueros) y sus dos sargentos, un curandero de bajo nivel (*animista/curandero de nivel 2-5*), un herrero y 5-10 sirvientes. Durante los periodos de paz, los soldados suelen dedicarse a pescar en la costa, a navegar o a entrenarse. En tiempos de guerra, la torre actúa no sólo como puesto de aviso sino también como punto de reunión para la milicia local.

13.4 UN PUEBLO MONTAÑÉS

Gabilgur es uno de los pueblos eredrim de mayor tamaño, y el más cercano al Castillo Amrúnaur. Está situado sobre un saliente en la ladera de sotavento de la principal montaña de las Ered Tarthonion. Sus parcelas de cultivo se extienden sobre una llanura en la que no aparece casi ningún árbol. El pueblo está dividido en dos partes. La sección circular fortificada, o "pueblo principal", contiene nueve alargadas casas de piedra y madera, rodeadas por un dique de tierra. Una zanja rodea el dique, que está coronado por una empalizada de madera que actúa como muralla del pueblo.

La zanja canaliza dos pequeños arroyos que cerca de las fortificaciones. Tales riachuelos llegan a formar un pequeño foso. Cuatro toscos puentes atraviesan el foso y entran en



las fortificaciones a través de unas puertas de madera de 3 metros de altura. Dentro de las murallas, la zona comunal, cubierta de césped, se eleva hasta alcanzar una modesta altura, sobre la cual descansa la Gran Casa del Jefe.

Las casas alargadas, que constituyen el alojamiento de las numerosas familias de las figuras más importantes del

pueblo -el jefe, los guerreros, el herrero y el chamán- están construidas con una piedra tosca, y tienen postigos de madera y tejados de paja. Se agrupan en torno al patio de hierba y tierra que es utilizado como zona comunal de todo el pueblo. Dicha zona está rodeada por unas piedras verticales, cada una de las cuales está coronada por una extraña y achaparrada figura de piedra: un hombre púkel.

Las familias de la zona exterior del pueblo, más pobres, viven en casas de armazones de madera revestidas de zarzos, con un sólo agujero para el humo en el techo de paja de su única habitación. Estos toscos hogares yacen justo al lado de la puerta oriental, entre el foso y el punto en que el saliente cubierto de césped deja paso al cañón adyacente. Aquí es donde residen los recién llegados, junto a los numerosos miembros pobres de este pueblo.

VIDA EN EL PUEBLO

Los residentes de Galbigur son principalmente pastores, pero hay unas cuantas familias granjeras que recolectan grano y verduras de sus huertos en las laderas de las colinas. Sin embargo, la gran mayoría de los habitantes del pueblo cuidan cabras u ovejas, aunque los más ricos también cuidan otros tipos de rebaño. El pueblo no tiene posada, ya que los visitantes son muy poco frecuentes. Se pueden alquilar alojamientos en las casas de algunos pueblerinos, y hay una pequeña cervecería en la alargada casa a mano izquierda de la entrada meridional del pueblo. Este modesto edificio ofrece un lugar en el que los pueblerinos pueden reunirse y relajarse.

Dada la proximidad del Castillo Amrúnaur, estos pueblerinos tienen una cierta familiaridad con los dúnedain, y aunque un visitante dúnedain recibirá en un primer momento una bienvenida algo fría, no le apuñalarán por la espalda si se comporta de forma adecuada. Si el visitante trata a los pueblerinos importantes con respeto y si lucha bien, puede que incluso se gane algunos amigos. Los elfos son siempre recibidos con miedo. Los enanos, sin embargo, son recibidos con alegría (siempre que los habitantes se acuerden de cuál es el aspecto de un enano), y una vez el enano haya sido agasajado, los pueblerinos le ofrecerán todas las armas y herramientas rotas que se han ido acumulando a lo largo de los años para que las arregle.

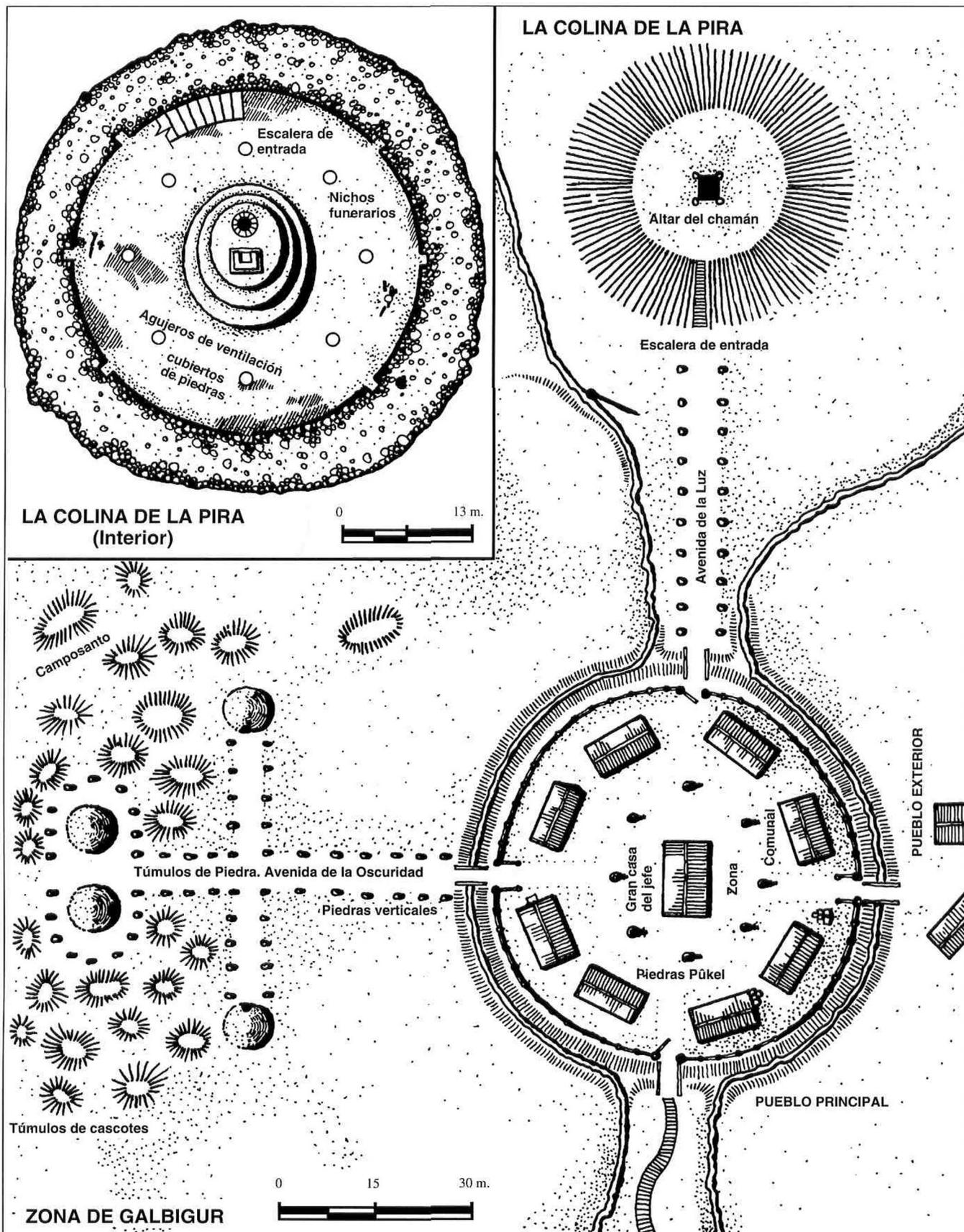
EL CAMPOSANTO Y LA COLINA DE LA PIRA

Además de la zona exterior del pueblo, hay dos complejos más cerca de la zona vallada de la comunidad. Uno es el camposanto, que cubre la mayor parte del saliente al oeste del pueblo. Un camino recto conecta el camposanto con el pueblo. Se trata de un impresionante (aunque tosco) paseo flanqueado por piedras verticales que miden entre 2 y 3 metros de altura. Los residentes de Galbigur sienten una gran reverencia por la zona ya que, entre los eredrim, el camposanto es el más sagrado de todos los lugares sagrados. El cementerio contiene cuatro grandes túmulos de piedra y un gran número de "túmulos de cascotes" más pequeños.

El segundo complejo está situado al norte de Galbigur, en el punto en que los dos arroyos del pueblo entran en el valle. Como es normal en los lugares sagrados de las tradiciones eredrim, también se encuentra al final de una avenida flanqueada por piedras verticales. Imponente y terrible, los lugareños conocen dicho punto como la Colina de la Pira.

13.5 LA COLINA DE LA PIRA

Durante los Años Oscuros, la adoración hacia Sauron floreció entre los eredrim. Los hombres llevaron a cabo sa-



crificios en honor del Malvado en puntos aislados de las montañas. Los jefes se suicidaban junto a su familia para escapar de la vejez y acabar con el miedo que sentían por la muerte. A continuación eran incinerados, y sus tesoros y cenizas se enterraban en cámaras excavadas en las profundidades subterráneas de colinas artificiales. La Colina de la Pira, cer-

ca de Galbigur, fue el escenario de muchos de estos horrendos rituales en honor de Sauron y, de todos los que quedan en las Ered Tarthonion, es el centro más importante de la Oscuridad entre todos los eredrim.

Esta colina artificial se eleva en la parte trasera del Valle de Galbigur, apartada de los ojos de los curiosos. Su superfi-

LOS HOMBRES PÛKEL DE GALBIGUR

Los hombres-pûkel protegen los más respetados de los emplazamientos de los antiguos daen coentis. Los de los Galbigur fueron tallados cuando se construyó el pueblo, antes de la llegada de los eredrim. Las estatuas contienen espíritus, y están animadas. Miden entre 60 y 150 centímetros de estatura, y tienen el aspecto de woses algo retorcidos.

Cada uno de ellos está armado con un garrote o un hacha. Sólo pueden adquirir vida por la noche, y sólo si son golpeados o si reciben la orden de despertar de parte de un chamán (como Khathog). Una vez están activos, se mueven con astucia y sigilo (+75 a Rastrear, Acechar y Esconderse), y atacarán a cualquiera que consideren que es un transgresor (con una BO de 90hc/60MGo). (Generalmente suelen tener una CA de CM/16, soportan la pérdida de 150 puntos de vida y tienen una BD de 25.) Sin embargo, estos guardianes no abandonarán bajo ningún concepto el valle de Galbigur.

Las hemorragias y los ataques basados en las temperaturas no afectan a los hombres-pûkel (aunque tienen cicatrices, y pueden ser víctimas de la erosión), y tampoco muestran piedad respecto a su enemigo. Se deben tratar todos los impactos críticos que reciban como si fueran de un grado inferior a lo normal (por ejemplo, un "E" se convertiría en un "D"). Con la llegada de la luz solar, o al acabar una tarea, un hombre-pûkel vuelve a su vigía pétreo, sumiéndose en un renovador reposo.

cie es estéril, y en ella sólo crece una hierba rala que proporciona a la colina un aspecto bastante discreto. Pero en su interior, la Colina guarda testimonios de la Maldad de Sauron.

Dos líneas de antiguos pilares desgastados forman un sendero que llega hasta el pie de la Colina. Desde este punto parten unos peldaños cubiertos de hierba que forman un sendero oculto que sube por la ladera meridional hasta llegar a un terrible altar negro en la cima. Esta losa rectangular, tallada con runas maléficas, tiene un pilar en cada esquina tallado con la forma de un demonio. Unas manchas descoloridas de tonalidad roja en la superficie de la piedra son el testimonio de lo que antaño ocurrió aquí, y lo que todavía tiene lugar en el más riguroso secreto. Bajo la losa se encuentra una entrada y una escalera que desciende a las tumbas subterráneas.

En las noches sin luna y con el cielo cubierto por las nubes, los eredrim que han vuelto a su antiguo credo se reúnen aquí. Se encienden hogueras en la ladera de la colina, y el sumo sacerdote del culto emerge con sus guardias y acólitos menores desde las profundidades de las cavernas en las que yacen antiguos tesoros. Se arrastran hasta el altar víctimas para sacrificios, tanto animales como humanas, y allí se las degüella y se las lanza al fuego. El aire se llena de plegarias cantadas en favor del poder y la destrucción de los enemigos.

Es casi imposible acercarse hasta la colina sin ser detectado. Unos guardias ocultos avisan de la llegada de intrusos emulando gritos de animales. Los intrusos solitarios son capturados. Si se aproxima una fuerza armada de gran tamaño, los eredrim apagarán rápidamente las hogueras y se dispersarán. Tales son las costumbres de los esquivos eredrim.



14. BARCOS

Los barcos que se describen en los siguientes resúmenes son mencionados en algún punto del texto. Sin embargo, estas tablas proporcionan al DJ una descripción completa del aspecto físico de cada diseño, en particular con las comparaciones que se hacen con otras naves.

14.1 BARCOS DE UMBAR

Tipo	Dromon incursor	Dromon de guerra	Patrulla costera	Buque mercante	Mercante haradrim
Eslora:	33 m.	42-47 m.	15 m.	27 m.	22 m.
Manga:	4,6 m.	6 m.	3,6 m.	8,3 m.	4,6 m.
Calado:	1 m.	1,6 m.	0,6 m.	2 m.	1,15 m.
Desplazamiento:	75 ton.	175-195 ton.	17 ton.	200 ton.	50 ton.
Franco a bordo:	2,3 m.	3 m.	1,3 m.	1,6 m.	1 m.
Quilla:	sí	sí	no	sí	sí
Construcción:	carabela	carabela	carabela	carabela	carabela
Potencia:	moderada	moderada	débil	fuerte	moderada
Puente:	50%	75%	25%	100%	50%
Castillo de proa:	3 m.	7 m.	1,3 m.	4 m.	no
Castillo central:	no	7 m.	no	no	no
Castillo de popa:	4 m.	8 m.	1,3 m.	5 m.	no
Espolón:	proa	proa	proa	no	no
Gobierno:	remo	remo	remo	remo	remo
Tripulación total:	160	300-360	35	50(80)	20(40)
Oficiales:	6	8-10	3	5	4
Soldados:	30	60-70	5	0(30)	0(20)
Marineros:	24	32-40	5	45	16
Remeros:	100	200-240	22	-	-
Radio de giro:	70 m.	80 m.	50 m.	80 m.	70 m.
Velocidad de giro:	rápido	lento	rápido	lento	lento
Bancos de remos:	2	2	1	-	-
Nº de remos:	50	100-120	22	-	-
Remeros/remo:	2	2	1	-	-
Remaje lento:	3,5 nudos	3 nudos	2,5 nudos	-	-
Remaje rápido:	5 nudos	4,5 nudos	3,5 nudos	-	-
Embestida:	6,5 nudos	6,5 nudos	5,5 nudos	-	-
Carrera:	7,5 nudos	7,5 nudos	6,5 nudos	-	-
Mástiles:	1	2	1	1	1
Tipo de vela:	cangreja (1)	cangreja (1)	cangreja (1)	cangreja (1)	cangreja (1)
Nav. lenta:	3 nudos	2,5 nudos	4 nudos	2 nudos	2 nudos
Nav. normal:	5 nudos	4 nudos	5 nudos	4 nudos	3,5 nudos
Nav. rápida:	8 nudos	8 nudos	8 nudos	7 nudos	7 nudos
Nav. máxima:	11 nudos	10 nudos	10 nudos	8,5 nudos	9 nudos
Artillería:	1 catapulta	2 catapultas, 1 balista	no	no	no
Provisiones:	10 días	10 días	7 días	2-3 meses	1-2 meses
Carga:	-	-	-	100 ton.	25 ton.

Notas: En las incursiones de poca escala, los remeros son hombres libres. En las flotas de guerra, la mayoría de remeros son esclavos y cautivos. () es la capacidad en tiempos de guerra() es la capacidad en tiempos de guerra

14.2 BARCOS DE DOL AMROTH

Tipo	Galera de guerra	Patrulla costera	Carraca pirata	Buque mercante	Buque de transporte
Eslora:	32 m.	20 m.	30 m.	23 m.	40 m.
Manga:	5,6 m.	4,3 m.	8,3 m.	6,6 m.	13 m.
Calado:	1 m.	0,75 m.	2,6 m.	1,6 m.	4 m.
Desplazamiento:	85 ton.	30 ton.	280 ton.	100 ton.s	900 ton.
Franco a bordo:	2,3 m.	1,3 m.	2,3 m.	1,3 m.	2,6 m.
Quilla:	sí	separable	sí	sí	sí
Construcción:	carabela	carabela	carabela	tingladillo	carabela
Potencia:	fuerte	moderada	fuerte	moderada	fuerte
Puente:	75%	50%	100%	100%	100%
Castillo de proa:	2,6 m.	1,3 m.	5 m.	4 m.	5 m.
Castillo central:	no	no	no	no	no
Castillo de popa:	2,6 m.	1,3 m.	3 y 5 m.	3 m.	5 m.
Espolón:	proa	proa	proa reforzada	no	no
Gobierno:	remo	remo	timón	remo	timón
Tripulación total:	195	75	75(150)	30(150)	120(200)
Oficiales:	7	4	5(10)	4	10
Soldados:	60	15	0(70)	0(120)	20(100)
Marineros:	20	8	70	26	90
Remeros:	108	48	-	-	-
Radio de giro:	70 m.	50 m.	80 m.	70 m.	100 m.
Veloc. de giro:	rápido	rápido	lento	lento	lento
Bancos de remos:	2	2	-	-	-
Nº de remos:	72	48	-	-	-
Remeros/remo:	2 arriba, 1 abajo	1	-	-	-
Remaje lento:	3,5 nudos	2,5 nudos	-	-	-
Remaje rápido:	5 nudos	4,5 nudos	-	-	-
Embustida:	6 nudos	5 nudos	-	-	-
Carrera:	7,5 nudos	6,5 nudos	-	-	-
Mástiles:	1	1	3	1	2
Tipo de vela:	cangreja (1)	cangreja (1)	cangreja (2), latina (1)	cangreja (1)	cangreja (3)
Nav. lenta:	3 nudos	3 nudos	2,5 nudos	2 nudos	1,5 nudos
Nav. normal:	5 nudos	4,5 nudos	4,5 nudos	4 nudos	3 nudos
Nav. rápida:	8 nudos	8,5 nudos	9 nudos	7 nudos	7 nudos
Nav. máxima:	11 nudos	8,5 nudos	12 nudos	8,5 nudos	8,5 nudos
Artillería:	4 balistas	1 balista	1 catapulta, no 2 balistas	2 catapul- tas	2 catapul- tas
Provisiones:	10 días	7 días	2-3 meses	2-3 meses	2-3 meses
Carga:	-	-	120 ton.	40 ton.	400 ton. o 250 hombres o 50 caballos

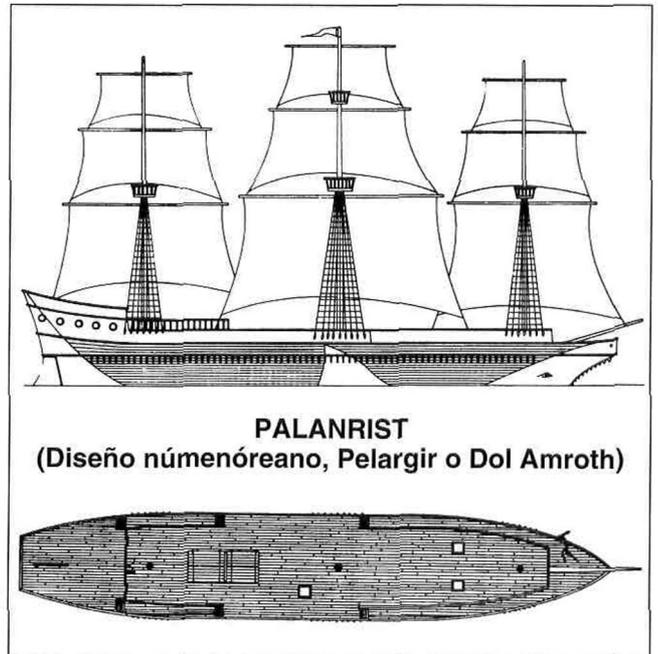
Notas: los remeros son hombres libres, no están entrenados para abordar los remeros son hombres libres, entrenados para abordar
() es la capacidad en tiempos de guerra
() es la capacidad en tiempos de guerra
() es la capacidad en tiempos de guerra

14.3 BARCOS DE EDHELLOND

Tipo:	Buque de guerra "Celebrist" (Cuchilla de Plata)	Galera mercante "Acarran" (Vagabundo Marino)	Carraca "Pelannun" (Rondador de Atardecer)
Eslora:	23 m.	20 m.	30 m.
Manga:	5,3 m.	5 m.	8,3 m.
Calado:	0,75 m.	1 m.	3 m.
Desplazamiento:	40 ton.	40 ton.	350 ton.
Franco a bordo:	1,15 m.	1,15 m.	2,3 m.
Quilla:	sí	sí	sí
Construcción:	tingladillo	tingladillo	tingladillo
Potencia:	fuerte	moderado	fuerte
Puente:	25% y sentinas	25% y sentinas	100%
Castillo de proa:	no	no	4 y 6 m.
Castillo central:	no	no	no
Castillo a popa:	no	no	4 y 6 m.
Espolón:	no	no	no
Gobierno:	remo	remo	timón
Tripulación total:	72	30	90
Oficiales:	4	3	5
Soldados:	(60)	(18)	-

Marineros:	8	9	85
Remeros:	(60)	(18)	-
Radio de giro:	50 m.	50 m.	80 m.
Velocidad de giro:	rápido	rápido	lento
Bancos de remos:	1	1	-
Nº de remos:	20	18	-
Remeros/remo:	2	1	-
Remaje lento:	4 nudos	1,5 nudos	-
Remaje rápido:	6 nudos	2,5 nudos	-
Emergencia:	7,5 nudos	3 nudos	-
Carrera:	8 nudos	3,5 nudos	-
Mástiles:	1	2	3
Tipo de vela:	cangreja (1)	cangreja (1), latina (1)	cangreja (2), latina (1)
Navegación lenta:	4,5 nudos	4 nudos	3 nudos
Naveg. normal:	5,5 nudos	5,5 nudos	5 nudos
Naveg. rápida:	9 nudos	10 nudos	9,5 nudos
Naveg. máxima:	11 nudos	13 nudos	12,5 nudos
Artillería:	no	no	no
Provisiones:	12 días	30 días	2-3 meses
Carga:	-	15 toneladas	150 toneladas o 75 pasajeros

Notas: () indica que los remeros hacen también de soldados
() indica que los remeros hacen también de soldados
Lleva a los elfos hasta las Tierras Imperecederas del oeste



15. AVENTURAS

Las siguientes aventuras son varios ejemplos del tipo de acción que se puede encontrar en la Tierra del Príncipe. Se pueden situar en épocas totalmente diferentes. Cada historia tiene lugar en un punto diferente y presenta un desafío diferente y único.

NOTA: Consulta la Tabla General de Encuentros en la sección 16 para conocer la información referente a los encuentros aleatorios en esta región.

15.1 UNA CAMPANA EN LA TORRE PERDIDA

Localización: Una torre de vigía costera abandonada en la orilla suroeste de Belfalas, a mediados o finales de la Tercera

Edad. (Ver la sección 13.3 para conocer la descripción del lugar.)

Requisitos: Un grupo de aventureros de bajo nivel capaces de enfrentarse a las embravecidas aguas costeras.

Ayudas: Un mapa proporcionado por uno de los donceles del Príncipe y un pequeño bote alargado pilotado por un guía del pueblo cercano.

Recompensas: Una bolsa con 100 mo además de una oportunidad para competir en el próximo torneo de Lond Ernil (Dol Amroth).

LA HISTORIA

La Torre de Bar Metrast fue abandonada después de que una tormenta destruyera su modesto embarcadero. Una nueva torre costera, situada en un punto algo superior en la costa, suple su pérdida. Sin embargo, el doncel Huandil busca actualmente una llave que se supone quedó abandonada dentro de un nicho tallado en el borde de una campana situada en una de las torres costeras. Puede que Bar Metrast contenga la llave, aunque el doncel planea registrar más de una docena de lugares. Huandil envía a sus caballeros a la ciudad en busca de aventureros dispuestos a encontrar y devolver el tesoro.

EL ENEMIGO

Las rocas que rodean la torre están protegidas por varios lagartos cazadores, mientras que la torre en sí acoge a tres contrabandistas (un guerrero de nivel 4 y dos guerreros de nivel 2). Los contrabandistas poseen un pequeño barco de tingladillo y con un sólo mástil.

LA MISIÓN

Los PJs deben enfrentarse a las aguas costeras, navegando más de quince kilómetros siguiendo la costa. Deben superar a los lagartos cazadores, derrotar a los contrabandistas y regresar a la ciudad (Linhir o Dol Amroth) con la llave. (Por cierto, dicha llave abre la puerta de la Tumba de los Príncipes.)

15.2 ROBO EN LINHIR

Localización: Linhir, en cualquier momento entre finales de la Tercera Edad y principios de la Cuarta Edad.

Requisitos: Un grupo de aventureros de nivel bajo o intermedio dispuestos a poner a prueba su inteligencia frente a un grupo de ladrones.

Ayudas: Un tosco mapa de Linhir y una pista del posadero Eldanon Sarn, que puede conocer los alrededores del local del Gremio de Ladrones.

Recompensa: La mitad de todo el botín que puedan recuperar los PJs, así como el derecho a asistir a la Escuela de Archam en Dol Amroth (ver 11.35, en CV1).

LA HISTORIA

Arthelion el Tallador de Piedras fue robado y malherido cerca de su molino la noche pasada. Su hermano Argemir busca información para identificar a los ladrones, y espera recuperar al menos alguna de las joyas valoradas en 500 mo que se perdieron en el robo.

El ladrón, Ondilion, escapó y actualmente se aloja en la Posada del Estanque de Centeno de Linhir. Argemir le persiguió hasta la calle que hay junto a la Casa Extraña. Pero ahora que el ladrón ha escapado, Argemir está registrando todas las posadas de la ciudad en busca de aventureros dispuestos a ayudarle en su búsqueda.

EL ENEMIGO

El Gremio de Ladrones de Linhir es un grupo formidable. Están bien organizados, y poseen muchos contactos y muchas maneras de conseguir sus fines. Sin embargo, Ondilion, pese a pertenecer al Gremio, ha roto las reglas del Gremio. Ningún miembro puede atacar a ciudadanos desarmados en las calles por la noche a menos que el Gremio dé permiso para realizar el ataque o se trate de una venganza justificada.

LA MISIÓN

Los PJs deben descubrir la identidad y el paradero de Ondilion. A continuación deben intentar recuperar las joyas o volver a Argemir con la información. Si simplemente regresan con la información pero sin el botín, Argemir les recompensará con 10 mo por cabeza.

15.3 LUCES EN LA COLINA DE LA PIRA

Localización: El Valle de Galbigur y el pueblo de Galbigur, en algún momento anterior a la caída de Sauron al final de la Tercera Edad.

Requisitos: Un grupo de aventureros de nivel intermedio que sean capaces de enfrentarse a la magia.

Ayudas: Un mapa de Galbigur y el valle circundante, además de cualquier conocimiento específico que puedan tener sobre la cercana Colina de la Pira.

Recompensas: Una bolsa con 1000 mo por la cabeza de Khathog, así como dos terceras partes de todo el tesoro sin propietario que encuentren en la Colina.

LA HISTORIA

Un juglar viajero llamado Penrahil pasó recientemente por Galbigur, donde visitó a una joven mujer llamada Olain. Una noche se levantó para beber algo y, cuando salió al exterior, vio un fuego en la cima de una colina cercana. Sintiendo curiosidad, se dirigió hacia ella a través de la zona comunal del pueblo. Se abrió camino por la ladera hasta llegar a las almenas y echó un vistazo a la extraña y simétrica elevación sobre la cual brillaba el fuego de una hoguera.

Sin embargo, mientras Penrahil estaba todavía mirando, oyó un ruido. Vio cómo un grupo de hombres armados subían por la ladera, y logró descubrir a otro grupo que se dirigía hacia él por las almenas. Penrahil no vio otra alternativa que saltar por encima de las almenas. Eso fue lo que hizo, y aterrizó en un arroyo. Tras recuperarse y atravesar el resto del valle, logró escapar.

La curiosidad de Penrahil le llevó a investigar el suceso en Dol Amroth. Así fue como descubrió ciertas pistas que le llevaron a creer que la Colina era un sitio de adoración a la Oscuridad, y que podría haber un chamán en el pueblo de Galbigur. Y lo que era más importante para él, se dio cuenta de que podría haber algunos tesoros en el interior de la Colina. Actualmente busca aventureros dispuestos a ayudarle a volver al valle y explorar la Colina.

EL ENEMIGO

Galbigur presenta varios obstáculos, principalmente los guardias y los hombres-pûkel. El mismo Khathog podría andar cerca, volviendo el trabajo considerablemente más difícil.

LA MISIÓN

Los PJs deben abrirse camino hasta Galbigur sin llamar la atención. Pueden entrar en el pueblo con una tapadera preparada, o bien pueden evitar la colonia. Sin embargo, en el pueblo podrían encontrar bastantes pistas útiles.

Asumiendo que logren llegar hasta la Colina de la Pira, los PJs deberán atravesar el sanctum interior, recuperar todo lo que puedan cargar y escapar. Si se enfrentan con Khatog, harían bien en intentar matarle.

15.4 OTRAS SUGERENCIAS PARA AVENTURAS

PARA PERSONAJES PRINCIPIANTES

1) Las patrullas costeras del Príncipe han descubierto la situación de un sospechoso contrabandista cuya base se encuentra cerca de ciertas cavernas marítimas de la costa de Belfalas. El lugar está a menos de una legua de una torre de vigía abandonada. Los aventureros son reclutados para investigar. Los PJs podrán quedarse con todo el botín que encuentren tras pagar las tarifas normales, y recibirán su recompensa por cualquier contrabandista capturado.

2) Un pariente de un PJ es secuestrado mientras atravesaba las Ered Tarthonion. Los personajes deben intentar localizar a los secuestradores, que se dice que son bandidos montañeses, y rescatar al cautivo. Naturalmente, el tesoro de los bandidos pertenecerá a quien lo encuentre. Caso de que el grupo careciera de un buen montaraz, el Guardián del Castillo Amrúnaur podría proporcionarles un Verde de bajo nivel, que les acompañaría como PNJ.

3) Un capitán pirata está reclutando marineros para una incursión (o, en tiempos de paz, para una expedición de rescate de marineros naufragados). Sería una forma ideal de escapar de la ciudad en el caso de que uno de los PJs hubiera hecho enfadar a un noble.

PARA PERSONAJES EXPERIMENTADOS

1) El gobernador de Linhir, tras los numerosos problemas que le han causado los ladrones locales, contrata a los PJs para infiltrarse en el Gremio como contrabandistas. Puede proporcionarles algunos objetos mágicos de poco nivel si lo

necesitan. La recompensa por capturar al jefe del Gremio es de varios cientos de monedas de oro.

2) El camino que atraviesa el Cirith Dunrandir ha sido escenario últimamente de una serie de secuestros de viajeros. Además, en el lugar de un robo interrumpido se encontró un misterioso sello, lo que ha llevado al Guardián de Amrúnaur a emprender una investigación. Contrata a los aventureros para que averigüen quién se encuentra detrás de todos estos acontecimientos. Podría proporcionarles algún objeto mágico de poder y/o algunas hierbas curativas, ya que si los PJs meten demasiado las narices en el culto eredrim a Sauron, podrían enfrentarse a unos poderosos y despiadados oponentes.

3) Un PJ ha entrado en posesión de un mapa que indica la situación de un tesoro enterrado por unos corsarios náufragos en Tolfalas. Sin embargo, antes de que los aventureros puedan partir, el mapa original es robado. Si el propietario ha sido lo suficientemente prudente como para hacer una copia o si puede recordar bien todos los detalles-, les espera una aventura marina llena de persecuciones por el tesoro contra unos antagonistas desconocidos. Al final del camino les espera la exploración de una isla salvaje, lo que obligará a los PJs a evitar a los lagartos cazadores y a la guarnición del rey.

PARA AVENTUREROS DE NIVELES ALTOS

1) La guerra con Umbar es inminente. El Príncipe nombra a un PJ capitán de un barco pirata. Debe contratar una tripulación, equipar el barco y conseguir información referente a las naves de Umbar. Mientras tanto, los espías de Umbar están vigilando el puerto de Dol Amroth, y pueden intentar sabotear el barco o asesinar a su capitán. ¡Esto promete grandes aventuras en el mar!

2) Las intrigas cortesanas están al rojo vivo. Un ambicioso doncel cree que uno de sus rivales ha conseguido cierta información comprometedoras respecto a él. (Alternativamente, el rival puede estar intentando acusarle de forma injustificada por algún delito que no ha cometido.) El doncel pide a los PJs relacionados con la corte que le devuelvan un favor que él les hizo hace mucho tiempo, y que investiguen el asunto. Abundarán las reuniones secretas en el castillo y los viajes a varias mansiones en el campo. Poco a poco, las redes de la conspiración se van haciendo más grandes.

16. TABLAS

16.1 TABLA GENERAL MILITAR

Nombre/nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy./sec.	Mov M	Notas
DAGARIM ERNIL (Ejército del Príncipe)											
Los soldados del Príncipe llevan una armadura plateada y una sobrecapa azul con el blasón de un Escudo de Plata (redondeado) o el Cisne de Plata (Blanco) de Dor-en-Ernil. Sus yelmos están coronados por un cisne plateado, y sus escudos azules cubiertos de piel están también adornados con el símbolo de la Casa del Príncipe. El rango está determinado por el color de la capa y el plumaje del soldado. A los donceles, por supuesto, se les permite una librea totalmente diferente, aunque sí que se les exige una sobrecapa azul.											
La armada del Príncipe está formada por 20-25 capitanes, 90-120 oficiales y 800-1000 marineros. Utiliza las características para capitanes, sargentos y soldadesca respectivamente, pero ten en cuenta que las tropas navales llevan una CA CE/9.											
Donceles/4-5	Dúnadan	16	165	CO/19*	50	S10	(Br/Gr)	160ea*	165lc	10	Guerreros.
Los donceles son Arequain (Altos Caballeros), y son los vasallos de élite del Príncipe. Cada uno de ellos conoce una lista básica de animista (hasta nivel 5) y tiene 32 PP (16 x 2). Sus corazas +10 penalizan como CA 10. Llevan escudos ovalados +10, y empuñan espadas largas +10 (anket), lanzas coloreadas, espadas cortas (eket); pueden llegar a tener hasta cuatro caballos de guerra leales (sólo dos de los cuales les acompañan, y sólo uno de los cuales suele llevar puesta una armadura).											
(Caballos de guerra/40)	Gran caballo	4	170	C/3	30	-	-	70GPs	-	30	Caballo pesado pero muy rápido.
Cuando llevan armadura, simplemente son rápidos y tienen un +10 a la MM, aunque se defienden con una CA 15 (-10).											

Nombre/nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy./sec.	Mov M	Notas
Guardia/3-5 Estos Requain componen la guardia personal del Príncipe. Son caballeros viejos o experimentados, hombres todavía aptos y capaces, pero excepcionalmente leales o veteranos. Llevan puestos yelmos de plata y empuñan escudos redondos +10 y armas +10, incluyendo una lanza de caballería, lanza normal y espada corta (eket). La mayoría dominan seis idiomas: oestron, sindarin, élfico silvano, adunaico, haradaico y dunael.	Dúnadan	13	150	CO/19*	40*	S10	(Br/Gr)	145ea*	150lc	5	Guerreros.
(Caballos de guerra/9-20) Extremadamente resistente y rápido. Sólo llevan uno de ellos en cada campaña. Uno se guarda en la Torre de Vigía Marítima y los demás se guardan en el castillo principal.	Gran caballo	4	160	C/3	25	-	-	65GPs	-	25	Caballo pesado.
Caballeros/150-200 Caballeros normales que forman la caballería de élite de Dor-en-Ernil. Poseen mansiones en diferentes puntos del feudo del Príncipe (como por ejemplo en Nan Requain) y son leales a un doncel o directamente al Príncipe. Empuñan escudos redondos +5 y armas +5. Cada uno posee dos o tres caballos de guerra.	Dúnadan	9	125	CO/19*	35*	S5	(Br/Gr)	125ea*	115lc	5	Guerreros.
(Caballos de guerra/500) Resistentes y rápidos. Sólo una va de campañas con su caballero.	Gran caballo	4	155	C/3	25	-	-	60GPs	-	25	Caballo pesado.
Escuderos/150-200 Los escuderos componen la compañía de caballería media del Príncipe. Están bien entrenados, son buenos jinetes y arqueros bastante aptos. Cada uno utiliza una lanza y una espada larga (anket) como armas principales. También llevan dos dagas y una espada corta (eket).	Dúnadan	4	75	CM/15	35	S5	-/Gr	85lc	80acp	10	Guerreros.
Caballos/450-600 Fuertes y rápidos, se mueven bien por casi cualquier terreno. Un tercio de estos caballos se guardan como reserva.	Caballo medio	3	145	C/3	20	-	-	50GPs	-	20	Caballo medio.
Capitanes/20-25 Comandan grandes grupos de soldadesca. Algunos utilizan caballos semejantes a los de los escuderos. Empuñan lanzas (o lanzas de caballería) +5 y espadas cortas (eket), además de su propia espada larga.	Dúnadan	9	125	CM/15*	40	S5	(Br/Gr)	120ea*	96la*	10	Guerreros.
Sargentos/100-125 Comandan pequeños grupos de soldadesca. Algunos utilizan caballos semejantes a los de los escuderos. Empuñan lanzas (o lanzas de caballería) +5 y una espada corta (eket), además de su propia espada larga.	Dúnadan	6	100	CM/14*	35	S5	Br/Gr	110ea*	73la*	10	Guerreros.
Soldadesca/2000-2500 Entrenados con la pica y la espada, componen el cuerpo principal del ejército.	Dúnadan	4	75	CM/14	30	S5	Br/Gr	87ea	62la	10	Guerreros.
Capitanes de los soldados/5 Comandan grandes grupos de soldados del Príncipe. Cada uno empuña un arco +15.	Dúnadan	8	115	CM/13*	15	N	N	96ea	120al	15	Guerreros.
Sargentos de los soldados/15 Comandan pequeños grupos de soldados del Príncipe. Cada uno empuña un arco +10.	Dúnadan	6	95	CM/13*	10	N	N	78ea	105al	10	Guerreros.
Soldados del Príncipe/300 Entrenados con el arco, son las tropas de proyectiles del Príncipe.	Dúnadan	4	70	CM/13	5	N	N	62ea	92al	10	Guerreros.
Verdes/25-30 Estos montaraces de élite se mueven por las agrestes tierras de Dor-en-Ernil. Tienen como base remotas fortalezas y castillos. La mayoría viven de la tierra y utilizan los signos de la naturaleza como medio de comunicación. Cada uno está equipado con una armadura +10 y conoce 6 listas básicas de montaraz (hasta nivel 10).	Dúnadan***	9	110	CE/9	35*	S	N	101ea	88al	20	Montaraces.
Milicia/4000 Estos hombres componen la infantería ligera.	Mezcla de razas	2	40	C/5	25	S	N	56la	41ac	5	Guerreros.
CORSARIOS/HARADRIM											
Capitanes/? Estos formidables capitanes corsarios comandan los barcos de varios mástiles que tienen Umbar como base. Empuñan unos escudos redondos +10 y armas +10, entre las que se encuentran un arco compuesto, una lanza y una espada corta (eket). La mayoría hablan con fluidez varios idiomas, como el haradaico, el apsaico, el oestron, el sindarin, el élfico silvano, el adunaico, el dunael, etc.	Númenó-reano negro	13	150	CE/10*	55*	S10	(Br/Gr)	155ea*	150acp*	15	Guerreros.
Capitanes/? Capitanes haradrim, equipados de forma similar a los capitanes corsarios (ver más arriba).	Haradan	12	145	CE/10*	50	S10	(Br/Gr)	140ea*	140acp*	10	Guerreros.
Montaraces marinos/? Los montaraces marinos capitanean los más pequeños barcos de los corsarios, como las patrullas costeras (carabelas de un sólo mástil) o los incursores costeros (tingladillo con un sólo mástil). Dominan el clima, las señas y las técnicas de navegación. Cuando anclan, viven de lo que les da 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 y conoce 5 listas básicas de montaraz (hasta nivel 10).	Dúnadan***	9	105	CE/9	30*	N	N	106alf	83acp	20	Montaraces.
Piratas/? Estos capitanes semi-independientes son semejantes a los Montaraces Marinos, aunque están peor entrenados. Conocen 4 listas básicas de montaraz (hasta nivel 10).	Mezcla de razas	7	65	CE/9	20	N	N	69ec	88acp	20	Montaraces.
Guerreros marinos/? Estos marinos tienen orígenes de todo tipo, y poseen una amplia gama de habilidades. Muchos han sido entrenados como remeros.	Mezcla de razas	3	50	C/5	35	S	N	74ec	49ac	10	Guerreros.
ELFOS DE EDHELLOND											
Guardia del Puerto/180 Cada uno tiene 12 PP y un sumando +2 de sortilegios, y conoce dos listas de Esencia (hasta nivel 5).	Sinda	6	80	CM/15	35	S	(Br/Gr)	88la	100al	15	Guerreros.
Marinos/remeros/1200	Silvano	3	65	CE/10	30	S	N	60alf	70ac	20	Guerreros.
MONTAÑESES (Eredrim)											
Jefes/25 Cada uno tiene 12 PP y un sumando +2 de sortilegios, y conoce dos listas de Esencia (hasta nivel 5).	Eredan**	7	65	CM/15	30	S	(Br/Gr)	105lc	86ac	10	Guerreros que han llegado al grado de jefes. Capitanean los ejércitos de pueblerinos en tiempos de guerra, aunque normalmente sus fuerzas constan únicamente de un grupo de guerreros-sirvientes destinados a protegerle. La mayoría montan unos pequeños y robustos caballos peludos, criaturas emparentadas con las que se pueden encontrar en Eriador, Rhovanion o Rhûn. Están preparados para moverse por el terreno y el clima de las montañas.
Chamanes/5 Conocen 4 listas básicas de animista y 1 lista de Canalización Abierta (hasta nivel 10). Todos llevan varitas o bastones coronados por unas potentes gemas mágicas. Estos artefactos son unos sumandos de sortilegios +4 o multiplicadores x3. Tienen 14 PP cada uno.	Eredan**	7	54	SA/1	10	N	N	45ha	45ha	10	Animistas.
Guerreros/250 Muy motivados y bien entrenados para el combate cuerpo a cuerpo. Mala organización.	Eredan**	5	65	CE/9	25	S	N	90ea	50ac	10	Soldados de a pie de la clase guerrera.
Pueblerinos/1800 Fuertes y violentos si se les acorrala, pero bastante mal entrenados y poco seguros.	Eredan**	2	40	SA/1	20	S	N	46la	46ho	0	Guerreros de las clases inferiores.

Nombre/nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy./sec.	Mov M	Notas
BANDIDOS MONTAÑESES (Gaurthoth-in-Ered)											
Líderes/10-25	Mezcla de razas	4	58	CM/13	25	S	N	79ha	54ac	10	Bribones/exploradores. Estos ladrones proceden de todos sitios y tienen orígenes muy variados. Algunos son montañeses eredan; otros son dúnedain. (Ver las secciones 5 y 8.8.) Cada uno tiene 4 PP y un sumando de sortilegios +2 (un brazalete), conociendo una lista de Canalización Abierta (hasta nivel 5).
Guerreros/50-125	Eredan	3	52	CE/10	30	S	Br/Gr	74la	51ac	10	Guerreros. Pueden utilizar venenos de poco nivel para intentar emboscar a sus presas. (Ver 8.8.)
CONTRABANDISTAS											
Exploradores/25-50	Mezcla de razas***	4	57	C/5	30	S	N	79ea	54acp	15	Bribones/exploradores. Pandilla de hombres fuertes procedentes de todo tipo de lugares, controlan la actividad de contrabando en torno a Dor-en-Ernil. La mayoría tienen 7 PP; algunos poseen un multiplicador de sortilegios x2 o un sumando +3 (normalmente un broche de capa), y cada uno conoce una lista de Canalización Abierta (hasta nivel 5). (Ver sección 8.6.)
Contrabandistas/300?	Mezcla de razas	4	60	C/5	35	S	N	82ea	57acp	15	Guerreros. Algunos son leales a los piratas; otros no son leales a nadie. (Ver 8.6.)
LADRONES											
Líderes de Gremio/2	Dúnadan	10	81	SA/1	20	N	N	95ec	87da	20	Exploradores/ladrones. Cada uno conoce 3 listas de Esencia Abierta (hasta nivel 10).
Monjes guerreros/?	Dúnadan	6	70	SA/1	35*	N	N	71ec	78da	25	Monjes guerreros/exploradores. Normalmente son la fiel guardia personal del Líder del Gremio. Cada uno tiene 12 PP (6 x2) y un multiplicador x2 o un sumando +3 (un collar) que tiene el 50% de hacer ignorar cualquier crítico en el cuello. Conocen una lista de Esencia Abierta (hasta nivel 5). Poseen 9 rangos en la habilidad de Emboscar. (Ver 8.7.)
Ladrones/?	Mezcla de razas***	4	51	SA/1	15	N	N	74ec	59acp	10	Ladrones/exploradores. Gente desilusionada con diferentes orígenes que controlan el negocio del robo en las ciudades y demás asentamientos de Dor-en-Ernil. La mayoría tienen 4 PP; todos poseen un multiplicador x2 o un sumando +3 (normalmente un anillo), y cada uno conoce una lista de Esencia Abierta (hasta nivel 5). (Ver 8.7.)
* - La armadura o el arma es mágica o está forjada de forma especial. ** - Tratar a los eredrim como dunlendinos. Un eredan es semejante a un dunlendino tanto en cultura como en aspecto físico. *** - Hombres de todo tipo de grupos haradan, númenóreanos negros, dúnedain o razas mezcladas (burgueses o campesinos). Códigos: Las características dadas describen a cada tipo de combatiente. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: Raza , Niv (nivel), PV (Puntos de Vida), Esc (Escudo) o Mov M (bonificación por movimiento y maniobra). Para la descripción de las características más complejas, consultar la Tabla General de PNJs, 12.2 Nota: Los uruk-hai y los olog-hai pueden actuar libremente a la luz del día. Los orcos menores (Yrch) luchan con una penalización de -100 si están bajo la luz del sol o de -25 si se encuentran ante una luz solar mágica o encantada; la luz artificial normal no les afecta. Los orcos hambrientos pueden llegar a devorar al enemigo y/o a sus propios muertos. Los trolls de piedra se convierten en piedra si se ven expuestos a la luz del sol, sea normal o mágica. Los demás trolls menores actúan como los orcos menores.											

16.2 TABLA GENERAL DE PNJS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proyectil	Notas
CORTE DE DOL AMROTH									
Celdrahil	25	170	CO/19	55	S15	N	185ea	165al	Dúnadan guerrero/guerrero, Príncipe de Dol Amroth. AGI90, CON96, Ad71, Me76, Rz68, FUE93, Ra91, PRE89, Em80, I65. (N. del T.: el original inglés sólo contenía las características para Rolemaster ; no obstante, para los usuarios de SA podéis utilizar las cinco características que están en mayúsculas y emplear la media de Razonamiento y Memoria, abreviados como Rz y Me, como un equivalente para la Inteligencia). Tregar70, Nadar76, Montar70, Trampas55, A/E65, Perc68, Emb14, 4 MA a +70, Ora45, Nav40, Nave35, Bai35, espada ancha +25 llamada <i>Narvorn</i> , +10 a las TRs contra sortilegios, puede lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Ley de la Luz</i> hasta nivel 10, 3 veces al día; se trata de un reliquia de la Casa de Dol Amroth; media coraza de mithril +20; escudo +15; Medallón de Aviso, avisa de los atacantes que hay en un radio de 30 metros dispuestos a atacar al siguiente asalto; conoce una lista básica de animista hasta nivel 5.
Meriel	15	65	SA/1	5	N	N	60da	20al	Dúnadan animista/vidente. Dama de Dol Amroth. AGI91, CON82, Ad93, Me72, Rz79, FUE58, Ra85, PRE97, Em82, I99. Tregar25, Nadar30, Montar54, Ora45, Bai55, Can60. 30 PP. Anillo de Protección, +3 PP, +15 a las TRs contra sortilegios de Esencia; daga +15, +25 contra criaturas malvadas, resplandece con un brillo azul cuando hay criaturas malvadas a menos de 30 metros.
Haldarion	20	157	CM/16	20	N	Br/Gr	170hc	160al	Dúnadan guerrero/guerrero, Sumo Guardián. AGI89, CON96, Ad69, Me76, Rz72, FUE98, Ra93, PRE86, Em79, I70. Tregar60, Nadar72, Montar70, Trampas55, Cerrad50, A/E70, Perc70, Emb10, 4 MA a +60, Red45; cota de malla hecha de mithril +20; hacha de combate hecha de mithril, +20.
Saerol	18	60	SA/1	5	N	N	55ba	5al	Dúnadan mago/astrologo. Consejero Jefe. AGI74, CON84, Ad73, Me90, Rz89, FUE64, Ra55, PRE96, Em69, Y98. Nadar40, Montar40, Perc50, Nave65, Mat60, CC66. 36 PP. Bastón de Poder, multiplicador x3 PP, dobla la resistencia; Espejo de las Visiones Lejanas, le permite comunicarse con Curunfr (Saruman); lentes que triplican su Percepción.
Nerumir	12	55	SA/2	5	N	N	45da	5al	Dúnadan mago/ilusionista, Chambelán del Castillo. AGI82, CON76, Ad73, Me89, Rz99, FUE52, Ra69, PRE79, Em91, I84. Tregar10, Nadar45, Montar45, Trampas35, Cerrad30, A/E15, Perc40, Ora30, Fal45. 24 PP. Capa de Empatía, +2 PP, puede lanzar <i>Dominación</i> 3/día; daga +15.
Ceren	16	120	CE/10	35	S10	Br/Gr	75ea	60al	Medioelfo montaraz, Capitán Guardabosques. AGI88, CON98, Ad90, Me68, Rz94, FUE79, Ra89, PRE90, Em90, I99. Tregar55, Nadar45, Montar68, Trampas25, Cerrad35, A/E74, Perc56, Emb8, 2 MA a +40, For54, Ras68, CC56, Red50. Arco largo +15, dispara el doble de rápido; capa élfica, +25 a las tiradas de Acechar/Escondarse.
Farandir	15	75	CM/13	45	S10	N	75alf	55al	Medioelfo bardo, Juglar Mayor. AGI72, CON84, Ad60, Me93, Rz81, FUE74, Ra86, PRE98, Em77, I58. Tregar45, Nadar35, Montar50, Cerrad20, A/E55, Perc40, 2 MA a +40, Mus60, Can65, Act60. 30 PP. Arpa de Encantamiento, lanza <i>Canción de la Amistad</i> 3/día; alfanje +15, +25 contra orcos.
Dairos	17	165	CO/19	20	N	N	175e2	155bs	Dúnadan guerrero/guerrero, Capitán General. AGI88, CON94, Ad72, Me67, Rz72, FUE100, Ra90, PRE69, Em58, I83. Tregar50, Nadar60, Montar70, A/E55, Perc60, Emb12, 4 MA a +50, Acr50, Señ45. Media coraza +10; espadón +20 hecho de mithril; Yelmo de Invulnerabilidad, ignora los críticos en la cabeza pero no los críticos en los ojos. Conoce una lista básica de animista hasta nivel 5.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proyectil	Notas
Edrahil	16	145	CM/16	50	S10	N	140ea	135ac	Dúnadan guerrero/guerrero, heredero.
AGI84, CON92, Ad59, Me71, Rz68, FUE95, Ra89, PRE90, Em72, I67. Tregar45, Nadar65, Montar65, A/E55, Perc50, Emb10, 4 MA a +45, Nav45, Sed40. Cota de malla hecha de mithril +20; espada ancha +15, siempre gana la iniciativa; Guanteletes de Destreza, -10 a las pifias; conoce una lista básica de animista hasta nivel 5.									
Arúkhor	15	150	CM/16	45	S10	N	150ma	140al	Dúnadan guerrero/guerrero, doncel.
AGI86, CON91, Ad62, Me70, Rz83, FUE96, Ra87, PRE73, Em69, I58. Tregar60, Nadar50, Montar60, A/E60, Perc45, Emb11, 3 MA a +40, Red35, ConC45. Cota de malla hecha de mithril +20, +30 contra usuarios malvados de Esencia; Yelmo de Recuperación, reduce en un asalto los resultados de aturdimiento; conoce una lista básica de animista hasta nivel 5.									
Marados	14	153	CO/19	45	S10	N	140ea	135ac	Dúnadan guerreros/guerrero, doncel.
AGI87, CON93, Ad48, Me77, Rz69, FUE97, Ra86, PRE92, Em63, I87. Tregar50, Nadar55, Montar70, A/E45, Perc40, Emb9, 4 MA a +45, Sed50, Fre40. Media coraza +15; lanza de caballería +20, con empuñadura de lebethron y punta de mithril, total BO 165lc; Amuleto de Atracción, 2/día duplica la bonificación por Seducción.									
Marahil	16	140	CM/16	45	S10	N	130ea	110bsl	Medioelfo explorador/bribón, doncel.
AGI98, CON80, Ad86, Me78, Rz89, FUE91, Ra87, PRE78, Em69, I73. Tregar60, Nadar65, Montar70, Trampas65, Cerrad70, A/E75, Perc75, Emb25, 4 MA a +50, Red50, Maña65. 16 PP. Conoce 2 listas de <i>Esencia Abierta</i> hasta nivel 5. Cota de malla +15; espada ancha de mithril +20, +30 contra usuarios de Esencia; Anillo de Personificación, permite al usuario transformarse en otra persona durante 8 horas al día, aunque se debe estudiar esa persona durante un minuto, -50 a la detección de dicha transformación.									
Terieth	18	53	SA/1	0	N	N	45ba	-	Dúnadan animista/curandera, médico de la corte.
AGI78, CON71, Ad93, Me81, Rz88, FUE47, Ra59, PRE97, Em91, I88. Nadar20, Montar25, Perc40, Jardinería65, CA50, For35. 36 PP. Bastón del Conocimiento, +3 PP, puede lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Control de las Plantas</i> hasta nivel 10.									
CIUDAD DE DOL AMROTH									
Camlín	18	149	CM/16	50	S10	N	160mg	145acp	Dúnadan guerrero/guerrero, Guardián de Dol Amroth.
AGI80, CON96, Ad78, Me71, Rz67, FUE94, Ra86, PRE76, Em58, I77. Nadar40, Montar45, A/E35, Perc55, Nav40, CA25, For35, Ora35. Cota de malla de mithril +20; martillo de guerra +20; arco compuesto +15. Amuleto de Oficio, puede lanzar 1/día <i>Predicción del Clima</i> .									
Amondil	17	95	CE/10	40	S10	Br/Gr	70ma	25al	Dúnadan animista/clérigo. Escudero de Dol Amroth.
AGI64, CON82, Ad76, Me97, Rz73, FUE85, Ra67, PRE83, Em78, I93. Nadar45, Montar35, Perc40, Runas70, Can90, Nav30, Com40, Ora30, CT45. Peto de cuero de Oficio, +10, dobla la bonificación de Oratoria tres veces al día; maza +10, puede lanzar <i>Purificación de Enfermedades</i> tres veces al día. 17 PP. Anillo de los Vientos, x2 PP, puede lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Conocimiento de la Naturaleza</i> hasta nivel 10.									
Amarthion	16	68	SA/1	0	N	N	65ha	20bsl	Dúnadan mago/alquimista, Maestro Carpintero de Barcos.
AGI76, CON63, Ad71, Me82, Rz93, FUE77, Ra59, PRE70, Em90, I86. Nadar40, Runas65, Ba/Va58, Perc35, Nav72, Nave63, TM77, Her40, Cor68. 16 PP. Hacha de Artesanía, +20, +30 a Tallar Madera, puede lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Ley del Agua</i> hasta nivel 10 3/día; Compás Verdadero, x2 PP, +25 a Navegación.									
Fanariel	11	67	SA/1	0	N	N	25da	-	Maga/maga de sangre mixta, viuda acaudalada.
AGI65, CON75, Ad78, Me57, Rz95, FUE48, Ra62, PRE93, Em91, I83. Runas99, Ba/Va86, SD97, Perc20, Sed45, Bai47, Act37, Tejer42. 11 PP. Cuchillo de la Tejedora, x3 PP, daga +10, +25 a las habilidades en las que se tratan hilo o ropa; Caldero de la Artesanía, la ropa que se tiñe en su interior será de una calidad excelente, puede lanzar <i>Runa III</i> 2/día, aunque el papel de runas será sustituido por 30 cm. cuadrados de ropa.									
Eldahil	7	63	SA/1	10	N	N	88ec	66bsl	Dúnadan explorador/bribón, Maese Cervecero (espía).
AGI92, CON81, Ad53, Me62, Rz82, FUE91, Ra90, PRE62, Em55, I76. Tregar57, Nadar42, Montar40, Trampas53, Cerrad40, Emb7, A/E49, Perc51, Nav36, Fal37, Maña46. Copa del Cervecero, enfría el líquido a una temperatura de 8 grados centígrados, y puede lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Enaltecimiento Físico</i> hasta nivel 5 tres veces al día.									
Círdus	10	76	C/5	20	N	N	95ea	84da	Dúnadan explorador/ladron, amo del teatro.
AGI90, CON78, Ad81, Me76, Rz67, FUE73, Ra94, PRE86, Em70, I58. Tregar75, Nadar30, Montar60, Trampas72, Cerrad70, Emb10, A/E75, Runas25, Perc75, Maña50, Act62, Acr55, Ora42. Jubón de cuero +15; Máscara del Escenario, puede lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Ilusiones</i> hasta nivel 5 dos veces al día.									
Curudur	12	128	CE/10	50	S15	Br/Gr	120ea	100bs	Dúnadan montaraz, amo de la Escuela de Archam.
AGI85, CON91, Ad78, Me68, Rz74, FUE84, Ra77, PRE69, Em58, I92. Tregar88, Nadar45, Montar90, Emb6, A/E82, Ras92, Perc88, Nav48, For75, Esq56, DV63. Peto de cuero +10; escudo +15; 3 Flechas de Fuego, si alcanzan a su blanco, añadir un ataque de <i>Bola de Fuego</i> ; Capa de Aspectos, puede lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Maneras de la Naturaleza</i> hasta nivel 10 tres veces al día.									
Tarminion Spá	12	72	SA/1	0	N	N	20da	-	Dúnadan mago/alquimista. Maestro Alquimista.
AGI68, CON71, Ad73, Me82, Rz93, FUE56, Ra74, PRE85, Em96, I84. Nadar20, Cerrad25, Runas98, Ba/Va97, Perc72, TC57, Mat52, TP55, Cor67. 24 PP. Anillo de rubíes, x2 PP, lanza permanentemente el sortilegio <i>Detectar Esencia</i> . Mortero y Majar de Destreza, permite lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Control de las Plantas</i> hasta nivel 6 tres veces al día.									
Nimrilien	7	62	CE/9	10	N	N	89ec	67da	Dúnadan exploradora/ladrona, líder de los bandidos.
AGI92, CON76, Ad68, Me53, Rz72, FUE70, Ra91, PRE84, Em77, I82. Nadar45, Montar40, Trampas52, Cerrad49, A/E56, Emb7, 3 MA a +40, Maña42, Bai35. Espada corta +5; Baraja de Trucos, baraja marcada, +25 a la bonificación de Maña tres veces al día.									
CIUDAD DE LINHIR									
Argirion	20	142	CO/19	60	S15	N	160ea	125al	Guerrero/guerrero de sangre mixta, Señor de Linhir.
AGI94, CON92, Ad69, Me71, Rz82, FUE98, Ra89, PRE86, Em78, I67. Tregar60, Nadar70, Montar75, A/E70, Perc70, Emb14, 4 MA a +60, Red40, Ora45. Media coraza de mithril +20; espada ancha +15, +25 contra hombres malvados.									
Arcambion	11	53	SA/1	0	N	N	30da	-	Dúnadan mago/alquimista. Acuñador.
AGI86, CON76, Ad69, Me71, Rz94, FUE81, Ra55, PRE73, Em90, I67. Nadar30, Montar25, Cerrad45, Perc30, Runas89, Her40, Mat35. 11 PP. Anillo de esmeraldas, x2 PP; Balanza de Pruebas, los objetos colocados en ella pueden ser sometidos a cualquier sortilegio de la lista <i>Conocimiento de los Objetos</i> hasta nivel 5 tres veces al día.									
Uldros	13	77	CE/10	20	N	Br/Gr	131ra	91bsl	Explorador/ladron de sangre mixta, Señor del Gremio de Ladrones.
AGI96, CON81, Ad76, Me73, Rz69, FUE76, Ra93, PRE84, Em58, I86. Tregar80, Nadar55, Montar60, Trampas70, Cerrad70, A/E75, Perc80, Emb25, 3 MA a +55, Maña50, Fal45, Act45. Rapiere de mithril +20; juego de ganzúas maestro, +30 a las tiradas para abrir cerraduras; Botas de Agilidad, +15 a las maniobras en movimiento.									
Eldanon Sarn	7	58	CE/10	10	N	Br/Gr	92ec	42ho	Explorador/bribón de sangre mixta, posadero de la Casa Extraña.
AGI90, CON77, Ad54, Me67, Rz74, FUE96, Ra92, PRE76, Em75, I68. Tregar62, Nadar33, Montar42, Trampas50, Cerrad55, Ras30, Perc50, Emb8, 3 MA a +40, Nav35, Com30, Maña40, Acr40. Pendiente de ópalo, puede lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Percepciones de la Esencia</i> hasta nivel 5 tres veces al día.									

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proyectil	Notas
Belebragol	8	72	SA/1	5	N	N	53ea	62ho	Bardo de sangre mixta, posadero de la Posada del Laúd Roto.
AGI81, CON69, Ad62, Me90, Rz71, FUE76, Ra81, PRE92, Em48, I88. Tregar42, Nadar38, Montar47, Cerrad48, Runas63, Perc64, Mus70, Coc58, Acr35. 8 PP. Diapasón, x2 PP, +20 a la bonificación de Música.									
EDHELLOND									
Tharúdan	23	103	SA/1	25	N	N	116ba	55al	Sinda mago/alquimista, Señor del Puerto.
AGI90, CON93, Ad91, Me93, Rz97, FUE86, Ra97, PRE88, Em98, I86. Tregar45, Nadar82, Montar62, Trampas52, Cerrad60, A/E58, Perc87, Nav90, Nave86, CT87, Señ77, TM83, Cor88. Arco largo +15. 50 PP. Bastón de Poder, x3 PP, +20 a la BO de cuerpo a cuerpo, una vez al día puede dotar de inteligencia a un barco durante 24 horas; Frasco del Maestro Alquimista, una vez al día puede transformar un litro de un líquido en otro tipo de líquido diferente.									
Vasariel	14	78	SA/1	25	N	N	30da	20ac	Sinda maga/maga, Consejera.
AGI86, CON93, Ad91, Me93, Rz97, FUE87, Ra96, PRE95, Em100, I89. Tregar15, Nadar70, Montar35, Trampas25, Cerrad25, A/E30, Perc55, Runas76, Ba/Va80, Nav66, CT74, Mat56. Daga +10. 42 PP. Collar de Defensa, x2 PP, permite lanzar cualquier sortilegio de la lista <i>Protecciones</i> hasta nivel 10 tres veces al día. Máscara de Respirar bajo el Agua, permite respirar bajo el agua durante 8 horas al día.									
Faleriod	11	98	CE/10	25	N	Br/Gr	65ba	15al	Sinda animista/sanador, Consejero.
AGI90, CON76, Ad97, Me100, Rz89, FUE79, Ra95, PRE92, Em88, I99. Tregar25, Nadar62, Montar30, Trampas5, Cerrad10, A/E35, Perc40, CA50, PA54, Med45, CC35. 22 PP. Anillo de Renovación, +3 PP, dobla la velocidad de curación del portador; un diente de Oiolosse.									
Galandeor	13	137	CM/16	35	S40	N	135la	104al	Sinda guerrero/guerrero, Capitán de la Flota de Guerra.
AGI98, CON90, Ad75, Me88, Rz93, FUE99, Ra95, PRE89, Em73, I83. Tregar59, Nadar68, Montar54, Trampas69, Cerrad58, A/E76, Perc87, Emb5, Nav74, Red55, Nave50, Fle52, Ras45. Cota de malla de mithril +20; escudo +20 de mithril, puede lanzar el sortilegio <i>Escudo</i> tres veces al día, añadiendo una bonificación +25 adicional; lanza con la punta de mithril +20, +30 contra criaturas malvadas.									
Arophel	9	90	CE/11	30	S10	Br/Gr	81ea	85ac	Silvano montaraz, Consejero.
AGI93, CON99, Ad82, Me78, Rz92, FUE84, Ra90, PRE68, Em88, I100. Tregar35, Nadar45, Montar40, Trampas35, A/E60, Perc52, Emb6, Coc50, Ras60, For52, Nave53, Cor50. Arco corto +15, doble alcance con modificadores por máximo alcance; Capa Élfica, +15 a Acechar/Escondarse. Cuerda Élfica de 15 metros, doble resistencia, mitad de peso.									
OTRAS PERSONALIDADES									
Arcamcris	15	140	CM/16	45	S10	N	145ci	95bo	Guerrero/guerrero de sangre mixta, Capitán Pirata.
AGI99, CON93, Ad64, Me85, Rz82, FUE98, Ra95, PRE90, Em77, I89. Tregar40, Nadar68, Montar35, Trampas60, Cerrad64, A/E58, Perc80, Emb20, Nav72, Nave65, Jugar58, Red45, CT68. Cota de malla +15; cimitarra de mithril +20, +30 contra criaturas marinas; Cinturón de los Poderes del Mar, dobla la bonificación por FUE cuando se lleva puesto por encima de o dentro del agua, e impide que el portador se hunda.									
Khathog	14	132	CE/10	40	S10	Br/Gr	65ma	40da	Dunlendino animista/clérigo malvado, Sacerdote de la Oscuridad.
AGI78, CON89, Ad95, Me98, Rz63, FUE87, Ra90, PRE100, Em90, I97. 28 PP. Tregar35, Nadar30, Montar30, Cerrad5, A/E45, Perc35, Maña35, Fal30, Runas60, Ba/Va50. Maza +15, +25 contra elfos o dúnedain; 2 dagas +10 <i>exterminadoras de elfos</i> ; Bastón de la Serpiente, +3 PP, se puede transformar en una gran serpiente una vez al día; Pendiente de la Puerta Oscura, permite a los seres malvados invocar a un <i>nazgûl</i> una vez al año.									
CLAVE									
Códigos: Las características dadas describen a cada PNJ; se da una descripción más detallada de los PNJs más importantes en el texto principal. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: Niv (Nivel), PV (Puntos de Vida), Esc (Escudo). Las características más complejas se explican a continuación.									
CA (Clase de Armadura): Las dos letras dan la clase de armadura para El Señor de los Anillos (SA=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Cota de Malla, CO=Coraza); el número es el equivalente de la armadura en Rolemaster .									
BD (Bonificación Defensiva): Obsérvese que las BDs incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad (por ejemplo, "S5" significa "sí, un escudo +5").									
Br/Gr (Brazales/Grebas): Br y Gr se usan para indicar brazales o grebas respectivamente.									
BOs (Bonificaciones Ofensivas): Las abreviaturas de las BOs de las armas son las siguientes: alf-alfanje, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-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 arrojada, ab-alabarda, ro-roca (Gran Aplastamiento). Los combatientes no entrenados en un tipo de armas (por ejemplo, orcos no entrenados en el uso de armas de proyectil) sufren una penalización de -25 mientras atacan. Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación para la mejor arma del combatiente en dicha categoría.									
Características: AGI-Agilidad, CON-Constitución, Ad-Autodisciplina, Me-Memoria, Rz-Razonamiento, FUE-Fuerza, Ra-Rapidez, PRE-Presencia, Em-Empatía, I-Intuición. Para SA, utilizar la media de Rz y Me para conseguir el valor de la Inteligencia.									
Habilidades: La mayoría de las habilidades no tienen por qué explicarse: A/E-Acechar/Escondarse, Perc-Percepción, Emb-Emboscarse, 3 MA a +40-3 Movimientos Adrenales con una bonificación de +40, Can-Canalización, Ba/Va-Bastones y Varitas, Nave-Navegación, Nav-Navegar, Ora-Oratoria, Señ-Hacer Señales, Bai-Bailar, Can-Cantar, Cerrad-Abrir Cerraduras, Trampas-Desactivar Trampas, Red-Reducir, Mat-Matemáticas, CC-Conocimiento de los Cielos, Fal-Falsificación, For-Forrajea, Ras-Rastrear, Mus-Música, Act-Actuar, Acr-Acrobacias, Sed-Sedución, Fre-Frenético, CA-Curar Animales, Co-Comerciar, CT-Conocimiento del Tiempo, TM-Tallar la Madera, Her-Herrería, Cor-Cordelería, SD-Sortilegios Dirigidos, Esq-Esquiar, DV-Dar Volteretas, TC-Trabajar el Cuero, ConC-Conocimiento de las Cavernas, TP-Trabajar la Piedra, Coc-Cocinar, PA-Primeros Auxilios, Med-Meditación.									

16.3 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Niv	Nº apa.	Tam	Vel	PV	CA	BD	Ataque (Prim./Sec./Ter.)	Notas
Cocodrilo									
Pequeño, en el agua	1	1-10	M	N/N	85	C/7	20	50MMo/30PApr/-	Utiliza su mordisco que apresa para ahogar a sus enemigos.
Pequeño, en tierra	1	1-10	M	ML/N	85	C/7	0	30PMo/30PEm/50MMo	Si el empujón con la cola derriba al enemigo, a continuación puede utilizar el ataque de MMo.
Grande, en el agua	3	1-5	G	N/N	120	C/7	10	80GMo/80MApr/-	Utiliza su mordisco que apresa para ahogar a sus enemigos.
Grande, en tierra	3	1-5	G	ML/L	120	C/7	0	40MMo/60MEEm/80GMo	Si el empujón con la cola derriba al enemigo, a continuación puede utilizar el ataque de GMo.

Tipo	Niv	Nº apa.	Tam	Vel	PV	CA	BD	(Prim./Sec./Terc.) Ataque	Notas
Kraken									
Pequeño	15	1	M	N/MdR	150	SA/1	50	75MApr/50PPi/-	Hasta cuatro ataques de MApr (tentáculos). El ataque PPi es el del pico.
Medio	25	1	G	N/N	300	C/3	40	125GApr/75MPi/-	Hasta cuatro ataques de GApr (tentáculos). El ataque de MPi es el del pico.
Grande	35	1	E	N/N	400	CE/4	40	150EApr/90GPi/-	Hasta cuatro ataques de EApr (tentáculos). El ataque de GPi es el del pico.
Rayas									
Eléctrica	3	1-2	G	L/N	50	SA/1	30	60RDes/50MEEm/ Ambos	RDes es un ataque de Rayo de Descarga, y utiliza ambos ataques el 20% de las veces. No suele ser agresiva.
Manta, normal	3	1-10	M	N/N	40	SA/1	40	40PEm/-/-	No suele ser agresiva.
Manta, grande	5	1-2	G	N/N	90	SA/1	20	70PEm/-/-	No suele ser agresiva.
Pez sierra	4	1-2	G	R/N	120	SA/1	30	70GGa/50MEEm/-	Largo hocico con 24-32 grandes dientes.
Pastinaca	3	1-2	G	N/R	45	SA/1	40	80lt/60MAg/ veneno	Ataque con la cola (látigo), a continuación MAg, y a continuación el veneno.
Tortuga marina									
en agua	2	1-2	M	N/N	90	CE/10	20	50MPi/60PEm/-	Si se retrae en la concha, tratar como CO/12 (-40).
en tierra	2	1-2	M	AR/L	90	CE/10	0	20MPi/-/-	Si se retrae en la concha, tratar como CO/12 (-40).
Dragón marino									
Joven	10	1	E	R/R	250	CM/12	5	100EMo/60EGa/ 120EEm	Utilizar los críticos para criatura grande. También puede utilizar 40ECu y 90Rayo de Agua.
Maduro	25	1	E	R/MdR	CO/16		30	110EMo/80EGa/ 150EEm	Utilizar los críticos para criaturas supergrandes. También 60ECu y 120Rayo de Agua.
Viejo	40	1	E	MdR/R	500	CO/16	50	130EMo/90EGa/ 180EEm	Utilizar los críticos para criaturas supergrandes. También 80ECu y 150Rayo de Agua.
Tiburones									
Pequeño	2	1-20	M	R/MR	90	C/4	40	60MMo/-/-	Le atrae la sangre en el agua.
Gran Blanco	5	1-5	G	R/R	180	C/4	20	100GMO/-/-	Le atrae la sangre en el agua.
Delfín	8	2-20	G	MR/R	80	SA/1	40	50MEEm/40MMo/-	Muy inteligentes y juguetones.
Tortuga maligna	15	1	E	N/N	250	CO/19	35	120EPI/140GEM/-	Utilizar los críticos para criaturas supergrandes.
Serpiente marina	1	1-2	P	L/R	10	SA/1	40	30DAG/Veneno	Violentas, veneno nervioso de nivel 6.
Cachalote	12	2-20	E	MdR/ MdR	550	C/8	40	80EEm/90EMo/ 70EApr	Utilizar los críticos para criaturas supergrandes. EApr es un ataque de revolcarse.
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25Di/-/-	Normalmente no atacarán a menos que se les provoque.
Oso negro	4	1-5	M	R/R	150	C/4	30	60GApr/70GGa/30MMo	Normalmente no atacarán a menos que se les provoque.
Abejas/avispones	1	1-100	P	R/N	1	SA/1	40	DAG-10/-/-	En un enjambre, el ataque es de 40DAG.
Jabalí	3	1	M	R/MdR	120	C/4	30	40GCu/30MEEm/20MPs	Hoscos y solitarios. Violentos si se les arrinconan.
Águila Dorada	3	1-5	M	R/R	30	SA/1	30	45MGa/35PPi/-	Raramente ataca a criaturas de gran tamaño a menos que estén indefensas.
Gran Ciervo	4	1-4	G	R/R	200	C/4	20	65GCu/55GEM/-	Se encuentra en bosques o regiones montañosas.
Cabra salvaje	2	1-12	M	R/MdR	50	SA/4	30	40MCu/40MEEm/10MPs	Sólo los machos tienen cuernos. Medianamente agresivos.
Lagarto Cazador	8	1-2	G	N/R	140	C/7	30	90GMO/70MEEm/ 110GGa	Si el empujón de la cola derriba al enemigo, a continuación puede utilizar el ataque GGa.
Troll de Piedra	7	1-5	G	L/N	120	CE/11	15	80GEM/65GGa/-	Utilizar la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes.
Troll Joven	4	1-4	M	N/N	80	CE/11	10	45GGa/35MMo/-	De todos los tipos.
Víbora de las rocas	1	1-4	P	MR/RS	15	SA/1	50	20MAg/Veneno/-	Veneno; ataca sólo si es provocada.
Huargo	6	1-10	M	MR/MR	150	SA/4	50	75GMO/60GGa/-	Actúan en manadas y avisarán a los orcos de la presencia de intrusos.
Gato Montés	3	1-2	M	MR/MR	70	SA/3	50	40MGa/30MMo/-	Cautos, no atacará a menos que se le provoque.
Lobo	3	5-15	M	R/R	110	SA/3	30	65GMO/-/-	No atacará grupos a menos que se le provoque.

Códigos: Las características dadas describen a una criatura típica de cada tipo. La mayoría de los códigos no tienen por qué explicarse: **Niv** (Nivel), **Nº apa.** (número en que suelen aparecer), **Tamaño** (Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande o enorme), **PV** (Puntos de Vida), y **BD** (Bonificación Defensiva). Las características más complejas se explican a continuación.

Velocidad: La velocidad de una criatura se expresa en términos de "Velocidad de Movimiento/Rapidez de Ataque": AR=Arrastrarse, ML=Muy Lento, L=Lento, N=Normal, MdR=Moderadamente Rápido, MR=Muy Rápido, RS=Rapidísimo.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras expresa la clase de armadura para *El Señor de los Anillos* (SA=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Cota de Malla, CO=Coraza); el número es el equivalente a la clase de armadura para *Rolemaster*.

Ataque: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D=Diminuto, P=Pequeño, M=Medio, G=Grande, E=Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Di=Diminuto, Pi=Pinchazo/Pico, Em=Empujón/Topetazo, Mo=Mordisco, Ga=Garra, Ap=Aplastamiento, Apr=Apresamiento, Cu=Cuerno, Ps=Pisotón, Ag=Aguijón y Ar=Arma. Estos códigos son ligeramente diferentes a los códigos normales de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*.

(Primario/Secundario/Terciario): Cada criatura suele iniciar el combate utilizando su ataque "Primario". Según la situación o el éxito del ataque Primario, puede utilizar más tarde su ataque "Secundario" o "Terciario".

16.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro	Zona en torno a Linhir y Dol Amroth	Belfalas Oriental	Valle del Gilrain	Belfalas Occidental	Delta del Morthond	Ered Tarthonion	Colinas de las Montañas Blancas	Mar Abierta	Aguas Costeras
Probabilidad (%)	50%	35%	30%	25%	25%	15%	10%	15%	25%
Distancia (km.)	1,5	4,5	6	7,5	3	12	6	30	7,5
Tiempo (horas)	0,5	2	3	4	2	4	4	4	4
Trampas generales	-	-	01	01	01	01	01-02	-	-
Peligros naturales+	01	01	02-03	02-04	02-11	02-06	03-11	01-10	01-25
Sitios y cosas *	02	02-03	04-05	05-07	12-21	07-10	12-16	11-12	26-30
Animales									
Kraken	-	-	-	-	22	-	-	13	31
Raya	-	-	-	-	-	-	-	14-16	32-33
Tortuga marina	-	-	-	-	23	-	-	17-18	34-36
Tiburón	-	-	-	-	24	-	-	19-22	37-41
Balleña	-	-	-	-	-	-	-	23-26	42
Osos	-	-	06	08	-	11-12	17-18	-	-
Abejas/avispones	03-04	04-06	07-09	09-11	25-26	13	19	-	-
Jabalí	-	07	10	12	27	14-15	20-21	-	-
Cocodrilos	-	-	-	-	28-31	-	-	-	43
Cabras	05	08-09	11-12	13-14	32	16-17	22-23	-	-
Lagarto cazador	-	-	-	-	33-34	-	-	-	44
Serpientes/arañas venenosas	06	10-11	13-14	15-16	35-38	18	24	27	45
Lobos/huargos/perros salvajes	-	-	15	17	39	19-20	25-28	-	-
Otros animales#	07-24	12-39	16-40	18-46	40-67	21-50	29-54	28-57	46-69
Muertos vivientes (N)	-	-	-	47	68	51	55-56	-	-
Lugareños									
Bandidos/forajidos/ladrones	-	25	40	41-42	48-50	69-70	52-54	57-60	-
Plebeyos	26-62	41-58	43-66	51-67	71-74	53-67	61-70	-	-
Mercaderes	63-70	59-62	67-72	68-72	75-76	68-69	71	58-77	70-80
Unidad militar	71-72	63	73	73	-	70	-	78	81
Nobles	73-76	64-65	74-78	74-75	-	71	72	79	82
Patrulla grande	77-79	66-67	79	76	-	-	-	80-81	83
Patrulla pequeña	80-85	68-71	80-85	77-79	77	72-74	73-74	82-84	84-87
Piratas	-	-	-	-	78	-	-	85-87	88
Contrabandistas	-	72	-	80	79-80	-	-	88-90	89-90
Espías	86	73	-	81	-	-	-	-	-
Otros individuos++	87-88	74-77	86-87	82-85	81-82	75-76	75	-	7
Otros hombres									
Corsarios	89	78-79	88	86-87	83	-	-	91-92	91
Dunlendinos	90	80	89	88	-	-	76-82	-	-
Eredrim	91	81-90	90-91	89-93	84	77-91	83-87	-	92
Haradrim	-	-	-	-	-	-	-	93	93
Otros extranjeros	92	91	92	94	85	92	88	94	94
Gente normal++	93-95	92-93	93-94	95	86-88	93	89	95-96	95-96
Razas no humanas									
Elfos	96-97	94-97	95-96	96	89-97	94-95	90	97-99	97-99
Enanos	98	98	97	97	-	96	91-92	-	-
Orcos (N)	-	-	98	98	-	97	93-94	-	-
Trolls (N)	-	-	-	-	-	-	95	-	-
Woses	-	-	-	-	-	98	96-97	-	-
Otros seres+++	99-00	99-00	99-00	99-00	98-00	99-00	98-00	00	00

Uso de esta tabla y sus códigos: El DJ debería determinar la situación del grupo y la columna apropiada, y a continuación tirar por un posible encuentro. El periodo de tiempo que cubre una tirada de encuentro es o bien el **Tiempo** que se da en la tabla o el tiempo que el grupo tarda en cubrir la **Distancia** que se da en la tabla, lo que sea más corto. Si una tirada de encuentros es igual o inferior a la **Probabilidad** de tener un encuentro que aparece en la tabla, se deberá hacer una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza de dicho encuentro.

Un encuentro no siempre implica un combate o una actividad similar; un grupo puede evitar o calmar algunos de los peligros/encuentros anteriores con las acciones apropiadas o con buenas tiradas de maniobra. Esta tabla sólo proporciona al DJ una guía para los encuentros con criaturas o lugares inusuales o potencialmente peligrosos.

N: Estas criaturas son total o parcialmente nocturnas. Si son parcialmente nocturnas (como los orcos, algunos muertos vivientes, etc.), sólo aparecerán el 50% de las veces durante el día, y si son totalmente nocturnas (como ciertos trolls y ciertos muertos vivientes), no aparecerán nunca durante las horas de luz solar. Naturalmente, si los encuentros son en subterráneos o interiores, estas restricciones no deben aplicarse.

+: En el mar: rocas, turbonadas, ráfagas repentinas de viento, torbellinos, etc; en tierra: avalanchas, desprendimientos de rocas, crecidas repentinas, incendios, árboles caídos, arenas movedizas, etc.

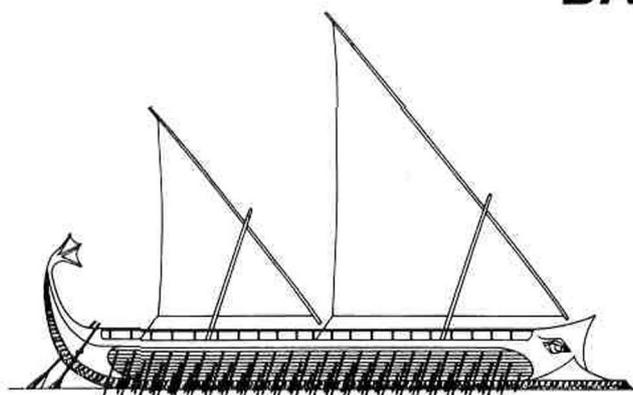
*****: En el mar: islotes, botes abandonados, pecios, restos submarinos, etc. En tierra: una mina/cantera, una cueva/caverna/guarida, un camposanto, una colonia/campamento, unas ruinas, etc.

#: En el mar: delfines, marsopas, anguilas, peces, pulpos, medusas, lampreas, pirañas, etc. En tierra: ciervos, lince, conejos, ardillas, tejones, zorros, perros, gatos monteses, mofetas, etc. El DJ puede volver a tirar o consultar una criatura general en la tabla ST-2 de SA o en las tablas 11.52 y 11.62 del *Manual de Combate* o en *Criaturas y Tesoros*, sección 4. A la hora de consultar tales listas generales, tirar una vez para determinar si el encuentro es con un animal o con un monstruo (por ejemplo, con un 01-80 es con un animal; 81-00 significa que hay monstruos). A continuación, tira de nuevo y ves consultando la tabla para determinar el tipo específico de criatura. Ten en cuenta que algunos tipos de criaturas (como algunos monstruos de mitología que no pertenecen a la Tierra Media) pueden ser inapropiados, por lo que deberías tirar otra vez.

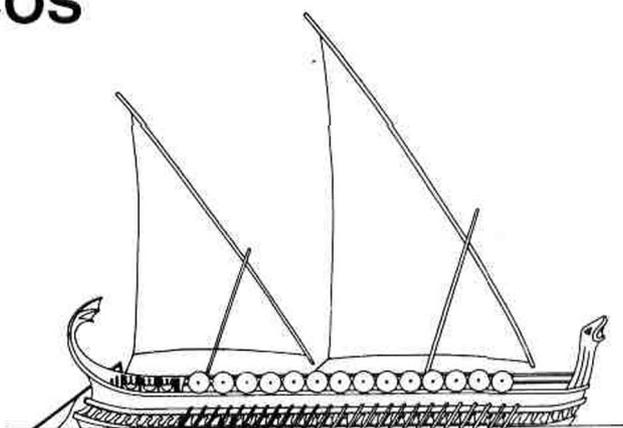
++: Otros Individuos y Gente Normal puede ser cualquier cosa, aunque probablemente será alguien no muy famoso o poderoso. Podrían ser comerciantes, juglares, soldados sin empleo, mensajeros, etc. Consultar la Tabla General de PNJs para saber algunas posibilidades.

+++: Otros Seres suelen ser individuos generalmente solitarios, frecuentemente poderosos y no siempre malvados. Pueden ser magos, señores, monstruos, tortugas malignas, dragones, etc. El DJ puede volver a tirar o idear un encuentro con un grupo o individuo único, como por ejemplo una figura importante de la tabla de PNJs.

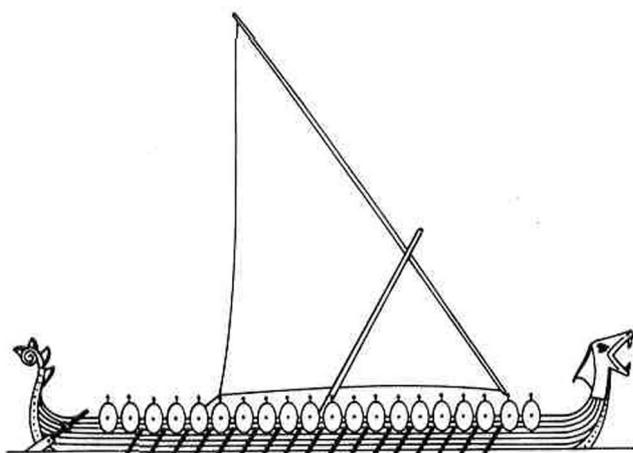
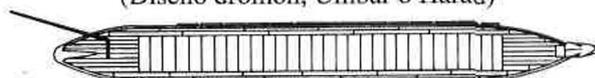
BARCOS



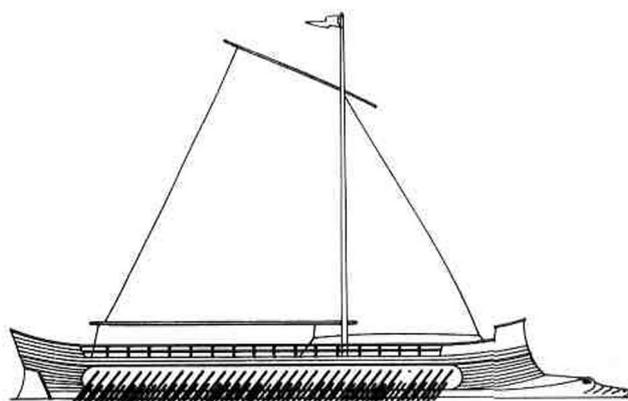
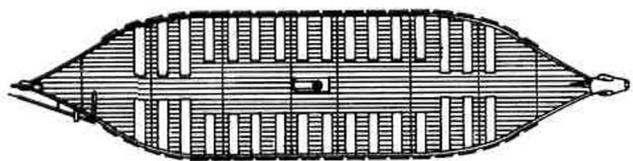
INCURSOR (Harad)



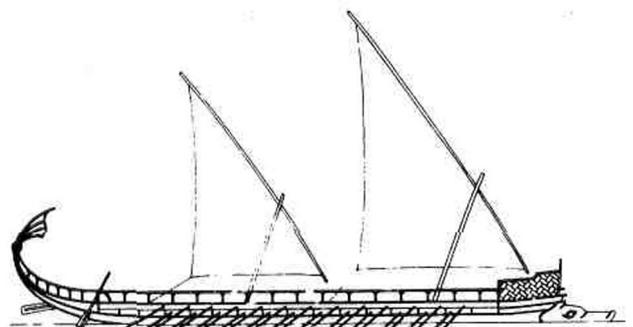
BAJEL MERCANTE HARADAN
(Diseño drömon, Umbar o Harad)



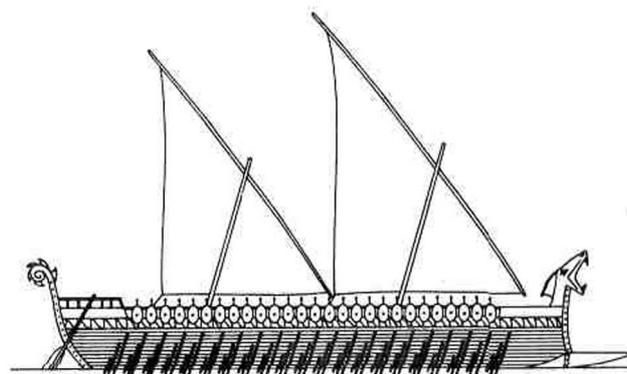
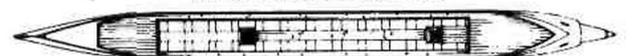
INCURSOR COSTERO
(Diseño de tingladillo, Belfalas)



GALEAZA PESADA
(Diseño de birreme númenóreana negra, Umbar)



INCURSOR PESADO



ESCLAVISTA MAYOR
(Diseño de quinquirreme, Umbar)



17. GLOSARIO

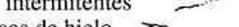
17.1 TÉRMINOS NAÚTICOS

- Manga: anchura de un barco en la línea de flotación.
Castillo: plataforma construida sobre un barco y que se utiliza para lanzar fuego de proyectiles y de artillería.
Carga: máximo peso de mercancías que puede transportar un barco.
Desplazamiento: cantidad de agua que mueve un barco en el agua.
Calado: profundidad media de agua expulsada por el casco del barco.
Franco a bordo: altura del puente principal de un barco o de los costados de un barco sin puente medido desde la línea de flotación.
Quilla: una placa que sobresale en el centro del casco de un barco por debajo de la línea de flotación y que corre todo a lo largo del mismo; proporciona estabilidad.
Eslora: distancia desde la proa (parte delantera) hasta la popa (parte trasera) de un barco, medida en la línea de flotación.
Provisiones: número de días que se puede alimentar la tripulación de forma adecuada con las raciones que lleva a bordo el barco.
Espolón: punta afilada y probablemente reforzada situada en la proa de un barco y diseñada para penetrar en el casco de un oponente.
Velas: hay de dos tipos: la "cangreja" es una vela rectangular que queda suspendida desde la verga, una barra que cruza horizontalmente el mástil cerca de su parte superior; la "latina" es triangular, unida al mástil y a una verga que conecta horizontalmente con la parte inferior del mástil.
Radio de giro: radio del semicírculo que debe hacer el barco para girar completamente.
Velocidad de giro: facilidad y rapidez general de giro.

17.2 TERMINOLOGÍA DE LAS FORTIFICACIONES

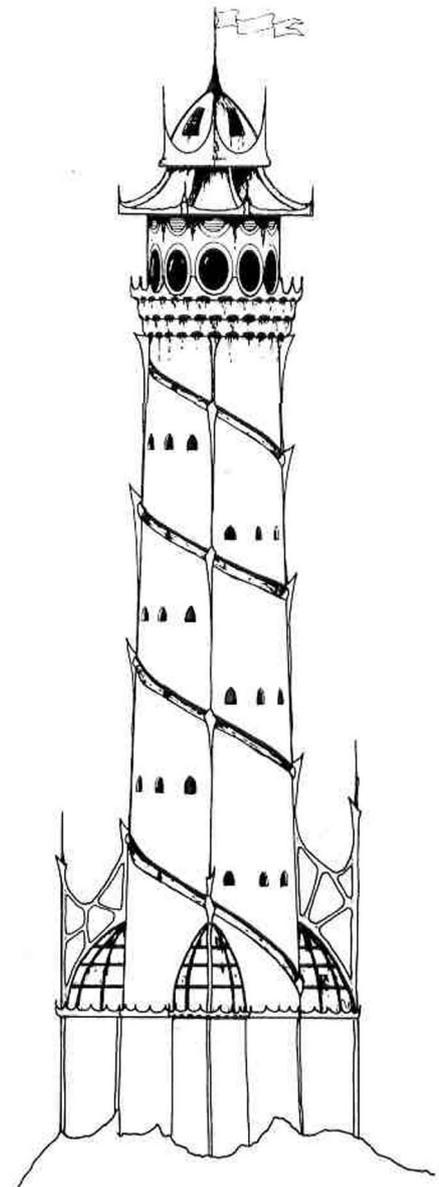
- Patio: zona abierta amurallada.
Balista: artefacto que funciona como una ballesta pero lanza proyectiles o flechas de gran tamaño.
Barbacana: muro que contiene una entrada al castillo.
Torreta: pequeña torre suspendida cerca del muro que permite disparar a los atacantes desde el flanco.
Almena: parte superior protegida de una muralla detrás de la cual se colocan los defensores.
Catapulta: ingenio que arroja piedras utilizando torsión.
Parapeto: almenas con aperturas intermitentes (troneras) y secciones de piedra como protección (parapetos propiamente dichos).
Cortina: una sección lisa de muralla, que forma parte de un perímetro de murallas.
Puente levadizo: puente de madera que se puede levantar y bajar.
Salón: principal punto donde se llevan a cabo las comidas y reuniones en un castillo o mansión.
Torre de homenaje: fortaleza interior de un castillo o mansión.
Matacán: proyección hecha de piedra que se extiende desde las almenas y por encima del muro, con ranuras en el suelo para que se puedan disparar proyectiles a los atacantes que haya debajo.
Rastrillo: rejilla vertical deslizable cuyos barrotes acaban en punta por abajo; utilizada como puerta de protección.
Derrame: dícese de una base de muralla o torre que está inclinada, impidiendo de esta forma el uso de un ariete contra la misma, pues desvía la fuerza del ariete hacia arriba.

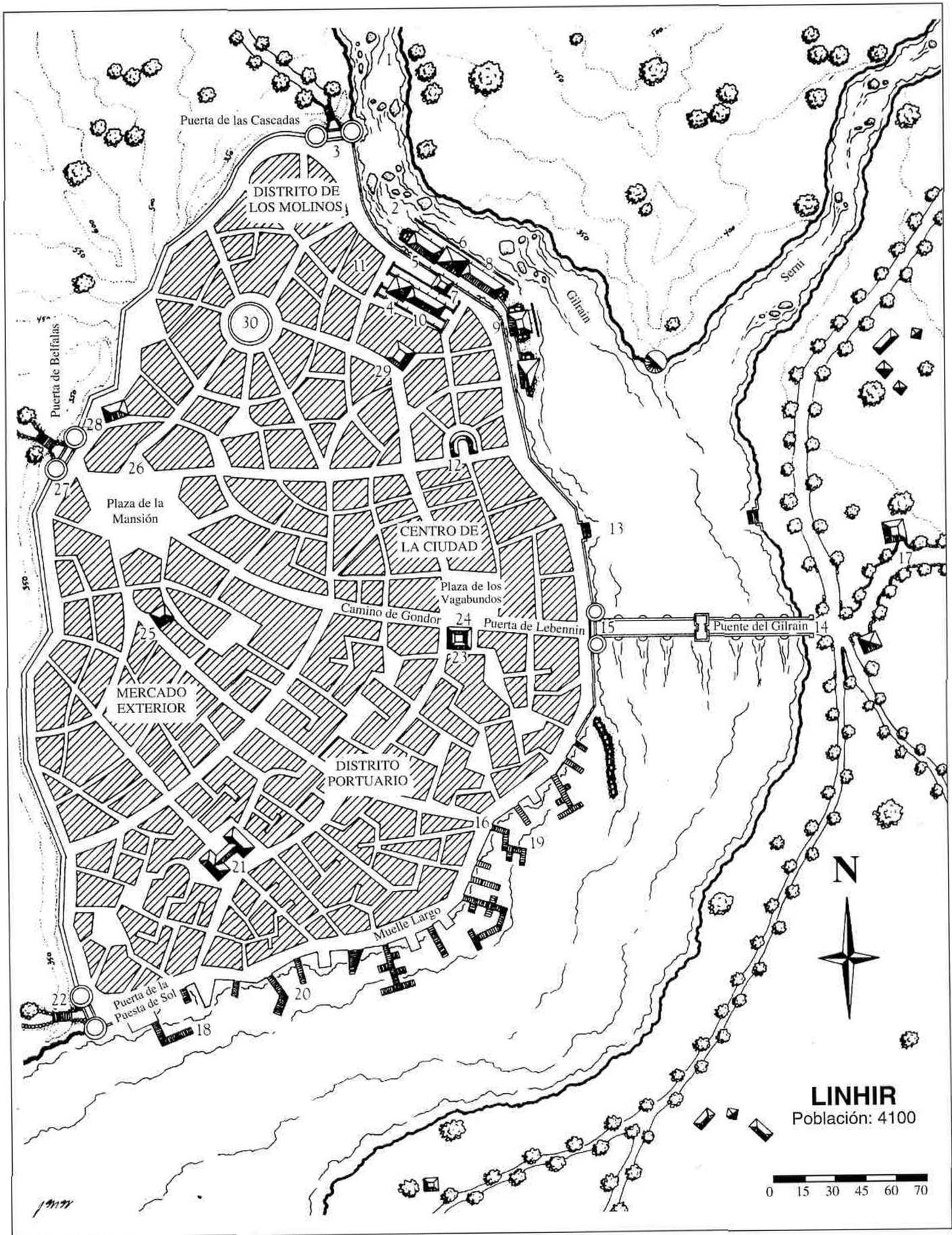
CLAVE DEL MAPA

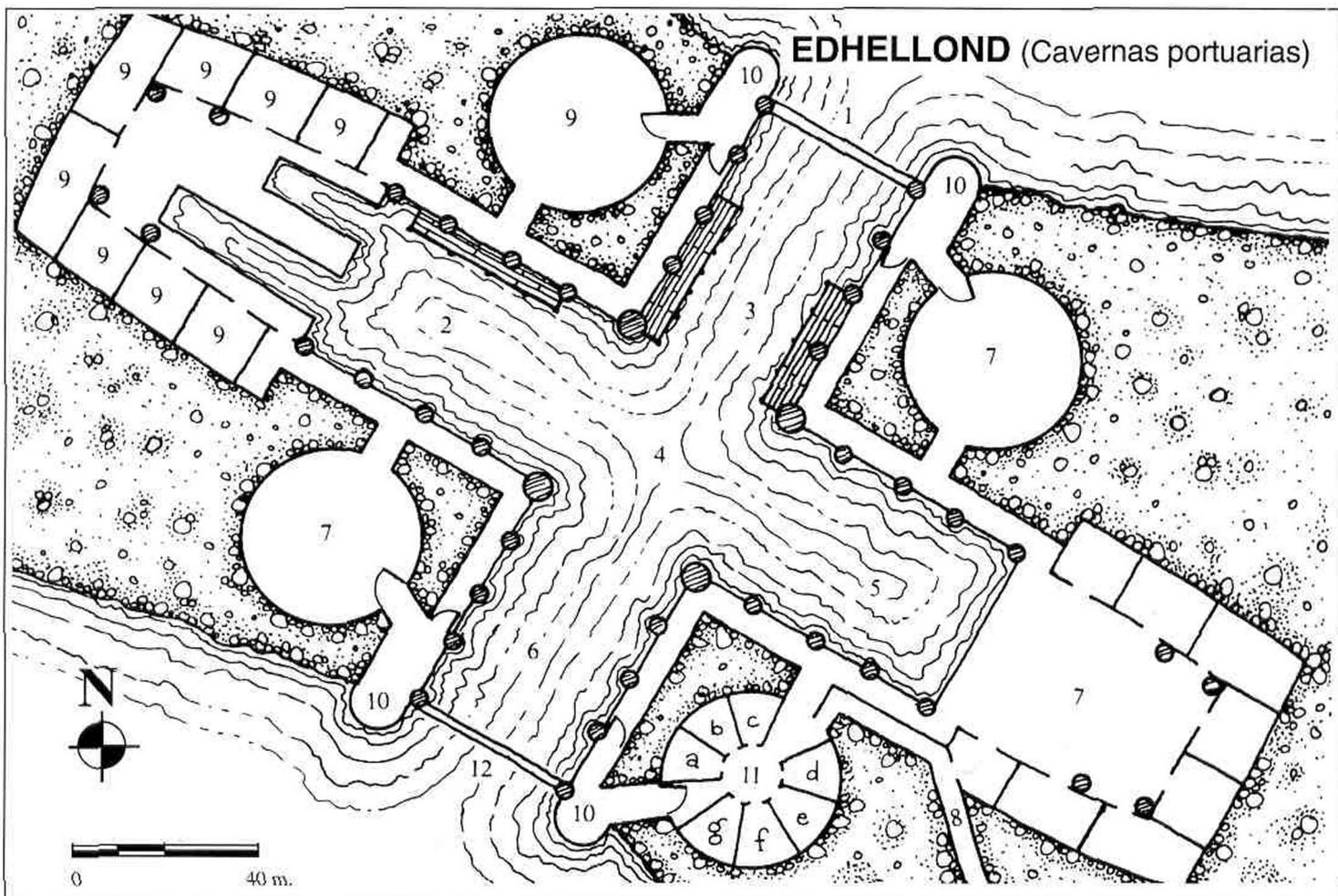
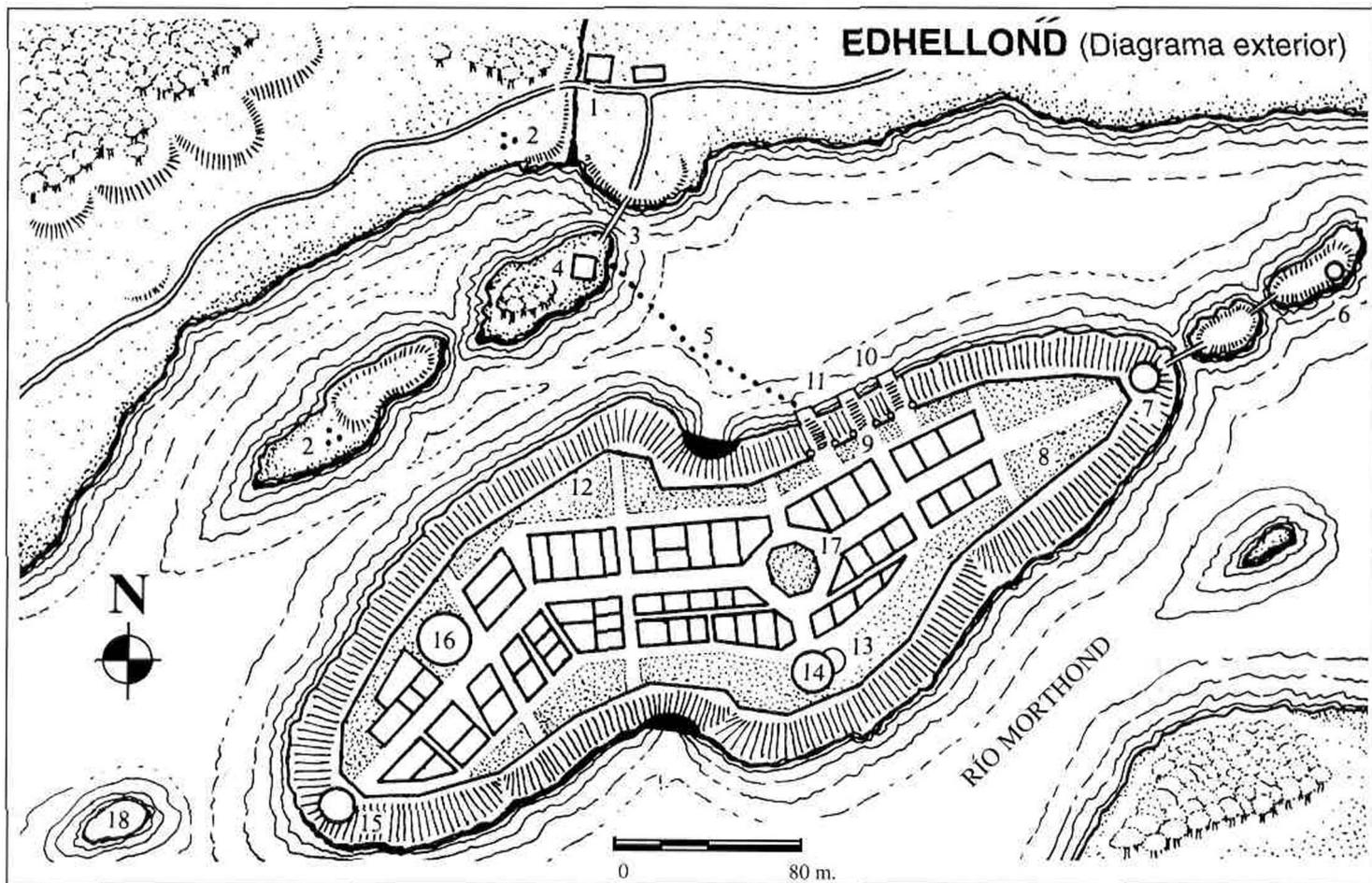
- (1) 1 centímetro = 15 kilómetros
- (2) Montañas 
- (3) Colinas 
- (4) Bosques mixtos 
- (5) Bosques de coníferas 
- (6) Setos, matorrales y arbustos 
- (7) Ríos principales 
- (8) Ríos secundarios 
- (9) Arroyos 
- (10) Cursos de agua intermitentes 
- (11) Glaciares y cursos de hielo 
- (12) Campos nevados de montaña y regiones nevadas no tienen color
- (13) Caminos principales 
- (14) Caminos secundarios 
- (15) Senderos/rastros 

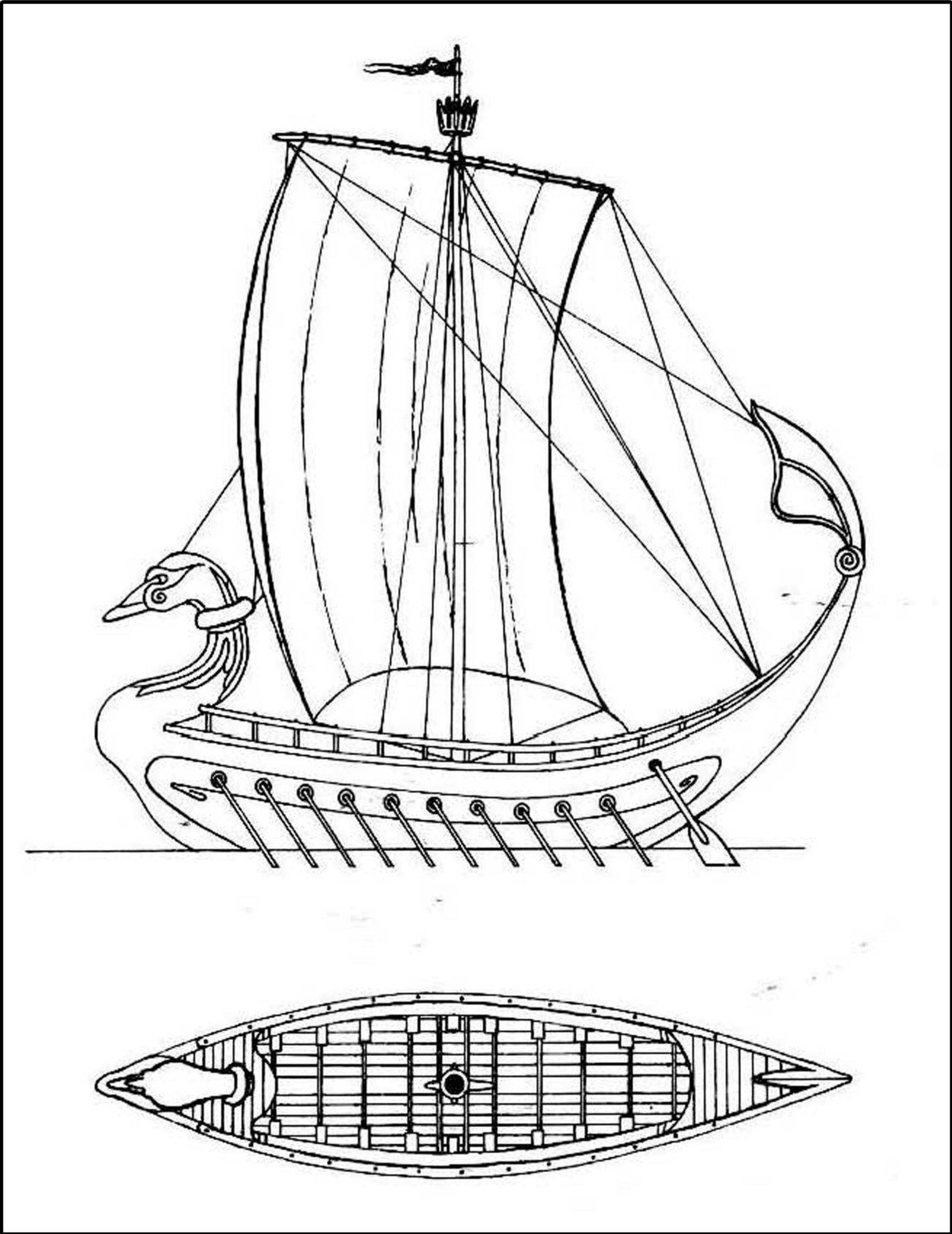
- (16) Puentes 
- (17) Vados 
- (18) Ciudades 
- (19) Pueblos 
- (20) Mansiones, posadas y pequeños pueblos 
- (21) Ciudadelas y grandes castillos 
- (22) Pequeños castillos/mansiones/torres, etc. 
- (23) Monasterios 
- (24) Observatorios 
- (25) Túmulos, camposantos y cuevas funerarias 
- (26) Cavernas y entradas de cavernas 
- (27) Elevaciones y mesetas 
- (28) Lagos 
- (29) Dunas 
- (30) Terreno extremadamente agreste 
- (31) Desiertos 
- (32) Bancos de arena 
- (33) Arrecifes 
- (34) Ruinas 
- (35) Pantanos y marismas 
- (36) Jungla 
- (37) Lagos secos o estacionales 
- (38) Laderas escarpadas y quebradas 
- (39) Pueblos de los pantanos 
- (40) Torres de vigilancia 

TORRE DE VIGÍA

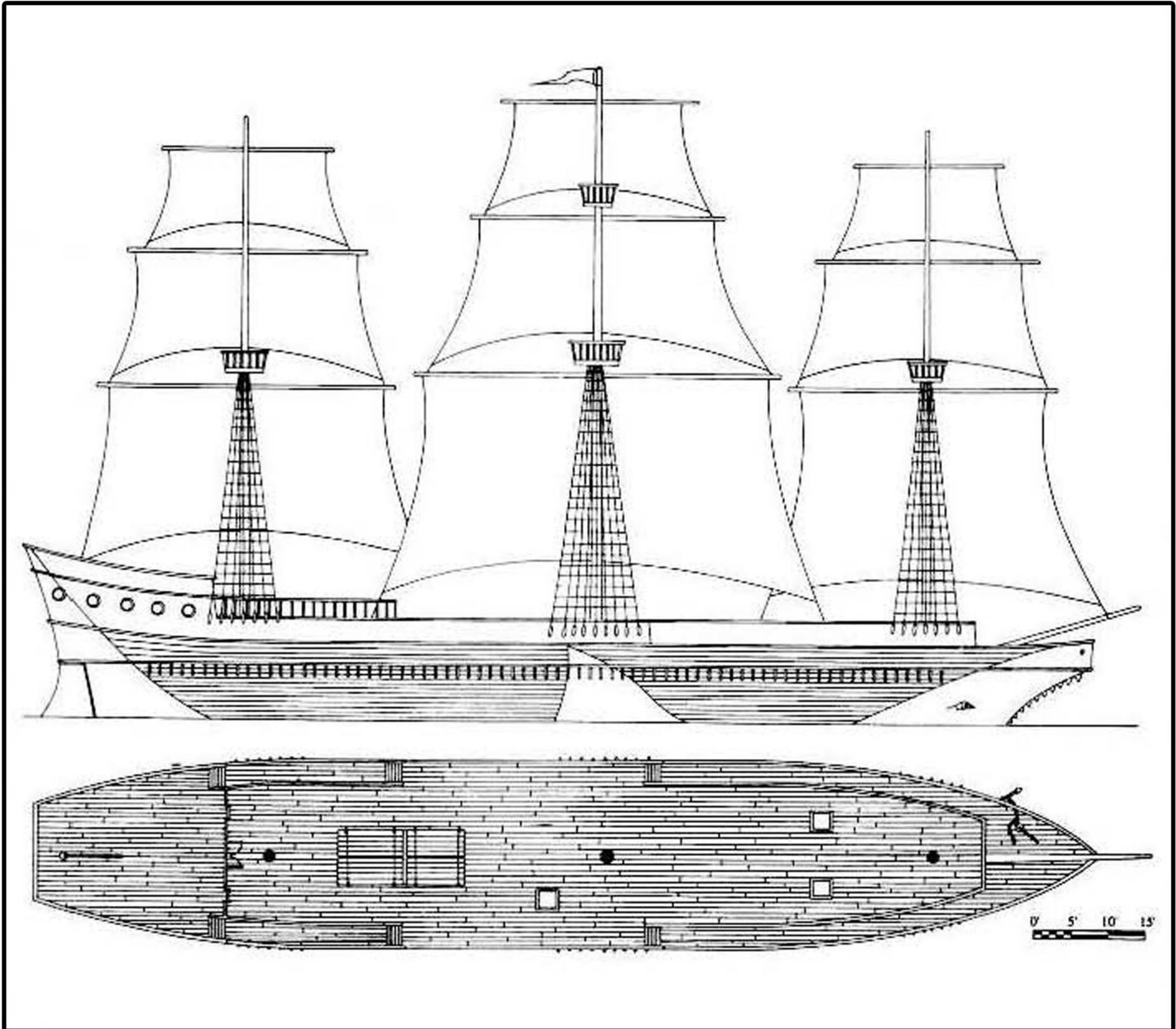




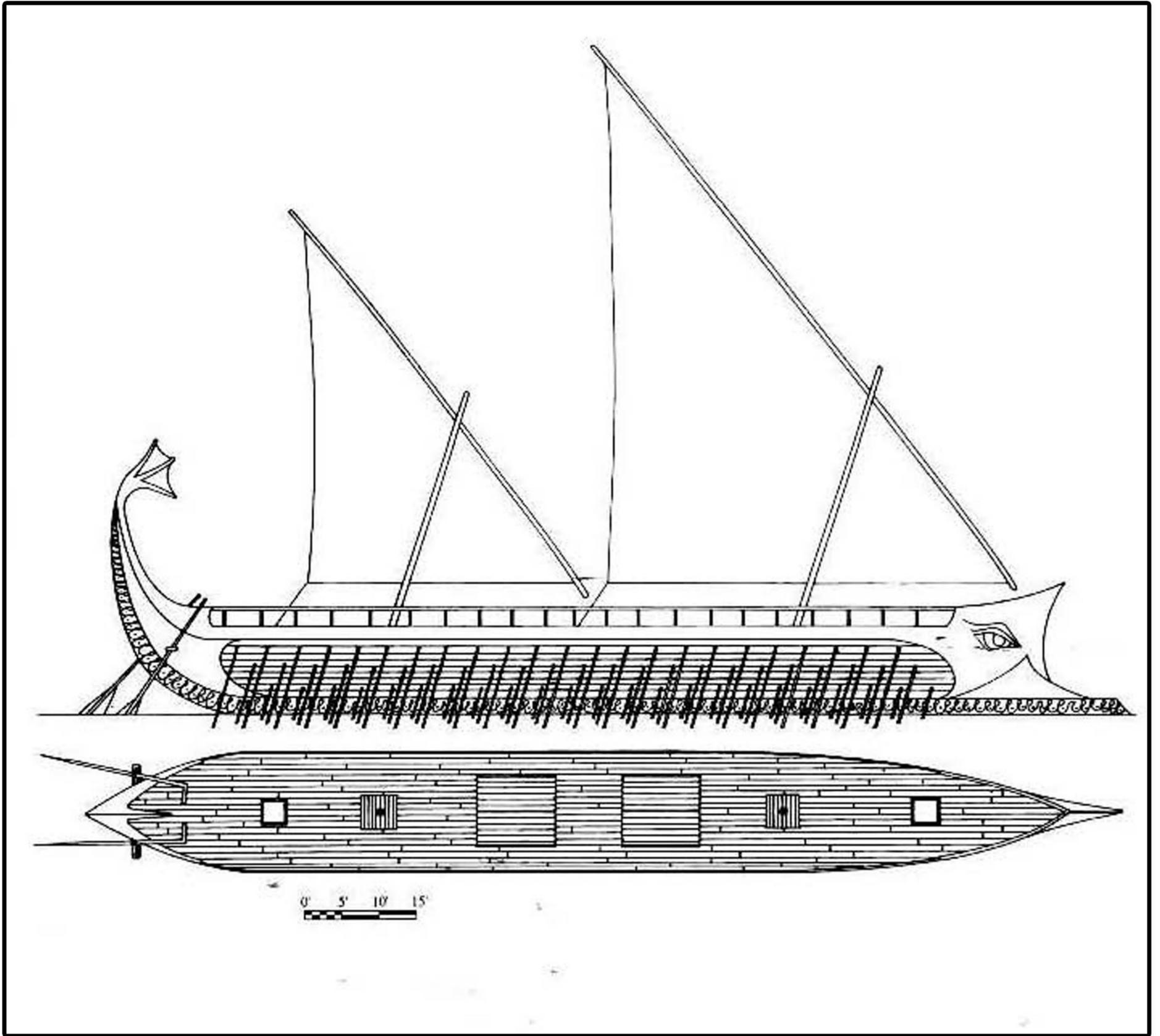




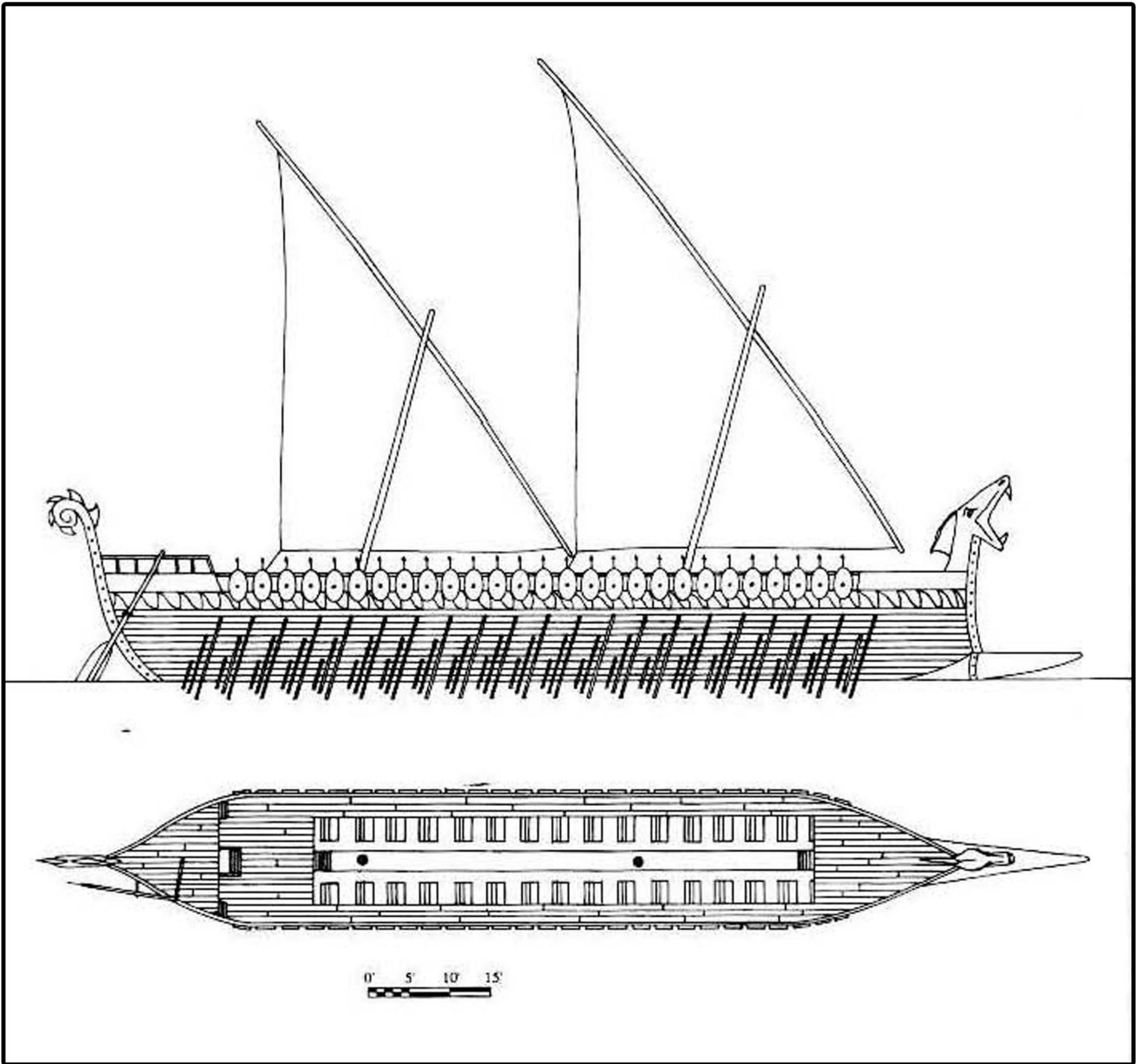
Barco Cisne



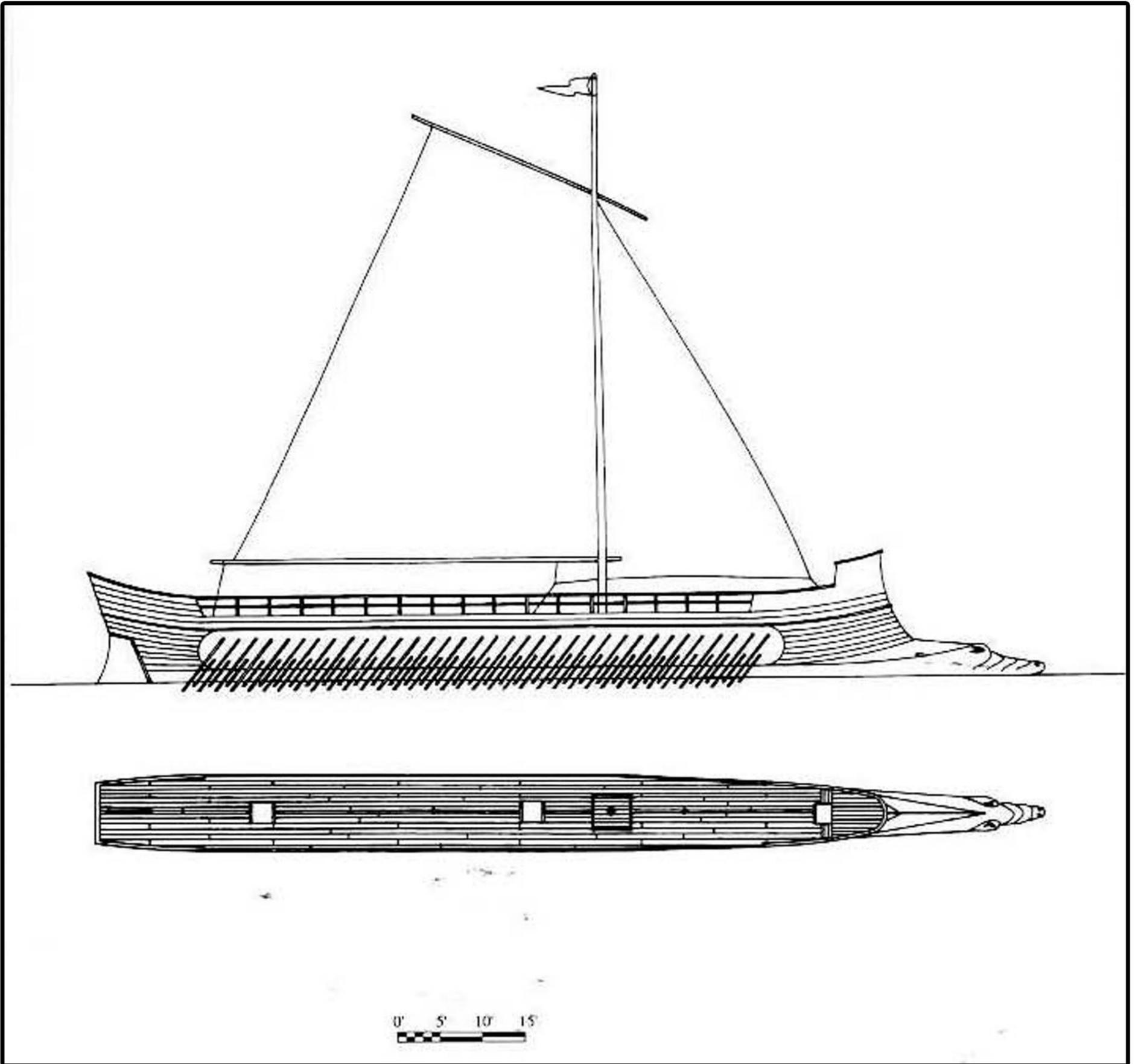
Palanris



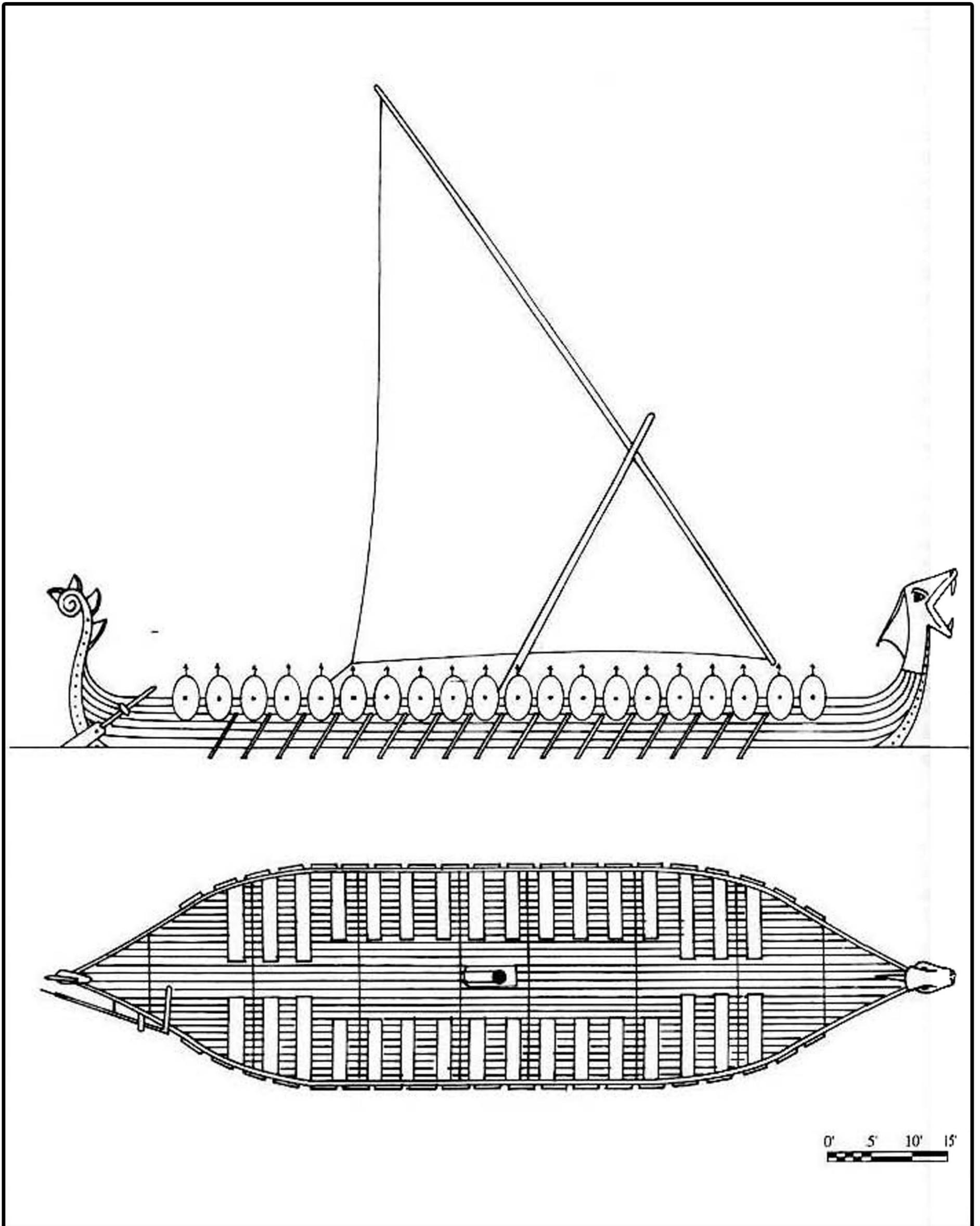
Incursor Harad



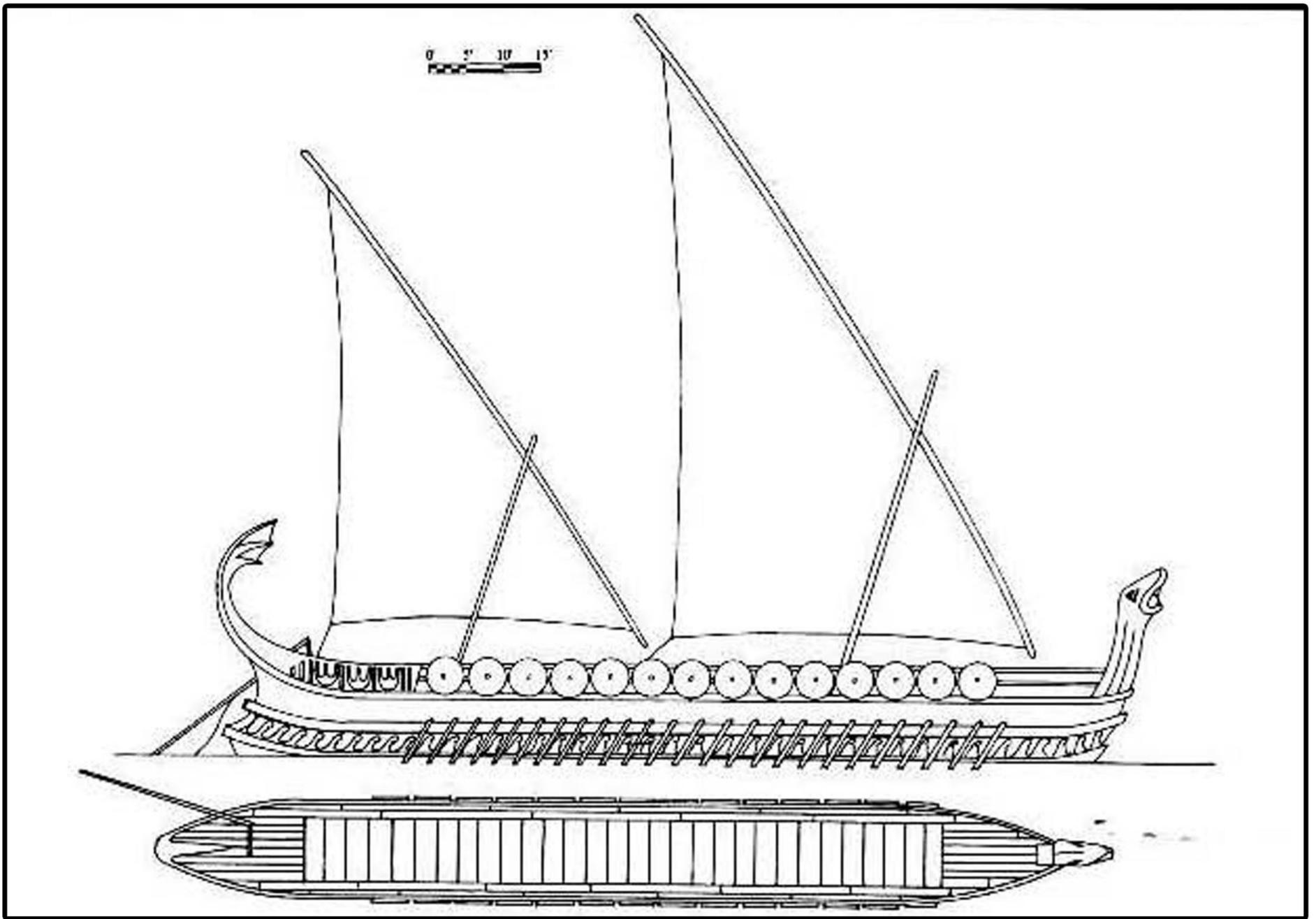
Esclavista Mayor Umbar



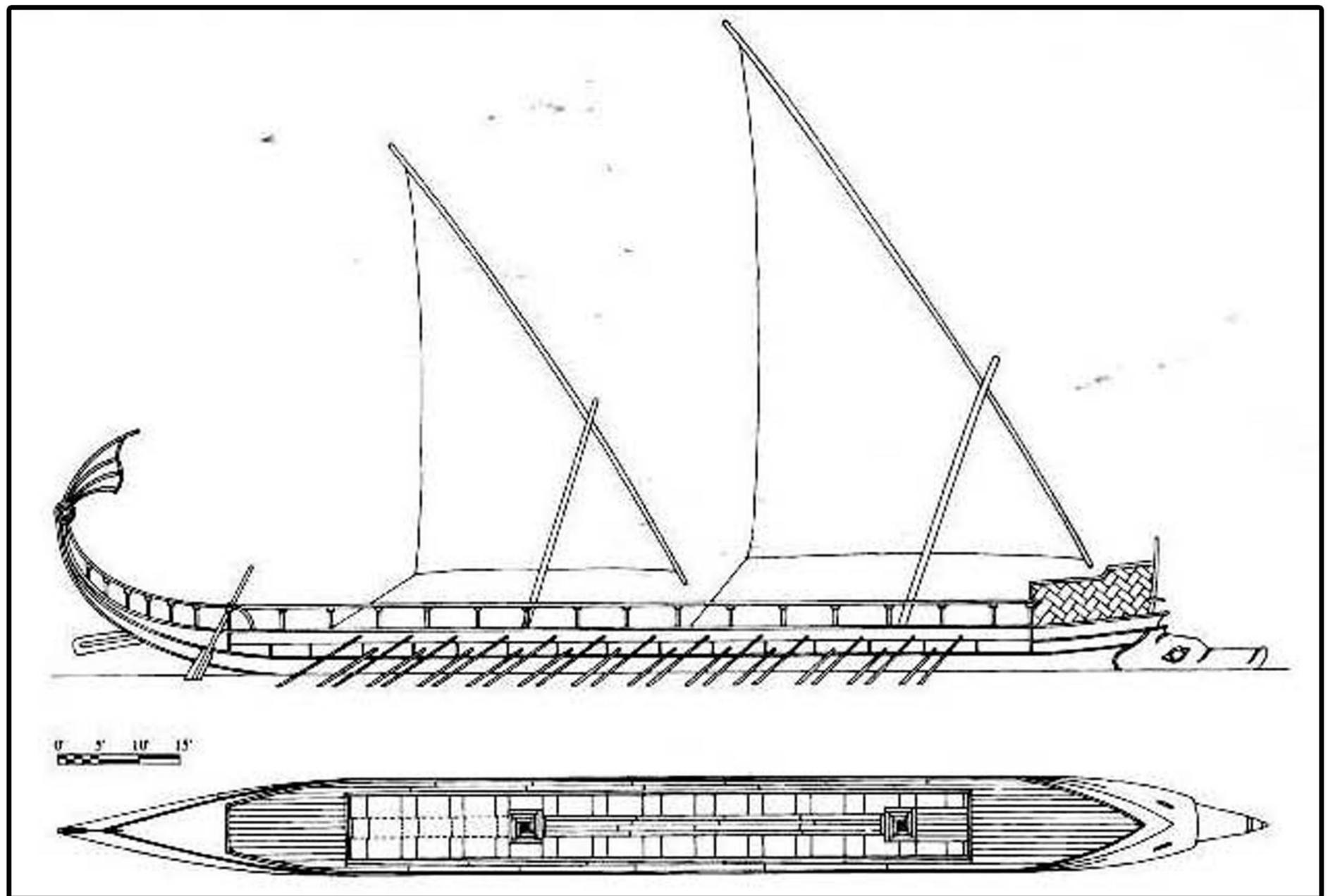
Galera Pesada de Umbar



Buque de Asalto de Gondor



Haradan Buque Mercante



Haradan Buque Corsario



Lond
Cobas
Dol
Amroch

Meehrasc
(Meehrasc)

Belgalas

Tolgalas

Dor-en-Earno

Echir
Anduin

Fannlond

Linnir

Senn

Gochal Tarn

Meehin

Lebimvee

Taddit

Gulbur

Amundun

Cum Taran

Cath Dunrandir

LEYENDA
GEOGRÁFICA

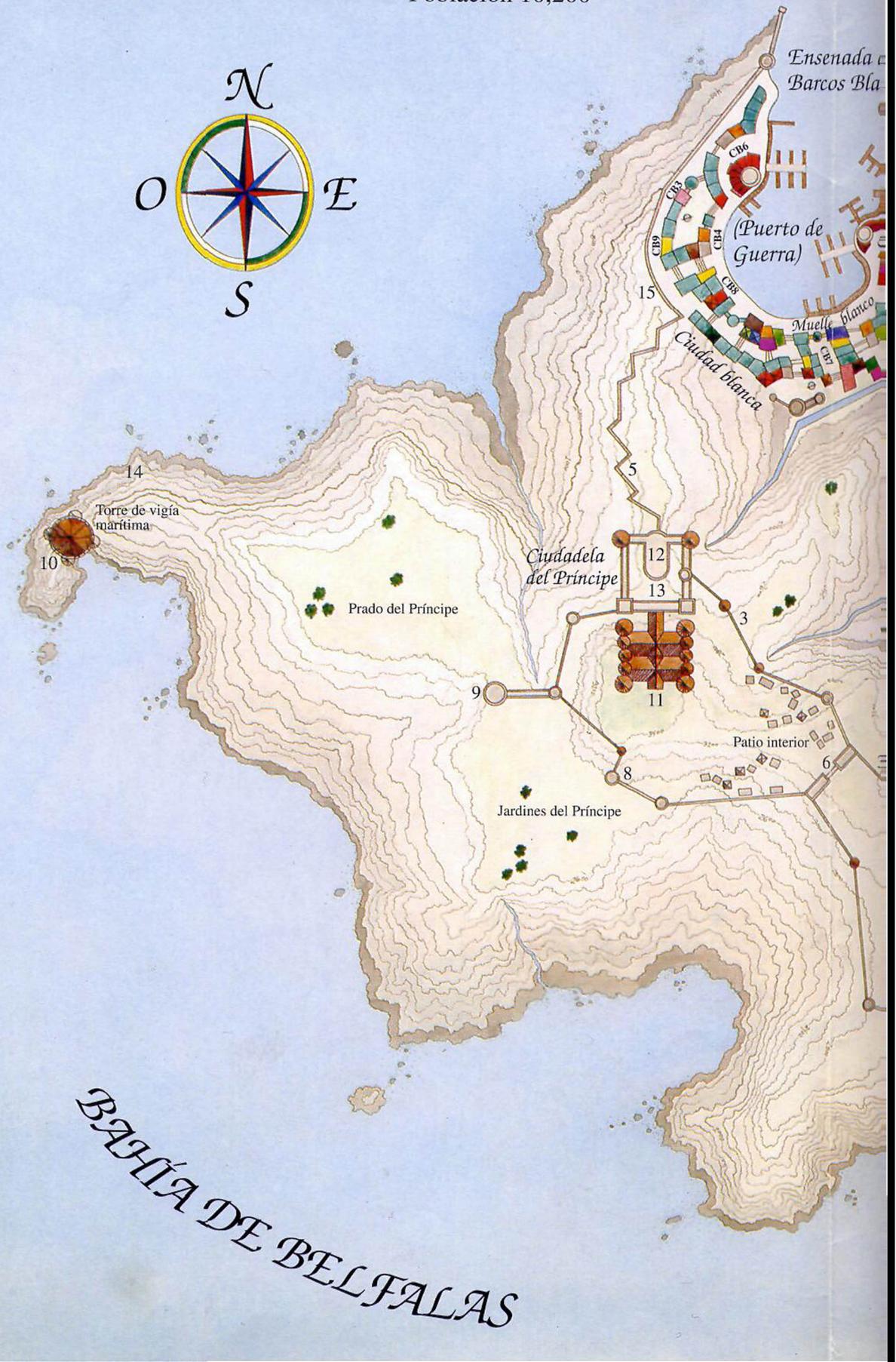
-  Puente
-  Terraplén
-  Contorno
-  Camino de tierra
-  Muelles
-  Campo
-  Fortificaciones
-  Camino pavimentado
-  Fondeadero
-  Ruina
-  Islote de arena
-  Rocas marinas
-  Escaleras
-  Calle inclinada
-  Canal de agua
-  Pozo

LEYENDA
URBANA

-  Admin. pública
-  Alquimista
-  Armero
-  Astrólogo
-  Barracas
-  Cervecerero
-  Burdel
-  Zapatero
-  Tonelero
-  Hacedor de flechas
-  Mercader de alimentos
-  Granero
-  Casa de gran tamaño
-  Sanador
-  Herbolario
-  Posada
-  Joyero
-  Lamparero
-  Albañil
-  Herrero de metales
-  Molinero
-  Prestamista/banco
-  Est. de equipo general
-  Piloto/guía
-  Alfarero/cristalero
-  Residencia
-  Vidente/erudito
-  Carpintero de barcos
-  Herrero
-  Establo
-  Peletero/curtidor
-  Taberna
-  Teatro
-  Carpintero de carros
-  Almacén/cargador
-  Tejedor
-  Artesano de la madera

DOL AMROTH

Población 10,200



BAHÍA DE LOS BARCOS BLANCOS

Ensenada de los Barcos Blancos

Puerto de Trabajo

Puerto Comercial

Puerto central

La ribera portuaria

Nuevo puerto

Los acantilados

Ciudad vieja

Barrio de los castillos

Ciudad de la puerta

Patio exterior

Puerta del castillo

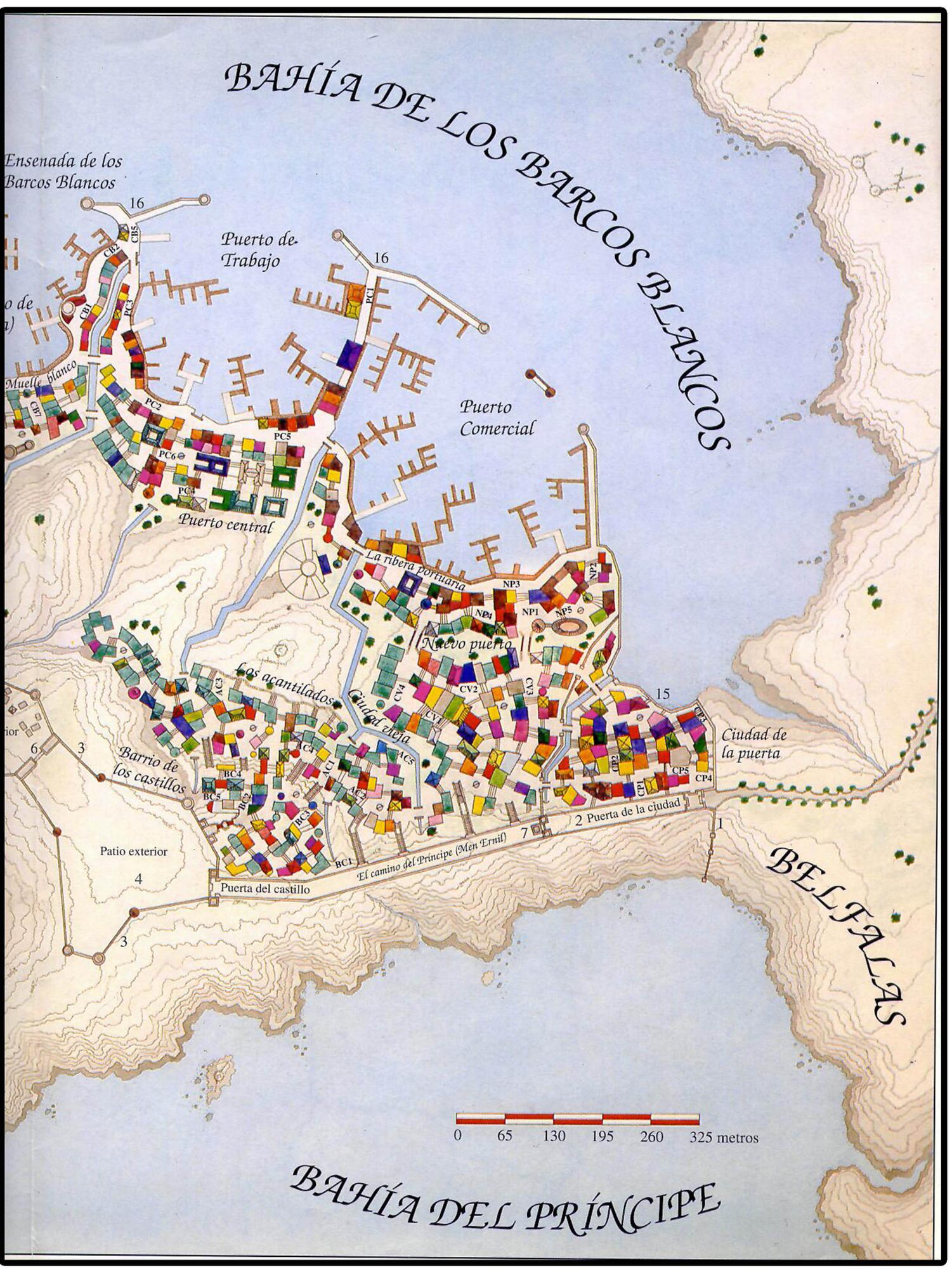
El camino del Príncipe (Men Ernil)

2 Puerta de la ciudad

BELFALAS



BAHÍA DEL PRÍNCIPE



Los puertos de Gondor



Edición 2^o por Vecino398, Diciembre 2010
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué...
Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a
la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido
rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net
y
cavernaderol.blogspot.com

