

# Profundidades del mar RHÛN



LA COMPAÑÍA



# EL MAR INTERIOR DEL RHÛN

## 1 INTRODUCCIÓN

- 1.1 Nota editorial
- 1.2 Adaptación de este módulo a tu campaña

## 2 PANORÁMICA

## 3 HISTORIA

- 3.1 La Primera Edad
- 3.2 La gran población del Rhûn
- 3.3 El lugarteniente de Morgoth
- 3.4 El largo brazo de Mordor
- 3.5 La guerra de la Última Alianza
- 3.6 Un nuevo orden
- 3.7 La primera invasión oriental
- 3.8 La edad dorada del comercio
- 3.9 El ascenso de Vidugavia
- 3.10 Los planes del Señor Oscuro
- 3.11 El camino de los invasores
- 3.12 Los finales de la 3ª Edad
- 3.13 La cuenta de los años

## 4 LA TIERRA

- 4.1 El mar
- 4.2 Las llanuras
- 4.3 La columna de Uldona

## 5 FLORA Y FAUNA

- 5.1 La flora
- 5.2 La fauna

## 6 LAS GENTES

- 6.1 Los Folyavuldok
- 6.2 Los Ibotithiuda
- 6.3 Los Donath
- 6.4 Los Orientales
- 6.6 El pueblo de Thralin

## 7 VIDA EN EL MAR INTERIOR

- 7.1 Mercados del mar interior
- 7.2 Naves del mar interior
- 7.3 Tácticas navales
- 7.4 Habilidades útiles

## 8 PERSONALIDADES IMPORTANTES

## 9 ARTEFACTOS DE PODER

- 9.1 Anillos de atadura
- 9.2 El Hitav Yurna
- 9.3 Las Bilak-Khald
- 9.4 El anillo de Poder de Thelor

## 10 GUÍA PARA EL RHÛN

## 11 LUGARES DE INTERÉS

- 11.1 Nurunkizdîn
- 11.2 Scarakikot
- 11.3 Szrel-Kain

## 12 LA SIMIENTE PERFECTA

- 12.1 Episodio 1: La carretera del sur
- 12.2 Episodio 2: Una violenta distracción
- 12.3 Episodio 3: Labios sueltos
- 12.4 Episodio 4: Fin del Juego

## 13 DEPREDADORES DEL MAR

- 13.1 Episodio 1: Corriendo asustados
- 13.2 Episodio 2: Ladrones de nidos
- 13.3 Episodio 3: El saboteador

## CRÉDITOS

Autores: Mike Campbell y Luke Potter  
Edición/Desarrollo: Chris Seeman  
Desarrollo de contenidos: Justin Morgan-Davies  
Contribuciones lingüísticas: David Salo  
Lector de pruebas: Chris Seeman  
Mapas de Rhovanion: Thomas Morwinsky  
Planos y mapas de interiores: Luke Potter

Copyright © 1 de Agosto de 2000

Este trabajo es la propiedad intelectual de Mike Campbell, Luke Potter y Justin Morgan-Davies. Esta destinado al uso privado y sin ánimo de lucro en juegos de rol de fantasía. Ni la totalidad ni parte de este trabajo o material basado en el podrá ser usado con fines comerciales sin el consentimiento expreso de los autores.

*Asfraraj estaba pensando en la partida de dados que había perdido la noche anterior en La Carpa Borracha de Riavod, cuando el pequeño arahivar en el que navegaba crujió.*

*El barco se zarandeaba misteriosamente, ya que el día estaba en calma, cuando de repente los tentáculos de un kraken barrieron la cubierta por la popa.*

*Entonces pensó, esto si es mala suerte y no una mala tirada del cubilete, mientras soltaba el cordón de su hacha dispuesto a esperar la siguiente acometida de la bestia.*

## 1.0 INTRODUCCIÓN

### 1.1 NOTA EDITORIAL

El 19 de Septiembre de 1997, Iron Crown Enterprises se vio lamentablemente obligada a establecer una moratoria sobre sus productos de rol en la Tierra Media de larga tradición. Dos años después (día más o día menos), ICE perdió completamente su licencia para desarrollar productos ambientados en la Tierra Media. Una de las bajas de estos tragicos acontecimientos fue el texto que ahora estas leyendo. Merece la pena antes de empezar hacer un breve repaso de los heroicos esfuerzos que han permitido que este texto salga a la luz.

Allá por 1989, cuando ESDLA estaba en su apogeo, Jessica Ney-Grimm, la editora de Tierra Media de ICE, recibió una carta llena de entusiasmo de un joven jugador llamado Mike Campbell. Gran fan de ESDLA, Mike deseaba más información, especialmente en lo relativo a las practicamente desconocidas tierras del este de las Tierras Asperas (Rhovanion). Tras leer las notas que Mike había escrito acerca de la region, Jessica le propuso escribir su propio modulo.

El procedimiento habitual de ICE para ganar nuevos escritores consistía en ofrecerles trabajos manejables, por lo que Mike recibió la tarea de escribir Templos de Rhûn, un modulo de aventuras listas para jugar ambientado en el estrategico paso entre las Montañas de Ceniza de Mordor y la costa sur del Mar de Rhûn. Dichas aventuras debían estar centradas en torno a los santuarios construidos por una tribu de orientales en honor a sus heroes caidos.

Pero Templos de Rhûn estaba destinado a ser algo más grande. Quizás por casualidad, el manuscrito de Mike quedó en la mesa sobrecargada de papeleo de Jessica durante mucho tiempo. Tiempo suficiente para que ICE empezará a editar sus nuevos modulos en el formato "Reinos de la Tierra Media". Después de leer el borrador de Templos, Jason Hawkins, la mano derecha de Jessica pagó a Mike un presupuesto por 80 paginas de texto y le encargó que empezara a trabajar con Rhûn meridional. Mientras tanto, y sin que Mike

supiera nada, su futuro complice estaba a punto de ser descubierto.

En otoño de 1995, Other Hands se acercaba a su cuarto año de existencia. El modulo Lucha entre Parientes había sido publicado, Gondor Meridional había sido escrito y diferentes ideas para Gondor Septentrional empezaban a germinar en mi cabeza. Durante mis vagabundeos, me encontré con Luke Potter (o quizás el me encontró a mi, ya que no recuerdo bien los detalles), quien había estado escribiendo una historia para los Balchoth, las hordas de orientales que devastaron las Tierras Asperas a finales de la Tercera Edad y dieron pie a la heroica aparición del reino de Rohan de los restos de la devastada provincia gondoriana de Calenardhon.

La historia de Luke fue publicada en Other Hands (numero 12, Enero de 1996). En algun momento entre eso y la publicación del numero de Abril, Jessica Ney-Grimm me ofreció el puesto de editor asistente de los nuevos modulos. Mi primer trabajo era buscar nuevos escritores potenciales y yo tenía a Luke a mano. Al igual que Mike Campbell, él tambien estaba interesado en rellenar los espacios en blanco de las fronteras de Rhovanion y le ofrecí escribir un modulo sobre el reino de Dorwinion (un elemento imprescindible con vistas a la aparición de Gondor Septentrional y Rhûn Meridional).

Mi nuevo trabajo como editor asistente condenó Gondor Septentrional al olvido, pero consiguió que Mike y Luke pasarán a ser los chicos del despacho de al lado. Desde entonces coordinamos nuestros esfuerzos para asegurar que nuestros proyectos no eran contradictorios entre si. En cierto punto se nos unió un cuarto mosquetero, Justin Morgan-Davies, quien proporcionó material adicional para el bosque de Rhûn. Justin había querido escribir un modulo en esa zona, pero Jessica decidió que no era lo bastante comercial como para ser publicable, por lo que le unimos a los proyectos de Mike y Luke.

A mediados o finales de 1997, Mike envió su borrador de Rhûn Meridional y yo me di cuenta demasiado tarde de un punto debil en nuestro planteamiento. Aunque Mike había producido un excelente material, resultaba inadecuado dividir en mitades una region tan obviamente unida geográfica, cultural y narrativamente como eran los proyectos de Luke y Mike en las costas norte y sur del mar de Rhûn, respectivamente.

Por supuesto, ICE había dividido Gondor Meridional y la segunda edición de Arnor en volúmenes separados, pero eso era cuestión de la situación financiera de la empresa y las ventas habían demostrado que esa era una mala manera de vender pedazos de la Tierra Media. ¿Por qué dividir el Mar Interior cuando podía presentarse como un solo modulo? Jessica se mostró conforme con mi

razonamiento y permitió a Luke mezclar el original de Mike con su propio y casi terminado trabajo. El modulo del Mar Interior acababa de nacer.

Esa decisión hizo añicos el sueño de Mike. Si yo hubiera aceptado Rhûn Meridional cuando fue enviado, habría estado terminado a tiempo para su publicación. Pero para cuando Luke estaba terminando su titánica labor de combinación era ya Septiembre de 1997. ICE tiró del enchufe y el Mar Interior, junto con muchos otros prometedores proyectos se fue por el desagüe.

Sin embargo, no todo quedó sumergido en la Oscuridad. Tenía Other Hands y un creciente círculo de suscriptores para publicar la obra suprema de Mike y Luke. Era solo cuestión de tiempo antes de que el Mar Interior se convirtiera en realidad.

Desdichadamente, ha pasado mucho tiempo desde entonces. Los siguientes dos años dediqué todo mi tiempo libre a mantener con vida los productos de ICE. Pero eso no era lo que quería. Yo quería encender de nuevo la llama de los “modulos de reino” que habían alcanzado su cenit con Arnor (Wes Frank). Se hicieron planes, pero “una cosa u otra obligo a dejarlos a un lado”, como diría Barliman.

No es que nos olvidásemos del Mar Interior, pero cuando eres un estudiante universitario a tiempo completo con una revista que publicar cuatro veces al año, no tienes mucho tiempo libre que dedicar a otras cosas. Por esta razón, la defunción definitiva de ICE fue más un alivio que una pena. Por fin dispondría del tiempo que necesitaba para publicar Mar Interior de Rhûn.

Más o menos, puesto que había una interminable lista de proyectos en los que trabajar (como el aún inconcluso Perjuros) y cada proyecto se ocupaba de impedir que los otros fueran completados. Originalmente, había querido publicar el modulo como un libro de papel, completo con ilustraciones de decoración y encuadernación de calidad. Quizás algún día... pero en lo referente al día de hoy, creó que es mejor colocarlo aquí, donde la gente pueda usarlo, antes que dejarlo aparcado a la espera de un utópico futuro que quizás nunca llegue.

Y hasta aquí hemos llegado: Mar Interior de Rhûn 1.0. ¡Albricias y trompetas! Ahora se lo que Sam debía sentir cuando se despertó por primera vez en el campo de Cormallen. Me gustaría agradecer a Mike y a Luke su paciencia y amistad. Que sus caminos les lleven a un destino dichoso. ¡Larga vida a ESDLA!.

-Chris Seeman  
1 de Agosto de 2000

## 1.2 ADAPATACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

Como los restantes módulos de esta colección, *El Mar interior del Rhûn* ha sido diseñado para ser usado con *El Señor de los Anillos* o con el sistema más avanzado de *Rolemaster* pero puede adaptarse a la mayoría de los restantes juegos de rol de fantasía. Las características vienen expresadas en una escala abierta o cerrada, usando una base de 1-100 y dados percentiles (D100). No hacen falta más datos.

### 1.2.1 CONVERSIÓN DE PUNTOS DE VIDA Y BONIFICACIONES

**Bonificaciones:** 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.

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

### 1.2.2 TABLA DE CONVERSIONES

Si juegas a algún juego que no sea *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster* y no usas un sistema porcentual, utiliza la siguiente tabla para traducir los rasgos 1-200 a tu sistema de juego.

1-100 Carac.	D100 Bon.	D20 Bon.	3-18 Carac.	2-12 Carac.
102+	+35	+7	20+	17+
101	+35	+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

## 2 PANORÁMICA

Para la mayoría de la gente del oeste de la Tierra Media, la tierra llamada Rhûn esta envuelta en un halo de rumores y leyendas. Es a la vez el hogar de misteriosas culturas y legendarias ciudades, una extensión sin límites de praderas salvajes y sin cultivar que llegan hasta el fin del mundo y un horizonte en el que en cualquier momento puede aparecer una ominosa nube de polvo: la señal de una horda de jinetes al galope. La mayoría de los mapas occidentales terminan en una gran mancha de desconocimiento, a veces rellena con fantásticas criaturas salidas de la mente del cartógrafo o, más frecuentemente, marcada con una sola palabra: Rhûn.

Sin embargo, para unos pocos elegidos, Rhûn es una tierra heterogénea en donde un aventurero con un puñado de monedas de plata puede construir un imperio. Estos pocos han visto las cumbres nevadas del Pinnon Rhûn desde la cubierta de un barco navegando el Mar Interior. Han visto los valles verdes de Folyavuld, la tierra llamada Dorwinion en el oeste. Han visto la costa boscosa, los elevados pináculos y cupulas resplandecientes de Mistrand y la miriada de hogueras de los campamentos de los Orientales que iluminan la noche de las llanuras como las estrellas del cielo. Para estos pocos, Rhûn es como una sirena que atrae con su canto el corazón del valiente explorador.

Es un hecho que el Mar Interior y las tierras en torno a él han actuado desde el principio del tiempo como un camino entre los reinos del Lejano Oriente donde los Hijos de Iluvatar despertaron por vez primera y las grandes civilizaciones del Oeste. Más que ninguna otra cosa, las continuas migraciones del este al oeste han sido lo que ha marcado la historia del Mar Interior. Y como Rhûn es un portal entre el este y el oeste, las guerras libradas en esta tierra han llegado más allá de sus fronteras, atrayendo poderes extranjeros cuya implicación ha traído con frecuencia gran destrucción a las tierras en torno al Mar Interior. Cuando el este se ha enfrentado al oeste, Rhûn ha sido el campo de batalla. Una y otra vez sus habitantes han tenido que pagar el precio de guerras de extraños y han sido perseguidos en nombre de causas ajenas, tanto desde el este como desde el oeste.

Esta naturaleza como paso entre el oeste y el este también ha reportado beneficios a la región y muchas de las culturas en torno al Mar Interior están organizadas pensando en el tráfico de mercancías entre tierras lejanas. Aunque una ruta por el sur, a través del Paso de Khand y el norte de Harad impide el monopolio de Rhûn en el comercio este-oeste, muchos mercaderes locales han engordado su bolsa transportando productos del este a los mercados del oeste. La política regional está marcada por el control

de las dos rutas comerciales que cruzan el mar. Estas rutas son tan importantes para la economía de los vecinos de Rhûn que con cierta frecuencia, poderes extranjeros han intervenido en rencillas locales para mantener abiertas las rutas. Un chiste local habitual es comentar que el poderoso Gondor se tambalea cada vez que los lobos comen la vaca favorita de algún jefe nomada o un Ehwathrumi decide dormir hasta después del amanecer mientras escolta una caravana.

Y la verdad es que más allá de las bromas, esto es una importante verdad acerca de esta región. La seguridad del comercio es un asunto mortalmente serio para los pueblos de Rhûn y muchos han muerto intentando hacer fortuna con el comercio por mar o por los serrales de Rhûn meridional y Rhovanion. La ciudad de Mistrand está encajada en la frontera entre oeste y este, regulando la cantidad de mercancías que pasan la línea del río Sûrûbeki para llegar a Gondor. Y teniendo en cuenta que Mistrand está bajo el control de una secta oriental muy conservadora que en los últimos años ha cortado muchos de sus contactos con el oeste para aislarse de “perniciosas” influencias extranjeras, el asunto es serio. Gondor disfruta de una larga historia de amistad con Folyavuld y las ciudades de los Ibotithuida, una cultura de nórdicos eriadorianos asentados en el río Aguada de Guerra. Ambas llevan siglos representando el papel de intermediario entre Mistrand y Gondor y han desarrollado una amarga rivalidad en pos de los mejores productos y beneficios. Los nórdicos, los dunedain y los hombres de Dorwinion (los Folyavuldok) han invertido dinero y esfuerzo en abundancia para garantizar un canal fiable por el que pueda fluir el comercio hacia el oeste. El súbito aislamiento de Mistrand amenaza con destruir estos imperios comerciales enfrentados, redibujando el equilibrio de poder a lo largo de las costas del Mar Interior.

La pérdida de influencia de Gondor en Rhûn desde el cierre del mercado de Mistrand no es solo un efecto secundario de un cambio cultural inocente. La secta que ha convertido a la mayor parte de las zonas rurales de Rhûn meridional e infiltrado la administración de Mistrand es un culto a Némol el Fantasma del Anillo, un devoto servidor de Uvatha el Nazgûl. Bajo el disfraz del dios de las praderas Kérkassk, Némol ha conseguido gradualmente aprovecharse de la desconfianza latente entre orientales y dunedaín. La gente de Mistrand ha institucionalizado su odio al oeste y aunque lo ignoran, ahora el señor de Dol Guldur los cuenta entre los muchos pueblos que le obedecen.

Esto es Rhûn y su Mar Interior a mediados de la Tercera Edad del Sol: una frontera en todos los sentidos. Aquí el oeste se encuentra con el este, la civilización con el barbarismo y el bien al mal. Del mismo modo en que Gondor afronta su mayor crisis hacia el final de la Tercera Edad, cuando la sombra

parece a punto de devorar todo, Rhûn sufre su mayor crisis a mediados de la Tercera Edad. Países, almas y la misma historia están en juego y no hay magos blancos que les salven en el último momento. La sombra se extiende sutil e inexorablemente a través de ciudades, prados, hogares y corazones. La Gran Plaga trajo muerte y caos a esta tierra y abrió enormes heridas en la estructura de las diferentes culturas de Rhûn. Ahora que Él se levanta, los servidores del Señor Oscuro tejen un nuevo patrón, uno en el que cada hilo emana del oscuro corazón del tejido. Los que poseen el poder y la fuerza para devolver esta tierra al camino del orden y la paz son los objetivos de los asesinos de Sauron. En ausencia de estos líderes, ¿quién será capaz de enfrentarse a la subida de la marea oscura?

## 3.0 HISTORIA

Debido a la práctica del nomadismo por muchas de las culturas que han vivido en las costas del Mar Interior, la historia de esta región ha sido tradicionalmente de migración y cambio continuo. La extensión de Rhûn es excesiva, el tiempo a cubrir demasiado largo y la geografía de sus pueblos demasiado compleja para hacer un análisis exhaustivo de la historia del Mar Interior y su cuenca. Dado que la mayor parte de los registros históricos de la Tierra Media tratan de las tierras al oeste del Anduin, mucho de lo que más adelante se expone resultará novedoso al lector. Con algunas cosas, como la invasión de los Aurigas, el lector estará más familiarizado (al menos desde el punto de vista de los occidentales). La siguiente narración se hace desde el punto de vista oriental y se referirá a los hechos acaecidos en el Oeste tan solo cuando afectaron directamente a los habitantes de Rhûn.

Nota para el DJ: La siguiente historia y cronología representa el conocimiento combinado de innumerables archivos de eruditos, reyes, sacerdotes y simples residentes de la región en torno al Mar Interior. Ninguno de los habitantes de la misma tuvo nunca entre sus manos un documento tan sintético y claro como este.

### 3.1 LA PRIMERA EDAD

Como sabrán los que estén familiarizados con la historia del Oeste, la Primera Edad fue un tiempo en el que los creadores de Ea, los Valar, aún pisaban Endor y transformaban el mundo según sus deseos. Al igual que el resto de la Tierra Media, la región central de la mitad norte del continente fue modelada, deshecha y remodelada por manos poderosas. En su forma primordial, el Mar Interior era un espejo de aguas cristalinas, auténtico tributo a la gloria de Varda y el brillo de las estrellas que era su legado. Bosques

inmaculados crecían alrededor de sus orillas, enmarcando el hermoso reflejo del cielo estrellado con verdes y marrones. Las criaturas de la Tierra Media, tanto los errabundos kelvar (animales) como los maiar (sirvientes menores de los Valar) eran incapaces de pasar junto al maravilloso océano sin admirar su belleza.

#### 3.1.1 LA EDAD DE LAS ESTRELLAS

Los primeros de los Hijos de Iluvatar en pasar a través de las tierras de Rhûn fueron los Eldar, que aceptaron la llamada de los Valar y acompañaron a Orome el Cazador en su gran viaje al oeste. Pero como se dice en el Silmarillion, muchas casas de los Eldar quedaron atrás admirando las maravillas de la Tierra Media que se iban encontrando a su paso. Así pues, un grupo de Eldar estrechamente ligados a la casa de Olwe al mirar por primera vez las aguas del Mar Interior decidieron abandonar a la gran hueste élfica. Su líder era Folwë, hermano del rey de los Teleri. Se construyeron un reino en los bosques al norte y al este del mar y engrosaron así las filas de los Umanyar, los Eldar que nunca vieron la luz de los Árboles.

Los elfos del Agasha Dag se dieron el nombre de Uialrim (S. Pueblo de la Oscuridad Crepuscular) debido a su gran amor a la luz de las estrellas de Varda reflejadas en las aguas del Mar Interior. Durante años interminables vivieron aislados bajo las ramas de Agasha Dag, separados del resto de su gente y poco dispuestos a abrirse a otras razas cuando estas acudieron a las tierras en torno al Mar Interior.

#### 3.1.2 EL DESPERTAR DE LOS ENANOS

Muchos años después del despertar de los Primeros Nacidos, los Hijos de Aule, los Enanos, se agitaron en sus lechos de tierra y empezaron su eterna tarea de modelar la tierra. Los siete padres de los enanos despertaron en siete lugares separados de las grandes Montañas de Hierro que ocupaban el norte de la Tierra Media en aquel entonces. Mientras la población de las siete casas crecía, también sus dominios crecieron. Al norte de Rhûn estaban los hogares originales de dos de los siete padres, Bavor y Thelor, mientras que el pueblo de Durin despertó en monte Gundabad y ocupó las tierras del norte de Rhovanion.

Sin embargo, las Montañas de Hierro eran creación y dominio de Morgoth y las siete casas vieron probado su valor y poder desde sus primeros días por los sirvientes del Gran Enemigo. Las casas de Thelor y Bavor dejaron a un lado las rivalidades existentes y unieron fuerzas para defender sus hogares en el norte. A pesar de esto, al final los Enanos fueron incapaces de resistir en sus hogares ancestrales y tuvieron que emigrar al sur para evitar su total esclavizamiento por el Negro Enemigo del Mundo. El pueblo de Thelor emigró al sur y al oeste y creó reinos bajo los picos de

las Montañas Grises. El pueblo de Durin vago por las tierras occidentales por un tiempo y se acabó asentando en diferentes lugares; el más oriental de estos lugares fue la fortaleza de Azanulinbar-dum (Khuz. Hogar del Valle Rojo) en las colinas de Hierro. El pueblo de Bavor viajó al sur a través de Rhûn y Rhovanion y se asentó en las Ered Angurath, parte del cerco montañoso de Mordor.

Sin embargo, a mitad de camino a través de las planicies de Rhûn, un joven enano llamado Runin Cabezota condujo a un pequeño grupo de su gente por un camino diferente, en busca de unas montañas que había visto en una visión. Encontró los picos que buscaba en la costa oeste del Mar Interior, en una cordillera que más tarde sería conocida como la Columna de Uldona. Estas montañas costeras recibieron el nombre de Zinaramahal (Khuz. Corazón de Aule). Bajo el monte que bautizaron Hathur-nabundurok, cavaron el pequeño pero elegante reino de mármol y caliza de Kablik-madur.

### **3.1.3 LAS PRIMERAS MIGRACIONES DEL HOMBRE**

En algún momento en los primeros años de la Primera Edad del Sol, el hombre hizo su aparición en Rhûn. Cruzó las llanuras abiertas del este como un fugitivo que quiere dejar atrás un turbio pasado. El primer grupo era pequeño y pobre. Eran los ancestros de Beor, que durante un breve espacio de tiempo se asentaron en las laderas occidentales de la Columna de Uldona antes de seguir su camino. Poco después de su llegada, un segundo y más numeroso grupo de hombre entró en la región. Estaban ligados estrechamente a los ancestros de Beor, pero se habían separado de ellos tiempo atrás. En sus viajes por las llanuras, aprendieron a domesticar el caballo y las ovejas, un éxito que contribuyó decisivamente a su fortaleza. Estos hombres pasaron por el norte tras llegar a la costa este, rodeando el bosque de Rhûn a lo largo del camino hasta las Colinas de Hierro. Este segundo grupo era más diverso que sus primos asentados en la Columna de Uldona. Los que se asentaron a lo largo de las lindes norte y oeste del Agasha Dag levantaron sus campamentos al abrigo de los árboles, pero apacentando sus rebaños en las llanuras. Unas pocas tribus llegaron a hacer sus casas en la costa norte del Mar Interior y con el paso del tiempo aprendieron a construir barcos y navegar con ellos. En conjunto, estas tribus fueron el germen de las futuras culturas nórdicas de Rhûn, notables sociedades que dejaron huella en la historia regional.

Siguiendo de cerca los pasos de los nórdicos venía el pueblo Daen. Eran una gente más reclusiva que sus predecesores nórdicos y trataron de evitar el contacto con otros grupos de hombres. Las tribus que se asentaron a lo largo del Mar Interior formaban parte de

la segunda oleada Daen desde este. En lugar de seguir los pasos de la primera oleada, que pasaron por el sur de Mordor y no entran en esta historia, la segunda oleada evitó la tierra árida de Khand y dando un gran rodeo a través de las fronteras este y norte de Mordor, avanzaron hasta ser frenados por el Aguada de Guerra. En este punto se produjo la primera separación de los daen de Rhûn, cuando algunas tribus consiguieron cruzar el río y siguieron hacia el oeste mientras el resto se quedaba en la orilla oriental. Los que se quedaron en Rhûn adoptaron el nombre de Donath y su historia es diferente a la de sus primos occidentales que llegaron hasta Gondor.

Los Donath se quedaron durante años en las orillas del Aguada de Guerra, cazando y recolectando en el fértil valle fluvial y ocasionalmente acechando a las grandes manadas de las llanuras. Fue la promesa de mejor caza en Talath Harroch lo que provocó una nueva división que llevó a dos tribus al flanco suroccidental de la Columna de Uldona, las tierras ya abandonadas por los ancestros de Beor. Mientras el resto de los Donath se adaptaba a la vida en la costa sur, estas familias se refugiaron en las abundantes cuevas naturales de la región, mientras seguían las rutas migratorias de la cabra montesa. Esta existencia nómada les llevaría a las colinas y valles elevados que forman la cuenca hidrográfica del río Uldona. Las tierras altas de la Columna de Uldona resultaron ser un lugar ideal para estas tribus, con abundante refugio y buen terreno para la caza y la recolección.

La más numerosa de las dos tribus de las tierras altas era la de los Broendon (Dn. Gente de Broen) que reclamaron como propia las fuentes del Uldona y la línea de colinas quebradas que se extendía hacia el noroeste, hacia Rhovanion. La más pequeña era la de los Rhídon (Dn. Gente de Rhí), una colección de doce clanes que construyeron sus hogares en las estribaciones septentrionales de la Columna de Uldona, entre el Río Rápido y la costa del Mar Interior. Ambas tribus establecieron pronto contacto con el pueblo de Runin y el trueque de pieles y carne por herramientas enanas y lanzas de caza quedó institucionalizado antes del primer siglo desde el asentamiento de los Donath.

### **3.1.4 LA ALIANZA DE HOMBRES Y ENANOS**

En los últimos años de la Primera Edad, los ataques de Morgoth contra los Pueblos Libres se incrementaron dramáticamente. Justo mientras el asedio de Angband en Beleriand protegía a sus gentes de la crueldad de las huestes de Morgoth, se formó una alianza en el norte de Rhûn para impedir el paso de los sirvientes del mal en tierras que por lo demás estaban desprotegidas. Esta liga se constituyó entre los bien armados nórdicos de Rhovanion del norte y Rhûn y las tres casas de enanos presentes en la región. El área bajo la vigilancia de los

exploradores enanos y humanos abarcaba desde las faldas orientales de las Montañas Nubladas hasta la costa oeste del Mar Interior. Ambos pueblos resultaron enormemente beneficiados de esta alianza. A cambio de productos del pastoreo de los nórdicos, los enanos ofrecían herramientas y armas de acero. El éxito de los Norteños permitió su expansión por el norte de Rhovanion y el valle del Anduín. Al final, tres grandes tribus emigraron a las mismas fronteras de Beleriand y entraron en la historia de la Guerra de las Joyas. Eran los ancestros de Hador, cuyo pueblo se ganó una gloriosa reputación por sus hazañas en el Oeste.

### 3.1.5 EL GRAN CATACLISMO

La ira de los Valar que terminó con el reino de Morgoth trajo profundos cambios a la geografía y la historia de Rhûn. El hundimiento de Beleriand en el oeste provocó destructivos temblores y un aumento en la actividad volcánica de la región. El fondo del Mar Interior se quebró y la Columna de Uldona se elevó varios cientos de metros. Las fisuras del fondo marino llegaron a inundar la parte de las Profundidades excavada bajo el mar, aunque las repercusiones de esto no se sintieron durante varios siglos. La elevación de la Columna de Rhûn creó una meseta montañosa en la costa occidental con tremendos acantilados de roca que se elevaban cientos de metros sobre el nivel del mar. Comarcas enteras de la costa este se tambalearon y cayeron al mar, doblando la superficie marina. Muchas aldeas costeras elficas resultaron destruidas durante la inundación, desplazando permanentemente a los supervivientes al boscoso y más elevado interior.

El gran cataclismo también se llevó las vidas de muchos enanos y hombres que vivían en la Columna de Uldona. Clanes y familias enteras quedaron enterrados en sus cavernas cuando deslizamientos y terremotos redibujaron el paisaje. Las agradables laderas llenas de árboles pasaron a ser agrestes e inhospitas pendientes muy por encima de la línea de bosques. Vastos sistemas de cavernas quedaron al descubierto cuando los ríos subterráneos que las habían creado las abandonaron como fruto de la subida del nivel de las montañas. La más clara prueba de esta elevación puede verse en la garganta del río Gweléth, donde los afluentes forman cascadas de varios cientos de metros desde lo alto de la meseta hasta el lecho del río principal.

## 3.2 LA GRAN POBLACIÓN DE RHÛN

*“Y tras la victoria de los Señores del Oeste, aquellos hombres malignos que no habían sido destruidos volvieron al este, donde muchos de su raza aún vivían en las tierras salvajes, sin ley ni amo, rechazando por igual las llamadas de los Valar y de Morgoth. Y los*

*hombres malignos fueron ante ellos y les arrojaron por encima una sombra de terror, y los eligieron como reyes.”*

-El Quenta Silmarillion-

### 3.2.1 LA AMENAZA BARADHRIM

Antes de su derrota a manos de sus hermanos Valarin, Morgoth había reunido un gran ejército de hombres malignos. Eran recién llegados desde el este, conocidos por los occidentales como “Hombres Cetrinos” o Baradhrim. La fuerza militar de estas tribus, su dominio del combate a caballo y su inquebrantable atracción por la brutalidad les permitió convertirse en amos de esclavos, capitanes y maestros herreros al servicio de Angband. Entre los enemigos humanos e incluso elficos de Morgoth se les temía como enemigos hábiles y sin escrúpulos. Por fortuna, ni ellos ni ninguno de los sirvientes de Morgoth pudo resistir la carga de Tulkas y solo su habilidad como jinetes les permitió escapar más rápido y más lejos de la ruina de Beleriand.

La huida de los Baradhrim los llevó a través del norte de Eriador y por los pasos del norte de las Montañas Nubladas. En el alto Anduín se tuvieron que enfrentar a la alianza de nórdicos y enanos. Aunque no pudieron vencer a la alianza y asentarse en el norte de Rhovanion, su superioridad numérica les permitió forzar el paso a través del valle del Anduín y el norte del Bosque Verde hasta llegar a las tierras en torno al Mar Interior. Con el tiempo habitaron las tierras al este de las Colinas de Hierro y al norte del mar. Con nórdicos pobremente armados en el oeste y suroeste como única amenaza, los Baradhrim decidieron que aquellas amplias planicies eran un hogar adecuado y establecieron pequeños feudos propios. En sus nuevas tierras llevaron una existencia nomada, desplazándose en cuanto los pastos de una región ya no podían alimentar a sus rebaños. El paso del tiempo no cambió la enemistad entre los baradhrim y los nórdicos y la guerra a lo largo de la frontera entre ambas culturas fue constante durante siglos.

### 3.2.2 LOS TRASGOS DE LA COLUMNA DE ULDONA

El Gran Cataclismo fue la ruina de la mansión enana de Kablik-madur y el linaje de Runin inició la construcción de un nuevo reino en la Columna de Uldona. Liderados por su nuevo rey, Relin hijo de Runin, los enanos encontraron un gran complejo de cuevas excavadas por el agua bajo el fondo de un lago de montaña de aguas prístinas situado al sur de su antiguo hogar. A lo largo de tres siglos expandieron y modificaron las cavernas hasta que superaron la belleza de su antiguo hogar perdido. Las minas alcanzaban las más lejanas esquinas de la cordillera y

sus salas más elevadas miraban al mar a través de grandes ventanas. Las tres puertas del reino estaban protegidas por tres elevados pináculos llamadas las Bundusulzunbur (Khuz. Torres nubladas). Debido a la hermosura de su nuevo reino, lo bautizaron como Falek-dim (Khuz. Hogar de las Aguas Movedizas). Además, durante la excavación, la gente de Relin encontró una crecida cantidad de gemas y metales preciosos, haciendo de Falek-dim un reino rico.

Como siempre sucede, rumores acerca de esta nueva riqueza de las gentes de Relin se difundieron por todo Rhûn y no paso mucho tiempo hasta que los trasgos de la numerosa pero pobre tribu Uruk-marzguram (Or. Orcos de la Calavera Aplastada) supieron del hallazgo. A finales del 521 de la Segunda Edad, los orcos partieron de su hogar en las montañas de Ceniza, cruzaron la llanura de Gathod y empezaron su ataque contra Falek-dim. Los subditos de Relim no eran un pueblo guerrero y en menos de un año, los orcos tomaron dos de las tres torres y la mitad este del reino. Relin y su gente abandonaron su hogar y se dirigieron al sur para encontrarse con el resto de su pueblo en el 522.

### **3.2.3 LA LLEGADA DE LOS ULGATH**

A principios del siglo tercero de la Segunda Edad una nueva oleada masiva de tribus humanas entró en el valle del Talathrant desde sus tierras natales en el este. El primero de estos pueblos fue el de los Nardhrim que reclamaron todo el valle del Talathrant. Sin embargo, tras ellos venían los mucho más feroces Ioriag que se enfrentaron constantemente a los Nardhrim. En el 262 de la Segunda Edad, una alianza Ioriag encabezada por los belicosos variag arrebató a los Nardhrim gran parte del valle del Talathrant. El conflicto entre ambos pueblos continuo durante el siguiente siglo hasta que la llegada de nuevas tribus aliadas con los Ioriags inclinó la balanza en contra de los Nardhrim.

Estos nuevos aliados de los Ioriag estaban encabezados por un gran grupo de tribus que se autodenominaban los Ulgath (Ul. Primer pueblo). Los Ulgath eran un pueblo diverso desde el principio y al poco de su llegada al Talathrant se dividieron en dos grupos culturalmente diferenciados. El grupo del sur adoraba a Morgoth (al que llamaban Kragul) y al demoniaco reydios de los Variag, Rakadsaol. Bajo la tutela de los variags aprendieron la doma del caballo y se convirtieron en guerreros temidos por derecho propio. Pronto obtuvieron vastos territorios de tierra fértil al norte de la región Ioriag de Relmether, desde donde contribuyeron en mucho a proteger el flanco norte del reino variag.

Por el contrario, el grupo septentrional trataron de buscar pastos separados para su ganado y se negaron a aliarse con los variags. Cruzaron el Talathrant y merodearon por las praderas del norte conocidas como

Llanuras Vacías, siempre cerca de las fronteras de sus parientes del sur. Como nunca se unieron a los variags, aprendieron los misterios de la monta muy gradualmente y siempre prefirieron huir al combate directo. A medida que los Ulgath del sur se hacían más poderosos y agresivos, las tribus del norte tuvieron que desplazarse más y más hacia el oeste. Y en el siglo septimo establecieron contacto con los Baradhrim.

### **3.2.4 VASALLOS DE LOS CAUDILLOS BARADHRIM**

Los Variag dominaron con mano firme el valle del Talathrant durante varios siglos antes de que su garra sobre el resto de los Ioriag se aflojase. En el 596 de la Segunda Edad, el valle fluvial fue escenario de una nueva guerra en la que un levantamiento Ioriag derribo a los Variags a pesar de la leal ayuda de los Ulgath del sur. Esta nueva confederación ioriag se apropió de la parte alta del valle (la región de Relmether) e hizo la guerra a los Ulgath del sur por su apoyo a los variags. A pesar de esto, los Ulgath fueron capaces de defender sus tierras hasta mediados del siglo octavo. En el 730 S.E. varias derrotas clave obligaron a los Ulgath a desplazarse hacia el norte, apartando a los Ulgath norteños completamente.

En las Llanuras Vacías, los Ulgath vagabundos eran presa fácil para los feroces Baradhrim. Al principio, los rebaños fueron robados y la gente castigada por atreverse a vivir en tierra reclamada por los caudillos baradhrim. Pero a medida que más y más tribus fueron ocupando tierras que después de todo estaban infrautilizadas, los Baradhrim dejaron de espantar a los Ulgath (que de todos modos siempre acababan volviendo) y empezaron a exigir un tributo de ganado y mujeres. Los Ulgath del norte tenían poca elección al estar rodeados por pueblos hostiles y la mayoría aceptó el gobierno de los Baradhrim a cambio de una relativa paz. Como los Ulgath eran una sociedad matriarcal, los Baradhrim pronto adquirieron legítimos derechos a la jefatura de los Ulgath septentrionales, uniéndose estrechamente a ambos pueblos. Las tribus vasallas empezaron a llamarse los Murgath (Ul. El Pueblo Atado) y muchas de sus tradiciones cambiaron para adoptarse a las nuevas circunstancias.

### **3.2.5 HUIDA**

Aunque su migración a tierras más al norte les dio un breve respiro, los Ulgath del sur fueron atacados de nuevo por los Ioriags de Relmether en el decimo y undecimo siglos de la Segunda Edad. Muchas tribus encontraron refugio en las salvajes colinas de Kykurian Kyn o en las remotas regiones del norte del Talathrant. El resto formaron un núcleo de guerreros forjados al fuego de la batalla y moldeados a golpes de espada siempre enfrentados a ataques cada vez peores de sus

enemigos. Al comienzo del siglo doce, las tribus no podían más tras haber sido completamente apartadas de su territorio original. De común acuerdo, las matriarcas decidieron que el valle tendría que ser completamente abandonado y su pueblo se mudó a las extensiones sin caminos de las Llanuras Vacías.

La huida de los Ulgath del sur fue un viaje épico a través de tierras reclamadas por los hostiles Baradhrim y Murgath. Al final, las tribus fueron empujadas contra las orillas surentales del Mar Interior. En este nuevo hogar, las debilitadas tribus adoptaron un nuevo nombre: los Urgath (Ul. El Pueblo Errante) y trataron de reconstruir algo semejante a su antigua gloria. Pasaron varios siglos antes de que los Urgath consiguieran algo comparable a su pasado.

En el norte no todos los Ulgath septentrionales estaban dispuestos a adoptar el nombre de Murgath para vivir como siervos de los crueles baradhrim. La vuelta de la esclavitud a la sociedad baradhrim llevó a esta cultura a redescubrir sus negras tradiciones y la adoración a Morgoth que tanto había marcado sus destinos. Cada vez con más frecuencia, el tributo exigido a los Murgath sería de sangre para el sacrificio más que de ganado. Muchos Ulgath no pudieron soportar semejante esclavitud, incluso a costa de abandonar sus rebaños y vivir como salvajes.

A mediados del siglo doce de la Segunda Edad, bandas desorganizadas de Ulgath empezaron a aparecer en las linderas del Agasha Dag y en las colinas al norte del mar. Esta zona era el territorio más oriental habitado por los nórdicos de Rhovanion, enemigos jurados de los Baradhrim. A pesar de su odio común hacia los viejos orientales, había pocos recursos y la tierra era demasiado pobre para que ambas culturas coexistieran pacíficamente y en muchas ocasiones los nórdicos empujaron a los Ulgath al interior del bosque. En el 1148 de la Segunda Edad grupos de refugiados Ulgath llegaron al más fértil y abrigado bosque en torno al valle del Agach. Aquellos descubrieron las aldeas de una dinámica cultura marinera de nórdicos que había logrado escapar hasta entonces de las incursiones de los Baradhrim.

De nuevo, los nórdicos y los Ulgath eran extraños mutuamente y las relaciones entre ambos grupos fueron inicialmente tensas. El bosque, el río y el mar eran, a pesar de todo, una buena fuente de recursos para los que sabían explotarlos. La vitalidad de las aldeas nórdicas se vio escasamente perturbada por la llegada de los Ulgath y las relaciones nunca degeneraron en hostilidad abierta. Al comienzo del invierno, los Ulgath estaban desesperadamente necesitados de ayuda. Su ganado era escaso y el territorio demasiado nuevo para enfrentarse con esperanzas a los largos meses de frío. En su penuria, los nórdicos se apiadaron de ellos y les ayudaron durante el largo invierno.

Aunque su población se había reducido al llegar a la primavera, los Ulgath se beneficiaron enormemente de su contacto con los nórdicos. Mientras muchos Ulgath permanecieron cerca de sus nuevos amigos, otros aprovecharon las habilidades náuticas aprendidas para explotar zonas de costa más al oeste. Este grupo avanzó al oeste a lo largo de los siglos doce y trece hasta llegar a la desembocadura del gran Fola Salenin (llamado Celduin por los occidentales que quiere decir río Rápido) y el territorio de los Donath Rhidon. Los Donath y los Ulgath pronto establecieron buenas relaciones de vecindad y una provechosa relación comercial. En lugar de seguir expandiéndose hacia el oeste ocupando las tierras y caladeros de los Rhidon, los Ulgath emigraron río arriba y se asentaron en el valle del Salenin. Estas aldeas fluviales y la cultura que evolucionó a lo largo de los márgenes del río pasaron a autodenominarse Gargath (Ul. Pueblo del Río).

### **3.3 EL LUGARTENIENTE DE MORGOTH**

Al comienzo del segundo milenio de la Segunda Edad, las tierras en torno al Mar Interior estaban repletas de hombres procedentes de todos los puntos de Endor. Allí estaban los Baradhrim y sus subditos-esclavos. Al norte los norteños de Rhovanion y una pequeña cantidad de refugiados Ulgath. A lo largo de la costa oeste y sur prosperaban las aldeas de pescadores Donath. En el sureste, los Urgath vivían en libertad con sus rebaños. Tal era el escenario que vio Sauron, espíritu de fuego, cuando por primera vez puso sus ojos en la tierra llamada Rhûn.

#### **3.3.1 LOS ANILLOS DE ATADURA**

A mediados de la Segunda Edad, recayó en la maldad de la que había abjurado y se preparó para la dominación de la Tierra Media y sus habitantes. En el año 1000 escogió Mordor como el lugar más adecuado a sus necesidades y empezó la construcción de la Barad-dûr. Desde el principio, Sauron vio en Numenor y los reinos elficos sus mayores rivales para el futuro. Para combatir la creciente influencia de Numenor y sus colonias en la Tierra Media, Sauron sabía que necesitaría muchos poderosos sirvientes. Como lugarteniente de Morgoth que había sido durante la Primera Edad, Sauron sabía cómo volver los corazones de los hombres unos contra otros. Para este fin, Sauron concibió los Anillos de Atadura, poderosos artefactos capaces de atar el alma de uno de sus sirvientes humanos a la Tierra Media de forma indefinida.

Los tres Anillos de Atadura que han marcado mucho de la historia de Rhûn fueron trabajos relativamente tempranos de la carrera de Sauron como Forjador de Anillos. Cuando Sauron los creó no había descubierto los secretos que llevaron a los más poderosos Anillos

de Poder que contribuyo a crear en años posteriores. Por esta razon, los Anillos de Atadura proporcionaban a sus dueños menor poder que los Anillos de Poder y estaban sujetos a importantes limitaciones que les hacian muy inferiores. Estas limitaciones hacian por un lado que Sauron supiera que el portador original tendría que ser considerablemente poderoso de forma natural, una gran fuerza de voluntad y una inquebrantable devoción a Mordor; y por el otro que los Anillos de Atadura no podían prolongar la vida ni proporcionar forma física al espectro tras la muerte de su cuerpo. Lo que hacían era atar al espíritu no muerto al anillo tras la muerte de su cuerpo. El espíritu podía entonces poseer al siguiente portador, suponiendo que este fuera más débil de voluntad que el espíritu que le intentaba poseer. Escoger un nuevo cuerpo era una opción delicada en la que había que valorar tanto la fuerza de cuerpo y mente como la voluntad de resistencia del alma a destruir. Este fue un crucial detalle que ni el propio Sauron ni sus servidores comprendieron completamente hasta varios siglos después.

Hacia el final del siglo trece de la Segunda Edad, Sauron había completado varios Anillos de Atadura y estaba listo para iniciar la larga búsqueda de un sirviente humano adecuado para convertirse en el primer portador. Sin embargo en aquel entonces su atención estaba centrada en la más urgente y prometedora tarea de someter a los elfos de Eregion y Rhûn fue respetado durante unos cuantos años más antes de que Sauron prestara la debida atención en el asunto menor de someter a sus habitantes.

### **3.3.2 LOS ODHRIAGS Y SU CONCILIO**

En el 1641 de la Segunda Edad, un nuevo pueblo entró en las tierras de Rhûn dejando su marca en el tapiz cultural de la region. Estan eran las tribus Otyassi, un pueblo Aharic relacionado vagamente con los Ioriag y Ulgath de Rhûn que procedían de sus tierras natales en el lejano sur del continente tras ser expulsados por colonos de Numenor. En Acana, los Otyassi eran un pueblo avanzado que conocía la lectura y la escritura, el comercio y el trabajo del metal y la piedra. Sin embargo, años de migración a traves del corazon del continente les había reducido a una sordida colección de sombríos individuos faltos de todo menos determinación y fuerza de voluntad. La ruta de su migración les llevo con rumbo norte a lo largo de las laderas orientales de las Ered Harmal y a traves de la nación Ioriag de Nurad. Allí las tribus hubieran encontrado su final de no haber sido por la astucia y preclaridad de un joven lider tribal llamado Muhlmek el Fuerte.

Además de guerrero y lider militar de cierto talento, Muhlmek era un gran diplomático y conocedor de la historia. Tras la entrada de su pueblo en nurad,

Muhlmek fue el primero en ver las profundas divisiones entre las diferentes tribus Ioriag de la region. Antes que permitir a su gente convertirse en una de tantas tribus en pugna en su nueva tierra, Muhlmek localizó a un grupo desesperado, los Aivriags y les ofreció ayuda inmediata a cambio de un pacto de no agresión. Los líderes Otyassi y Aivriag se reunieron a lo largo de tres días y en la noche del tercero, sellaron un pacto de sangre que unió a ambas culturas en un solo pueblo. Llamandose a si mismos los Odhriags (Od. Tribus del Ocaso), juraron protegerse como hermanos y aliados, lo que les permitió sobrevivir juntos donde por separado hubieran perecido.

Pero aunque los Odhriags sobrevivieron a su entrada en Rhûn al principio no prosperaron. Los Variags de Khand eran un pueblo poderoso y brutal con el que estuvieron en guerra constante. Al final, los Odhriags fueron empugados hacia el oeste, a traves de los pastos de los Urgath y hasta las aridas praderas entre las Montañas de Ceniza y el Mar Interior. La proximidad de sus nuevas tierras al reino que Sauron creaba en Mordor convirtio a los Odhriags en objetos del interes de Sauron, un desafortunado hecho que marcaría la historia de los Odhriags durante siglos.

### **3.3.3 EL GUARDIAN DE LAS ALMAS**

A pesar de las dificultades sufridas por los Urgath en su largo viaje hasta las costas del Mar Interior, muchos aspectos de la cultura Urgath permanecieron inalterados hasta mediados de la Segunda Edad. Como los Urgath eran un pueblo dedicado al pastoreo, el panteon Urgath estaba lleno de cambiantes deidades más unidas a la gente y los rebaños que el cambiante paisaje. Por esta razon, los sacerdotes Urgath eran los elementos más conservadores de la cultura y seguían con la adoración a Morgoth legada por aquellos de sus ancestros que habían visto al Enemigo del Mundo en la Primera Edad.

Cuando Sauron se infiltró entre los pueblos de Gathod, se dio cuenta rapidamente de la oportunidad que se le presentaba gracias a aquellos restos del reino de su maestro. Empezando en el 1688 S.E., apareció periodicamente ante los más influyentes sacerdotes Urgath como Kragul, Guardian de las Almas. La reaparición de su mayor deidad llenó a los sacerdotes Urgath de un fanatismo que arrolló tradiciones y autoridad, ligando a los Urgath a la voluntad de Mordor. Dos años después, Sauron escogió a uno llamado Lokuthor, chaman de una importante tribu Urgath, como primer portador de un Anillo de Atadura. Proclamado Sumo Sacerdote de Kragul y portador de un anillo menor, Lokuthor se convirtió en el más poderoso habitante de Gathod. Como servidor sauronico más poderoso en la zona, Lokuthor tuvo que consolidar el ascendiente del Señor Oscuro sobre los

pueblos locales, mientras Sauron se concentraba en los más prometedores acontecimientos que se desarrollaban en el oeste.

### **3.3.4 LAS DONCELLAS DE LA TIERRA DE FOLYAVULD**

En contraste con la revolución religiosa que sacudía la costa sur del Mar Interior, las culturas del noroeste de Rhûn fueron alteradas profundamente de un modo diferente. En el 1690 S.E., tres ent-mujeres llegaron de las tierras altas en las que nace el Uldona y empezaron una gran labor que transformó el paisaje local y a sus habitantes. Aparecieron ante los Donath de la region y a los refugiados Gargath y a ambos enseñaron los más profundos secretos de la agricultura. Para las gentes a las que influyeron, las ent-mujeres eran sirvientes de la misma tierra. Partes del paisaje cobraron vida y revelaron los secretos de Arda a los ojos del hombre. En verdad, aunque la tecnología agrícola fue un paso significativo en la evolución de las culturas locales, el impacto religioso de la visita de las ent-mujeres tuvo al menos la misma importancia.

Cada una de las ent-mujeres que vino a Rhûn tenía sus propias plantas preferidas y centró muchas de sus energías en zonas particulares. En las tierras altas, muchas especies de uvas arraigaron y los Donath Broendon se convirtieron en expertos vinicultores en unas pocas generaciones. En las tierras bajas, especialmente en el curso inferior del Fola Salenin y el Uldonin, los cereales como el maíz y el trigo se convirtieron en la principal cosecha de las aldeas Gargath. Los bosques se llenaron de poderosas plantas curativas y de flores salvajes cuyo néctar producía excele miel.

En un siglo, los Donath y Gargath pasaron de luchar por la supervivencia a ser los dueños de enormes excedentes agrícolas. Y a medida que más y más gente abandonaba la caza y la pesca como modo de vida, los que continuaron cazando y pescando disfrutaron de mayores capturas y se convirtieron en proveedores de sus propias existencias de carne seca, cuero y hueso. Hacia el final del siglo 18 de la Segunda Edad, las culturas de Folyavuld (Fo. Tierra de los ríos) controlaban el comercio en el norte de Rhûn. Una bendición que traería nuevos peligros a medida que el paso del tiempo cambiaba el equilibrio de poder en las llanuras del norte.

## **3.4 EL LARGO BRAZO DE MORDOR**

*“En el este y el sur todos los hombres estaban bajo su dominio y crecieron en poder en aquellos días y construyeron ciudades con murallas de piedra y eran numerosos y fieros en la guerra y estaban armados con hierro. Para ellos Sauron era rey y dios y le*

*temían en demasía, porque su casa tenía un cerco de fuego.”*

-El Quenta Silmarillion-

### **3.4.1 LA GUERRA DEL NORTE**

Al final del siglo diecisiete de la Segunda Edad, Sauron optó por mecanismos más directos para imponer su voluntad de dominación a los pueblos de la Tierra Media. La mayor parte de aquellos que esten familiarizados con la historia del Oeste, sabrán que Sauron les hizo la guerra a los elfos de Eregion para hacerse con los Anillos de Poder. Lo que es menos conocido es que Sauron también declaró la guerra a los nórdicos de Rhûn en aquel tiempo a través de su influencia sobre las tribus Baradhrim. Sauron había oído de los Baradhrim y su negro pasado siglos antes, a través de los exploradores Urgath de Lokuthor. Aunque aun se recordaba la derrota en la Guerra de la Colera, los “sabios” de las tribus profetizaban el retorno de su Negro Amo y la gloria de la que habían gozado en su día. Para Sauron fue fácil aparecerse ante ellos en la forma de su antiguo dios Rakana-Kiral (Ar. Rey del Mundo, el nombre de Morgoth en el panteón de los Baradhrim).

En este papel, Sauron convenció a los Baradhrim más occidentales, pertenecientes a las brutales tribus Szeldor y Vulszev, a atacar a los nórdicos de Rhûn. Además de debilitar a un pueblo orgulloso y valiente, el desplazar a los Norteños reforzaría el control de Sauron sobre el Mar Interior, una región que controlaba todo el flanco norte de Mordor. Tras dos años de guerra, las dos tribus de Baradhrim derrotaron completamente a los divididos nórdicos, forzándoles a internarse en Rhovanion en el invierno del 1696 S.E.. Ardatha Szrel, señor de la guerra de los Szeldorn, reclamó las fértiles tierras a lo largo de los cursos del Pola Salenin y el Aguas Rojas y las amplias llanuras al noreste de los Szeldorn se llenaron de tribus Murgath leales a los Baradhrim. Los belicosos señores Szeldorn establecieron feudos desde la desembocadura del Aguas Rojas hasta su nacimiento, donde había abundantes yacimientos de hierro. La competencia por estos recursos minerales llevó a la guerra abierta entre los enanos de Azanulinbar-dûm y los guerreros de Ardatha, que llenaron de toscos fuertes la zona de los yacimientos. De hecho, Ardatha levanto la primera capital Szeldorn en un lugar llamado Adumovas (Sz. Lugar de Hierro), visible desde las Colinas de Hierro.

Para los Vulszev, la guerra contra los nórdicos fue menos por el deseo de mejores tierras que por deseo de derramamiento de sangre. El odio entre los Vulszev y los nórdicos venía desde mucho tiempo atrás, regularmente alimentado por injusticias cometidas por ambos bandos. Por esto, los Vulszev no interrumpieron sus ataques pasados los dos años y prolongando la

guerra contra los nórdicos durante años, hasta que otras culturas y razas de puntos tan occidentales como Bosqueverde el Grande se vieron implicadas.

A lo largo de la orilla norte del mar, las aldeas de pescadores de los nórdicos y los Ulgath refugiados fueron atacadas sin misericordia. Antes que ser sojuzgados por sus enemigos, una parte importante de la población se agrupó y emigró por mar con rumbo este, a lo largo de la boscosa orilla. De este modo, burlaron a sus perseguidores y encontraron una bahía abrigada alimentada por un caudaloso río salido del bosque. Al río y la bahía le dieron el nombre de Kug (Ul. Niebla) debido a los gruesos mantos de niebla que a veces cubrían toda la bahía.

En el estuario del río talaron un claro y levantaron una elevada empalizada de madera para separar su hogar de los peligros del bosque, lleno de los hostiles Uialrim. Los elfos discutieron acerca de esta invasión de su territorio, pero al final decidieron apiadarse de los patéticos refugiados y decidieron no intervenir. Sin embargo, colocaron una guardia constante para controlar la expansión de los orientales. La ciudad que creció en ese lugar pasó a llamarse Kugavod (Ul. Ciudad de las Nieblas) y llegó a albergar a una exitosa cultura de pescadores y recolectores.

### **3.4.2 LA EVOLUCION DE LA CULTURA FOLYAVULDA**

Mientras el reino de Ardatha Szrel tomaba forma en las orillas del río Aguas Rojas, los cambios causados por la llegada de las ent-mujeres a Folyavuld se intensificaron. Bajo la tutela de las Doncellas de la Tierra, los Gargath empezaron a obtener excedentes de grano que vendían a los Broendon a cambio de vino y a los Rhídon por los productos del mar. El vino de los Broendon se popularizó entre todas las tribus de Folyavuld y aunque el secreto de su producción se filtró a los Gargath y los Rhídon, el vino de los Broendon conservó su reputación como el mejor del país.

La cultura Broendon de las tierras altas se centraba en torno a Killindrow (Dn. Fortaleza Alta), un gran pueblo situado en las orillas del veloz río Uldona. En los tiempos en que vivían en las cavernas, los Broendon habían ampliado un vasto complejo de cavernas naturales en las colinas en torno a la aldea. A medida que su sociedad se inclinaba por el uso de edificios, las cavernas pasaron a ser sepulcros y bodegas. Los Rhídon eran la menos agraria de las tres tribus, prefiriendo arrancar su sustento del mar. Sin embargo, pequeñas granjas aparecieron a lo largo del valle del Gweléth para el cultivo de resistentes granos de las tierras altas y los viñedos necesarios para la pequeña industria vinícola doméstica.

Las tres tribus de los Gargath eran de lejos los más prósperos de la cultura de Folyavuld. Con la ayuda de

las ent-mujeres, transformaron el valle del Fola Salenin (anteriormente una serie de inhóspitos pantanos y denso bosque cerrado) en una sucesión de campos de maíz y cereales. Bajo la tutela de las Doncellas de la Tierra aprendieron a hacer pan y más tarde cerveza. Antes de la Guerra del Norte, los nórdicos de Rhovanon habían sido sus aliados y socios comerciales. Usando sus conocimientos de navegación fluvial, comerciaban con los Broendon llevando mercancías Uldona arriba. La ciudad de Uldonavan (Ul. Ciudad del Uldona) fue fundada en el 1735 S.E. en el último meandro del curso del Uldona y pronto se convirtió en la primera y mayor ciudad de Folyavuld. La mezcla de las culturas Gargath y Donath empezó entre los muros de esta ciudad, cuando los mercaderes de ambas ciudades empezaron a establecerse en la ciudad. Tras un período de negociaciones, en Uldonavan se llegó a una alianza entre los Gargath y los Donath y la ciudad actuó como capital informal del naciente país durante 150 años.

### **3.4.3 LA INVASION SZRELDORN DE FOLYAVULD**

En el vacío dejado a sus espaldas por Vulszev y Szreldorn en su avance hacia el oeste, se asentaron las tribus Murgath. Estas gentes estaban firmemente atadas a los Baradhrim, habiendo actuado como auxiliares y exploradores durante la Guerra del Norte. Para aplacar a sus vecinos Szreldorn, estas tribus pagaban un tributo anual de ganado. Los que se negaban a pagar se arriesgaban a enfrentar la cólera de los Szreldor, que podía acarrear la esclavización de la tribu y la incautación de sus rebaños. Cada matriarca Murgath sabía que el resto de tribus envidiaba sus rebaños y pastos y estaría dispuesta a unirse a la erradicación de la tribu rebelde a la menor excusa. Esta atmósfera de mutua desconfianza entre los Murgath les impedía unirse por encima del nivel de tribu, aún para rebelarse contra el yugo de los Szreldorn.

Con la base de riqueza derivando del ganado y los manadas de caballos hacia los tributos recibidos y el número de esclavos, la sociedad Szreldor pasó a ser dominada por nobles guerreros. Esta casta consolidó su posición gracias a un decreto de los Bromarja (Sz. Videntes) de la tribu que afirmaba que el derecho a mandar a los Szreldor pertenecía por designio divino al más fuerte de los patriarcas, el gran señor Szrel. Como instrumentos de la fuerza del rey-Szrel, los nobles guerreros eran sirvientes de la voluntad divina de Rakana-Kiral y, en consecuencia, hombres santos por derecho propio. Las únicas profesiones honorables para los varones Szreldorn eran la fabricación de armas, la cría de caballos y la guerra. Los patriarcas construyeron fuertes a imitación del del rey-Szrel, viviendo del vasallaje de las tribus Murgath. Durante los dos siglos siguientes, los Szreldor aterrorizaron a

sus vecinos nómádicos y gobernaron sin oposición las llanuras del norte.

Durante los siglos dieciocho y diecinueve de la Segunda Edad, el Fola Salenin actuó como una eficaz barrera entre los desorganizados merodeadores Szreldor y las prosperas poblaciones de los Gargath. Los descendientes de Ardatha Szrel eran relativamente indolentes y con cierta frecuencia los nobles menores les instaban a realizar proezas similares a las de su ancestro. Aunque era obvio que el asaltar las aldeas Gargath sería lucrativo, la falta de vados practicables impedía cualquier ataque de envergadura al otro lado del río.

Este periodo de inactividad terminó en el 1886 S.E., cuando Korlana Szrel ocupó el trono. Korlana había pasado su juventud como heredero en la frontera oriental y explorando el valle del Fola Salenin. Durante esos viajes concibió un plan para cruzar el Fola Salenin con fuerza, mediante el uso de grandes balsas para transportar las armas y monturas de las que dependían sus hombres. El cruce se llevó a cabo en el futuro emplazamiento de Ilanin a finales de la primavera del 1887 S.E., el primer año del reinado de Korlana.

Los Garath estaban absolutamente desprevenidos para hacer frente a este ataque y aldeas enteras fueron tomadas y sus habitantes esclavizadas. Durante los dos años siguientes, Korlana Szrel ocupó todas las tierras bajas del valle del Fola Salenin entre el río Uldona y el Mar Interior, aunque en el este, el territorio bajo su control se estrechaba entre las tierras altas y el ancho río. Los pocos que escaparon de los invasores se refugiaron en las tierras altas, donde guerreros Donath y Gargath trabaron juntos para sacar partido a su superior conocimiento del terreno. A lo largo del Uldona, los guerreros de Korlana se encontraron con una dura resistencia de Broendon y Gargath y su ofensiva se estancó. Al final de su segundo año de guerra, las tropas de Korlana tomaron Uldonavan y restringieron la resistencia a las tierras altas. El rey-Szrel proclamó su gran victoria y abandonó su carrera de conquista para centrarse en la administración de sus nuevos dominios. Aunque guerrero de corazón, el rey-Szrel era lo bastante sabio para darse cuenta de que obtendría mayores beneficios controlando la economía Gargath que destruyéndola con el saqueo. Los Szreldor no sentían inclinación por la agricultura o el gobierno diario de los campos, por lo que el rey permitió a clanes Gargath enteros permanecer intactos. El desmantelamiento de la estructura familiar de las aldeas hubiera llevado al colapso de la economía Garath, por lo que las matriarcas Gargath pudieron conservar su autoridad sobre los aldeanos a cambio de obediencia a lo dispuesto por los señores Szreldorn.

El joven rey-Szrel pasó los siguientes cinco años lejos de la capital de su padre en el Aguas Rojas resolviendo las dificultades de sus nuevos territorios y dirigiendo

operaciones de castigo contra los montañeses que habían demostrado ser incansables y escurridizos. El rey-Szrel llegó a comprender cuán inadecuado era el entrenamiento y equipo de sus jinetes para combatir en el terreno montañoso y boscoso de las tierras altas. Cualquier avance frente a los montañeses fue, como máximo, temporal. El propio Korlana murió en el 1893 S.E. en una emboscada tendida a su pequeño grupo de Szreldor durante una expedición de castigo en las colinas cercanas al mar. Su propio hijo Markova recuperó su cuerpo y lo llevó al borde del río donde levantó un tumulo en honor a su padre. Markova Szrel decidió levantar su propia capital en ese lugar y la llamó Szrel-Arkasa (Sz. Gloria de Szrel).

### **3.4.4 EL PUEBLO DE THELOR**

En el 2797 S.E., el rey enano Thelor llevó a su tribu desde las Montañas Grises hasta las salas caídas de Falek-dim. Con la ayuda de un Anillo de Poder, que Sauron dio a Thelor con la esperanza de esclavizarle, los enanos hicieron la guerra a los uruk-marzguram para recuperar la Columna de Uldona. Los orcos estaban firmemente asentados en la antigua mansión enana y no la abandonaron a pesar del poderoso ataque de los enanos. La guerra contra los orcos duró varios años y debilitó a ambos pueblos. Sin embargo al final, los enanos ganaron importantes batallas y expulsaron a los orcos de gran parte de Falek-dim, reestableciendo la presencia enana en Rhûn. Rebautizaron el reino como Nurunkizdin y reiniciaron la extracción de piedras preciosas y metales en la Columna de Uldona.

### **3.4.5 EL REINADO DE LOS REYES-SZREL**

Markova Szrel demostró ser un administrador mucho más capaz que su padre Korlana y rápidamente se ocupó de la formalización de los derechos de conquista sobre la tierra adjudicados a los nobles Szreldorn que se asentaban en el nuevo territorio. Los transbordadores en la confluencia del Donu y en Szrel-Arkasa se hicieron permanentes para regular el comercio entre los nuevos territorios y las llanuras del norte. Atraídos por la prometedor riqueza Gargath, la mayor parte de la nobleza Szreldorn reclamó nuevas tierras en el curso inferior del Fola Salenin, abandonando los fuertes que habían construido a lo largo del Aguas Rojas. Los únicos que quedaron en el norte fueron ricos criadores de caballos y los encargados de las minas de hierro del norte. El Viejo Camino de Hierro que corría en paralelo al Aguas Rojas y unía varios de los viejos fuertes, se extendió hasta el transbordador sobre el Donu y un asentamiento importante creció allí bajo el dominio de un poderoso clan Szreldorn, el clan Hos. Esta nueva ciudad fue conocida en años posteriores como Ilanin, aunque al

principio se la conoció con el nombre de su señor. Tanto en Ilanin como en Szrel-Arkasa se construyeron grandes forjas de hierro y ambas poblaciones eran visibles desde lejos por el humo negro de los fuegos de las fraguas.

IncurSIONES individuales en busca de esclavos en las tierras altas de Folyavuld fueron toleradas e incluso incentivadas por los reyes. La mayor parte de estos esclavos pasaban a formar parte de las propiedades del noble que patrocinaba la accion. Estos pequeños incrementos en la fuerza de trabajo ayudaban al buen gobierno de los feudos durante las epocas de siembra y cosecha, al termino de las cuales, los esclavos innecesarios eran vendidos a otros nobles o regalados al Rey. Los esclavos reales solian terminar sus vidas acarreado hierro en el Viejo Camino o en la construccion de monumentos en Szrel-Arkasa.

### **3.4.6 VIDA EN LAS TIERRA ALTAS**

Para los habitantes de Folyavuld, el impacto fisico y economico de la invasion Szreldorn quedo minimizado frente al trauma espiritual. Las Doncellas de la Tierra vieron en la invasion un signo de que aquellas tierras, a pesar de su fertilidad, no eran mas seguras que los jardines que se habian visto obligadas a abandonar en el valle del Anduin. Su trabajo en aquel lugar estaba tan condenado a perecer al fuego de la guerra como las Tierras Pardas a quedar asfixiadas por los humos venenosos procedentes de Mordor. La unica manera de garantizar la supervivencia de las Olvar que guardaban en edades por venir era partir en busca de una tierra protegida en la que crear nuevos jardines. Creian que si creaban muchos jardines, al menos uno tendría en algun momento la oportunidad de sobrevivir y desarrollarse sin interferencia. Las ent-mujeres abandonaron Folyavuld en secreto durante una noche de otoño en direccion a las llanuras del este.

La adoración a las ent-mujeres era una hebra firmemente enraizada en el tejido de la sociedad Folyavulda. Aunque abandonaron Folyavuld para siempre, la Diosa Madre Aldena y sus servidoras, las Doncellas de la Tierra, siguieron siendo adoradas por los descendientes. En torno a los jardines de las tierras altas, los lideres de los clanes levantaron poderosas ciudadelas para proteger a los jardines de mayores males y a la vez honrar la memoria de las que los habian plantado. Con el tiempo, esas ciudadelas y los hombres y mujeres que las guardaban aprendieron mucho en el arte de sanar. Las ciudadelas se convirtieron en depositos del conocimiento de la curacion y monumentos a la gloria de la Madre Tierra. Las sirvientas de las ciudadelas pasaron a ser conocidas como los Gyogarasag (Fy. Sociedad de Sanadores)y a ellos se confio la salud de las gentes y las tierras.

Aunque la sociedad Gargath quedo destruida en su mayor parte por la invasion, los Broendon y Rhídon estaban relativamente a salvo en las tierras altas. Exploradores y cazadores Donath mantenian en todo momento los ojos abiertos ante la posibilidad de incursiones Szreldorn. El arte de la emboscada en terreno cerrado y desfavorable a la caballeria Szreldorn se convirtiÓ en habitual en todas las tierras altas. Sin embargo, la vida en las tierras altas estaba a punto de ir a peor.

Aunque cada cosecha producía mejores uvas, la economia comercial Donath quedo destrozada ante la perdida de sus socios Gargath. Un modesto trafico sobrevivía entre las tribus Donath, pero al final, los Broendon se vieron forzados a depender de la caza. El enorme numero de refugiados Gargath no hizo sino agravar el problema cuando los Donath decidieron hacer honor a su alianza y aceptar a los refugiados en sus aldeas.

A lo largo de los años de ocupación Szreldorn, estos Gargath se integraron en la vida en las tierras altas. Demostraron ser buenos cazadores y leñadores y con el tiempo lograron adaptar algunos cereales a su nuevo hogar. Gracias a su comun adoracion a la tierra, no hubo discrepancias religiosas dignas de mencion. Aunque la autoridad patriarcal Donath era universalmente reconocida, las matriarcas Gargath mantuvieron su influencia sobre su propia gente. Con el tiempo, ambos pueblos se mezclaron tanto que la autoridad de las aldeas paso a ser detentada por un matrimonio gobernante, aunque la linea sucesoria seguía trazandose a traves del varon.

Los refugiados Gargath no se separaron completamente de sus esclavizados parientes de las llanuras. Los cazadores Gargath merodeaban por los campos de los Szreldor por la noche, manteniendo el contacto con los esclavos y a veces atacando en busca de armas y suministros. Tambien se convirtieron en el punto de acogida de los siervos que habían disgustado a sus amos y se exponian a ser vendidos a los campos de trabajo reales o aun peor. Cualquier sublevacion en las llanuras era apoyada, animada e incitada desde las alturas.

### **3.4.7 LOS REYES SACERDOTES DE LOS SZRELDOR**

Durante tres siglos, el reino Szreldorn de Folyavuld fue el más fuerte de Rhûn. La combinacion de una economia estable basada en el trabajo esclavo y la cultura guerrera de los Baradhrim llevo a los Szreldor a una cuspide de poder no experimentada desde la caida de Morgoth. En los Szreldor, Sauron vio un potencial pueblo vasallo con una larga historia de servicio al mal y una larga lista de exitos. Los Szreldor representaban un comodin que quizas pudiera usarse en el futuro contra la creciente fuerza de Numenor. Encontrar un

sirviente capaz de asegurar su control sobre ese reino se convirtió en una prioridad. Con este objetivo en mente, Sauron envió a Oraishapek el Desposeído (portador de un Anillo de Atadura) en el 2204 S.E.

Tras su llegada a la corte del rey-Szrel, Korlana Szrel IV, Oraishapek se presentó como un emisario de Rakana-Kiral que traía a los Szreldor grandes conocimientos como regalo por su fidelidad. Los Bromarja llevaban mucho tiempo profetizando el retorno de Rakana-Kiral y las palabras del Desposeído fueron aceptadas. Después de demostrar su dominio de la magia y conocimiento de la historia de su dios ante una asamblea de los Bromarja, estos le reconocieron como su superior y Sumo Sacerdote. El rey aceptó al Desposeído como su más estrecho consejero y de ahí en adelante tomó pocas decisiones sin consultar la voluntad de Rakana-Kiral.

Bajo la tutela del nuevo Sumo Sacerdote, la casta religiosa de la sociedad Szreldorn se instruyó en las artes de la magia negra y aprendieron a leer y escribir tanto su lengua como la lengua negra de Mordor usando las Tengwar. A la nobleza y los artesanos del reino, Oraishapek les enseñó cantería y la construcción de grandes barcos para el cruce de los ríos. Szrel-Arkasa se convirtió en una fortaleza de piedra en la que las forjas de hierro creaban las mejores armas y herramientas de Rhûn mientras las barcas traían materiales desde todos los rincones del reino. Estimulada por estas nuevas habilidades, la economía Szreldorn se desperezó. Los ingenieros descubrieron canteras de buenos materiales de construcción en las colinas al sur de Szrel-Arkasa y al norte del Mar Interior lo que condujo a campañas militares contra estas áreas. Se diseñaron pesadas barcas capaces de llevar mayores cargas desde las minas hasta las forjas y construcciones de Szrel-Arkasa. La travesía río arriba desde Szrel-Arkasa hasta las canteras del norte era tan temida por los galeotes esclavos que empezó a conocerse como Ulumur (Fy. Horrible trabajo). El mercado de esclavos aumentó en la misma medida que la demanda de obreros y galeotes. Las incursiones en las tierras altas volvió a ser una actividad provechosa y la guerra con las culturas de las mismas se reanudó con energía.

Cuanto más crecía la fortuna del reino, más crecía la influencia de Oraishapek y su orden de sacerdotes. Los Bromarja de Rakana-Kiral pronto tomaron el control de cada faceta de la sociedad Szreldorn y el emisario de Sauron pasó a disponer de un sinnúmero de posibles portadores del Anillo de Atadura, como quedó demostrado en el 2236 S.E. Los adeptos que entrenaba eran portadores perfectos: fuertes de cuerpo y mente y completamente devotos a la causa de Sauron. Entre los Bromarja, existía la creencia de que al aceptar la carga del anillo del Sumo Sacerdote, la mente de Rakana-Kiral se revelaba a su portador transformándose en un

ser distinto, más sabio y mucho más poderoso. Los envejecidos Sumos Sacerdotes (antiguos portadores) quedaban idiotizados por la pérdida de la presencia de Rakana Kiral (la pérdida del anillo) y se convertían en víctimas rituales para los sacerdotes. Lo que los Bromarja veían como una sucesión de poderosos Sumos Sacerdotes en realidad era solo el reinado ininterrumpido del espíritu de Oraishapek el Desposeído. Dieciséis veces cambió Oraishapek de cuerpo durante los siguientes cuatro siglos, acumulando durante el período mucha de la autoridad del rey-Szrel.

El primer rey-Szrel que puso todo el poder de su reino a plena disposición del Desposeído fue Ardatha Szrel X, quien en el 2576 se convirtió en un adepto a la orden sacerdotal. Siguiendo las sugerencias del Sumo Sacerdote, Ardatha entregó a su hijo y heredero a los Bromarja para que le educaran y adoctrinaran en la voluntad de Rakana-Kiral. El joven Lokor Szrel demostró al crecer que era un buen alumno y desde muy temprana edad conoció a la perfección lo básico de las lecciones de los Bromarja. En el 2603 S.E., Oraishapek escogió a Lokor como sucesor, colocándose en posición de asumir el pleno control del trono de Szrel-Arkasa. En el 2612 S.E., el Desposeído era Sumo Sacerdote de Rakana-Kiral y rey-Szrel. Sus súbditos le llamaron desde entonces Kromarsza Tarvas (Sz. El Rey Hechicero) y su nombre fue temido en el este de Rhovanion y el norte de Rhûn.

### **3.4.8 EL OSCURECIMIENTO DE RHÛN**

Con el final del tercer milenio de la Segunda Edad, el poder del reino de los Szreldor había alcanzado su apogeo. En ese tiempo, a través de artes de hechicería, Oraishapek percibió las cosas malignas que se movían en las cavernas bajo el Mar Interior. Sus investigaciones le revelaron la presencia de una profunda fisura en el fondo oceánico que llevaba hasta esas cavernas y que tenía el potencial de ser usada para oscurecer las aguas del mar y traer caos a sus orillas. El Kromarsza-Tarvas inició pesquisas en pos del modo de invocar a un horror desde las profundidades del mundo para mayor sufrimiento de los pueblos de Rhûn.

Para profundizar en esta investigación, Oraishapek inició la construcción de un gran templo y laboratorio en la elevada costa occidental. Los agentes del Desposeído pronto descubrieron un laberinto de cuevas en la garganta del río Gweleth a la que los Donath Rhídon conocían como Grob Norachd (Dn. Cascadas escondidas). Una cuidadosa exploración de las cavernas llevó a los espías hasta su final, el fondo de una gran sima hundida en la montañosa meseta de alrededor. Un lugar perfecto para la edificación, a poca distancia de la sima y desde el que se podía contemplar el gran Mar Interior fue descubierto poco después.

La construcción de Dradorny-Arnas (Sz. Ciudadela elevada), el complejo de templos que represento la mayor proeza logística y arquitectónica de los Szeldor, devoro una parte significativa de los recursos del reino durante los dos siglos siguientes para la obtención, transporte y colocación de los materiales necesarios. Se acarreo mármol desde las montañas cercanas y se construyó una carretera desde Szrel-Arkasa hasta Grob Norachd que fue denominada Narsza Trador (Sz. El Camino de las Sombras). Maestros canteros transformaron las cavernas naturales en una serie de escaleras y puentes capaces de soportar el movimiento de mercancías necesario para alimentar a los esclavos en las obras. Los tradicionalistas Rhidon de la garganta del Gweleth fueron brutalmente perseguidos y esclavizados para los trabajos en la meseta,

El templo completado fue usado como retiro y centro de enseñanza y se convirtió en el centro natural de la adoración a Rakana-Kiral. Sin embargo, más importante que esto fue el uso del lugar por Oraishapek para sus rituales mágicos destinados a despertar a las bestias de las Profundidades de su sueño de siglos. Muchos Donath y Gargath esclavizados murieron como sacrificios humanos en estos ritos y la costa rocosa alrededor de Dradorny-Arnas quedó llena de los huesos de las víctimas de Oraishapek. El esfuerzo del Desposeído se vio recompensado en el 2814 S.E., cuando Krazspol (Sz. Aleta roja), una gran serpiente marina, salió de los túneles subterráneos. Este fue el primero de muchos éxitos y pronto el Mar Interior se volvió aun más peligroso para pescadores y marineros.

## **3.5 LA GUERRA DE LA ÚLTIMA ALIANZA**

Con el comienzo del cuarto milenio de la Segunda Edad, Sauron apretó su puño en torno a los pueblos de Rhûn. Tanto Lokuthor como Oraishapek empezaron a preparar sus reinos para la guerra en ciernes en la que el Señor Oscuro obtendría por derecho de conquista el dominio sobre toda la Tierra Media. Aunque estos preparativos fueron brevemente interrumpidos en el 3261 S.E., cuando Sauron fue llevado como prisionero de los dunedain a Numenor, ninguna fuerza externa acudió a disputar a los sirvientes de la Sombra el dominio sobre las culturas del Mar Interior. A pesar de esto, los pueblos de Rhûn contaban con algunos valientes que lograron grandes cosas en aquellos tiempos oscuros.

### **3.5.1 EL FRACASO DE LOKUTHOR**

El retorno del espíritu de Sauron a Mordor en el 3319 S.E. fue la señal que Oraishapek había estado esperando para empezar los preparativos de la guerra que decidiría el destino de Rhûn y toda la Tierra

Media. Las forjas de Szrel-Arkana ardieron con llamas renovadas y fanáticos sacerdotes recorrieron el reino con la boca llena de historias apocalípticas que contagiaban su fanatismo al populacho. Algunas compañías Szeldorn recorrieron las llanuras del norte para recordar a los Murgath sus deberes para con sus amos y para con Mordor. Cuando la Tierra Negra llamo a las armas, la gente de Oraishapek estaba preparada.

En Gathod, Lokuthor hizo cuanto pudo para amalgamar a las diversas culturas de la zona en un ejército digno de Mordor, pero se sentía inseguro acerca de su capacidad para llevarles a la guerra. Los Urgath tenían muchos guerreros valientes cuya lealtad a los sacerdotes de Lokuthor y, por tanto, a Mordor estaba fuera de duda. Sin embargo, los Donath de la costa sur eran demasiado pacíficos como para suministrar una gran fuerza militar. Lokuthor consiguió crear una base de suministros y de alimentos en la costa sur, pero poco más podía hacerse con los pescadores de la orilla sur.

Los Odhriags, por otro lado, eran buenos guerreros que podían suministrar una fuerza significativa de guerreros para la causa de Sauron... si Lokuthor conseguía controlarlos. Esto se convirtió en algo más difícil de lo que estaba previsto. Los Odhriags eran ferozmente independientes y no les importaba luchar contra enemigos más poderosos con tal de preservar su identidad cultural. A pesar de todos sus esfuerzos, el Desposeído no fue capaz de garantizar la lealtad de los Odhriags cuando Sauron convocó a todas sus fuerzas para la guerra en el 3430 S.E. En aquel momento, Sauron ordenó a su sirviente que usase cuales medios fuesen necesarios para asegurar la obediencia Odhriag al estandarte de Mordor antes de la llegada de las huestes de Elendil y Gil-galad.

En el 3430 S.E., el líder de los Odhriags era Kasagul Hotun, poderoso guerrero de mente tan aguda como la punta de su espada. Kasagul pensaba que servir al Señor Oscuro de Mordor reportaría poco a los Odhriags, salvo la muerte prematura de sus hijos. En consecuencia, usó toda su influencia entre las tribus para promover la desobediencia a los edictos de Lokuthor. En el 3431 S.E., Lokuthor decidió llevar a cabo una jugada desesperada para cuya ejecución ordenó prender a Kasagul. Con el jefe rebelde ante sí, Lokuthor colocó el Anillo de Atadura en el dedo del caudillo Odhriag y entro en el cuerpo de Kasagul para poseerle y usar su influencia entre los Odhriags en beneficio de Mordor. Sin embargo, el Desposeído había menospreciado la fuerza de voluntad del viejo jefe y se vio obligado a pelear con él en cada movimiento y palabra. En ausencia de Kasagul, su hijo Khorgul Hotun siguió oponiéndose a servir a Sauron. Más tarde aquel año, Lokuthor-Kasagul reapareció entre su gente, manifestando un cambio de opinión y

apoyando el apoyo Odhriag a la causa de Sauron. Sin embargo, un preocupado Khorgul se nego a plegarse a las ordenes de su padre y se puso al mando de un grupo de disidentes que atacaban a los emisarios del Señor Oscuro cada vez mas abundantes en tierras Odhriag.

En los ultimos meses del 3433 S.E., los ejercitos de la Ultima Alianza marchaban sobre las fronteras de Sauron y el Señor Oscuro convoco a todos sus sirvientes a Mordor con cuantas fuerzas pudieran traer para derrotar a sus enemigos. A pesar de las ordenes de su maestro, Lokuthor permaneció paralizado en su trono en Gathod central en pugna con Kasagul Hotun por el control de su cuerpo. Aunque al principio Lokuthor habia prevalecido sobre Kasagul y usado su cuerpo para asegurar la lealtad de muchas tribus Odhriag, ahora estaba claro que Kasagul era mas fuerte. Lokuthor no era capaz de usar aquel cuerpo para quitar el anillo del dedo de Kasagul, liberandose de la fuerza de voluntad del caudillo Odhriag.

Cuando Sauron encontró a Lokuthor en este estado y se dio cuenta de que el Desposeido no era capaz de mantener unidos los muchos pueblos que hubieran debido seguirle a la batalla, el Señor Oscuro se enfureció. Con una palabra de terrible poder, Sauron destruyo la estructura de marmol del templo de Lokuthor, sellando el Anillo de Atadura y los espíritus atrapados de Kasagul y Lokuthor bajo muchas toneladas de ruinas. Así acabo el primer servidor de Mordor en Rhûn, junto con mucho de lo que se habia alcanzado en su nombre.

### **3.5.2 LA GRAN CONVOCATORIA Y EL ASCENSO DE DROZA KADAR**

Con los primeros meses del 3430 S.E. llegó a Mordor la noticia de la alianza entre Elendil y los elfos de Lindon. Sauron vio su mejor oportunidad para derrotar a sus mayores enemigos de un solo golpe, asegurandose el dominio de la Tierra Media. Envió mensajeros a todos los estados vasallos de Mordor, convocandolos para la guerra. Todo Endor occidental empezo a concentrarse en las tierras alrededor de Mordor para jugar su papel en las cataclismicas batallas que decidirian el equilibrio de poder en el oeste durante cientos de años.

El rey-Szrel estaba preparado para la llamada y llego a Mordor antes de acabado el año a la cabeza de un ejercito compuesto por tres mil de sus propios guerreros junto a casi quince mil guerreros Murgath. Junto a los guerreros de Khand y la horda Ulgath meridional, los ejercitos del rey-Szrel componian la totalidad de la caballeria de Mordor. Compañias de exploradores Szreldor y Murgath abandonaron la Tierra Negra de inmediato, estableciendo campamentos a lo largo del valle del Anduin en busca de signos del enemigo.

La partida de la hueste de guerra dejo el norte de Rhûn relativamente vacio. Los pocos guerreros que quedaron para guardar los fuertes y ciudades de los Szreldor veian con enorme dolor el perder la oportunidad de luchar en la mas gloriosa guerra de sus vidas. Solo los muy jovenes, los ancianos y las mujeres quedaron para administrar plantaciones con grandes cantidades de esclavos. La actividad en la capital se detuvo en seco. Las pequeñas guarniciones se retiraron a los fuertes y dejaron el campo libre a los Donath.

Dada la pobre moral de los guerreros Szreldor que permanecieron en Folyavuld, solo era cuestion de tiempo antes de que perdieran el control de la enorme poblacion esclavizada. Las pequeñas revueltas no habían sido infrecuentes en las zonas mas remotas del reino, incluso durante el apogeo del poderio Szreldor. Sin embargo, la Gran Rebellion no empezo hasta el 3434 S.E. en una finca rural a orillas del rio Uldona. El lider de la revuelta, Droza Kadar era el inteligente y joven hijo de la matriarca de los esclavos Gargath de la region. Siendo joven y orgulloso, desafiaba abertamente a su maestro Szreldor y era castigado frecuentemente. Cinco años antes de la partida de la hueste Szreldor, el amo de Droza abandono la idea de doblar el espiritu del muchacho y a pesar del malestar que aquello causo entre el resto de sus esclavos, vendio a Droza en el mercado de esclavos de Ilanin.

Droza sufrio mucho como esclavo de carga y trato de escapar muchas veces. En el 3432, su barcaza estaba ascendiendo por el Ulumur cuando fue atrapada por una feroz tormenta. Mientras la tripulacion trataba de llevar la embarcacion a la orilla, Droza se solto de sus ataduras y se zambullo en el rio. Tras evitar a sus escasos perseguidores, Droza atraveso las tierras agricolas al sur de Szrel-Arkasa hasta llegar a las tierras altas. Los Rhidon que se encontro le ayudaron en su camino al oeste hasta llegar a las tierras Broendon. Esas eran las alturas en torno a las tierras de su madre, que conocia al detalle, al igual que el carácter de sus habitantes.

Avanzando hacia el corazon de las tierras Broendon, Droza fue detenido por un grupo de exploradores Donath que accedieron a llevarle ante el consejo de patriarcas en Killindrow. En la primavera del 3433 S.E., Droza fue recibido en audiencia por los patriarcas de las tierras altas, a los que hablo de sus planes de volver a tierras Kadar para dirigir una revuelta contra sus actuales amos. Durante su viaje por el reino habia visto como el pais se vaciaba al prepararse la hueste de guerreros en Szrel-Arkasa. Los exploradores Donath pudieron dar fe del paso de la columna y los patriarcas comprendieron la oportunidad que tenian ante ellos. Tras un tiempo de deliberacion, los patriarcas ofrecieron ayuda Broendon a la revuelta a cambio de ayuda de los Gargath Kadar contra eventuales represalias Szreldor contra las tierras altas.

### **3.5.3 REVUELTA**

A Droza le fue sorprendentemente sencillo llevar a un pequeño grupo de montañeses a las tierras de la finca y dentro del poblado de los esclavos al abrigo de la noche. Allí descubrió que su madre había muerto poco después de su partida y que la nueva máxima autoridad de los Kadar era su hermana mayor. Su hermana quería venganza por su madre y decidió unirse a Droza. En silencio, Droza guió a un grupo de guerreros de las tierras altas y esclavos liberados a la mansión donde eliminaron sin problemas al viejo capataz y sus guardias y ayudantes. La mansión ardió hasta los cimientos poco después de que Droza ordenara avanzar hacia la siguiente propiedad Szreldor. Al final de la noche, tres fincas en tierra Kadar habían sido liberados y Droza mandaba una fuerza de varios cientos de esclavos liberados. Algunos días después, todas las tierras Kadar al sur del Sorona y el Maraki, incluyendo la ciudad de Uldonavan, estaban en manos de los rebeldes.

Cuando el comandante de la fortaleza Szreldor más cercana supo de la revuelta Kadar ordenó un ataque de represalia contra el levantamiento. Sin embargo, los donath estaban preparados para cumplir su parte de la alianza con Droza y emboscaron a la columna Szreldor en el momento de su salida del fuerte. El ataque Donath fue tan salvaje que tomaron la puerta antes de que esta pudiera ser cerrada y los guerreros Broendon pronto se hicieron con el control del puesto avanzado. Cuando la lucha terminó, Droza se reunió de nuevo con los patriarcas Broendon, para decidir que hacer a continuación.

Droza y sus aliados se dieron cuenta de que para entonces los Szreldor en Ilanin debían saber de la revuelta y estar preparando la respuesta. Los aliados decidieron que su primera prioridad era defender las tierras liberadas. A pesar de tan limitados planes, la revuelta se había extendido por sí sola. Los Szreldor en el campo eran incapaces de detener la ola de rebelión que avanzaba por el valle del Uldona y las tierras al este del río. Mientras tanto, la alianza había enviado exploradores al norte del Sorona para observar el avance del enemigo. El noble señor de Ilanin había reunido a todos los guerreros Szreldor disponibles al oeste del Uldona y había empezado a avanzar hacia el sur.

Tras una pequeña escaramuza en el Sorona, Droza y sus aliados se retiraron a Uldonavan y las colinas circundantes. Los Szreldor fueron hostigados sin piedad durante su avance a través de territorio Broendon, pero el señor de Ilanin aún disponía de una fuerza respetable de hombres cuando cayó sobre Uldonavan. A pesar de sus terribles pérdidas, la carga inicial de la caballería Szreldor rompió la línea de piqueros de Droza y puso a los antiguos esclavos en

retirada a través de la ciudad. Droza logró reunir a muchos de sus hombres y huir de Uldonavan con cierto orden, pero la derrota había mermado la moral de sus tropas. A lo largo de la semana siguiente, los rebeldes intentaron detener el avance Szreldor varias veces, pero fueron empujados más y más dentro de las tierras recién liberadas.

### **3.5.4 LA BATALLA DE DAGORLAD**

El año 3434 S.E. también vio el final del enorme conflicto madurando al norte de la Puerta Negra. Aunque algo oyeron los Szreldor de la revuelta en su hogar, la situación en Dagorlad se precipitaba hacia su final y aunque Sauron les hubiera permitido volver a su reino, pocos hubieran perdido voluntariamente la oportunidad de luchar por sus dios.

Sin embargo, los rumores acerca de los rebeldes tuvieron un efecto muy diferente en los Murgath, quienes en su mayoría no tenían la menor gana de quedarse a luchar por Rakana-Kiral. Muchos Murgath empezaron a buscar su mejor oportunidad de huida para volver a tierras no más dominadas por los Szreldor. Cuando el curso de la batalla se volvió contra las fuerzas de Sauron, empezaron a ver con optimismo la posibilidad de defenderse en el futuro frente a un debilitado ejército Szreldor.

En el momento álgido de la batalla, el Señor Oscuro envió a sus más grandes sirvientes a la lucha, los Espectros del Anillo. Atrapados entre los ejércitos superiores de Elendil y Gil-galad y la aterradora aparición del Rey Brujo y sus legiones, muchos de los servidores humanos de Sauron quedaron completamente desorganizados. Bajo el mando de Kharish Ibar, líder de una tribu poderosa pero poco devota, la mayor parte de los guerreros Murgath se aprovecharon de la ventaja del momento. Junto a sus oficiales, compañías enteras abandonaron el campo de batalla antes que perecer en defensa de señores que no habían elegido. Con el desarrollo de la batalla, los Szreldor fueron incapaces de detener la huida Murgath. Antes que perseguir a un enemigo que obviamente había perdido las ganas de pelea, Elendil y Gil-galad permitieron a los Murgath huir a las llanuras del norte y el este sin obstáculos, concentrándose en explotar el punto flaco dejado por los fugitivos en las líneas de Mordor.

Cuando la desbandada de las fuerzas de Sauron se hizo total, Elendil ordenó perseguir al enemigo con la esperanza de impedir a alguno llegar al Morannon, separándoles de la hueste principal del enemigo que estaba entrando en Mordor. Esto fue lo que pasó con un gran grupo de Szreldor y Murgath leales a la causa de Sauron, mientras la mayor parte de los Szreldor se retiraban al interior de Mordor para participar en la defensa de Barad-dûr.

### **3.5.5 REFUERZOS PARA LA REBELION**

Mientras Droza luchaba con el ejercito de Ilanin, la rebelion seguia extendiendose en la orilla este del Uldona. Varias revueltas exitosas en tierras Kadar y Londu al norte del Maraki habían liberado una veintena de fincas. Tarnesus Polsa, el esposo de una influyente matriarca Londu fue de propiedad en propiedad, reuniendo una fuerza que añadir a la del ejercito de Droza en el sur. Tarnesus creia que podría convencer a Droza para llevar la guerra hacia Ilanin, liberando el resto de las tierras Londu incluyendo las de la propia matriarca. Cuando Tarnesus llego al vado de Uldonavan, encontro una ciudad casi desierta y las piras funerarias como unicas señales del ejercito rebelde.

Tarnesus avanzó con grandes precauciones hacia el sur siguiendo el camino de los rebeldes en retirada y sus perseguidores Szreldor. A lo largo del camino se le unieron supervivientes de la derrota de Uldonavan que habian sido separados del ejercito rebelde durante la retirada y sabian algo del tamaño y situacion del ejercito Szreldorn. Cuando sus exploradores encontraron a la hueste de Ilanin, esta se disponia a cargar contra una linea de piqueros rebeldes organizada para proteger una retirada general a las tierras altas. Tarnesus llevo a mas de seiscientos rebeldes desorganizados en una carga caotica contra los desprevenidos Szreldor.

Cuando Droza supo por sus exploradores de la batalla, se desplazo rapidamente para aprovechar la oportunidad de hacer mas daño a sus enemigos y llevo lo que quedaba de sus fuerzas contra la caballeria Szreldor. Unidos los ejercitos de esclavos, los Szreldor se vieron sin espacio para realizar una de las cargas masivas de caballeria que tan bien les habian servido contra los rebeldes en pasadas batallas. Algunas de las unidades Szreldorn mas poderosas lograron romper el cerco y huir a uña de caballo del campo de batalla. Sin embargo, la mayoría fueron atrapados entre ambos ejercitos y destrozados. El propio señor de Ilanin fue derribado de su silla por brazos fuertes tras años de trabajar la tierra.

Agradecido por la oportuna ayuda prestada por Tarnesus y su ejercito, Droza aceptó la necesidad de tomar Ilanin y liberar las tierras Londu de los Szreldor. Droza situo a Tarnesus como su comandante en jefe y consejero con vistas a la inminente batalla. De acuerdo con la alianza con los patriarcas de las tierras altas, una parte importante del ejercito estaba formada por guerreros Broendon. El ataque arrancó en Uldonavan y avanzo a traves de la campiña Londu sin demasiada oposicion.

Los efectivos del ejercito rebelde se incrementaron a medida que mas y mas fincas eran liberadas. Antes que enfrentarse a los rebeldes, muchas familias Szreldorn

abandonaron sus hogares y huyeron a la relativa seguridad de Ilanin. Desde alli, muchos lograron huir en bote a Szrel-Arkasa, escapando de la caida de la ciudad. Algunas unidades Szreldorn que habian escapado de la desastrosa derrota en el sur, lograron volver a Ilanin para defender la ciudad del inminente ataque. Aun asi, eran pocos y el ejercito rebelde les superaba por veinte a uno cuando llegaron frente a las murallas de la ciudad.

Al principio Droza planeaba rendir la guarnicion por hambre, pero noticias concernientes a una poderosa fuerza de refresco enviada desde Szrel-Arkasa y que avanzaba por el Fola Salenin le obligaron a actuar. Pronto tendría que llevar sus fuerzas al este del Uldona y al norte del Makari para impedir a esta nueva columna enemiga llegar al vado de Uldonavan. Ante esta nueva amenaza, Droza dirigió personalmente un asalto masivo contra las murallas de la ciudad. Sus hombres no tenian experiencia en esta clase de combate y las bajas rebeldes fueron muy altas. La brecha que necesitaba llego cuando la lucha en las murallas se encarnizo. La notable poblacion de esclavos remeros y barqueros que albergaba la ciudad se aprovecho del descuido de la guarnicion y se reveló tambien. Atrapados entre dos enemigos, los defensores Szreldorn fueron aniquilados y la ciudad cayo en manos de los rebeldes. Con la llegada del invierno, solo los Gargath Edru y los clanes Rhidon permanecian bajo el opresivo yugo Szreldorn.

### **3.5.6 EL ASEDIO DE LA BARAD-DUR**

En las llanuras al este del Morannon, numerosas compañías Szreldorn y Murgath lograron escapar de la batalla en torno a las puertas de Mordor. Las huestes de Elendil y Gil-galad estaban tan concentradas en la captura de las puertas que prestaron poca atencion a aquellos empujados al este. Tras un breve consejo, los Szreldor decidieron hacer un ultimo intento de cruzar las puertas para entrar en Mordor y luchar al lado del rey-Szrel. Para impedir la traicion Murgath, los Szreldor dividieron sus fuerzas y tomaron el mando de sus "aliados" directamente.

Tras un cauteloso regreso al campo de batalla, los Szreldor cargaron contra las compañías en torno a las puertas. Las fuerzas de Elendil y Gil-galad tenian el Morannon bajo contro y avanzaban hacia el interior de Udun en buen orden. Un contingente de caballeria eridoriana destrozó las lineas de los Szreldor y les persiguió hasta el corazon de Talath Harroch. Allí los Szreldor se escondieron junto a sus subalternos Murgath, abandonando la idea de seguir participando en la guerra.

En las llanuras peladas alrededor de la Barad-dur las huestes de Mordor se volvieron para enfrentarse a sus perseguidores. Lider de los oficiales de Sauron luchando en la retaguardia era el rey-Szrel, Lokor Szrel

XII, en aquel momento controlado por el espíritu de Oraishapek. Junto a sus guardias de confianza, Lokor-Oraishapek resistió la carga de Elendil, permitiendo que muchos soldados de Mordor entrasen en la poderosa fortaleza del Señor Oscuro. El propio Desposeído recibió una herida mortal de uno de los guerreros más valerosos de Gil-galad y apartado del campo de batalla con lo que quedaba de su guardia. Una pequeña compañía Szreldorn logró abrirse camino entre el mar de enemigos y bajo feroz persecución llegaron al abrigo de las Montañas de Ceniza, donde despistaron a sus enemigos. En un elevado valle entre las montañas muertas de Mordor, levantaron un pequeño tumulo para su rey y allí enterraron su cuerpo, junto al precioso Anillo de Atadura que era la principal heredad de su casa. Oraishapek, al igual que el resto de los sirvientes de Mordor, fue olvidado por el mundo durante cientos de años.

### **3.6 UN NUEVO ORDEN**

Con la derrota del Señor Oscuro y sus muchos servidores, los pueblos de Rhûn quedaron por un tiempo libres de manipulación externa. Lo cual no quiere decir que hubiera paz. Los últimos años de la Segunda Edad y los primeros de la Tercera estuvieron llenos de violencia, a medida que nuevos poderes reclamaban cuanto tierra podían poseer en ausencia de la tutela de Mordor.

#### **3.6.1 HUIDA DE LOS LOGATH**

Una vez fuera de la batalla, los desertores Murgath de Dagorlad se agruparon en torno al joven Kharish Ibar. Su papel en la exitosa retirada Murgath de Dagorlad le valió el que la mayor parte de los guerreros Murgath se consideraran en deuda con él y su clan. Pronto se reunió un consejo y se decidió que los Murgath habían cumplido su papel en la gran guerra y que debían volver a sus hogares y prepararse para protegerlos de la furia de los Szreldor cuando volvieran. Además, rechazaron el nombre que les habían dado sus señores Szreldor y decidieron autodenominarse los Logath (Ul. Los Renegados) para distinguirse de aquellos que habían quedado en Dagorlad para luchar por Rakana-Kiral.

Aunque era costumbre que los pactos de alianza fueran acordados por las matriarcas de las tribus, dadas las inusuales circunstancias, los ancianos del grupo decidieron que era perentorio aliarse con cualquier rebelión dentro del reino Szreldorn para incrementar sus posibilidades de cruzar el Fola Salenin. Las tribus no debían lealtad a los crueles Szreldor y cualquier ayuda prestada a la rebelión debilitaría cualquier futura represalia contra los Logath.

Los rebeldes Folyavulda se mostraron encantados de oír los problemas que los Szreldor estaban sufriendo en el sur. Convencidos de la sinceridad de los Logath

acerca de su rechazo a la autoridad Szreldorn, los Folyavuldok decidieron dejarles pasar sobre el río hacia sus hogares en el norte. Aunque la mayor parte de los Logath cruzaron de inmediato, algunos se quedaron para luchar junto a los rebeldes contra los Szreldor que quedaban en Folyavuld. La ayuda de estos veteranos de guerra fue crucial a la hora de detener una contraofensiva de invierno lanzada desde Szrel-Arkasa.

Al volver a sus campamentos, los Logath descubrieron que los agentes Szreldorn habían exigido de las tribus un fuerte tributo para contribuir al esfuerzo bélico contra la rebelión. El pago del tributo cesó con la llegada de los guerreros a sus pastos. Cuando fueron atrapados, los recaudadores de impuestos Szreldorn fueron cruelmente ejecutados como mensaje para Szrel-Arkasa. Las tierras al norte del río eran hostiles y la huida en aquella dirección estaba bloqueada. Szrel-Arkasa estaba rodeada de enemigos.

#### **3.6.2 UN NUEVO REINO**

En Folyavuld, la ofensiva contra Szrel-Arkasa pronto se convirtió en un asedio en toda regla. El final de la capital fue acelerado por la ejecución de todos los esclavos en la ciudad, una decisión destinada a impedir una repetición del desastre que condenó a la guarnición de Ilanin y a aumentar la duración de las reservas de comida. Esta táctica enfureció a los Folyavuldok que decidieron quemar la capital y matar a todos sus habitantes. Los fuegos de Szrel-Arkasa duraron tres días hasta que incluyeron todos los edificios de la ciudad. El reino Szreldorn en Folyavuld había quedado reducido a una ruina humeante.

El ejército rebelde que destruyó a los Szreldor consistía en varias culturas aliadas: las tribus Donath de los Broendon y los Rhidon; los clanes Londu, Kadar y Edru de los Gargath de las llanuras, además de algunos Logath aliados con los anteriores. Juntos decidieron mantener esta alianza en previsión del retorno de la fuerza principal del enemigo que en aquellos mismos momentos luchaba una batalla perdida en el interior de Mordor. Durante un año la alianza se mantuvo gracias al capaz Droza Kadar. Al final del año, los hombres de Folyavuld fueron puestos a prueba por el retorno de guerreros Szreldor y Murgath bajo el mando de un noble Szreldor llamado Yorga Hos ante el que se perdió la ciudad fluvial de Ilanin.

Durante el siguiente invierno (3435 S.E.) Droza Kadar convocó un consejo en la ciudad de Uldonavan para negociar una relación permanente entre las tribus. Esta reunión llegó a ser conocida como el Primer Consejo de los Clanes y en buena medida definió la estructura del reino de Folyavuld durante la Tercera Edad. Droza fue unánimemente elegido como primer Señor del Reino y se le concedieron amplios poderes ejecutivos para combatir a los enemigos de los clanes. Tan solo

ocuparse de los significativos problemas logísticos que planteaba el mantener el ejército era complicado y los poderes del joven Señor del Reino pronto se ampliaron para cubrir la recaudación de impuestos y la distribución de las contribuciones recaudadas. En el Consejo de los Clanes del año siguiente, el Señor del Reino era ya mucho más que un general. Su influencia se extendía a los ámbitos comercial y diplomático. Estos poderes de amplio espectro permitieron a Droza y a sus sucesores conservar el reino a través de los caóticos años de principios de la Tercera Edad.

### 3.6.3 LOS SAGATH

Tras la Guerra de la Última Alianza, la geografía cultural de Rhovanion quedó radicalmente alterada. Los ejércitos de la Alianza volvieron a sus hogares en el oeste, dejando un vacío en las llanuras al norte de las Montañas de Ceniza. A este espacio emigraron los varios pueblos nomadas que quedaban en Rhovanion tras la batalla de Dagorlad. Eran Murgath, Szreldor, Urgath del sur de Rhûn y un sinnúmero de otros orientales que habían quedado separados del grueso de sus pueblos durante el caos que siguió a la derrota de los ejércitos de Sauron. Los batallones quedaron convertidos en bandas de guerreros cuya existencia dependía de la velocidad de sus caballos. Algunos aún tenían pequeños rebaños de ganado que habían sido traídos para alimentar a los hombres al servicio del Señor Oscuro. Sin embargo, la mayoría estaban desesperados y sin medios para seguir con vida. Para estos, el banditaje era el siguiente paso natural en su caída.

Los eriadorianos que Elendil había desplegado en las llanuras para proteger sus ejércitos del pillaje pronto abandonaron su guardia. En Burh Armenrik quedó una población de nórdicos eriadorianos, pero el resto de las llanuras quedaron sumidas en el más completo desorden. Pequeñas compañías armadas asaltaban aldeas en las cuatro esquinas de Rhûn y Rhovanion en busca de ganado, comida, equipo y, lo más importante, mujeres. Aunque las bandas estaban formadas por hombres de incontables tribus y culturas diferentes, se les empezó a denominar colectivamente como los Sagath (Ul. Pueblo Saqueador) y se les empezó a temer y odiar en los asentamientos de la región.

La pérdida de Ilanin por Droza en el 3435 S.E. marcó el inicio de problemas para los Logath. Creyendo que los restos de los Murgath no volverían de Mordor, muchas tribus Logath habían abandonado sus propios territorios del norte para ocupar tierras menos duras cerca del Fola Salenin que una vez habían sido dominio de los leales Murgath. Las mujeres y niños dejados atrás por los Murgath fueron bienvenidos en las tribus matriarcales Logath. Los varones Murgath habían aprendido a ser crueles bajo la tutela de sus amos Szreldorn y no se les echaría demasiado de

menos. Los Logath creían que habían pagado un alto precio de sangre a cambio del derecho a ocupar aquellos pastos y no estaban dispuestos a devolverlos a las tribus Sagath que volvieron. Aunque la guerra entre Logath y Sagath duraría varios siglos, el clan Ibar y sus aliados nunca perdieron un palmo de tierra al este del Athorn.

### 3.6.4 LA ASCENSIÓN DEL COMERCIO

A pesar de la proliferación de bandidos por todo Rhûn, el comercio entre los diferentes pueblos no nómades de Rhûn se estableció desde fecha temprana. Los nórdicos eriadorianos construyeron un asentamiento en las llanuras y le bautizaron Burh Armenrik y buscaron avidamente socios comerciales entre sus nuevos vecinos de Talath Harroch. Separados de los otros centros de la cultura nórdica, los hombres del Angulo de Cairn miraron al este y al sur en su búsqueda de aliados. En la orilla sur del mar, los pescadores Donath demostraron ser amigables y el hierro nortefío empezó a aparecer en lugares tan orientales como Dilgul. Su búsqueda de mineral de hierro llevó a los prospectores nórdicos a las tierras altas del sur de la Columna de Uldona, donde se encontraron con tribus de los Bergothiuda (descendientes de otros centinelas eriadorianos instalados en la zona tras la guerra de la Última Alianza) y con el pueblo enano de Thelor. En el sur, los Ibotithiuda descubrieron unos aliados sorprendentes y buenos socios comerciales entre los Odhriags occidentales. Los ferozmente independientes Odhriag vieron un fuego similar en los nortefíos y ambos pueblos colaboraron con frecuencia para librarse de pequeños grupos de incursores Sagath.

En el noreste de Rhûn, Kugavod fue creciendo lentamente y pequeños grupos de la población partieron para fundar sus propias ciudades costeras. Una de estas aldeas fue levantada a veinte millas al este de la boca del Agach y la frontera occidental del Agasha Dag. En el 50 T.E., los pescadores Kugath se encontraron con un campo de carromatos Logath a orillas del Agach y así se estableció nuevo contacto entre dos culturas largamente separadas. De este contacto nació un próspero comercio de pieles, madera, cuero, cuerno y plantas que pronto llegó hasta la ciudad Ibar de Sadvar y desde allí al naciente centro comercial de Szrel-Kain.

### 3.6.5 LA PLAGA DE LOS ENANOS

La gente del rey Thelor trabajó larga y duramente en las salas de Nurunkizdin que una vez fue llamada Falek-dim. Con la ayuda del Anillo de Poder de Thelor, los enanos recuperaron dos tercios del antiguo reino de Relin de los uruk-mazguram y trajeron luz a salas que largo tiempo habían sido olvidadas en la oscuridad. Sin embargo, los orcos de las tierras altas eran numerosos y tenaces y los enanos no lograron

echarlos por entero de la Columna de Uldona. En cambio, sellaron las salas conectando Nurunkizdin con la guarida orca y mantuvieron una vigilancia constante sobre sus ambiciosos y belicosos vecinos.

Volcando todos sus esfuerzos a la reconstrucción, el pueblo de Thelor reparó las dañadas obras de sus predecesores y crearon nuevas maravillas donde había habido ruina. Y, por supuesto, los enanos abrieron nuevas minas. Cavando profundamente hacia el corazón de las tierras altas, la gente de Thelor trajo a la luz maravillas indescriptibles, cámaras de cristal de roca y lagos subterráneos de aguas limpias. Pero como a menudo ha pasado, el deseo de los enanos de revelar los secretos de la tierra se convirtió en su desgracia, pues en el 58 T.E. los mineros fueron víctimas de una epidemia letal que infectó a la mayor parte de los trabajadores. En todos los casos, la enfermedad siguió de cerca el descubrimiento de depósitos de un mineral desconocido que brillaba con su propia y débil luz verde. Los enanos llamaron a esas piedras Bilak-khald (Khuz. Piedras verdes) y cerraron las minas allí donde aparecía el resplandor verde. El cierre de las minas catalizó el descontento que se había venido fraguando desde mediados de la Segunda Edad. La envidia y la codicia, magnificadas por el Anillo de Poder de Thelor, se apoderaron del corazón de su gente, que empezó a quejarse de las órdenes de su rey. Y aunque cerrar las minas era la única alternativa realista para los enanos, muchos se sintieron traicionados al recibir la orden y hablaron abiertamente de rebelión. En el 62 T.E., hubo lucha en Nurunkizdin y Thelor XIV fue asesinado en secreto por su hermano Thulin quien de inmediato reclamó el trono y el anillo de su hermano. Sin embargo, la hija de Thelor, Thris, descubrió el secreto de la muerte de su padre. Empujada por el deseo de venganza, organizó una reunión secreta con Thulin en la que arrojó al ambicioso enano y su precioso anillo a un profundo abismo. Threlin, hijo de Thris, fue proclamado sucesor del trono en medio del tumulto y el caos. Temiendo una guerra civil, se llevó a sus partidarios fuera de Nurunkizdin, a las Ered Harmal, donde empezaron la construcción de Namagaluz. Mientras tanto, muchos de los seguidores de Thulin se quedaron bajo el gobierno de su hijo Thralin. Intentaron infructuosamente recuperar el cuerpo de Thulin, pero nunca lograron encontrarlo.

### 3.7 LA PRIMERA INVASION ORIENTAL

*“Y el Capitán del Morannon vino a la pequeña elevación donde se alzaba el desgarrado estandarte real y llorando dijo: -Decidme que el rey mismo no vino a este campo maldito a hacer la guerra al enemigo, porque mi corazón me dice lo contrario-. Y un hombre de la Guardia Real, con una herida de*

*flecha mortal, respondió con voz temblorosa: -Es cierto. El rey cayó en este mismo lugar y el enemigo se ha llevado su cuerpo del campo e insultado gravemente a la casa de Elendil-.”*

*“Y el Capitán del Morannon cayó de rodillas, sollozando y escondiendo su rostro con vergüenza y a su segundo le ordenó: -Envía a Osgiliath un mensaje para su heredero, el rey Turambar. Di lo que ha pasado y que el ejército de Mordor espera sus órdenes. Y llena el campo de exploradores montados para seguir los movimientos del enemigo. El nuevo rey desea conocer la situación de nuestro enemigo.-”*

Extracto de los Anales de la línea de Elendil.

#### 3.7.1 EL CATALIZADOR URGATH

De los muchos pueblos de Rhûn, el grupo más duramente golpeado por la desaparición de Sauron al final de la Segunda Edad fueron los Urgath. Desde la primera aparición de Lokuthor en la región, las tribus Urgath habían estado completamente dedicadas al servicio de Mordor. La derrota en Dagorlad obligó a los guerreros Urgath supervivientes a buscar un camino a su hogar a través de una región hostil llena de los rebeldes Odhriag y los nórdicos eriadorianos leales a Elendil (los Ibotithiuda). Los que lograron volver fueron barridos en los conflictos internos mediante a los que cada matriarca trataba de imponerse como gobernante de los Urgath en ausencia de Lokuthor y sus sacerdotes. Al final, ninguna de las matriarcas logró unificar las tribus. Los primeros cuatro siglos de la Tercera Edad vieron a las tribus Urgath marcadas por continuas disputas territoriales.

La historia tomó un rumbo diferente en los pastos más occidentales de los Urgath, a orillas del Surubeki. Las tribus locales habían tenido una larga relación comercial y cultural con los Donath de la costa. De hecho, había sido esa relación lo que llevó a los Donath a aceptar la adoración de Lokuthor hacia tantos años. Cuando las tribus Urgath entraron en guerra intestina, estos Urgath occidentales se unieron aún más estrechamente a sus amigos Donath, formando una alianza que benefició a ambas partes. Juntos los pastores Urgath y los sedentarios Donath formaron una fuerza estable que les permitiría superar la tormenta que se acercaba.

En el 480 T.E., una horrible plaga traída por el viento oriental redujo los rebaños de los Urgath, convirtiendo en caótica una situación ya de por sí inestable. Privados de sus medios de vida, los Urgath se volcaron en el pillaje a gran escala para sobrevivir. Un año de penuria permitió lo que cuatrocientos de guerra no habían podido: durante la primavera del año siguiente, una gran hueste de Urgath se unió bajo el liderazgo de un hombre, Atyoli Sahd. Sahd adquirió el liderazgo de la tribu deponiendo a su propia hija que debía haber sucedido a su madre como matriarca tribal.

Prometiendo guiarles a una tierra mejor, Sahd consiguió organizar la rebelión de los varones de muchas otras tribus.

### **3.7.2 LOS URGATH EN RHOVANION**

La confederación de Sahd tomó lo poco que les quedaba e iniciaron una gran migración hacia el oeste a través de Gathod. Los Odhriags eran un pueblo vigilante que no permitió que se cruzaran sus fronteras. Junto a sus aliados nórdicos de Burh Armenrik, consiguieron derrotar a los guerreros de Sahd en varios feroces combates. Sahd decidió que las tierras de los Odhriag no merecían el esfuerzo de derrotar a sus pobladores y decidió marchar aún más hacia el oeste. Aunque la mitad de la ciudad resultó destruida, los guerreros Ibotithiuda y Odhriag defendieron Burh Armenrik con éxito, expulsando a los Urgath a las llanuras occidentales y terminando su papel en el conflicto.

Sin embargo, la entrada de las tribus de Sahd en Rhovanion les obligó a enfrentarse a un nuevo enemigo. Durante varios siglos aquellas llanuras habían sido reclamadas por los Sagath, demasiado orgullosos descendientes de los una vez poderosos Szreldor. Estas bandas lucharon contra la intrusión Urgath, pero con el tiempo fueron derrotadas y empujadas hacia Dagorlad. Las tribus de Sahd se asentaron en la tierra arrebatada a los Sagath y por un tiempo permanecieron tranquilos en sus nuevos pastos gracias a los rebaños arrebatados al enemigo derrotado.

### **3.7.3 LA CAMPAÑA DE ILANIN**

A través de sus patrullas fronterizas, el Señor del Reino observó con interés creciente la evolución del conflicto en Rhovanion. Los Urgath eran claramente un grupo peligroso que podía representar una amenaza para el reino. Por otro lado, también estaban enfrentados a los Sagath de Rhovanion y sus victorias decisivas sobre los Sagath meridionales habían dejado al clan Hos indefenso en Ilanin. La seguridad de la ciudad dependía en buena medida en la habilidad de los Hos para reunir a los Sagath del sur bajo su bandera. Ahora que los Urgath de Sahd ocupaban el territorio entre ambos grupos sagath, el clan Hos era débil e Ilanin estaba lista para ser tomada.

En consecuencia, el Señor del Reino y la matriarca Londu (cuyo centro de poder una vez había sido la propia Ilanin) combinaron su influencia y lograron convencer al Consejo de los Clanes de que se debía levantar un ejército para atacar a los Hos. El ataque en la primavera del 492 T.E. pilló totalmente por sorpresa a los guerreros del clan Hos. Compañías de jinetes Folyavuldok mantuvieron a la caballería enemiga dentro de los confines del valle del Donu, donde la infantería y arqueros de Folyavuld eran más eficaces. Ilanin fue tomada al asalto y se organizó un asedio

alrededor del Crim (Sa. La Roca), la fortaleza de piedra que era el centro del poder Hos. Atrapado dentro de los muros del fuerte quedó el mismo patriarca del clan Hos, aunque su hijo logró escapar con muchos seguidores a través del Fola Salenin. Tras dos meses, Hos rindió su fortaleza antes de quitarse la vida. Ilanin era nuevamente parte del reino y el curso del poderoso Fola Salenin quedaba abierto a los exploradores y aventureros Folyavulda.

### **3.7.4 ROMENDACIL I**

Los sagath que fueron derrotados por Sahd y obligados a internarse en Dagorlad no eran ajenos a la adversidad. Sin rebaños y empujados a regiones de pastos pobres, volvieron a su ancestral actividad: el bandolerismo. Las haciendas familiares de Ithilien eran ricas en comparación con el blanco medio de las incursiones sagath. Sin embargo, el robo con violencia dentro de los límites del reino del sur tenía sus riesgos, como los sagath descubrieron pronto. Poco después de las primeras incursiones en el 493 T.E., el rey Tarostar empezó a desplazar compañías de montaraces a los bosques locales para proteger a los ciudadanos de Gondor. Al seguir el pillaje, Tarostar decidió enseñar una lección a los bandidos y organizó un ejército expedicionario de castigo.

En el 498 T.E., Tarostar llevó su ejército a través de Ithilien y hasta Dagorlad. Al principio, los sagath se unieron y lucharon contra el ejército dunadan, pero pronto los líderes sagath se dieron cuenta de que sus guerreros eran superados por los bien armados y físicamente superiores hombres de Gondor. Los sagath se limitaron a partir de entonces a ataques fugaces contra las columnas gondorianas. En cuanto Tarostar intentaba hacerles plantar batalla, los sagath montaban en sus caballos y huían hacia el nordeste, obligando a Tarostar a alejarse cada vez más de sus bases de suministros.

Después de dos años de campaña contra los sagath, el ejército de Tarostar no había luchado en ninguna batalla de relevancia. En cambio, los líderes sagath se centraron en las líneas de suministro y comunicaciones de varios cientos de millas de longitud. Aunque Tarostar quedó frustrado por ser incapaz de arrastrar a su enemigo al campo de batalla, se sintió relativamente satisfecho pensando que los sagath habían sido expulsados lejos de la frontera de Gondor y que habían aprendido la lección de no robar las posesiones de Gondor. En el 500 T.E., Tarostar renunció a continuar su campaña contra los sagath y declaró haber obtenido una gran victoria sobre los bandidos orientales. Volvió a Osgiliath como Romendacil (Q. Vencedor sobre el Este).

### **3.7.5 LA ALIANZA DE CAROS**

Al empujar a los sagath del sur fuera de Dagorlad, Romendacil acarreó serios problemas a los nordicos de la region de la Ensenada Este. Varias importantes tribus sagath se desplazaron a la zona al este del bosque, donde entraron en conflicto con los asentamientos nordicos circundantes. Las culturas de los nordicos eran enemigas juradas de los sagath y las tradiciones orientales de las que procedían. El amargo conflicto entre los sagath y los nordicos duró decadas, profundizando la generalizada animadversion entre ambas culturas. La lucha en las lindas del Bosqueverde era amarga y con pocos prisioneros por ambos lados.

El conflicto se recrudeció en el 538 T.E., cuando varias tribus sagath se unieron bajo un patriarca tribal, Agonoth Caros. Caros tenía una deuda de sangre con los clanes nordicos más importantes de la Ensenada Este. En el 539 T.E., todas las haciendas nordicas en los bordes meridional y oriental de la Ensenada Este fueron saqueadas por guerreros sagath bajo el mando de Caros. Sus exitos contra los nordicos le proporcionaron una gran popularidad entre las otras bandas y pronto Caros había unificado bajo su control a la mayor parte de los sagath. Con su recién adquirido poder, Caros empezó a estudiar las corrientes más fuertes en la historia reciente de su pueblo y llegó a la conclusión de que se podía ganar más haciendo la guerra a Gondor que en la combinación de todas las poblaciones nordicas sumadas. También llegó a la conclusión de que en esa guerra iba a necesitar poderosos aliados. Con este fin, el mismo Caros encabezó una expedición al interior del territorio de los enemigos de su padre, los urgath.

Aunque poseían nuevas tierras y rebaños en el sur de Rhovanion, los urgath no estaban prosperando. La hierba de Talath Harroch oriental era mala y los rebaños tenían que ser trasladados por vastos territorios para poder alimentarlos. Esta dispersion del pueblo urgath dañó gravemente su confederación y les dejó vulnerables al ataque. Al reunirse con el sucesor de Sahd, Caros señaló este debilitamiento de los urgath y argumentó que la guerra y la migración masiva haría de los urgath un pueblo más unido y fuerte. Caros propuso una alianza al señor urgath con el fin de hacer la guerra en el más rico de sus vecinos comunes: Gondor.

### **3.7.6 LA GUERRA DE TURAMBAR**

En el 540 T.E., las tribus de la alianza Caros-Sahd llenaban las tierras al sur del Bosqueverde y amenazaban las fronteras de Gondor. Más tarde ese mismo año, incursiones a gran escala en el interior de Ithilien empezaron a provocar un exodo masivo de los habitantes de la region hacia Osgiliath. Recordando sus anteriores experiencias con los orientales y enfurecido por la audacia de haber vuelto a sus fronteras,

Romendacil reunió una pequeña fuerza de la región en torno a la capital y se lanzó al ataque. Sin duda, Romendacil esperaba que los sagath se desvanecieran en las llanuras, satisfechos con el botín de unas cuantas haciendas gondorianas. Caros dirigió a sus guerreros evitando el combate con el pequeño ejército de Gondor, alejando a este más y más de sus bases de suministros.

A principios de Ivanneth, en la llanura de Dagorlad y a la vista de la puerta-fortaleza del Morannon, Caros ejecutó su trampa. El ejército del rey fue rodeado por un enemigo que había permanecido a la espera de su llegada. La velocidad y ferocidad del primer ataque sagath cogió por sorpresa a los dunedain. Aunque el rey sabía que el enemigo disponía de ventaja numérica, subestimó su deseo de enfrentarse al ejército dunadan en combate directo. Los gondorianos hubieran estado satisfechos con esta batalla más convencional de no haber sido por su incapacidad para enfrentarse al masivo número de enemigos. Demasiado tarde comprendió Romendacil que había sido engañado y que su ejército debía retirarse del campo de batalla o ser totalmente derrotado. Algunos mensajeros a caballo lograron cruzar el anillo de enemigos y avisar del peligro que corría el rey a la guarnición del Morannon, pero la fuerza de socorro llegó demasiado tarde para salvar al rey. Romendacil y su guardia fueron vencidos por una carga de caballería urgath.

El heredero de Romendacil, el rey Turambar ordenó el abandono temporal de Ithilien y envió compañías de montaraces al bosque para ayudar a contener el avance de los orientales. Mientras tanto, en Osgiliath reunió un gran ejército para acabar con el enemigo del reino y vengar a su padre. En la primavera del 541 T.E., Turambar dirigió su ejército contra la alianza Caros-Sahd. Nuevamente los orientales se retiraron del bosque, atrayendo al enemigo a la Llanura de la Batalla. Esta vez, sin embargo, fueron sorprendidos por un segundo ejército gondoriano salido de Mordor. Buscando una victoria parecida a la del año anterior, Caros envió una gran parte de sus efectivos contra este nuevo enemigo al que estuvo a punto de derrotar. Pero el ejército de Mordor se mantuvo firme frenando las cargas de los orientales hasta la entrada en batalla del ejército de Turambar que decidió la batalla a favor de Gondor.

Viendo sus ejércitos claramente superados, Caros ordenó la retirada de sus guerreros a la vasta llanura de Talath Harroch. Al igual que su padre, cuarenta años atrás, Turambar dirigió su ejército hacia las llanuras en persecución de los sagath con la intención de hacerles entrar en batalla o empujarles hacia el este. Los guerreros de la alianza de orientales hostigaron el avance de sus enemigos, pero siguieron retirándose más y más hacia Rhovanion central y el territorio de los nordicos. A finales de la primavera, los

exploradores a caballo del ejército de Turambar entraron en contacto con los nórdicos y les ofrecieron la gratitud del rey de Gondor a cambio de una alianza contra un enemigo común. El anuncio de esta oferta corrió como la pólvora de una población nórdica a la siguiente y pronto varios “príncipes” nórdicos aceptaron la oportunidad de herir a sus odiados enemigos.

Su oportunidad llegó a finales de año. Caros y sus aliados habían sido obligados a retirarse hacia el norte continuamente. Eventualmente, su huida les llevó a los pies de la escarpadura que los nórdicos llaman “Mano Alta”. Caros comprendió el peligro de inmediato y trató de retirarse al este, pero un ejército de caballería nórdica le cortó la retirada. Atrapados en esta situación, a los orientales no les quedó más remedio que enfrentarse a los gondorianos y luchar por salir de la ratonera. La batalla de la Mano Alta fue una carnicería salvaje de varios días de duración. Caros murió en una carga desesperada contra la línea dunadan. Los orientales empezaron a huir por cualquier camino posible. Algunos escalaron los estrechos cañones de la Mano Alta y escaparon al norte. Otros se unieron a Sahd en una carga desesperada contra las filas de los nórdicos. Aunque el gran señor de los urgath murió en la carga, otros salieron de la trampa y huyeron a Rhovanion oriental para unirse a sus parientes. Así terminó el primer choque en la Tercera Edad entre Gondor y los invasores de Rhûn.

### **3.8 LA EDAD DORADA DEL COMERCIO**

Tras el desastre en Mano Alta, los urgath y sagath que quedaron en Rhovanion buscaron refugio en las anchas llanuras a lo largo de las laderas occidentales de la Columna de Uldona. Con todo, su permanencia en Rhovanion sería corta ya que en una década tribus de nórdicos bien armados que se hacían llamar los Ehwathrumi (For. Pueblo Montado) expandieron sus pastizales hasta el último rincón de ese territorio. Por su papel en Mano Alta, Turambar concedió a esos nórdicos derechos sobre todas las tierras abandonadas por los invasores del este. Los feroces ehwathrumi echaron a sus adversarios orientales, persiguiéndoles hasta el Aguada de Guerra y las mismas fronteras de los odhriags. Los urgath recordaban bien su pasado con los odhriags y atravesaron esas tierras todo lo rápido que pudieron en su camino a través de Gathod. Después de volver a su viejo territorio, estas tribus occidentales empezaron a llamarse Brygath (Ul. Pueblo dirigido por hombres) para distinguirse de los Urgath tradicionalistas que no se rebelaron contra las matriarcas y no se unieron a la alianza de Sahd. Por un tiempo, Rhovanion y Rhûn occidental quedaron libres

de bandidos, favoreciendo un tiempo de contacto y comercio entre los pueblos sedentarios de la región sin precedentes.

#### **3.8.1 EL DESCUBRIMIENTO DE DORWINION**

El contacto entre los hombres de Folyavuld y Ciudad del Lago empezó varios años antes de la gran victoria de Turambar (en el 503 T.E. cuando los exploradores de Folyavuld remontaron el recién abierto Fola Salenin hasta las cataratas de Lindal). Las expediciones en aquellos primeros años eran caras y peligrosas pero sumamente lucrativas en caso de éxito. Los hombres de Ciudad del Lago y los elfos del reino de Oropher pronto empezaron a apreciar el vino Folyavulda y varias familias crecieron en riqueza con este nuevo comercio.

En las décadas posteriores a Mano Alta, las tribus ehwathrumi en plena expansión descubrieron también Folyavuld y sus muchas delicias culinarias. Al igual que sus primos en Lago Largo, también se convirtieron en consumidores habituales de vino Folyavulda y las expediciones comerciales a las ciudades fronterizas de Uldonavan, Ilanin y Karfas eran corrientes. En aquellos días la ciudad ehwathrumi de Othlebed (For. Dedo de guerra) creció y se convirtió en un importante centro comercial y su existencia fue clave para la llegada de las mercancías de Folyavuld, especialmente los más finos licores, al lejano Gondor.

A diferencia de su padre, el rey Turambar no se contentó con volver a Osgiliath y suponer que sus enemigos orientales habían desaparecido para siempre. Aunque apoyó el derecho de los nórdicos a reclamar Rhovanion, no estaba seguro de que la coexistencia pacífica fuera posible. Por tanto, mantuvo una presencia dunadán activa en Dagorlad para vigilar las llanuras sin sendas del este y sus a menudo salvajes aliados nórdicos. Se organizó un sistema de fuertes y patrullas a lo largo y ancho de la Llanura de la Batalla para mantener segura la frontera norte del reino y mantener la paz. Con el paso del tiempo, colonos de Gondor cruzaron el Anduin para poblar este territorio fronterizo. Las ciudades crecieron a la sombra de las fortalezas levantadas por Turambar y la ocupación militar de Dagorlad pasó a constituir el Territorio Real de Dor Rhûnen.

Dor Rhûnen fue organizado expresamente para vigilar las llanuras del este y el gobernador militar del territorio comprendió que esta tarea sería más fácil abriendo estrechas relaciones con los ehwathrumi. Al hacerlo, lograba aumentar el número de sus exploradores de caballería mil veces. Como los exploradores ehwathrumi pasaban mucho tiempo comerciando o proporcionando información a los fuertes de Dagorlad, no es sorprendente que los bienes de Folyavuld empezaran a llegar a Dor Rhûnen a partir

del 546 T.E. y que para el 570 T.E. hasta en Pelagir se conocieran los exóticos vinos del lejano Dorwinion (S. Tierra del vino).

### **3.8.2 LAS RUTAS COMERCIALES DEL SUR**

Los ehwathrumi también descubrieron la existencia de la ciudad nórdica de Burh Armenrik en los años tras Mano Alta y las tribus que se desplazaron a la región en torno a la ciudad forjaron lazos muy estrechos con sus habitantes. Las llanuras al oeste del Angulo de Cairn siempre habían sido las más salvajes de Rhovanion y hasta en aquella nueva edad de paz había una fuerte presencia oriental en el área. A pesar de los esfuerzos conjuntos de los ehwathrumi y los ibnotithiuda, las bandas de saqueadores sagath siguieron siendo una parte del paisaje en esa remota esquina de Rhovanion.

A pesar de esto, las fortunas de Burh Armenrik siguieron creciendo a principios de la Tercera Edad y los mercaderes de la ciudad llegaron a mercados más distantes. En los años anteriores al retorno de los brygath, los comerciantes de Burh Armenrik llegaron a la boca del Surubeki y establecieron contacto con la cultura local. La extraña mezcla de elementos culturales donath y urgath proporcionaba una economía fuerte y diversificada. Su ciudad, a la que llamaban Mistrand (Ga. Aguas Mezcladas), se convirtió en el asentamiento más estable e influyente en Rhûn oriental. La disponibilidad de acero nórdico en Mistrand atrajo a tribus de todas las esquinas del territorio urgath. Sin embargo, al volver los brygath las rutas comerciales entre Mistrand y Burh Armenrik quedaron bloqueadas. Los brygath no querían a ninguno de sus vecinos: nórdicos, urgath, donath, odhriags o los hombres de Mistrand. Sus experiencias en el oeste les habían enseñado poco, pues siguieron saqueando los campamentos y aldeas de otra gente y luchando entre sí. Mientras tanto, lo que fue un próspero comercio entre dos ciudades en crecimiento fue completamente interrumpido.

En el 572. T.A un emprendedor mercader reanuda el contacto. Freolof de Burh Armenrik hizo un viaje hasta la boca del Aguada de Guerra para hablar con los donath de la costa en un intento de contratarles para llevarle a él y a sus mercancías, lanzando así la primera expedición naval entre Burh Armenrik y Mistrand. La aventura de Freolof fue exitosa y pronto otros mercaderes empezaron a imitarle. En la desembocadura del Aguada de Guerra, la ciudad portuaria de Lest (Do. Desembocadura fluvial) se convirtió en el extremo occidental de esta nueva y beneficiosa ruta comercial.

### **3.8.3 NAVEGANTES DEL NORTE**

En Folyavuld, hechos similares que transformarían su sociedad en la primera cultura marinera de Rhûn estaban produciéndose. En las cinco décadas desde la apertura del Fola Salenin al comercio, las familias de comerciantes de Riavod y Szrel-Kain se convirtieron rápidamente en las más ricas del reino. Con la acumulación de los beneficios del largo viaje río arriba, estas familias empezaron a financiar la experimentación con nuevos modelos de embarcación, derivados de la tradicional galera de proa cuadrada o la barcaza usadas en el curso bajo del río, pero de líneas más ahusadas. Junto a eso, cada vez más marineros empezaron a utilizar velas como alternativa a los remeros, lo que en conjunción con los nuevos modelos dio a luz a una renacida industria de construcción naval. Los nuevos buques mercantes que empezaron a aparecer en los muelles de Szrel-Kain y Riavod a finales del siglo sexto de la Tercera Edad tenían calados ligeramente mayores, una capacidad de carga igual o mayor y velas más grandes y eficientes. Los marineros audaces pronto descubrieron que eran ideales tanto para la navegación fluvial como la marítima a lo largo de la costa norte del mar.

En el 562 T.E., un explorador Rhidon navegó con éxito y trazó un mapa de la costa norte del Mar Interior hasta la bahía de Kug. En las aguas calmas de esa bahía estableció contacto con los pescadores kugath y fue el primer extranjero en visitar Kugavod. Desde entonces, la mayor parte del comercio kugath con el oeste fue transportado por mar por los buques mercantes Folyavulda, sacando al mercado logath de Savdar de la ruta. Aunque esto dolió a los tesoreros de los logath del clan Ibar, incentivó la economía de Riavod y abrió una etapa de exploración Folyavulda de las costas del Mar Interior.

Sin embargo, al principio hubo pocos avances con la exploración de la costa oeste al sur de Riavod. Cuanto más al sur se navegaba, tanto más rocosa y traicionera era la costa. Los acantilados de la meseta de la Columna de Uldona se alzaban cientos de metros sobre el nivel del mar y los fondeaderos eran pocos y de entrada peligrosos. Todas estas dificultades eran aumentadas por un viento fuerte y constante del este, resultado de la brutal diferencia de temperaturas en las llanuras áridas al este del mar. La mayor parte de los exploradores que trataron de recorrer la costa oeste perdieron sus vidas en violentas tormentas o salvajes tempestades que arrastraban sus barcos a los acantilados.

En el 568 T.E., los barcos de una expedición comercial Edru fueron atrapados en una tormenta cerca de las aguas de la bahía de Kug y arrastrados varias millas fuera de su rumbo antes de ser hundidos con la única excepción del Tengaran (Fo. Espuma Marina). El

capitan del buque, Montal Edru, lucho contra los vientos en la mitad sur del mar durante una semana en su dañado barco antes de encallar. Los esfuerzos de Montral les habían llevado muy al sur del Agasha Dag, hasta la bahia de Mistrand. Viviendo como exiliados, estos Folyavuldok se convirtieron en los primeros de su pueblo en encontrarse con las culturas de Rhûn sudoriental.

### **3.8.4 COMERCIO CON GONDOR**

Intrigado ante la posibilidad de un potencial aliado estable en Rhovanion oriental, el gobernador de Dor Rhûnen organizo en el 573 T.E. una expedición diplomática a Folyavuld. El Señor del Reino les recibió con halagos en Uldonavan. Los embajadores de Gondor pasaron la mayor parte de un año viajando por el reino, aprendiendo la lengua local y discutiendo con el Señor del Reino los beneficios de una relación estrecha con Gondor. Cuando volvieron ante el gobernador, en Dagorlad, los embajadores llevaban extravagantes obsequios y muestras de los mejores vinos del reino.

La embajada volvió a Folyavuld en el 575 T.E. con una oferta personal del rey Turambar para formar una alianza comercial y de ayuda mutua. La alianza fue aprobada por el Consejo de los Clanes y el comercio entre Dor Rhûnen y el reino empezo casi de inmediato. El primer medio de transporte de mercancías a los mercados occidentales era el Fola Salenin y durante una decada esta ruta fue la más popular. Los bienes se descargaban en Widuwaed (For. Vado del Bosque) o en Ciudad del Lago y transportados por la Ensenada Este hasta Dagorlad. Sin embargo, a finales del 580 T.E., el gobernador de Dor Rhûnen inicio la construcción de una carretera para unir Dor Rhûnen y Folyavuld. Este era el Men Rhûnen y procedente del Vado Sur, atravesaba Rhûnost hasta la ciudad ehwathrumi de Othlebed. De ahí el comerciante podía elegir diferentes caminos hacia el interior de Folyavuld en función de su destino final.

### **3.8.5 NUEVOS RIVALES**

Entre los años 575-700 T.E., hubo varios cambios en el Mar Interior que crearon una creciente rivalidad entre Burh Armenrik y Folyavuld. Los miembros de la expedición Edru llegados a Mistrand iniciaron un viaje a traves de tierras desconocidas para llegar sus hogares. Otros empezaron nuevas vidas en Mistrand, adquiriendo pronto gran riqueza e influencia debido a su naturaleza cosmopolita y aptitud natural para el comercio. Las expediciones comerciales Surubeki arriba y a traves de las anchas llanuras controladas por los urgath puso a Mistrand en contacto con nuevas fuentes de productos del sur y el este como las especias, las plantas, la ceramica y las piedras preciosas. Aunque estos bienes solo llegaban en

exiguas cantidades, su exotica naturaleza les convertía en caros bienes de lujo en cualquier lugar de Gathod. Mientras las rutas entre Rhûn y los vastos mercados de Gondor se consolidaban, Burh Armenrik y Folyavuld se embarcaron en una carrera para convertirse en los principales suministradores de estos exóticos productos orientales a los ricos dunedain.

La vuelta a Folyavuld de varios miembros de la desafortunada expedición Edru llevó historias acerca de Mistrand a los oídos de los comerciantes del reino. Los exploradores redoblaron sus esfuerzos para conquistar la costa oeste, hasta el descubrimiento Rhidon de la ensenada de Scarakikot en el 652 T.E. En lugar de comprar los productos de Mistrand a traves de los nordicos y donath de Lest, los mercaderes de Folyavuld podían ahora alcanzar Mistrand en un solo día de navegacion. Con esta nueva ruta comercial y el uso del Men Rhûnen, Folyavuld llevaba ventaja a sus competidores comerciales. Los mercaderes de Burh Armenrik todavia tenían que enfrentarse a los bandidos sagath y las rutas peligrosas a traves de llanuras frecuentemente hostiles. Algunos mercaderes de Burh Armenrik empezaron a buscar una manera de igualar el juego a cualquier precio, incluso a traves de la alteración del status quo en Rhovanion y una nueva era de fuego y sangre derramada.

## **3.9 EL ASCENSO DE VIDUGAVIA**

Con el comienzo del siglo undecimo de la Tercera Edad, los espíritus de Sauron y sus Espectros del Anillo tomaron nueva forma en la Tierra Media y empezaron a conspirar en busca del mejor camino de vuelta al poder. Dado que la fortuna de Gondor aun crecía en aquellos días y el Señor Oscuro era debil, Sauron supo que su ascenso tendría que ser una ruta larga y tortuosa de traición y engaño contra los aliados de Gondor para erosionar la influencia exterior de sus rivales. Y así, los sirvientes de Sauron fueron enviados por toda la Tierra Media, para acechar en las sombras y sembrar la discordia haya donde les fuera posible. Rhûn, que en aquellos momentos entraba en la esfera de influencia de Gondor, era un frente logico en esta nueva lucha en la sombra por la supremacía.

### **3.9.1 LAS GUERRAS DE LOS CLANES Y GRACHEV HOS**

En su nuevo lugar como intermediarios entre Gondor y Folyavuld, las tribus nordicas de Rhovanion y la Ensenada Este prosperaron durante los siglos once y doce de la Tercera Edad. Además de llevar mercancías entre ambos reinos, también ofrecían sus servicios como guardias para proteger a las caravanas de los mercaderes. Los bandidos de origen sagath o nordico merodeaban todavia en los confines de Rhovanion en busca de presas fáciles. A medida que cada Thyn (For.

Caudillo) se enriquecía, empezaron a buscar maneras de extender su influencia y dominio sobre otras tribus. Este fue el principio de una serie de sangrientas rencillas que entre el 1208 y el 1222 T.E. se conocieron como las Guerras de los Clanes.

Las divisiones entre las tribus nordicas venían de complicadas cuestiones genealógicas, pero al final enfrente a las tribus Rhevain contra las eriadorianas. Los rhevain afirmaban ser descendientes de los colonizadores nordicos originales de Rhovanion: las tribus que emigraron a Rhûn durante la Primera Edad y lucharon largas guerras contra los baradhrim. Los nordicos eriadorianos vinieron a Rhovanion durante y tras la Guerra de la Última Alianza y muchos de los primeros emigrantes llegaron con la hueste de Elendil. Ambos grupos reclamaban el derecho a gobernar Rhovanion o, por lo menos, ser independientes de los otros grupos.

En la Ensenada Este, las rencillas derivaron en una serie de duelos y asesinatos, una de cuyas víctimas fue el líder de la poderosa tribu waluslahandona. El sucesor de este caudillo era todavía un niño y sus tios quedaron como líderes de la defensa de las tierras y gentes de la tribu contra los vecinos. Tras el 1222, la lucha entre las tribus se interrumpió durante algunos años y los waluslahandona eran un pueblo dividido con cada tío reclamando como propio parte del dominio del hermano muerto.

En el 1228 T.E., un nuevo peligro oriental descendió desde las llanuras del norte para amenazar a los nordicos del Fola Salenin. Este nuevo peligro era Grachev Hos, líder de la desterrada tribu Hos. Con el trajo nuevos aliados, tribus logath unidas a su casa por matrimonio. Juntos atacaron las tierras de nordicos y Folyavulda a lo largo del Aizadraka y Donu e Ilanin cambiaron de manos nuevamente. Grachev era un líder tortuoso y manejo con éxito a los hermanos waluslahandona uno contra otro y en menos de un año los asentamientos grama hasta la costa del Lago Largo pagaban tributo al nuevo señor de Ilanin.

Bajo el cuidado de sus tios, Vidugavia, heredero del caudillazgo waluslahandona, creció hasta llegar a ser un guerrero poderoso y orgulloso al que enfurecía el dominio de los bandidos sagath sobre su legítimo territorio. A la edad de dieciocho años, dejó a su tío y recorrió las tierras de los grama prometiendo protección contra Hos si aceptaban jurarle lealtad. A pesar de estar en una enorme desventaja numérica, él y una banda de leales guerreros lanzaron varias incursiones exitosas contra los orientales, labrandose una reputación en el norte de Rhovanion y uniendo a los waluslahandona contra sus opresores.

Noticias de las hazañas de Vidugavia llegaron a todas las esquinas de Rhovanion y no paso mucho tiempo antes de que el Señor del Reino en Szrel-Kain supiera de este nuevo líder y la participación logath en la

ofensiva oriental. El Señor del Reino disponía de una gran influencia sobre los logath Ibar y a cambio de algunas partidas asociadas al comercio de mercancías kugath, logró convencer a la matriarca Ibar para que condenara la asociación logath con Grachev Hos. En el 1232 T.E., muchos de los aliados logath de Grachev volvieron a sus casas antes de enfrentarse a la matriarca Ibar. Dos años después, los agentes del Señor del Reino contactaron con el famoso Vidugavia y ofrecieron al héroe de los nordicos una alianza para expulsar a Hos de su fortaleza entre ambos reinos. Debilitado por la pérdida de los logath, Hos fue presa fácil para los ejércitos combinados de sus enemigos en el 1234 T.E. y los Sagath tuvieron que retirarse nuevamente a las llanuras del norte.

### **3.9.2 PROBLEMAS EN RHÛN MERIDIONAL**

A principios del siglo duodécimo de la Tercera Edad, Uvatha el Nazgul volvió a Khand para reclamar su trono. Esta fue la primera tierra fronteriza con Mordor en volver a la sombra y se convirtió en un punto inicial de partida para los sirvientes de Sauron encargados de asegurar Rhûn para fortalecer la frontera norte de Mordor. Uvatha era un guerrero de corazón y la guerra llegó pisándole los talones. Las hordas variags aplastaron a sus vecinos nuriag, renovando su antigua dominación sobre estos pueblos y desplazando involuntariamente a muchos pueblos desde las áridas llanuras de Rhûn sudoriental hasta Gathod. Los odhriags repelieron a la mayor parte de las bandas de refugiados asdriag que trataron de cruzar sus tierras, pero muchos acabaron encontrando una ruta hasta Rhovanion. Estas nuevas tribus orientales trajeron consigo una nueva era de guerra y bandolerismo en Rhûn meridional.

Más bandidos orientales eran más problemas para los mercaderes de Burh Armenrik. A pesar de la construcción de Barad Ithil y la presencia de una pequeña guarnición de soldados de Gondor en Burh Armenrik, las rutas comerciales hacia Mistrand fueron interrumpidas de nuevo y el camino a Gondor se volvió más peligroso. La victoria de Folyavuld y Vidugavia en el norte aseguraba la seguridad de las rutas comerciales de Folyavuld y condenaba a Burh Armenrik a un distante segundo puesto en el comercio de productos orientales con Gondor. Enfrentados a la muerte inevitable de sus negocios, varios prominentes mercaderes de Burh Armenrik decidieron adoptar un papel activo en la política y los juegos de poder en Rhovanion.

Aunque la violencia de las Guerras de los Clanes desapareció temporalmente, la victoria de Vidugavia en Rhovanion septentrional había desembocado en un peligroso dominio Rhevaín que unificaba las tierras entre Ciudad del Lago y Othlebed y la expansión de la

influencia waluslahandona causo un nuevo conflicto entre los clanes nordicos. Los hombres de Burh Armenrik eran universalmente descendientes de colonos eriadorianos y en muchos casos podían trazar sus ancestros hasta los tiempos del ejercito de Elendil. Burh Armenrik y la capital de Vidugavia en Burh Widu se convirtieron en focos de una hostilidad que llegó a englobar todo Rhovanion. Aunque el consejo de Burh Armenrik nunca se unió a los bandidos orientales y nordicos de Rhovanion meridional, algunos de los más destacados comerciantes de la ciudad (varios de los cuales eran miembros de dicho consejo) financiaron a los bandidos para crear problemas en las rutas comerciales que conectaban Folyavuld con Gondor. Las mercancías que robaban eran adquiridas por mercaderes ibnotithiuda a cambio de caballos, armas y refugio contra las represalias. Por desgracia para los mercaderes de Burh Armenrik la violencia generalizada que favorecían pronto atrajo la atención de Gondor.

### 3.9.3 EL REGENTE MINALCAR

Tras años de éxito económico y militar tanto en las Tierras Asperas como en los territorios al sur de sus fronteras, Gondor se dejo caer en la complacencia en torno a mediados de la Tercera Edad y el Rey buscó vías para ahorrarse responsabilidades y simplemente disfrutar de la vida como soberano del reino más poderoso de la Tierra Media. Cuando el caos amenazó con engullir las fronteras septentrionales del reino, el rey Calmacil nombró a su hijo Minalcar regente del reino y le ordenó apaciguar la frontera norte por si solo. A diferencia de su padre, Minalcar era un hombre decidido que buscaba traer paz eterna a las fronteras de Gondor o incluso a extender la influencia real en las amplias llanuras del este.

Al aceptar la Regencia en el 1240 T.E., Minalcar envió espías a Rhovanion para descubrir las raíces del conflicto y no entrar como un elefante en una cacharrería en un asunto delicado. Los agentes de Minalcar viajaron a las cuatro esquinas de Rhovanion para reunir la información que Minalcar quería usar para dar con una solución al problema. En Folyavuld, los exploradores dunadan oyeron grandes alabanzas para Vidugavia de los waluslahandona: de cómo había expulsado a los bandidos de la región y ayudado a asegurar los caminos comerciales que unían Rhûn al Reino del Sur. En Ciudad del Lago, los hombres hablaban de Vidugavia como civilizador, el que había impuesto el orden en el norte de Rhovanion y pretendía extender aquel orden en beneficio de todos. Solo en Burh Armenrik y los dominios de las tribus del sur había opiniones contrarias al caudillo norteño. La presencia gondoriana en Barad Ithil implicaba que los espías de Minalcar tenían apoyo en la ciudad, lo que

les permitió penetrar en la conspiración de los mercaderes de la ciudad en el 1247 T.E.

Tras enterarse de las actividades de los mercaderes de Burh Armenrik, Minalcar acordó reunirse con Vidugavia para discutir una alianza. El Regente vió a su anfitrión como un líder impresionante si bien algo vanidoso con opiniones muy extremas en lo concerniente a como debía ordenarse Rhovanion. Las más extremas eran las concernientes a los nomadas y su estilo de vida. Después de largo debate, el caudillo nórdico convenció a Minalcar que el bandolerismo era una extensión natural del nomadismo y que el orden solo se podría imponer a Rhovanion cuando los pueblos nomadas fueran expulsados más allá del Mar Interior. Minalcar acabó aceptando este punto y prometió apoyar la proclamación de Vidugavia como Rey de Rhovanion si sus ejercitos combinados eran capaces de expulsar a los nomadas al lejano este.

### 3.9.4 LA CAMPAÑA DE TERROR

A finales de 1247 T.E., el capitán de la guarnición en Barad Ithil presentó cargos ante el consejo de Burh Armenrik contra los comerciantes conspiradores. El capitán sabía bien como se recibiría semejante acusación en el consejo, sobre todo teniendo en cuenta que algunos de los acusados se sentaban en el consejo. Sin embargo, Burh Armenrik tuvo que escoger entre llevar a los acusados ante la justicia y desvincularse de las acciones de sus mercaderes o resistir frente a los ejercitos combinados de Minalcar y Vidugavia que habían jurado que aquellos hombres serían castigados. El consejo escogió la primera y abrió sus puertas a los ejercitos del oeste. Desde entonces disfrutaron de la condición de ciudad semiautónoma dentro del reino de Vidugavia. Desafortunadamente, también se convirtieron en integrantes involuntarios de la campaña militar del año siguiente.

Ante el avance del ejercito occidental, los bandidos nórdicos y orientales decidieron buscar refugio en las llanuras abiertas. Sin embargo, el ejercito de Minalcar estaba bien abastecido de caballería ligera que detuvo la huida y les obligó a plantar batalla. En una serie de choques cortos y brutales, Rhovanion quedó limpio de bandidos. Tras reabastecerse en Burh Armenrik y cruzar el Aguada de Guerra, Minalcar avanzó sobre las llanuras de Gathod. A pesar de las presiones de los hombres de Burh Armenrik y del propio capitán de Barad Ithil, Minalcar y Vidugavia exigieron a los odhriags que se sometieran a la autoridad de sus reinos. Aunque no habían participado en las invasiones orientales que habían traído el caos a Rhovanion, llevaban una existencia nómada que hizo creer a Vidugavia que no eran de fiar. Tal y como se habían negado a someterse a Sauron trece siglos antes, se negaron a permitir el paso de los ejercitos occidentales por sus tierras. Las batallas entre los odhriags y el

ejercito de Minalcar fueron tan brutales como desafortunadas en la medida en que hicieron mucho más daño que bien, enfureciendo a los odhriags para muchos siglos por venir.

Al final, se causo gran daño a las tribus odhriag que tuvieron que buscar refugio en los pasos de las Montañas de Ceniza. Después de saquear varias capillas odhriag, el ejercito occidental giro al norte y al este para renovar su antiguo conflicto con los brygath. Aunque los descendientes de la confederación de Sahd lucharon desesperadamente, fueron obligados a retirarse más allá del Surubeki a mediados de verano. Al caer los meses de calor sobre las aridas planicies de Gathod, los ejercitos de Vidugavia y Minalcar cabalgaron a traves de las puertas de Mistrand. La población gathmarig de Mistrand era un pueblo sedentario con una larga historia de contacto con los ibnotithiuda. Como no trataron de oponerse a Minalcar, se respetó la ciudad a cambio de la promesa de apoyo durante el verano.

Al final del verano, el ejercito cruzó el Surubeki con fuerza y persiguieron a los brygath hacia el interior de las llanuras. Avanzando hacia el norte, tambien persiguieron a los urgath que nunca habían participado en la invasión del oeste. A pesar de esto, todos los campamentos nomadas en la orilla este del Mar Interior fueron quemados, asegurando que cada cultura oriental de Rhûn tuviera una buena razón para odiar al Oeste. En la frontera sur del Agasha Dag, Minalcar y Vidugavia detuvieron su avance. Cualquier avance más les llevaría a llanuras abiertas sin lineas de comunicación o suministro seguras. Su ejercito estaba peligrosamente extendido y de no haber sido por los cargamentos llegados de Folyavuld al sitio denominado Elgaer (S. Joya marina) podrían haber sufrido una crisis. El ejercito fue conducido de nuevo al oeste, dejando una fuerza aumentada en Barad Ithil para mantener bajo vigilancia a los orientales. En verdad, los orientales habían aprendido una lección: como odiar y temer a los hombres del oeste.

### 3.10 LOS PLANES DEL SEÑOR OSCURO

*“...Durante años incontables yací en aquella tumba oscura, preguntandome acerca del sentido de la inmortalidad. Parecía entonces que las promesas del Oscuro habían sido huecas y que mi alma estaría por siempre atada a aquel maloliente montón de estiércol que había sido mi último recipiente. La amargura corroía mi alma como los hongos corroían los huesos de Lokor Szrel...”*

*“En el decimo tercer siglo de mi cautiverio una gran luz penetró en la tumba y un espíritu que creí desaparecido hacía mucho penetró en la camara principal. Era el Largo Jinete, gran servidor del Señor*

*Oscuro, venido a rescatarme del tormento de la muerte inmortal.*

*“...Fue entonces cuando comprendí el verdadero significado de la inmortalidad, ya que yo que tantos años pase en mi tumba, de nuevo camino bajo las estrellas ¡Oraishapek ha renacido! ¡Qué los hombres de Rhûn tiemblen ante mi retorno!”*

-Extractos de los Diarios del de las Muchas Voces-.

#### 3.10.1 EL PRECIO DEL EXITO

La Campaña de Terror de Minalcar y Vidugavia abrió una profunda grieta entre los pueblos sedentarios de Gathod y las culturas nomadas que volvieron a las llanuras tras la retirada de los ejercitos del oeste. Los urgath miraban con desconfianza al nuevo puesto comercial Folyavulda en Elgaer. Los brygath vieron que los donath y los gathmarig habían sobrevivido a la campaña casi sin un rasguño y llegaron a la conclusión (correcta) de que debían de haber participado en ella. Los odhriags desconfiaban de los ibnotithiuda, que durante mucho tiempo habían sido socios comerciales y que no habían ayudado a protegerles del oeste después de que los odhriags hubieran luchado a menudo y con valor para salvar Burh Armenrik de los invasores orientales. Aquella era la clase de desconfianza que más favorecía a Sauron y pensó largo tiempo la mejor manera de aprovecharse de las acciones de Minalcar y Vidugavia.

Sauron se dio cuenta de que su propio siervo Uvatha de Khand había causado involuntariamente toda la campaña y desde entonces permitió al Jinete extenderse en Rhovanion solo ocasionalmente. Los ejercitos de Vidugavia y Minalcar habían estado muy cerca de causar una guerra con Khand que hubiera forzado a Sauron a sacar a Uvatha de ese país para evitar el descubrimiento por el oeste de su propio regreso. Si los dos lideres occidentales hubieran presionado tan solo ligeramente más, una guerra entre Khand y Gondor hubiera sido inevitable, lo que hubiera llevado a un conflicto mucho más extendido. La situación exigía infiltración sutil, no guerra abierta.

Con esta idea, Sauron envió a sirvientes en secreto al interior de Mordor para recuperar los Anillos de Atadura, poderosos artefactos escondidos en lugares secretos desde el final de la Segunda Edad. Una vez que se hubieran encontrado cuerpos adecuados para los Desposeidos, Sauron contaría con algunos de sus servidores más antiguos y de mayor confianza para enviar a Rhûn.

El primero de estos siervos en renacer fue Nemol de Dir, antiguo servidor de Hoarmurath, el Rey de Hielo, y poderoso hechicero por derecho propio. Nemol fue puesto bajo el control de Uvatha el Nazgûl en el 1247 T.E. y enviado a visitar los pueblos de Rhûn sudoriental en busca de la mejor manera para unirlos a la Sombra.

Al año siguiente, fue testigo de la Campaña de Terror y vio como los orientales aprendían a odiar al oeste. En ese punto, adoptó el disfraz de Kerkassk, un dios de las llanuras que formaba parte de los panteones de varios de los pueblos de Gathod como un espíritu guerrero ancestral que adquirió gran poder luchando en el mundo de los espíritus para proteger a sus descendientes. En ese papel, Nemol se apareció a los chamanes de los brygath y los asdriag ordenándoles cumplir sus ordenes para alcanzar la grandeza. Aseguraba haber luchado largos años contra los malvados espíritus del oeste, que eran los verdaderos enemigos de los pueblos orientales. La guerra seguía, según decía, en una guerra distante llamada Angmar y la fuerza de los guerreros era necesaria para destruir a los reinos infieles del oeste. Aseguraba tener una alianza con el espíritu líder de Khand y que los variags ya no eran una amenaza para los que aceptaban el mando de Kerkassk. Muchos aceptaron gustosamente a Kerkassk como deidad principal y en consecuencia se unieron a las filas de sus Kharg Huka (As. Guerreros de las Llanuras), los mercenarios de elite que hacían el peregrinaje sagrado a Angmar y luchaban contra los Hombres del Oeste.

La adoración de Kerkassk empezó entre los pueblos de pastores de las llanuras aridas, entre pastores que vivían permanentemente al borde de la inanición. Los dogmas de la religión hacían hincapie en las similitudes entre los pueblos ulgaticos y ioriag de Gathod, sugiriendo que juntos podían ser fuertes e impedir la repetición de los hechos del 1248. Cuando los miembros del Kharg Huka empezaron a volver de prestar su servicio en las guerras del norte, con la recompensa a sus esfuerzos e historias de venganza contra los hombres del oeste, la gente empezó a ver verdaderamente a Kerkassk como el salvador de los pueblos orientales. Su religión se extendió como una mancha de aceite por la llanura, hasta Gathod central y los pastos de los urgath en la costa oriental del mar. Solo los comerciantes de Mistrand resistieron la influencia del dios de las llanuras, tratando de mantener los lazos con el oeste que les habían enriquecido y evitar el aislacionismo propugnado por Kerkassk.

### **3.10.2 LA CAIDA DE MISTRAND**

Para el 1280 T.E., Nemol estaba frustrado ante su falta de progreso entre las gentes de Mistrand y solicitó una solución a Uvatha, su supervisor. Uvatha decidió que había pasado suficiente tiempo desde la campaña de Minalcar y que podía entrar en Rhûn del suroeste sin atraer atención sobre sí. Avanzado aquel año, su rey títere, Nomid Achef, dirigió una hueste de variags y nuriags a través de las tierras de los brygath y descendió sobre la ciudad de Mistrand. Los variags eliminaron a los pocos soldados que se les enfrentaron

e iniciaron una ocupación de la ciudad que duraría cerca de doscientos años. En ese periodo, los osvodathi (Va. Señores) de Mistrand levantaron una ciudadela y erigieron una muralla alrededor de la ciudad y la rebautizaron como Nomida-nar (Va. Ciudad de Nomid). El primer osvoda de Mistrand fue Achimov Shulv, un oficial de caballería que jugó un papel importante en la toma de la ciudad. Nomid envió a Achimov a los campesinos y pastores que creaban problemas en la tierra natal peleándose con sus vecinos. El resultado fue un incremento de la seguridad y estabilidad de Khand y una presencia variag importante en la más reciente colonia del imperio. Las murallas, la fortaleza y la nueva minoria variag duraron hasta mucho después del fin de la ocupación, pero el nuevo nombre nunca se popularizó y hasta los variags acabaron adoptando el tradicional nombre gathmarig de la ciudad.

El nuevo líder de Mistrand fue al principio muy duro con sus súbditos. Achimov se obsesionó con crear un nuevo satélite del imperio variag exclusivamente bajo su control y se resistió a la influencia externa como las diferentes sectas de la religión variag. También cortó prácticamente todo el comercio entre Mistrand y los puertos occidentales del mar, que había sido la única orden dada por Nomid al confiarle el control de la ciudad. El poco comercio que pasaba entre Dilgul y Mistrand estaba fuertemente regulado y cargado de impuestos de forma que los precios de los productos orientales se incrementaran dramáticamente y la riqueza de Achimov siguiera creciendo. Sin embargo, el heredero del nuevo tirano de Mistrand pronto se enfrentaron a un problema en rápido crecimiento.

Aunque los gobernantes comerciantes de Mistrand se habían resistido a la adoración a Kerkassk, la plebe de la ciudad había sido durante mucho tiempo receptiva al mensaje del dios de las llanuras. Kerkassk había sido originalmente una deidad asdriag y tenía un equivalente casi idéntico en los panteones variag, nuriag y ulgath. La mayor parte de la población de Mistrand tenía relaciones desde hacía largo tiempo con estos pueblos y tenían en buena medida las mismas raíces. El pueblo de Mistrand vio claramente que solo ellos sufrían el despótico gobierno del osvoda extranjero. Kerkassk había prometido protección de los variags y básicamente había cumplido su promesa con quienes le habían aceptado. Los gathmarig empezaron a aceptar con ansia a Kerkassk como su patrón y a rezarle para que les liberase de su opresor variag. Así había sido como los sirvientes de Sauron lo habían planeado y Mistrand quedó pronto bajo el control del Desposeído Nemol. La religión de Kerkassk creció rápidamente hasta convertirse en la más influyente de la ciudad y las sacerdotisas de aquella religión empezaron a resistir las ordenes del heredero de Achimov, Shivalu Sulv.

Para el 1230 T.E., Kerkassk estaba firmemente arraigado en Gathod. Mistrand era una ciudad vasalla de su señor, Uvatha el Espectro del Anillo. Los brygath y asdriags estaban totalmente bajo el liderazgo de pequeños señores de la guerra y sacerdotes escogidos por el mismo. Entre los urgath más tradicionalistas, los asentados donath y los más independientes odhriags, Nemol tenía cierta influencia, si bien no era capaz de controlarlos en el mismo grado que a sus pueblos sometidos. Para poner a prueba su poder, decidió terminar en el 1331 con la presencia Folyavulda en Rhûn oriental declarando una guerra de venganza contra el puesto comercial de Elgaer. Las defensas de Elgaer eran escasas y por sí solo, el puesto no hubiera durado una semana contra el poder de los guerreros de Kerkassk. Sin embargo, los hombres de Folyavuld eran plenamente conscientes de su debilidad y habían pasado las cinco décadas anteriores ganándose la buena voluntad de los urgath mediante el pago regular de fuertes sumas a las matriarcas.

Los beneficios de tratar con los contrabandistas de Mistrand hacían este método posible, si bien no totalmente exitoso. La mayoría de las tribus urgath se unieron al saqueo de Elgaer, lo que puede verse como testimonio de la creciente influencia de Kerkassk en Gathod. Tras la preparación por Nemol de la caída de Elgaer, Uvatha decidió que el Desposeído estaba listo para tomar el control de todo Rhûn sudoriental y le permitió tomar Mistrand por sus propios medios. Nemol consiguió esto apareciéndose ante Shivalu como un espíritu colérico que le exigió someterse a la voluntad de Kerkassk si pretendía seguir teniendo alguna importancia dentro de Mistrand. Shivalu quedó aterrado y con presteza, aceptó la oferta de Kerkassk de convertirse en el líder religioso y principal oráculo de su culto. Shivalu recibió de Kerkassk el Hitav Yurna (Ga. Cetro de los Espíritus) como símbolo de su derecho divino a regir la ciudad y Mistrand se convirtió en el centro del poder de Kerkassk. Las principales sacerdotisas locales fueron nombradas consejeras del osvoda, quién mantuvo ese título como concesión a su posición en el imperio variag. Aunque nominalmente parte del imperio variag, Mistrand se convirtió en el foco de un nuevo y peligroso reino de la sombra en el sureste de Rhûn.

### **3.10.3 LANZAS PARA EL REY DEL NORTE**

El camino a Angmar se llenó más que nunca de guerreros de la Kharg Huka. El peregrinaje sagrado era un viaje largo y duro a través de tierras extrañas y a menudo hostiles. El Rey Brujo empezó a buscar maneras de establecer una ruta segura entre Rhûn y Angmar. Para ello, envió un gran número de espías a Rhovanion y Rhûn para difundir promesas de riqueza y gloria que uno podía obtener al servicio de Angmar.

Viajeros llegados a Valle, Esgaroth, Ilanin, Sadvar, Othlebed e incluso Szrel-Kain hablaban del Rey del Norte y sus guerras contra un odioso enemigo.

Los espías nórdicos, logath y folyavulda compraron grandes cantidades de alimentos y armas para aprovisionar a las tropas en su largo viaje hacia el oeste. Grandes grupos de orcos fueron convocados de monte Gundabad y se establecieron en las laderas de las Montañas Grises para vigilar el camino migratorio. En el 1384 T.E., el Rey Brujo hizo un trato con el gran señor de la tribu Sagath Huz (descendientes de los infames Hos) que permitió al líder oriental cobrar un peaje en la ruta del norte a cambio de defender dicha ruta frente a los cada vez más frecuentes ataques de nórdicos pagados por Arthedain.

Sin embargo, el mayor obstáculo a la ruta migratoria era el reino de Folyavuld y sus íntimas relaciones con el oeste. El rey Valacar, heredero de Minalcar, pasó un tiempo en Rhovanion con Vidugavia y llegó a tomar una hija del Rey de Rhovanion como esposa. Él conocía la relación entre la ruta migratoria de los orientales de Rhûn y el enemigo que se enfrentaba al Reino del Norte. No solo favorecía las incursiones en el camino de los Winithos (For. Mercenarios), sino que también usó su influencia política para inclinar al Señor del Reino contra los peregrinos. Szrel-Kain a su vez influyó a la matriarca Ibar, que prohibió a las tribus logath enviar a sus hombres a la hueste de Angmar.

Para alcanzar sus propios objetivos en el norte de Rhûn, el Rey Brujo pidió a su señor el uso del Anillo de Atadura de Oraishapek que Uvatha había recuperado de su lugar de descanso en las Montañas de Ceniza. La petición fue concedida y se buscó un nuevo cuerpo para Oraishapek el Desposeído. Al comienzo del siglo quince de la Tercera Edad, Oraishapek y una compañía de orcos abandonaron Dol Guldur para penetrar en secreto en la Columna de Uldona. Con la ayuda de esos orcos, Oraishapek enseñuida tomó el control de los uruk-marzguram y volvió a su vieja ciudadela de Dradorny-Arnas. Los pueblos de Rhûn septentrional tenían un nuevo enemigo en su seno, uno que recordaba sus días como rey-Szrel y añoraba el recuperar tan noble título.

### **3.10.4 EL DECLIVE DE DOR RHÛNEN**

La campaña de Minalcar en Gathod marcó la cima de la influencia de Dor Rhûnen sobre sus vecinos. El gobernador de Dor Rhûnen siguió trabajando en cooperación con Vidugavia y sus herederos para mantener Talath Harroch libre de enemigos, pero nunca jamás volvió un ejército del Oeste a internarse tan profundamente en el este. A menudo las fuerzas expedicionarias enviadas a Gathod demostraron ser poco más que “sagath occidentales” que pasaban todo el tiempo asaltando aldeas asdriag y haciendo la guerra

a los brygath, que habían perdido su amor al combate tras el desastre del 1248. El gobernador de Dor Rhûnen no pudo confirmar los rumores que decían que Mistrand había caído en manos de un imperio oriental. Además, poco se podía hacer contra la escalada de precios de los productos de lujo del este. Los mercados del Burh Armenrik estaban de capa caída y de no haber sido por su producción doméstica, Folyavuld hubiera seguido el mismo camino. El contrabando y la piratería permitía disponer de algunos cargamentos, pero los precios solicitados crecieron a medida que el peligro de entrar en el reino de Kerkassk se incrementaba.

En el norte de Rhovanion, el reino de Vidugavia seguía vivo. La familia del rey de los nórdicos disfrutaba de una estrecha relación con los herederos de Elendil, asegurando la cooperación de ambos pueblos hasta el final de la Tercera Edad. De hecho, fue el fruto de esta relación lo que llevó a la Lucha entre Parientes del 1432 T.E., una espantosa rebelión que se extendió por todo Gondor y debilitó en gran medida la capacidad del reino para extender su brazo hasta las distantes tierras de Rhûn. Durante los diez años de ruina y derramamiento de sangre entre el 1437 y el 1447, muchos de los mejores guerreros de Rhovanion tomaron parte en la guerra en Gondor y se prestó poca atención a lo que acontecía en el este.

De hecho, durante este tiempo la transferencia de poder en Mistrand de los variags a los discípulos de Nemol se completó con el nombramiento por el propio Kerkassk de un nuevo osvoda tras el fin de la línea de Achimov. Todas las ramas de los orientales de Gathod rendían para entonces homenaje al dios de las llanuras y su capital. Su influencia se extendió pronto hasta el corazón de las llanuras de los urgath, en el país odhriag en el sur y las aldeas donath del oeste. Sus sacerdotisas actuaban como asesinas, caminando entre la gente en busca de los enemigos del dios de las llanuras. Entonces, Nemol abrió sus puertas a unos pocos mercaderes cuidadosamente escogidos que actuaban también como espías, reuniendo información para los líderes de Mistrand acerca de las gentes y mercados del exterior.

### **3.10.5 LA GUERRA DE LAS JARRAS DE LOZA**

Aunque los ingresos habían menguado en cierta medida para las familias de mercaderes de Folyavuld, había todavía unos pocos con enorme riqueza e influencia. El líder de las casas mercantiles era la casa Kosvar, una prominente familia del clan Rhidon. En el 1538 T.E., la familia Kosvar pasó a la acción, aburrída de los desplantes de Mistrand y sus líderes, y organizó una expedición para reclamar Elgaer. El puesto avanzado que fundaron fue redominado Kelepar (Fo. Orilla este) y durante muchos años fue lo bastante pequeño como para no atraer la atención de Kerkassk.

Nuevamente, casi todos los beneficios obtenidos del contrabando orquestado desde Kelepar se reinvertió en la adquisición de influencia entre los urgath locales. Para el final del siglo, las matriarcas urgath necesitaban el dinero de los mercaderes de Kelepar para mantener sus lujosos estilos de vida.

En Lest y Burh Armenrik, los mercaderes empezaron a sentir el aguijón de la envidia ante el éxito de Kelepar. Había una cantidad reducida de bienes occidentales disponibles y los mercaderes de Kelepar habían empezado a comprar una parte mayor que lo habitual. Algunos comerciantes de Lest empezaron a financiar a “agentes independientes” para que desestabilizaran las rutas navales entre Kelepar y los puertos de Folyavuld para recuperar parte de lo que habían perdido. Para acabar con esta creciente amenaza, la familia Kosvar contrató a sus propios cazadores de piratas (Fo. Kalozvadasz) que tenían su base en Scarakikot y declararon la guerra a los piratas de Lest.

En el 1620 T.E., Yanos Kosvar se ocupó personalmente del problema de Mistrand creando nuevas rutas hasta Relermindu en el valle del Talathrant que le evitaban tener que tratar con los problemáticos adoradores de Kerkassk. Contratando a guías urgath, Yanos dirigió una expedición a través de las llanuras orientales controladas por los urgath, rodeando el dominio de Kerkassk y sacando a Mistrand del circuito comercial. La carga de cerámicas y especias con la que volvió permitió financiar la construcción de astilleros y defensas en Kelepar. Para el 1629 T.E., los hijos de Yanos enviaban regularmente caravanas al Talathrant y Yanos mismo había fortificado Kelepar y asegurado sus alianzas con varias poderosas matriarcas urgath. Estas actividades finalmente lograron atraer la atención y la colera de Kerkassk.

Al año siguiente, el dios de las llanuras decretó una nueva guerra contra los “infieles” de Kelepar, sumiendo la región en un amargo conflicto. Los brygath y asdriags estaban más que dispuestos a hacer la voluntad de Kerkassk para aumentar su gloria a ojos de su dios. Sin embargo, los urgath no estaban tan entregados a las ordenes de Mistrand y suficientes tribus resistieron para proteger el puesto de una repetición del episodio del 1331 T.E. Sin embargo, las rutas comerciales eran vulnerables y dos años después el hijo mayor de Yanos fue capturado, torturado y ejecutado por salteadores brygath. Más tarde ese mismo año, los barcos de Mistrand subieron navegando la costa en un intento de bloquear Kelepar. Sin embargo, Yanos fue capaz de escapar a bordo de un barco de cazadores de piratas y volvió a Folyavuld, donde puso en juego toda su considerable influencia para que el reino entrara en el conflicto. En el 1634, la importante armada de Folyavuld soltó amarras y navegó en socorro de Kelepar. Tras una batalla naval

de varios días, los barcos de Mistrand fueron derrotados y obligados a huir a su puerto. Sin embargo, la victoria naval no fue suficiente para salvar el puesto amenazado por renovados ataques terrestres que supusieron la derrota de las tribus urgath aliadas. Ambos bandos se prepararon para un asedio del enclave, que hubiera durado años con el apoyo de la armada Folyavulda si otros sucesos no hubieran alterado el empate.

### **3.10.6 LA GRAN PLAGA**

En el año 1634 de la Tercera Edad un viento negro llegó de las llanuras orientales y cayó sobre los pueblos de Rhûn. Este fue el comienzo de la Gran Plaga, uno de los mayores desastres de la historia de la Tierra Media. La plaga terminó con la Guerra de las Jarras de Loza al reducir a polvo a los dos bandos enfrentados. La armada de Folyavuld volvió a casa llevando a bordo la enfermedad e infectando a los Rios. Desde Folyavuld, la enfermedad se extendió rápidamente por las llanuras de Rhovanion y en el 1635 había alcanzado los bordes del Bosque Negro. Los efectos de la plaga en Rhûn fueron similares a los registrados en las tierras más al oeste, si bien ligeramente menos devastadores. Las tasas de mortalidad nunca se acercaron a las de Osgiliath o las otras grandes ciudades del sur, pero el desastre fue innegable y sus repercusiones duraderas. Los grandes centros de población: Szrel-Kain, Riavod, Mistrand y Burh Armenrik, sufrieron el peor golpe y algunos lugares perdieron hasta un 40% de su población frente al avance de la perfida enfermedad. Los nomadas no fueron alcanzados tan duramente, pero sí lo suficiente como para detener la migración y la guerra durante años. Para el 1640 T.E., la población comenzó la lenta vuelta a la normalidad y el comercio volvió a moverse. El experimento Folyavulda de Kelepar había terminado, si bien la lucha por el destino de Rhûn seguía sin decidirse.

## **3.11 EL CAMINO DE LOS INVASORES**

A medida que los efectos de la Gran Plaga remitían y la vida volvía a la normalidad en Rhûn, los servidores de Sauron trataron de consolidar su poder y aprovechar el debilitamiento de Gondor. Oraishapek continuó sus esfuerzos para trastornar a los pueblos del norte de Rhûn y Rhovanion profundizando las divisiones entre los logath y folyavuldok. Los líderes de Sadvar y Folyavuld se habían colocado en una posición precaria adoptando la línea dura contra los Winithos. Cuando la gente empezó a darse cuenta de la riqueza que se podía obtener viajando a Angmar, la autoridad de Sadvar y Szrel-Kain sufrió en consecuencia. En los callejones de Szrel-Kain y Riavod, una orden secreta de espías y asesinos dedicados en cuerpo y alma a servir a

Oraishapek tomó forma. Entre los campamentos logath, la palabra del clan Ibar ya no era ley. La adoración del dios cazador, Vadan, había permitido aparecer a una nueva autoridad, un grupo de sacerdotisas que servían en secreto al Desposeído.

### **3.11.1 LOS AURIGAS**

Tras la segunda destrucción de Elgaer, Kerkassk redobló sus esfuerzos para convertir a los urgath. Cualquier influencia que el oeste hubiera podido tener sobre estos desapareció cuando Kelepar fue abandonado. Las tribus que habían desafiado la voluntad del dios de las llanuras fueron completamente destruidas y las nuevas tribus leales recibieron sus pastos. Durante el siguiente siglo un nuevo dinamismo llenó Gathod y las llanuras al este del Mar Interior. En el 1750 T.E., Nemol había logrado alcanzar niveles de centralización sin precedentes sobre los dispersos nomadas, hasta el punto de poder nombrar un rey de Mistrand y sus pueblos vasallos. Esta nueva gran confederación de culturas se dio el nombre de Igath (UL. Toda la gente) y juntos formaban una de las mayores fuerzas de pueblos ulgath nunca unidos bajo una autoridad común. Urgath, brygath, gathmarig e incluso logath obedecían los dictados de Mistrand.

El rey Igath gobernó Rhûn sudoriental durante doscientos años. Para mediados del siglo diecinueve, Sauron creyó que los pueblos de Rhûn estaban listos para probar la fuerza de Gondor y puso en marcha un plan para enfrentar a ambos reinos. En el 1854 T.E., Uvatha volvió a Khand tras una larga ausencia. Al recuperar su reino de Khand, el Espectro del Anillo también recobró el control sobre Nemol. Uvatha encomendó a Nemol organizar una guerra destinada a destruir Dor Rhûnen, hablandando la frontera de Gondor y permitiendo a Khand reafirmarse en el sur. Nemol había mantenido durante largo tiempo entre los principios de su religión el que un día el dios de las llanuras llevaría a los pueblos de Gathod en una guerra de venganza contra el reino del oeste. La guerra en ciernes era para muchos de los pueblos nomadas una prolongación natural de sus creencias religiosas y una muestra de su orgullo como pueblo.

Más tarde en ese mismo año, los Igath invadieron Rhovanion, aniquilando a sus enemigos nórdicos en el campo y tomando muchos de los centros de población de la región. Buhr Armenrik fue tomado y quemado. La guarnición nórdica vio imposible resistir a la invasión del este. Una pequeña parte de la población logró unir al Pinnon Rhûn y fueron absorbidos por las tribus bergothuida, pero la mayoría murió en defensa de su ciudad. Aunque los odhriags se negaron a participar en la masacre de sus antiguos aliados, tampoco ayudaron a los ibnotithuida en su hora de necesidad. Las divisiones entre ellos, creadas por la Campaña de Terror de Minalcar, eran demasiado

profundas. Lest y los asentamientos donath también fueron tomados y la marina de Lest capturada y puesta a las órdenes de Avas I.

Durante un tiempo, los hombres de Folyavuld fueron capaces de usar el terreno en su beneficio y defender sus fronteras contra los ejércitos de los Aurigas. Su perdición fue sellada cuando Oraishapek, en el disfraz del dios Vadan, logró llevar a los logath a la guerra contra la Tierra de los Ríos. El Señor del Reino y el Consejo de los Clanes se refugiaron en el puerto de Scarakikot e iniciaron una guerra naval de desgaste contra los buques de Místrand y Lest. Las tierras altas del norte de Pinnon Rhûn nuevamente se convirtieron en un bastión de resistencia frente a enemigos montados y como sus ancestros en la Segunda Edad, los habitantes de las tierras altas lograron rechazar a las bandas de los Aurigas y salvar sus aldeas de la esclavitud.

Los Rhevain sufrieron una suerte similar a la de sus primos meridionales. Los ehwathrumi se refugiaron en el este del Bosque Negro mientras los guerreros libraban una dura lucha contra los Aurigas en las llanuras. Guiados por el gran Thyn Marhari, los ehwathrumi lucharon con valor pero fueron abrumados y forzados a ceder terreno. En su desesperación, Marhari envió un mensaje al rey dunadan en pos de socorro. El rey de Gondor, Narmacil II había oído rumores de una guerra desde un año antes, pero se había esperado para dar a los nórdicos una oportunidad de defender el reino que reclamaban. La solicitud de Marhari fue respondida con prontitud y el ejército de Gondor atravesó el Anduín para librar batalla contra los Aurigas. Por desgracia, ni Marhari ni Narmacil tenían la menor idea del tamaño de su enemigo y aunque dunedaín y nórdicos se unieron contra los Aurigas, las hordas orientales se alzaron con la victoria y el ejército de Gondor fue rechazado con grandes pérdidas. Narmacil II cayó atravesado por una lluvia de flechas orientales en la Dagorlad. Solo el valor de Marhari y su hijo Marwhini salvaron al ejército occidental de ser completamente destruido. Marwhini mandó a la caballería nórdica en una acción de retaguardia que permitió al ejército del oeste retirarse al refugio de Ithilien.

Tras la Batalla de los Planos, los ehwathrumi eran los destrozados restos de su antiguo ser. Muchos huyeron por el Celduín y ayudaron a los nórdicos de Valle y Esgaroth a mantener cierta independencia del imperio Auriga. Rhovanion septentrional fue otorgado a un señor de la guerra sagath del clan Tros que gobernaba desde Ilanin y exigía fuertes tributos a Folyavuld y los asentamientos nórdicos del Celduín. Una desastrada banda de ehwathrumi descubrió un camino a través de las tierras del Bosque Negro y se asentaron en la cabecera del valle fluvial del Anduín y el Langwell. Allí fundaron una nueva cultura, la de los Eotheod.

### **3.11.2 LA CAIDA DE LOS AURIGAS**

El nuevo rey de Gondor no tuvo que soportar mucho tiempo la vergüenza de la derrota de su padre a manos de los Orientales y empezó a reunir un nuevo ejército. Las pocas noticias del este que llegaban a Gondor hablaban de enfrentamientos constantes en el nuevo reino del que se habían apoderado los Aurigas. Realmente, los Aurigas descubrieron que era imposible pacificar a los pueblos de Rhovanion y las luchas constantes absorbieron muchos de los recursos que sus líderes destinaban a un planeado ataque contra Calenardhon. Finalmente, la casa de Avas fue incapaz de adquirir nada más que los límites de Ithilien del reino del sur durante sus cuarenta y cinco años de ocupación de Rhovanion. Para cuando los Aurigas lograron reunir la fuerza para golpear, Calimehtar, hijo de Narmacil, marchaba sobre ellos con un ejército. Calimehtar era un conocedor de la historia y estaba decidido a evitar que los orientales llevaran su ejército a las llanuras en donde podría salir derrotado. Ironicamente, su estrategia para derrotar a los Aurigas fue exitosa porque se enfrentaba a un enemigo más fuerte que el de Turambar siglos atrás. La fuerza del ejército Auriga era tal que se creían capaces de invadir y subyugar Gondor y estaban dispuestos a perseguir al ejército de Calimehtar para librar batalla.

Marwhini tampoco había estado ocioso durante los años de la ocupación de los Aurigas. Los eotheod tuvieron contactos duraderos con la gente de Valle y Esgaroth y prometieron a Calimehtar que los Rhevain se levantarían si los Aurigas se retiraban de sus fronteras septentrionales y atacaban Gondor. Mientras los Aurigas se desplazaban a Ithilien para perseguir a las fuerzas en retirada de Calimehtar, Marwhini volvió a Rhovanion con una hueste a través de los caminos del norte y encabezó una revuelta de los nórdicos que destruyó mucho de lo que los orientales habían construido a lo largo de medio siglo. El ejército auriga fue atrapado y aplastado en los confines de Ithilien por el ejército de Gondor, terminando con su dominio sobre Rhovanion.

También en Folyavuld el yugo del dominio Igath fue sacudido y los regentes del reino volvieron de su exilio en Scari. Los sagath y logath de Rhovanion renunciaron a sus exigencias de tributo en el norte, pero conservaron las tierras que habían conquistado. Este patrón se repitió por buena parte de Rhûn y Rhovanion, pues aunque los Aurigas habían sido militarmente derrotados, el coste para sus enemigos fue tal que Rhovanion quedó gravemente despoblado. Los ehwathrumi no volvieron a Rhovanion. Los ibnotithiuda no fueron capaces de volver a las ruinas de su ciudad. En cambio, una nueva ciudad creció en el corazón del Rhûn meridional que siguió dominado por los orientales. La ciudad fue bautizada Kravod (Ul.

Ciudad de acero) y se levantaba sobre las ruinas de Thorontir, la una vez orgullosa sede del poder de Gondor en Dor Rhunen.

### 3.11.3 UNA PAZ INESTABLE

La victoria de Gondor sobre los Aurigas supuso la muerte del rey Igath y la disolución temporal de su confederación, pero los pueblos ulgath se quedaron en Rhovanion oriental. La rebelión de Folyavuld había expulsado a los invasores y permitido al Señor del Reino volver de su exilio en Scarakikot, pero todas las fronteras del reino eran hostiles ahora. Los rebeldes nórdicos habían liberado Esgaroth y Valle, pero las tribus ehwathrumi que tuvieron que abandonar Rhovanion en el 1854 T.E. no pudieron reclamar sus tierras a los nomadas que eran sus nuevos dueños. Los campamentos fueron incendiados, los ejércitos perseguidos hasta las llanuras y las ciudades reconquistadas, pero la amenaza Auriga no había terminado. En Mistrand, la línea de Avas había sobrevivido y lentamente la confederación Igath se volvía a reunir para un nuevo intento contra el reino del sur.

### 3.11.4 LA SEGUNDA GUERRA AURIGA

Avas III, nuevo rey de los igath sabía que aunque poderosa, su confederación no podría derrotar en solitario a Gondor. En el 1940 T.E., se volvió a su vecino sureño de Khand en busca de una alianza contra el reino dunadan del sur. Uvatha había partido de nuevo, dejando un rey mortal en su lugar. Los dos monarcas orientales se reunieron y trazaron un plan para su aventura conjunta contra su común enemigo. La mitad de los igath marcharon a través de Khand, unidos a un ejército de esa tierra, hacia la frontera sur de Gondor a través del Cercano Harad. En el norte, una reunión masiva de logath, brygath y urgath se desplazó contra Dagorlad y lo que quedaba del territorio de Dor Rhûnen.

Gondor estaba sobre aviso de la llegada de los Aurigas y se enfrentó a sus enemigos en ambos frentes. En el norte, el rey Ondoher y sus herederos fueron sorprendidos por el rápido avance del ejército auriga y Gondor sufrió una terrible derrota en la que Ondoher y todos sus hijos murieron. En el sur, Earnil llevó a los dunedaín a una aplastante derrota sobre Avas III y sus aliados variag. El capitán de Gondor no pudo perseguir a sus enemigos derrotados al recibir noticias de la derrota del rey, lo que le obligó a desplazar su ejército a través de Ithilien para enfrentarse a la horda del norte. Logró sorprender al ejército auriga y de nuevo ganó una gloriosa victoria, expulsando a los invasores de Gondor para siempre.

## 3.12 FINALES DE LA TERCERA EDAD

Tras la segunda derrota de la confederación igath, Sauron y sus sirvientes comprendieron que los ulgath no podrían vencer a Gondor por sí mismos. Kerkassk siguió siendo una referencia importante en Gathod, pero la capacidad de Nemol para reunir grandes naciones bajo ese disfraz quedó destruida con el final de la línea de Avas. Las llanuras de Rhovanion y Rhûn se convirtieron en el dominio de la desesperación. La ley ya no era respetada ni cumplida. Los restos de los ejércitos aurigas viajaban por Rhovanion en bandas, cogiendo ganado donde podían y saqueando en donde hiciera falta. Los orgullosos ehwathrumi eran un recuerdo distante y todo lo que quedaba del vasto reino de Vidugavia eran unas pocas aldeas a lo largo de la Ensenada Este y las ciudades gemelas de Esgaroth y Valle.

Folyavuld se convirtió en un reino asentado, pero aislado de los contactos que les habían hecho fuertes. El comercio era un asunto peliagudo en el mejor de los casos, con tribus sagath dominando el Fola Salenin y las rutas comerciales. Las tribus logath hostiles en el norte amenazaban las fronteras del reino y los desesperados piratas recorrían las rutas marítimas entre Riavod y cualquier socio comercial viable. Oraishapek se divertía junto a los orcos de la Columna de Uldona, haciendo la guerra a lo que quedaba del pueblo de Thelor y lanzando incursiones contra las tierras bajas de Folyavuld. Rhûn se redujo a una sombra de su antiguo ser y finalmente hasta los sirvientes de Sauron tuvieron que mirar más allá de las fronteras regionales en busca de un pueblo con futuro.

### 3.12.1 LA INVASIÓN BALCOTH

El 2063 T.E., Gandalf el Gris hizo un viaje a Dol Guldur para descubrir la identidad del Nigromante que dominaba el Bosque Negro. Sauron decidió que todavía no había llegado la hora de revelarse como el antiguo enemigo retornado y huyó al este, en busca de nuevas formas de crear problemas a Gondor. **Lo más lógico es que Sauron se instalara en las inmediaciones del mar de Rhûn, en Tol Burûth, desde donde podía vigilar los alrededores del Anduin y supervisar a los Espectros del Anillo que, por entonces, se habían diseminado por Mordor. El verdadero deseo del Enemigo era reinstalarse en la Tierra Negra, por lo que, tras huir de Dol Guldur, el mejor lugar para instalarse sería Rhûn, cerca de sus objetivos y lejos de la vigilancia de los Elfos y Gandalf, que nunca viajaba al Este.** Por obra suya o por casualidad, nuevos problemas llegaron del este en el 2460 T.E. bajo la forma de una nueva confederación oriental llamada la Dinastía Pultai. Expulsados de sus anteriores hogares por una grave sequía, los Pultai cruzaron a través de

Gathod, absorbiendo a las tribus ulgath a su paso. Para el 2472, el ejercito pultico contenía a la mayor parte de los pueblos que habían formado la confederación igath, ansiosos por vengarse de Gondor, su antiguo enemigo. Si hubieran cruzado el Anduín inmediatamente, habrían causado gran daño a Gondor. Sin embargo, pasaron cincuenta años en Rhovanion oprimiendo a los nórdicos de Rhovanion y reuniendo fuerzas para la invasión. Su retraso dio a los norteños tiempo suficiente para avisar a Cirion, nuevo Senescal de Gondor, de la inminente amenaza que pendía sobre su reino. En el 2510, cuando la hueste balchoth cruzó el Anduín, el Senescal había reunido un pequeño ejercito y enviado mensajeros a sus aliados solicitando ayuda. La ayuda llegó justo a tiempo para salvar a Cirion y su ejercito de la destrucción total en Parth Celebrant, pues Eorl el Joven descendió con una gran hueste de jinetes desde el hogar de los eotheid en el nacimiento del Anduín. Los guerreros de Eorl, que descendían de los ehwathrumi de Rhovanion, atacaron a los ejercitos púlticos con una carga que mató a su rey y dejó a las tropas en la confusión y el desorden. La confederación balchoth volvió a Rhovanion donde se lamió sus heridas y esperó una nueva oportunidad para dañar a Gondor.

### 3.12.2 LA GUERRA DEL ANILLO

Tras la derrota de los balchoth, Rhûn disfrutó de paz durante un breve tiempo. Tras la batalla de los Cinco Ejercitos en el 2941 T.E., la cultura nórdica en Rhovanion septentrional renació. Esgaroth y el reconstruido Valle se convirtieron en los centros del Reino Libre de Rhovanion. Entre Folyavuld y el nuevo reino nórdico nació un comercio a la escala de principios de la Tercera Edad y el curso del rio fue limpiado nuevamente de los molestos sagath. Con todo, la paz fue breve ya que una decada después Sauron mismo se reveló como el señor de la Torre Oscura, protegido por la gran fuerza que había reunido en secreto. Sus siniestros sirvientes redoblaron sus esfuerzos para controlar el flanco norte de Mordor. Rhûn seguía lleno de orientales que odiaban Gondor y que se unieron con prontitud al negro estandarte de Mordor. El dominio de Nemol sobre Gathod garantizaba que aquellos orientales pelearían por la sombra en la guerra en ciernes. Al norte, Oraishapek podía reunir un considerable apoyo entre los logath. Además, sus orcos controlaban practicamente la Columna de Uldona y sus espías tenían infiltrado hasta el último rincón de la Tierra de los Rios. Cuando Sauron soltó sus ejercitos contra los Pueblos Libres del Oeste, varios asesinatos desestabilizaron la alianza entre Rhûn y Valle. Los orcos de las montañas bajaron con fuerza y devastaron la campaña Folyavulda. En Szrel-Kain y Riavod, espías situados en altos cargos dirigieron una revuelta contra los sucesores del

asesinado Señor del Reino, paralizando el país. El mismo Oraishapek mandó un ejercito de orientales contra los nórdicos del Reino Libre, derrotando a Dain II y Brand y poniendo bajo asedio a sus ejercitos en Erebor.

Y justo como los planes del Señor Oscuro se derrumbaron en el Morannon, también fueron derrotados en Rhûn. El asedio de Erebor fue roto y Oraishapek obligado a retirarse al norte. Los espías de Riavod fueron descubiertos y un Folyavuld unido centró sus esfuerzos en los invasores orcos. Los orcos fueron atrapados entre los hombres de Folyavuld y los enanos de Nurunkizdin, ansiosos por poner un punto final a la maligna tribu que había sido la plaga de las tierras altas durante tantísimo tiempo. Con la ayuda de los enanos se tomó el Narsza-trador y el Dradorny-Arnas quemado hasta los cimientos, poniendo un definitivo final al oscuro legado de los Szreldor.

## 3.13 LA CUENTA DE LOS AÑOS

### La Primera Edad

Los maiar entran en Endor para cumplir la voluntad de sus señores. El maia Quelbaras del pueblo de Yavanna recorre las orillas nororientales del amplio e immaculado Mar Interior para atender a las Olvar que empiezan a nacer en la zona y para esperar el tiempo futuro en que los Hijos de Iluvatar se despertaran.

Los Eldar se despiertan en Cuivienen y tras la aparición de Orome ante su consejo, muchos linajes escogen seguir al Vala y pasar al extremo oeste. Su viaje les lleva a traves de los espesos bosques del norte de Rhûn.

La segunda separacion. Con el largo camino hacia el oeste lleno de maravillas y miedo, el pueblo de Folwe se detiene demasiado tiempo en las orillas del gran Mar Interior. Abandonados, ese linaje se asienta en el bosque y allí son descubiertos por Quelbaras. Adoptan el nombre de Uialrim.

**c.150-** Grupos humanos de estirpe Lintadorim llegan a Rhûn. Varias tribus de Nórdicos pueblan las tierras alrededor del mar.

**c.250-** El pueblo de Bavor, cansados de luchar con los habitantes de los desiertos helados se dirigen hacia el sur, dejando el extremo norte al pueblo del rey Thelor. Los poderosos Khazad atraviesan Rhûn y dejan atrás a un pequeño grupo que funda una colonia minera en la Columna de Uldona.

**c.400-500-** Una oleada de Hombres procedentes del este atraviesa Gathod. Mucha de esta gente se asienta en las orillas sur y oeste del Mar Interior. Se llaman a si mismos Donath.

**c.500-** Dos tribus Donath, los Broendon y los Rhidon se establecen en la región posteriormente conocida como Folyavuld.

**c.550-** Fuerzas cataclísmicas sacuden Rhûn cuando los Valar hacen la guerra a Morgoth. Los enormes bosques menguan y el Espejo de Varda es manchado. Los pobladores elficos de la costa se desplazan a las profundidades del Agasha Dag.

### La Segunda Edad

**c.1-** Relin, hijo de Runin, construye un nuevo hogar en Falek-dim.

**12-** Los Baradhrim, antiguos sirvientes humanos de Morgoth, atacan a los enanos y nordicos de Rhovanion. Son derrotados y al cabo de un tiempo ocupan las poco pobladas tierras al norte y al este del Agasha Dag.

**c.220-** Los Talathrim, un gran grupo de culturas humanas procedentes del lejano este, alcanzan el Talathrant.

**262-** Dirigidos por un espíritu demoniaco, los Variags y muchas culturas aliadas con ellos atacan y derrotan a los pueblos Nardhrim del Talathrant central.

**c.400-** Los Ulgath se dividen en las ramas septentrional y meridional por su conflictiva alianza con los belicosos Variags. Los Ulgath meridionales ocupan las fértiles tierras a ambos lados del Talathrant, mientras que los Ulgath septentrionales migran a las tierras al oeste del río, en busca de un lugar en el que vivir.

**521-** Los Uruk-marzguram se desplazan desde las Montañas de Ceniza hasta la Columna de Uldona donde asedian el reino de Relin en Falek-dim.

**522-** Relin es forzado a abandonar Falek-dim.

**596-** El dominio Variag sobre el valle del Talathrant se desploma frente a los decididos ataques de sus parientes Ioriag y los Variags son empujados hacia el oeste. Los Ulgath meridionales logran conservar mucho de su territorio al norte de los antiguos dominios Variag.

**680-** Las tribus Variag se asientan por primera vez en el Paso de Khand.

**c.730-** La guerra sacude gran parte del valle del Talathrant cuando los Ulgath meridionales defienden sus pastos de los hostiles Ioriags de la región de Relmether. Muchas tribus de los Ulgath meridionales se desplazan al norte, a Kykurian Kyn. Las tribus de Ulgath septentrionales se ven obligadas a partir a las Praderas Vacías, donde son vasallos de los caudillos Baradhrim.

**800-1000-** Reforzados por la vuelta a la práctica de la esclavitud, la cultura Baradhrim redescubre sus negras raíces. La adoración a Morgoth vuelve a ser popular, junto a las antiguas tradiciones de sacrificios de sangre.

**c.1000-** Sauron escoge Mordor como centro de su vuelta al poder en la Tierra Media. Empieza la construcción de la Barad-dûr.

**c.1100-** Las tribus Ioriag del valle del Talathrant logran expulsar a los Ulgath meridionales del valle fluvial y los empujan hasta las Praderas Vacías y Kykurian Kyn.

Su conocimiento de la equitación les permite resistir frente a los Baradhrim.

**1148-** Los clanes de refugiados de los Ulgath septentrionales llegan al valle de Agach, donde se asientan algunos clanes que desarrollan relaciones amistosas con los nordicos de la región.

**1149-** Un grupo de Avari que huyen del despertar del balrog Muar en el este son acogidos por los Uialrim y se suman a la población élfica de Rhûn. Sin embargo, las fricciones entre los líderes hace que la amistad desaparezca y los elfos orientales atraviesen el Kug para habitar los bosques vacíos de esa zona. Los Uialrim cierran sus fronteras a otros elfos.

**1250-1300-** Habiéndose adaptado a la vida junto al mar, los Ulgath de Agach extienden su territorio hacia el oeste, llegando hasta la desembocadura del Fola Salenin. Bajo el nombre de Gargath, estos clanes habitan las tierras a orillas del Fola Salenin inferior, con frecuente contacto con los Donath Rhidon.

**c.1600-** Sauron forja en secreto el Anillo Único. La Barad-dûr es terminada.

**1602-75-** Sauron pasa a controlar a los Variags de Khand a través de la introducción de un culto oscuro controlado por sacerdotisas leales.

**1641-** La gente de Muhlmeck el Fuerte se desplaza a lo largo de las laderas orientales de las Ered Harmal hasta Gathod. Pronto se alían con refugiados Ioriags del Talathrant creando una nueva confederación de tribus conocidas como los Odhriags.

**1688-90-** Sauron se aparece varias veces a las culturas humanas de Rhûn meridional y oriental como una poderosa deidad denominada "Amo Oscuro". Funda un culto dedicado a la adoración a sí mismo y sitúa a Lokuthor, primero de los Desposeídos, como su sumo sacerdote.

**1690-** En busca de nuevas tierras de cultivo, tres entomujeres introducen la agricultura en Rhûn noroccidental.

**1692-** Los sirvientes de Sauron descubren a los Baradhrim y su oscura religión. Empiezan a agitar a los orientales contra sus antiguos enemigos, los nordicos en el oeste.

**1695-** Los sirvientes del Señor Oscuro logran mover a los Baradhrim contra los norteños. Dos poderosas confederaciones tribales Baradhrim empujan a los nordicos a través de Rhovanion hasta las lindes de Bosqueverde el Grande. Los Szreldor ocupan las tierras al norte del Fola Salenin. Los nordicos y Ulgath pescadores del Agach son empujados al interior del bosque donde fundan el asentamiento de Kugavod. Muchos que se alejaron demasiado de la costa son descubiertos y muertos por los elfos.

**1700-** Sauron es derrotado por una flota Numenoreana enviada a Lindon.

**1887-90-** Envidiando el éxito económico de los pueblos de Folyavuld, Korlana Szrel ataca al sur del

Fola Salenin, esclavizando a muchos clanes Donath y Gargath. Los Szreldor establecen un poderoso reino en las tierras bajas de Folyavuld que domina Rhovanion oriental y Rhûn septentrional. Las ent-mujeres huyen ante la violencia de las belicosas tribus y se van al este, perdiéndose su rastro bajo las copas del Agasha Dag. Ningún humano volverá a verlas jamás.

**2000-** Uvatha Achef se convierte en el primer rey que une todas las tribus Variag.

**2002-** Uvatha acepta un Anillo de Poder de Sauron y se convierte en el noveno Espectro del Anillo.

2004 En sus estancias de las Montañas Grises, Thelor VII acepta uno de los Siete de Sauron.

**2176-** Oraishapek de Dir va a Mordor y recibe un Anillo de Atadura.

**2204-** Korlana IV, rey de los Szreldor, acepta a Oraishapek como embajador de Sauron en Szrel-Arkasa.

**2236-** Oraishapek muere y se convierte en uno de los Desposeídos no-muertos. Su anillo es cedido a un sucesor Szreldorn.

**2251-53-** Oropher establece el Reino de los Bosques en Bosqueverde el Grande. Un grupo de elfos silvanos dirigidos por Lanthir, su líder, rechazan la soberanía de Oropher y se dirigen al Agasha Dag. Tratan de establecerse en lo profundo del bosque, pero los Uialrim rechazan a los extraños y solo les permiten asentarse en el estrecho territorio entre el reino Uialrim y la creciente población de Kugavod. Los elfos de Lanthir pasan a ocuparse de la vigilancia fronteriza.

**2258-** El Espectro del Anillo Hoarmurath da un Anillo de Atadura a uno de sus más fieles servidores mortales, Nemol de Dir.

**2603-** Lokor Szrel, rey de los Szreldor, recibe el anillo de Oraishapek, reforzando el control de Mordor sobre el reino Szreldorn.

**2272-** Lokor Szrel comienza la construcción del Dradorny-Arnas.

**2797-2804-** El pueblo de Thelor emigra desde las Montañas Grises y entra en la Columna de Uldona, arrebatando los salones de Falek-dim a los orcos.

**2814-** La serpiente marina Kraszapol emerge de las profundidades del Mar gracias a la hechicería de Lokor Szrel.

**3261-** Ar-Pharazon el Dorado desembarca una gran flota Numenoreana en Umbar. Sauron es incapaz de igualar sus fuerzas y es obligado a convertirse en el prisionero de Ar-Pharazon.

**3319-** Caída de Numenor. Elendil y sus hijos escapan sanos y salvos del desastre.

**3430-** Empieza la Gran Convocatoria. Guerreros llegados de las cuatro esquinas de Rhûn corren a situarse tras el estandarte de Mordor.

**3433-** Lokuthor, uno de los siervos Desposeídos de Sauron, se niega a hacer la voluntad de Sauron. Sauron le destruye, deshaciendo de forma eficaz su propia

influencia en Rhûn meridional. Un gran señor Odhriag, Khorgul Hotun, une a las tribus Odhriags y se niega a obedecer las exigencias de Sauron.

**3434-** La batalla de Dagorlad. Los ejércitos de Sauron son derrotados de forma decisiva por la Última Alianza. Muchos de los Ulgath septentrionales, sirvientes de Sauron, desertan antes de que la batalla se decida. Elendil envía una gran fuerza de nórdicos eridorianos al sur de Rhovanion para protegerse de la vuelta de los desertores. Droza Kadar manda una revuelta de esclavos en Folyavuld.

**3435-** Szrel-Arkasa cae. Yorga Hos lidera una confederación de tribus Sagath contra Ilanin. La matriarca del clan Ibar de los Logath establece la ciudad de Sadvar.

**3441-** La Barad-dûr es destruida. Sauron es derribado y los Espectros del Anillo desaparecen en las sombras.

### La Tercera Edad

**1-** El puesto de los Hombres del Norte de Algiwidaus es abandonado. Grupos de estos nórdicos emigran a las acogedoras tierras altas de la Columna de Uldona, donde se les conoce como los bergothiuda.

**11-21-** Los ibnotithiuda fundan Burh Armenrik. Establecen contacto y empiezan a comerciar con los donath, los odhriags y los enanos de la Columna de Uldona.

**50-** Se establece contacto entre los logath y los kugath y el comercio entre ambas civilizaciones pronto comienza.

**58-62-** La liberación de una terrible plaga obliga al rey Thelor XIV a abandonar sus minas, causando un gran desasosiego a sus súbditos. Gran parte de la familia real sucumbe a la peste y la mayoría de los enanos abandona su hogar en la Columna de Uldona.

**150-** La expansión logath alcanza el Aguas Rojas y se establece contacto con las tribus de nórdicos rhovanicos.

**472-** Varias tribus urgath cruzan el Surubeki y se asientan en la región de Mistrand.

**480-** Una horrible enfermedad golpea a los rebaños urgath en Rhûn sudoriental. Gran cantidad de urgath pasan a través de Gathod y llegan a Talath Harroch central y oriental.

**485-498-** Guerras urgath-sagath. Los urgath logran desplazar a la mayoría de los sagath a Dagorlad.

**492-** Folyavuld recupera Ilanin de la confederación Hos.

**493-** Los sagath empiezan a penetrar en Ithilien, logrando que el rey Tarostar movilice un ejército considerable para acabar con los nomadas.

**497-** La construcción de la torre de Or-Sarn es completada.

**498-500-** El ejército de Tarostar expulsa a los divididos sagath al norte, a la Ensenada Este. El ejército de

Tarostar no es desafiado numericamente y Tarostar encuentra difícil obligar a las bandas sagath a la batalla. Tarostar toma el nombre de Romendacil y vuelve a Gondor con su ejército.

**500-540-** La cultura de los hombres del norte se extiende por las llanuras. Se desarrolla el pueblo ehwathrumi, que compite con los sagath por los limitados recursos de las llanuras. Caros, señor de la guerra de los sagath, unifica a su pueblo contra Gondor y los nórdicos. Caros se alía con los urgath de Talath Harroch oriental.

**540-** Las fuerzas conjuntas de Caros y los urgath llevan la guerra a Ithilien y Dagorlad. Romendacil es muerto en batalla.

**541-** Turambar, heredero de Tarostar, lanza una energética campaña contra la alianza oriental. El rey llega a una alianza con los príncipes norteños de los ehwathrumi. La alianza oriental se disuelve. Los restos de las tribus urgath son gravemente dañadas y devueltas a Rhûn meridional a través de Talath Harroch. Turambar cede Rhovanion y gran parte de Talath Harroch a sus aliados nórdicos.

**546-** Los ehwathrumi se encuentran con la frontera occidental de Folyavuld. Las mercancías de Dorwinion empiezan a circular a través de las tierras ehwathrumi y a llegar a Gondor.

**550-650-** Era de exploración del Mar Interior por Folyavuld. Muchos viajes acaban en tragedia debido a un mar violento que engulle las embarcaciones de poco calado de Folyavuld.

**562-** El primer viaje exitoso para localizar la desembocadura del Kug y comerciar por mar con Kugavod.

**568-** La expedición Edru se sale de su curso y acaba descubriendo una ruta a Mistrand.

**c.570-** Dor Rhûnen tiene un intenso comercio con los ehwathrumi. Historias acerca de la exótica tierra de Dorwinion y el Mar Interior llegan a Gondor.

**572-** Los ibnotiñuda levantan Lest.

**575-** Se establece contacto entre Burh Armenrik y Folyavuld.

**c.585-** Primeros proyectos de construcción del Men Rhûnen. Algunos ehwathrumi viven de proteger las caravanas de los comerciantes de las incursiones de las tribus sagath. Fundación de Thorondir.

**c.596-** Comerciantes gondorianos se convierten en residentes de Burh Armenrik.

**600-** Dos miembros de la malograda expedición Edru llegan a Folyavuld y cuentan su historia. Un enorme esfuerzo para alcanzar los puertos de Mistrand y Dilgul viene a continuación.

**652-** Un explorador Rhidon descubre la pequeña rada natural de Scarakikot y establece una pequeña ciudad allí. La ciudad y el puerto se populariza entre los marineros folyavulda como "Scari".

**c.700-** Los mercados de Lest, Dilgul y Mistrand se abren a los mercaderes marinos de Folyavuld.

**784-** La presencia dunadan en Burh Armenrik se incrementa. El Gobernador de Dor Rhûnen envía una pequeña compañía para garantizar la seguridad de la ciudad.

**790-** Tras una incursión asdriag en la que la mayor parte de la ciudad arde, el destacamento gondoriano en Burh Armenrik dirige la construcción de Barad Ithil.

**999-** Se funda Esgaroth sobre el Lago Largo.

**1000-** Sauron vuelve a agitarse en la Tierra Media.

**1050-** Uvatha vuelve a Khand.

**1100-** Uvatha se corona como Rey de Khand. Inicia el largo proceso de asegurar las fronteras de Mordor en preparación del regreso de su maestro a la Tierra Negra.

**c.1100-** Huyendo de la horda variag de Uvatha, los asdriags emigran a las tierras de Rhûn meridional y sudoriental.

**1208-22-** Las Guerras de los Clanes de los Hombres del Norte.

**1228-** El clan sagath Hos invade y ocupa Ilanin y el valle circundante.

**1229-** Vidugavia y Hos pelean por la hegemonía en el norte de Rhovanion.

**1231-34-** Folyavuld se une a Vidugavia y juntos expulsan al norte a los Hos.

**1235-46-** Vidugavia y los clanes eridorianos de Talath Harroch pelean por el control de todos los clanes nórdicos de Rhovanion.

**1240-** Minalcar se convierte en el Regente de Gondor y envía espías a Rhovanion.

**1247-** Minalcar se alía con Vidugavia. Gondor y los nórdicos declaran la guerra a los orientales de Talath Harroch. Los orientales son derrotados y la región es estable nuevamente.

**1248-** Minalcar y Vidugavia atacan a través de Gathod en un intento para librar de nomadas todo el área de forma permanente. Los orientales de Gathod son indiscriminadamente perseguidos por la cruzada, alimentando su odio posterior hacia Gondor y el oeste. Uvatha retira sus ejércitos para evitar un descubrimiento occidental de su vuelta. La ciudad de Elgaer es creada por mercaderes folyavulda como un puesto de aprovisionamiento para el ejército del oeste.

**1250-** Minalcar reconoce oficialmente el reino de Vidugavia y le envía a su hijo Valacar como embajador. El Anduín es fortificado y se inicia la construcción de las Argonath.

**1265-** Oraishapek el Desposeído renace cuando Uvatha saca el Anillo de Oraishapek de la tumba del rey-Szrel en las Montañas de Ceniza.

**1272-** El Rey Brujo llega a Angmar.

**1274-** Uvatha encuentra un nuevo cuerpo para el Anillo de Nemol y ayuda a este nuevo sirviente a adquirir influencia entre los pueblos de Gathod.

Haciendose pasar por varias deidades ante las tribus urgath, brygath y odhriag, empieza a exacerbar el odio hacia el oeste.

**1280-** Los variags de Khand lanzan una ofensiva contra Gathod en la que toman Mistrand y aumentan la unidad de los seguidores de Nemol.

**1300-85-** Los agentes del Rey Brujo se esfuerzan por popularizar la emigración a Angmar entre los logath y sagath de Rhûn septentrional.

**1327-** Un grupo de orcos es enviado desde Dol Guldur a la Columna de Uldona para tomar control sobre las tribus orcas locales.

**1314-** Nemol se aparece ante Shivalu Sulv, en Mistrand, y le exige obediencia.

**1331-** Nemol agita a los brygath contra los mercaderes folyavulda de Elgaer. El puesto es totalmente destruido en una incursión brygath.

**1384-** El Rey Brujo llega a un acuerdo con el clan Huz que da a estos control sobre la ruta migratoria al norte de las Colinas de Hierro.

**c.1400-** La influencia de Nemol en Mistrand aumenta a medida que la influencia variag desaparece de Gathod.

**1418-** Fin de la dinastía Achimov en Mistrand.

**1432-** Eldacar ocupa el trono de Gondor, llevando el reino a la guerra civil.

**1437-** Eldacar se exilia en Rhovanion.

**1447-** Eldacar vuelve para reclamar su trono con la ayuda de sus parientes norteños.

**1500-1600-** Los Dragones empiezan a agitarse en las Montañas Grises.

**1538-** Mercaderes folyavulda crean un fuerte en las ruinas de Elgaer en un intento por restablecer las rutas comerciales con el este que les hicieron ricos en el pasado. El nuevo puesto comercial es bautizado Kelepar.

**c.1600-** La piratería en el Mar Interior alcanza un máximo histórico cuando los mercaderes de Burh Armenrik y Folyavuld empiezan a patrocinar a corsarios contra los barcos de la otra parte. Lest y Scari se convierten en puertos rivales, cada uno sede de una importante población pirata.

**1620-** Los mercaderes de Kelepar llegan a acuerdos con los urgath de la costa oriental en un intento por establecer rutas comerciales al valle del Talathrant que eviten Mistrand.

**1629-** La rivalidad entre Folyavuld y Mistrand se manifiesta en una división entre las tribus brygath y urgath de la costa sudoriental del Mar. Estalla un conflicto entre los nomadas de Gathod.

**1633-** A pesar de la superioridad naval de Folyavuld, varias derrotas clave entre los aliados urgathicos de Folyavuld ponen en peligro el puesto de Kelepar.

**1634-36-** La Gran Plaga golpea Rhûn oriental con resultados devastadores. Kelepar es abandonado.

**1640-** El clan Tros de los sagath invade la región de Ilanin y se apodera del transbordador local. Tros exige

una tasa a los pueblos de Gathod que desean unirse a los ejércitos del Rey Brujo.

**c.1750-** Se forma una nueva confederación entre los nomadas de Rhûn meridional y oriental. El nuevo estado religioso que forman esta centrado en torno a Mistrand y se autodenomina confederación Igath.

**1854-** Uvatha vuelve a Khand tras una larga ausencia y lanza ataques contra sus vecinos con vigor renovado. Los igath, bajo Avas I y por consejo de Nemol, deciden desplazarse a las tierras más ricas de Rhovanion, antes que luchar contra los más poderosos variags.

**1855-** Oraishapek agita los logath y a los sagath para que se unan a la Confederación de los Aurigas en su guerra contra Gondor y los nordicos.

**1856-** Batalla de los Planos. El rey Narmacil II es muerto en batalla y Dor Rhûnen abandonado.

**1856-99-** El Reino Auriga domina todo Rhûn y Rhovanion. Los ehwathrumi son obligados a emigrar al valle del Anduin. Los nordicos de Rhovanion son empujados hacia el interior del Bosque Negro y Ciudad del Lago es ocupada por orientales. Folyavuld es ocupado y la resistencia a la invasión auriga se ve restringida a las tierras altas, donde es acosada por los sirvientes orcos de Oraishapek.

**1899-** La rebelión contra los aurigas estalla en varios puntos de Rhovanion simultáneamente. Al mismo tiempo, el rey Calimehtar y los ehwathrumi se enfrentan a los aurigas en Dagorlad. Los aurigas son derrotados y se retiran a Talath Harroch oriental, aunque los ehwathrumi son incapaces de volver a su anterior hogar.

**1940-** La confederación de los aurigas recupera su antiguo poder y unidad. Avas III, Alto Rey de los Aurigas se alia con Ovatha de Khand.

**1944-** Los aurigas y variags lanzan un ataque en dos frentes contra Gondor. En el sur, la alianza oriental es derrotada por Earnil. En el norte, el rey Ondoher y sus dos hijos perecen en batalla cuando son derrotados por los aurigas. Earnil sorprende a los aurigas en la Batalla del Campamento y les expulsa fuera de Ithilien con grandes pérdidas. Rhovanion queda casi despoblado.

**1975-** Angmar y Arthedain se destruyen mutuamente. El Rey Brujo reúne a los Espectros del Anillo en Mordor.

**1977-** Los eothed se desplazan a la cabecera de la cuenca del Anduin.

**1980-81-** El pueblo de Durin despierta a un balrog en Moria y son obligados a abandonar su hogar ancestral.

**2050-** Earnur cae en combate singular contra el Rey Brujo, terminando así la línea de Minardil y empezando el gobierno de los Senescales de Gondor.

**2063-** Gandalf viaja a Dol Guldur, pero no logra descubrir la identidad del Nigromante. Para evitar ser descubierto, Sauron evita al mago y huye al este, a la isla de Tol Burûth en el mar de Rhûn.

**2370-** Un nuevo grupo de orientales, la Dinastía Pultai del valle del Talathrant, invaden el territorio urgath y brygath al sudeste del Mar Interior.

**2392-** Las tribus urgath y brytgath son absorbidas por las hordas pulticas.

**2444-** Las primeras compañías de exploradores de la Dinastía Pultai alcanzan Talath Harroch y Rhovanion.

**2460-** Sauron vuelve a Dol Guldur desde el este.

**2472-** Muchas tribus asdriag y odhriag son asimiladas en el ejército pultico, cuando la Dinastía avanza a través de Gathod y en dirección a Rhovanion.

**2505-** Las avanzadillas pulticas exploran al detalle el Paramo mientras los ejércitos de la Dinastía empiezan a congregarse al sur del Bosque Negro para cruzar el Anduin.

**2510-** El Bom lleva a sus ejércitos a la invasión de Calenardhon. A los Balchoth se une una hueste de orcos de Moria. Juntos atrapan al ejército gondoriano, pero son sorprendidos cuando se preparan para asestar el golpe de gracia por una gran fuerza de caballería eothed liderada por Eorl el Joven. La Batalla de Parth Celebrant es una victoria decisiva para Gondor y sus aliados.

**2590-** Los enanos de las Montañas Grises son expulsados de sus hogares por un recrudescimiento de la actividad de los dragones.

**2758-59-** El Largo Invierno.

**2770-** Smaug el Dorado invade Erebor, destruyendo Ciudad del Lago y Valle en el proceso. Los enanos son expulsados de la Montaña Solitaria.

**2941-** Muerte de Smaug. Batalla de los Cinco Ejércitos. Ciudad del Lago es destruida de nuevo.

**2944-** Valle es reconstruido sobre las ruinas de la vieja ciudad de los hombres del norte.

**2947-90-** Bardo de Valle y el Señor del Reino en Folyavuld crean una alianza de reinos de los Pueblos Libres en Rhovanion.

**2951-** Sauron se muestra abiertamente en Mordor.

**2987-3017-** Estallan conflictos entre los nomadas de Rhûn septentrional y los reinos de Folyavuld y Valle. El culto oscuro de Oraishapek en Folyavuld es responsable de muchos asesinatos trascendentales en Folyavuld, incluido el del propio Señor del Reino.

**3018-** La Guerra del Anillo. Oraishapek el Desposeído dirige un gran ejército de orientales y orcos contra los Pueblos Libres de Rhovanion. Dain II y Brand de Valle son muertos y los restos de sus ejércitos asediados en Erebor. Folyavuld se sume en una guerra civil.

**3019-** El asedio de Erebor se rompe y Oraishapek es expulsado al extremo norte. Un nuevo Señor del Reino se impone en Folyavuld y el Dradorny-Arnas arde hasta los cimientos. Sauron cae en Mordor cuando el Anillo Único es consumido en los fuegos del Monte del Destino.

## 4.0 LA TIERRA

La geografía de Rhûn está marcada por el papel de esta región como sumidero interior de una buena parte del continente de Endor. Con solo dos excepciones (el archipiélago Mayzri y el Pinnon Rhûn), toda la región está compuesta de capa sobre capa de depósitos sedimentarios. Los muchos ríos de la región llevan cieno desde las cuatro esquinas de Endor. Arenisca, caliza, pizarras y yeso pueden encontrarse en casi todos los puntos de Rhûn. Aunque hay unos pocos impresionantes ejemplos de relieve vertical, la mayor parte del territorio está formado por praderas con pocos accidentes geográficos. El que la diminuta capa de tierra fértil no pueda soportar nada más que hierba ha obstaculizado gravemente la mayor parte de los intentos de poblar y cultivar la región. En casi toda la zona, el pastoreo y la recolección es la única economía viable y el nomadismo la única forma exitosa de sobrevivir. Solo en los valles fértiles existen culturas sedentarias formadas por nomadas que echaron raíces. La geografía, junto con muchos otros factores, se asegura de que gran parte de Rhûn seguirá siendo una tierra salvaje y sin domar.

La geografía de Rhûn puede dividirse en cinco zonas distintas: el Mar Interior, las Llanuras, los Valles Fluviales, el bosque de Agasha Dag y la Columna de Uldona. Los siguientes apartados proporcionan una visión panorámica de las características geológicas de cada una de estas regiones. Para más detalles acerca de lugares específicos, consultad la Guía.

### 4.1 EL MAR

Llenando la parte más baja de la gran cuenca natural que forman las tierras de Rhûn está el gran Mar Interior. Gran parte de la mitad este del mar es poco profunda, habiéndose hundido durante la Guerra de la Colera, cuando los Valar desgarraron el continente para revelar a la luz el reino subterráneo de Morgoth. Los dramáticos ejemplos que el lejano cataclismo de Beleriand tuvo en Rhûn se debieron a la composición de la propia cuenca. Siendo sobre todo de rocas sedimentarias, los temblores que rompieron Beleriand fueron amplificados en los estratos relativamente sueltos de la base de la cuenca, lo que creó enormes fisuras en la delgada corteza de la orilla oriental y la hizo descender. Este período de ajuste se caracterizó por el hundimiento gradual por debajo del nivel del mar de partes enteras de la costa oriental. A medida que las aguas avanzaban a través de la tambaleante costa oriental, algunos picos montañosos se convirtieron en islas, dando lugar al nacimiento del archipiélago Mayzri. La mayor de estas islas volcánicas es conocida por su nombre Kugathig: Egil Dorn (Tol Sulereb o isla de la nube solitaria en

sindarin). Es la única isla de la cadena que aún presenta actividad volcánica y los marinos suelen evitarla. Las fumarolas que surgen de su cono central son visibles a muchas millas de distancia, lo que le ha valido su nombre a la isla.

Al extenderse el area del Mar, el nivel del agua descendió transformando la agreste costa occidental en una nueva linea de acantilados. En los años transcurridos desde esta transformación, el continuo embite de las tormentas ha erosionado muchos puntos de la roca predominantemente caliza de la costa occidental, dejando una peligrosa linea costera de afilados bajios y agujas verticales de resistentes rocas igneas. Un breve episodio de nueva actividad volcanica en la Columna de Uldona proporcionó aún más altura, agrandando aún más el relieve vertical de la costa oeste. Los marineros de Folyavuld han denominado a esta costa Parta Rokantha (Fo. Orilla del esqueleto) desde hace mucho, tanto por su habilidad para llevar a los buques a la ruina y por la creencia de que esta encantada por las almas de los hombres sacrificados en la mitica ciudadela Szreldorn de Dradorny-Arnas, que se supone esta escondida en algún lugar de la torturada costa.

Las costas sur y este del mar son muy diferentes de la Parta Rokantha. Varias de las desembocaduras de los rios que alimentan el gran Mar fueron completamente inundadas durante el cataclismo, produciendo bahias largas y estrechas de aguas cenagosas y poco profundas. Las bahías de Kug y Mistrand se formaron de esta manera y se han desarrollado desde entonces hasta convertirse en las mejores zonas pesqueras de todo el Mar. Los bancos de peces de la bahia de Mistrand han sido una constante fuente de riquezas para las culturas marineras de la zona y un importante factor en la aparición y crecimiento de ciudades en la costa sur. La costa este entre las bahias de Mistrand y Kug es sobre todo una serie de nauseabundos pantanos que dan paso a manglares según se avanza hacia el norte.

El Mar Interior es famoso por las violentas tormentas que ocasionalmente lo sacuden. Estas perturbaciones son causadas por la diferencia de temperaturas de las llanuras que lo rodean y que crea un viento constante. Estos vientos absorben humedad en su avance desde el este. Esta humedad invariablemente cae del cielo bajo la forma de lluvias torrenciales, asociadas a un vendabal capaz de empujar con facilidad a los barcos que navegan cerca de la costa oeste contra las afiladas rocas. La habilidad para percibir la llegada de estas tormentas es una cuestión de supervivencia para los capitanes de la mitad occidental del mar y su talento en este campo suele ser inigualable.

## 4.2 LAS LLANURAS

Las llanuras que rodean el Mar Interior son geologicamente representativas de toda la cuenca. El lecho rocoso es una mezcla de rocas sedimentarias depositadas en la juventud del mundo por una gran inundación. Sobre el lecho rocoso hay una capa de suelo seco y relativamente pobre en nutrientes que solo puede mantener hierbas altas y pequeños matojos. A pesar de la suave ondulación del terreno, hay grupos de colinas aquí y allá que proporcionan el único terreno apto para que crezcan grandes arboles. Estos pequeños bosques son lugares de acampada muy apreciados entre los pueblos nomadicos de la región y los derechos de recolección y estancia en estos lugares son una fuente de frecuentes conflictos entre tribus.

El clima en las llanuras es frecuentemente violento. El viento intenso es una presencia constante y puede degenerar a veces en un fenomeno mucho más grave conocido por los nomadas como Onterad (Ul. Aliento del Oscuro). La temperatura y el tiempo tienden hacia los extremos, debido a la falta de humedad en el aire. El relampago también es un fenomeno recurrente que ocasionalmente llena el cielo con un espectacular despliegue natural de pirotecnia. En invierno, el constante empuje del viento del este se vuelve frio y las tormentas que soplan sobre el mar pueden arrojar una gran cantidad de nieve en muy poco tiempo. Todos estos fenomenos son más duros de sobrellevar en las llanuras debido a la falta de refugio. Ser sorprendido por el mal tiempo en las llanuras abiertas puede ser un error fatal.

### 4.2.1 LOS VALLES FLUVIALES

La región de Endor central de la que el Mar Interior es drenaje ocupa más de 1.500.000 kilometros cuadrados, desde el Bosque Negro oriental hasta las llanuras aridas más allá de la costa este. Practicamente toda la lluvia de las distintas zonas acaba reuniendose en pequeños arroyos que recorren la llanura, uniendo fuerzas para formar los grandes rios de Rhûn. Los valles fluviales destacan como lineas de brillante verde contra los pardos y grises apagados de las llanuras. Los ricos suelos de aluvi6n permiten la existencia de bosques en las orillas, creando un nicho ecol6gico que es muy diferente de los pastos circundantes. Las culturas asentadas de Rhûn dependen en todos los casos de los sedimentos nutritivos depositados por esos rios.

Más que ninguna otra zona de la región Folyavuld (que quiere decir Tierra de Rios) ejemplifica la potencial riqueza de la vida en las riberas. La combinaci6n de las colinas de Rhovanion del nordeste y la abundancia de rios han permitido a esta tierra llegar a un gran éxito agricola. Para aquellos que han dominado la navegaci6n con botes, los rios tambien proporcionan

vías de comunicación a través de tierras hostiles que han unido culturas y permitido que el comercio pueda ser de larga distancia.

Al mismo tiempo, los ríos de la región también pueden actuar como barreras para los pueblos de Rhûn. La gran mayoría de los habitantes de Rhûn son pastores nomadas, gente que depende de la movilidad de sus rebaños. La mayor parte de los ríos de Rhûn, especialmente en el norte, crean profundos cortes en la roca sedimentaria de las llanuras, formando empinados bosques de ribera y profundas gargantas que impiden la existencia de buenos sitios por los que vadear. Como resultado, los nomadas se ven obligados a parlamentar con los navegantes asentados de los valles fluviales para poder cruzar a través de los ríos.

#### **4.2.2 EL AGASHA DAG**

El Agasha Dag es un gran bosque que cubre la tierra al nordeste del Mar Interior. Aunque su tamaño se ha visto reducido en gran medida por los cambios climáticos, convulsiones geológicas y la acción del hombre, su extensión salvaje es una de las mayores al oeste del Talathrant y al norte de los grandes desiertos. Geológicamente hablando, el Agasha Dag es muy parecido al resto de la cuenca, compuesto por estratos sedimentarios depositados cuando el mundo era joven. El Kug, que fluye a través del corazón del bosque en su camino hacia el mar, ha profundizado en esos estratos, exponiendo algunas capas de caliza a la acción de los elementos. Lo mismo se puede decir acerca de las colinas al oeste del río y al norte del bosque. Los cursos de agua han excavado cientos de cavernas, algunas lo bastante grandes como para albergar a un troll.

#### **4.3 LA COLUMNA DE ULDONA**

Formando gran parte de la costa occidental del Mar se encuentra una vieja y desgastada cadena montañosa conocida como la Columna de Uldona (S. Columna de Rhûn). Para el ojo entrenado, las montañas están compuestas por tres áreas diferenciadas que se formaron en dos momentos diferentes. El centro de la cadena, comúnmente conocido como las Puntas Raidas, es el pelado resto de una intensa actividad volcánica que data de muy atrás en la historia de Endor. Esta es la parte más vieja de la Columna y se remonta a la formación del continente. Desde su formación, las Puntas Raidas han sufrido episodios periódicos de actividad volcánica renovada que han dado un aspecto joven a la vieja cordillera.

Como a menudo es el caso, las Puntas Raidas son la zona menos hospitalaria de la región de la Columna de Uldona y la de mayor valor minero. Solo los verdaderos maestros de la piedra, los colonos enanos de Nurunkizdun, han explotado en alguna forma las

Puntas Raidas. Su reino queda en el extremo sur del macizo central y mucha de su riqueza viene de la exploración de estas montañas. Al llegar estas montañas muy por encima de la línea de arbolado y estar cubiertas por la nieve y el hielo durante la mayor parte del año, ninguna de las otras razas de Rhûn ha intentado siquiera abrir minas en las Puntas Raidas.

Los macizos al norte y al sur de las Puntas son mucho más jóvenes, habiéndose formado durante el episodio de vulcanismo generalizado que sacudió Rhûn tras la Guerra de la Colera. La mayor parte de estos macizos son de roca metamórfica, ya que el terreno fue desgarrado y retorcido por las presiones enfrentadas moviéndose bajo él. El resultado es una extensión de colinas y montañas retorcidas y de poca elevación que proporcionan agradables refugios de montaña para los pueblos que viven en las tierras altas. En el norte, las tribus donath de Folyavuld resistieron con éxito el avance de los Szreldor escondiéndose en los bosques de las tierras altas. En el sur, los bergothiuda han encontrado una rica ecología de montaña capaz de mantener a su primitiva sociedad.

Los macizos norte y sur de la Columna de Uldona han sido conocidos durante mucho tiempo por sus numerosos yacimientos de mármol de brillantes colores. Los depósitos de caliza metamórfica están por todas partes y algunos tienen un valor casi igual al de piedras preciosas más tradicionales. La gama de colores y la textura es realmente asombrosa y tanto los folyavuldok como los pueblos de Gathod han importado esta hermosa piedra para construir algunas de las edificaciones más conocidas de la región. La más impresionante es la Sala del Señor del Reino, construida en mármol verde con vetas negras, en Szrel-Kain. Si embargo, los problemas logísticos de tallar y transportar piedras tan pesadas hacen que esta clase de construcciones sean extremadamente raras.

### **5.0 FLORA Y FAUNA**

Desde los despeñaderos pelados del macizo central hasta las fecundas aguas del Mar Interior, las regiones de Rhûn albergan una gran variedad de vida. Los ecosistemas de la región son muy variados y cada uno tiene su propio surtido de animales y plantas especialmente adaptados. Para más información acerca de la variedad de fauna y flora en una región específica, se puede consultar la entrada de esa región en la Guía (sección 11.0).

#### **5.1 LA FLORA**

En su primera juventud, el Mar Interior estaba casi completamente rodeada por los grandes árboles de un antiguo bosque que daba hogar a incontables especies de vida vegetal. A lo largo del curso de la historia, los

cambios climáticos y sociales han reducido considerablemente la cantidad de bosque primario que rodea el Mar Interior. Aunque por todo Rhûn sigue habiendo importantes manchas vegetales, solo en las colinas del Agasha Dag protegidas por los vigilantes Uialrim subsiste el ecosistema original del bosque profundo. La pérdida de los antiguos bosque de Endor y especialmente de Rhûn es un gran dolor en el corazón de la Valier Yavanna, que siempre se ha preocupado por las olvar, sin manera de protegerse de los caprichos de los Hijos de Iluvatar.

Los cambiantes patrones en la precipitación y la temperatura han traído la mayor parte de los cambios en Rhûn. El clima se hizo arido, aumentando el gradiente termométrico entre el mediodía y la noche. Esta aridez la causan los vientos de las praderas orientales, que han arrancado la mayor parte del suelo fértil de las llanuras. Cuando llueve sobre las llanuras, lo hace de forma torrencial. La mayor parte de esta agua es conducida hacia los lechos de ríos estacionales que arrastran el líquido lejos antes de que se pueda filtrar y alimentar la flora local. La vida vegetal de las llanuras es una colección bastante pobre de hierbas altas y arbustos, solo apropiadas para el pastoreo extensivo o la creación de pequeñas granjas de irrigación. Solo a lo largo de los cursos de agua dulce hay una flora más abundante y solo en la medida en que el hombre deja que florezca.

## **5.2 LA FAUNA**

A pesar de todos los intentos del hombre para dominar las tierras de Rhûn, siguen siendo fundamentalmente salvajes. Aunque las mayores olvar han desaparecido y dado paso a la hierba, Rhûn sigue lleno de toda clase de animales, tanto salvajes como domésticos.

### **5.2.1 EL MAR**

Las aguas del Mar Interior están llenas de todas clases de vida acuática. Muchas especies de peces y moluscos son recogidas diariamente en las zonas poco profundas del mar por los pueblos costeros. Sin embargo, el rey del mar es el gran esturión, que emigra río arriba en primavera por los pedregosos lechos de los ríos de la orilla sur para reproducirse. Este pez puede crecer hasta alcanzar el tamaño de un hombre y presenta una coraza de escamas oseas que algunas gentes utilizan para fabricar cierta clase de cota de malla ligera.

Debido a su situación en el centro del continente, el mar interior sirve como refugio invernal para aves que veranean cerca de la gran bahía de Utumno en el norte. Análogamente, varias especies de pájaros migratorios de la bahía de Belfalas establecen sus hogares entre los riscos del mar en verano. Los elevados acantilados de la costa occidental están salpicados de pequeños salientes y fisuras, que proporcionan un refugio

excelente a cormoranes, gaviotas y otras especies de aves marinas. Las poco profundas caletas y bahías de otros lugares son una zona de nidificación y caza perfecta para patos, grullas y alcaravanes. En cualquier época del año, los cielos sobre el Mar Interior están salpicados de aves volando en círculo, rasando sobre las olas, sumergiéndose para cazar un pez y llenando el cielo con sus constantes gritos. Solo antes de la llegada de una fuerte tormenta queda el mar solitario y silencioso, un ominoso signo para aquellos que saben a que se debe.

El hombre no es el único o el mayor depredador que recorre las aguas del mar. Los historiadores de los pueblos costeros registran ataques contra barcos y aldeas por grandes serpientes, aunque tales criaturas parezcan haberse esfumado durante los últimos años. Aún así, hay barcos que se pierden en el Mar Interior sin explicación y ¿quién va a decir si ha sido el viento y las olas, los piratas o algo distinto la causa de las desapariciones?. Ciertamente mucha gente ha visto a los temidos Festiqan (Ga. Garras de la Muerte), una enorme criatura con aspecto de cangrejo que a veces es lo bastante grande como para atacar al hombre. Algunos incluso aseguran haber visto grupos de tales bestias o haber dado con un lugar en el que dormían cientos a la vez. La variedad de vida en el Mar Interior es abundante a ojos de aquellos que miran. Y ciertamente hay criaturas que aún no tienen nombre. Parece que cada marinero tiene una historia que contar acerca de un avistamiento extraño bajo las olas del Mar y, al menos, el miedo que a veces se puede oír en sus voces es bastante para dar alguna credibilidad a estos relatos fantásticos.

### **5.2.2 LAS LLANURAS**

Al igual que el mar, las llanuras de Rhûn están llenas de diferentes clases de animales. La mayoría son especies domesticadas que son el eje de la vida nomada de las culturas de la región. Las tribus ehwathrumi y orientales cuidan de toda clase de ganado, incluyendo caballos, vacas, ovejas y cabras. Cada cultura favorece a una especie sobre el resto y la distribución de los animales en una zona refleja la disposición de las tribus del territorio. Una de las principales diferencias en la composición de los rebaños entre los orientales y los nórdicos es que los orientales de ascendencia ulgathica tienen grandes manadas de Bovidos de Araw, un gigantesco buey blanco con grandes cuernos empleados para mover los grandes carromatos por los que se puede identificar a muchas de estas tribus orientales. Los hombres del norte respetan demasiado y los asdriags temen demasiado a estos animales para intentar domesticarlos a latigazos y los rebaños de esta especie que viven en sus territorios suelen paecer libres. Otra gran diferencia entre los diferentes grupos de pastores es que los

asdríags mantienen enormes rebaños de cabras, mientras los ulgath y los nórdicos consideran a este animal de importancia secundaria.

El caballo es el eje de toda cultura de las llanuras y los derechos para cazar caballos salvajes es la causa más frecuente de lucha entre tribus emparentadas, sin que importe la relación cultural.

No todas las criaturas de las llanuras son domésticas. El antilope, el ciervo, los jabalíes, una gran variedad de roedores y versiones asilvestradas de las especies domésticas frecuentan las llanuras a ambos lados del mar. En las vastas extensiones de las Llanuras Vacías, las bestias más comunes son rebaños de animales salvajes, especialmente antilopes. Toda clase de depredadores se alimentan de esta fuente de caza, incluyendo zorros, lobos, perros salvajes y hasta gatos monteses. Estos depredadores han aprendido a temer al hombre, puesto que los orientales son crueles con los animales que amenazan a sus rebaños. En particular, los ulgath tienen la costumbre de cazar felinos salvajes por diversión y los carromatos ulgath a menudo presentan hileras de cráneos de felino como trofeos de caza.

Las praderas occidentales y septentrionales son menos salvajes, aunque los rebaños de animales salvajes y los acechantes depredadores pueden hacer ocasionalmente acto de presencia. El hombre ha andado por estas llanuras durante más tiempo y con mayor frecuencia y la presencia de grandes asentamientos como los de Dor Rhûnen y la Ensenada Este ha sido un gran inconveniente para los rebaños. Los perros salvajes como los Undarlaif pueden cazar de vez en cuando los animales domésticos de las granjas de los nórdicos o atacar el gallinero de una aldea, despertando la ira a los aldeanos. Cuando esto ocurre, se puede hacer dinero cazando a estos animales salvajes, contribuyendo a mantenerlos lejos de las poblaciones y enseñando a sus congéneres a temer al hombre. Se paga una recompensa por cada pata derecha delantera que se presente a los granjeros o a los aldeanos. Es una costumbre bárbara, pero es efectiva.

### 5.2.3 LA COLUMNA DE ULDONA

Las alturas de la Columna de Uldona ocupan un lugar especial en la ecología del Mar Interior. Las Montañas que forman la costa occidental del Mar Interior tienen una gran variedad topográfica y proporcionan numerosos hábitats diferentes. Las más agradables laderas de los macizos meridional y septentrional son hogar de muchas especies que también se pueden encontrar en las llanuras, incluyendo antilopes, ovejas silvestres y cabras, además de lobos. También hay criaturas que son exclusivas de las tierras altas, como el oso negro, el alce y roedores como la marmota. En contra, casi ninguno de estos se encuentra en los puntos más elevados del macizo central. Sobre la

reclusiva cabra montesa y algunos pequeños roedores especializados son capaces de sobrevivir con la escasa vegetación de las cimas rocosas.

## 6.0 LAS GENTES

Aunque el Mar Interior alberga riquezas de muchas clases, la verdadera riqueza de esta tierra es la diversidad de culturas que llaman a estas tierras hogar. Debido a su única situación geográfica, en la frontera entre las civilizadoras influencias occidentales y el salvajismo de las llanuras orientales, una miríada de pueblos y culturas cambiantes puede encontrarse habitando las regiones alrededor del Mar Interior. La sección que sigue está preparada para proporcionar información acerca de estos pueblos, aunque se puede encontrar información adicional acerca de culturas individuales en lugares específicos en la Guía.

### 6.1 LOS FOLYAVULDOK

Los Folyavuldok (Fo. Gente de la Tierra de los Ríos, singular Folyavulda) representan una mezcla única de culturas ulgathica y proto-daen. El ser perseguidos por los voraces Szreldor y sus experiencias comunes con las ent-mujeres les han permitido superar barreras culturales que de otro modo les hubieran mantenido separados, para forjar una cultura única y variada. Son un pueblo cosmopolita y extrovertido que en muchos aspectos representa lo mejor de sus dos raíces.

#### Sociedad y Cultura

Muchos saben que los Folyavuldok son un pueblo de mente abierta y lengua afilada con un gran amor por la oratoria y el arte de la negociación. Esta pasión por hablar en público está presente en todas las áreas de la cultura urbana folyavulda y contribuye al éxito de los mercaderes y diplomáticos del reino. Inteligencia, carisma y una mente aguda son las marcas del Folyavulda exitoso que con tales dones cuenta con ventaja a la hora de tratar con casi todos los extranjeros.

La pugna entre dos tradiciones de autoridad familiar (una patriarcal y otra matriarcal) han resultado en una paridad entre ambos sexos en Folyavuld que les permite negociar con éxito en cualquier clase de ambientes extranjeros. Estos son los Folyavulda que se pueden ver en el mundo exterior: gente con mucho mundo a cuestas y a menudo lejos de sus tierras natales. Dentro de la propia Tierra de los Ríos, fuera de las ciudades de las tierras bajas, en el campo que es el verdadero corazón del reino Folyavulda, una aristocracia tradicional y conservadora vive confortablemente produciendo mercancías agrícolas que se cuentan entre las mejores de Endor. Tanto en las tierras bajas rurales donde la patriarca de las matriarcas

Gargath es ley como en las tierras altas dominadas por los patriarcas de las tribus Donath, los que recorren el medio rural de Folyavuld se sorprenden por la perspectiva provinciana y el profundo respeto por la tradición mostrados por la gente que lo habita. Aquí, la justicia reside en la opinión de las tradicionales autoridades rivales, cuya jurisdicción abarca todo salvo la recogida de impuestos y la seguridad del reino.

Cada tribu esta compuesta por varios clanes que colectivamente controlan una region de explotaciones agrarias del clan. El asentimiento en estas explotaciones rurales esta centrado en grandes granjas gobernadas por los lideres de las familias prominentes. El trabajo manual es realizado por miembros de casas menos privilegiadas dentro del clan. Las ciudades rurales suelen estar situadas cerca de los limites de varias explotaciones y quedan bajo el control de la autoridad tribal local. Estas poblaciones sirven como centros de recogida de la producción local y a menudo estan situados cerca de rios navegables que conectan las tierras de la tribu con el resto del reino. Las tabernas y posadas albergan mercaderes venidos para adquirir vinos de calidad, miel y grano que son traídos de las granjas cercanas. Las ciudades tambien contienen mercados y en ellas viven los recaudadores de impuestos del Señor del Reino junto a los artesanos más hábiles de la zona. Sin embargo, los bienes de lujo que suelen adornar las más prosperas de las casas solariegas obligan a sus ricos dueños a viajar a los grandes mercados de las ciudades de las tierras bajas.

### **Religión y Vision del Mundo**

Un recuerdo de las culturas ancestrales de Folyavuld es la importancia de los espíritus locales para la población rural del reino. Tanto los Gargath como los Donath creían en espíritus unidos a lugares específicos con poderes sobre la seguridad, prosperidad y salud de la región. Pequeñas capillas de piedra salpican el paisaje, cada una dedicada a un espíritu que habita en las cercanías. Los Folyavuldok presentan sus respetos a los espíritus encendiendo incienso y velas en las capillas y pasando tiempo en oración, pidiendo protección y bendiciones. De esta forma, casi todas las divinidades de los antiguos panteones han sido preservados bajo la forma de una deidad local (a menudo bajo formas distintas en las diferentes regiones).

Sin embargo, el contacto con Gondor ha reducido la adoración a pequeños espíritus locales, sobre todo en los centros urbanos, a favor de las grandes deidades del reino, cada una de las cuales representa a uno de los Valar adorados por los Dunedaín. Principal entre las deidades de Folyavuld es Aldena, diosa de la tierra, quién se cree envió a las legendarias Doncellas de la Tierra a Folyavuld hace tanto tiempo. Otras deidades tienen particular importancia en áreas específicas

(como el Señor de los Vientos en Scari y el Gran Sacudidor en las tierras altas), pero solo Aldena es universalmente reconocida como benefactora del reino. Realmente, la adoración a Aldena es la única tradición religiosa institucionalizada en Folyavuld.

Los sacerdotes y sacerdotisas de Aldena son apreciados por los enfermos y heridos por sus extraordinarias habilidades como sanadores y herbólogos. La adoración de la Madre Tierra esta centrada en tres ciudadelas en las tierras altas, cada una de las cuales alberga un manantial sagrado y un jardín. Juntos, estos lugares forman el corazón espiritual de la Tierra de los Rios y peregrinos en busca de curación física, mental o espiritual viajan a ellas desde todos los lugares del reino.

### **El Oficio de la Guerra**

El actual reino de Folyavuld nació en una violenta rebelión y desde ese día, la guerra nunca ha estado demasiado lejos de sus fronteras. Aunque el crear un ejercito en la Tierra de los Rios es una tarea monumental que requiere un voto unanime del Consejo de los Clanes y una negociación de las cuotas de reclutas que debe reunir cada tribu. Este arreglo es imposible cuando es necesaria la inmediata defensa de las fronteras, por lo que el Señor del Reino tiene el poder para mantener en pie de guerra una importante cantidad de hombres para guarnecer las diferentes fortalezas y torres de la frontera. Adicionalmente, el Señor del Reino tiene la capacidad para organizar el reclutamiento en una sola tribu para defender sus tierras de una amenaza inminente.

Este sistema se ha usado de forma eficaz a lo largo de la Tercera Edad para ralentizar a los invasores mientras se reunía un autentico ejercito para expulsarles del reino. Los hombres del Señor del Reino, los soldados y oficiales profesionales del reino, estan invariablemente bien armados y organizados. Entre las unidades permanentemente en pie de guerra estan los Jinetes de Uldonavan, los Montaraces de las Tierras Altas, los Guardias de Ilanin (reorganizados en Uldonavan tras la reciente perdida de Ilanin a manos de la tribu sagath de los Tros), las guarniciones de todas las fortalezas del reino y la armada en Szrel-Kain y Riavod. Estas son las unidades de elite a disposición del Señor del Reino y siempre dejan huella en el curso de la batalla cuando entran en combate. A menudo su organización y disciplina es suficiente para repeler la típica caballería ligera de los sagath o la indisciplinada tripulación de un barco pirata.

A cualquier nivel del ejercito, el uso de arcos y jabalinas es universal. Además de sus lanzas de caballería, los Jinetes usan arcos cortos. Los Guardias refuerzan su famosa linea de picas con arcos largos y jabalinas. Los soldados de la marina, antes de cualquier maniobra de abordaje, lanzan una furiosa lluvia de

flechas y saetas de balista. Solo después de este prolongado ataque a distancia los soldados armados con cimitarras cruzan las pasarelas y se lanzan desde los mastiles al buque enemigo. Incluso los reclutas pasan la mayor parte de su tiempo entrenándose con la lanza de batalla, un arma que puede usarse tanto como en combate cuerpo a cuerpo como en ataques a distancia como proyectil arrojado.

La armadura es invariablemente ligera en las fuerzas de los Folyavuldok. Solo los Guardias y las guarniciones emplean cota de malla, dado que normalmente se les exige resistir la carga del enemigo o afrontar intenso fuego enemigo. La línea de picas de los Guardias también usa escudos muralla cuadrados que los escuderos levantan para proteger la línea de los proyectiles enemigos. Los montaraces de las tierras altas y los soldados de la armada favorecen la armadura de cuero y pequeños escudos redondos que dejan libertad de movimientos. Los marineros suelen protegerse detrás de la borda hasta que el fuego propio obliga a los defensores a ocultarse. Las bajas producidas por un asalto mal coordinado suelen ser extremas, dado que la ligera armadura y pequeños escudos que usan ofrecen poca protección frente al fuego enemigo. Los Jinetes emplean una ligera cota de malla y pequeños escudos de justa y dependen tanto de su armadura como de su movilidad para defenderse de las saetas enemigas. Los reclutas suelen recibir cascos y chalecos de cuero reforzado que les llega hasta por debajo de las rodillas. Los escudos son de mediano tamaño y las lanzas pueden arrojarse o dejarse caer para usar espadas cortas en el combate cuerpo a cuerpo a distancia mínima.

### **Apariencia**

En altura y estatura, los Folyavuldok representan toda la variedad humana de los habitantes de Rhûn. Un hombre donath de pura sangre puede llegar a una altura de 1,8 m o más, mientras una mujer gargath podría no alcanzar el metro y medio. La mayoría representa una mezcla de ambas líneas, siendo generalmente más altos que los nomadas de las llanuras y más bajos que los nórdicos. Casi universalmente tienen pelo marrón oscuro o negro, muy a menudo rizado. Los hombres tienen mostachos y barbas bien poblados y cuidados. La coloración de su piel es más oscura que la de sus vecinos, un testimonio a sus ancestros donath.

Tanto hombres como mujeres gustan de las joyas, aunque son lo bastante sensatos como para no ostentarlas cuando viajan por las peligrosas llanuras fuera del reino. El vestido tiende a estar formado por prendas poco ceñidas, salvo en las épocas más frías. Las mujeres llevan faldas y blusas y gustan de los chalecos coloridos. El vestido de ambos sexos favorece los tonos pardos, el canela brillante y los amarillo-naranjas en contraste con diseños azul marino,

borgoña, marrones o verdes que a menudo son geométricos o formas naturales estilizadas.

## **6.2 LOS IBNOTITHIUDA**

Los Ibotithiuda (For. Gente de las llanuras) fueron originalmente descendientes de nórdicos eriadorianos aliados con Gil-galad que lucharon en la guerra de la Última Alianza de Hombres y Elfos. Durante la batalla de Dagorlad, fueron enviados a guardar el flanco oriental en la batalla de Dagorlad. Se les unieron a lo largo de los años gentes de las tierras de alrededor, incluyendo odhriags de Gathod, donath del Dacranamel, gondorianos y nórdicos de Rhovanion. Tienen sus hogares en la confluencia de los ríos Fikstaig y Aguada de Guerra, en la región que llaman el Angulo Cairn. Su población está dispersa por varias pequeñas granjas y feudos centrados en la ciudad fortificada de Burh Armenrik.

### **Sociedad y Cultura**

La vida diaria entre los ibnotithiuda es similar a la encontrada en los asentamientos de otros nórdicos de Rhovanion. Son un pueblo pragmático que pone mucho énfasis en las virtudes del trabajo duro. Aunque la riqueza es el objetivo de todos los trabajadores, la opulencia (particularmente la ostentación) es generalmente considerada un vicio. Lo que aparta a los ibnotithiuda de muchos de sus primos nórdicos es su naturaleza cosmopolita. La mayor parte de los mercaderes locales están orgullosos de su reputación como diplomáticos entre los pueblos de Rhûn meridional. La misma supervivencia de sus asentamientos, rodeados como están por tantas culturas diferentes y a veces extrañas, es un testimonio de la amplia perspectiva y apertura de sus habitantes. Los ibnotithiuda y sus granjas familiares en el Angulo Cairn es una constante presencia en una tierra que es un retal cambiante de culturas.

Los hombres del Angulo Cairn también son grandes amantes de la fiesta. Las celebraciones son sucesos multitudinarios que incluyen juegos callejeros y competiciones de fuerza y habilidad. Beber, cantar ruidosamente y bailar son actividades comunitarias que sirven para unir a la gente. Debido a su afición a la diversión y el trabajo duro a partes iguales, los ibnotithiuda son en general un pueblo agradable en el trato.

Como la mayoría de los pueblos sedentarios de Rhûn, los ibnotithiuda tienen al libre comercio como uno de los elementos más estimados de su cultura. Casi cada habitante de Buhr Armenrik está involucrado en alguna forma de comercio. Uno de los aspectos más interesantes de la vida en la ciudad es que en cualquier momento hasta un veinte por ciento de la población puede estar ausente, comerciando en tierras extranjeras. El resto son sobre todo artesanos,

granjeros, pastores, mercaderes locales o comerciantes esperando el momento de salir en una caravana.

Como la mayoría de los nordicos, los Thyns tribales gobiernan sobre pequeños grupos de granjas rurales. En la ciudad, un Maestre del Burgo es elegido para hacer de juez y velar por los intereses de la ciudad. El Maestre se reúne frecuentemente con un Consejo de la Ciudad compuesto por trece consejeros que representan a la población y gremios de la ciudad. En tiempos de crisis, festivales o a petición del Maestre, los thyns rurales viajan a la ciudad para formar un gran consejo en el que se toman decisiones de gran importancia.

### **Religión**

La religión en el Angulo Cairn es un asunto complicado. Las creencias religiosas cambian de tribu a tribu, de cultura a cultura y a veces de familia a familia. Entre estas tradiciones religiosas hay creencias que se centran en los espíritus de la naturaleza de la cultura de los nordicos, los antepasados heroicos de los odhriags e incluso alguno de los dioses adorados por los urgath y brygath. El largo periodo de influencia gondoriana a principios de la Tercera Edad trajo a la plebe de la región la adoración a los Valar. Todas estas tradiciones han tendido a unirse durante los festivales. Por ejemplo, aunque las fiestas de la cosecha se basan en sacrificios ceremoniales realizados por los Donath locales, el culto del Arbol de los nordicos también utiliza los mismos cuatro días para celebrar su Festival de los Colores. Muchas supersticiones locales se han añadido a estas creencias, dando origen a una mezcla verdaderamente única de prácticas religiosas.

Aunque las ceremonias rituales son raras entre los ibnotithiuda existen varios festivales y celebraciones. Algunos, como el Shogmar (Od. Unión), son prestamos de culturas vecinas. Originalmente celebrado por las pocas familias Odhriag de Buhr Armenrik para conmemorar la alianza que dio origen a su pueblo, esta celebración sirve ahora para reforzar la identidad de la ciudad frente a otros asentamientos nórdicos. Los héroes que son adorados son figuras destacadas de la historia de Buhr Armenrik y su forma orientalizada de cultura nórdica. Existen otras festividades que recuerdan sus raíces eridorianas, conmemoran la victoria de Elendil o demonizan a los traicioneros mercaderes que gobernaban la ciudad en la época de Vidugavia.

### **El Oficio de la Guerra**

Buhr Armenrik y la cultura de los ibnotithiuda nacieron de la guerra. Originalmente, los colonos eridorianos del Angulo Cairn eran miembros de una compañía militar y esta tradición militar no ha muerto con los años. Tal y como la destreza militar era altamente estimada en las filas de los soldados de

Elendil, lo es entre la guarnición de la ciudad. Este hincapie en la fuerza individual y las habilidades marciales han aumentado a medida que la cultura ibnotithiuda se ha empapado de valores odhriag. Una estrecha alianza entre estos dos pueblos a lo largo de la mayor parte de su historia ha permitido a ambas culturas existir en una tierra que frecuentemente ha sido dominada por nomadas a los que la desesperación ha conducido a la violencia. La defensa de la ciudad fue mejorada cuando el gobernador de Dor Rhunen decidió construir un puesto fronterizo gondoriano en las afueras de la ciudad para proteger los intereses reales en las rutas comerciales con el este. La Barad Ithil es una torre de piedra que se levanta sobre los accesos orientales a la ciudad. Aunque la guarnición gondoriana se retiró recientemente, la torre está constantemente guarnecida por una fuerza de la guarnición local.

En combate personal, los guerreros de Buhr Armenrik prefieren las armas de sus ancestros. Los nordicos usan la lanza de caballería, la espada ancha, el escudo pequeño y armaduras de escamas o cota de malla. Los descendientes de los odhriag prefieren los escudos redondos (diana), las cimitarras y arcos cortos por los que su cultura paterna es conocida. Se prefiere de forma generalizada el combate a caballo, dado que permite a los defensores de la ciudad maniobrar como sus enemigos más habituales, las bandas de guerreros sagath.

La ciudad es protegida por hombres pagados con el dinero del Maestre del Burgo (que lo obtiene de los impuestos). Esta guardia permanente puede ser rápidamente reforzada con ciudadanos armados en épocas de conflicto. La ciudadanía también podría tomar las armas a la hora de formar una turba si es necesario cazar a los que huyen de la justicia del Maestre. Esto puede ser realmente peligroso para el acusado, ya que las víctimas están autorizadas (incluso animadas) a organizar y dirigir la turba. Se cree que esta política lleva a un rápido cumplimiento de las sentencias del Maestre del Burgo. También ha servido para que aumente una cierta paranoia y las deudas de sangre, dado que empuja a las víctimas a tomarse la justicia por su mano.

### **Apariencia**

Dado que virtualmente ninguno de los grupos étnicos presentes en Burh Armenrik ha dejado de mezclarse con los otros a lo largo de los años, los ibnotithiuda son un pueblo con una amplia gama de aspectos. Esta unión progresiva de líneas genéticas ha transformado muchos de los rasgos más notables de las razas originales. El resultado es que la mayor parte de la gente de ascendencia oriental no suelen ser tan bajos como sus primos nomadas. Los nordicos del Angulo Cairn suelen ser más bajos que los clanes rhevain del

norte. Los rasgos individuales que suelen ir asociados a las culturas presentes entre los ibnotithiuda pueden encontrarse con diversos grados de mezcla entre la población de la ciudad.

El vestido entre los hombres del Angulo Cairn también es variado. Aunque muchos visten atuendos similares a los de los nórdicos, otros lucen ropas de origen oriental. Sin embargo, en conjunto los ibnotithiuda suelen emplear la combinación de ropa más sensata en función del clima, la profesión y las propias preferencias.

### **6.3 LOS DONATH**

La mayoría de los donath son descendientes directos de los antiguos daen que emigraron al Mar Interior. Descubrieron y colonizaron una franja de tierra fértil que llamaron Dacranamel (Do. Tierras verdes), a lo largo de la costa sur del Mar, en la Primera Edad. Vivieron en relativo aislamiento a lo largo de la Segunda Edad, librándose de servir a ninguno de los bandos durante la Guerra de la Última Alianza. En los primeros años de la Tercera Edad, sus asentamientos experimentaron un flujo de inmigrantes nórdicos eriadorianos huyendo del caído fuerte de Algiwidaus que había sido fundado por Elendil para protegerse de los bandidos. A lo largo de los años, esta pequeña minoría nórdica ha sido absorbida por la cultura donath y solo un ocasional nombre nórdico pervive como recordatorio para las gentes de la orilla sur de que su herencia cultural es el fruto de una mezcla.

#### **Sociedad y Cultura**

La sociedad donath tiene tantas variedades como aldeas existen en sus tranquilas tierras. Mucho antes de la llegada de los nórdicos, los donath (Do. Gente) construían sus pueblos y ciudades a lo largo de las costas verdes en cualquier lugar con una ensenada desde la que pudieran zarpas sus botes de pesca y con suficiente tierra fértil como para soportar sus huertos. Aunque la gente de estas aldeas contactaban ocasionalmente entre sí para comerciar y casarse, los asentamientos eran bolsas de civilización en una costa salvaje. El aislamiento mutuo llevó a una diversificación de las costumbres donath, por lo que no apareció ninguna autoridad donath a gran escala. Muy al contrario, el Dacranamel está formado por un retal de subculturas cada una con sus costumbres únicas y sus formas de administrar las tierras. La tradición nórdica de una autoridad unificada de largo alcance se ha integrado en la sociedad donath propiciando un lento incremento del contacto entre distintas comunidades. La centralización de la autoridad a lo largo de la costa se ha visto favorecida por la introducción de técnicas de cultivo eriadorianas que han incrementado las cosechas. Los granjeros se están haciendo más poderosos que los pescadores, señalando

el inicio de la primera diferenciación de clases no derivada de la estructura de parentesco.

La vida familiar de los donath es intensa y la mayor parte de los donath viven en la misma casa o en casas adyacentes a las de su extensa familia. Los hombres pasan la mayor parte del día consiguiendo y preparando las comidas de la familia, mientras las mujeres se ocupan de las labores del hogar, la crianza de los hijos y el cuidado de los ancianos. La mayor parte de las aldeas tienen un patriarca tribal que decide en las pequeñas disputas y reparte los derechos de uso de los bienes comunales entre las familias de la aldea. En las ciudades de mayor tamaño, consejos formados por estos patriarcas gobiernan a las familias que suelen poseer las tierras que cultivan. En general, la gente de las Tierras Verdes defiende la igualdad y todo el mundo en las aldeas tiene las mismas obligaciones y derechos. La autoridad tradicional del líder tribal ha menguado desde los días en que su palabra era ley absoluta y el liderazgo ahora conlleva tantas penosas obligaciones como privilegios.

#### **Religion**

Por sí mismos, los donath son una gente sin religión organizada. Durante los muchos años de soledad a lo largo de la costa sur del mar de Rhûn, la religión donath se vio limitada a la superstición y el miedo a lo desconocido. Los espíritus son mayoritariamente considerados entidades malignas que deben ser apaciguadas. Los espíritus más poderosos de la antigua fe donath son una colección de demonios marinos sin nombre que aparecen para llevarse a los que andan solos en las noches de niebla. Para apaciguar a los demonios se solían dejar pequeños obsequios y sacrificios cerca de la orilla para saciar la sed de sangre atribuida a estos espíritus e impedir que se cobren presas humanas.

Desde la llegada de los nórdicos, los asentamientos donath se han visto expuestos a otras religiones y varias de las creencias tradicionales nórdicas están representadas hasta cierto punto a lo largo de la costa donath. De particular importancia son los cultos del Oso, el Ciervo y las Estrellas (este último es una mezcla de creencias daen y nórdicas que solo se da en las cercanías de Dilgul).

Dos veces se han popularizado los cultos saurónicos entre los donath. El culto de Lokuthor en la Segunda Edad era la fuerza dominante justo antes de la Guerra de la Última Alianza. Fue el trabajo de fieles donath el que levantó el legendario templo en Kuka Posladni que sirvió de centro de la influencia de Sauron en Gathod antes de su derrumbe. Análogamente, la adoración a Kerskass ha ganado popularidad en los asentamientos donath y los dictados de los líderes religiosos de Mistrand tienen una creciente influencia sobre los donath, sobre todo en las aldeas y ciudades más

orientales. Los pacíficos donath todavía no han sido empujados por la religión oscura a la guerra, ya que los sirvientes de Sauron han llegado a comprender que los donath son más valiosos en otros papeles. Como aliados de Kerkassk se espera que los asentamientos donath puedan proporcionar una fuerte infraestructura que sustente a los ejércitos del Este en los conflictos venideros. Todavía está por ver si el Desposeído de Mistrand logrará hacer que este plan fructifique.

### **El Oficio de la Guerra**

En su mayoría los donath son un pueblo paciente y tranquilo. Muchos los consideran un populacho rústico y simplón que permanecen al abrigo de sus pequeñas granjas, aldeas de pescadores y aisladas ciudades. Aunque están satisfechos con que la historia les pase de largo, son fieros preotectores de sus tierras y familias y son capaces de defenderse si se sienten amenazados.

La historia militar del Dacranamel es corta, pues los donath raramente han tenido razones para ir a la guerra. De hecho, sus tierras nunca han sido el blanco de un ataque concertado por parte de un enemigo organizado. Ocasionalmente grupos de guerreros sagath o brygath recorren el campo en busca de presas fáciles, pero nunca en número suficiente como para amenazar a las villas de mayor tamaño. Los depósitos de metales conductivos a lo largo de la línea costera y bajo la mayor parte del Kuka Posladni se combinan con las salvajes tormentas de la costa para producir violentos espectáculos eléctricos que mantienen a los supersticiosos asdriag y sagath fuera del Dacranamel (como todos los orientales, ambos grupos temen intensamente al relámpago). Aún así, los donath mantienen pequeñas guarniciones en cada una de sus ciudades mayores y si hace falta se puede organizar una leva entre la población. A pesar de que los líderes locales reúnen a la gente de cuando en cuando para entrenarla para semejante contingencia, no deja de ser una situación confusa y las compañías de milicianos suelen estar pobremente entrenadas y peor equipadas.

### **Apariencia**

A pesar de que las líneas genéticas de los donath representan a dos grupos distintos, su coloración es de origen marcadamente daen. Algunos pocos sujetos que tienen pelo y ojos más claros son considerados atractivos, aunque solo debido a la escasa frecuencia de sus rasgos. Sin embargo, en promedio la mayoría de los donath se asemeja a sus primos daen de otras tierras, aunque algo más altos y de rasgos un poco más afilados. Los varones adultos miden 1,75 metros de altura, pero las mujeres alcanzan solo 1,67 metros.

## **6.4 LOS GATHMARIG**

Los gathmarig (Ga. Gente de la Bahía) son una colección de gente tan variada como ninguna que se pueda encontrar en el Mar Interior. Mistrand (Ga. Aguas Mezcladas) es una próspera y orgullosa ciudad, además de una amalgama de culturas y tradiciones combinadas para dar forma a un grupo que ha ascendido a una posición de control sobre el Mar. Situada sobre un cuello de botella por el que pasan las rutas comerciales de Rhûn, Mistrand domina tierras distantes mediante su política comercial e influencia a los mercaderes de muchos reinos a través de su capacidad de destruir los beneficios del comercio o expulsarlos de sus mercados. Aunque su territorio es pequeño, los gathmarig de Mistrand han ascendido a un papel dominante en el Mar Interior como árbitros, líderes espirituales y campeones de la perspectiva oriental.

### **Sociedad y Cultura**

Las muchas culturas presentes en Mistrand incluyen pescadores y granjeros donath, nomadas urgath y brygath, campesinos variag reasentados e incluso unos cuantos descendientes de Folyavuld. Las diferentes ocupaciones en la ciudad son diferentes entre familias, pero la mayor parte son una forma rural de sus estilos de vida tradicionales del campo. Los mercaderes de ascendencia brygath tratan con sus primos del campo. Los donath pobres son marineros y pescadores, mientras los ricos son armadores, capitanes y expertos artesanos navales. Antes de la ocupación variag, los gathmarig veían esta variedad como el factor que les permitía ejercer su influencia sobre tantos aspectos de la vida en el Mar Interior. En vez de confiar en una ascendencia, religión o cultura común como factor de unidad, la gente se relacionaba y dependía de los otros de forma similar a la de los folyavuldok. De hecho, antes del cierre de la ciudad por los seguidores de Kerkassk, Mistrand era una de las ciudades más cosmopolitas de Rhûn.

Esto cambió drásticamente en el 1280 T.E., cuando Nomid Achef llevó a su horda variag contra la ciudad. La ocupación variag fue organizada por los servidores de Sauron para que el marcadamente antioccidental culto de Kerkassk penetrara en la ciudad. Antes de la ocupación, los ciudadanos de Mistrand habían considerado esta religión como devastadora para la posición de influencia que habían desarrollado. Sin embargo, bajo la bota del imperialismo variag, la cosmopolita ciudad se convirtió en una fortaleza del conservadurismo oriental. La nueva autoridad religiosa de Mistrand colocó un estricto control sobre la cantidad de mercancías enviadas a los mercados occidentales a través de la ciudad.

La vida diaria en la ciudad y sus alrededores muestra todos los elementos de la vida cotidiana entre las

culturas limitrofes. La agricultura, el pastoreo y la pesca han sido siempre actividades prominentes y aquellos gathmarig que viven de estas actividades suelen estar presentes en los mercados de la ciudad, vendiendo los frutos de su trabajo por las creaciones de los artesanos locales o los extraños bienes traídos por los mercaderes. Esto sigue siendo así bajo el actual régimen, aunque la entrada y salida están más restringidas de lo que solían.

Los artesanos y mercaderes locales están organizados en gremios que se reúnen frecuentemente con el Osvoda de la ciudad para dictar las reglas que restringen el comercio. Las tradicionales cabezas tribales que conjuntamente gobernaron la ciudad sirven ahora como alcaldes de sus distritos, protegiendo los intereses de su grupo en las decisiones del círculo de sacerdotes gobernantes.

### **Religion**

Las raíces religiosas de la Gente de la Bahía son tan variadas como los propios creyentes. Quizás uno de los aspectos más interesantes del viejo Mistrand era que sus ciudadanos reforzaban su unidad celebrando colectivamente las festividades tradicionales de los diferentes grupos étnicos de la ciudad. Vacaciones dedicadas a las creencias animistas de los Donath, los días Ulgath de adoración a los héroes y celebraciones exclusivas de los Gathmarig, todas eran celebradas por igual. Muchas de estas tradiciones perdieron parte de su significado original en la adaptación, pero también ganaron sentido cuando las tradiciones alteradas sirvieron para reforzar la aportación de cada grupo al éxito del conjunto de la comunidad.

Con el establecimiento de la religión de Kerkassk como religión mayoritaria de la ciudad, todas estas tradiciones fueron oficialmente abandonadas, aunque algunos de los segmentos de la sociedad más reticentes al cambio siguen celebrando las anteriores festividades en privado. Con todo, la libertad que la gente de Mistrand ha perdido al adoptar el culto de Kerkass se ha convertido en el destino manifiesto que acompaña a una autoridad monolítica. La adoración de Kerkassk es mayoritaria en las zonas rurales cercanas y la posición de Mistrand como centro de la nueva religión ha proporcionado a la ciudad un control sin precedentes sobre las tribus orientales.

Hay varias sectas oficiales dentro de la organización de Kerkassk, incluyendo varias órdenes de sacerdotisas, espías y asesinos. La principal de estas es la Kharg Huka, una orden de élite de guerreros viajeros que luchan guerras de religión en tierras extranjeras (principalmente en Angmar, aunque en los últimos años también han viajado con los ejércitos de Khand). Los asesinos, conocidos como los Ramanin (Ga. Puños de Negra Hechicería) son otra influyente secta.

### **El Oficio de la Guerra**

Los Gathmarig siempre han tenido que emplear y entrenar a gran cantidad de tropas para garantizar la seguridad de sus tierras contra las incursiones de tribus orientales. Aprendieron rápidamente, sin embargo, que se podía hacer más con palabras suaves y buenos tratos que lo que se podía ganar con la guerra.

Los líderes del antiguo Mistrand siempre prefirieron tratar con sus vecinos antes que cerrarles las puertas, lo que llevaba a la curiosidad y el resentimiento, cualidades peligrosas las dos en un señor de la guerra oriental. Las relaciones entre Mistrand y sus vecinos fueron cordiales hasta el 1248 T.E. cuando la ofensiva de Minalcar y Vidugavia a través de Gathod creó un gran brote de odio hacia el oeste entre los orientales. Desde ese momento, el osvoda contrató anualmente a soldados profesionales para proteger las murallas y ciudadela de la urbe, así como para patrullar las calles y mantener la paz entre el populacho. Numerosos ladrones, contrabandistas e incluso espías de Dorwinion son buenas razones para mantener bajo vigilancia las calles de Mistrand.

Los Ri-anov (Ga. Soldados de la ciudad) visten uniformes de tela negra cubiertos con armadura de lamellar o cota, con brillantes capas moradas, verdes, rojas y naranjas señalando el rango y la unidad. Las armas son una cuestión de elección personal, pero la mayoría emplea alguna clase de arma de asta y una espada. Otra unidad especial, los Khulpova (Ga. Rurales) es una compañía de caballería reclutada de entre los guerreros nomadas Ulgath que patrulla las tierras en torno a Mistrand. Al igual que sus compañeros de las calles, estos guerreros lucen capas coloreadas que denotan el rango, pero también utilizan un diseño de vestuario y armadura más típicamente Ulgath. La mayor parte de sus capas están adornadas con intrincados diseños que describen su linaje y situación dentro de su clan.

Aunque los Gathmarig raramente han sido atacados en sus propias tierras, son guerreros muy confiados. De hecho, se comportan de la manera orgullosa propia de quien cree luchar por una causa sagrada. Esta actitud les lleva a hacer ejemplos de autosacrificio, lo que es de por sí suficiente para poner nerviosos a sus oponentes. Al tener tanta confianza en sus virtudes como guerreros sagrados, insultan y provocan a sus enemigos llamándoles infieles y bárbaros, lo que puede hacer ocasionalmente que sus oponentes se comporten de forma imprudente.

### **Apariencia**

Aunque la sangre Gathmarig tiene elementos de ancestros Ulgath, Donath y Variag, esto no alcanza a describir la variedad de la gente de Mistrand. Una extraña colección de otras culturas también tiene hogar en Mistrand, incluyendo a Folyavuldok, Asdriags,

Odhriags o incluso Norteños de Burh Armenrik. También se puede encontrar algún mercader ocasional procedente de tierras tan distantes como Harad, creando una muy interesante y variada colección de rasgos y costumbres en las calles y mercados. La mayoría de los Gathmarig son de ascendencia Daen o Ulgathica por lo que la mayoría tienen pelos y cabellos oscuros. Hombres y mujeres suelen ser ligeramente más altos que sus primos orientales y suelen ser de complexión ligeramente más robusta. Las mujeres en su mayoría prefieren mantener su pelo corto, sin llegar a la base del cuello, mientras los hombres tienden a llevar el pelo muy largo y peinado en intrincadas trenzas, con grandes mostachos y la ocasional perilla.

El vestido entre los Gathmarig es también muy variado, con un gran abanico de estilos y telas, locales o de importación. Los colores chillones y llamativos son populares, sobre todo el rojo, el amarillo, azules brillantes y verdes. Con tanto surtido en las prendas, la mayoría tiene al menos un atuendo elegante que se luce en cada ocasión apropiada. Pendientes, anillos nasales, brazaletes y collares de muy buena artesanía complementan a la gran variedad de puños y cuellos de encaje que lucen los trajes locales. Las capas y sombreros de ala ancha son popularísimos lo que hace que los Gathmarig llamen la atención allí donde van. De hecho, la mayoría de sus caravanas y barcos lucen inmensas banderas o velas ornamentalmente decoradas y con un rico colorido. Aunque los Gathmarig tienen pocos rasgos que les unan, sus modales y elección de vestuario les hacen fácilmente identificables como ciudadanos de Mistrand.

## 6.5 LOS ORIENTALES

La vasta extensión de Rhûn y Rhovanion está salpicada de tribus nómadas que han llevado la etiqueta de "Orientales" durante años. La mayoría de culturas en el oeste de la Tierra Media han oído o usado la palabra Oriental solo en el contexto de las guerras que se libran periódicamente en las fronteras de Gondor. Para muchos, el término lleva consigo una carga implícita de brutalidad y deshonestidad.

El hecho es que las tribus nómadas de Rhûn son muy variadas entre sí. Aunque hay tribus en las que no se debería confiar, y que representan una amenaza inmediata para la gente que trate con ellos, la mayor parte aborrece la violencia y respeta los derechos de propiedad y sobre el territorio. La gran mayoría de los Orientales son individuos introvertidos que prefieren las llanuras sin límite y la cercanía familiar a las vías del sedentarismo y el desarrollo. Hay un énfasis respecto a la libertad entre las tribus y una gran resistencia a formar alianzas o cualquier tipo de organización superior a la tribu que pueda limitar sus derechos de autogobierno.

### Sociedad y Cultura

Generalmente hablando, las sociedades orientales se basan en el ganado. Son pueblos dedicados al pastoreo que viajan con sus animales de los que depende su subsistencia. La riqueza material de una tribu se mide en el tamaño de sus rebaños y la extensión de sus pastos. Las posesiones personales se limitan a la cantidad que puede transportarse en carromato o a caballo. Más que verdaderos nómadas, los orientales viven de forma semi sedentaria de modo que la tribu se desplaza varias veces al año entre sitios bien conocidos que son escogidos por su cercanía a los recursos necesarios. Los ciclos de migración seguidos por estas tribus han sido mantenidos durante décadas y siglos en ciertos casos. Para el buen conocedor, los pastos y lugares de campamento reclamados por una tribu están claramente marcados por totems, marcas en las rocas y accidentes del terreno. Cuando las tribus orientales se aprovechan del territorio y los recursos de otra, no se suele deber a la ignorancia.

El modo en que una tribu traza su linaje cambia considerablemente entre tribus. La mayor parte de tribus descendientes de los Ulgath trazan su linaje a través de la mujer, aunque hay importantes excepciones. Dado que hay poca riqueza material con la que reforzar la herencia, el honor familiar y la identidad son de suprema importancia para los orientales. La distinción entre unidades familiares y tribales es reforzada por las diferencias lingüísticas que han surgido debido a las algunas veces grandes distancias entre la gente. Aunque la mayor parte de las tribus pueden hablar con sus vecinos inmediatos, la lengua Ulgath ha evolucionado localmente a lo largo de las edades, por lo que la comunicación en las planicies es un problema constante.

La sustento para la mayoría de orientales procede de lo que se puede obtener del ganado. Hay muy escasa actividad agrícola entre las tribus. Las plantas y frutas en la dieta oriental proceden de la recolección realizada en la zona. Cuando hay tribus cerca de centros de población, suelen aprovechar para adquirir armas y herramientas de metal, productos agrícolas y lujos. Los centros de población son también importantes como el lugar donde el exceso de ganado puede venderse o intercambiarse por bienes que los nómadas no pueden producir.

### Religión.

En sus raíces, la religión oriental se centraba en torno a la vida en las llanuras. Espíritus naturales representaban la fuerza del viento, la abundancia de la lluvia, la ferocidad del clima (sobre todo del rayo) y la fuerza de los animales de los que la tribu dependía. Todos ellos formaban parte integrante del sistema de creencias de los nómadas. Asimismo, también hay una

casí universal adoración a los ancestros heroicos, lo que es particularmente cierto entre los Odhriags, que han heredado la practica de adoración de los ancestros de sus antepasados Aharic. Como el estilo de vida oriental es tan movil, la practica religiosa se centra en elementos que pueden viajar con la gente. La danza religiosa y la fiesta son comunes a todos los orientales de Rhûn. Totems, amuletos y capillas portatiles suelen usarse ocasionalmente en la practica religiosa. La mayor parte de las tribus tienen gente conocida por sus dones espirituales y actúan de intermediarios entre el mundo de los espíritus y la gente de la tribu. La situación de estos mediums no puede generalizarse, pues cambia en gran medida de tribu a tribu y de edad en edad. Los nomadas de Rhun tienden a ser una gente muy supersticiosa y los mediums tribales son rara vez ignorados.

Sauron ha jugado con diverso grado de éxito con el lado más oscuro de las religiones orientales en un intento de ganar control de las tribus. Algunas culturas, como los Odhriags, han triunfado en su empeño de preservar su independencia frente a estos intentos. Otras culturas se han rendido pronto a la Sombra y han hecho mucho a lo largo de la historia en ayuda de la causa de Mordor. En torno a mediados de la Tercera Edad, la mayoría de tribus orientales están bajo el control de religiones que les colocan como servidores de la Sombra y enemigos del Oeste.

#### **El Oficio de la Guerra.**

Entre las tribus nomadas de la llanura oriental, la maestría en la equitación es casi universal. Desde el día de su entrada en Rhun, las tribus han viajado y luchado a lomos de sus caballos. Este factor ha dado forma a la elección de armas de los orientales y sus tácticas de batalla. La falta de leyes de las llanuras abiertas hace de la habilidad en el combate y del entrenamiento parte necesaria de la existencia nomada. Las llanuras son un lugar peligroso y uno debe estar preparado para defenderse a sí mismo, a la familia y a las propias posesiones contra bandidos y predadores.

Las tácticas de combate se inclinan por la acción individual más que en grupos organizados. Aunque la caballería oriental es excelente para exploradores ligeros, no son los mejores en batallas planificadas frente a grandes ejércitos. Sus tácticas de flanqueo y falta de ganas de lanzarse a una batalla decisiva han dado a los ejércitos occidentales problemas a lo largo de los años. El esquema de un enemigo occidental extendiendo demasiado su acción en un intento de atraer a una horda oriental a combate abierto se ha repetido muchas veces en la historia de Rhûn. Esta forma de combate encaja con la forma de pensar de los orientales a la perfección. Una falta de ataduras a la tierra permite a los señores de la guerra orientales no

tener que lanzar sus fuerzas a la defensa o captura de una posición.

En combate personal, la mayoría de guerreros orientales usan lanzas de caballería y espadas ligeras de largo alcance. La armadura y los escudos son ligeros, pues el poder maniobrar es mucho más importante para la forma de lucha oriental. Las jabalinas y flechas son también armas estimadas por el guerrero oriental y se suelen lanzar o disparar a lomos del caballo. De hecho, muchos perseguidores de bandas orientales han aprendido por las malas que los guerreros orientales pueden ser tan precisos con sus arcos cortos montando hacia atrás que hacia adelante. El veneno es también ampliamente usado entre las tribus, dando a sus oponentes una razón adicional para mostrarse precavidos respecto a los proyectiles orientales.

#### **Apariencia.**

Aunque es correcto decir que para los hombres del Oeste casi todos los Orientales parecen iguales, es igualmente válido decir que los Orientales no ven la situación con los mismos ojos. Como la mayoría descienden de los mismos ancestros, comparten una cierta cantidad de rasgos similares. El pelo y los ojos oscuros son rasgos dominantes entre los orientales, mientras el color de la piel oscila entre un bronceado aceitunado de muchas de las tribus Ulgath y la piel oscura o incluso grisácea de Asdriags y Odhriags. La mayoría de orientales de descendencia Ulgathica tienden a ser bajos, con una media de solo 1,6 m para los varones y 1,5 m para las mujeres.

El vestido es extremadamente variado y va de lo profusamente adornado a lo increíblemente mundanal. El colorido también es un aspecto divergente, pues muchos orientales gustan de llevar brillantes tejidos a la vez que otros prefieren no atraer la ambiciosa mirada de sus primos. La joyería es un campo tan dispar como el del vestido, aunque la mayoría de los que escogen llevarla prefieren relieves ornamentales o grabados que muestran espíritus sagrados, las siluetas de aterradoras bestias o complicados diseños geométricos que se usan para simbolizar importantes conceptos religiosos.

### **6.5.1 LAS TRIBUS**

#### **Asdriags**

Los Asdriags son un conjunto de nueve tribus Ioriag que vivieron durante gran parte de la Segunda Edad entre las áridas faldas del Pustrava. En el 1100 T.E., estas tribus se vieron obligados a abandonar la región que habitaban debido a la creciente agresividad de sus vecinos más fuertes de Nurad y Khand. En el 1640 T.E. estas bandas dispersas habitan zonas de Gathod central y Dor Rhûnen oriental. El gobernador militar de Thorondir les culpa de la mayor parte de la reciente

inestabilidad en las fronteras de Dor Rhûnen y ha liderado numerosas incursiones a las llanuras para devolver a estas tribus al este. Las tribus más occidentales son las más desesperadas de todas, refugiándose allí donde es posible en las laderas del Dwegabergos y las Montañas de Ceniza, viviendo de lo que puede ser cazado o encontrado en los paramos. En Gathod, los Asdriags disfrutaban de algo más de éxito. Algunas tribus han ocupado territorios en los límites de los pastos Odhriag y Brygath. Dejando aparte la ocasional pelea territorial, estos Asdriags viven por el momento en relativa paz. Se han estabilizado en un ciclo de migración a través de su territorio, que aunque pobre en comparación con los de sus vecinos, es la tierra prometida en comparación con el Pustrava. En el fondo, sin embargo, los Asdriag son un pueblo Ioriag y en algún punto están condenados a volver a la belicosidad de sus antepasados. Odhriags, Donath e Ibotithuida por igual miran con recelo a las tierras Asdriag. Aunque el carecer del número necesario les ha impedido dominar a sus vecinos, sus feroces guerreros son más que suficiente para causar considerables disturbios en Gathod en caso de necesidad. Los Asdriag más orientales viven en pastos cerca de la ciudad de Mistrand y se han involucrado en la política de la ciudad. Nemol ha descubierto en las tradicionales sacerdotisas tribales de los Asdriags un raro talento para la brujería. Como resultado, las sacerdotisas Asdriags disfrutaban de cierto respeto dentro de la ciudad. Algunas de las más destacadas han llegado a ascender a través de las filas del culto de Kerkassk y se sientan en el consejo personal del osvoda de la ciudad. Incluso hay un rumor que sugiere un matrimonio entre el actual osvoda y Taran Karkuva, principal sacerdotisa del consejo. Esto y la creciente reputación de los guerreros Asdriag dentro del Kharg Huka promete incrementar la importancia de los Asdriags en Rhûn suroriental.

### **Odhriags**

Al igual que los Asdriags, los Odhriags también tienen cierta cantidad de sangre Ioriag. En su caso, sin embargo, combinada con las tradiciones Aharicas de los Otyassi ha dado forma a una mezcla cultural única. Los Odhriags valoran su independencia de la influencia extranjera como su mayor orgullo y protegen sus tierras con ferocidad de sus ambiciosos vecinos. Su historia es una de resistencia. Han resistido los intentos de los sirvientes de la Sombra para colocarlos bajo la influencia del Señor Oscuro. Han resistido el impacto de las migraciones masivas procedentes del este que han amenazado con desplazarlos varias veces a lo largo de las edades. Han resistido los dictados de Gondor que les exigió abrir sus tierras al paso de los ejércitos de Minalcar y Vidugavia en el 1247 T.E.. Aunque pagaron caro su

desafío, nunca fueron completamente conquistados por el ejército occidental y desde entonces se han fortalecido y reclamado los pastos de los que fueron despojados. La tierra natal Odhriag está situada en las laderas septentrionales de las Ered Lithui, entre las cuencas del Aguada de Guerra y el Surubeki. Aunque gran parte de la cultura Odhriag procede de sus ancestros Ioriag, también son el único grupo de orientales con leyes formales propias. Estas leyes, conocidas como las Vasagh, tienen sus raíces en las antiguas leyes Aharicas traídas a Rhûn por los Otyassi en la Segunda Edad. Las leyes fueron escritas nuevamente por Khorgul Hotun al final de la Segunda Edad. Esto sucedió tras la derrota del ejército de Sauron en Dagorlad. En celebración del fin del opresivo tratamiento que Mordor había dispensado a los Odhriags, Khorgul ordenó grabar las Vasagh en la pared vertical de un pico que se levanta sobre el principal asentamiento Odhriag de Khurvasagh (Od. Lugar de la Ley)

### **Sagath**

En lengua Ulgathica, la palabra Sagath quiere decir "Pueblo Merodeador". El grupo de tribus que se llaman a sí mismas Sagath está limitado a aquellas en Rhovanion y Rhûn meridional que pueden trazar su linaje hasta los supervivientes Szeldorn de la batalla de Dagorlad. Estas tribus se dan sobre todo en Rhovanion central y septentrional, aunque aún hay bandas dispersas que merodean por las llanuras al oeste de Buhr Armenrik. Estos Sagath llevan una vida conflictiva, robando lo que necesitan o desean a sus vecinos y las caravanas que siguen cruzando las llanuras. La suya es la cultura más móvil de todo Rhûn, pues no reclaman las tierras que atraviesan. De hecho, las bandas están en perpetuo movimiento, guardando sus posesiones en los grandes carromatos por los que son conocidos. Los Sagath son una sociedad patriarcal. Las mujeres no tienen escala social salvo entre ellas mismas y no tienen voz ni voto en los movimientos o acciones de la banda. Una banda Sagath suele consistir en varios guerreros varones dominantes que buscan prestigio sobre sus compañeros. El poder dentro de la banda es una permanente prueba de fuerza que ha llevado a más de una banda de Sagath a destruirse a sí misma. Esto les impide organizarse en una fuerza de combate capaz de desafiar a los pueblos sedentarios de Rhûn, aunque hay algunas notables excepciones a esta regla. La tribu Huz (anteriormente Hos) es el ejemplo de una sucesión de señores de la guerra Sagath que han sido capaces de controlar con firmeza a sus iguales y pugnan por obtener auténtico poder en Rhovanion. La tribu Hos fue fundada en los días iniciales de la Tercera Edad por un miembro de familia Szeldorn que una vez poseyó las tierras sobre las que se levanta

Ilanin. Sucesivos señores de la tribu han usado esta prueba de legitimidad en su beneficio.

Además de estos que se consideran Sagath a si mismos, hay muchas otras tribus en las cuatro esquinas de Rhûn que son tachadas de Sagath por otros. Bandas particularmente belicosas de Logath, Urgath y especialmente Brygath son denominadas Sagath por sus vecinos. En casi todo Rhûn, el termino simplemente denota a una banda agresiva proclive a robar de sus vecinos lo que no pueden hacer o fabricar por si mismos. Esto ha provocado una gran confusión entre los visitantes de Rhûn. Vidugavia y Minalcar cometieron el error de preguntar "¿Donde estan los Sagath?". Cualquier tribu a la que se pregunte esto esta destinada a señalar a sus mayores rivales. Esto llevó al ejercito occidental a, en su ignorancia, cometer horrendos errores en Rhûn meridional que espantaron a la mayor parte de los indigenas.

### **Logath**

Los Logath son la más numerosa de las culturas orientales. Sus pastos se extienden desde las Llanuras Vacias septentrionales hasta la cuenca del Carnen. Como la mayor parte del resto de culturas orientales, son pastores nomadas cuyas vidas se centran en la migración de sus rebaños. Sus riquezas materiales se miden en el numero de cabezas de ganado y de acres de tierra de pastos. El sustento de las tribus Logath tambien procede de los animales: cuero, cuerno, carne y productos lacteos. Son una sociedad matriarcal y la mayor parte de sus tradiciones culturales giran en torno a la mujer como cabeza de familia y de clan. La mayoría de varones viajan a traves de los pastos de la tribu con el ganado, volviendo cada cierto tiempo a los asentamientos semipermanentes de la tribu para reunirse con sus esposas e hijos. Varias veces al año, la tribu entera empaqueta sus cosas en los grandes carromatos y se desplaza a otro campamento base. Aunque el viaje en caravana es un rasgo asociado universalmente a los nomadas orientales, fueron los Logath quienes inventaron la tradición. El comercio se ha extendido del territorio Logath a otros puntos de Rhûn y es ahora frecuente en todos los puntos de la región.

La cultura Logath esta centrada en torno a dos lugares que compiten por su influencia sobre las tribus. En el oeste, en las orillas del rio Ulumur esta la ciudad de Sadvar, capital del matriarcado Ibar. El clan Ibar ha permanecido como clan gobernante de los Logath durante toda la Tercera Edad y sigue siendo una poderosa influencia después de la Plaga. En el este, las sacerdotisas de Gazu Darshan-Zar buscan reducir la autoridad de la matriarca Ibar y unir a los Logath bajo su gobierno religioso. Las sacerdotisas han sido engañadas por Oraishapek el Desposeido, quien las ha hecho creer que es un dios. El que los Logath se

pongan del lado de Oraishapek amenaza con alterar el equilibrio de poder en Rhûn septentrional.

### **Urgath**

Los Urgath son un conjunto de tribus matriarcales que descienden de los Ulgath meridionales de la Segunda Edad. Sus ancestros vivieron durante siglos en las orillas del rio Talathrant y se aliaron con los Variags hasta que ambos pueblos fueron expulsados por la rebelión. En su viaje a Rhûn, se vieron transformados en un conjunto de tribus mucho más pequeño y se contentaron con vivir en paz en la costa suroriental del mar y a lo largo del Surubeki. Los Urgath se transformaron en un pueblo pastoral y semisedentario con tradiciones culturales influidas por la cultura Gathmarig que evolucionó en el corazón de sus territorios.

A lo largo de su historia, la cultura Urgath ha demostrado ser proclive a la influencia exterior. La Sombra dominó a las tribus a traves de la religión en la Segunda Edad y los Urgath lucharon del lado de Mordor en Dagorlad. Más tarde, los Urgath fueron profundamente influenciados por los mercaderes Folyavulda y se unieron a los hombres de Kelepar contra los sirvientes de Kerkassk en la Guerra de las Jarras de Cerámica. Sin embargo, desde la Plaga, los Urgath han sido completamente dominados por Mistrand y estan nuevamente entre los subditos del Señor Oscuro.

### **Brygath**

La cultura Brygath es descendiente directa de la Urgath. La separación de ambas ocurrió durante el traumático siglo quinto de la Tercera Edad. La enfermedad se ensañó con los rebaños de las tribus Urgath. La desesperación llevó al cambio y varias tribus Urgath se unieron a un anciano varon oportunista y hambriento de poder de la tribu Sahd. Los seguidores de Sahd rechazaron el modo de vida semisedentario y matriarcal de los Urgath y pasaron a recurrir al saqueo a gran escala de sus vecinos para sobrevivir. Antes de completar su gran rebelión, las tribus Brygath viajaron al oeste, fueron totalmente derrotadas por los ejercitos de Gondor y devueltas a sus tierras natales en Gathod oriental. A mediados de la Tercera Edad, los Brygath comparten las llanuras de Gathod con dispersos Asdriags, Odhriags y Urgath. Los Brygath son los más belicosos habitantes de Gathod, pero su falta de organización por encima de la tribu les impide hacer ningún daño duradero a sus vecinos. A pesar de la profunda implantación de los sirvientes de Kerkassk, los Brygath siguen drenando sus fuerzas a traves de constantes disputas internas. Aunque Nemol ha logrado canalizar parte de esa agresividad hacia los pueblos del oeste a traves de la

migración a Angmar de los Kharg Huka, gran parte de la fuerza de los Brygath sigue siendo malgastada.

Parte de la inestabilidad de los Brygath puede atribuirse a su falta de movimientos estacionales entre pastos. Prefieren moverse constantemente a reclamar un conjunto de terrenos de pastoreo. Hay una negativa generalizada entre los pueblos sedentarios de Gathod a permitir a los Brygath comerciar en el mercado, lo que no les deja otra opción que robar lo que no pueden fabricar por sí mismos. Por esta razón, los Brygath se parecen mucho a los Sagath de Rhovanion septentrional y son llamados ocasionalmente "Sagath meridionales".

## **6.6 EL PUEBLO DE THRALIN**

La pequeña casa de Enanos que vive en la mansión de Nurunkizdin bajo las Hathur-na-bunderok son un resto de la gran y una vez unida tribu del pueblo de Thelor. La gente de Thelor no fue la primera en morar en un hogar bajo la cabeza nublada, sin embargo, y muchas de sus salas datan de principios de la Segunda Edad, cuando el pueblo de Runin moraba en la zona. Los artesanos de Runin tallaron grandes maravillas bajo el centro de las Pinnon Rhûn antes de ser expulsados de su hogar por los Uruk Marzguram. Tras el 522 S.E., estos trasgos mancillaron la hermosa Falek-dim con su presencia. La mayor parte del antiguo reino fue recuperada por los Enanos del pueblo de Thelor en el 2797 S.E. Thelor era propietario de uno de los Anillos de los Enanos y su gente hizo la guerra a los Uruk Marzguram para recuperar la mansión para la raza barbuda.

La gente de Thelor realizó maravillosas obras de arte en las salas de Falek-dim, a la que rebautizaron Nurunkizdin y el poder y prosperidad de los Enanos de Pinnon Rhûn estaba en su máximo esplendor con el inicio de la Tercera Edad. Los Enanos descubrieron las Bilak-Khald, un tipo de gemas verdes que se volvieron muy apreciadas por su resplandeciente y fosforescente luz interior. Los trasgos habían sido completamente derrotados y estaban a punto de abandonar por completo Pinnon Rhûn cuando un desastre cayó sobre el reino. Mineros trabajando en lo más profundo bajo la cabeza nublada desenterraron una nueva veta de Bilak-Khald que llevaba en su interior una energía que mataba a todo ser viviente expuesto a la misma. La horrible enfermedad se extendió a través de la colonia cuando las nuevas piedras fueron subidas al reino para ser cortadas y esculpidas. La gran mayoría del pueblo de Thelor abandonó Nurunkizdin y partió a las montañas de Endor central bajo la guía de Threlin, hijo de Thris. Los que permanecieron en Nurunkizdin bajo el mando de Thralin, hijo de Thulin, pasaron a ser conocidos desde entonces como el pueblo de Thralin.

Casí catorce siglos transcurrieron en las tierras altas mientras la gente de Nurunkizdin recuperaba

lentamente la fuerza y vitalidad de su debilitado reino. La guerra continuó entre Enanos y los recuperados trasgos y el reino quedó dividido de modo que el tercio norte de las salas permanecieron en manos de los orcos. En el 1423 T.E., bajo el rey Thralin IV, la plaga de las Bilak-Khald fue desatada nuevamente sobre el reino cuando los mineros de la colonia ignoraron los avisos de sus ancestros y reabrieron las minas bajo Hathur-na-bunderok. Casi dos tercios de la población de la ciudad Enana perdió sus vidas debido a la maligna epidemia, cambiando de forma significativa las vidas de los supervivientes.

### **Sociedad y Cultura**

La vida entre el pueblo de Thralin ha dado un giro radical respecto a las normas enanas desde la epidemia del 1423 T.E. que se llevó a una parte tan enorme de su población. Aunque los habitantes de Nurunkizdin siguen siendo hijos de Mahal en sus corazones, han alcanzado un grado de libertad respecto al materialismo de sus hermanos Enanos. Los Enanos de Pinnon Rhûn son un grupo pensativo respecto a la norma de su raza y se toman momentos del día en simple meditación, oración a su creador Mahal (Aule) o admiración de la belleza artística de su hogar. Esta actitud se refleja en la arquitectura de su hogar, pues los artesanos de Nurunkizdin son más lentos para tomar el cincel y el martillo y prefieren estudiar un trabajo en gran detalle y planear todo antes de empezar un trabajo. Igualmente, su apreciación por la belleza natural de las cavernas de Falek-dim se ha incrementado y han hecho un mayor esfuerzo para preservar esa belleza natural en sus trabajos antes que imponerla el orden.

La organización política del pueblo de Thralin refleja la disposición de la misma casa. El Rey, por supuesto, ostenta el máximo poder y con sus consejeros es el responsable último del bienestar de sus subditos. Tres Señores de Grupo bajo él actúan como senescales para los tres principales centros de población: la "Gran Sala" y las dos "ciudades" situadas bajo las dos Bundusulzinbur todavía controladas por los Enanos.

Sirvientes de los Señores de Grupo son los Señores de Puerta y son considerados expertos en su propia faceta particular de la vida del Reino. Hay Señores de Puerta militares, religiosos, sociales y económicos en cada población que actúan como gabinete del Señor de Grupo. Estos líderes tratan directamente con los artesanos, mercaderes y guerreros del reino, representando sus intereses al Señor de Grupo y, eventualmente, al Rey.

### **Religión**

El pueblo de Thralin es percibido entre los Enanos como más activos y expresivos en sus prácticas religiosas. La gente considera particularmente

importante su relación con su creador Mahal. En tiempo de necesidad, pedirán su ayuda. De hecho, casi todas sus ceremonias y adoración organizada se centran en su relación con él y en su creación de ellos. Son una gente perfeccionista y con una estructura rígida que siguen ritos casi exactamente igual que sus Primeros Padres. Muy poca variación sucede o es permitida. A pesar de la repetición y aparente monotonía de su frecuente adoración, nunca se convierte en un ritual hueco o trivial. Para ellos, es muy sincero y cargado de significado. Aunque muchos de sus ritos y ceremonias parecen superfluos a los extranjeros, la mayor parte son de hecho altamente simbólicas en torno a la creación de los Siete Padres y la protección de Mahal antes y después de su nacimiento.

También se da en el pueblo de Thralin una profunda veneración de los ancestros. Ellos, como todos los Enanos, creen que cada una de las Siete Tribus tiene un espíritu que une a todos sus miembros. Asimismo, esperan con impaciencia la próxima encarnación de su padre, Thelor, y se preguntan acerca de cómo transformara con su llegada su sociedad. Muchos han profetizado que Thelor reunirá el pueblo de Thralin con sus parientes en el sur, llevando a su nación a un renacimiento cultural. La comunicación con el pueblo de las Ered Harmal es errático y los reyes de Nurunkizdin se han mostrado dispuestos a intervenir personalmente en la política de las tribus del Hombre con el fin de hacer más seguras las líneas de comunicación con el sur.

### **El Oficio de la Guerra**

El pueblo de Thralin ha luchado con los orcos de Gaurblog Lug durante siglos por todo Pinnon Rhûn. En este tiempo son una sociedad donde la habilidad marcial es la primera entre las responsabilidades reales. Los Enanos practican las artes de la guerra habitualmente, tanto individual como colectivamente. Esto viene tanto de su amor al ejercicio físico como del temor a un ataque trasgo. El pueblo de Thralin se enorgullece de su forma física y disfrutan del desafío de una buena lucha. Lucha libre, competiciones de fuerza y combate simulado son los pasatiempos preferidos de la mayoría. En consecuencia, cuando van a la guerra, son oponentes formidables a pesar de su pequeño número.

El nivel físico de los Enanos es comparable a la calidad de su equipo. Solo los más finos materiales se usan a la hora de preparar a los guerreros del reino. Por esto, pocos enemigos se quedarán para enfrentarse a la siniestra hueste que es el ejército de Nurunkizdin listo para la batalla. Aunque los guerreros especializados y los guardias emplean grebas y coraza de laminas, el grueso no especializado de la fuerza Enana o Vabnadur (Khuz. Hueste de Arma) de Nurunkizdin elige

embutirse en largas camisas de cota de malla que llega hasta codos y rodillas. A veces llevan capuchas de malla bajo yelmos de acero, pero más frecuentemente, los yelmos elaborados por el pueblo de Thralin están ribeteados en la base con laminado o malla que cuelga hasta los hombros para proteger el cuello. Muy decorados, estos yelmos son de muchos colores y están cubiertos con cuernos, ojos o otros restos asquerosos de animales. Aunque los yelmos son muy incómodos, proporcionan excelente protección y contribuyen al miedo que muchos enemigos experimentan al enfrentarse a una hueste de guerra Enana. Sus escudos cuadrados de casi tres cuartas partes de la altura de sus portadores están hechos de fuerte madera lacada y laminada.

Entre los Naugrim, la armadura y el escudo son elementos fundamentales en batalla, puesto que los Enanos en esto como en el resto de aspectos de su vida, son directos y propensos a cargas agresivas en batalla. Durante estas, confían en su armadura para protegerlos de los golpes de sus enemigos. El valor demostrado en estas cargas es a menudo suficiente para romper la moral de sus enemigos y causar una huida. Las armas, al igual que las armaduras, son siempre de la más alta calidad y fabricación. La mayoría de los Khazad prefieren usar cierta variedad de armas y los de la línea de Thelor no son una excepción. Ballestas pesadas, hachas, martillos, armas de asta y otras armas agresivas delatan sus belicosas y directas tácticas de batalla. Pocos usan espadas, considerando su forma y estilo carente de fuerza bruta, cualidad de la que dependen intensamente en combate.

### **Apariencia**

En su mayoría, los enanos del pueblo de Thralin son como los Enanos de cualquier parte. Sus densos y oscuros cabellos y complexión rubicunda les hace inmediatamente reconocibles. Ojos oscuros asoman de profundas cuencas bajo densas cejas. A diferencia del pueblo de las tres casas del Oeste (los pueblos de Durin, Dwalin y Thar), la mayoría del pueblo de Thelor tiene mechones de pelo rojo oscuro. En estatura, son también como sus parientes. Los varones son de entre 1,2 m y 1,5 m (las mujeres son ligeramente más bajas) y de complexión y miembros robustos. Son físicamente fuertes, lo que ayuda a su amor al trabajo. Todos salvo las mujeres se dejan crecer largas barbas y entre el pueblo de Thelor suelen dejarlas sueltas o, ocasionalmente, trenzadas en complejos diseños, al igual que su pelo.

El vestido en la tribu de Thelor es habitualmente muy práctico. La mayoría disfruta luciendo prendas bien diseñadas de lino o lana adornados con diseños intrincados cerca de costuras, bordes y cuellos. A diferencia de la mayoría de Enanos, el pueblo de Thelor no gusta de usar capuchas y solo las llevan

durante las estaciones lluviosas en casa u ocasionalmente cuando viajan al extranjero. En cambio, prefieren llevar grandes y complicadas bufandas y simples sombreros de cuero. Las alas de los sombreros son estrechísimas, mientras que sus puntas pueden llegar a ser muy altas. Las bufandas que llevan suelen acabar justo debajo de los ojos, aunque ocasionalmente se enrollan por encima también dejando una franja estrecha. Largas y rectangulares, estas bufandas están hechas de lino y coloreadas para mostrar linaje y parentesco.

## 7.0 VIDA EN EL MAR INTERIOR

### 7.1 MERCADOS DEL MAR INTERIOR

#### **Burh Armenrik y Lest**

Las dos ciudades de los Ibotithiuda están juntas porque se puede transportar mercancías entre ambas sin impuestos. De hecho, muchos de los mercaderes de Burh Armenrik también tienen empresas navieras o de piratería en Lest (y viceversa). Juntas son un mercado que es el principal rival de Folyavuld a la hora de transportar bienes orientales al oeste. En un esfuerzo para mantenerles fuera del comercio de vino con el oeste, el gremio de mercaderes de vino de Folyavuld ha decretado un embargo comercial de vino sobre los Ibotithiuda, lo que hace de este bien de lujo una rareza en las ciudades gemelas. En lo referente a otras comodidades, la proximidad de Burh Armenrik a Dilgul y Thorondir le permite competir ventajosamente con la Tierra de los Ríos por el comercio con Dor Rhûnen. Un impuesto del 5% se cobra sobre los bienes destinados a Scari y un demostrado impago de este impuesto conlleva una severa multa. Los mercados de Burh Armenrik y Lest se han enriquecido gracias a mercancías de bajo precio vendidas por piratas, lo que también contribuye a su capacidad para aventajar a los mercaderes Folyavulda en Dor Rhûnen.

#### **Dilgul**

La ciudad Donath de Dilgul es quizás la población más importante del Mar Interior. La península de Gathod llega justo hasta el centro del mar, haciendo de Dilgul el nudo central de la red comercial que se inicia en las lejanas esquinas del mar. Una larga historia de amistad con las otras culturas del Mar Interior ha colocado a Dilgul en una posición única, puesto que los mercaderes Donath son bienvenidos en muchos otros lugares donde sus rivales no lo son. Los Kugath comercian intensamente con los Donath. Los mercaderes de Mistrand, autorizados o no, venden sus

mercancías a los hombres de Dilgul que los redistribuyen a otros puntos. Los puertos de Folyavuld dan la bienvenida a los comerciantes Donath, lo mismo que Lest, lo que les permite transportar vino entre Folyavuld y las tierras de los Ibotithiuda, lo que los mercaderes de Folyavuld tienen prohibido hacer. El mercado de Dilgul es uno de lo más diverso con gente y productos de cada cultura de la región intercambiando toda clase de productos. Las autoridades de Dilgul cargan un 2% de impuestos sobre las mercancías que entran en la ciudad.

#### **Kugavod**

Kugavod es la principal fuente de pieles, hierbas del bosque y madera de Rhûn. Aunque importan comida como fruta, grano y ganado para la carne, los Kugath subsisten fundamentalmente de lo que recolectan en el bosque y pescan en las aguas de la bahía de Kug. Las importaciones están limitadas a mercancías occidentales de calidad, vinos Folyavulda y armas y herramientas de hierro y acero. El comercio se equilibra usando piezas de hueso grabado, la única moneda local. Cada pieza pequeña vale aproximadamente una moneda de cobre y los mercaderes que tratan con los Kugath en modo regular suelen llevar muchas rstras de piezas como cambio a la hora de tratar con sus colegas Kugath. No se cargan impuestos a las mercancías vendidas en Kugavod, aunque los mercaderes Kugath deben un tributo anual a la matriarca Kugath como concesión a su autoridad. Aunque viajar a este distante puerto puede ser peligroso, los beneficios de tratar con los Kugath son usualmente elevados.

#### **Mistrand**

Aunque Kerkassk cerró las puertas y muelles de la ciudad al libre comercio en el siglo catorce de la Tercera Edad, una gran cantidad de tráfico sigue teniendo lugar aquí. Las únicas mercancías que entran o salen legalmente de la ciudad deben ser transportados por uno de los pocos mercaderes de la ciudad autorizados por el osvoda y sus consejeros. Estos están dedicados a la adoración a Kerkassk y hasta cierto punto actúan como espías para los líderes de la ciudad. El único impuesto que pagan es en forma de información reunida. Los mercaderes autorizados viajan por tierra hasta Burh Armenrik o por mar, más frecuentemente, hasta Dilgul. Sin embargo, los bienes orientales siguen llegando a los mercados occidentales gracias al contrabando a lo largo de la costa llevado a cabo por comerciantes Gathmarig y Donath menos dedicados a la política de Mistrand de lo que sería prudente. La pena en Mistrand para un contrabandista es una muerte lenta y dolorosa en los aparatos de tortura de Ily-amana (el templo de Kerkassk en Kuka Posladni). Por supuesto, los peligros involucrados en el

negocio del contrabando sirven para elevar el precio de la mercancía a niveles realmente muy altos.

### **Nurunkizdin**

Los Enanos de la Columna de Uldona y las Colinas de Hierro disfrutaban de una posición única en la región. Los bienes que ofrecen son de calidad y valor tan superior que pueden dominar completamente una negociación comercial. Herramientas, armas y joyería de fabricación enana son extremadamente raras y son incluso más valiosas para los pueblos pobres en metales que rodean sus dominios. Los Enanos han logrado sobrevivir de los muchos recursos que se encuentran en sus cavernas o que se pueden obtener fácilmente de los vecinos montañeses Bergothuida. Comercian frecuentemente por maderas finas, hueso y pieles cuyo valor incrementan mediante su artesanía. Sus contactos comerciales más habituales son Szrel-Kain, Burh Armenrik y Ciudad del Lago (en el caso de Azanulinbar-dûm).

### **Salvar**

Sadvar es el mercado más importante en tierras Logath. Las mercancías de Szrel-Kain se traen a la ciudad por el Ulumur y se venden a las tribus Logath que traen su ganado al mercado. En adición al ganado, los Logath también producen mercancías de cuero y cuerno, así como pieles obtenidas en las lindes del Agasha Dag. Las tribus Logath demandan toda clase de mercancías, aunque las más buscadas son herramientas, bisutería y armas de hierro y acero. El matriarcado Logath impone un 1% de impuesto sobre los bienes que se llevan al mercado. Este impuesto es habitualmente recogido en especie (p.e. una vaca de cada cien traídas a vender).

### **Scarakikot**

Scari es un mercado muy especializado. Muchas de las mercancías necesarias para su supervivencia diaria (carne, ropa, grano y vegetales) deben importarse de Szrel-Kain, Riavod o mercados exteriores. Los precios por todos estos productos suelen ser elevados, aunque al depender del consumo local, esto podría cambiar si acaba de entrar un gran cargamento. Donde Scari consigue dinero es en la venta a Szrel-Kain de mercancías obtenidas mediante incursiones en el tráfico entre Dilgul y Lest y apoyando a los cazadores de piratas financiados por los ricos comerciantes del reino. Estas mercancías suelen ser especias orientales, cerámica, pieles y herramientas de hierro. Adicionalmente, un intenso contrabando se da en Scari basado en el comercio de vino Folyavulda a los mercados de Lest y Burh Armenrik (lo que esta prohibido por la ley del Señor del Reino). El mercado es libre de impuestos, por lo que no hay que pagar

impuestos por la compraventa o consumo de los productos que se adquieran en él.

### **Szrel-Kain y Riavod.**

Estos dos mercados gemelos son realmente prosperos. Impulsados por la riqueza agrícola de Folyavuld, Szrel-Kain y Riavod tienen beneficiosas relaciones comerciales con Ciudad del Lago, Dor Rhûnen, Scari, Sadvar y Kugavod. Son también la fuente de las muchas botellas de vino Folyavulda vendidas (¡y bebidas!) en los puertos del mar. Uno de los comercios más beneficiosos es el consumo local de bienes de lujo comprados por los ricos mercaderes y familias vinicultoras del reino. Obras de arte, raras especias, joyería, gemas y valiosos muebles de Gondor se ofrecen en el principal mercado de Szrel-Kain, desde se transportan a las tierras altas u otros destinos rurales. Los impuestos del Señor del Reino cambian por comodidad, pero se suelen cobrar en el punto de venta y oscilan entre un 2% y un 5%.

### **Dor Rhûnen**

Thorondir, Rhûnost y las ciudades fortaleza de Dagorlad son mercados funcionales dentro de Dor Rhûnen. Estas ciudades están situadas en las rutas principales entre los centros urbanos de Gondor y los centros comerciales de Rhûn y Rhovanion. De este modo, casi todos los bienes que se mueven entre ambas regiones pueden encontrarse en estos mercados. Muchos de los mercaderes de Rhûn venden sus productos aquí antes que hacer un viaje hasta el mismo corazón de Gondor, pues los beneficios son excelentes en estas ciudades y hay en todo momento una saludable cantidad de mercaderes de Gondor con los que tratar que viven de transportar mercancías desde estos mercados hasta los de las principales ciudades del Reino del Sur. Igualmente, los mercaderes de estas ciudades tendrán normalmente los productos que los comerciantes de Rhûn buscan adquirir en las ciudades meridionales. Rodeados por las llanuras de Rhovanion y Talath Harroch, estas ciudades siempre ofrecen buenos precios por fruta fresca y verduras, al igual que con los cereales. El ganado y productos derivados son abundantes, pues se dan en abundancia en mercados limítrofes, por lo que este negocio no suele traer beneficios que lo hagan rentable.

### **Reglas opcionales para el manejo del Comercio**

Ser capaz de intercambiar productos en las ciudades que rodean el Mar Interior sin perder la camisa es una valiosa habilidad. Las reglas ESDLA proporcionan una habilidad secundaria dentro del grupo Influencia llamada Comerciar (usuarios de RM deberían usar la habilidad Comerciar dentro de la categoría de habilidades de Influencia). Esta habilidad debe desarrollarse como cualquier otra habilidad secundaria

y debería poder ser usada en los tratos dentro de los mercados de Rhûn sean de venta, compra o regateo.

Alcanzar un trato es una maniobra en dos pasos que implica en primer lugar la determinación del Precio de Mercado, independiente de las habilidades del personaje. La tabla 7.1 es un Multiplicador de Mercado, dependiente solo de la situación y la clase de bien implicado. Cada producto de un mercado debería caer en una de las Clases de Producto encontradas en lo alto de la tabla. Para determinar el Precio de Mercado, uno debe simplemente multiplicar el Precio Básico de los productos (que se puede ver en cualquier tabla de equipo, armas o accesorios) por el factor obtenido en la tabla 7.1. La tabla 7.2 proporciona una lista de bienes exclusivos de los mercados del Mar Interior, junto a sus Clases de Producto y Precios Básicos.

Una vez obtenido un Precio de Mercado, el jugador y su rival comercial deben regatear acerca del precio final. Para resolver esta negociación, el jugador debe hacer una tirada de maniobra estática de Comerciar. Esta tirada solo se modifica debido a la cultura de los comerciantes y los resultados de cualquier tirada previa. La tabla 7.3 lista los modificadores debidos a la interacción entre culturas. El resultado de la tirada debe mirarse en la tabla 7.4, tabla de maniobras estáticas de Comercio. El resultado indica el porcentaje del precio de mercado resultante del regateo. Si el Jugador fracasa, este porcentaje podría ser más elevado (en caso de compra) o más bajo (en caso de venta) que el Precio de Mercado. El jugador debería poder elegir entre llevar a cabo la transacción o rechazar el precio. Si lo rechaza, no podrá negociar más con el comerciante en cuestión.

Si el jugador intenta hacer trueque, cada producto debería pasar el proceso indicado arriba para determinar precios finales de compra y venta. En ese momento se pueden comparar ambos precios para llegar a alguna clase de precio equitativo final entre ambos bienes. Como siempre, el jugador podría escoger rechazar el precio final.

Ejemplo: *Brean es un comerciante de comida en Burh Armenrik que ha empleado sus recursos en un viaje a Dor Rhûnen donde espera obtener buenos beneficios. Brean posee dos carretas (550 kg de capacidad de carga cada una) y 25 mo para gastar en mercancías. A través de sus contactos en la ciudad, sabe de la llegada de un cargamento de especias recién llegado de Dilgul y pronto entra en contacto con el capitán del barco.*

*Brean tiene una bonificación en Comerciar de +52 y desea comprar tanta especia como le sea posible. El capitán es Donath y señala que todo salvo 13,5 kg de especia ya han sido reservados a otros mercaderes. Brean tira un 43. Consultando el Precio Básico en la tabla, el DJ anota que el precio de Especias Orientales*

*es de 13 mp/kg. La tabla de determinación del Precio de Mercado indica que la Especia tiene en Burh Armenrik un modificador de 1,3. El Precio de Mercado es de 234 mp.*

*Al ser un nordico, no hay Modificador de Interacción Racial por lo que el total de su tirada es de 95. La tabla de Comerciar indica Casi Exito, permitiéndole adquirir la especia a 234 mp. Esto le deja con 16 mp.*

*Pasando a tratar con un compañero del gremio de los comerciantes de comida Ibotithiuda, Brean decide llenar sus carretas con grano. El grano se vende a 110 mc/100 kg y tiene un modificador de precio de mercado de 1,2. Saca un 62 en su tirada y decide adquirir 900 kg. El precio de mercado es de 12 mp.*

*Al ser ambos nordicos, no hay modificador por interacción racial. El total de su tirada es de 113, lo que indica Éxito. Compra los 900 kg de tribo al 90% de su Precio de Mercado, que es de 10 mp y 8 mc.*

*Le queda 1 mp y 2 mc que dedica al aspecto de contratar guardias para el largo viaje a través de las llanuras. Con un poco de suerte, su viaje será tranquilo y volverá a Burh Armenrik con un bonito beneficio.*

## 7.2 NAVES DEL MAR INTERIOR

Todas las naves del Mar Interior son naves de poco calado con velas primitivas y al menos la posibilidad de usar remeros. La tabla 7.5 lista las características de un barco para su uso con el juego de reglas opcional de ICE Ley del Mar.

### **Korburaq (Ga. Mercader)**

La tradición naviera de Mistrand representa los diseños más primitivos que surcan el Mar Interior. El Korburaq está diseñado como barco de uso general y es usado fundamentalmente por los mercaderes de la ciudad para llevar mercancías a otros puertos a lo largo de la costa sur. Estos barcos van de pequeños navíos de 12 m hasta una versión de 24 tradicionalmente empleada como auxiliar en la marina de Mistrand. El barco es propulsado por una sola vela cuadrada en el medio del barco y una fuerza de entre 25 y 60 galeotes esclavos que llenan el banco de remo. El gobierno de la nave se lleva a cabo utilizando dos pequeños timones, uno en cada lado de la popa. Pequeñas plataformas en proa y popa proporcionan a los arqueros un lugar desde el que lanzar flechas al enemigo. La carga se lleva bajo ambas plataformas o a lo largo de la línea central, entre los bancos de remeros.

### **Voshnarok (Ga. Barco de Guerra)**

Los Voshnaroks de Mistrand forman el núcleo de la flota Gathmarig. Van en tamaño desde naves exploradoras de 15 m hasta los grandes buques de combate de 30 m. Estas naves funcionan a la

perfección en las aguas poco profundas de la bahía de Mistrand y la costa sur del mar, pero son rápidamente superadas por los diseños Folyavulda cuando penetran en aguas más profundas. Típicamente mayores y con una borda más elevada que el Korburaq, los remeros del Voshnarok están mejor protegidos y entrenados en maniobras de ariete. Estas naves llevan una dotación completa de infantería de marina permanentemente destinada a bordo. En el resto de aspectos, el Barco de Guerra es muy parecido al diseño Korburaq. Muchos de los mayores barcos de Mistrand fueron destruidos en las aguas en torno a Kelepar durante la Guerra de las Jarras de Cerámica (1635 T.E.) cuando la marina Folyavulda rompió el bloqueo de Mistrand sobre su puerto avanzado. El mayor superviviente de Mistrand fue el Marda-Kerkassk (Ga. Aliento de Kerkassk) que fue clave a la hora de impedir un asalto de la marina Folyavulda contra la propia ciudad. En un día de lucha particularmente glorioso, se enfrentó y hundió a dos naves de guerra de Folyavuld en la bahía de Mistrand.

#### **Tenchara (Fo. Lobo marino)**

El lobo marino ha sido el buque enseña de la marina Folyavulda desde el siglo trece de la Tercera Edad. Poco del diseño básico ha cambiado durante sus cuatrocientos años de servicio. Las naves de clase Tenchara en servicio en el 1640 T.E. pueden dividirse en dos variantes, una grande y una pequeña. El Tenchara grande es el mayor barco de guerra del Mar Interior con sus más de 35 m de longitud. Aunque es incluso menos ágil que el primitivo Voshnarok de Mistrand, el Tenchara grande es más veloz gracias a su mayor vela y a tener el triple de remeros. La vela es cuadrada y el barco lleva un gran mastil, situado cerca del centro del barco. A diferencia de su rival Gathmarig, el Tenchara grande tiene una cubierta completa, con una plataforma de artillería elevada en la proa que típicamente alberga dos o tres balistas medianas capaces de abrir un agujero en el flanco de naves de mala madera (una ventaja tecnológica aprendida de Gondor). Otra ventaja del Tenchara sobre el Voshnarok Gathmarig es que los remeros proporcionan una importante fuerza defensiva para repeler los intentos de abordaje enemigos, mientras que los remeros Gathmarig son típicamente un grupo de esclavos atados que solo tratará de huir si se presenta la ocasión. El Tenchara también tiene un destacamento de infantería de marina mayor que el Voshnarok.

Raramente llegando a los 30 m, el Tenchara pequeño es a menudo llamado Tenchal (Fo. Cachorro marino). Es más ágil que el Tenchara grande e igual de veloz. Sin embargo, carece de las balistas y de la ventaja en infantería y arqueros que el Tenchara disfruta sobre las naves de Mistrand. El Tenchal es usado tácticamente como un escudo, bloqueando los lados expuestos del Tenchara de atacantes de modo que las grandes naves

no sean vulnerables a ataques de ariete y puedan concentrarse en embestir con sus propios arietes al enemigo.

#### **Arka-Vadasz (Fo. Cazaserpientes)**

Es un diseño relativamente nuevo para el Mar Interior. El Arka-Vadasz original fue construido con la ayuda de carpinteros de barcos de Gondor para cazar una serpiente marina que estaba atacando las aldeas de pescadores de la costa de Folyavuld. Ligeramente más pequeña que el Tenchara, esta nave ha demostrado ser muy superior al resto de naves de guerra del Mar Interior. A diferencia de estos, el Arka-Vadasz tiene dos mastiles y velas latinas para un mejorado aprovechamiento del viento. Como el Tenchara, puede montar una o, a veces, dos balistas que combinadas con su velocidad y capacidad de maniobra le hacen mortífero incluso a distancia.

El Fokrana (Fo. Viento negro), una gran nave de guerra de clase Arka-Vadasz es el buque más temido del Mar Interior. Su caso está hecho de raro árbol trenor, una madera de incomparable resistencia. Un rumor popular entre los marineros que sirvieron durante la Guerra de las Jarras de Cerámica afirma que el casco de la nave repelió la embestida lateral de un Voshnarok Gathmarig que pilló al Fokrana mientras extraña su propio espolón del casco perforado de una segunda nave Gathmarig que se hundía.

#### **Havorsaga (Fo. Correbajos)**

El Havorsaga es la nave más pequeña en la marina Folyavulda, donde es empleado como explorador rápido. El diseño básico data de los primeros experimentos Folyavulda con el modelo tradicional de las galeazas fluviales y a mediados de la Tercera Edad la mayor parte del tráfico fluvial consiste en Havorsaags o esquifes y barcasas más pequeños. El correbajos tiene un calado excepcionalmente pequeño lo que le hace ideal para el viaje fluvial o por aguas costeras. Sin embargo, si es atrapado en una tormenta en mar abierto, el Havorsaga es propenso a llenarse de agua, lo que pone a la tripulación en una situación desesperada. Son típicamente naves pequeñas que solo alcanzan los 15 m en los casos más excepcionales. Las tripulaciones son usualmente reducidas, acercándose al límite de 50 cuando se espera tener que usar mucho los remos. A menos que el barco este diseñado para usarse en un río o como barco de guerra, los remeros son aproximadamente 24.

Los piratas de Lest son los más frecuentes usuarios de este diseño. El barco es pequeño, rápido y capaz de correr sobre bajíos peligrosos que desgarraran el fondo de la mayoría de perseguidores. Los barcos modificados para su uso militar tendrán frecuentemente un espolón y podrían estar dotados de pequeñas cubiertas de combate a proa y popa. Unos

pocos capitanes ricos han llegado a colocar una balista en el castillo de proa para abrir agujeros en las velas de sus presas y ralentizarlas. El correbajios es un diseño flexible que requiere un mínimo de tripulación y barcos reacondicionados se pueden encontrar a precios razonables. Es el barco perfecto para un grupo de aventureros que esperan un viaje movido.

#### **Arahivar (Fo. Tormenta subita)**

Este diseño representa la unión de tecnología gondoriana con las necesidades específicas de piratas y mercaderes del Mar Interior. Con cerca de 18 m de longitud, es solo ligeramente mayor que el Havorsaga. Aunque solo hay sitio para un solo mastil, emplea la vela latina que hace tan exitoso al diseño Arka-Vadasz y que es igual de exitosa en los mastiles del diseño Arahivar. Un Arahivar es capaz de maniobrar más velozmente y dejar atrás a cualquier otro buque del Mar Interior. Los principales mercaderes y piratas usan este diseño casi exclusivamente. De hecho, los mercaderes de la Gyogasarag (Fo. Sociedad de Sanadores) de Folyavuld, el gremio más rico de la región entera, no navegan en nada que no sea un Aravihar cargado de guerreros protectores mientras hacen sus viajes a puertos lejanos para adquirir raras plantas medicinales.

Como el Havorsaga, el Aravihar es un diseño muy flexible y puede ser modificado para acomodar una tripulación de 40 guerreros, una bodega agrandada o una configuración muy ligera para hacer veloces travesías del mar. Los piratas han montado ocasionalmente una sola balista mediana en el castillo de popa para dañar naves enemigas. Son naves caras y solo un grupo adinerado podrá permitirse adquirir una.

#### **Kereskep (Fo. Mercader)**

El nombre Kereskep es una palabra que se usa para etiquetar los muchos otros barcos del mar que no encajan en una de las clases previas. Esta clase describe a la mayoría de barcos. Pueden variar entre 12 m y 50 m de longitud y llevar entre 20 y 80 toneladas de carga en sus bodegas o en sus cubiertas. Dado que el típico capitán de barco no es un hombre rico, las tripulaciones tienen que ser muy flexibles, siendo capaces de trabajar, reparar velas, agarrar un remo para escapar de la persecución de los piratas o luchar contra un viento furioso. Múltiples Kereskep de varios tamaños y en diferente situación se pueden encontrar en cualquiera de los puertos del mar.

## **7.3 TACTICAS NAVALES**

### **7.3.1 TACTICAS DE LA MARINA**

Los enfrentamientos entre barcos en el Mar Interior son típicamente muy sangrientos y con un elevado

número de bajas. Esto viene del limitado espacio de combate y la incapacidad de los participantes para separarse en la mayoría de situaciones. Las principales tácticas son la embestida y el abordaje, maniobras ambas que dejan a los barcos involucrados unidos. Las tripulaciones de los buques las componen algunos de los guerreros mejor entrenados y más hábiles de la región, puesto que los barcos son posesiones valiosas en el Mar Interior y sus propietarios (sean piratas, mercaderes o militares) pagan un alto precio para proteger su inversión.

Las flotas son escasas en el Mar Interior. Solo Folyavuld y Mistrand disponen de las naves necesarias para realizar formaciones. En Mistrand, las tácticas de la flota son toscas y hay escasa distinción entre los barcos que forman un escuadrón. Los Voshnaroks son los principales barcos de la flota y se usan para lanzarse al combate y embestir al barco que proporcione el mejor blanco. Si hay Korburraqs presentes, entran en batalla tras los Voshnaroks moviéndose a los lados de las naves enemigas que han sido embestidas y lanzando flechas sobre las cubiertas. Este suele ser un ataque muy mortífero, pues la dotación enemiga se enfrenta a proyectiles procedentes de direcciones opuestas.

Gracias a su largo contacto con Gondor y sus ricas tradiciones marineras, la marina Folyavulda es mucho más diversa, incluyendo cierto número de clases destinadas a ocupar papeles diferenciados. El corazón de cualquier escuadrón Folyavulda es el Tenchara, un buque inmenso erizado de arqueros y balistas. A pesar de estar equipado con un ariete, el capitán del Tenchara (que es a menudo el comandante de todo el escuadrón) se mantendrá lejos de la zona de combate, permitiendo a las naves más pequeñas y ágiles enfrentarse al enemigo. El Tenchara entrará en combate solo en el momento crítico, manteniendo las distancias respecto al enemigo y abriendo agujeros en su casco y velamen con grandes proyectiles de balista y rociando con flechas y jabalinas sus cubiertas. El Tenchara también alberga el mayor contingente de infantería de marina de entre los buques del Mar Interior y puede aplastar con facilidad a las tripulaciones de la mayoría de barcos.

Barcos más ágiles como el Tenchal o el escaso Arka-Vadasz son usados para proteger los flancos del Tenchara y enfrentarse y embestir buques enemigos. El Arka-Vadasz en particular es una excelente plataforma para colocarse por la espalda de los Voshnaroks enemigos y partir su zona trasera con una embestida bien colocada. Las versiones más grandes de estas naves se usan ocasionalmente como buques insignia de escuadras pequeñas. El Arka-Vadasz también se ha empleado como núcleo de un escuadrón de reconocimiento, pues se ha descubierto que es tan rápido como la mayoría de los pequeños exploradores

Havorsaga y Aravihar, aunque esto es así sólo en aguas profundas ya que el Arka-Vadasz no es bueno en la navegación con poco calado que un explorador en fuga suele verse obligado a realizar.

En las flotas Gathmarig y Folyavulda, las ordenes se transmiten a los barcos lejanos mediante codigos de banderas colgadas en lo alto del buque insignia. El conocer este codigo es util para cualquiera que navegue por el mar, pero particularmente a aquellos que ven a las flotas locales como fuerzas adversarias.

### 7.3.2 TACTICAS PIRATAS

La mayoría de las naves empleadas para el comercio entre los puertos del Mar Interior fueron construidas para usarse exclusivamente como naves comerciales o pesqueras y no están equipadas para defenderse contra una unidad militar. En esto dependen los piratas, ya que los diseños Aravihar y Havorsaga que los piratas usan predominantemente tienen un pobre rendimiento frente a barcos con muchos defensores. Los barcos incursores son rapidos y agiles y tienen armas para frenar a sus enemigos. Sin embargo, eventualmente todas las acciones piratas terminan en un abordaje que una tripulación bien armada, numerosa y decidida puede rechazar. Los capitanes piratas están bien versados en el arte de abordar y son habitualmente cuidadosos a la hora de elegir sus objetivos. Carisimos telescopios gondorianos permiten a los capitanes piratas seguir a sus presas, contando a los defensores y calibrando sus habilidades antes de lanzar un ataque.

Cuando el ataque tiene lugar, un capitan pirata intentará normalmente forzar a su blanco a acercarse a la orilla, reduciendo su capacidad de maniobra y potencialmente llevando al buque a una orilla peligrosa y desconocida para el capitan del mercante. El objetivo del ataque muy a menudo es tanto el barco rival como su carga. Las bodegas de carga de un Havorsaga o un Aravihar son pequeños y los barcos son caros. El pirata centrará sus ataque en el velamen del enemigo, tratando de ralentizarlo para poder hacer un intento de abordaje. Un capitan atacante debe fijarse en la cantidad de tripulación, puesto que las tasas de mortalidad de estos ataques son frecuentemente altas y es crítico para el capitan tener suficientes hombres al final para llevar a puerto ambas naves. Más de un capitán se ha visto forzado a enterrar exceso de carga en la orilla más cercana y volver a duras penas a puerto con la bodega llena y una tripulación apenas suficiente para su propia nave. Este es el momento en que los piratas son más vulnerables, pues son un grupo de instintos canibales y cualquier rival aprovechará la oportunidad de coger el premio y librarse de su colega. Muchos tesoros enterrados han desaparecido sin ser reclamados, ya que los únicos que sabían su situación ¡murieron a mano de rivales piratas!

Por supuesto, este no es el único riesgo de la piratería. Muchos poderosos mercaderes se han cansado de la falta de respeto de los piratas y han contratado cazadores de piratas para llevar a los bandidos ante la justicia. Una tactica particularmente efectiva de los cazadores de piratas es navegar en un barco mercante sin defensas claras, pero con una gran y bien armada tripulación escondida bajo cubierta. Desde lejos, parecen ser los mejores blancos de todos: llenos de mercancia y con pocas defensas. Los piratas atacantes pronto comprenden su error y suelen ser incapaces de cortar sus propios garfios antes de que su propia cubierta quede cubierta de guerreros enemigos. Algunos de los principales cazadores de piratas pueden ser reconocidos por el catalejo, puesto que sus retratos cuelgan en las paredes de las tabernas de Lest. Alternativamente, estos hombres a veces contratan a otros para actuar como los aparentes capitanes del barco, mientras el verdadero capitán y cazador de piratas trabaja con la tripulación o se esconde bajo cubierta.

### 7.4 HABILIDADES UTILES.

La que sigue es una lista de las habilidades de ESDLA y RM que deberían usarse cuando se navega por el Mar Interior.

ESDLA: Acrobacia (habilidad secundaria). Manejo de botes (habilidad secundaria). Preparar (habilidad general). Cartografía (habilidad secundaria de conocimiento). Cordelería (habilidad secundaria). Señales (habilidad secundaria). Conocimiento de los Cielos (habilidad secundaria). Nadar (habilidad general). Comerciar (habilidad secundaria de influencia).

RM: Acrobacia (Atlética-Gimnástica). Balista (Armas-Armas de asedio). Pilotar botes (Técnica/Comercial-Vocacional). Preparar (Atlética-Gimnástica). Garfio arrojadizo (Armas-Arojadas). Cartografía (Técnica/Comercial-General). Navegación (Técnica/Comercial-Vocacional). Cordelería (Artesanía). Remar (Atlética-Resistencia). Señales (Comunicación). Ver Estrellas (Exterior-Medioambiental). Nadar (Atlética-Resistencia). Observación del Clima (Exterior-Medioambiental). Varias otras Artesanías (Carpintería, fabricación de velas, coser redes, construcción naval).

## 8.0 PERSONALIDADES IMPORTANTES

### Diomav Feluv

Con pequeño lugar para la duda, Diomav Feluv es uno de los más poderosos mortales en todo Rhûn. Como Oraculo de Kerkassk y osvoda (Ga. Señor) de Mistrand ostenta considerable poder en su hogar y en el exterior. En su juventud, Diomva era un devoto miembro del culto de Kerkassk y un ardiente partidario del papel de Mistrand como capital de las tierras vecinas. Lenta pero seguramente, su fe y devoción a la religión de Mistrand le llevaron a puestos de autoridad más y más altos dentro de los reinos del Dios de las Llanuras. Con el tiempo, llegó a atraer la atención del mismo Nemol quien considero brevemente usarle como huesped pero se lo pensó mejor tras comprobar la fuerza de voluntad de Diomav.

Cuando el osvoda Evik Polumas fue brutalmente asesinado y robado el Hitav Yurna (Ga. Cetro de los Espíritus) en el 1636 T.E. por los asesinos del Rachorod (ver sección 13.0 para más información), Diomav se aprovechó y jugó su propia mano por el puesto de máximo poder en Mistrand. Kerkassk quedó vivamente impresionado por la fuerza observada en Diomav y le escogió como su nuevo jefe de estado en Mistrand. La pena y el lamento por el difunto osvoda fueron sustituidos por un aplastante sentimiento de responsabilidad para llevar a su gente a la gloria prometida en las profecias de Kerkassk. Su primera y presente tarea es recuperar el Cetro de los Espiritus y devolverlo a Mistrand, restaurando así el orgullo y honor de su gente, y vengar la muerte del osvoda. Aunque el joven señor sea el titere de Kerkassk, ha alcanzado una posición en la que disfruta de cierta confianza y, en consecuencia, de un poco de libertad. Nemol se aparece a su nuevo sumo sacerdote ocasionalmente para darle aviso o consejo sobre asuntos importantes para Mordor, aunque generalmente deja al osvoda dirigir la ciudad por su cuenta.

Diomav tiene multiples cualidades que le convierten en una efectiva herramienta en manos de Kerkassk. Tiene una gran paciencia para alguien de su edad y comprende que el camino más largo es a veces la estrategia ganadora. Es plenamente consciente de que el poder de Mistrand crece en Rhûn y se cuida de llevar a cabo acciones que puedan afectar negativamente este fenómeno. Diomav se ha interesado recientemente por una de las más poderosas sacerdotisas Asdriag que le aconsejan. Tal relación encaja perfectamente con los designios del Desposeido y por lo tanto ha bendecido el matrimonio. La unión entre Gathmarig y Asdriag probablemente solidificará

el control de Mordor sobre las tribus Asdriag, llevando a una mayor parte de Rhûn meridional bajo la Sombra.

Aunque es principalmente descendiente de Donath y Ulgath, Diomav tiene unas gotas de sangre Variag en sus venas. Esto es obvio en su robusta figura (mide 1,75 m y pesa 85 kg) y atractivo aspecto oscuro. Sus ojos son de un llamativo matiz de gris que refuerza el aura de poder e inteligencia que proyecta. Diomav lleva su pelo castaño-rojizo largo y trenzado en la espalda.

DIOMAV FELUV		
Nivel: 14	PV: 67	CA: No/2 (20)
<b>Raza:</b> Gathmarig <b>Profesión:</b> Mago/Brujo. <b>Hogar:</b> Mistrand. <b>Alias:</b> el Vengador, el Justo, el Paciente, el Campeón de Kerkassk. <b>Características ESDLA:</b> FUE 97 AGI 87 CON 84 INT 90 I 93 PRE 90. <b>Características RM:</b> FUE 97 Rapidez 98 Empatía 98 I 93 PRE 90 AGI 87 CON 84 Memoria 80 Razonamiento 96 Autodisciplina 78. <b>Apariencia:</b> 96 <b>Habilidades:</b> Tregar 35. Nadar 88. Pintura corporal 38. Contar historias 88. Oratoria 88. Intimidación 54. Navegación 70. Conocimiento de los Cielos 87. <b>Idiomas:</b> Gathmaradja (5), Ulgathig (5), Asdradja (5) Odhradja (4) y Daen Donath (3).		
<b>Poderes especiales de Diomav Feluv</b> 28 pp/multiplicador x2 (56 pp en total). <b>Hechizos (ESDLA):</b> Todas las listas básicas de mago, abiertas de Esencia y abiertas de Canalización a nivel 10. <b>Hechizos (RM):</b> Todas las listas básicas de mago, abiertas de Esencia, abiertas de Canalización, tres listas cerradas de Esencia y dos listas cerradas de Canalización a nivel 10, además de todas las listas básicas de brujo a nivel 14.		
<b>Objetos de Diomav Feluv</b> <b>Túnica.</b> Túnicas especiales de un tejido importado de color azul oscuro (simboliza el cielo sobre las llanuras de Kerkassk). Sirve como multiplicador x2 de los puntos de poder y añade +35 a la bonificación defensiva de Diomav. <b>Yitavak Yalbala</b> (Ga. Compañero del Trueno). Espada familiar especial de excelente factura (+15) que ha pertenecido a la familia de Diomav durante siete generaciones.		

## Nemol

El espíritu Desposeído que habita un Anillo de Atadura nació en el 2194 S.E. cerca de la helada bahía de Utumno. En la pequeña y aislada región de Dir septentrional, Nemol disfrutó de una vida de prestigio entre su gente como hijo único de su madre, reina de una tribu de Dirians estrictamente matriarcales. Debido a su género, la línea sucesoria pasaba a una de sus primas a la muerte de su madre. Sin embargo, Nemol tenía otros planes y organizó la muerte de todos aquellos que podían reclamar un trono que creía suyo por derecho de nacimiento. Nemol fue el segundo rey en toda la historia de su gente tras la muerte de su madre. Demostró ser un monarca poderoso y líder de su pueblo y arrancó grandes concesiones a sus vecinos.

En el 2228 S.E., Nemol lanzó una serie de guerras contra sus vecinos Lossoth y Dirian conquistando a muchos de ellos e incrementando las posesiones de su gente. En el 2235 S.E., había llevado sus ataques hasta las rugosas colinas de Kykurian Kyn. Para el 2240 S.E., Nemol había pacificado muchas de las rebeldes tribus de Dir occidental y se convirtió en un rival potencial de Hoarmurath el Espectro del Anillo, que regía a las tribus orientales. Antes que llevar a su gente a una guerra contra el Espectro del Anillo, Nemol se presentó ante Hoarmurath como súbdito y colocó Dir occidental a los pies de Mordor. Hoarmurath dió la bienvenida al rebaño a Nemol, haciendo de él un consejero de confianza.

Aunque su alianza con Hoarmurath llevó a la caída final de su imperio, fue el catalizador que le permitió convertirse en uno de los Desposeídos de Mordor. En el 2250 S.E., el Nazgul de Dir fue convocado a Mordor y dejó a Nemol como gobernante en su ausencia. Durante diez años, Hoarmurath volvió irregularmente para asegurarse de que todo estaba en orden y continuar la instrucción de Nemol en las oscuras artes de la brujería. En el 2258 S.E., el Espectro del Anillo volvió portando un Anillo Menor de Poder para su aliado y estudiante. Once años después, Nemol entró formalmente al servicio de Mordor y viajó a Nurn para trabajar para el Señor Oscuro. Allí residió hasta que Sauron fue llevado a Numenor por Ar Pharazon. Como muchos de los sirvientes de Sauron, Nemol se ocultó hasta el regreso triunfante del Señor Oscuro. Durante el resto de la Segunda Edad, Nemol ayudó al fortalecimiento y ordenamiento de Mordor, cambiando de cuerpos lo bastante a menudo como para permanecer fuerte y joven. Durante el asedio de Barad-dûr, el cuerpo del huésped de Nemol fue atrapado bajo el escombros de la Torre Oscura y el Desposeído desapareció del mundo durante todo un milenio.

Debido a la proximidad de su maligno espíritu a la capital diabólica de Sauron, Nemol fue uno de los primeros sirvientes del Señor Oscuro en volver al poder en la Tercera Edad. Desenterrado por los

sirvientes del Señor Oscuro, el Anillo del Demonio de Hielo recibió un nuevo cuerpo y en el 1050 T.E., Nemol renació y fue enviado a Rhûn para organizar a los pueblos de la región con vistas al retorno de la Sombra a la Tierra Media. Bajo el disfraz de Kerkassk, Dios de las Llanuras, logró galvanizar el odio oriental contra las influencias del Oeste, algo que fuerzas externas fueron incapaces de lograr.

Como Desposeído, Nemol no tiene forma visible en Arda ya que su cuerpo dejó de existir hace largo tiempo. Desde entonces él ha existido como un espíritu parásito, al igual que el resto de Desposeídos, moviéndose de cuerpo en cuerpo a medida que sus recipientes mortales se desgastaban. Con cada cambio se da la posibilidad de que su voluntad y esencia serán derrotados por el nuevo portador del Anillo, pero Nemol ha sido sabio y meditado la selección de sus cuerpos y solo dos le han presentado un serio desafío.

En el extranjero, sus huéspedes siempre llevan túnicas negras que dejan solo sus manos y cabeza expuestas. En su mano derecha hay un anillo liso y sin adornos de galvorn, uno de los cinco primeros anillos menores de Sauron, antes del perfeccionamiento de la técnica. Para aumentar el horror de su presencia y crear la ilusión de ser un dios, Nemol emplea la brujería para distorsionar y amplificar su imagen y presencia. De hecho, cuando se presenta ante los orientales como Kerkassk, el arte de la brujería le permite parecer de proporciones sobrehumanas y con un aura de poder visible a su alrededor.

NEMOL		
Nivel: 24	PV: 67	CA: No/2 (20)
<b>Raza:</b> Dirian (y la de su cuerpo).		
<b>Profesión:</b> Mago/Brujo (y la de su cuerpo).		
<b>Hogar:</b> Dir (en la costa occidental de la Bahía de Utumno), posteriormente Nurn y finalmente la fortaleza de Ily-amana.		
<b>Alias:</b> El Rey de Utumni, el Demonio de Hielo.		
<b>Características ESDLA:</b> FUE 86 (102) AGI 98 (102) CON 84 INT 100 I 88 PRE 93.		
<b>Características RM:</b> FUE 86 (102) Rapidez 96 Empatía 81 I 88 PRE 93 AGI 98 (102) CON 84 Memoria 97 Razonamiento 97 Autodisciplina 80.		
<b>Apariencia:</b> 88		
<b>Habilidades:</b> Tregar 22. Nadar 20. Montar 24. Emboscar 4. Acechar/Escondarse 10. Leer Runas 75. Usar Objetos 20. Hechizos dirigidos 40. Acrobacias 10. Conocimiento de los cielos 15. Movimiento sobre hielo 34. Administración 48. Seducción 62. Liderazgo 68. Herrería 64. Tejer 18. Falsificación 21. Navegación 18.		
<b>Idiomas:</b> Labba (5), Dirian (5), Asdradja (5), Odhradja (5), Logathig (5), Gathmarig (5), Lengua Negra (5), Sindarin (4), Nuradja (3), Urdax (3), Umíftico/Umatasir (3) y Oestron (2).		

### Poderes especiales de Nemol

64 pp/multiplicador x3 (192 pp en total).

**Hechizos (EDSLA):** Seis listas abiertas de Esencia y dos listas abiertas de Canalización a nivel 10.

**Hechizos (RM):** Seis listas abiertas de Esencia y dos listas abiertas de Canalización a nivel 10. Dominio Espiritual y Maestría de las Puertas (listas cerradas de Esencia) a nivel 5. Todas las listas de brujo a nivel 20.

### Objetos de Nemol

**Anillo de Escarcha:** Un Anillo de Atadura que convierte al que lo lleva en un Desposeído. Ver sección 9.0 para más información acerca de los poderes de los Anillos de Atadura.

**Bastón:** Multiplicador x3 de puntos de poder para usuarios de Esencia. Permite almacenar cuatro hechizos de cualquier nivel, pero deben lanzarse en el mismo orden en que fueron almacenados.

## Thulor II

El Señor Enano Thulor II no encaja con el modelo del sobrio, trabajador, materialista y egoísta líder Enano. La mayoría de Enanos en otros lugares de la Tierra Media considerarían a Thulor II un líder inestable y poco práctico para su pueblo. Más que preocuparse con la extensión de su dominio y la destrucción de los que desafían el dominio de su gente sobre las tierras altas, hace chistes y se mezcla en intrigas en el extranjero. Es conocido por haber proclamado grandes festividades y vacaciones, a veces sin otra razón que el deseo de beber y comer bien. Lo más extraño de todo es que Thulor II no es particularmente provinciano en su forma de pensar (para lo normal entre Enanos). Se sabe que se ha interesado en asuntos humanos. Últimamente, el monarca Enano se ha interesado por las aldeas Asdriag en los límites exteriores del Dwegabergos que están siendo destruidas por los soldados gondorianos. Ha llegado a enviar representantes de su reino entre los Asdriags para aprender su lengua y cultura. En realidad, otros monarcas Enanos confunden su visión abierta y naturaleza cosmopolita por falta de arrojo y sentido práctico. Thulor II es una simple manifestación de un amplio cambio de actitud que se ha asentado en la mansión de Nurunkizdin. Dado que los Enanos de Pinnon Rhûn se vieron obligados a renunciar a tanta de su riqueza en las minas de las Bilak-Khald, han alcanzado cierta libertad respecto a los afanes materialistas que consumen a su raza. Thulor apenas ha comenzado a llevar la aguda mente de los Enanos a asuntos a los que normalmente no dedicarían sus pensamientos. Como resultado, las salas de Nurunkizdin son menos austeras y las puertas de su reino suelen estar abiertas a los viajeros más a menudo.

Como la mayoría de Enanos, Thulor II tiene una constitución que sugiere resistencia y fuerza. Es de 1,3 m de altura y pesa 51 kg a la tierna edad de 88 años. Su pelo y barba son de un rojo oscuro y sus ojos de un azul claro. Se viste como le place, pero siempre lleva su anillo mágico, que le ayuda en bromas y sorpresas. El dicho favorito de Thulor cuando está entre amigos es "una buena broma debe quitar al que la recibe unos cuantos años de vida del susto".

## THULOR

Nivel: 14	PV:	CA: 15
<b>Raza:</b> Enano		
<b>Profesión:</b> Explorador/Bribón		
<b>Hogar:</b> Nurunkizdin.		
<b>Alias:</b> El Azote.		
<b>Características ESDLA:</b> FUE 94 AGI 101 CON 84 INT 94 I 88 PRE 77		
<b>Características RM:</b> FUE 94 Rapidez 101 Empatía 82 I 99 PRE 77 AGI 101 CON 84 Memoria 90 Razonamiento 98 Autodisciplina 48.		
<b>Apariencia:</b> 91.		
<b>Habilidades:</b> Trepar 44. Nadar 62. Acechar/Escondarse 68. Abrir Cerraduras 68. Detectar Trampas 42. Leer Runas 14. Percepción 62. Actuar 48. Evaluar 18. Espeleología 18. Diplomacia 31. Liderazgo 87. Engaño 84. Falsificación 38. Herrería 18. Construir trampas 88. Tallar la madera 12.		
<b>Idiomas:</b> Khuzdul (5), Bergothiudan (4) y Folyavuldok (3).		

### Objetos de Thulor

**Anillo del Jaleo:** +35 a Construir trampas.

**Martillo de guerra** (Delicia de Thralin): Martillo de guerra exterminador de orcos +35 con incrustaciones de mithril.

**Botas de paso silencioso:** Permite al que las calza andar en completo silencio.

**Armadura:** Cota de malla +20 que reduce el movimiento la mitad de lo normal.

## Gabmog el Lerdo

Gabmog es el señor orco de la torre de Gaurblog Lug y las salas que hay bajo la misma. Rige su pequeño dominio con autoridad, manteniendo este pequeño enclave en las tierras altas de Rhûn para la Sombra. Los orcos que le sirven están consagrados al servicio de Oraishapek el Desposeído y, por extensión, del Señor Oscuro. Aunque su número no es grande, los trasgos de Pinnon Rhûn son guerreros feroces que no obedecen regla alguna y son una amenaza clara a la seguridad de las tierras altas.

Gabmog se ganó su mote durante una inoportuna incursión en las tierras altas de Folyavuld. Sus trasgos

cayeron sobre una mansión rural solo para descubrir que el embajador de Gondor en Folyavuld estaba visitando al noble acompañado por un contingente completo de soldados gondorianos. Aunque Gabmog no tolera el uso del apodo en su presencia, sabe con seguridad que lo usan a sus espaldas. Gabmog es un orco enorme de 1,85 m de altura y un peso de 100 kg. Su piel es gris oscura y muy aspera, sus ojos amarillos y su escaso pelo negro.

<b>GABMOG</b>		
Nivel: 11	PV:	CA:
<p><b>Raza:</b> Orco  <b>Profesión:</b> Guerrero/Luchador.  <b>Hogar:</b> Garblog Lug en Pinnon Rhûn central.  <b>Características ESDLA:</b> FUE 96 AGI 97 CON 98 INT 84 I 38 PRE 90.  <b>Características RM:</b> FUE 96 Rapidez 96 Empatía 34 I 38 PRE 90 AGI 97 CON 98 Memoria 84 Razonamiento 86 Autodisciplina 42.  <b>Apariencia:</b> 72.  <b>Habilidades:</b> Trepar 50. Montar 52. Rastrear 28. Emboscar 6. Acechar/Escondarse 70. Percepción 72. Espeleología 28. Primeros Auxilios 12. Jugar 28. Intimidación 56. Liderazgo 68. Estrategia y tácticas 12.  <b>Idiomas:</b> Orco (5), Oestron (4) y Lengua Negra (2).</p>		
<b>Objetos de Gabmog</b>		
<p><b>Mayal (Rompecabezas):</b> Rand-maj (Or. Espina pesada) exterminadora de humanos +25 que dobla todos los críticos en la cabeza.  <b>Yelmo:</b> +20 que niega el 50% de los críticos en cabeza o cuello.</p>		

## 9.0 ARTEFACTOS DE PODER

### 9.1 ANILLOS DE ATADURA

Antes de que Sauron y los elfos de Eregion forjaran los Anillos de Poder, Sauron pasó largas horas en las entrañas del Monte del Destino desarrollando el arte de la fabricación de anillos. Sauron conocía mucho de esa ciencia antes de aproximarse a Celebrimbor y sus herreros, convirtiéndose en maestro de pupilos antes que otro herrero entre iguales. En estos primeros experimentos, Sauron investigó numerosas maneras de atar las almas inmortales de los Hijos de Iluvatar al oro inanimado de anillos menores, para introducir secretamente esta propiedad en los posteriores Anillos de Poder y apoderarse de los herreros elfos. Los anillos que creó en Mordor eran objetos fantásticos, capaces de atar las almas humanas para la eternidad al mundo

material. De este modo, Sauron podía desafiar la maldición del Hombre y dar a sus servidores mortales una forma de la inmortalidad que tan a menudo les había prometido.

A estos objetos les llamó Anillos de Atadura y casi inmediatamente empezó a buscar candidatos adecuados para portarlos. Sin embargo, los Anillos de Poder fallaron en su misión de esclavizar a los Elfos e hizo la guerra a Eregion para recobrarlos y poder usarlos con otro fin. Al entregarlos a mortales, los Anillos de Poder los convertían en sirvientes no muertos extraordinariamente útiles y poderosos y una vez recuperados, se convirtieron en las principales herramientas de Sauron para la esclavización del Hombre. Estaban atados al Anillo Único que llevaba en su propia mano, mientras que los Anillos de Atadura solo estaban sujetos a la lealtad de sus portadores. Por esta razón, los Anillos de Atadura fueron entregados a quienes fueron enviados a las regiones consideradas periféricas, mientras que los Anillos de Poder fueron dispuestos de modo que aseguraran regiones críticas de Endor.

-Los Cinco Estados de Posesión. Los Anillos de Atadura funcionan de manera muy diferente a los Anillos de Poder. Proporcionan al alma del portador un refugio para cuando el cuerpo falla y les permite intentar dominar los cuerpos vivos de posteriores portadores del anillo de modo que sean capaces de continuar sirviendo al Señor Oscuro. Cuando el anillo se coloca en el dedo de un nuevo anfitrión potencial, el espíritu atado al anillo empieza a atacar la voluntad del portador. El nuevo portador del anillo está "expuesto" al espíritu y deberá resistir un ataque de posesión en la siguiente medianoche o perderá el control de su cuerpo a manos del espíritu.

Cuando el espíritu obtiene el control de un nuevo cuerpo por vez primera, debe forcejear para actuar con él y todas sus acciones estarán a -50. El anfitrión está en esta fase "infestado". Cada mediodía tras la infestación, el anfitrión puede hacer su propio ataque de posesión para recuperar el control del cuerpo. Si el ataque tiene éxito, vuelve a la fase de exposición y debe regirse por las pautas asociadas a este estado. Si el intento falla, el espíritu atado hará un nuevo ataque de posesión contra el anfitrión la siguiente medianoche.

Si este ataque tiene éxito, el anfitrión pasa a estar "poseído", fase en la que el espíritu puede actuar sin penalización usando el cuerpo y poderes del anfitrión así como sus propios poderes inherentes y los del anillo en particular. Una vez poseído, el anfitrión puede realizar un ataque de posesión semanal para reducir el grado de la posesión. Si tiene éxito, revierte al estado de infestación.

Cuando un anfitrión es expuesto al espíritu por primera vez, tiene permitido hacer un intento de Usar

Objetos (Sintonización en RM) para aprender más sobre el Anillo de Atadura. La tabla 9.1 proporciona pautas para resolver la tirada. Si se obtiene un resultado de Éxito Absoluto, el anfitrión aprende lo bastante sobre el anillo para tratar de expulsar al espíritu del mismo definitivamente, de modo que el espíritu del anfitrión pueda atarse al anillo y privar al sirviente de Sauron de la inmortalidad prometida. Este proceso empieza después de que el anfitrión resista el primer ataque de posesión del espíritu. El anfitrión realiza en ese momento un ataque de posesión propio. Si el ataque es exitoso, el espíritu del anfitrión pasa a estado "agresivo" y ninguno controla el cuerpo. Una vez en estado agresivo, el cuerpo del anfitrión permanecerá en estado comatoso durante los siguientes dos días mientras los espíritus pugnan entre sí. En este mismo estado fue en el que se encontraban Lokuthor y Kasagul cuando Sauron les encontró al final de la Segunda Edad (ver sección 3.5.1). Dándose cuenta de que Lokuthor había perdido el control del anillo, Sauron destruyó el cuerpo de Kasagul y enterró el anillo bajo toneladas de templo derrumbado.

Al final de los dos días de inactividad, el anfitrión puede realizar un solo ataque de posesión. El éxito quiere decir que el espíritu del sirviente de Sauron es expulsado del Anillo de Atadura y sin morada es expulsado a las Estancias de Mandos hasta el final de los días. El anfitrión se encuentra ahora en estado "desposeído" y su espíritu estará atado al Anillo de Atadura hasta encontrar un anfitrión capaz de hacer lo mismo contra él. Si el ataque fracasa, el anfitrión regresa al estado de exposición y debe empezar de cero. Todo el proceso se resume en las tablas 9.2 y 9.3.

#### **Ataques de Posesión**

Un ataque de posesión consiste en una tirada de resistencia modificada por la diferencia entre las bonificaciones de PRE de atacante y defensor (emplear las bonificaciones de Trance Reparador o Autodisciplina en RM)

### **9.1.1 LOS ANILLOS DE ATADURA DEL RHÛN**

Además de sus poderes en torno a la capacidad de albergar espíritus, también suelen proporcionar a sus portadores alguna habilidad mágica. Tres Anillos de Atadura diferentes han sido usados contra los pueblos de Rhûn y todos son brevemente descritos a continuación.

#### **El Anillo de Llama de Oraishapek**

Este anillo ha albergado el espíritu de Oraishapek el Desposeído desde mediados de la Segunda Edad. Usándolo, el Desposeído fue capaz de apoderarse del trono Szreldorn y controlar esta negra cultura durante siglos, hasta su final. Tras la muerte del cuerpo de Lokor Szrel en la Guerra de la Última Alianza,

Oraishapek y su anillo yacieron en la tumba de los pasos elevados de las Montañas de Ceniza hasta su recuperación por Uvatha el Nazgul en el 1265 T.E. El Anillo de Llama es un multiplicador x3 y permite a su portador lanzar 50 pp diarios en hechizos de la Ley de la Luz o la Ley del Fuego.

#### **El Anillo de Escarcha de Nemol**

Hecho de una maravillosamente lisa pieza de galvorn sin marcas ni adornos, el Anillo de Escarcha fue uno de los últimos Anillos de Atadura hechos y entregados por Sauron. A diferencia de otros Anillos de Atadura, el Anillo de Escarcha proporciona a su espíritu un +10 en los ataques de posesión, lo que explica como Nemol ha logrado mantener su existencia durante tanto tiempo. Sin embargo, todo tiene un precio y como el anillo fue diseñado específicamente para ser usado en regiones frías, el cuerpo de su portador tiene un -25 a la bonificación defensiva contra todos los ataques de Fuego/Calor. El Anillo de Escarcha es un multiplicador x3 de Esencia y permite a su portador lanzar 30 pp diarios en hechizos de Dominio Espiritual, Ilusiones y la Ley del Hielo.

#### **El Anillo de Ilusión de Lokuthor**

Lokuthor fue uno de los primeros Desposeídos jamás creados. Su anillo era un ensayo muy temprano y sus poderes están basados en una magia más sutil que los anillos elementales de Nemol y Oraishapek. Lokuthor era un maestro ilusionista y su anillo le permitía lanzar 70 pp diarios de las listas Ilusiones y Control del Sonido (cualquier lista básica de Ilusionista en RM). Como los otros Anillos de Atadura, era también un multiplicador x3. Lokuthor cometió el error de colocar el Anillo de Ilusión a Kasagul, el señor Odhriag, hombre de gran poder y extraordinaria fuerza de voluntad. Sauron destruyó al Desposeído antes que dejar a un poderoso enemigo tomar el control del anillo y el artefacto yace ahora bajo una auténtica montaña de tierra y piedra derrumbadas en el centro de Kuka Posladni.

### **9.2 EL HITAV YURNA**

El Cetro de los Espíritus es un artefacto de poder estrechamente ligado a la gente de Mistrand y sirve no solo como emblema de su adoración y afecto por Kerkassk, sino también como símbolo de aprobación de su predominio entre sus seguidores. Dado al osvoda de la ciudad como símbolo de su derecho a gobernar en la ausencia de Kerkassk, el cetro es considerado en todo Gathod como uno de los objetos más sagrados del territorio. Es de 1,2 m de longitud y está hecho de alabastro con una enorme perla negra engastada en el extremo que con más de dos centímetros de diámetro es probablemente la más grande nunca encontrada en el Mar Interior. Más allá de sus implicaciones

religiosas, también tiene poderes que aumentan las habilidades mágicas de sus portadores. Es un multiplicador x2 y suma +20 a todas las habilidades de Influencia.

En el 1636 T.E., el Hitav Yurna fue robado cuando el osvoda reinante, Evik Polumas, fue asesinado por infieles en las calles de Mistrand. Es conocido el hecho de que el infame pirata Folyavulda Yanos Kosvar esta detras del asesinato y que muestra en público el cetro, afirmando que es el precio de sangre por sus difuntos hijos, de cuyas muertes culpa a la gente de Mistrand. Esto es un insulto al orgullo de Mistrand y los seguidores de Kerkassk que no puede tolerarse. Asesinos y espías han inundado las ciudades del Mar Interior, buscando pistas del paradero de Kosvar.

### 9.3 LAS BILAK-KHALD

*“¿Que he hecho? Mi falta de cuidado no solo ha traído mi inminente final, sino que quizás he causado las muertes de mucha de mi gente o, aún peor, el final de nuestro orgulloso linaje. ¿Por qué fui un estúpido al no creer los anales de nuestros Padres? ¿Qué me llevó a pensar que solo eran historias...?”*

Últimas palabras de Thralin IV, extraído de los Anales Enanos de Nurunkizdin.

En el 3394 S.E., cuando cavaban profundamente bajo las Hathur-na-bundurok en busca de los escasos yacimientos auríferos, se dió con un hallazgo de proporciones milagrosas. En dos pequeñas venas se encontró una preciosa gema verde. Casi imperceptiblemente, brillaba con su propia luz y tenían un brillo muy extraño. Excitados por el descubrimiento, los Enanos pulieron y tallaron las cristalinas gemas hasta crear joyas de inigualable calibre. Una vez correctamente trabajadas y cortadas, estos pequeños tesoros daban suficiente luz como para proporcionar a muchas cavernas y salones un debil y suave resplandor verde. En el 57 T.E., las últimas Bilak-Khald de las vetas originales habían sido refinadas y talladas cerca de un siglo antes. Siempre esperando encontrar más de aquellas preciosas y agradables fuentes de luz, los Enanos cavaron más y más profundamente en las oscuras regiones bajo su hogar. Entonces, la tragedia golpeó. Cerca del final del año, varios de los mineros que habían estado en las minas inferiores cayeron subitamente enfermos. Extrañas y horrendas erupciones cubrían su piel y se les abrieron llagas que ni los más enérgicos intentos fueron capaces de curar. Sus horrorizadas familias vieron con impotencia como se deslizaban en la inconsciencia antes de reposar entre los brazos de su hacedor después de que la muerte se les llevara. Preocupado por el bienestar de su gente, Thelor XIV ordenó sellar las minas profundas bajo las Hathur-na-

bundurok temiendo la presencia de algún oscuro legado de Morgoth.

Durante muchos siglos, las minas que contenían el horrendo azote fueron dejadas solas hasta que el pueblo de Thralin se aburrió de contentarse con el trabajo de gemas y metales. Con avidez pensaron en las Bilak-Khald. Ya habían sido encontradas una vez. No podrían encontrarse de nuevo, ¿en alguna parte bajo las profundas raíces de las Hathur-na-bundurok? Sin embargo, nadie se atrevía a mirar pues las minas "verdes" habían sido cerradas debido a la extraña maldición que se había llevado las vidas de sus mineros tiempo atrás. Sin embargo, ¿se había tratado de una extraña manifestación del mal de Morgoth o un simple y desgraciado fenomeno puntual? Era una pregunta que necesitaba respuesta y la perspectiva de dar con más de las magníficas gemas pesaba tanto en el corazón de los Enanos y su enérgico rey, Thralin IV, que reabrieron las minas cerradas.

Con precauciones, pequeñas expediciones entraron en las minas donde sus predecesores habían encontrado la Plaga. Todos volvieron sin incidentes y gradualmente el miedo desapareció y cierta actividad comenzó a devolver la vida a las antiguas minas. Entonces, un año después, se descubrió oro y los Enanos estaban realmente excitados, pues el oro no era tan común en Nurunkizdin como hubieran deseado. Lentamente se trabajó la veta y el metal precioso se extrajo.

En el 1423 T.E., dos años después de la reapertura de las minas, gritos excitados y frenéticos llegaron de lo más profundo, ¡más Bilak-Khald habían sido encontradas! Mientras intentaban despejar un camino alrededor de la veta de oro, ocurrió un derrumbe inesperado. Aunque ningún minero salió herido, todos estaban sorprendidos. Ante sus ojos, en diferentes tamaños y formas, había un pequeño numero de las gemas en bruto que sus ancestros habían ambicionado. Una rapida exploración reveló otra pequeña veta de los extraños cristales verdes. Extrañamente, estos nuevos depositos parecían ligeramente diferentes a las que los Enanos ya habían usado y refinado. Mientras las originales proporcionaban una cantidad constante de luz, estas parecían fluctuar en su brillo y ser de una tonalidad ligeramente diferente. A pesar de todo, los maestros artesanos empezaron pronto la dura tarea de facetar y refinar las preciosas gemas que servirían como lamparas en muchos corredores.

Entonces, casi instantaneamente, muchos de los que habían estado trabajando con las gemas enfermaron. Los sintomas eran idénticos a los experimentados cuando el pueblo de Thelor se contaminó. Con el tiempo, acabó siendo obvio que solo los que habían tenido contacto o exposición a la luz de las temibles piedras estaban afectados por las erupciones, llagas y fiebres descritas por el pueblo de Thelor en los Anales. Desafortunadamente, casi dos tercios del pueblo de

Thralin había visto las extrañas gemas con ansiedad antes de que la enfermedad fuese detectada. En consecuencia, la despiadada enfermedad se llevó a casi dos tercios del pueblo de Nurunkizdin. Rapidamente, justo antes de la muerte del Rey, se trazaron planes para quitar y llevar todas las piedras venenosas de vuelta a las minas profundas, más allá del alcance de los Enanos. Cinco guerreros heroicos y capaces se ofrecieron voluntarios para devolver el material maldito a su antigua morada y sellar las minas detrás de ellos. Trabajosamente y sin ayuda, reunieron con rapidez todas las piedras en una pequeña vagoneta y la empujaron hasta el más profundo extremo de las minas donde habían aparecido. Entonces procedieron a sellar las entradas a las minas. Uno de ellos ya había sucumbido a la plaga y caído por el camino y dos de ellos se sellaron muy abajo con su horrenda carga cerca de la veta original mientras sus compañeros en la muerte cerraban y destruían el acceso al complejo justo antes de morir.

Mientras tanto, se estaban haciendo todos los esfuerzos para intentar superar el maligno poder que la luz de las piedras tenía sobre todos los que las habían contemplado. Pero en conjunto, fue inútil. Unos pocos de los afectados sobrevivieron, pero con marcas y horrendas cicatrices que atestiguaban la terrible prueba. Cuando ya todo había sido dicho y hecho y la enfermedad remitió, más de la mitad del pueblo de Thralin había muerto incluyendo al Rey y sus hijos. Aunque brevemente sin liderato, los efectos de la plaga fueron mucho mayores que una momentánea carencia de Rey, pues ningún Enano o familia Enana había sido respetado por los devastadores efectos de la pestilencia. Más tarde, uno de los cronistas escribió: *“Cayó sobre nosotros tan rápidamente que nos pilló completamente desprevenidos... Parecía tan injusto. Golpeaba a todos. Aunque Muerte es parte de la vida, esta malvada enfermedad parecía robarnos. Robaba a sus víctimas cualquier posible propósito en la vida, la oportunidad de una gloriosa muerte en batalla, el derecho de reposar pacíficamente en brazos de Mahal tras una vida venerable y bien aprovechada. Y no deja de ser extraño que los muertos parecieran estar mejor que aquellos que quedamos detrás”*

Extractos de los Anales de Nurunkizdin, 1423 T.E.

#### **Poderes de las Bilak-Khald**

**Auténticas Bilak-Khald.** Las "verdaderas" gemas, aquellas encontradas originalmente por el pueblo de Thelor y que pueden encontrarse todavía en parejas dentro de la mayoría de cavernas y salas principales de Nurunkizdin. A diferencia de las encontradas después, las verdaderas gemas verdes no tienen ningún efecto adverso. En cambio, las Bilak-Khald actúan como si un hechizo constante de Luz I hubiera sido lanzado sobre

ella, pues iluminan un área de 6 m de radio con una luz suave con un ligerísimo tinte verdoso.

**Falsas Bilak-Khald.** Estas monstruosidades pueden encontrarse en varias vetas que corren muy por debajo de las salas de Nurunkizdin, aunque el lugar más prometedor para encontrarlas es la caverna hundida que alberga las devueltas por el pueblo de Thralin en 1423 T.E. (ver sección 12.6 para más detalles). A diferencia de sus "primas", estas gemas brillan como si el mismo hechizo actuara sobre ellas, pero con un color verde más oscuro y un parpadeo perceptible. Además, esta luz obliga a todos los que están expuestos a ella una TR cada hora contra un ataque de Esencia +25 que empieza a nivel 7 y aumenta en dos niveles por hora. Si se falla, los expuestos a la fantasmal luz perderán 7 puntos de CON y 5 PV. Si esto continúa, erupciones, llagas abiertas, náuseas, vómitos, dolores internos, hemorragias y otros crueles síntomas irán apareciendo. Solo encerrando las gemas malditas en una caja de madera dura o piedra se podrá reducir su efecto (y la reducción se limita a tener que pasar una TR cada 2-4 horas en lugar de cada hora en función de la dureza del recipiente). Además, cualquiera que entre en contacto con cualquier cosa que ha estado en contacto con estas piedras malditas debe hacer una TR contra un Veneno de nivel 5 por cada hora de contacto o sufrir los mismos efectos que alguien que lleve las piedras en una caja u otro recipiente.

## **9.4 ANILLO DE PODER DE THELOR**

En el 2004 S.E., emisarios del Señor Oscuro se reunieron con Thelor VII en sus tenebrosas salas de las Montañas Grises. Aunque había escaso amor entre el sombrío Enano y el poder maligno del sur, tomó el regalo ofrecido por sus visitantes. Nadie en su sano juicio hubiera podido rechazar un objeto de tal belleza. Hecho de oro negro elegantemente trabajado alrededor de un núcleo de galvorn (un precioso metal mágico) y adornado con una solitaria y brillante gema azul unida al anillo con mithril intrincadamente trabajado, Thelor VII lo consideró un tesoro adecuado para su pueblo y su amor por los tesoros bien trabajados. Poco sabía de los problemas que esto traería para él y su pueblo. Aunque falló en su misión de atar al rey Enano y su linaje al Señor de Barad-dûr, no necesitó largo tiempo para empezar a sembrar su propio mal entre los Khazad de la línea de Thelor. En el 2707 S.E., los fuertes poderes del Anillo plantaron avaricia en el corazón de Thelor IV, llevándole a sacar a su gente de las Montañas Grises y a desplazarse a lo que suponía sería un hogar mejor en las salas abandonadas de Falek-dim en el Zinaramahal. Aunque no desastroso, este movimiento y el encuentro con los Uruk-marzuguram fue menos que agradable para su pueblo y

él. Durante varios siglos, el Anillo solo tuvo efectos sutiles sobre sus portadores hasta que casi causo la caída de la línea de Thelor. En el 57 T.E., una amarga disputa acerca de las misteriosas Bilak-Khald estalló entre Thelor XIV y su celoso hermano Thulin. Aunque Thulin clamó que la disputa era fundamentalmente acerca de las decisiones de su hermano, se debía en realidad a sus propios retorcidos deseos de reclamar el Anillo para sí mismo. Con tiempo e insistencia, sus ideas y deseos se convirtieron en acciones y el ambicioso Enano mató en secreto a su hermano y reclamó el Anillo para sí mismo. Poco después el traidor Enano fue empujado a un precipicio por la hija mayor de su hermano. Allí, el cuerpo de Thulin y el Anillo fueron devorados por un gran dragón ciego de las cavernas que habita las Profundidades bajo Nurunkizdin. Aunque esto fue el final de la influencia del anillo sobre el pueblo de Thelor, todavía sufrieron amargos desafíos y tres años después la mayoría de estos recios hijos de Mahal partieron para las Heb Aran, mientras muchos de sus primos permanecieron atrás bajo el señor Enano Threlin para continuar la búsqueda del Anillo de Thelor.

**Poderes del Anillo:** Al igual que con todos los Anillos de los Enanos creados por Sauron, los portadores de los anillos determinan la extensión y efectos del auténtico poder del anillo. Una predisposición hacia el descubrimiento, la propiedad y la admiración de tesoros y artefactos fue compartida por todos los portadores del Anillo de Thelor, pero estas cualidades innatas en la mayoría de Naugrim, fueron exacerbadas más allá de límites normales en todos los reyes de la línea de Thelor. Aunque cada portador disfrutó de beneficios ligeramente diferentes, todos disfrutaban de los que se listan a continuación:

- si el portador queda aturrido sin capacidad de parar, el portador se considerará simplemente aturrido.
- Multiplicador x7 para cualquier profesión. +77 BD, TR y MM.
- Hechizo continuo de Oración en un radio de 21 m afectando a todos los aliados dentro del radio del hechizo o a la vista del portador.
- Hechizo continuo de Mente en blanco y No visto.
- Todas las vetas de metales preciosos y fuentes volcánicas de gemas y metales a una distancia de menos de 2,3 km del portador pueden ser detectadas y también analizadas si el portador está familiarizado con la sustancia.
- El portador puede usar a voluntad Maestría en la Detección y Sondas de la Esencia a nivel 10 (ESDLA) o Sondas de la Detección y Sondas de la Excavación a nivel 50 (RM). El portador puede usar a voluntad Conocimiento y Conocimiento de Objetos a nivel 10/50 (ESDLA/RM).

- El usuario puede lanzar hechizos de las seis listas básicas de Alquimista de RM hasta su propio nivel usando sus propios pp.

- El usuario y todos aquellos a una distancia de 11 km de él desarrollan una extrema lealtad a los miembros de su propia raza.

- El usuario está sujeto a una creciente tendencia al desarraigo mientras posea el anillo. Cada año debe superar una TR contra un ataque de Canalización que empieza a nivel 5 y aumenta en un nivel por año. Si falla la TR por más de 50, desplazará a sus seguidores en busca de un hogar mayor y más cómodo con acceso a mejores recursos y minerales.

- El usuario está sujeto a un creciente deseo a poseer y crear artefactos. Creará al menos un Objeto de Poder cada siete años y se volverá más posesivo con respecto a sus tesoros con el tiempo.

Leer LCdA 82, 330, 351; ERdR 445-47; Sil 357-58, 375.

## 10.0 GUÍA PARA RHÛN

### CELDUÍN (S. Rio Rapido)

Ver FOLA SALENIN

### DOR RHÛNEN (S. Tierra del Este)

Dor Rhûnen es un territorio real de Gondor que cubre una vasta área que incluye Dagorlad, el valle del Anduin al norte de Ithilien y gran parte de Talath Harroch y Rhovanion meridional. Tras la caída de Sauron al final de la Segunda Edad, estas tierras quedaron virtualmente vacías con los orientales poco dispuestos a aventurarse demasiado cerca de las fronteras de Gondor y los dunedain de aquel tiempo careciendo de uso para tierras del propio reino. El asentamiento de Dor Rhûnen comenzó tras la victoria del rey Turambar sobre los orientales en el 541 T.E. Fue Turambar quien encargó construir los primeros fuertes en Dagorlad y más allá para mantener cierta vigilancia sobre las llanuras de Rhovanion meridional y dar aviso de nuevas amenazas orientales. Los fuertes establecidos en aquellos primeros días crecieron hasta convertirse en ciudades y la frontera fue empujada más al este de modo que hubo que construir nuevos fuertes más allá. Para el 580 T.E., se había nombrado a un gobernador militar para organizar el territorio en desarrollo y la nueva capital fue construida en Thorondir (S. Atalaya del Aguila).

A mediados de la Tercera Edad, el desarrollo de Dor Rhûnen fue acelerado por el incremento del comercio a través de Rhovanion entre Folyavuld, los nórdicos de Burh Armenrik, los emergentes nórdicos de Rhovanion septentrional y las ciudades de las provincias meridionales de Gondor. Las guarniciones de los fuertes fronterizos crecieron cuando Gondor descubrió

su interés por los mercados de Rhûn y rutas comerciales conectando estos mercados separados fueron establecidas. Las tribus de nórdicos Ehwathrumi fueron contratadas como guardias de las caravanas comerciales frente a las rapaces bandas de orientales que nuevamente dejaban sentir su presencia en Rhovanion. El poder e influencia de Dor Rhûnen llegaron a un máximo en el 1248 T.E., cuando Minalcar el Regente y su aliado norteño Vidugavia lanzaron campañas por Rhovanion y el corazón de Rhûn para limpiar la tierra de orientales.

El comercio floreció como nunca antes y ciudades como Thorondir, Rhûnost y Gobel Gwindor en Dagorlad se convirtieron en importantes nudos en las principales rutas comerciales. Un grupo de Dunedain llegó a ser acuartelado en un fuerte en la ciudad de Burh Armenrik durante un tiempo, marcando el punto más oriental al que la autoridad de Dor Rhûnen llegó. Desde ese día, Dor Rhûnen ha estado en progresivo declive debido a cierto número de factores. La Lucha entre Parientes de Gondor volvió a los Dunedain unos contra otros y muchos de los soldados de la frontera cuya presencia mantenía Dor Rhûnen a salvo volvieron a casa para participar en la lucha. El regreso al trono de Eldacar en el 1447 T.E. sacrificó la mayor parte de la fuerza del reino de Vidugavia lo que no dejó a nadie en condiciones de mantener vigilancia sobre las llanuras. Sintiendo que Gondor bajaba la guardia, los orientales de nuevo lograron penetrar en Rhovanion. Entonces en el 1636 T.E., Dor Rhûnen recibió el golpe de gracia de la Gran Plaga. Gondor, más que ningún otro reino de la Tierra Media, sintió la completa devastación de la Plaga.

Las guarniciones se han reducido a la mitad y las ciudades de la frontera están casi desiertas. Los pocos ciudadanos que escaparon de la negra muerte han vuelto a Gondor con sus familias. Sin el apoyo de las ciudades en torno a las fortificaciones de Dor Rhûnen, las guarniciones se han vuelto dependientes de nuevo de tenues líneas de suministro. Los nórdicos también han sido diezmados por la Plaga y se han retirado a sus granjas y asentamientos. En su lugar, tribus orientales como los Asdriags han vuelto a las tierras de Rhovanion meridional para atacar las caravanas de los pocos mercaderes que siguen atreviéndose a cruzar las salvajes llanuras.

Vagaig, actual gobernador de Dor Rhûnen, se ha lanzado contra los Asdriags dedicando las pocas fuerzas de que dispone a una campaña para limpiar Talath Harroch de campamentos Asdriag y limpiar el camino para los bienes que vienen de Burh Armenrik y Thorondir. La guarnición de Thorondir corre un serio riesgo de ver sus líneas de suministro cortadas por las tribus Asdriag inmigrantes. En un momento en el que Gondor no está en posición de enviar columnas de apoyo a socorrer a Vagaig, la capacidad de resistencia

de la capital de Dor Rhûnen y, por extensión, de todo el territorio está en duda.

### **DRADORNY-ARNAS (Ar. Alta Ciudadela)**

La Dradorny-Arnas es una mítica ciudadela en la Columna de Uldona que se suponía era un centro de maligna hechicería en los días del reino Szreldorn. Nadie afirma haber visto la Dradorny-Arnas, pero los marineros que navegan junto a la Parta Rokantha informan ocasionalmente de la aparición de extrañas luces que brillan desde lo alto de los acantilados. Las leyendas atribuyen estas luces a los fantasmas de los hechiceros que una vez moraron en la Alta Ciudadela y que todavía usan sus magias incendiarias en las noches más oscuras. Historias de este tipo se cuentan junto a la chimenea para asustar a los niños pequeños y la mayor parte de la gente de Folyavuld tiene poca fe en la verdad tras la historia. Sin embargo, unos pocos saben la verdad tras los cuentos.

Dradorny-Arnas existe en verdad. Este templo-fortaleza fue construido en el límite norte del macizo central de la Columna de Uldona a mediados de la Segunda Edad. Miles de esclavos pasaron sus vidas adultas moviendo grandes bloques de mármol desde canteras en las tierras altas hasta el emplazamiento de la construcción y miles más fueron sacrificados en la consagración de la estructura. La ciudadela se asienta sobre una gran depresión excavada por el agua, con cavernas que corren bajo la meseta a través de grandes salas de caliza y por encima de oscuros lagos subterráneos. Hace mucho tiempo, estas cavernas fueron transformadas mediante el trabajo de los esclavos en una carretera: una serie de puentes, ventosos senderos en las cuevas y estrechas escaleras llevaba desde el lecho del río Gweléth hasta la gran escalera que lleva desde el fondo de la depresión hasta las puertas principales de la ciudadela.

Antiguas leyendas Rhidon llaman a las cuevas de la garganta del Gweleth el Narsza Trador (Fo. El Camino Sombrío) e incluso los chamanes tribales evitan la cueva que es la entrada al vasto complejo subterráneo. En los días del reino Szreldorn, después de que Oraishapek el Desposeído empezase a poseer a los reyes, uniendo su casa a los sacerdotes de Rakana-Kiral, Dradorny-Arnas servía como monasterio para el entrenamiento de los sacerdotes en las artes de la hechicería y los sacrificios. La ciudadela en sí misma fue construida como templo más que como fortaleza militar. La defensa de este lugar descansa en su inaccesibilidad más que en un conjunto de murallas y una guarnición de soldados. Oraishapek diseñó la ciudadela y siendo un oriental, la arquitectura es típicamente oriental. La sección principal de la ciudadela está techada con un gran domo coronado por una aguja que pincha el cielo de las tierras altas. Dentro de la elevada espira hay una cámara con una

sola ventana en la que Oraishapek ha creado algunos de sus más poderosos hechizos. Fue aquí donde, bajo el disfraz de Lokor Szrel, trajo a la gran bestia Kraszapol de las profundidades del Mar Interior.

Los muros del templo están adornados con numerosos frisos que muestran diversas escenas de la historia de los Baradhrim y los mitos en torno a la adoración de Rakana-Kiral. Un historiador con cierto conocimiento de historia oriental podría reconstruir gran parte de la historia del pueblo Szreldorn en la Primera y Segunda Edades simplemente dedicándose a estudiar puertas, muros y techos. Una exposición más formal de la historia Szreldorn y de las prácticas de los sacerdotes de Oraishapek existieron una vez en la biblioteca del templo, pero la mayor parte de estos escritos se han desintegrado a lo largo de los años.

Tras la caída del rey Szrel en Mordor, los sacerdotes restantes se encerraron entre los muros de la ciudadela, condenándose a la muerte por inanición antes que someterse a la nueva autoridad de Szrel-Kain. Los espíritus de muchos de estos brujos aún están en la fortaleza, siendo una macabra compañía para los nuevos habitantes de la ciudadela. Pues una vez el Anillo de Oraishapek fue recuperado y el espíritu del mismo activado, volvió inmediatamente a su antigua fortaleza dispuesto a reclamar el reino que una vez fue suyo. Sus sirvientes trasgos de Gaurblog Lug guardan el templo e infestan las cavernas del Narsza Trador, sellando de forma efectiva la única ruta de aproximación al lugar. Los fieles del Vízater-dyzo (Fo. Culto del Glorioso Retorno) envían mensajeros desde las ciudades a la campiña Rhidon, desde donde entran en el Narsza Trador en la confusión provocada por oportunas incursiones orcas en las tierras altas o violentas tormentas convocadas por el Desposeído para golpear la costa Rhidon. De este modo, Oraishapek mantiene el control sobre sus espías en las ciudades. Los orcos vuelven ocasionalmente de sus incursiones con una víctima desafortunada, raptada de su aldea y llevada a la ciudadela para proporcionar un nuevo cuerpo al Desposeído. Los espías del Desposeído suelen escoger con cuidado a los raptados, cuidando de que el nuevo anfitrión encaje en el perfil deseado por su espectral señor.

### **ELGAER (S. Joya marina)**

Ver KELEPAR

### **AGASHA DAG (S. Bosque Oriental)**

El gran bosque de Agasha Dag (S. Gran bosque de elevadas espirales plateadas) es antiguo desde cualquier punto de vista. Cubre más de 30000 kilómetros cuadrados de tierra al nordeste del Mar Interior y es uno de los pocos restos de los bosques que cubrían la Tierra Media durante la Edad de las Estrellas. Al igual que muchos de los verdaderamente

antiguos bosques de Endor, el Agasha Dag es el hogar de una reclusiva población de Primeros Nacidos que guardan los secretos del interior del bosque de los ojos de las culturas más expansivas de Rhûn. Solo a lo largo de las costas ha construido el hombre asentamientos permanentes en las lindes del bosque y solo por autorización de los Elfos, que vigilan constantemente e impiden a sus partidas de recolectores penetrar demasiado en el sagrado corazón del bosque.

A pesar de todo, los Hombres de Kugavod desafían la amenaza de los Elfos, a los que creen demonios, y se aventuran bajo las copas del Agasha Dag, porque los recursos del bosque son abundantes y aunque la cultura Kugath se centre en la pesca, la práctica de la caza y la recolección han crecido en importancia en Kugavod. Las hierbas que se encuentran por el salvaje territorio son valoradas en Folyavuld por sus cualidades medicinales y los mercaderes que atracan con sus galeazas en la bahía de Kug pagarán un bonito precio por un saquito de hierbas secas. El tráfico de pieles es otra importante fuente de ingresos para los Kugath y las partidas de cazadores que ocasionalmente recorren el bosque buscan más el pellejo que la carne.

Las regiones costeras del bosque, particularmente las cercanas a la boca oriental del Vol Kug son sobre todo pantanosas y las partidas de cazadores Kugath suelen cazar desde sus canoas antes que atreverse a andar. Los pantanos del Agasha Dag son el hogar de toda clase de pescados y animales acuáticos. Entre los valorados por sus pellejos están los zorros volantes, nutrias azules, gatos pescadores y castores negros. Además de los siempre vigilantes Elfos, los pantanos presentan toda clase de peligros para los cazadores. Muchas clases de serpientes venenosas surcan las aguas y viven en los árboles del pantano y el ocasional jabalí de las marismas o el dragón marino gigante (un enorme reptil acuático y carnívoro) añaden peligro al dejar la canoa. Lo peor de todo son los Festiqan (Ga. Garras de la muerte) que los Elfos llaman Mabelmaikli. Son criaturas con aspecto de cangrejo de 2 m de longitud que habitan en las aguas cálidas y pantanosas. Aunque suelen atacar a los peces y pequeños mamíferos, se sabe que los más grandes han atacado al hombre. Las regiones interiores del bosque son el verdadero dominio de los Elfos. Pocos Hombres han recorrido las sendas que cruzan el corazón del bosque más allá de las cataratas del Vol Kug y menos aún han vuelto para contarlas. Aquí los cipreses y sauces del pantano dan paso a robles cubiertos de musgo y altas hayas. Toda forma de criatura de los bosques habita en este, desde el corriente oso negro hasta manadas del exótico Merisc Tyka. El dominio de los Elfos está surcado de sendas que pocos reconocerían como algo más que sendas abiertas por animales. Sin embargo, estas rutas son las carreteras que conectan campamentos Elfos y los grandes grupos de Primeros Nacidos los usan en su

migración cíclica a través de la espesura. Con todo, los Elfos son astutos y muchas de estas sendas no llevan más que a fosas escondidas y redes para atrapar a posibles asaltantes e invasores del reino de los bosques.

En el lado oeste del río, el terreno se vuelve cada vez más abrupto y se eleva en una cadena de colinas boscosas. Estas colinas, que los Elfos de Agasha Dag llaman ----- (S. Colinas de Musgo Verde) tienen un relieve abrupto y muchas tienen precipicios de roca pelada. Las cavernas son abundantes en toda la cadena, lo que ha atraído a una gran población de trolls de las colinas a este bosque. Estas desgarbadas criaturas son los únicos representantes de las creaciones de Morgoth que habitan el Agasha Dag. Si los Uialrim se lo propusieran realmente, podrían sin duda expulsar a las bestias del bosque, pero nunca han tenido problemas con los trolls, pues cuidan de evitar las colinas por la noche, cuando las criaturas están activas. Si los trolls saben de la presencia Elfa en el bosque, jamás han atacado un solo campamento y, en consecuencia, una paz inestable existe entre ambas razas. En las noches en que la luna brilla sobre el bosque, los trolls han sido vistos trepando a las cimas de las colinas y bramar desafiándose mutuamente, un sonido capaz de estremecer al más duro explorador o viajero.

Los Kugath llaman a las boscosas tierras altas Boldolon (Ul. Colinas Encantadas) porque aquí ocurre la mayor parte del contacto entre Hombre y Elfo y aquí es donde se da la mayoría de desapariciones entre las partidas de recolectores Kugath. Sin embargo, las bandas Kugath siguen frecuentando el área en busca del valioso árbol Renor, un alto árbol de corteza negra buscado por la resistencia de su madera. Los Elfos buscan proteger el Renor de mayor explotación y ya ha habido varios enfrentamientos violentos con intrusos Kugath en el bosque profundo. Las cosas se complicaron con la construcción de la nueva aldea Kugath de Fokerdo cuyos residentes solo están interesados en penetrar más profundamente en el bosque en busca de su tesoro oculto. Los Elfos han colocado una guardia permanente alrededor de la nueva aldea y los hay entre ellos que defienden la destrucción de toda la aldea. Esto sería un hecho sin precedentes en la larga rivalidad entre Elfos y Kugath, una que podría lanzar todo el bosque a la guerra abierta.

### **FOKERDO (Ul. Parada Negra)**

La aldea Kugath de Fokerdo está en la costa boscosa del Mar Interior, entre el puesto avanzado Folyavulda de Tunderdu Var y Kugavod. La pesca es un pasatiempo tradicional entre los Kugath y los hombres de Fokerdo son pescadores expertos. Las aguas alrededor de Fokerdo están al alcance de las canoas de Kugavos y si la pesca fuera el único recurso de la zona,

Fokerdo no hubiera durado tanto como lo ha hecho. Los Kugath de Fokerdo ganan su sustento de la recolección de lo que se puede encontrar junto a los senderos que recorren el Agasha Dag sudoccidental, cazando ciervos y jabalíes y buscando rastros del valioso árbol Renor. El Renor es apreciado por su uso en la construcción de barcos y equipos de madereros de Tunderdu Var pagan un buen precio para saber la situación del Renor.

La vida es peligrosa para los habitantes de Fokerdo, pues la población Elfa del Agasha Dag se enfurece ante cualquier penetración hacia el interior del bosque. Los recolectores deben aventurarse en bandas armadas, incluyendo en su grupo a un chamán tribal para mantener a raya a los altos y pálidos "espectros" que acechan en las sombras de la floresta. Los chamanes hacen hincapié en que los miembros del grupo deben de evitar alejarse del resto, bajo riesgo de ser capturados y devorados por los silenciosos demonios del bosque. Aunque algo exagerado, este aviso no se aleja tanto de la verdad, ya que los Elfos se toman en serio la prohibición no escrita de penetrar demasiado profundamente en el bosque y se sabe que han matado a quienes llegan demasiado lejos por ignorancia o falta de respeto a las costumbres locales. Para más información acerca de los Kugath y sus costumbres, ver KUGAVOD.

### **FOLA SALENIN (Fo. Río de Fango)**

El Gran Río, al que los mapas occidentales llaman Celduín o Río Rápido, es la principal vía de comercio y comunicación que une Rhûn septentrional con las tierras de Rhovanion. Alimentadas por el Lago Largo, las aguas del río inician su gran viaje en el corazón de la cultura de los nórdicos urbanos. Al viajar hacia el este a través de las llanuras de Rhovanion del norte, el río pasa junto a varios de los principales asentamientos de esta tierra, uniéndolos con la distante ciudad de Szrel-Kain y el Mar Interior más allá. Varios tributarios importantes suman sus fuerzas a las del río: el Agua Roja, el Aizadraka, el Uldona y el Ulumur por mencionar solo unos pocos. Históricamente, el papel del Fola Salenin ha sido una especie de paradoja, pues aunque permite el contacto entre las distantes tierras de los navegantes Folyavuldok y nórdicos, ha servido como barrera contra los muchos nomadas de la región impidiendo el paso fácil de sur a norte.

El paso del Fola Salenin se complica debido a la falta de vados del río. Solo durante los fríos meses de invierno baja el nivel del agua lo bastante como para vadearlo y aún entonces solo en los amplios bajos frente a Ilanin. Durante meses más cálidos, los viajeros que desean cruzar el río deben hacer uso del transbordador permanente en Ilanin y Szrel-Kain o encontrar un nativo con una barcaza o bote en alquiler. Gracias a la constelación de asentamientos y granjas a

lo largo de las orillas del río y lo extendida que esta la pesca en el Fola Salenin, esto no suele ser difícil para un grupo de viajeros de tamaño moderado dispuestos a pagar.

Entre el Lago Largo e Ilanin, el río ha abierto un gran corte en la tierra y las orillas son relativamente abruptas y sin demasiados árboles. Por debajo de Ilanin, la cubierta forestal aumenta paulatinamente y el río se ensancha y oscurece con los sedimentos que arrastra. Para cuando las aguas llegan a Szrel-Kain, la corriente ha disminuido hasta un ritmo casi imperceptible. Allí donde el Fola Salenin desemboca en el Mar Interior, las aguas son salobres y sustentan una ecología marina floreciente de peces, moluscos y aves marinas. Los indígenas explotan estos recursos como grueso del suministro diario de comida a Szrel-Kain y Riavod.

### **FOLA ULDONA (Fo. Río de La-que-cultiva)**

El Uldona es muy sagrado para las gentes de Folyavuld. En sus fuentes en las tierras altas, las aguas del Uldona emergen de tres grandes manantiales. Las leyendas cuentan que las Doncellas de la Tierra, siervas de la diosa de la tierra Aldena, plantaron un jardín sagrado en torno a cada manantial, permitiendo a las aguas proporcionar una fertilidad mágica a todas las tierras del reino. A mediados de la Tercera Edad, cada manantial es el emplazamiento de una ciudadela Gyogasarag (Fo. Sociedad de Sanadores), donde devotos sanadores atienden a los enfermos y cuidan de los jardines que se dice controlan la salud y prosperidad agraria de Folyavuld.

Por debajo de las ciudadelas, los tres tributarios realizan descensos turbulentos y salvajes a través de los bosques de las tierras altas y hasta el fondo del valle. En el lugar donde el último de los tres afluentes se une al río, el Uldona se ha calmado y es navegable para pequeñas embarcaciones. Sobre esta confluencia se levanta el refugio Broendon de Killindrow, capital provincial del patriarcado de las tierras altas. Avanzando hacia el norte de Killindrow, el Uldona se abre camino entre las granjas del valle fluvial y se le unen varios ríos más pequeños. El más septentrional (y mejor conocido) de los tres vados del río está situado en Uldonavan, que también señala el punto más alto del curso del río a donde se puede llegar con las mayores barcas y galeras Havorsaga del Fola Salenin (río Celduín).

### **LOGATHAVULD (Fo. Tierra de los Logath)**

Desde el Aguas Rojas en el oeste hasta las amplias llanuras del este y desde los desiertos desnudos del norte hasta el Mar Interior por el sur, las tribus nomadas Logath ostentan la supremacía. Por toda la región, los jóvenes varones Logath siguen los rebaños tribales en su ciclo anual de migración, pasando los

meses cálidos en las laderas rocosas de las colinas para descender al refugio de los valles de las tierras bajas cuando llegan los fieros vientos invernales. Solo unas pocas veces por año les llevan sus vagabundeos a casa, los refugiados campamentos de carromatos donde gobiernan las matriarcas tribales. Esta organización social tradicional se ha venido practicando desde que los nomadas septentrionales asentaron estas tierras a mediados de la Segunda Edad. Es raro que un anciano de la tribu recuerde las historias antiguas que demuestran que no todas las épocas fueron tan pacíficas como la actual. Las amplias tierras de Logathavuld están divididas en una multitud de territorios tribales diferentes y alguien familiarizado con una región en particular de Logathavuld será capaz de señalar las sutiles marcas tribales al ojo desentrenado del ocasional viajero. Las más influyentes de estas tribus son los Narkad, Barak, Utal, Gord y los poderosos Ibar. Los clanes individuales tienen sus propios lugares de acampada tradicionales dentro del territorio rival y la mayoría de estos son ocupados estacionalmente. Cada año, las matriarcas de los clanes determinan el estado de sus rebaños y eligen un grupo sobrante que es llevado al mercado de Sadvar, junto al Ulumur. Con el dinero obtenido de la venta de sus animales, las tribus adquieren todos los bienes que el mercado puede proporcionar y las tribus son incapaces de producir.

Semillas de División. Recientemente, la discordia ha crecido entre las matriarcas tribales y los líderes religiosos de las tribus. Esta tensión es el resultado de nuevas revelaciones religiosas que se han extendido desde Gazu Darshan-zar (Lo. Lugar de Visiones Sagradas) en el este. Estas revelaciones fueron otorgadas a una sacerdotisa en la montaña por una figura con cuernos que la mayoría considera que debe ser Vadan, el dios Logath de la caza. Vadan se reveló a los testigos reunidos como las tribus podrían alcanzar su gran destino enviando a sus hijos a hacer la guerra para el Rey del Norte, que les recompensará con grandes riquezas. La profecía suena cierta para aquellas tribus que la han escuchado, pues servir al Rey Brujo de Angmar ha sido durante largo tiempo una fuente extra de ingresos para las tribus que se podían permitir prescindir del trabajo de sus varones capaces de empuñar un arma.

Sin embargo, la matriarca Ibar de Sadvar lleva años condenando el servir al Rey Brujo por sugerencia de sus consejeros Folyavulda. Las tribus están divididas entre la obediencia a su más alta autoridad tradicional o hacer caso de las instrucciones de sus sacerdotisas y su propia codicia. En la actualidad, varias de las tribus orientales y septentrionales han rechazado las condenas de los Ibar y enviado a sus hijos a servir a Angmar. En los Gazar Utal (Lo. Pastos de los Utal), la tensión podría convertirse en guerra en breve.

La matriarca Utal ha concertado recientemente el matrimonio de su hijo más casadero con una hija del clan Ibar que acaba de convertirse en adulta. Nisa Ibar, acompañada por su hermano mayor, ha pasado el último mes visitando a los Utal, aprendiendo a conocer el clan del que pronto será un miembro importante. Sin embargo, la sacerdotisa Utal y cuatro jóvenes guerreros tienen un plan diferente para la heredera Ibar. Poco después de su partida del campamento de carromatos Utal, Nisa y su hermano fueron emboscados por los guerreros Utal y el hermano de Nisa fue muerto. Los cuatro escondieron el cadáver del hermano en un cubil troll abandonado y dejaron libres ambos caballos en los bosques cercanos. Entonces encerraron a Nisa en la caverna sagrada de la tribu. La cueva esta sellada por una piedra gigantesca, que requerirá al menos dos hombres fuertes para ser movida, y esta protegida por un tabú que prohíbe entrar en la cueva en cualquier día del año salvo uno. Como los cuatro creen que sus acciones están autorizadas por su religión, creen que el tabú ha sido suspendido para sus propósitos.

El plan es cabalgar hacia Angmar en cinco días, recuperando a Nisa de la cueva en su camino al norte. El peaje que la tribu Sagath Huz cobra por usar la carretera a Angmar no es barato y los Sagath siempre buscan la oportunidad de comprar esclavas. ¡Los guerreros Utal esperan comprar su viaje hacia Angmar con la joven heredera!

**NARSA TRADOR (Ar. Camino Oscuro)**  
Ver DRADORNY-ARNAS

### **PARTA ROKANTHA (Fo. Costa de los Esqueletos)**

Este tramo de crueles acantilados y arrecifes puntiagudos es la línea costera más temida del Mar Interior. Empieza en la garganta del Gweléth, donde la meseta del macizo central de la Columna de Uldona se eleva sobre las tierras altas que la rodean, y desde ese punto la Parta Rokantha se extiende más de ciento cincuenta kilómetros hacia el sur. Los acantilados a lo largo de la costa se elevan a veces a alturas de varios cientos de metros, formando una dramática y peligrosa muralla de roca sólida. Los riscos están erosionados en toda su altura, proporcionando hogares a una gran colonia de gaviotas, los únicos animales capaces de vivir a lo largo de esta costa. La escasez de caza y la completa falta de refugio de las violentas olas dejan poca esperanza al desafortunado que pueda naufragar aquí. Aunque el suelo marino se hunde con rapidez, proporcionando buena profundidad a los barcos que naveguen cerca de los acantilados, espiras afiladas se elevan desde el fondo, deteniéndose a veces justo debajo de la superficie del agua donde pueden hacer el máximo daño a un barco desprevenido. Los empinados acantilados redirigen los fuertes vientos en angulos

extraños, causando rafagas impredecibles que lo mismo pueden lanzar un barco contra la base de los acantilados como empujarlo a mar abierto. Todo capitán que surca el Mar Interior sabe que debe mantenerse a distancia de la peligrosa y rocosa Parta Rokantha a no ser que su destino sea Scari.

El obvio peligro físico de esta costa no es la única razón por la que los Hombres temen la Parta Rokantha, pues como el nombre sugiere, muchos creen que la costa esta encantada. Los mitos relativos a la ciudadela de Dradorny-Arnas, un lugar de negra brujería, han circulado por la región desde la fundación de Folyavuld. Algunos dicen que malignos fuegos mágicos saltan e incendian los barcos lo bastante estupidos como para permanecer demasiado cerca de la costa. Otros hablan de naves encantadas con tripulaciones de fantasmas que navegan la Parta Rokantha por la noche. Es discutible el si estas historias son ciertas o no, pero nadie duda que esta región es la más inhospita de cuantas existen en torno al Mar Interior.

### **RIAVOD (Fo. Ciudad de Rhin)**

Para los marineros que viven del Mar Interior, la gran desembocadura del Fola Salenin es la puerta entre el dominio de viento y olas y el refugio apacible y fértil de la Tierra de los Rios. Firme como un centinela que vigila este amplio pasaje se levantan las torres de vigilancia de Riavod, base naval de la poderosa armada Folyavulda. Aunque eclipsada por la tradición marítima de Elfos y Dunedaín que navegan por los grandes mares exteriores, la marina de Folyavuld es la mayor y mejor fuerza de combate naval del Mar Interior y por tanto una fuerza a ser temida y respetada. Para los comerciantes, Riavod es un lugar al que correr y que ofrece protección frente a los piratas que plagan el mar. Sin embargo, para los piratas, las torres de Riavod son una vista ominosa pues la pena por piratería es la muerte y los jueces Rhidon que gobiernan esta justa ciudad son conocidos por su amor a la justicia rápida.

**Historia:** Solo ligeramente más joven que Killindrow, Riavod es un asentamiento realmente antiguo. De hecho, las primeras historias de la historia local recuerdan el primer encuentro entre los Gargath y los Donath, que ocurrió en estas costas, a la vista de la aldea que en aquel entonces se levantaba en este lugar. Desde ese día, la aldea de pescadores ha sufrido muchas pruebas, incluyendo el duro gobierno de los Szreldor y sobrevivido a todas. Pues incluso en estos días oscuros, la gente necesitaba botes para pescar y moverse en los muchos rios del reino y el pueblo Rhidon no tenía igual en su conocimiento de la navegación. Aunque los Rhidon pelearon durante la fundación del nuevo reino por hacer de Riavod la nueva capital, una feroz e inoportuna galerna inundó

gran parte de la ciudad, ahogando el debate. La nueva ciudad de Szrel-Kain fue construida al abrigo del valle fluvial, apenas a treinta kilometros de la antigua ciudad Rhidon, pero justo lo bastante lejos para levantarse en la tierra de la matriarca Edru. El breve intento de Riavod por convertirse en primera ciudad del reino terminó y la gente se conformó con reconstruir su ciudad inundada, tal y como lo han hecho muchas veces desde entonces.

**Los Habitantes:** Riavod es el cogollo de la carpintería naval Folyavulda y se considera que el pueblo Rhidon tiene sal marina en su sangre. La vida de cada habitante de la ciudad depende de algún modo del Mar Interior y sus recursos. La ciudad esta llena de mercaderes, marinos, pescadores, infantes de marina y capitanes. Los mastiles de muchos buques pesqueros, comerciales y militares hacen del puerto un bosque sin hojas. Las aguas de la ensenada son un complicado nudo de barcos moviendose en todas direcciones y los accidentes no son infrecuentes. Los nativos son expertos pilotos e, invariablemente, son los extranjeros a los que hay que culpar de los desaguisados. A pesar de las similitudes entre Riavod y Szrel-Kain, las dos ciudades son bastante diferentes en caracter. Szrel-Kain disfruta de la reputación de ser una ciudad cosmopolita y los forasteros son atraidos a esta ciudad como polillas a una llama.

Riavod, con sus torres protectoras y naves de guerra de altos mastiles es un lugar mucho más serio, y muchos de los mercaderes más pragmáticos del mar prefieren su seguridad a la vida nocturna de Szrel-Kain. En muchos aspectos, las dos ciudades reflejan las dos caras de la personalidad Folyavulda: el deslumbrante y tranquilizador rostro de Szrel-Kain que esconde la sagacidad en los negocios y la fuerza de Riavod.

**Política y Poder.** El gobernante de Riavod, el patriarca del clan Rhidon, es el cabecilla de un imperio comercial que administra el caladero de Scarakikot así como incontables naves familiares. Es un hombre inmensamente poderoso que es escuchado por el Señor del Reino y cuyo hijo comanda la armada Folyavulda como Gazda-ard Hajo (Fo. Gran Señor de las Naves). Cuando lo necesita, puede reunir su influencia para movilizar al reino, como se demostró en el 1634 T.E. cuando llevó a la flota Folyavulda a la Guerra de las Jarras de Cerámica en beneficio de su primo, Yanos Kosvar. Su control de Riavod es casi total y solo los asuntos que se refieran a otros clanes están fuera de su jurisdicción. Tiene el poder de juzgar, condenar y ejecutar a presuntos piratas, labor que disfruta enormemente.

La guarnición naval de Riavod es la fuerza de combate más numerosa y mejor entrenada de todo el Mar Interior y el puerto nunca ha estado bajo ataque. Naves exploradoras recorren kilometros hacia el interior del

mar diariamente, buscando piratas y naves consideradas peligrosas para el reino. La fuerza de infantería de marina de Riavod es una de las pocas unidades permanentes del ejercito de Folyavuld. Son considerados los guerreros de elite del reino y muchos tienen auténtica experiencia de combate al haber servido contra los Gathmarig en el 1634 T.E. Toda clase de barcos tienen su base permanente en Riavod, incluyendo los grandes Tenchara y Arka-Vadasz.

### **SADVAR (Lo. Confluencia fluvial)**

Como campamento permanente de la matriarca Ibar, Sadvar es la capital de hecho de Logathavuld. Esta ciudad se asienta junto al Ulumur, en el lugar donde un afluente con lecho de grava se une al rio. Toda la mitad occidental de la ciudad esta ocupada por muelles y almacenes donde los comerciantes Folyavulda guardan las mercancías que esperan vender gracias al constante flujo de clientes Logath que acude a la ciudad. El rio es relativamente poco profundo aquí, por lo que la mayor parte de las mercancías son traídas en barcaza o esquifes. Los extremos norte y este del asentamiento estan dedicados casi exclusivamente a corrales donde las tribus guardan el ganado que llevan al mercado local. Además hay mataderos, tenerías, herrerías y reparadores de carromatos. Las tierras al norte de la ciudad esta intencionadamente vacía de modo que las tribus en migración tengan un sitio en el que plantar sus carromatos mientras hacen sus negocios en la ciudad. El extremo sur de la ciudad, situado junto al arroyo afluente consisten en las residencias y salas de reunión del principal clan de la tribu Ibar. La matriarca vive en el relativo esplendor de este barrio de la ciudad en un caserío de estilo Folyavulda. El resto del clan vive en una variopinta colección de estructuras que varían enormemente en diseño, desde las casas al estilo de Folyavuld a versiones permanentes del tradicional hogar de los nomadas Logath. Todo el barrio Ibar esta dominado por un tumulto largo y bajo llamado Gazu Yad-shatan (Lo. Lugar de las Lanzas Caidas), fosa común que contiene los huesos de aquellos que murieron al comienzo de la Tercera Edad durante la guerra que expulsó a los Szreldor de esta tierra.

### **SCARAKIKOT (Fo. Puerto libre)**

Escondida en medio de la rocosa y peligrosa Parta Rokantha (Fo. Costa de los Esqueletos) hay una bahía abrigada ensanchada por la corriente de un veloz arroyo que nace en los picos de la Columna de Uldona. Escondido en el abrazo protector de las montañas que lo rodean, el puerto popularmente conocido como "Scari" proporciona la única ensenada segura para los barcos de la costa oeste entre Lest y Riavod. Para los marineros que frecuentan la costa oeste del mar, las señales en lo alto de los acantilados en la entrada de la ensenada vistos de lejos prometen una noche de

descanso del viento aullador y un buen trago para ahogar la sed. Pues aunque pequeño, la única razón para la existencia de Scari es el apoyo y suministro de naves pasando entre Folyavuld y los puertos del sur. Como primera "colonia" del reino, Scari disfruta de la falta de impuestos sobre el comercio (de donde procede el nombre de la ciudad), por lo que los bienes consumidos dentro de la propia ciudad están completamente libres de impuestos. Por supuesto, llevar esas mercancías a los mercados más grandes de Riavod y Szrel-Kain sujeta a comprador y vendedor a los impuestos del Señor del Reino.

**Historia:** La ensenada y la planicie de grava en que se levanta la ciudad fueron descubiertas en el 652 T.E. por Berul Rhidon, un explorador Donath y destacado miembro de la familia gobernante del clan Rhidon. Desde el retorno al reino de los miembros de la desgraciada expedición de Montal Edru, las noticias acerca de las distantes ciudades costeras de Dilgul y Mistrand habían empujado a los mercaderes de Folyavuld a encontrar una ruta comercial estable con esos exóticos mercados. Cuando Berul pisó por primera vez la rocosa costa de Scarakikot, él supo que había dado con la llave para abrir esos mercados. Tras pasar la mayor parte de un mes sondeando cuidadosamente el fondo de la ensenada y cartografiando la planicie, partió hacia Szrel-Kain para reclamar la ensenada al Señor del Reino y el Consejo de los Clanes. Su reclamación fue aceptada por el consejo y Scarakikot fue anexionado por la familia Rhidon.

A lo largo de las siguientes décadas, la familia Rhidon invirtió una gran riqueza en construir y sustentar la ciudad para actuar como base de operaciones para las expediciones a lo largo de la costa sur del mar. Apenas cincuenta años después del descubrimiento de Scari, exploradores y mercaderes dieron con Dilgul y Mistrand y abrieron estos mercados. A medida que la ruta comercial que conectaba Folyavuld con los puertos sureños se volvía más firme y popular, Scari se convirtió en un enorme éxito y los cofres del clan Rhidon se llenaron hasta los topes. Por supuesto, la situación en estos distantes mercados cambió a lo largo de la Tercera Edad y la prosperidad de Scari llegó y se fue. La caída de Mistrand ante los ejércitos de Khand cerró temporalmente la ciudad a los mercaderes del reino y Scari sufrió. Aunque la ocupación Variag de Mistrand pasó, la ciudad nunca volvió a ser verdaderamente amigable con los mercaderes de la Tierra de los Ríos. Justo antes de la Gran Plaga, la competencia entre Scari y el cercano puerto de Lest por las mercancías del este había llegado a un máximo histórico y ambos puertos se convirtieron en refugio de piratas y corsarios. Con una breve interrupción durante la ocupación Auriga del 1856-99 T.E., la rivalidad

entre Lest y Scari fue una constante durante el resto de la Tercera Edad.

**Los Habitantes:** A mediados de la Tercera Edad, Scari es una ciudad de hombres que cazan hombres. Desde el 1602 T.E., el Ugyin (Fo. Administrador) Rhidon de la población ha ofrecido licencias para cazar a los piratas de Lest y otros puertos meridionales. La mayoría de los Kaloz-vadasz (Fo. Cazapiratas) son marineros retirados de la flota Folyavulda y muy conocidos en la ciudad de Scari. Muchos no solo reparan su barco periódicamente aquí, sino que traen cautivos y botín a la ciudad para su venta. En cualquier momento, al menos cinco barcos de cazadores de piratas estarán en el puerto, llenando las tabernas diariamente con los más ruidosos parroquianos. Su presencia constante ha hecho de burdeles y tabernas el negocio más popular del lado este de la ciudad.

Los residentes permanentes de Scarakikot son un grupo heterogeneo de comerciantes, tenderos y pescadores. Entre el violento clima y la actividad principal de los visitantes más comunes de la ciudad siempre hay barcos que necesitan reparación. Fabricantes de velas, carpinteros y constructores de barcos llevan vidas lucrativas recomponiendo los barcos que luchan diariamente con las olas, el viento y la guerra. La carga, sin que importe como se haya obtenido, debe comprarse y enviarse a Szrel-Kain o Riavod para la reventa. Los enfermos y heridos deben ser tratados y los marineros entretenidos. Y, por supuesto, todo el mundo tiene que comer y beber. Los caladeros alrededor de Scari son ricos y una población de pescadores que vive en un asentamiento separado llamado Meszepar (Fo. Orilla lejana) proporciona la base de la dieta de Scari. Por supuesto, frutas, verduras, carnes saladas y (especialmente) licores se importan del mismo Folyavuld.

**Política y Poder:** La responsabilidad de gobernar Scarakikot es compartida por el Ugyin, representante de la autoridad del clan Rhidon, y un Kikotezo (Fo. Maestre de la Ensenada) que responde solo al Señor del Reino de Folyavuld. Como posesión de un clan, el Ugyin tiene autoridad para juzgar todos los asuntos que no trasciendan de las líneas del clan. Todas las quejas de favoritismo de clan son atendidas por el Kikotezo y su validez evaluada. Solo en casos extremadamente raros ha encontrado el Kikotezo una falta en el gobierno de un Ugyin, en cuyo caso se podría conceder un juicio ante el propio Señor del Reino. Es entonces responsabilidad del Ugyin pagar el pasaje de ambas partes para Szrel-Kain donde su caso será atendido.

La otra única responsabilidad del Kikotezo en Scari es mantener un suministro de productos para la reparación de barcos de la flota del reino que pudieran buscar refugio en la cala. El Ugyin se encarga de todas las demás tareas administrativas de la ciudad, lo que incluye mantener una unidad policial con la que vigilar

prisioneros y mantener la paz, conservar las luces de posición en buen estado y racionar la comida en tiempos de crisis. Al estar Scari tan aislado del resto de Folyavuld, el racionamiento ha sido una necesidad varias veces en la historia de la ciudad para evitar la especulación de precios y la acumulación de productos.

A pesar de la larga historia de rivalidad entre Scari y Lest, la defensa de la cala nunca ha sido un factor a tener en cuenta. La boca de la ensenada es demasiado estrecha y la ciudad demasiado llena de guerreros experimentados para que la ciudad sea amenazada seriamente por un poder exterior. Lo que podría ser una amenaza más seria para la ciudad sería un bloqueo bien organizado de la ensenada, pero incluso esta estrategia es irrealizable, pues pocos capitanes pueden ser convencidos para pasar un tiempo significativo por las orillas de la Parta Rokantha. La Costa de los Esqueletos se ha ganado su nombre a lo largo de los años (para una descripción detallada de Scarakikot, ver sección 11.4).

### **SZREL-KAIN (Fo. Szrel conquistado)**

Construida junto a las ruinas de Szrel-Arkasa (Ar. Glorioso Szrel), antigua sede del rey Szrel, la ciudad ribereña de Szrel-Kain es el corazón comercial y cultural de la Tierra de los Rios. Desde su posición, a unas veinte millas al norte de la desembocadura del Fola Salenin, la capital Folyavulda domina las dos rutas comerciales más importantes de Rhûn septentrional: el paso del río que une Rhûn con los mercados de Rhovanion y la carretera que conecta los campos de Folyavuld con la ciudad Logath de Sadvar. Szrel-Kain es en efecto un cruce de caminos tanto en el sentido literal como en el histórico para sus habitantes, pues uno solo necesita bajar kilómetro y medio río abajo para ver lo que queda de la antigua capital Szreldorn, el origen de tanta opresión durante los días más oscuros de la Segunda Edad. Con sus puentes arqueados y atmósfera cosmopolita, Szrel-Kain se levanta como respuesta a las ruinas de esta antigua y oscura ciudad y testimonio de la resistencia del espíritu de Folyavuld.

**Historia:** Szrel-Kain fue fundada en el 3435 T.E., poco después de la quema de Szrel-Arkasa que terminó con el reinado Szreldor sobre Folyavuld. Cuando las autoridades tribales tradicionales de Gargath y Donath consolidaron sus derechos sobre las tierras recién liberadas, la matriarca local Edru se dió cuenta de que la destrucción de Szrel-Arkasa dejaba a la ciudad Rhidon de Riavod como población más importante de Folyavuld oriental. Antes que dejar la supremacía en la región al señor tribal Rhidon, fundó Szrel-Kain e invirtió una gran parte de los recursos de la tribu en su construcción. Impulsada por una temprana expansión del comercio entre los Folyavuldok y los Logath, el antiguo Szrel-Kain era una ciudad de edificios de

madera apiñados en torno al Distrito del Transbordador. A medida que en el norte Sadvar incrementaba su importancia entre los Logath, la fortuna de Szrel-Kain creció en la misma medida.

En la primera década de la Tercera Edad, el reino fue atacado por los guerreros de Yorga Hos, un señor Szreldorn que buscaba recuperar sus tierras. La ciudad amurallada de Ilanin se perdió a manos de Hos al principio de la campaña y la frontera occidental quedó abierta a los ataques por las bandas de incursores Sagath. Afrontando la desagradable posibilidad de que Uldonavan, por entonces capital del reino, podía ser saqueada por bandidos, el primer Señor del Reino decidió que la residencia de la autoridad Folyavulda debía desplazarse hacia el este. El segundo Consejo de los Clanes discutió durante semanas acerca del emplazamiento de la nueva capital y eventualmente se decidió que Szrel-Kain era más defensible que el puerto de Riavod. Nuevos proyectos de construcción financiados por el dinero del Señor del Reino se iniciaron en el Distrito de Nolk-siget inmediatamente y Szrel-Kain avanzó como nuevo centro del reino.

En los dos mil años finales de la Tercera Edad, Szrel-Kain siguió creciendo en tamaño y belleza. La cúpula y capiteles de la sala del Señor del Reino y los veintinueve puentes que conectan las islas de la ciudad son ejemplos de la arquitectura más espléndida que puede encontrarse en el reino. El éxito obtenido por los comerciantes del reino en los mercados extranjeros se tradujo en un enriquecimiento de la ciudad. Sin embargo, todo este desarrollo se vio interrumpido por dos sucesos de gran alcance a mediados de la Tercera Edad: la Gran Plaga del 1636 T.E. y la ocupación Auriga. Al ser un gran centro comercial, Szrel-Kain se vio expuesto a la Plaga antes que gran parte de las regiones limítrofes. De hecho, Szrel-Kain y Riavod fueron el centro de la devastación de la Plaga en Folyavuld y gran parte de ambas ciudades quedó desierta. La calamidad golpeó de nuevo cuando la ciudad cayó al ejército de ocupación de Sagath y Logath en el 1899 T.E. Aunque se arrancó mucha de su riqueza a la capital durante el conflicto Auriga, Szrel-Kain siguió floreciendo como centro comercial y cultural tras la expulsión de los Aurigas y hasta bien entrada la Cuarta Edad.

**Los Habitantes:** Szrel-Kain es una ciudad tan cosmopolita como se puede llegar a dar en la Tierra Media y mercaderes y viajeros de una pleyade de tierras lejanas pueden ser encontrados en sus muchos mercados y tabernas. Los residentes permanentes de Szrel-Kain son alrededor de 20.000, lo que la convierte en el mayor centro urbano de Rhovanion. Aunque la campiña que la rodea es parte del territorio del matriarcado Edru, la población es étnicamente tan diversa como el mismo reino. Cada uno de los clanes del reino y toda asociación mercantil de cualquier lugar

del reino tiene representantes entre la población de la ciudad, para influir sobre el Consejo de Clanes y el Señor del Reino en busca de ganancias políticas e (invariablemente) comerciales para sus causas. Los poderes de la ciudad ven esto como una espada de doble filo, pues aunque la politiquería es permanente en Szrel-Kain, la ciudadanía es un microcosmos de todo el reino y sirve como medidor de las reacciones que levantarán las decisiones políticas entre la población del reino.

Además de servir como centro de la política Folyavulda, Szrel-Kain es asimismo hogar de muchos de los mejores artesanos del reino. Si algo no puede encontrarse en el mercado, probablemente puede ser fabricado por los expertos artesanos del Distrito del Mercado. Además, una floreciente población de canteros, escultores y arquitectos mantienen la ciudad en un sempiterno estado de reparación y mejora, hecho que ha contribuido enormemente a la creación de la reputación de Szrel-Kain como ciudad de gran elegancia. Los ciudadanos son muy conscientes de la identidad de la ciudad y realizan grandes esfuerzos para demostrar que Szrel-Kain es realmente el centro de la cultura de Folyavuld.

Por encima de todo, Szrel-Kain es una ciudad mercantil y los muchos mercados dentro de la ciudad son fuente de constante actividad. Los mercaderes que operan en Sadvar traen rebaños, caballos y carromatos al mercado de ganado en el límite noroeste de la ciudad. Los mercaderes del otro lado del mar llevan al mercado exóticas mercancías de las distantes tierras de Harad, Khand y el valle del Talathrant. Los pescadores locales venden la captura del día de esturión y moluscos recolectados en las aguas poco profundas de la desembocadura. Y, por supuesto, vinateros y granjeros de todo el reino traen productos agrícolas para venderlos a los mercaderes que pueden obtener beneficios con ellos en mercados lejanos. Algunos solo vienen a la ciudad para hacer contratos para el transporte de mercancías en otro lugar del reino, práctica que garantiza que siempre habrá naves y marineros buscando trabajo en las tabernas y a lo largo de los muelles de Szrel-Kain.

**Política y Poder:** Como capital de Folyavuld, los juegos de poder son hechos cotidianos en Szrel-Kain. Aunque cada líder de clan Donath y Gargath tiene sus propias tierras y gentes que gobernar, todos mantienen una presencia constante en la ciudad. De hecho, prácticamente cada familia de importancia en todo el reino mantiene una casa dentro de la ciudad o en sus cercanías. Aunque el Consejo de Clanes solo se reúne oficialmente una vez al año, las cámaras del consejo se llenan a diario con representantes de los clanes, de los grupos de presión comerciales y de agentes del Señor del Reino que hacen y deshacen alianzas políticas para alcanzar sus propios objetivos y dar forma a los

objetivos de los grupos a los que representan. Estos profesionales y sus bolsas trabajan incansablemente detrás de las escenas, de modo que la mayoría de los acuerdos y políticas que surgen de las reuniones del consejo en mitad del invierno vienen predeterminadas y muchos de los debates que se producen se dan sobre puntos ya decididos y son más para beneficio de los registros que por auténticas esperanzas de cambiar el resultado de una negociación. La corrupción es una parte importante del juego de la política en Folyavuld, a pesar de lo cual el reino no solo sobrevive, sino que florece.

La administración y defensa de la ciudad son responsabilidad de varios agentes del Señor del Reino. Un Kikotezo (Fo. Maestre de la Ensenada) lleva la administración de los muelles comerciales y la recogida de tasas. De la seguridad y mantenimiento de los barcos de guerra anclados aquí se ocupa el Gazda Menedek (Fo. Maestre del Puerto), segundo al mando del Gazda-ard Hajo (Fo. Gran Señor de las Naves) que supervisa la flota en Riavod. La guarnición naval de Szrel-Kain es la fuerza más poderosa que puede encontrarse en el Mar Interior y junto con la flota de Riavod es capaz de imponer la voluntad del Señor del Reino en las orillas más distantes.

Como la gente de Folyavuld rara vez ha necesitado hacer la guerra para alcanzar sus objetivos, la defensa de esta parte del reino fue una idea tardía. Szrel-Kain no tiene murallas u obstáculos físicos que la protejan salvo el amplio río por el norte y el este y los muchos kilómetros de territorio propio que un ejército enemigo debería cruzar para aproximarse a la ciudad. Una pequeña dotación de los hombres del Señor del Reino ocupan la Torony Borton (Fo. Torre prisión) que se eleva sobre la ciudad y alberga a enemigos sentenciados del reino hasta la hora de su ejecución. Además, el Consejo de Clanes y la Sala del Señor del Reino tienen guardias de elite que proporcionan seguridad a las figuras de importancia. Debido a esta falta de autoridad policial, los nativos acomodados suelen contratar guardias privados para garantizar su seguridad cuando se desplazan a través de las zonas más salvajes de la ciudad. La presencia de tantos guardias profesionales ha actuado en detrimento del crimen violento en la ciudad (para una descripción detallada de Szrel-Kain, ver 11.5).

### **TAJ-URES (Fo. Las Tierras Vacías)**

Las Taj-Ures son una enorme región que incluye todas las tierras entre las fronteras de Folyavuld, el Bosque Negro y el territorio de Dor Rhûnen. Para los habitantes de Rhûn que conocen Taj-Ures, suelen ser consideradas un estorbo entre el Mar Interior y los activos mercados del oeste. Sus grandes praderas, solitarios bosquecillos y aislados asentamientos hacen de esta una tierra que los comerciantes Folyavulda

consideran desierta y prácticamente sin valor. Análogamente, los ciudadanos de Burh Armenrik contemplan las llanuras abiertas del noroeste con prevención. La historia ha enseñado a ambos pueblos que los habitantes de la llanura abierta, sean de ascendencia Sagath, Asdriag o incluso nórdica, pueden ser tanto amigos como enemigos en función de un delicado equilibrio de poder que pocos extranjeros comprenden. Los horribles efectos de la Plaga han dejado un aire de desesperación en una región que ya era inestable anteriormente, haciendo del viaje a través de cualquier parte de las Taj Ures un asunto peligroso.

En el norte, la mayor parte del movimiento a través de las Taj-Ures era bajo la forma de caravanas comerciales o naves fluviales llevando mercancías entre los centros mercantiles de Folyavuld y los asentamientos nórdicos a lo largo del Lago Largo y la Ensenada Este. Sin embargo, en el 1640 T.E., Londaroth es una ruina desierta y Esgaroth solo empieza a recuperarse de los momentos en que casi compartió esta suerte. Los pocos nórdicos que quedan en lo que una vez fue el corazón comercial del reino de Vidugavia deben centrarse ahora en reconstruir sus hogares. Incluso si hubiera una demanda de mercancías de Folyavuld, los mercaderes de Dorwinion ya no tienen los medios de transportar sus cargas hasta los mercados. Los pocos barcos fluviales aún capaces de hacer el viaje está frecuentemente cargados con los cuerpos de las víctimas de la Plaga para llevarlos a las fosas comunes fuera de Szrel-Kain y Riavod, mientras la gente trabaja para que las que una vez fueron elegantes ciudades se recuperen de la cruel pesadilla de años anteriores.

Las comunicaciones en las Taj-Ures septentrionales también han sido interrumpidas por la ocupación Sagath de Ilanin, un centro mercantil importante en Folyavuld occidental que controla la confluencia de los ríos Donu y Fola Salenin. El señor de la guerra de los Sagath Tros que ahora rige la ciudad exige una elevada tasa a cualquiera que intente pasar por el lugar, estrangulando en la cuna todos los intentos realizados hasta la fecha para reabrir las una vez lucrativas rutas de comercio entre Dorwinion y los nórdicos. Apenas a cuarenta millas al noroeste de Ilanin esta la mayor población de la poderosa tribu Algifriyonda de los nórdicos Ehwathrumi, Burh Mahrlinge. Los Algifriyond son enemigos jurados de los Sagath y aunque ambos pueblos han sido diezmados por la plaga, la rencilla entre ambos se ha reabierto recientemente y gran parte de la tierra entre los ríos Donu y Aizadraka es muy peligrosa para los viajeros.

Las tierras abiertas al suroeste de las Dobok Bron (las tierras altas que definen la frontera oeste de Folyavuld) han sido dominio de bandas errantes desde la Guerra de la Última Alianza. Aunque el desarrollo de Dor Rhûnen y la construcción de carreteras comerciales

uniendo Rhûn con Gondor forzaron a los nomadas a retirarse a las esquinas más remotas de la región, la Plaga ha devuelto la zona al dominio del pueblo errante. Aunque Vidugavia y sus sucesores fueron capaces de mantener a las diferentes culturas nórdicas de Rhovanion unidas durante muchos años, la muerte del comercio a lo largo de las rutas mercantiles implica la muerte de la protección de caravanas como negocio beneficioso. Abandonados a la merced de sus tierras, las tribus del sur de las Taj-Ures han retomado las tradiciones pastorales de la antigüedad. El recuerdo del dominio de Vidugavia ya no es bastante para mantener la lealtad de los desastrados restos de las tribus Ehwathrumi. Los nórdicos tienen rencillas entre sí por cuestiones de derechos territoriales. Algunos han llegado a hacer alianza con orientales nomadas que se enfrentan a los suyos. En definitiva, la situación política en las llanuras de Rhovanion meridional en el 1640 T.E. más se parece al caos anterior al 1248 T.E. que a nada posterior.

Antiguamente, la fuerza de Dor Rhûnen hacía de contrapeso de las fuerzas que amenazaban con llevar a las Taj-Ures de vuelta al caos del periodo anterior a Vidugavia. Sin embargo, desde la Lucha entre Parientes el poder de Gondor ha disminuido. La devastación que la Plaga ha causado recientemente en el Reino del Sur ha dejado al gobernador de Dor Rhûnen incapaz de mantener unidas las alianzas que aseguraban las rutas comerciales (ver también DOR RHÛNEN). Con la fuerza de Dor Rhûnen retirándose tras las murallas de sus lejanas ciudadelas, las Taj-Ures han vuelto a ser de nuevo una barrera entre las gentes de Rhûn y la influencia civilizadora de Gondor que durante tantos años ha mantenido a raya a la sombra. Ahora los reinos del Mar Interior se verán obligados a enfrentarse solos a la Sombra o caer bajo la influencia de la Tierra Negra.

### **TUNDERA VAR (Fo. Fuerte del bosque encantado)**

Este puesto avanzado Folyavulda domina la desembocadura del Agach y las lindes occidentales del Tunderdu (Fo. Bosque encantado o de las hadas) que los mapas occidentales denominan Agasha Dag. Tundera Var es único entre los fuertes Folyavulda por el hecho de que esta a más de cien kilómetros de las fronteras establecidas del reino, en tierras reclamadas por la tribu Ibar de los Logath. Su situación ideal entre mar, río y bosque llevó al Señor del Reino en el 552 T.E. a adquirir de la matriarca Ibar de Sadvar el derecho para construir en este lugar. Desde entonces, el puesto avanzado ha devuelto la inversión inicial varias veces, pues Tundera Var es el centro de la industria maderera y de construcción naval que soporta a los centros marítimos de Riavod y Szrel-Kain.

Desde el fuerte, grupos de leñadores se aventuran río arriba en canoa o a pie por los senderos más occidentales en busca de grupos de árbol Renor cuya madera negra es valorada por su resistencia. Los troncos son arrastrados corriente abajo o movidos por yuntas de bueyes hasta el puesto donde son comprados por los carpinteros de barcos locales. Naves comerciales y de guerra son construidas a partir de entonces en las orillas arenosas del río, junto al fuerte. En proyectos de construcción más grandes, a veces se levanta una empalizada de madera provisional que rodea el lugar y proporciona protección adicional a la inversión del Señor del Reino.

El asentamiento en sí consiste en una depresión en la tierra cercada de madera y en cuyo centro hay un fuerte de piedra cuadrado de dos pisos. Dentro del fuerte, un Ugyin (Fo. Administrador) gobierna el lugar y hace respetar la ley de Szrel-Kain. Al pie de la depresión y dentro de la empalizada hay más de treinta edificios de madera que albergan a la población civil y militar de la colonia. Entre los residentes de la ciudad se pueden encontrar una amplia variedad de artesanos, extranjeros que ocasionalmente se unen a los grupos de leñadores y mercaderes que tratan con los comerciantes que vienen en canoa desde la cercana aldea Kugath de Fokerdo. En cualquier momento, la guarnición del puesto es de veinticinco soldados profesionales, aunque el número puede llegar a cincuenta si la situación justifica el reclutamiento de los nativos.

### **ULDONAVAN (Fo. Ciudad de Uldona)**

Con un nombre tomado tanto del Uldona, que pasa junto a la ciudad, y también de la pronunciación actual del nombre de la diosa Aldena, Uldonavan es en muchos aspectos el corazón del reino. A pesar de estar situado en el borde occidental de Folyavuld, Uldonavan fue la primera capital del reino y sigue siendo su segunda ciudad en población. Se levanta junto al último vado del Uldona antes de unirse al Fola Salenin (el río Celduín) y marca el punto más alto al que puede llegar una barcaza de río o galera Havorsaga sin arriesgarse a quedar varada. Partiendo hacia el sur desde Uldonavan hay carreteras que la conectan con Killindrow y continúan por las tierras altas hasta Dor Rhûnen. Uldonavan es un centro mercantil de primer orden por el que se mueven constantemente mercancías que pasan de barcazas a carromatos y al revés. Casi cualquier producto que se mueva entre Folyavuld y los mercados de Rhovanion central y meridional pasa por la ciudad.

La Ciudad de Uldona fue también el centro de la rebelión que liberó Folyavuld de los Szreldor y por tanto ocupa un lugar especial en la historia del reino. Droza Kadar, líder de la rebelión y primer Señor del Reino, venía de esta región. De hecho, la matriarca

Kadar ha gobernado a este clan Gargath desde Uldonavan desde mediados de la Segunda Edad. Sin embargo y a diferencia de Killindrow, la geografía local no ofrece protección contra la invasión y fue por esta razón por la que Droza desplazó la capital a Szrel-Kain. Realmente, Uldonavan ha sido atacada directamente por partidas de guerreros Szreldorn y Sagath a menudo a lo largo de su historia y zonas enteras de la ciudad han ardido. Desde la reciente pérdida de Ilanin, Uldonavan está de nuevo situada en la frontera oeste del reino y los Jinetes de Uldonavan se enzarzan frecuentemente en combate con los exploradores de Tros Hesnef.

A pesar del peligro, Uldonavan continúa siendo una ciudad y mercado floreciente. La gente recorre muchos kilómetros para visitar su mercado y comprar artículos de Gondor antes de su envío a los mercados marítimos de Szrel-Kain y Riavod. Al igual que Killindrow, guardias de caravana atestan las tabernas, formando una minoría de norteños. Remeros, marineros, mercaderes y trovadores son también una imagen corriente, dando a Uldonavan una atmósfera cosmopolita que solo Szrel-Kain supera entre todas las ciudades del reino.

### **VOL KUG (Ul. Río de Nieblas)**

El Kug (S. Gran-río-cantarín-de-muchas-voces) comienza su viaje hacia el Mar Interior en las mesetas áridas en el límite nororiental de Rhûn. Tras un tumultuoso descenso de esas alturas, el río serpentea por el fondo de su cuenca a lo largo de unos ochenta kilómetros a través del territorio Logath antes de penetrar en el Agasha Dag por su punta nororiental. Dentro del bosque, el Kug realiza un profundo corte en el terreno y es vigorizado por muchos afluentes. En esta zona las empinadas orillas del río están superpobladas por zarzas y matas de arbustos espinosos que hacen el cruce del río una dificultad enorme para todos los potenciales viajeros excepto los Elfos del Bosque. Los Elfos usan el ancho río como una gran avenida a través del bosque y han cavado varios túneles astutamente escondidos que evitan las espinas pasando por debajo de ellas.

A medida que el río se acerca al final de su viaje por el suelo del bosque alto y entra en la zona pantanosa de la costa pasa por un antiguo afloramiento de esquistos. Aquí el camino se convierte en una serie de cataratas, gargantas de corriente veloz, profundas pozas y elevadas cascadas. Esta región es virtualmente imposible de cruzar en embarcación ya que a veces el río penetra bajo tierra o se mueve casi en vertical por pronunciadas pendientes. Es en la base de la más traicionera y occidental de estas gargantas donde el Kug fluye profundo y oscuro a través de un profundo desfiladero, murmurando al pasar junto a salientes de roca y antes de precipitarse por un precipicio a través

de una ventana de roca de la que surge como un blanco torrente.

Este detalle extraño aunque natural se parece a una boca abierta de piedra de la que surge el río que cae a la más amplia cuenca inferior, lo que le ha valido ser conocido como Mandíbula del Trueno por los Kugath. Estos ignoran que en lo profundo de las oscuras aguas detrás de la boca se esconde un espíritu elemental del agua, presente desde los primeros días del mundo, y que sería un oponente formidable para los mortales que pudieran desear viajar más allá. Los Elfos saben de este espíritu y llaman a la gran caída de agua ----- (S. Viejo-espíritu-con-la-barba-de-trueno). Los Kugath no se aventuran más allá de la Mandíbula del Trueno, ni siquiera en número, por temor a los altos "demonios" (los Elfos) que pueblan la región del bosque alto.

Bajo la catarata, el río recorre un par de kilómetros por el bosque pantanoso costero antes de emerger en el claro abierto por los Kugath en donde se encuentra la ciudad amurallada de Kugavod. El pantano, la desembocadura del río y la estrecha bahía de Kug por igual suelen estar cubiertos por densos bancos de niebla que dan al lugar, la bahía y la gente sus nombres.

### **¿? (S. Claro del dolor de la Muerte)**

Los Elfos tienen cierto número de claros favoritos, conocidos por sus auras emotivas o relajantes. Muchos Elfos viajan a esos lugares tanto para permanecer en estado contemplativo como para lamentar la desaparición de parientes o amigos queridos. Uno de estos claros de lamento, llamado ----- (S. Claro del dolor de la Muerte) es el lugar de una triste historia, conocida solo por uno pero adivinada por muchos. Los árboles se separan aquí y un arroyo del bosque cruza el pequeño prado. Pequeñas flores amarillas florecen durante todo el año y las libelulas vienen a danzar sobre el agua. Este lugar parecería hermoso de no ser por un antiguo sauce inclinado sobre la orilla del río que proyecta una sombra de lamento y pérdida y cuyas hojas amarillentas suspiran cuando el viento las agita. El árbol proyecta una discordancia emocional que da al claro la sensación de tristeza que lo cubre y solo unas pocas marcas antiguas de escoplo en la corteza del árbol sirven como pista de la antigua tragedia que es el origen de tanto dolor.

El árbol es Patasaucé, una Ent-mujer que abandonó el valle del Anduín al comienzo de la Segunda Edad en busca de nuevas tierras que convertir en hermosos jardines. Tras permanecer un tiempo en la Tierra de los Ríos, se dirigió hacia el este a lo largo de la costa norte del Mar Interior. Estaba descansando junto al Fola Salenin cuando un grupo de guerreros Szeldorn apareció arrastrando a un desafortunado hombre

Gargath que habían capturado y torturado por diversión.

Estos guerreros continuaron haciendo sufrir al hombre clavándole al sauce con duros clavos de hierro. La Ent-mujer no podía intervenir por miedo al fuego que llevaban consigo los guerreros y se limitó a permanecer quieta y callada mientras seguían atormentando al prisionero hasta que su espíritu dejó los destrozados restos de su cuerpo. Patasaucé estaba horrorizada por la crueldad de la que había sido testigo y juro no volver a tener nada que ver con ninguna raza del Hombre. Enterró el cuerpo junto al río, donde un montículo de flores aún se puede ver, pero fue incapaz de arrancar los clavos de hierro de su costado. Siguió adelante de esta guisa hasta llegar al Agasha Dag y una vez que cruzó sus lindes jamás volvió a ser vista en movimiento por Hombres o Elfos. Las cicatrices dejadas por los clavos oxidados hace mucho siguen presentes en su sinuoso tronco y el recuerdo de aquel día está grabado a fuego en su memoria y llena sus sueños de horror.

### **¿? (S. El gran reino de elevadas cúspides plateadas)**

La presencia de los Avari Silvanos bajo la cubierta del Agasha Dag ha dotado al bosque alto de una naturaleza feérica y secreta. Muchos son los claros mágicos y estanques y arroyos encantados que borbotean en su camino hacia el distante mar. Un pueblo celoso de sus secretos, los elfos Silvanos prefieren una vida contemplativa en la quietud del bosque profundo a mezclarse con los habitantes humanos de la franja costera y las llanuras circundantes. Sin moradas fijas a excepción de ----- (S. Ciudad-de-esbeltas-agujas-que-alcanzan-la-luz-de-las-brillantes-estrellas), una antigua ciudad a los pies de las colinas de la región nororiental del bosque, los Elfos viven de forma semi nomádica, libres de vagabundear a través de su frío reino de los bosques.

**Historia:** Los Elfos del Agasha Dag tienen una cultura semiordenada que se remonta a un punto temprano de su historia. Folwe fue el primer líder de los Uialrim. Gobernó a su linaje en los días en que siguieron al Vala Orome de las regiones orientales del continente. Enamoradas de la luz de las estrellas reflejadas en las calmas aguas del mar inmaculado y las nuevas maravillas del bosque primigenio, las gentes de Folwe detuvieron su avance y perdieron contacto con sus hermanos en ruta. Eligieron morar en las orillas de la extensión de agua llamándola Uial, el Mar del Crepúsculo y se dieron a sí mismos el nombre de Uialrim para proclamar su gran amor a la región.

La gente de Folwe formó cuatro linajes menores o familias que pronto se separaron unas de otras a medida que penetraban en círculos en continua expansión hacia los extremos más lejanos del gran bosque. Folwe reinó sin imponer su autoridad como

Rey de los Uialrim durante muchos siglos antes de ser superado por el intenso deseo de reunirse con los de su mismo linaje de nuevo. Los Elfos recuerdan una fecha aproximadamente setenta años después del primer amanecer cuando Folwe tomó unas pocas posesiones y, pasando por el valle de Vol Kug, llegó al mar Uial. Allí tomó un bote y con su íntimo amigo Melanfin navegó fuera de la historia de los Elfos Silvanos. Paso largo tiempo antes de que Melanfin fuera visto de nuevo en los confines del bosque y aunque se le preguntó nunca volvió a hablar del Rey perdido.

Durante varios cientos de años tras la llegada inicial de los Segundos Nacidos a Rhûn, los viajeros mortales daban un gran rodeo en torno al gran y enmarañado bosque de Rhûn. La barrera oscura e impenetrable del bosque se levantaba como una amenaza, prometiendo una muerte terrible y antinatural a aquel lo bastante estúpido como para aventurarse en el fantasmagórico mundo crepuscular de ecos de extraños sonidos y bestias de pesadilla. La supersticiosa mente humana poblaba al reino boscoso con toda clase de fantasmas y criaturas mágica hasta tal punto que incluso los más bravos guerreros empalidecían ante la sola idea de aventurarse bajo sus hojas en busca de leña y hierbas. Las historias acerca de altos espectros pálidos que miraban a los hombres desde la linde del bosque abundaban. Más de mil años pasaron antes de que la más extrema emergencia llevara al Hombre a establecerse en las proximidades del reino del bosque, a lo largo de la estrecha franja de tierra pantanosa entre el bosque elevado y la costa del Mar Interior. Las necesidades de una vida fronteriza dictaron el desarrollo de habilidades de forrajeo que acabaron colocando a los colonizadores Kugath en una posición de enfrentamiento con los Elfos Silvanos del bosque alto, que durante mucho tiempo habían considerado al bosque en su conjunto como parte del territorio salvaje que protegen.

**Los Habitantes:** Debido a su antigua y rústica naturaleza, los Elfos del Agasha Dag parecen hechos a medida del bosque que les rodea. Viven en moradas con escaso mobiliario que ocupan en régimen estacional en las ramas más bajas de los árboles más viejos. Todas estas moradas son pertenencia comunal, pero las familias tienden a volver estación tras estación a aproximadamente la misma zona para renovar el interior y los tejados de una vivienda que conocen bien. Con solo dos o tres habitaciones como mucho, estas viviendas son poco más que una sólida plataforma de madera con particiones y quizás cuatro paredes para detener las fuertes lluvias invernales. Los Elfos Silvanos tienen pocas posesiones personales y suelen compartir estas con los suyos, por lo que no es sorprendente que dejen muy pocas cosas atrás cuando se desplazan. Estiman a la familia y a la comunidad y los Elfos compartirán habitualmente su techo con

parientes lejanos o aquellos que han perdido su morada debido al tiempo o al infortunio.

La idea de un estilo de vida simple y libre se hace eco en el estilo en el vestido de los Elfos Silvanos. Al ser más resistentes que los mortales a los extremos climáticos, los Elfos Silvanos usan ropa simple y ligera: túnicas, polainas y botas o sandalias en tonos del bosque hechas de lana vegetal, piel de ciervo o fibras vegetales. También usan capas con capucha tejidas en tonos oscuros cuando viajan. Los colores favoritos de los Elfos Silvanos incluyen marrones, amarillos, rojos ocre y verde oscuro o claro, como las hojas recién brotadas. También emplean grises y beige, al igual que colores más fuertes usados durante la época de floración para celebrar la esplendorosa variedad de las Olvar que les rodean. Durante muchos siglos, los Elfos del Agasha Dag han copiado las formas naturales que observan en el bosque o han desarrollado otros a partir de estos. Parte de este talento artístico se ha empleado en mejorar sus ropas con diseños abstractos de hojas y pétalos secados y bordados. Estos diseños al ser observados en detalle pierden su apariencia colectiva y parecen dispuestos siguiendo patrones y líneas confusos. Sin embargo, al verlos a mayor distancia su capacidad de imitar el contraste de claros y oscuros de las hojas al sol se hace patente. No es extraño que esto sea de ayuda a los que lo usan a la hora de camuflarse o confundirse con el entorno, demostrando que los Elfos Silvanos son los legítimos señores de su reino.

Tanto varones como hembras tienen pelo largo rubio o castaño cuidado con aceites vegetales y atado en la nuca con trenzas, nudos o cintas de fibra de madera o cuero. Las mujeres Silvanas suelen decorar sus cabellos atando o trenzando plumas de brillantes colores o flores y hojas inusuales o perfumadas. Los varones suelen alcanzar 1,85 m de altura y las mujeres 1,75 m, siendo ambos géneros de constitución esbelta con los hombres pesando 65 kg y las hembras unos 55 kg. Los ojos suelen ser de tonos claros de azul o verdeazulados y la piel siempre es clara.

**Política y Poder:** Desde la partida del rey Folwe, el Agasha Dag ha sido gobernado negligentemente por los líderes de las cuatro familias, cada una relativamente libre de hacer sus propias leyes y vagar por donde desea. Fue en el año 140 S.E. cuando tuvo lugar el único intento de reunificación de las familias: los señores Elfos se reunieron para discutir como armonizar los muchos grupos separados. El resultado fue la construcción de un extenso palacio con el purísimo cuarzo blanco de las colinas del nordeste del bosque alto. Esta magnífica estructura se construyó de acuerdo al patrón recomendado por su guardian Maia, Quelberas, y ha servido como centro de la sociedad Uialrim desde entonces. Cada señor recibió una parte o "cuarta" del palacio central. Además, cada uno

construyó una residencia veraniega construida más cerca del bosque. Los bordes de la nueva ciudad se expandieron con rapidez cuando los señores menores recogieron el testigo y construyeron sus propias moradas de forma parecida. El resultado es una armonía verdaderamente hermosa entre la piedra inanimada de los edificios y las Olvar vivientes que crecen por doquier.

Realmente, la arquitectura esta diseñada para imitar las formas de la vida que abunda en el bosque siendo su maximo logro las torres que cual lanzas blancas como la leche fueron construidas a imagen de los grandes cedros que rodean la ciudad. Los Señores pasan parte del año de fiesta y hablando con los Ancianos, que residen permanentemente en -----, pero todavía viajan a paso relajado durante la mayor parte del año a traves de sus territorios boscosos, escuchando los deseos y peticiones de su gente y protegiendo el Agasha Dag de las culturas expansionistas de las llanuras.

**El Oficio de la Guerra:** El pueblo del Agasha Dag esta formado por poderosos luchadores, pero comparten un miedo común a los intrusos. Rápidos en la emboscada y el ataque sorpresa, carecen del equipo y el entrenamiento para hacer nada mayor que la defensa de su reino de los bosques. El pueblo Silvano tendría que retirarse de un conflicto directo y sostenido contra un ejercito organizado. Sin embargo, tienen suerte, ya que no ha habido ningún esfuerzo común para conquistar el bosque en todos los milenios de la historia de la Tierra Media.

En combate, los Elfos Silvanos usan las armas del cazador con gran efectividad. Llevan cuero o corteza de arbol cosida como armadura básica, aunque la elite también podría tener brazales y grebas en combate personal. Sus armas favoritas son el arco corto, las lanzas y las dagas de calidad, ocasionalmente hechas de piedra en zonas con carencia de metal. Practicamente todos los Elfos adultos tienen habilidades en la lucha y pueden ser llamados a defender sus hogares. Las Compañías se organizan en base a improvisados ----- (S. Claros) de hasta 30 guerreros, aunque el numero habitual para escaramuzas normales es de aproximadamente entre 15 y 20. Un cuerpo de elite de 200 "protectores de la marca" se organiza en equipos pequeños de cuatro cazadores y rastreadores que patrullan sin descanso el perimetro del bosque.

Si su hogar en los bosques se viese bajo un ataque conjunto desde fuera, se podría lanzar una convocatoria general que llegaría con rapidez a todos los grupos familiares separados usando las muchas vias de agua entrelazadas del curso alto del rio. Los Elfos poseen extraordinarias habilidades en el manejo de botes y su construcción lo que hace posible sus rápidos movimientos por los cursos de agua del rio. Los Elfos

Silvanos emplean canoas de madera ahucada e impermeabilizadas mediante la resina natural del arbol fusionada por una larga inmersión en las cenizas calientes de fuegos especiales. Las nuevas canoas se construyen cada estación, pero algunos ejemplos de auténtica artesanía han sobrevivido durante muchos años. Los Elfos las usan para el transporte, así como para la caza y la pesca en los muchos canales paralelos al rio. No suelen pescar en el canal principal y más rápido del Vol Kug. Los Elfos también emplean balsas de madera cuando es necesario transporte inmediato a través del gran rio y no hay canoas a mano. La navegación del rio se logra usando cuerdas de fibra de madera que cuelgan de los mayores arboles a ambos lados del canal.

### **ILANIN (Lo. Trofeo de Guerra)**

La ciudad de Ilanin se levanta sobre la que quizás es la zona más disputada de todo Rhûn y Rhovanion. A lo largo de la historia regional, Ilanin ha sido destruida y reconstruida varias veces. En la Segunda Edad, las tierras alrededor de la confluencia del Donu y el Fola Salenin eran una gran propiedad Szreldorn controlada por la casa Hos. Cuando Folyavuld se rebeló contra los Szreldor, la ciudad fue tomada y se convirtió brevemente en el centro de poder del matriarcado Londu. Poco después de la guerra de la Última Alianza, el señor de la guerra Hos volvió con una hueste de guerreros Sagath desafectos y retomó sus tierras. Desde entonces, Folyavuld y los descendientes de la casa Hos han luchado con ferocidad por esta tierra, induciendo a los Orientales que tomaron parte en muchas de estas batallas a llamar al lugar Il-anina, Trofeo de Guerra. El bando con la ciudad bajo su control ha mantenido el nombre para burlarse de sus rivales derrotados.

Ilanin, como ahora se pronuncia este nombre, esta actualmente controlada por un nuevo señor, el señor de la guerra Sagath Tros Hesnef. La casa Tros es una antigua rival de la casa Hos (actualmente denominada Huz) que se ha aprovechado del trato de los Hos con Angmar para proteger la ruta comercial en el norte y se han desplazado a las tierras previamente controladas por los Hos. El señor de la guerra Huz se ha quejado de esta maniobra ante el señor de Carn Dûm, pero no ha logrado que se expulse a su rival. Angmar ha hecho un trato con la casa Tros, garantizando su derecho a ocupar Ilanin y establecer un peaje por el cruce del rio a los guerreros Orientales que emigran a Angmar. A través de las tierras contiguas de los Tros y los Huz, una ruta segura ha sido creada que une Rhûn y Angmar y la migración hacia el oeste ha alcanzado nuevas cimas. Ilanin es un eslabón crucial de esta cadena.

La propia ciudad ha tomado diversas formas a lo largo de los años. Actualmente no esta amurallada y es un pequeño grupo de edificios de piedra rodeados por un

mar en perpetuo cambio de tiendas de nomadas y corrales. Las estructuras permanentes de la ciudad se levantan a la sombra de la Crim (Lo. Roca), una antigua fortaleza de piedra que ha servido de hogar a muchos de los señores de Ilanin y tomada por la fuerza muchas veces. En cada ocasión, los muros son reparados, las torretas reconstruidas, un portón nuevo levantado y la ciudadela vuelve a ser de nuevo el centro de la ciudad. Los guerreros de Tros Hesnef ocupan las murallas y exploran la campiña, cobrando una tasa a todos los que quieren cruzar las tierras de su señor.

La ruta de migración de Angmar esta actualmente amenazada por todos los lados. La casa Huz es poderosa y dispone de muchos guerreros de sobra. El señor Huz conspira para expulsar a Tros, devolviendo su casa a su anterior posición como tribu tributaria bajo el estandarte Huz. La tribu Ehwathrumi Algifryond de Burh Mahrlinge tambien desearía ver al señor Tros destruido y el gran rio reabierto al comercio con Folyavuld. Y, por descontado, el Señor del Reino esta listo para aprovechar cualquier oportunidad de recuperar la ciudad. Estos factores trabajan contra el actual señor de Ilanin, amenazando con convertir nuevamente la ciudad y su fortaleza en el trofeo de otra guerra.

### **KELEPAR (Fo. Orilla Oriental)**

Kelepar, que tambien ha sido conocido como Elgaer, es una ruina encantada y abandonada, un recuerdo de una epoca en la que Folyavuld disfrutaba de una influencia considerablemente mayor en el Mar Interior. Antes de la gran campaña oriental de Minalcar y Vidugavia, las tierras en torno a Kelepar pertenecian a las tribus Urgath. En el 1248 T.E., los ejercitos del oeste empujaron a los Urgath hacia el interior de las Llanuras Vacias antes de detener su avance en las lindes del Agasha Dag. Allí fue construido el deposito de suministros de Elgaer (S. Joya marina), de modo que los barcos Folyavulda pudieran traer suministros que los hombres del oeste necesitaban desesperadamente. Los actos del ejercito de Minalcar sembraron las semillas de la discordia entre los Orientales, preparandoles para ser influidos posteriormente por Sauron.

Elgaer sobrevivió como puesto comercial hasta el 1331 T.E., cuando una fuerza de nomadas bajo el mando de Nemol el Desposeido lo destruyo. Elgaer permaneció en ruinas durante doscientos años, antes de que los mercaderes de Folyavuld volvieran a la zona. El segundo puesto se construyo sobre las ruinas del primero y fue rebautizado Kelepar. Los mercaderes de Kelepar asumieron los riesgos de restablecer la presencia Folyavulda en la costa este por una razón, trazar sus propias rutas comerciales con el este para sacar a Mistrand de la ecuación. Se necesitaron varios

años de pagar fuertes tributos a las matriarcas Urgath de la zona antes que surgiera alguna clase de buena voluntad entre los nativos y los mercaderes. Al final, sin embargo, varias tribus locales se aliaron con los mercaderes de Kelepar contra la autoridad religiosa de Mistrand. Una nueva ruta fue desarrollado, conectando Kelepar con la distante tierra de Relermindu.

Ignorar a Mistrand causo la Guerra de las Jarras de Cerámica en el 1633 T.E., que enfrentó por tierra y mar a Folyavuld y los Gathmarig de Mistrand. Las batallas navales fueron ganadas de forma decisiva por Folyavuld y la armada de Mistrand se vio obligada a proteger su propio puerto de posibles ataques. Sin embargo, la guerra terrestre pronto se volvió en favor de Mistrand y sus nomadas aliados. En el 1635 T.E., el puesto fue abandonado cuando la Gran Plaga cayó sobre la zona, terminando con la lucha. En algún momento del año siguiente, una banda de Brygath quemó las estructuras de madera del puesto, reduciendolo nuevamente a escombros.

Pocas edificaciones se mantienen en pie en Kelepar ahora. Los Urgath de la zona consideran el lugar maldito, pues cada tribu que defendió el puesto ha sido esclavizada por los lideres religiosos de Mistrand y sus tierras se han repartido entre las tribus que lucharon por la gloria de Kerkassk. Aunque sin duda se podría encontrar alguna ganancia entre las ruinas del muy rico puesto, pocos son lo bastante valientes como para aventurarse en el corazón de las ruinas, pues se cree que los espíritus de los que murieron debido a la Plaga siguen habitando el lugar. Solo los espías de Kerkassk han pasado cierto tiempo entre las ruinas, buscando el desaparecido Cetro de Mistrand.

### **KILLINDROW (Fo. Refugio elevado)**

El asentamiento de Killindrow en las tierras altas data de la fase más temprano de presencia humana en la Tierra de los Rios. Las tribus Donath que entraron en la zona adoptaron el complejo de cavernas en las colinas en torno a la ciudad como lugar sagrado y sus muertos estan enterrados en las camaras más profundas. Los patriarcas Broendon han gobernado a las tribus Donath durante miles de años y a lo largo de ese periodo Killindrow se ha mantenido como su centro de autoridad. Durante la larga ocupación Szreldorn de las tierras bajas, la ciudad sirvió como capital de la resistencia de las tierras altas y fue saqueada por partidas de guerra Szreldorn varias veces. Sin embargo, la gente siempre volvía y finalmente los Szreldor fueron derribados. Killindrow es actualmente la capital provincial de las tierras altas y el escaño de los representantes Broendon ante el Consejo de Clanes en Szrel-Kain. Exceptuando la gran antigüedad de varias de las edificaciones de la ciudad, Killindrow se parece mucho a cualquier otra ciudad de Folyavuld. Artesanos y mercaderes atestan el mercado, los

estibadores trabajan en los muelles y cada taberna esta llena por la noche. La ciudad carece de murallas protectoras y tampoco hay fuertes o torres para protegerla de los ataques. El hecho es que cualquier posible asaltante que ha intentado penetrar en algun momento las fronteras de Folyavuld bien ha evitado las tierras altas por su inaccesibilidad, bien ha visto su empuje detenido en un intento de cruzar a traves de las tierras altas occidentales (conocidas como las Dobok Broen). Los Montaraces de las Tierras Altas mantienen una vigilancia constante sobre las fronteras occidentales del reino y las milicias ciudadanas estan bien entrenadas en las taticas de ataque y huida que han rechazado a tantos enemigos.

Otro factor que actua en protecci3n de Killindrow frente a ataques enemigos es la presencia de tantas espadas de alquiler en la ciudad. La principal carretera que pasa por Killindrow es una de las pocas carreteras que unen Folyavuld con Dor Rhûnen y las caravanas se detienen constantemente en la ciudad. Los mercenarios siempre estan presentes en las tabernas de la ciudad, buscando una caravana necesitada de guardias. Muchos de estos son Nordicos y esta cultura es la única que forma una minoria significativa en la ciudad. Practicamente todo el mundo en la ciudad es de ascendencia Donath, con lazos familiares con uno de las muchas fincas que salpican el valle del Uldona.

La principal industria de Killindrow es la producci3n de vino y es de esta ciudad de donde procede la mayor parte del deseado Tinto Broendon. Carrmatos y barcazas llegan a la ciudad cargados de uvas de las fincas de los alrededores. Aunque muchas de las fincas tienen sus propias instalaciones para la elaboraci3n y almacenaje del vino, mucho se hace en vinaterías rio arriba y abajo de Killindrow. Entonces el vino se deja envejecer en bodegas selladas y guardadas dentro de las cavernas sagradas. La santidad de estas cavernas muestra a las claras la importancia del vino y su elaboraci3n en la ciudad. Entrar en las cavernas de las tierras sin permiso puede castigarse con la muerte.

### **KUGAVOD (Ul. Lugar de Nieblas)**

Desde el ańo 562 de la Tercera Edad, cuando la primera nave de exploraci3n Folyavulda atraveso las nieblas de la bahia de Kug y explor3 la desembocadura del rio del mismo nombre, la ciudad de Kugavod ha sido un miembro importante de la red comercial que se extiende por todo el mar Interior. Naves mercantiles trayendo botellas de vino y cerveza, cargamentos de armas y herramientas de hierro y barriles sellados de trigo, aceitunas y otros frutos echan anclas frente a la orilla y esperan la inevitable llegada de las canoas comerciales Kugath. Las canoas estan repletas de caras pieles, hermosos objetos de madera y hueso tallado o bolsitas de plantas del bosque secas o frescas que los sanadores de Folyavuld convertiran en poderosas

medicinas. Se lanzan cuerdas y se invita a subir a bordo a los comerciantes Kugath. Se comparten bebidas y las negociaciones duran hasta el ocaso. Al caer la noche, las canoas comerciales se dirigen de vuelta a la protecci3n de la alta empalizada de Kugavod, cargadas de mercancías obtenidas en el trueque. Al amanecer, el capitan de los buques comerciales ordenará largar velas y volver a casa, bien en Dilgul, bien en Szrel-Kain, con la esperanza de que su viaje no incluya encuentros con los piratas. De este modo participa Kugavod en el incesante intercambio de bienes entre tierras separadas por los muchos kilometros del Mar Interior.

**Historia:** A pesar de la apariencia semipermanente de la arquitectura en madera de la ciudad, Kugavod es realmente un asentamiento verdaderamente antiguo. Los Hombres hicieron retroceder al bosque y levantaron sus hogares en la desembocadura del rio por vez primera tras la Guerra del Norte en el 1695 S.E. Los pueblos fundadores eran una mezcla de Nordicos Rhovanicos y Gargath que se habían hecho aliados muchos ańos antes de la guerra y levantaron aldeas de pescadores desde la desembocadura del Fola Salenin hasta el borde occidental del Agasha Dag. Los Baradhrim persiguieron a los pueblos de la regi3n sin piedad y los habitantes de la costa norte fueron forzados a huir en canoas a las aguas orientales del mar. La desembocadura del Kug era una opci3n logica para establecer una ciudad, situada como esta en el limite entre ecosistemas marinos y de estuario.

Entre los recursos de la bahia, el rio y el bosque circundante, los refugiados de Kugavod fueron capaces de sobrevivir hasta la Tercera Edad, cuando volvieron a entrar en contacto con los otros pueblos del Mar Interior. Las cabańas de madera de Kugavod son de edades variables. Todas deben ser derribadas y reconstruidas más o menos una vez por generaci3n, pues el bosque costero es periodicamente sacudido por tormentas eléctricas y los edificios tienen tendencia a quedar arruinadas por estas. La ciudad ha sido parcial o totalmente destruida varias veces a lo largo de su historia por la acci3n del fuego o violentas tormentas marinas. Sin embargo, los Kugath son un pueblo resistente y han reconstruido su aldea cada vez que la devastaci3n ha tenido lugar. A pesar del hecho de que la ciudad nunca ha sido atacada, cada nueva ciudad ha sido rodeada por la muralla de resistente madera por la que el asentamiento es bien conocido. Los ancianos de la ciudad dicen que debido a que la muralla se sostiene en pie, los demonios del bosque jamas han atacado la aldea.

**Los Habitantes:** Los Kugath representan una extrańa mezcla de Orientales no tradicionalistas y antigua cultura de los Hombres del Norte. Son un pueblo matriarcal, puesto que la lider original de los refugiados fue la matriarca Gargath y no los patriarcas

nordicos que decidieron quedarse para hacer frente a los Baradhrim y fueron masacrados. La inmensa mayoría de la población vive de la pesca y al menos en este oficio participan tanto hombres como mujeres. Las canoas usadas para pescar en la bahía son arrastradas a las playas de arena al sur de la ciudad y dejadas al abrigo de la primera línea de árboles durante la noche. Los pescadores limpian sus capturas en la playa, para a continuación llevar la carne a la ciudad en pertigas. Lo que no se come inmediatamente es salado y secado en un gran ahumadero comunal en las afueras de la ciudad.

Además de los pescadores, también hay maestros ebanistas y constructores de barcos que trabajan en Kugavod. El forrajeo y la caza son quizás la actividad más peligrosa en Kugavod, puesto que se sabe que los "demonios" del bosque (en realidad la población de Elfos Uialrim) se han llevado aldeanos sin provocación. Hay Hombres que han desaparecido sin dejar rastro con apenas alejarse de la vista del resto del grupo de forrajeadores. Los chamanes de las tribus a menudo acompañan a estos grupos, pues se cree que tienen poderes que les protegen de los demonios. Los chamanes han llenado el bosque en torno a Kugavod con signos tabu y los aldeanos tienen expresamente prohibido pasar los signos sin el permiso de los chamanes. Alguien protegido recibe un amuleto hecho con una pluma que se supone mantiene a raya a los demonios. Esta situación es del gusto de los Elfos, que se contentan con dejar a los Kugath deambular por el bosque dentro de los límites de los signos tabu. Cuando los individuos supuestamente protegidos penetran demasiado en el bosque, los Elfos quitarán el talisman tras capturar a su portador y lo dejarán en el límite de la zona tabu. Esto lleva inevitablemente a los chamanes a creer que la persona dejó caer el talisman y se aventuró más allá de los signos sin su protección.

**Política y Poder:** La autoridad dentro de la tribu Kugath recae sobre la mujer más anciana de la familia gobernante. La palabra de la matriarca es ley y sus juicios son la última palabra en la justicia Kugath. El castigo a los culpables de romper la ley Kugath suele ser suave, aunque hay miembros de la tribu que han sido condenados a muerte por crímenes serios como el asesinato. Una sentencia de muerte habitualmente implica ostracismo y la persona es dejada en el bosque, fuera de los signos tabu de la aldea. Los Elfos no están contentos con ser los verdugos involuntarios de la ley Kugath, pero este castigo es lo bastante infrecuente como para que nunca hayan estado lo bastante furiosos para actuar violentamente.

### **LEST (Do. Desembocadura fluvial)**

En el Mar Interior, la legitimidad es una cuestión de perspectiva y en ningún lugar es esto más evidente que en la ciudad portuaria de Lest. Para las familias de

mercaderes de Folyavuld, Lest es un refugio para piratas, criminales y asesinos que merecen la horca. Sin embargo, para los ciudadanos de Lest los capitanes de las naves que fondean aquí son héroes, bravos rebeldes contra la política imperialista de Folyavuld que recuperan en comercio que pertenece por derecho a la gente de la costa sur. Al mismo tiempo, los corsarios que actúan desde el cercano Scarakikot y se llaman a sí mismos cazapiratas son considerados en Lest la peor clase de plaga: cazadores de recompensa sin honor. Para los marineros de Lest (comerciantes, mercenarios y piratas por igual) esta es la gran dicotomía de sus vidas: si llegar a puerto propio significa volver ricos y ser bienvenidos como héroes, el ser atrapados por los barcos de Folyavuld implica terminar al extremo de una cuerda.

**Historia:** La desembocadura del Aguada de Guerra ha albergado una aldea de pescadores Donath desde que el Hombre se asentó en Rhûn. La puesta de huevos primaveral del esturión ha sido considerada un valioso recurso que de por sí justifica el emplazamiento de una aldea en la desembocadura. En el 572 T.E., un mercader de Burh Armenrik llamado Freolof contactó con los Donath en la desembocadura del río y se alcanzó una alianza comercial y de mutua defensa. A través de largos años de asociación, la presencia de Hombres del Norte en la emergente ciudad de Lest creció hasta que en el 865 T.E., se escribieron nuevos estatutos para la ciudad. En ellos, la tradicional autoridad Donath conservó tres asientos en un consejo de cinco recién creado. Los otros dos eran poderosos mercaderes locales nombrados por el Maestre de Burh Armenrik. Aunque la ciudad seguiría siendo independiente de la capital Ibotithiuda, lazos económicos y culturales los unían estrechamente. A medida que la enemistad entre los Ibotithiuda y Folyavuld crecía, las gentes de Lest también aprendieron a ver a los marineros de Folyavuld como enemigo más que como rivales.

A principios del siglo diecisiete de la Tercera Edad, los primeros corsarios recibieron autorizaciones del consejo de Lest. Estas licencias eran una respuesta al desarrollo de Kelepar por Folyavuld, que estaba afectando el comercio de bienes de contrabando de Mistrand entre Dilgul y Lest. De pronto, los comerciantes de Burh Armenrik fueron marginados en los mercados de especias y cerámica de Dor Rhûnen. Los beneficios de estas mercancías desaparecieron y la piratería parecía ser la única oportunidad para que los mercaderes Ibotithiuda salvaran sus negocios. Desde entonces, los piratas más poderosos han jugado un papel cada vez más activo en Lest.

**Los Habitantes:** La mayoría de los habitantes de Lest son de ascendencia Donath. Viven de modo tradicional: pescando, fabricando y vendiendo botes y transportando mercancías de punta a punta del mar. La

ciudad es mantenida por una campiña repleta de granjas a lo largo de la orilla opuesta del Aguada de Guerra. La región Donath de Dacranamel (Do. Tierras Verdes) son una de las pocas zonas verdaderamente fértiles de Gathod y los granjeros locales traen sus carretas llenas de grano y otros productos a la ciudad cada mañana. Otros visitantes frecuentes de la ciudad son los cazadores Bergothiuda que merodean por los agradables bosques de las faldas meridionales de la Columna de Uldona. Las pieles, cuero y carne que traen a los mercados de la ciudad ayudan a vestir y alimentar a los ciudadanos. A cambio, los Bergothiuda compran armas y herramientas de superior hierro Ibotithiuda.

**Política y Poder:** El mayor lazo entre los mercados de Burh Armenrik y Lest es la ausencia de aranceles entre ambos lados, de modo que cargamentos descargados en Lest pueden ser llevados en barcaza o carreta a Burh Armenrik y desde ahí llevados en caravana a Thorondir sin llegar a cambiar de manos. Esto permite a los comerciantes maximizar beneficios y competir así con los comerciantes Folyavulda que disfrutaban de muchas otras ventajas. Esto también ha contribuido a hacer borrosa la línea entre corsario/pirata y mercader legítimo, pues hombres que se hicieron ricos capturando naves mercantes Folyavulda están en la actualidad en el negocio de las caravanas en Burh Armenrik más que vendiendo su botín en los muelles de Lest. La política gremial tiende cada vez más a decidirse en reuniones informales de piratas en la zona del puerto. Es solo cuestión de tiempo el que algún pirata influyente lleve a cabo la conversión de líder pirata a representante en el consejo de la ciudad.

## 11.0 LUGARES DE INTERES

### 11.1 NURUNKIZDIN

Bajo los elevados picos centrales de Pinnon Rhûn está el reino enano de Nurunkizdin. El reino Enano fue fundado a comienzos de la Segunda Edad sobre las ruinas de una mansión Enana anterior que fue arruinada durante el cataclismo provocado por la Guerra de la Colera. Nurunkizdin es pequeña en comparación con otras mansiones Enanas, pero compensa en belleza lo que le falta en tamaño. Una rama del seriamente menguado pueblo de Thelor mora bajo la montaña que llaman Hathur na-bunderok (Kh. Cabeza Nublada) y los picos que la rodean. Los Enanos comparten su reino con una poderosa tribu de trasgos que se llaman a sí mismos Uruk Marzguram (Or. Orcos de la Calavera Aplastada). Los trasgos dominan el tercio septentrional del reino y hacen la

guerra continuamente al pueblo de Thralin para dominar las tierras altas.

Las entradas al reino tienen la forma de hermosas torres que los Enanos llaman Bundusulzinbar (Kh. Cuernos nublados). Las dos torres más al sur están controladas por los Enanos y llevan a través de una rampa y una escalera en espiral a las magníficas salas del pueblo de Thralin. La más impresionante de las torres es Kabrisulzinbar (Kh. Cuerno del lago) situada en una isla rocosa en un lago alpino al sur de Hathur na-bunderok. Un hermoso puente sobre las aguas gelidas del lago conecta Kabrisulzinbur con la única carretera que une Nurunkizdin con el mundo exterior. Mantener la carretera abierta y libre de incursiones de trasgos es una labor constante para los Enanos.

El reino en sí mismo es una maravilla de artesanía Enana. Cada sala y corredor está esculpido con escenas que se aprovechan del relieve natural de las rocas de alrededor para dar textura y color a la obra. Las cámaras suelen tener varios niveles con balcones a diferentes alturas que se pueden alcanzar mediante escaleras escondidas detrás de puertas trabajadas para encajar con la temática decorativa de la estancia. Estos balcones también sirven como plataformas para los arqueros en la defensa de las salas del reino en caso de ataque.

#### Gaurblog Lug

La más septentrional de las Bundusulzinbar está controlada por los trasgos y lleva el nombre de Gaurblog Lug (Or. Torre de rojo sangriento). Los trasgos han ensuciado la belleza del sector norte del reino escarbando sus propias y torpes cavernas para albergar a su vasta población. El reino orco es una horrible perversión del aprecio por el arte y la belleza natural de los Enanos. Los trabajos de los artesanos Enanos han sido obscenamente alterados para reflejar las tendencias malignas y violentas de la personalidad orca. Las estatuas están decapitadas y salpicadas de sangre y los grabados de bestias y aves grotescamente alterados. Los orcos tienen sus peculiares habilidades en el trabajo de la piedra y muchos de estos espectáculos son realmente aterradores para cualquiera que no sea de los suyos.

Como cualquier otro cubil orco en la Tierra Media, las salas bajo Gaurblog Lug son pasto del caos. La violencia es brutal e irracional entre los trasgos y el poder descansa en manos de los que son capaces de las peores brutalidades y los planes más siniestros. Lo único que impide que los trasgos se autodestruyan periódicamente es la influencia de Oraishapek el Desposeído, quien a menudo pasa algún tiempo en Gaurblog Lug y dirige directamente las acciones de los orcos.

## LA SUPERFICIE.

**1. Kabrisulzinbur.** Esta torre actúa como entrada principal a Nurunkizdin. La torre se levanta en un islote rocoso en medio de un lago de aguas gelidas. El lago es alimentado por arroyos de montaña que bajan desde el macizo central de Pinnon Rhûn y sus aguas son extremadamente frías. Un solo puente cruza la distancia entre el islote y la orilla del lago, haciendo la torre fácil de defender. Los trasgos no han tenido la audacia para intentar un asalto de la torre, pues esta está bien protegida por los Enanos. La torre se levanta más de treinta metros y proporciona una buena panorámica de la carretera que serpentea por las faldas de Hathur na-bunderok. La carretera lleva a una magnífica puerta tallada para parecerse a un gran yelmo Enano con cuernos.

**2. La Bundusulzinbur del Sur.** Esta torre da acceso al mas meridional de los centros de población enano. Se levanta en el costado de una montaña que los Enanos llaman Shazril (Kh. El Yunque) por su perfil achatado. Como las otras, esta torre lleva mediante escaleras espirales y rampas al reino Enano. No hay carretera que lleve a la torre y sus portones están muy bien disimulados, por lo que parece no haber modo de entrar en la torre.

**3. Gaurblog Lug.** Esta es la más septentrional de las tres Bundusulzinbar que da acceso a las cavernas de los Uruk Marzguram. Las puertas disimuladas que llevaban al interior de la torre han sido sustituidas por un portón bien defendido aunque de construcción algo tosca. La torre tiene una apariencia ruinoso desde el exterior y la planta baja está hecha un estercolero, como cabe esperar de una madriguera Orca. Sin embargo, los niveles superiores están ocupados por sirvientes humanos de Oraishapek y se mantienen muy limpias. El Desposeído tiene estancias en el nivel superior de la torre para sus estancias entre los trasgos. El cuarto del Desposeído es opulento, lleno de toda clase de artefactos del pasado de Oraishapek. Reside en la torre aproximadamente una tercera parte del tiempo.

**4. Kablik-Madur.** Esta es la derruida entrada a las antiguas estancias Enanas de Kablik-Madur, excavadas por el pueblo de Runin en la Primera Edad. Este antiguo reino Enano fue destruido por los terremotos al final de la Primera Edad y han permanecido vacías desde entonces. La entrada está oculta bajo varias toneladas de tierra corrida y no ha sido descubierta por Orcos o Enanos. Los tesoros que podría haber entre las ruinas de tan antigua mansión Enana, el mundo podría ignorarlo siempre.

**5. Atalaya sobre la Carretera Comercial.** Una plataforma habilmente disimulada domina la carretera mientras trepa por las faldas del Hathur na-bunderok. Dos exploradores Enanos suelen hacer guardia aquí

para avisar al reino de que hay visitantes acercándose por la carretera. Ver 7 más abajo.

**6. Hathur na-bunderok.** Los Enanos no llaman a este gran pico Cabeza Nublada simplemente porque su cima suele estar oculta por las nubes. La montaña es en realidad un volcán inactivo que ha expulsado gases ocasionalmente. El humo de las forjas Enanas más abajo es conducido hasta el cráter del volcán de modo que desde el exterior parece que está activo.

## NURUNKIZDIN

**1. Las Camaras Solares.** Estas camaras tienen grandes escaleras y rampas que llevan hasta las Bundusulzinbar. Son estancias inmensas y de muchos pisos con grandes ventanas en el techo que permiten la entrada de rayos solares en las camaras. Las Camaras Solares tienen muchos balcones en las paredes que, de nuevo, permiten a los arqueros disparar proyectiles contra aquellos enemigos que pudieran intentar bajar por las escaleras para acceder al reino por este camino. Las Camaras Solares suelen servir como lugares de encuentro y de ocio para los Enanos de Nurunkizdin.

**2. Centros de población.** Estos tres complejos contienen las residencias de los Enanos. Las casas más septentrionales albergan a los clanes más cercanamente emparentados con el Rey, mientras las otras dos son para el grueso de la población del reino. Muchas de estas salas han permanecido desocupadas desde la tragedia del 1423 T.E. y solo han vuelto a ocuparse a medida que se recupera la población Enana.

**3. Salas de Forja.** Cada una de estas salas sirve de origen para un complejo de pasadizos mineros. Asimismo cada una tiene salas que desde la cámara principal llevan a las forjas del reino. Estas salas fueron una vez el centro existencial de los Enanos de Nurunkizdin, pero han perdido importancia desde el último ataque de la plaga de las Bilak-Khald. Con todo, la minería y el forrajeo siguen siendo actividades importantes en el reino y estas camaras suelen estar en actividad.

**4. La Escalera que Fluye.** El agua del lago situado por encima ha excavado estas camaras en su paso a través de los estratos de las tierras altas centrales. Los Enanos han excavado escalinatas, puentes y parques alrededor del canal de agua que fluye a través de la cámara, convirtiendo este lugar en bello y relajante. La luz de colores de gemas fluorescentes se refleja en el agua y el juego de luces y sonidos en estas estancias puede ser hipnotizador. Los Enanos se han tomado grandes molestias para moldear cada caída de agua, escalon y estatua. La última cámara es un gran lago subterráneo alimentado por una caída de agua de varios cientos de metros. Una larga escalinata conduce a unos estantes situados detrás de la base de la cascada. En el lado más occidental de la cámara, el agua fluye hacia el exterior de la misma por un pasaje subacuático a

traves del que continua su camino hacia abajo. Aunque muchos han intentado descubrirlo, nadie sabe a donde conduce este último pasadizo. Ha habido que lamentar la perdida ocasional de jovenes descuidados en esta estancia, pues el agua es fria y fluye velozmente.

**5. La Sala del Rey.** El rey de Nurunkizdin preside las reuniones formales y celebraciones en esta gran camara. La Sala es de muchos pisos de altura y esta sustentada por grandes columnas talladas a imagen de reyes pasados del linaje de Thelor. La camara esta separada del resto del reino por una grieta cruzada por varios puentes estrechos.

**6. El Gran Cono.** Este lugar es el más magnífico del reino Enano. Es el cono volcánico del ahora extinto Hathur na-bunderok. Largas escalinatas trepan por la roca del interior del cono para llevar hasta los palacios familiares del pueblo de Nurunkizdin. Cada complejo familiar tiene balcones que dominan el propio cono. Las luces de las casas se mezclan en el centro con la palida luz verde de una inmensa piedra Bilak-Khald (variedad no letal) suspendida en el centro del cono por tres grandes cadenas ancladas en lo alto de la pared. Todo el cono central esta bañado en la palida luz verdosa de la piedra. Es a traves de los pocos visitantes del reino que han visto el Gran Cono por los que Nurunkizdin ha recibido el nombre de Dol Calemir (S. Colina de la Piedra Verde) por el que a veces se le conoce en el Oeste.

Las familias de Nurunkizdin usan las camaras del Gran Cono con diversos propositos. Cada una contiene una capilla familiar a Aule y las criptas funerarias del clan. Además, muchas tienen grandes estancias usadas para celebraciones y a veces como residencias.

**7. Atalaya sobre la Carretera Comercial.** Un largo y ventoso pasaje conduce a la atalaya que permite a los Enanos conocer con antelación que sus visitantes se acercan por la carretera. Dos centinelas montan guardia aquí. Ver 5 más arriba.

**8. Minas de las Bilak-Khald.** Estas son las minas que tanto dolor han causado a lo largo de la historia de Nurunkizdin. Las minas estan envenenadas por las Bilak-Khald malignas (ver sección 9.0 para una exposición detallada de los poderes de las Bilak-Khald). Han estado cerradas desde la tragedia del 1423 T.E. y el Rey ha prohibido su reapertura.

**9. Camaras de guardia.** Cada una de estas camaras cumple la doble función de proporcionar descanso a los que viajan por los empinados caminos que unen las cuatro esquinas del reino y proporcionar vigilancia sobre estos remotos pasajes. Estas camaras estan diseñadas para impedir a un enemigo pasar de un corredor a otro. Estan diseñadas de forma similar al portón de un castillo, con camaras sobre los pasadizos por los que los defensores pueden arrojar aceite hirviendo sobre los atacantes. Hay varios rastrillos en cada habitación que pueden ser bajados para atrapar a

los atacantes en una zona de modo que se les pueda matar con proyectiles o aceite. Los guardias que atienden estos lugares estan bien entrenados y se mantienen en constante alerta frente a posibles problemas creados por los Orcos.

**10. Pasadizos de ataque.** Estos tuneles han sido excavados por los Orcos en previos intentos de quitar partes del reino a los Enanos. En cada caso, los Enanos detuvieron el ataque y sellaron los corredores que habían sido comprometidos.

**11. Pasadizo de ataque de Oraishapek.** Este tunel de ataque ha sido preparado recientemente para el asalto contra el reino Enano que Oraishapek ha ordenado recientemente. Su plan es reabrir los pasadizos de las Bilak-Khald y robar algunas de las piedras malditas. Ver sección 12.0 para más detalles.

**12. Gaurblog Lug.** Esta camara fue una vez una de las magnificas Camaras Solares, pero ha sido mancillada por los trasgos de Gaurblog Lug. Esta camara es ahora empleada por Oraishapek para hablar a sus sirvientes trasgos. El Desposeido domina a sus malvadas fuerzas desde uno de los majestuosos balcones que una vez fueron usados con propositos más gratos. Hay escleras en las paredes que conducen hasta la torre.

**13. Madrigueras orcas.** Los orcos han tomado estas antiguas viviendas Enanas y las han convertido en lugares en donde solo un trasgo viviría. Las residencias son atestadas e infectos agujeros de basura.

**14. Sala de Gabmog.** Esta sala grande y torpemente tallada es la sala del trono de Gabmog el Lerdo, señor de los Orcos de Gaurblog Lug. Desde aquí, Gabmog gobierna con escaso acierto a los Orcos, prefiriendo incrementar su riqueza a expensas de posibles usurpadores de su trono. Gabmog se inclina ante Oraishapek cuando el Desposeido esta presente. Sin embargo, Oraishapek raramente baja por debajo de la Camara Solar y las salas inferiores estan completamente bajo el puño de Gabmog.

**15. Salidas orcas.** Estos tuneles han sido excavados por los Orcos para permitir la salida por zonas distintas a la puerta principal en Gaurblog Lug.

**16. Madrigueras orcas.** Estos tuneles fueron excavados por los Orcos para hacer más sitio a su creciente población y desplazar mano de obra cerca de la veta de hierro descubierta. Los cubiles estan organizados alrededor de una gran area comun. Los tuneles a cubiles individuales salen de la caverna central. Las dos cavernas grandes meridionales se usan para la limpieza del mineral de hierro y la forja de armas. Las armas forjadas aquí son usadas por toda la población de Gaurblog Lug.

**17. Kablik Madur.** Estas antiguas cavernas son parte del antiguo reino del pueblo de Runin. Ver 4 más arriba.

**18. Cavernas de exploración.** Esta caverna se ha excavado en el límite norte del macizo. Aunque los Orcos no tienen modo de saberlo, están cerca de abrir una entrada a las cavernas de Kablik Madur.

## 11.2 SCARAKIKOT

Escondida entre las islas rocosas de la Parta Rokantha, a la sombra de las montañas de la Columna de Uldona que se elevan directamente del Mar, esta la ensenada de Scarakikot. Esta ciudad está construida dentro de una plataforma natural excavada en las faldas de las montañas costeras por el veloz Fehiz-kimos (Fo. Espuma de agua blanca), un arroyo gelido y de aguas cristalinas que desagua en el Mar. La mayor parte de las edificaciones de Scari son bien adyacentes al arroyo o al borde de la ensenada, donde la pendiente del terreno es menos pronunciada. El resto del terreno se eleva abruptamente para reunirse con las paredes acantiladas que lo rodean de modo que la mansión Rhidon, que está prácticamente al pie de los acantilados, contempla toda la ensenada desde arriba. Solo las torres de señales, construidas sobre lo alto de los acantilados, tienen una mejor vista de este recinto natural.

### Entrando en la Ensenada

Berul Rhidon, fundador del asentamiento de Scari, a menudo se maravilló de su buena suerte al dar a la primera con el canal de acercamiento en su primera aproximación a la rada. Es muy fácil salirse de la seguridad del canal y sentir las amorosas caricias de los arrecifes presentes en los bajos. El canal en sí mismo es muy profundo, pero muy estrecho y todos salvo los nativos más experimentados contrataran a uno de los guías de la ensenada que navegan por la boca de la ensenada para pilotar sus naves hasta los muelles de la ciudad. Para los que saben usarlas, las cuatro torres de posición de la ciudad señalan claramente el canal. Uno se queda justo en medio entre la torre del Islote de las Gaviotas y el más occidental de las dos torres en los acantilados del lado este de la ensenada. El único giro hay que darlo cuando la nave pasa directamente entre la torre más oriental y la única torre del lado oeste de la rada. Los pilotos más experimentados pueden lograr esto incluso con poca luz, siempre que las señales de las torres estén encendidas.

### DISPOSICIÓN

**1. Casa Rhidon.** Esta es la mayor y más impresionante edificación de la ciudad. El señor Rhidon administra la ensenada desde su residencia, escuchando disputas y celebrando audiencias en la gran sala del primer piso. Más de la mitad de los

guardias de la ciudad están acuartelados permanentemente aquí.

**2. Plaza del Ahorcado.** Esta pequeña plaza recibe su nombre del castigo más frecuente para los piratas lo bastante desafortunados como para ser llevados ante el señor de Scari. Aunque ocasionalmente un pirata pueda comprar su salvación, la inmensa mayoría pierde sus vidas en los patibulos que se levantan en el centro de la plaza.

**3. La Carcel.** Guardada en todo momento por cinco soldados, los sospechosos de piratería son retenidos aquí hasta que se les concede una audiencia ante el señor Rhidon. Una vez sentenciados, el castigo se suele ejecutar rápidamente.

**4. Sala del Maestre de la Ensenada.** La segunda mayor estructura en la ciudad, desde la que el Maestre de la Ensenada garantiza los intereses del Señor del Reino y su flota. Los almacenes adyacentes contienen suministros por las naves del reino que frecuentan este puerto.

**5. La Serpiente Saciada.** Con diferencia la taberna más problemática de la ciudad, la Serpiente está siempre llena de marineros, soldados, capitanes y artistas. Toda clase de negocios se realizan en las salas privadas que se ofrecen, incluyendo las reuniones de un informal consejo de cazapiratas.

**6. El Escondrijo de la Gaviota.** Mucha de la gente que viene a Scari preferiría evitar la peligrosa zona portuaria por la que la ciudad es conocida. Para ellos, el Escondrijo de la Gaviota, una posada cara pero tranquila, ofrece una noche de descanso.

**7. Residencia de Djerul el Vidente.** Los ojos y oídos de Yanos Kosvar en la ensenada. Ver sección 13.1.1 para más detalles.

**8. Fehiz-kimos.**

**9. Las Torres de Posición.** La torre a (torre del Islote de la Gaviota) y la c forman una línea visual y la b y la d otra. Las torres en lo alto del acantilado pueden alcanzarse mediante escalinatas que suben el precipicio en dos puntos.

**10. Meszepar.** Esta comunidad situada en el lado más alejado de la ensenada alberga a los pescadores de Scari. La playa aquí es arenosa y los botes pesqueros de poco calados son dejados en la misma orilla. Meszepar es casi una ciudad por sí misma y sus habitantes solo cruzan la rada para vender las capturas del día y hacer compras en el mercado de Scari.

## 11.3 SZREL-KAIN.

Una mañana de navegación hacia el norte desde la desembocadura envuelta en nieblas del Fola Salenin le lleva a uno a Szrel-Kain, capitán de Folyavuld. Para muchos visitantes, esta primera visión de la ciudad suele dejar el recuerdo más duradero: la luz de la mañana reflejada en la cúpula de la Sala del Señor del Reino y los numerosos botes de la ciudad llenando los

canales que cruzan puentes arqueados. Las mismas islas parecen obras escultóricas con el empedrado, las paredes de los edificios, los faroles y los puentes hechos todos de la misma piedra. Esto es, por descontado, una falsa impresión, pero revela el orgullo que sus residentes sienten por la apariencia de su ciudad.

Cuando el sol se pone, las calles del distrito de Nolk-siget (Fo. Ocho Islas) se iluminan con un centenar de faroles y el vino fluye en cada taberna y posada. La mayoría de viajeros en Rhûn septentrional y Rhovanion estarían de acuerdo en que pocos lugares pueden igualar el ambiente de Szrel-Kain y bastantes buscarán razones para volver.

### **Viaje por la Ciudad**

Dado que la mayor parte de las estructuras en la orilla del río o el distrito Nolk-siget tienen acceso directo a los muchos canales de la ciudad, los caballos y otros animales están prohibidos en estas partes de la ciudad. Los vendedores arreglan el transporte en bote de sus mercancías desde los almacenes de la Ciudad del Mercado a los muelles de descarga más cercanos al domicilio o lugar de trabajo del comprador. En los pocos casos en que estos muelles no están cerca de la dirección del comprador, se usan carretillas de mano para el transporte de los productos hasta su destino final. Esta costumbre ha contribuido en gran medida a la reputación de Szrel-Kain como ciudad limpia que limita la cantidad de desperdicios en las calles.

Los residentes ricos y los visitantes que no conocen los caminos suelen hablar a un Evezamber (Fo. Barquero) para que les transporte por la ciudad en Csonak (Fo. Barca larga), un bote pequeño y estrecho que puede ser impulsado con remos o pertigas por los canales de la ciudad. Esto es lo más conveniente para todos los implicados, ya que los canales de la ciudad son anchos y las calles estrechas. Los viajeros que llegan por tierra, pero se alojan en los distritos de la orilla encontrarán numerosos establos con mucho sitio para guardar sus animales.

### **Distrito del Transbordador**

Establecido a comienzos de la Tercera Edad, el Distrito del Transbordador es la sección más antigua de Szrel-Kain. La vía Eдру es la única calle pavimentada de la zona y cuando un rebaño grande cruza el río el andar por ciertas calles es, literalmente, un asunto resbaladizo. En el extremo occidental del Distrito del Transbordador está el mercado de ganado, que atrae viajeros de la campiña circundante a la ciudad dos veces al mes. Gran parte de la tierra que rodea el lado oeste de la ciudad está dedicada a corrales y pastos en los que mantener a los animales hasta su venta.

### **Distrito Nolk-siget**

El Distrito Ocho Islas es la zona de Szrel-Kain por la que la ciudad se ha ganado su reputación. Estas islas son el hogar de los más ricos residentes de la ciudad y

algunas de las viviendas que se pueden encontrar aquí son verdaderamente palaciegas. La mayor parte de los edificios de este distrito son de al menos dos pisos de altura y casi todos están hechos de piedra. Las calles están empedradas con zanjales de piedra para dirigir el agua residual a los calanes y faroles que albergan lámparas de aceite que los hombres del Señor del Reino iluminan cada noche. Como todos los Folyavuldok, la gente del Distrito Nolk-siget es amante de la buena comida y el vino y se pasan muchas noches buscando el bocado perfecto. Se dice en otros puntos de la ciudad que por la mañana la niebla del río no es lo único que oscurece la vista de la gente de Nolk-siget.

### **Distrito de la Pesca.**

La pesca es uno de los oficios más viejos entre la gente de Folyavuld y los residentes del Distrito de la Pesca de Szrel-Kain son de los mejores de todo el país. Cada mañana una auténtica flota de barcos pesqueros dejan sus muelles en el más meridional de los distritos, cada uno en ruta hacia su lugar preferido. Los Folyavuldok han estado pescando en la desembocadura del río durante cientos de años y son expertos en coger sus recursos. A primera hora de la tarde, muchos pescadores ya han vuelto y enseñan sus capturas en los Muelles del Pescador. Realmente, la mayor parte de la comida en Szrel-Kain viene del río, bien en forma de pescado, bien en forma de las reputadas sopas de mejillones o almejas por los que son famosos los Folyavuldok.

### **Ciudad del Mercado.**

Ciudad del Mercado es de lejos el mayor de los distritos de la ciudad. Es una zona muy diversa de la ciudad que contiene al grueso de los comerciantes de la ciudad y el mayor mercado al aire libre del reino. Uno puede pasar toda una tarde pasando de tenderete en tenderete del Gran Mercado y no ver todo lo que está a la venta. En realidad, gran parte de lo que se vende en el Gran Mercado es guardado en los muchos almacenes de la orilla y pueden enviarse a la residencia o negocio del comprador por un pequeño extra. Las frecuentes patrullas de la guarnición de la Torre Prisión controlan el mercado y mantienen la paz.

Otro negocio que florece en Ciudad del Mercado es el alquiler de barcos. Los capitanes y marineros pasan el tiempo en tabernas cerca de la orilla, esperando conseguir un contrato para llevar mercancías a otra parte del reino. Tabernas y mesones como la Carpa Sonriente o el Castillo de Popa son bien conocidos por su clientela marinera y la gente de las cuatro esquinas del reino acude buscando desde pasaje a través del mar hasta el transporte de vino Fola Salenin arriba.

## **DISPOSICIÓN.**

### **1. Sala del Señor del Reino y Camaras del Consejo.**

Estas camaras son el centro de la actividad política del

reino. Las camaras del consejo estan abiertas a cualquiera con suficiente dinero o influencia para comprar su acceso. A pesar de que esta camara semicircular tiene casi cincuenta asientos, el público a menudo aumenta tanto que tiene que permanecer en pie. Cinco asientos permanentes en una tarima en la pared trasera de la camara se reservan para cuando las autoridades tribales decidan presentarse. La Sala del Señor del Reino es la residencia personal de este cuando se encuentra en Szrel-Kain. El palacio incluye una camara de audiencias desde preside los juicios de los acusados de crímenes contra el reino. El edificio tiene amplios espacios verdes a su alrededor con jardines versallescos en el oeste. El amplio muelle al este del palacio es de uso restringido a los agentes del Señor del Reino.

**2. Transbordador del Fola Salenin.** Este transbordador es en realidad una serie de barcas presentes en los grandes muelles de la zona para el transporte de viajeros y ganado desde Szrel-Kain hasta la otra orilla. La carretera al otro lado va a lo largo del Ulumur hasta la capital Logath de Sadvar. La tarifa es de 1 moneda de cobre por un viajero y su montura, aunque se verá obligado a esperar hasta que la barcaza este por lo menos medio llena antes de que salga.

**3. Mercado de ganado.** El mejor ganado vacuno, bovino y caballar de la región se puede encontrar aquí al precio adecuado. Todo el ganado procede de los pastos Logath al norte.

**4. Torre prisión.** La guarnición es la única fuerza policial de la ciudad. Cincuenta de los mejores hombres del Señor del Reino patrullan la ciudad y vigilan a los enemigos del reino en prisión.

**5. Torre del Maestre de la Ensenada.** Desde el piso superior de esta torre de piedra de tres alturas, el Maestre de la Ensenada contempla la orilla del rio. Todos los asuntos concernientes a los muelles y la recogida de aranceles son tramitados aquí.

**6. El Gran Mercado.** Este mercado es uno de los mayores y más diversificados al este de Gondor. Si hay algo que no se puede encontrar en el Gran Mercado, habrá alguien que sabrá como conseguirlo.

**7. Puerto Militar.** Este puerto incluye los mayores muelles de la ciudad, barracones para los marineros e infantes de marina cuyas naves esten en el puerto y una torre de piedra de dos pisos que alberga las dependencias administrativas del Gazda Menedek.

**8. La Propiedad Edru.** Esta augusta mansión fue construida en el siglo trece de la Tercera Edad por arquitectos de Gondor. Su tamaño y esplendor no tienen parangón fuera de Gondor en lo que a residencias personales se refiere.

**9. La Plaza de Kadar.** Esta estatua de ocho metros de altura representa a Droza Kadar, primer Señor del Reino de Folyavuld, dirigiendo un ataque contra la ciudad de Szrel-Arkasa. Su atuendo y armamento es

simbolico: viste el atuendo de un esclavo campesino Gargath, lleva el tradicional escudo oval de los Donath y blande una lanza que en realidad es el mango quebrado de una lanza de caballería Szreldorn.

**10. Sala de las Palabras.** Un teatro al aire libre.

**11. El Esturión Plateado.** Una casa de vinos conocida por sus precios ridiculos y los tejemanejes en la trastienda que empujan la politica de las reuniones del Consejo.

**12. Muelles del Pescador.** Se pueden adquirir toda clase de pescados y mariscos frescos del rio y el estuario.

**13. Gremio de los Mercaderes de Vino.**

**14. Estancias de Mertol Kosov.** Aunque no es el único gyogul (Fo. Sanador) de la ciudad, Mertol es el más experimentado. Es siempre la elección de los nativos más ricos y, en consecuencia, solicita elevados precios.

**15. El Castillo de Popa.** Una taberna y posada frecuentada por los capitanes locales en busca de trabajo.

**16. La Carpa Sonriente.** Probablemente la taberna más escandalosa de la ciudad, siempre llena de marineros que contratar.

**17. El Fatigado Vagabundo.** Una posada que atrae a los viajeros que recorren la Gran Ruta. Los precios son modestos y la calidad sorprendentemente alta.

**18. Posada Vistas al Rio.** Esta posada es la más popular entre los mercaderes que estan temporalmente en la ciudad. Al estar en el Distrito Ocho Islas, la bodega esta abierta hasta muy tarde y los visitantes suelen perderse las reuniones matutinas.

**19. Residencia de Grigor Dolon.** Un notable aristocrata y miembro del gremio de Mercaderes de Vino, Grigor es también el lider en Szrel-Kain del Vizater-dyzo (Fo. El culto del Glorioso Retorno). Al igual que la mayoría de las casas nobles en las Ocho Islas, la propiedad Dolon es magnífica.

**20. La Gran Ruta.** La Gran Ruta es la principal carretera de Folyavuld y conecta Szrel-Kain con Riavod antes de continuar hacia el sur a traves de las tierras altas Donath antes de penetrar en las llanuras abiertas de Rhovanion oriental. Hacia el norte, la Gran Ruta va paralela al rio a traves de la zona en torno a Ilanin bajo control Sagath y hasta las mismas puertas de Burh Mahrlinge.

**21. La carretera Edru.** Esta carretera lleva hasta la campiña Edru y es la ruta por la que la mayoría de las familias Edru llevan sus excedentes al mercado. Esta carretera se cruza con la Gran Ruta en la plaza de Kadar y continua hacia el norte por parques boscosos antes de volver a la ciudad en el Distrito del Transbordador.

## 12.0 LA SIMIENTE PERFECTA

Durante varios cientos de años, Oraishapek el Desposeído ha trabajado para reducir el poder e influencia que Folyavuld disfruta sobre los pueblos de Rhûn. Recientemente ha empezado a subvertir a los aliados Logath de Folyavuld y trabajado con su colega meridional Nemol en el desmantelamiento del gran imperio comercial de Folyavuld. Alentado por sus éxitos en estos frentes, el Desposeído busca ahora un ataque directo al bienestar de la Tierra de los Ríos.

Escondidas en las rugosas tierras altas de Folyavuld hay tres ciudadelas sagradas que guardan la salud y prosperidad de la Tierra de los Ríos. Son los santuarios de la Gyogarasag (Fo. Sociedad de Sanación), adoradores de la Madre Tierra Aldena y protectores del legado de las Ent-mujeres (para más información, ver FOLA SALENIN en la Guía). Durante cientos de años los cuentos infantiles han atribuido a estos santuarios la fertilidad de los campos del reino, pero pocos reconocen la verdad en estas antiguas historias. Los muros de cada santuario encierran un antiguo jardín plantado por las Ent-mujeres. La fertilidad mágica del suelo que trabajaron imbuyendo de poder las aguas puras de los manantiales del santuario y diseminando este poder por las tierras a orillas del Uldona.

Oraishapek solo ha comenzado a reclutar defectores para su oscura causa en las ciudades del reino durante el último siglo. Estas almas desdichadas se sienten engañadas u olvidadas por el reino, algo nada infrecuente en las ciudades de las tierras bajas. Antes que rebajarse a las tareas menores disponibles para ellos, se han abierto a la sombra en busca de salvación. Denominándose el Vizater-dyzo (Fo. Culto del Glorioso Retorno), trabajan en la sombra de las ciudades, reuniendo información para su maestro y planeando su ascensión al poder. Es a través de estos oídos como Oraishapek se ha enterado del legendario poder de las ciudadelas de la curación. Ha trabajado años en el desarrollo de un maligno plan destinado a mancillar las aguas de los manantiales sagrados y ahora esta en marcha la ejecución de su malvado plan.

El plan del Desposeído depende de un mito que ha escuchado concerniente al reino Enano en la Columna de Uldona, Nurunkizdin. El cuento dice que una vez los Enanos fueron un pueblo mayor, que cavaban profundamente bajo el corazón de las montañas para revelar los secretos de la tierra. Lo que encontraron allí, fue una fuente de gran poder que envenenó el mismo aire del reino y obligó a los Enanos a cerrar sus minas. Incluso ahora, se dice que el poder permanece bajo el Reino Enano, la perfecta y maligna simiente

que el Desposeído pretende plantar en los jardines de Folyavuld.

### 12.1 Episodio 1: La Carretera del Sur

Las tierras altas de Folyavuld forman una región de viñedos y mansiones palaciegas, donde una sola hacienda puede extenderse kilómetros y kilómetros a partir de la mansión. Una de estas propiedades es la Hacienda Toltalvos, situada en las laderas occidentales de la Columna de Uldona. El Señor de Casa Toltalvos gobierna un enorme señorío que se extiende al norte de su casa por viñedos, huertos y grandes campos de trigo y algodón. Como muchas familias en el altiplano, la casa Toltalvos sufrió la caricia de la Plaga y tanto el patriarca familiar como su hijo mayor murieron debido a la vil enfermedad. El único heredero que queda, Evin Toltalvos, es un aristócrata joven pero capaz.

Entre administrar su gran hacienda, cuidar a su madre enferma y representar a la familia en los eventos sociales en Killindrow, Evin ha tenido muy poco tiempo para sí mismo. Sin embargo, hace poco una joven mujer de la vecina hacienda Alila llamó su atención. Ansioso por impresionarla y rico a pesar de su edad, Evin ha decidido viajar al distante reino de Nurunkizdin para que el mejor artesano de ese reino elabore un collar de inigualable belleza. Desafortunadamente, no podría haber escogido peor momento para asociarse al reino Enano. Con los recientes cambios que la Plaga ha traído a Rhovanion, la seguridad en la Carretera del Sur no es la que solía ser y ni siquiera el inocente Señor de Toltalvos es tan inocente como para viajar a Nurunkizdin sin compañía. Se han colgado avisos en las tabernas y posadas de Killindrow que informan de que el Señor de Casa Toltalvos necesita una escolta armada. La falta de caravanas que vayan hacia el sur, acompañada por una buena suma de 70 monedas de plata por cabeza para los escoltas debería ser bastante para llevar incluso a los más orgullosos aventureros al servicio del joven noble.

#### 12.1.1 Los PNJs

##### Los hermanos Frente de Piedra

Estos cinco Enanos de las Colinas de Hierro, del reino de Azanulinbar-dum han sido víctimas de la avaricia que ocasionalmente ha llevado a su raza al mal. Amargados por que el nombre de su familia se cuente entre las filas de la nobleza y no de la realeza en Azan, el mayor ha sido tentado por las mentiras susurradas por Oraishapek y ha llevado a sus cuatro hermanos a un vergonzoso final. Por su parte en el malvado plan del Desposeído, a los hermanos se les ha prometido el Anillo de Poder de Thelor que según se dice yace

alguna parte en los pasajes de las Profundidas bajo la Columna de Uldona. A cambio, los hermanos han acordado espiar para el Desposeído, buscando la naturaleza exacta y situación de la antigua maldición de Nurunkizdin, las Bilak-Khald malignas (ver sección 10.1). Creen que el Desposeído pretende cavar bajo el reino Enano con su horda orca para desenterrar las piedras y recuperar el Anillo de Poder con el que debe recompensarlos. Han viajado a Nurunkizdin como una expedición comercial de Azan y son considerados huéspedes honrados por los Enanos de la Columna de Uldona.

### **Evin Toltalvos**

El joven señor es amable y extrovertido para un aristócrata y se unirá a los aventureros como un compañero más. Según la tradición de los montañeses, el joven señor de Toltalvos no es un petimetre que adula al patriarca Broendon, sino un habil espadachín con una fuerte personalidad y cierta experiencia en el liderazgo. Proporcionará una espada extra en la lucha, pero también chocará con la forma en que los aventureros suelen lidiar con las amenazas asumiendo el papel de líder en caso de lucha. En cualquier caso, Evin Toltalvos está de buen humor, ya que cree que conseguirá el amor de la joven dama Alila con el hermoso collar con el que volverá a casa. Lleva consigo un pequeño cofre que contiene 350 monedas de oro y tiene la intención de repartir lo que quede con sus escoltas al volver a Folyavuld.

### **Espías humanos de Oraishapek**

Estos hombres son totalmente malvados y están consagrados al servicio del Desposeído. Han aprendido a trabajar con los Orcos de su señor y saben como mandar con eficacia a estos malignos matones. Han acordado reunirse con los hermanos Frente de Piedra en el exterior de una salida supuestamente secreta de Nurunkizdin para recibir la información reunida por los espías Enanos. Aquí es donde revelarán a los Enanos el verdadero plan de Oraishapek, que es reabrir los pasadizos entre los reinos Orco y Enano y lanzar un ataque de distracción contra los Enanos, de modo que el Desposeído tenga la oportunidad de recuperar las piedras. Están listos para matar a los Enanos si reaccionan mal al cambio de planes, pero cuentan con que aceptarán.

### **12.1.2 El Escenario**

La carretera entre Killindrow y Nurunkizdin es poco más que una sinuosa senda de carretas a través de las laderas peladas de la Columna de Uldona. Poco o ningún tráfico será visible mientras el grupo recorre los pasos custodiados de la Dobok Broen. Una vez en Rhovanion, el paso del grupo podría estar marcado por los merodeadores Sagath y Asdriag, en cuyo caso

habrá problemas. Esta es la razón por la que Toltalvos ha contratado al grupo y deberían ser capaces de enfrentarse a semejante situación. A medida que se acercan al reino Enano, las probabilidades de un encuentro con los Bergothiuda, tribus de Hombres del Norte que frecuentan las zonas de colinas de la Columna de Uldona, se incrementará. Tal encuentro debería ser indigno de mención, aunque la ayuda de los Bergothiuda podría servir para rescatar al grupo de un abrumador ataque de los bandidos.

### **12.1.3 Encuentros**

Conociendo al Señor Toltalvos. El viaje desde Killindrow a la hacienda Toltalvos debería ser sencilla, dado que la campiña Folyavulda es una zona relativamente protegida. El grupo debería quedar impresionado por el tamaño y el esplendor de la mansión. Aunque Toltalvos está ansioso por empezar su viaje, el grupo deberá demostrar que son un grupo digno de la confianza del señor. Después de todo, él va a llevar una fuerte suma al reino Enano y estará a merced del grupo una vez más allá de las fronteras de Folyavuld. Con todo, debería dejarse claro al grupo que cualquiera que traicione al joven noble pasará el resto de su vida como una presa.

Interrumpiendo la Reunión. El encuentro entre los Enanos y los sirvientes de Oraishapek va a tener lugar justo junto al camino, apenas después de la puesta del sol. El más joven de los hermanos Frente de Piedra, Orin, ha drogado a los centinelas Enanos que normalmente vigilan la salida y el camino por debajo con brumas de fangorth (un líquido que si se inhala produce un profundo sueño seguido por una ligera amnesia). El explorador vigilará la reunión desde la plataforma del vigia sobre la puerta y bien podría ser el que detecte la llegada del grupo. Glavin, su hermano mayor, se reunirá con los mensajeros de Oraishapek fuera de la salida para revelarles la situación de las piedras y enterarse del verdadero plan del Desposeído. Aunque asqueado por ser parte de un ataque Orco contra sus hermanos Enanos, se dará cuenta de que está demasiado metido en el plan para escaparse y aceptará reunirse con el Desposeído durante el ataque y llevarle hasta el pasaje sellado correcto en las minas.

Un grupo que se aproxime por la carretera con sigilo debería ser capaz de acercarse lo bastante como para observar el final de la reunión, aunque probablemente no lo bastante cerca como para escuchar lo que se dice. Una vez que el grupo se percate de la extraña reunión, el grupo será detectado por exploradores Orcos o por Orin Frente de Piedra y se dará una alarma que pondrá fin a la reunión. Un explorador inoportuno bien situado que marche delante del resto del grupo podría ver la partida de los mensajeros de Oraishapek e incluso la entrada de Glavin en el pasadizo Enano y el cierre de la puerta secreta. En cualquier caso, un corto aunque

feroz ataque orco debería servir para cubrir la retirada de los conspiradores y detener cualquier intento de persecución. La puerta Enana no puede abrirse desde el exterior y es prácticamente indetectable cuando esta cerrada.

#### **12.1.4 Resultados**

El DJ tiene gran libertad en esta aventura para ajustar los combates al nivel de los aventureros. El grupo de escolta orco puede oscilar entre cinco y veinticinco y puede estar más o menos dispuesto a tomar parte en una lucha prolongada. Dependiendo del éxito de los aventureros en moverse con sigilo, el grupo podría aproximarse a Nurunkizdin con diversos grados de conocimiento. Si fueron torpes, podrían haberse enfrentado solo a los Orcos sin llegar a enterarse de nada de la reunión. En el caso opuesto, el grupo podría haber visto tanto la reunión como la huida de los Enanos, haciendo sus calumniosas palabras más creíbles al llegar al refugio Enano.

## **12.2 Episodio 2: Una Violenta Distracción**

A su llegada a las puertas de Nurunkizdin, el grupo sin duda tendrá una historia que contar a sus anfitriones Enanos. Los Enanos de la Columna de Uldona son una gente amigable y estarán más que dispuestos a empezar inmediatamente a trabajar en el encargo del noble. Sin embargo, se mostrarán reticentes a creer que un Enano se asociaría con orcos, particularmente con los despreciados Uruk-Marzguram. Consideran a sus huéspedes de las Colinas de Hierro como una gente irreprochable y ni siquiera se plantearán el que puedan estar involucrados en tan impía unión. Preferirán creer que el grupo se equivoca en su identificación debido a la poca luz en el momento del encuentro.

Pasarán dos días con los aventureros siendo tratados como invitados de honor en las estancias de los enanos. Los huéspedes son escasos e infrecuentes en Nurunkizdin y los enanos de este lugar son particularmente hospitalarios. Quizás el cierre de sus minas hace tanto y la renuncia forzosa a una parte tan grande de la riqueza potencial de su mansión en la Columna de Uldona dió origen a esta anormal actitud hacia los extranjeros. En cualquier caso, aunque no se permitirá a los aventureros ir a donde quieran, a los pocos días empezaran a cuestionar la veracidad de las viejas historias que describen a los enanos como un pueblo introvertido y lleno de secretos. La actitud de los enanos cambiará dramáticamente una vez que Oraishapek ponga a sus sirvientes en movimiento.

### **12.2.1 Los PNJs**

#### **El Rey de Nurunkizdin**

El rey enano es un joven y (desde el punto de vista enano) ligeramente avergonzante personaje. A diferencia de su gente ocasionalmente siniestra, Thulor II es gran amigo de la risotada y las bromas. Sin embargo, se tomará con seriedad la historia del grupo y se mostrará abierto a sus peticiones de continuar la investigación, si es que deciden seguir ese camino. Aunque algunos de los enanos más ancianos de la mansión lamentan el gusto de su rey por la payasada, todos son completamente leales y darán sin titubear sus vidas para salvar la de su rey una vez que empiece el ataque del Desposeído. En caso de que se encuentren pruebas tangibles que incriminen a los enanos de Azan antes del comienzo del ataque, el rey actuará con decisión. En cualquier caso, el ataque empezará dos días después de la llegada de los aventureros.

#### **Los hermanos Frente de Piedra**

Tras su reunión con los mensajeros de Oraishapek, los Frente de Piedra reducirán su actividad al mínimo. Si escuchan la historia de los aventureros, podría actuar contra ellos, particularmente si el grupo decide investigar y parece cercano a descubrir a los enanos. En el improbable caso de que se les descubra como traidores, tratarán de llegar a las minas y resistir hasta el comienzo del ataque.

Una vez que Oraishapek inicie su ataque, los Frente de Piedra tratarán de evitar ser vistos. No están orgullosos de su papel en el derramamiento de sangre enana y ciertamente no atacarán a los suyos. En cambio, si se identificarán a los orcos atacantes y buscarán a Oraishapek. Entonces acompañarán al Desposeído a los pasadizos inferiores en busca del Anillo de Thelor. No encontrarán el Anillo y morirán por exposición a las Bilak-Khald, siendo sus cuerpos sepultados cuando los paisajes sean clausurados nuevamente.

#### **Oraishapek el Desposeído.**

El Desposeído es un poderoso hechicero y comenzará el ataque contra Nurunkizdin detonando cargas mágicas para abrir los pasadizos entre los reinos orco y enano. Una vez dentro de Nurunkizdin, buscará a los Frente de Piedra y les seguirá a las minas que también abrirá con cargas. Por supuesto, no tiene la más mínima intención de cumplir su parte del trato con los enanos de Azan y una vez que tres de las Bilak-Khald estén en posesión suya saldrá de las Profundidades Inferiores, sellando el pasadizo tras de sí. Una vez a salvo entre sus orcos, Oraishapek ordenará una retirada de Nurunkizdin, contentándose con dejar a los enanos cerrar de nuevo los pasadizos.

Oraishapek comprende el riesgo que representan las piedras y ha creado una caja especial que limita el

maligno efecto de las Bilak-Khald a un radio de tres metros. Aunque así sus sirvientes no sufriran la plaga que golpeó a los enanos de la Columna de Uldona, sus cuerpos si estarán expuestos al peligro, lo que le forzará a cambiar de cuerpo casi diariamente. Por esta razón y una vez que las piedras hayan sido encontradas, Oraishapek verá ralentizada su capacidad para transportarlas, puesto que tendrá que aclimatarse a nuevos cuerpos según avance la aventura (ver sección 9.0 y 10.1 para más información acerca de Oraishapek y su Anillo de Atadura).

### 12.2.2 El Escenario

Toda esta aventura tiene lugar en las estancias de Nurunkizdin y quizás en los pasajes de las Profundidades Inferiores bajo este. Ver NURUNKIZDIN y PROFUNDIDADES INFERIORES, así como la sección 11.1 para más detalles.

### 12.2.3 Encuentros

Investigando a los Enanos. Para un grupo de aventureros que no vió demasiado en el Episodio 1, cualquier investigación acerca de los hermanos Frente de Piedra será corta y poco concluyente. Un grupo con cierto conocimiento podría proporcionar las pistas suficientes como para considerar una búsqueda en la salida secreta. Los guardias que fueron drogados no recordarán nada y no revelarán que se quedaron dormidos en sus puestos. El fangorth no deja rastro en sus victimas o la zona en que fue usado. Una búsqueda superficial en el exterior no mostrará signos claros de pelea, dado que los orcos han vuelto para retirar los cuerpos y esconder las pruebas. Una búsqueda exhaustiva revelará piedras con salpicaduras de sangre que han sido volteadas y sacadas de la zona en que la lucha tuvo lugar. Solamente esto debería ser suficiente para avisar a los enanos de que algo más grave que una incursión orca rutinaria tuvo lugar.

Excluyendo una identificación visual de Orin o Glavin, el grupo no tiene virtualmente ninguna forma de identificar a los enanos. Si es posible la identificación visual, podrían encontrarse pruebas de su culpabilidad en restos de fangorth en el equipaje de Orin. Seguir a los enanos llevará a los aventureros a ser testigos del robo de las piedras por parte de Oraishapek. Esto será una seria ayuda para los aventureros al final de la campaña, cuando deben intentar poner todas las piezas en su sitio para descubrir lo que realmente esta sucediendo. El grupo no tiene la más mínima oportunidad de impedir a Oraishapek abandonar Nurunkizdin con las Bilak-Khald.

El Ataque. La detonación de las cargas que abren los corredores de Nurunkizdin a los orcos sacudirá el reino subterráneo. Tras la entrada inicial de los servidores de

Oraishapek, la situación en el reino enano será de absoluto caos y es improbable que los personajes sean capaces de descubrir nada más con la investigación que pudieran estar realizando. Los orcos caeran sobre la mansión sabiendo con precisión que pasadizos deben controlar para permitir a Oraishapek alcanzar los pasadizos sellados a las Profundidades Inferiores que contienen las Bilak-Khald. Los personajes jugarán sin duda un papel en la lucha y podrían llegar a las minas donde serán testigos de los actos del Desposeído (aunque ciertamente no le reconocerán como algo diferente a un Hombre corriente a pesar de su poder). El DJ podría llevar a los aventureros por esta ruta mediante un intento de asesinato por parte de los Frente de Piedra en el momento inicial del caos. Los personajes podrían ser atraídos a las minas en persecución de los aspirantes a asesinos.

### 12.2.4 Resultados

Una vez que el ataque de los enanos haya terminado y los pasadizos esten sellados de nuevo, los enanos estarán agradecidos por cualquier ayuda que los aventureros hayan prestado en la batalla. Las recompensas deberían ajustarse según el criterio del DJ (y, por supuesto, la participación de los personajes), pero podrían oscilar entre una pequeña cantidad en metálico y excelentes armas de factura enana. En cualquier caso, los enanos se darán prisa en completar el encargo del noble, puesto que los viajeros estarán seguramente listos para dejar el reino enano. Durante una cena de despedida en presencia del rey enano, debería revelarse al grupo (si es que no fueron testigos de ello) que los pasajes que contenían las Bilak-Khald fueron abiertos durante el ataque orco y que un inmenso peligro podría haber sido liberado. Esta vaga y perturbadora revelación es toda la información que los enanos proporcionarán al grupo. En cualquier caso, los aventureros dejarán Nurunkizdin con una historia que contar, que es todo lo necesario para enlazar con la siguiente aventura.

## 12.3 Episodio 3: Labios Sueltos

Rumores acerca de los extraños sucesos acaecidos en Nurunkizdin se esparciran como la polvora por la ciudad de Killindrow y de ahí a las fincas rurales. Los aventureros encontrarán sin duda un público bien dispuesto en cada taberna y posada de la ciudad y habrá muchos que pedirán que se cuente de nuevo. Más de un oyente avido pagará una bebida o incluso una comida a los cuentacuentos. Los folyavuldok son tan amantes de las buenas historias como del buen vino. Por supuesto, lo que el grupo ignora es que su historia se extenderá por todas las tierras altas, atrayendo la atención de Oraishapek, cuyos planes aún ahora están en movimiento.

El Desposeído pretende infiltrarse en las ciudadelas Gyogarasag con espías que simulen estar enfermos. Los espías llegarán en peregrinaje a las ciudadelas, buscando remedio para diversos males de la mente y el espíritu (que son más fáciles de simular que los males del cuerpo). Una vez con sus sirvientes en posición, tomarán el control de la ciudadela y abrirán las puertas para que Oraishapek entre con su maligno cargamento. Mientras espera, el Desposeído tiene necesidad de un continuo suministro de cuerpos, pues a pesar de su poder no puede protegerse a sí mismo del poder de las piedras. Cuando oye que hay testigos contando que un peligro podría haber sido liberado de Nurunkizdin, temerá que algún sabio pueda adivinar su plan y actuar para impedirlo. Por tanto, enviará asesinos para encontrar y matar a los aventureros, que no tienen ni idea de que han sido marcados.

Los personajes no son, sin embargo, los únicos testigos conocidos y Oraishapek centrará su atención en el joven señor Toltalvos. En lugar de limitarse a hacer asesinar al aristócrata, el Desposeído se da cuenta del valor de disponer de una base tan cercana a las ciudadelas de los sanadores y decidirá tomar la mansión Toltalvos por la fuerza. La mansión está aislada de las otras propiedades de la zona, por lo que nadie se dará cuenta de la pequeña invasión que tendrá lugar pocos días después del retorno del señor Toltalvos del reino enano. Varios criados serán respetados durante el ataque, para proporcionar cuerpos al Desposeído mientras espera a que sus servidores se infiltren en las ciudadelas. Reservará al joven noble para el final y planea realizar su ataque contra la ciudadela con su cuerpo.

### 12.3.1 Los PNJs

#### **El Maestro de Larisa-toron.**

Oraishapek no es el único interesado en la historia de los aventureros. El Gyogul-Arn (Fo. Maestro Sanador) de Larisa-toron (Fo. Santuario de la Raíz), la ciudadela más cercana a Killindrow, también ha oído rumores acerca de los aventureros y desea oír su historia. El Gyogul-Arn lleva una marca de nacimiento (un círculo verde en el centro de su palma) que le identifica como el que cumplirá una profecía formulada hace muchos siglos por los sacerdotes de Aldena. La profecía afirma que uno llevando esta marca será el único capaz de salvar el reino de una mortífera plaga que golpeará en su tiempo. El Gyogul-Arn creía que era su responsabilidad salvar el reino de la Plaga, pero sus mejores esfuerzos solo sirvieron para salvar de la enfermedad a unos pocos elegidos y aliviar los peores sufrimientos a otros.

Dado que la Plaga desapareció por sí sola el año pasado, se ha preguntado si ha malgastado la oportunidad de cumplir la profecía. Es ya un anciano y

busca rumores como los relativos a los aventureros, buscando su papel en el destino. Aunque aún no lo sabe, es la única persona jamás nacida inmune al poder de las piedras y su destino es cargar las piedras de vuelta a su lugar de descanso eterno bajo Nurunkizdin. Ha enviado a dos de los adeptos de la ciudadela a encontrar a los personajes y pedirles que le cuenten su historia en la ciudadela de las tierras altas. Está dispuesto a pagarles hasta 20 monedas de plata si es necesario para que acudan.

#### **Los Asesinos.**

El Desposeído ha enviado a dos equipos de cuatro asesinos para localizar y acabar con el grupo. Cada uno emplea fuertes dosis del veneno conocido como jitsu, una toxina extraída de una variedad de almeja que hace hervir la sangre, causando atroces dolores y sacudiendo un golpe tremendo al sistema nervioso. Aunque el veneno es para reducir y dejar inconscientes a sus víctimas, cada asesino está listo para tragar el veneno en caso de necesidad para no ser capturado, lo que causará una muerte rápida y dolorosa. Los asesinos trabajan bien juntos como un equipo de asesinos silenciosos usando gestos para transmitirse información en una situación de lucha o cuando siguen a alguien.

#### **Los Adeptos de la Gyogarasag.**

Los dos sanadores embutidos en sus túnicas llegaron a la ciudad la noche tras el primer atentado contra las vidas del grupo. Están un tanto en guardia contra los charlatanes que hacen circular extraños rumores (muchos han visitado ya al Gyogul-Arn con toda suerte de extrañas historias) y tienen sus dudas acerca de la veracidad de la historia del grupo. Sin embargo, transmitan el mensaje fielmente a los aventureros. Ambos son sanadores capaces y buenos herbalistas, llevando consigo pequeñas dosis de plantas de utilidad general.

### 12.3.2 El Escenario: La región en torno a Killondrow.

El escenario de esta aventura es la región de las tierras altas de Folyavuld entre Killindrow y la ciudadela Gyogarasag.

1. Killindrow. La capital desde la que el patriarca Broendon gobierna la provincia. Para más información, ver KILLINDROW en la Guía.
2. Borkep Var (Fo. Fuerte de la Guardia del Vino). Además de su propia guarnición, es también la base permanente de una compañía de los Montaraces de las Tierras Altas.
3. Mansión Toltalvos.
4. Larisa-toron. Ver sección 13.4.2 para una descripción detallada.

### 12.3.3 Encuentros

La Primera Intentiona. El primer equipo de asesinos penetrará en Killindrow y realizará el primer ataque contra el grupo una noche tras horas de beber y contar historias en una taberna local. El ataque debería estar bien coordinado en un área iluminada, quizás justo frente a la taberna donde los aventureros han estado bebiendo. El ataque empezará con un fuego cruzado de flechas envenenadas con jitsu. Si se les da la oportunidad, los asesinos se acercarán para acabar con el grupo con sus cimitarras. Si el ataque necesita ajustarse al alza o a la baja para ajustarse al poderío de los aventureros, el número de asesinos atacantes puede modificarse. Alternativamente, el DJ puede incluir otros PNJs que sean conocidos del grupo (quizás incluso mercenarios y otras espadas de fortuna) para ayudar a repeler el ataque.

Conociendo a los Servidores de Aldena. Los adeptos de la Gyogarasag buscarán al grupo la noche tras la primera intencionta y tratarán de vencerlos para que viajen a Larisa-toron. El grupo sospechará sin ninguna duda de los adeptos tras los hechos de la noche anterior y se necesitará un considerable nivel de confianza (y de persuasión por parte de los PNJs) para convencerlos. Sin embargo, el resto de la campaña requiere que el grupo viaje a la ciudadela Gyogasarag, por lo que deberán ser convencidos de uno u otro modo. En caso de que el grupo decida no acompañar a los adeptos, serán atacados de nuevo por asesinos, aumentando la fuerza del ataque y mejorando la posición de los atacantes. Mientras permanezcan en Killindrow, son hombres sentenciados ¡y los cazadores saben donde están!

La Carretera de los Sanadores. El viaje hasta las faldas de la Columna de Uldona será peligroso, gracias al segundo equipo de asesinos que sigue al grupo. Los asesinos son hábiles en la persecución de sus víctimas, aunque un montaraz habil probablemente podría descubrir a los perseguidores del grupo y dar la alarma. Si el galope a la ciudadela se convierte en una cacería, el grupo debería ser capaz de alcanzar la ciudadela con facilidad y sin sufrir un ataque. La ciudadela está a apenas una tarde al trote al este de Killindrow. Si los personajes no son conscientes de que les siguen, los asesinos les adelantarán y esperarán su llegada. De nuevo, el ataque empezará con una lluvia de flechas envenenadas, antes de pasar al cuerpo a cuerpo con cimitarras según la situación. Los adeptos no tienen experiencia guerrera y serán de poca ayuda, prefiriendo galopar a través de la emboscada y tratar de alcanzar la ciudadela. El grupo de aventureros podría decidirse a luchar con los asesinos para descubrir quien les quiere ver muertos. Si el combate se vuelve contra los asesinos, volverán sus hojas contra sí mismos antes que ser capturados o volver ante el Desposeído para informar de su fracaso.

### 12.3.4 Resultados

Si el grupo decidió no seguir a los adeptos a la ciudadela, la campaña ha terminado y seguirán siendo perseguidos por asesinos hasta que el Desposeído haya llevado a cabo su maldito plan. El grupo sabrá que han fallado cuando el azote sacuda las cosechas de Folyavuld, envenenando la salud y riqueza del reino. Si el grupo viaja a Larisa-toron, estarán en posición de participar en la aventura final de la campaña.

## 12.4 Episodio 4: Fin del Juego

En el mismo día en que los aventureros galopan hacia Larisa-toron, los peregrinos espías llegan a la ciudadela, camuflados en medio de un grupo de enfermos. Al llegar la noche, los cuatro miembros del culto de Oraishapek están situados en las enfermerías del primer y segundo pisos junto a otros seis pacientes. Los adeptos se ocupan de los asuntos de la ciudadela: vigilar a los enfermos, preparar la cena y atender el jardín. Los aventureros recibirán cuartos (vacíos) para enfermos en cuarentena cómodos, si bien algo austeros, para su estancia de una noche en la ciudadela y se están haciendo preparativos para un festín en su honor.

### 12.4.1 Los PNJs

#### El Gyogul-Arn

El maestro de Larisa-toron está satisfecho de que el grupo haya venido a contar su historia. Ha ordenado un festín en honor de su narración e insiste en que permanezcan durante la noche en la ciudadela. Tras oír la historia del combate en Nurunkizdin y de la amenaza que podría haber sido liberada cuando las Profundidades Inferiores fueron abiertas, el maestro sanador estará convencido de que esta es la amenaza de la que la profecía hablaba (en parte debido a los intentos de asesinato que claramente dan crédito a la historia de los personajes). Preguntará en detalle acerca de varias partes de la historia al grupo. A la mañana siguiente, enviará al más joven de los adeptos como mensajero a Borkep Var para solicitar una escolta armada para el regreso del grupo a Killindrow. Asimismo, solicitará la presencia del Capitán de la compañía de Montaraces para discutir acerca de la nueva y desconocida amenaza que pende sobre la región. El Gyogul-Arn es un hombre poderoso e influyente y sus palabras y peticiones tienen mucho peso por todo el reino. Los Montaraces acudirán a la llamada.

#### Oraishapek el Desposeído

Ha llegado el momento del Desposeído y está listo para actuar. El segundo día de la estancia de los aventureros en la ciudadela, llevará las piedras a Larisa-toron. A pesar de todos sus planes, el señor de

Toltalvos ha resistido la posesión del Desposeído durante un día extra y no ha logrado dominar su nuevo cuerpo (esta todavía en estado Infestado de posesión y sufre un -50 a todas las acciones). Además, sufre por haber llevado las piedras tanto tiempo y tiene un penalizador -25 a todas las maniobras debido a la maligna enfermedad. Así aunque Oraishapek es un letal enemigo, actúa con una gran desventaja mientras lleva las piedras hacia las puertas de la ciudadela. Depende de la superioridad de sus guerreros y espías para acceder al jardín santuario y el manantial dentro de este. No tiene idea de que los aventureros están en la ciudadela o de que los Montaraces de las Tierras Altas galopan hacia Larisa-toron.

### **El Capitán de los Montaraces**

Larsa Broen es un joven aristócrata de la familia gobernante de la tribu Broendon y sirve como Capitán de la compañía de Montaraces que patrulla las colinas en torno a Borkep Var. En el servicio del Señor del Reino, Larsa ha realizado su labor a la perfección y ha aprendido valiosas lecciones acerca del liderazgo y la administración que deberían serle de utilidad en años venideros. Por encima de todo, Larsa conoce la región y gentes de la cuenca del alto Uldona y sabe que el maestro de Larisa-toron no es alguien al que se pueda ignorar. Aunque el Gyogul-Arn no tiene capacidad oficial para convocarle a la ciudadela, su influencia política y social son tales que podría arruinar incluso la carrera de un noble de la familia gobernante. El Capitán y su compañía de quince Montaraces llegará a la ciudadela poco después del comienzo del ataque del Desposeído, anulando al menos parte del ataque orco y dando a los aventureros una oportunidad para impedir a Oraishapek llevar a cabo su plan.

## **12.4.2 El Escenario**

Esta aventura tendrá lugar en la ciudadela Gyogarasag de Larisa-toron.

**1. Cámara Ceremonial principal.** Esta cámara de dos pisos está sustentada por cuatro columnas trabajadas para que asemejen grandes troncos de árbol. El suelo es un mosaico de piedra que representa a la madre tierra Aldena con una espiga de grano y un racimo de uvas en las manos. Lapislazuli, jade, madreperla, onix, hematites y calcedonia amarilla se usan para formar esta imagen. Una pila en el centro de la habitación se levanta sobre una columna de piedra para albergar el agua sacada del manantial en ceremonias especiales. Los escalones a ambos lados llevan a una cocina y a una enfermería en el primer piso, en los laterales del edificio. Dos escalinatas, una en cada pared, ascienden hasta balcones a la altura del segundo piso que dominan la cámara principal y dan acceso a los niveles superiores de la ciudadela. Las puertas delanteras de la ciudadela son de resistente roble y reforzadas con hierro. Opuestas a ellas hay dos

puertas ornamentales con cristales de colores que llevan al jardín sagrado.

**2. Habitaciones de cuarentena.** Estas cuatro estancias, situadas en el primer y segundo pisos del ala de la enfermería están sobriamente amuebladas. Cada una tiene ventanas que dan al jardín y el prado frente al santuario.

**3. Habitaciones de la enfermería.** Cada una de estas grandes salas es calentada por chimeneas y tiene seis camas para los huéspedes de la ciudadela.

**4. Almacén.** Esta habitación contiene las túnicas y artículos usados en las ceremonias realizadas en la cámara principal de la ciudadela. Las medicinas corrientes también se guardan aquí. La puerta está cerrada y es Muy Difícil (-20) de forzar. La llave la guarda el adepto más veterano de la ciudadela.

**5. Despensa.** Toda clase de suministros de cocina, grano y verduras se guardan aquí.

**6. Cocina.** Grandes mesas y un enorme horno de leña presiden esta habitación. Los tres adeptos más jóvenes de la ciudadela preparan las comidas para los residentes permanentes, así como para la fluctuante población de enfermos.

**7. El Jardín Sagrado.** Uno de los tres lugares más sagrados de Folyavuld (los jardines de las otras dos ciudadelas son los otros). Las aguas del manantial salen del santuario en forma de corriente poco profunda que cruza a través de una arcada baja con barrotes de hierro en el muro del santuario. El muro en sí es de 2,5 m de altura y tiene dos rejillas en cada lado que dan acceso a cobertizos exteriores que contienen herramientas de jardinería. Los senderos del jardín surcan el santuario siguiendo un patrón vagamente espiral con cada tramo terminando en una pequeña estatua de Aldena que sostiene una cesta sobre su cabeza que forma un baño para aves. Cada planta medicinal conocida por los sanadores que puede crecer en el clima de las tierras altas crece dentro de los muros del santuario.

**8. Balcones del segundo piso.** Se alcanza estos balcones por escaleras en espiral que recorren las paredes de la cámara principal. Proporcionan una excelente panorámica de las ceremonias que tienen lugar en la cámara inferior. La balconada del sur tiene puertas dobles decoradas de roble tallado que llevan a la Sala de Reuniones y las escaleras que acceden a los niveles superiores de la ciudadela (8a). Las puertas están cerradas y forzarlas es Difícil (-10). Todos los adeptos tienen una llave de estas puertas.

**9. Sala de Reuniones.** Los Gyogarasag de Larisa-toron se reúnen en esta sala para hablar y cenar juntos. Las fiestas para los huéspedes de honor se celebran aquí.

**10. Estancias de los Adeptos.** Los siete adeptos del santuario viven en estas cámaras. Cada una está cómodamente amueblada y sus puertas tienen

cerraduras Dificiles (-10) de forzar. Cada adepto tiene su propia llave y el Gyogul-Arn tiene una llave maestra.

**11. Estancia de Invitados.** Esta habitación profusamente decorada se reserva para miembros del Gyogarasag de visita. Es más grande que las estancias de los adeptos.

**12. Estudio de los Adeptos.** Esta camara esta llena de sillas y bancos oscuros para el estudio. Gran parte de la instrucción que conlleva el entrenamiento de un adepto tiene lugar aquí.

**13. Escalinata al piso superior.**

**14. Biblioteca.** Representa un tercio de la biblioteca conocida como las Enseñanzas Gyogarasag. Las materias incluidas son, entre otras, la lingüística, la historia, las enseñanzas de Aldena y, por supuesto, una de las colecciones más completas acerca de herbalismo y medicina en todo Endor. Esta parte de la biblioteca contiene más de 5000 volúmenes, la mayoría irremplazables. La puerta esta cerrada y forzarla es Muy Dificil (-20).

**15. Bótica y laboratorio de alquimia del Gyogul Arn.** La instrucción y la experimentación más complicadas tienen lugar aquí. Todas las puertas estan cerradas y son Muy Dificiles (-20) de forzar. Puertas dobles de cristales con pesadas cortinas verdes dan a un balcon que domina el santuario. La mayor parte de las medicinas del santuario se guardan aquí. Tanto el maestro sanador y el mayor de los adeptos tienen llaves de esta habitación.

**16. Estancias del Gyogul-Arn.** Modestas según la mayoría de opiniones, estas camaras son espaciosas y amuebladas con una gran cama, gabinetes, vestidores, un escritorio, varias sillas y muchas estanterías. El Gyogul-Arn realiza todo su trabajo administrativo en esta estancia. La puerta esta cerrada y es Muy Dificil (-20) de forzar.

**17. Bóveda.** El mecanismo de la cerradura de esta puerta es de factura enana y es Extremadamente Dificil (-30) de forzar. Solo el Gyogul-Arn tiene la llave de esta habitación y la lleva consigo en todo momento. Dentro de la bóveda hay una colección de las medicinas y plantas medicinales más potentes del reino. Además, dado que la Gyogarasag es una organización rica la bóveda contiene cinco pequeños cofres con monedas de oro y plata (por valor de 1400 monedas de oro).

### 12.4.3 Encuentros

Asesinos en el Interior. El asalto empezará justo despues del atardecer. Uno de los asesinos saldrá de su cama y caminará hasta la chimenea. Entonces lanzará un puñado de polvo incendiario al fuego para que una llamarada surja de la chimenea para avisar a los orcos que estan en exterior de que inicien su ataque y para cegar a todos aquellos en la habitación que no estan

listos para el resplandor. Los asesinos se lanzarán en ese momento a la acción. Aunque no estan armados con nada más que pequeñas dagas envenenadas tratarán de apoderarse y mantener bajo control la puerta principal de la ciudadela mientras el cuarto se lanza contra la puerta del jardín para abrirla. Si los asesinos son capaces de conservar la puerta durante diez asaltos, los orcos empezaran a entrar por la puerta intentando atrapar a tantos como sea posible en los pisos superiores mientras el Desposeido avanza hacia el jardin.

Solo los aventureros o PNJs en la planta baja podrán detener el avance de Oraishapek. Practicamente cada habitación en la ciudadela tiene ventanas hacia el exterior y el acercamiento del Desposeido cargando una caja de piedras con un fantasmagórico brillo verdoso debería ser claro para cualquiera que mire. En caso de que los aventureros necesiten ayuda para adivinar que esta pasando, se les puede dar pistas a traves del maestro sanador. El Gyogul-Arn detectará con toda certeza el avance del Desposeido y comprenderá al instante sus intenciones. Si no hay aventureros en el piso inferior, el balcón de la cuarta planza puede servir como la mejor via de descenso para el grupo. Es Desposeido sufre por la exposición a las piedras y su acercamiento a las puertas de la ciudadela será lento e inseguro. El grupo debería tener al menos dos minutos para actuar antes de que Oraishapek llegue al jardin.

Llegan los Montaraces. El DJ debería usar la llegada de los Montaraces de las Tierras Altas para equilibrar la lucha. Si el grupo es de nivel relativamente bajo, se debe permitir a los Montaraces llegar justo cuando el ataque empieza. Si los aventureros son de alto nivel o muy numerosos, reserva la llegada de los Montaraces para cuando la mayor parte del combate ya ha tenido lugar.

Si Oraishapek es atacado con fuerza, dejará caer las piedras y tratará de resistir frente a sus atacantes, esperando a que sus tropas acudan en su ayuda. Incluso en su estado debilitado, Oraishapek es un formidable hechicero. Si queda claro que no puede vencer, no se sacrificará por el exito de la misión. El Desposeido dejara las piedras y huira hacia la espesura, donde perderá a sus perseguidores a pesar de su debilidad. Una vez que el Desposeido huya, sus secuaces aprovecharán la primera oportunidad para huir. Los Montaraces, quizás acompañados por los aventureros, perseguirán al enemigo al bosque, pero el Desposeido no será encontrado.

### 12.4.4 Resultados

Hay tres posibles resultados. Si el Desposeido tiene exito en su intento, Folyavuld será envenenado y gran parte de la fertilidad de esta tierra desaparecerá. Esto

sería un desastre para la Tierra de los Ríos y podría llegar a cambiar el curso de la historia.

Si el Desposeído es detenido, pero el Gyogul-Arn muere de alguna manera en el combate, no habrá nadie que pueda devolver las piedras a su lugar. Larisa-toron quedará manchada para siempre, aunque las aguas del manantial seguirán siendo puras. La pérdida de un lugar tan sagrado será un inmenso golpe moral para el reino y Oraishapek podrá consolarse con esta pequeña victoria.

Si el Gyogul-Arn sobrevive para portar las piedras, la ciudadela será salvada y los aventureros serán aclamados como héroes del reino. Esto les proporcionará cierta notoriedad en Folyavuld, lo que les marcará como blancos del resentimiento del Desposeído. Aunque este final es ciertamente el más favorable para todos los involucrados, el grupo será seguido para siempre por asesinos a sueldo del Desposeído como recordatorio constante de que han hecho poderosos enemigos, además de amigos.

## 12.5 Epílogo: La Profundidad de la Conspiración

La mañana después del ataque, los Montaraces empezarán la tarea de recoger los cuerpos para la incineración. En algún momento a media mañana, después de que termine la búsqueda de los cuerpos, el cuerpo de Evin Toltalvos será arrastrado fuera del bosque con sus pupilas y garganta con el delator verde pálido de alguien que ha muerto por exposición a las Bilak-Khald. El grupo se preguntará sin duda acerca de la participación del joven hombre en una conspiración para devastar sus propios campos. Lo más probable es que el grupo se quede maravillado ante la gran penetración del culto que intentó el ataque, sin darse cuenta de la naturaleza de su verdadero antagonista, Oraishapek el Desposeído.

Después de que se encienda la pira, los Montaraces descubrirán que uno de los suyos, el que encontró el cuerpo de Evin Toltalvos, ha desaparecido. Aunque nadie reconozca el significado de esta extraña desaparición, esto quiere decir que el Desposeído ha cambiado de cuerpo nuevamente y escapado definitivamente. Tras pasar el resto del día buscando en vano al Montaraz desaparecido, la compañía se preparará para escoltar al Gyogul-Arn en su viaje para devolver las piedras a Nurunkizdin.

## 13.0 DEPREDADORES DEL MAR

Tras la llegada de la Gran Plaga, el puesto comercial de Yanos Kosvar en Kelepar fue abandonado y la región de Rhûn suroriental quedó nuevamente bajo la

completa dominación de Kerkassk y sus sirvientes en Mistrand (ver sección 3.10 para más detalles acerca de las causas y desarrollo de la Guerra de las Jarras de Cerámica). A pesar de su victoria, la horda religiosa de Kerkassk fue devastada por la Plaga. El mayor de los Kosvar quedó casi arruinado por la caída de Kelepar y las crueles muertes de sus dos hijos, uno a manos de torturadores Brygath y el otro debido a las tiernas caricias de la Plaga. Sin embargo, Kosvar mismo sobrevivió a la Plaga conservando un odio inmortal hacia los líderes de Mistrand que le habían causado tanta miseria. Juro venganza contra sus oponentes.

A pesar de la caída de su puesto, Yanos seguía siendo un hombre influyente en Gathod con conexiones con otros que compartían su odio hacia el dios de las llanuras. Una de estas conexiones era con el grupo que se autodenominaba Rachorod (Dn. Viento del oeste), una banda a veces radical de disidentes de la religión de Mistrand. Yanos huyó de Kelepar a la ciudad Donath de Dilgul, donde estableció contacto con varios miembros impulsivos del Rachorod. Kosvar prometió a estos duros jóvenes la mayor parte de lo que quedaba de su fortuna como precio por la cabeza del osvoda de Mistrand, líder de la jerarquía religiosa que gobernaba la ciudad. Aunque muchos pagaron el intento con sus vidas, los asesinos fueron capaces de cometer el crimen, puesto que en esos días los líderes de Mistrand eran orgullosos y no temían a los extranjeros y a menudo andaban solos por las atestadas calles y plazas de la ciudad. Los asesinos cercaron al osvoda en una calleja y uno logró escapar con el Hitav Yurna, el símbolo del cargo del osvoda (ver sección 9.0 para más detalles acerca del Hitav Yurna). Cuando los asesinos volvieron junto a Kosvar, trajeron el Cetro como prueba de su acción. Yanos les pagó una pequeña fortuna por el asesinato y se guardó el Cetro como recuerdo de sus hijos, de cuyas muertes culpaba a los líderes de Mistrand. Sin embargo y a pesar de que había golpeado en respuesta a sus enemigos, Kosvar descubrió que seguía consumido por el odio hacia ellos y decidió pasar el resto de su vida haciendo pagar a la ciudad de Kerkassk por el dolor que le había causado. Aunque se acercaba a los 60 años de edad, Kosvar era aún un hombre duro y vigoroso que se inició en la piratería en busca de venganza.

Yanos era un tanto aventurero y pronto descubrió que la vida del pirata le atraía. Experimentado en tácticas y administración, favoreció el crecimiento de sus piratas hasta que se convirtieron en una de las asociaciones informales de bandidos más populares de todo el Mar. Los rivales solían mantenerse lejos de los barcos de Kosvar por temor a ganarse el odio del gran pirata, que a estas alturas era legendario por su intensidad y larga duración. Aunque Mistrand había cerrado en gran medida sus puertas al comercio con el oeste muchos años antes, recientemente la ciudad había reabierto

gradualmente su mercado a unos pocos mercaderes selectos, a los que se permitía exportar una cantidad de bienes cuidadosamente regulada. Esta practica había enriquecido a Mistrand y les había ayudado a alcanzar una posición de dominio en el equilibrio comercial en el Mar Interior. Sin embargo, ahora muchos de los productos que abandonaban Mistrand terminaban en las bodegas de las naves de Kosvar.

Los líderes de Mistrand lanzaron varias expediciones de castigo contra los piratas de Kosvar, pero fueron incapaces de determinar el lugar desde el que operaban. Durante mucho tiempo pensaron que la ensenada Folyavulda en Scari era el puerto base de Kosvar, pero los espías de Mistrand penetraron en el asentamiento en el 1639 T.E. y aunque parte de la mercancía robada por los hombres de Kosvar había sido vendida en esa ciudad, también habían aparecido en los mercados de Lest o incluso Dilgul. Los hombres y naves de Kosvar no serían encontrados en ninguno de esos lugares. La búsqueda de Kosvar empezó a centrarse en el confuso y peligroso archipiélago Mayzri como último posible lugar.

Realmente, la fortaleza de Kosvar estaba situada en esa cadena de islas. A principios del 1637 T.E., Kosvar había empezado la construcción de Karna-tapar (Fo. El Nido de la Avispa), una empalizada de madera situada junto a una buena cala natural en una de las islas Mayzri. Los marineros del Mar Interior han aprendido a evitar esta cadena de islas debido a los afilados arrecife que hay en muchos de los canales entre islas y también debido a la popularidad de estas aguas templadas entre la población de serpientes marinas en el Mar Interior. A pesar de estos peligros, o quizás debido a ellos, Kosvar lo consideró el lugar natural para una fortaleza escondida. Solo dos de sus rivales llegaron a descubrir su secreto y las naves de ambos fueron empujadas contra los arrecifes cerca de la boca de la cala por preciso fuego de catapulta. Karna-tapar sirvió a Kosvar durante casi tres años como la perfecta base de operaciones, hasta la primavera del 1640 T.E., cuando la tragedia golpeó de nuevo al anciano, aunque bajo una forma diferente.

Desde la más pequeña aldea junto al mar hasta los extensos puertos de Mistrand y Lest, viejos marineros intercambian historias acerca de las legendarias serpientes que según se dice cazan en estas aguas. Tantas historias y tan diversas han llegado a circular con los años que la mayoría se limita a considerar a estas bestias como criaturas de leyenda. Sin embargo, Yanos Kosvar y sus piratas no volverán a cometer ese error. Aunque proclives a prolongados periodos de sueño en sus cavernas marinas, los dragones del mar se despiertan ocasionalmente para satisfacer las necesidades compartidas por todos los seres vivos. Por supuesto, una de estas necesidades es encontrar pareja y reproducirse. Entre las diversas especies de dragones,

los rituales que rodean un apareamiento pueden ser violentos y totalmente impredecibles. Recientemente, Kraszapol (Fo. Aleta Roja), la mayor dragona del mar empezó su búsqueda de compañero. Su elección fue la más natural, pues Sakarod (Fo. Chorro Mortal) es el mayor de los dragones machos. Aunque los dos pasaron por las obligatorias etapas de violencia, ambos quedaron satisfechos con el apareamiento y pronto pasaron a escoger un nido adecuado. Desafortunadamente para Kosvar y sus hombres, el nido que escogieron fue Karna-tapar, el refugio de los piratas. El ataque de los dragones fue corto y violento. Kosvar y la gran mayoría de su gente perecieron dentro del refugio y fueron devorados por la pareja. Una pequeña tripulación logró escapar en un barco y huir hacia aguas abiertas. Los dragones les atraparon justo cuando estaban a punto de pasar la isla más meridional de la cadena e hicieron trizas la nave. Solo tres de los piratas de Kosvar viven para avisar a la gente acerca de los dragones y contar la historia de su feroz ataque. Viven como exiliados en esa misma isla con los ojos fijos en el horizonte. Empiezan a lamentar el secreto de su base, pues nadie se acerca a las Mayzri por casualidad.

### **13.1 Episodio 1: Corriendo Asustados.**

La operación de Kosvar se extiende a todos los puertos principales del Mar. Todos reciben cargamentos de bienes robados y de contrabando para vender en el mercado local y en todos hay un topo para el círculo pirata entre la población local, que establece contactos con posibles compradores y mantiene engrasadas los engranajes del comercio local. Estos contactos han actuado durante años como los ojos y oídos de Kosvar, tomando notas acerca de la política en relación a la piratería y pasando información sobre los mercados locales. Han pasado algunos meses desde que hubo algún contacto con Karna-tapar y los secuaces de Kosvar empiezan a preocuparse. La notable ausencia de los barcos de Kosvar ha sido percibida por piratas rivales y han empezado a ponerse gallitos. Muchos hablan abiertamente contra Kosvar en las chozas donde se celebran informales pero poderosos consejos de piratas.

El asunto se complica aún más porque Kosvar se emperó en conservar el Hitav Yurna como pago por la muerte de sus hijos. Es hecho conocido que el pirata estaba detrás del asesinato del osvoda de Mistrand y que ha declarado abiertamente que nunca devolverá el artefacto a los servidores de Kerkassk. La pérdida del Cetro es un escupitajo en la orgullosa faz del dios de las llanuras y el señor Desposeído de Gathod ha redoblado sus esfuerzos para recuperarlo. Sus espías y asesinos han inundado las ciudades costeras en busca

de pistas del paradero del Cetro. Los contactos de Kosvar temen que los fatuos rivales piratas de su jefe les señalen a los espías del dios de las llanuras, condenándoles a una muerte cruel en los instrumentos de tortura de Ily-amana. Es hora de que se escapen de las ciudades donde viven. Todo cuanto necesitan es un barco que les lleve hasta las Mayzri.

### **13.1.1 Los PNJs**

#### **Los Contactos.**

Cada ciudad tiene su propio miembro de la banda de Kosvar. En Scarakikot, Djerul la Vidente, una mística Kugath proporcionaba información acerca de la posición de Folyavuld y el ambiente en las reuniones de cazapiratas en la Serpiente Saciada. En Lest, un mercader de comida nórdico llamado Guntherof controlaba el mercado y a los piratas locales que envidian y detestan el éxito de la banda de Kosvar unánimemente. En Dilgul, Deoric el carpintero de barco organiza reuniones secretas entre los contrabandistas donath y los capitanes de los barcos de Kosvar y mantiene un contacto tenue con la facción Rachorod de Mistrand.

Cada uno de estos representantes está sintiendo la presión de sus actuales circunstancias. Cada sombra alberga un espía. Ninguno de sus anteriores contactos es de confianza. Pasan la mayor parte del tiempo dentro de sus casas y raramente se molestan en tratar de mantener el engaño de sus negocios. Están cada vez más desesperados por dejar la ciudad a cualquier precio. Un grupo de jóvenes marineros con aspiraciones y un pequeño barco, sean mercaderes o piratas, proporcionarían la escolta perfecta hasta la fortaleza insular de la banda.

#### **Gregor el Carnicero**

Gregor es un joven y camorrista colega de Kosvar que busca sustituirle como principal bandido en el Mar Interior. Sin embargo, carece de la finura y carisma del anciano y tiene que recurrir a la violencia para mantener a su desarraigada banda unida. Los otros piratas del mar le consideran un impredecible y peligroso hombre que cometerá cualquier brutalidad para alcanzar sus objetivos. Aunque es generalmente considerado el segundo pirata más poderoso del mar, su flotilla de tres Aravihar (Fo. Tormenta súbita) incursores es muy inferior a la orgullosa flota de siete barcos de guerra de Kosvar. Actualmente está embarcado en una campaña que él considera sutil (y que otros calificarían de torpe) para ganarse a algunas figuras menores en los puertos del mar.

Mientras tanto, ha reunido sus tres barcos en aquel puerto en el que se inicie la campaña, en preparación para explorar las Mayzri exteriores. Su plan es sacar a los piratas de Kosvar y descubrir la razón detrás de la extraña ausencia de su rival. Si Kosvar le parece débil, planea golpear en el puesto escondido. El grupo será

ciertamente uno de los bandos que intentará intimidar. Si descubre que están transportando a un conocido espía de Kosvar a las Mayzri, tratará de detenerles.

#### **Los Sirvientes de Kerkassk.**

Los espías del dios de las llanuras han logrado identificar a los sirvientes de Kosvar y les mantienen bajo vigilancia constante. Haciéndose pasar por marineros sin trabajo y mercaderes extranjeros, solo dudan en completar el cerco porque creen que pronto se establecerá contacto entre Kosvar y sus agentes. Cuando el contacto se aproxime al grupo, los espías creerán sin dudas que los aventureros son miembros de la organización pirata. Tras dar con esta nueva pista, tratarán de secuestrar al contacto para un interrogatorio en profundidad y empezarán a seguir al grupo.

### **13.1.2 El Escenario**

Esta aventura está diseñada de modo que el DJ pueda iniciarla desde cualquiera de los tres puertos mencionados más arriba. Cada una de estas ciudades es detallada en secciones 10 y/o 11.

### **13.1.3 Encuentros**

Charla de Taberna. Las tabernas de Scari, Dilgul y Lest son donde se hacen contratos y reuniones de negocios. Los consejos de piratas monopolizarán con frecuencia un establecimiento para llevar a cabo una reunión nocturna y moviendo las mesas para formar una gran mesa de conferencias. Las discusiones son a voces y muy a menudo se convierten en enfrentamientos con violencia. El tema suele centrarse en el arbitrio de las disputas entre dos o más partes agraviadas. Se permite hablar a cualquiera capaz de reunir el suficiente respeto de los presentes como para conseguir que dejen de gritar los bastantes como para que se le oiga. Muy a menudo, un poderoso hará callar a la habitación en beneficio de un miembro menor que de otro modo no hubiera sido escuchado. De este modo, los pequeños piratas a menudo forman relaciones de clientela con los miembros más poderosos. Esto a menudo lleva a alianzas entre bandidos que pueden llevar a la inclusión del pequeño dentro de las filas del poderoso. Kosvar fue un pionero de esta táctica en sus primeros años de actividad y muchos han intentado imitar su éxito.

Las conversaciones en la taberna en particular en que se inicie la campaña (la localización exacta depende del puerto escogido) se centrará en disputas entre rivales que están luchando para penetrar en territorio de Kosvar. Sin un capitán de la banda de Kosvar para representarlos, los clientes del pirata no tienen voz en la reunión y se levantarán a la vez y dejarán la reunión en protesta debido al tema discutido. Pocos están dispuestos a reconocer que la banda de Kosvar ha caído del poder y que no habrá serias repercusiones una vez que sus rivales comiencen a entrar en sus

aguas. Habrá algunas deserciones, pero la mayoría no se atreverá hasta que haya pruebas sólidas de que Kosvar ya no es un factor en la política de la piratería.

El grupo será sin duda testigo de la lucha de poder dentro de la taberna. Si el grupo desea añadir algo a la discusión, tendrán que ponerse en deuda con uno de los piratas más poderosos de la habitación. Gregor el Carnicero reclamará a voces las aguas de Kosvar y anunciará su intención de levar anclas en dos días. Amenazará a cualquiera de la habitación con la guerra si les descubre dentro de su nuevo territorio. También hará intentos obvios para que los piratas menores dentro de la habitación queden en deuda con él. Insistirá en que en ausencia del representante de Kosvar todos deberían tener una oportunidad para hablar si así lo desean. Incluso los miembros del grupo deberían darse cuenta de que esto es una invitación abierta para ligarse a Gregor, que obviamente cree que será el próximo señor de los piratas.

Conociendo al Sirviente de Kosvar. Sentado fuera de la taberna, bajo una ventana abierta por donde se puede oír con claridad la conversación en el interior, se encontrará el representante local de Kosvar. Cuando el grupo deje la reunión (que continuará hasta bien avanzada la noche), serán abordados por el asustado contacto, que les hará una propuesta. El contacto les dirá cuanto sabe de la operación de Kosvar (que no es mucho) y ofrecerá la impresionante suma de 100 monedas de oro por transporte inmediato al archipiélago Mayzri. El contacto ofrecerá la mitad por adelantado y prometerá una cantidad igual pagada por los piratas una vez que su contacto este a salvo entre ellos. El contacto insistirá en que su presencia con el grupo les protegerá de los castigos que la banda de piratas reserva normalmente para los descubridores de su refugio. Además, el grupo podría ganarse la gratitud del propio Kosvar, por salvar a su representante, lo que es una recompensa de incalculable valor... si la banda de Kosvar siguiera con vida.

Impidiendo un Secuestro. Los espías de Mistrand verán el encuentro entre el contacto y el grupo, aunque no estarán lo bastante cerca como para oír lo que se dice debido a la discusión en la taberna. Si el grupo es cauteloso y observador, podrían darse cuenta de que están siendo observados y ponerse en guardia. Tras una breve discusión, el contacto querrá volver a su casa para recoger unos pocos objetos de valor y el oro prometido al grupo. El contacto cree que esta siendo seguido y no rechazará ninguna oferta para ser escoltado por la ciudad. Si el grupo pillara alguna de estas indicaciones, deberían quedar en posición de impedir el intento de secuestro que tendrá lugar en el domicilio del contacto. Los sirvientes de Kerkassk simulan ser marineros de un mercante Gathmarig y estarán armados como tales. El capitán de la nave es en realidad un miembro del cuerpo de oficiales de la

armada de Mistrand y toda su tripulación esta formada por asesinos y espías. Si tienen éxito en su intento por capturar al contacto, el grupo no será capaz de continuar con la campaña a no ser que se les ocurra viajar a uno de los otros puertos y buscar un trato similar con el representante local de la banda pirata o logren interceptar el barco espía en su regreso a Mistrand.

### 13.1.4 Resultados

El único resultado posible para una fácil continuación de la campaña es que el grupo parta para el archipiélago Mayzri con uno de los contactos de Kosvar a bordo de su nave. Si el contacto desapareció debido a los espías de Mistrand, el grupo tendrá que navegar a ciegas hacia el archipiélago, algo que no harían si creyeran que Kosvar sigue en actividad. Aunque es respetado como hombre de firmes principios, la pena por penetrar en su territorio es una muerte fulminante.

## 13.2 Episodio 2: Ladrones de Nidos

Transportar al contacto de Kosvar a las Mayzri podría ser una aventura en si misma. Cuando el barco del grupo entra en el archipiélago, la pequeña flota de Gregor esta en las aguas alrededor del grupo de islas, tratando de provocar una respuesta de los barcos de Kosvar. A mediodía, se habrá cansado de este juego del ratón y el gato y decide ir en línea recta hacia las Mayzri.

Estos cuatro no son los únicos barcos que navegan por las aguas en torno al archipiélago ese día. Una nave exploradora de Mistrand (la misma que intentó secuestrar al contacto de Kosvar, si aún está disponible después del primer capítulo de la aventura) surca las aguas en torno a las Mayzri, reuniendo información acerca de la disposición del peligroso archipiélago y buscando pruebas del refugio pirata escondido. Sin embargo, el barco del grupo debería ser el primero en llegar a la cadena de islas, dado que creen que no tienen nada que temer, mientras que los otros barcos temen a la poderosa flota de Kosvar.

### 13.2.1 Los PNJs

#### Los Naufragos.

Este trio es todo lo que queda de la poderosa banda de piratas de Kosvar. Al ver la vela del barco del grupo, encenderán un fuego de señales que han preparado. Peligrosos arrecifes rodean completamente la isla y los aventureros se verán forzados a usar un bote para alcanzar la distante playa. Si el grupo se detiene para rescatar a los naufragos, estos les contarán con todo lujo de detalles la historia de la destrucción de Karnatapar. Los naufragos están dispuestos a ofrecer

cualquier cosa a cambio de ser llevados a cualquiera de las ciudades en la costa del mar. Los cofres de Karnatapar contenían un fabuloso tesoro y se ofrecieron a guiar al grupo hasta un refugio secreto, enterrado en la isla, o incluso a las ruinas del propio puesto a cambio de su libertad. No han visto a los dragones desde el fatídico día del ataque y no tienen idea de que las ruinas sirven ahora de nido a la feliz pareja.

### **El Espía**

Ignorado por todos, uno de los naufragos es un asesino entrenado que trabaja para Kerkassk. Mistrand inundó los puertos del mar con espías en busca del Cetro, muchos de los cuales nunca volvieron a ser vistos. Faruq Akara era uno de estos espías y consiguió infiltrarse en la organización de Kosvar cuando se enroló con un capitán pirata menor que se alió con la banda de Kosvar. Faruq ha trabajado con los piratas de Kosvar durante varios meses y ninguno de sus compañeros en el desastre sospechan que tenga otras lealtades. En todo el tiempo que pasó asociado con los piratas, solo vislumbró el Cetro una vez, poco después de unirse a la banda. Ahora está convencido de que el Cetro está con el tesoro secreto, pero nunca ha tenido una buena ocasión para recuperarlo e intentar escapar. Los superiores de Faruq en Mistrand no tienen idea de que tienen un servidor en el medio de la banda de Kosvar y mucho menos de que fue lo bastante afortunado como para sobrevivir al ataque de los dragones y está varado en la pequeña isla suroriental. Si se le rescata, se contentará con dejar el archipiélago, llevando a sus maestros la situación del tesoro escondido. Si el grupo insiste en viajar a la isla del puesto para recuperar el tesoro, porfiará diciendo que los dragones probablemente se han ido y que el mayor tesoro estará en el puesto en ruinas. Intentará, si es posible, disuadir al grupo de intentar recuperar el tesoro secreto, aunque los otros naufragos estarán de acuerdo con él en que es el curso de acción más seguro.

### **Gregor el Carnicero**

Gregor pronto se molestará debido a la falta de respuesta de los exploradores de Kosvar y navegará directamente hacia el interior del archipiélago. Al principio de la tarde, llegará a la rada escondida de la isla que albergaba el refugio secreto de Kosvar y podrá contemplar el puesto destruido y los restos naufragados de la flota de Kosvar. Impresionado por la imagen, el Carnicero entrará en la rada para una inspección más cercana de la ruina, decidido a saber que armada causó tal destrucción a la poderosa banda pirata de Kosvar y donde puede estar ahora. No descubrirá hasta que sea demasiado tarde que los enemigos de Kosvar ni eran humanos ni se han ido a ninguna parte.

### **Kraszapol y Sakarod**

La pareja de dragones han convertido la sala principal de Kosvar en un nido adecuado para un joven polluelo.

La sala está cubierta con los cuerpos medio comidos de piratas, testimonio del terrible poder destructivo de las bestias cuando están enfurecidas. Kraszapol es una feroz protectora del nido, a pesar de que aún no contiene un huevo. Sakarod es menos poderoso que su compañera y una vez que se enfurezca, él la seguirá obedientemente a la carnicería antes que arriesgar un enfrentamiento. Cuando los barcos de Gregor perturben su sueño, los dos dragones se moverán hacia la ensenada. Sus patas similares a aletas están mejor diseñadas para mover sus corpachones por el agua que para soportar su peso en tierra y una vez que lleguen a la orilla, el destino de Gregor y sus piratas estará sellado. Los dragones se entretendrán destruyendo los barcos piratas durante la mayor parte de la tarde, convirtiendo en un despiadado juego el ver a los patéticos humanos intentando sobrevivir. Esto debería proporcionar una excelente oportunidad para un grupo aproximándose desde la orilla opuesta de la isla para llevar a buen puerto sus asuntos sin tener que enfrentarse a las terribles criaturas.

## **13.2.2 El Escenario**

Esta aventura tendrá lugar en las islas del archipiélago Mayzri. Ver ARCHIPIÉLAGO MAYZRI en la Guía para una descripción detallada y un mapa de la cadena de islas.

### **13.2.2.1 La isla del Refugio**

Como las otras islas de la cadena, la isla refugio tiene una delgada franja de playa que acaba en el acusado desnivel del relieve natural de la isla. Solo se ha construido una escala que ascienda por esta pendiente y está situada directamente frente al refugio. Los intentos de escalar el desnivel deberían realizarse a -10 debido al terreno arenoso e inestable. Una vez en lo alto, la isla está cubierta de denso bosque casi hasta la cumbre de los picos de la isla, que son de piedra desnuda y desgastada por los elementos, los restos de una antigua cadena montañesa sumergida y privada de su cubierta por las violentas tempestades.

**1. Ruinas de Karnatapar.** Ver sección 13.2.2.2 para más detalles.

**2. Miradores.** Estas plataformas construidas en las copas de los árboles proporcionan una gran vista de las aguas. Los centinelas solían acampar cerca de estos miradores y viejas fogatas se pueden encontrar por los bosques de los alrededores.

**3. Caverna secreta del tesoro.** Los naufragos serán capaces de llevar al grupo directamente a esta caverna. Nunca han estado dentro, pero saben que la caverna estaba guardada por los centinelas del mirador más cercano. El bosque alrededor de la entrada muestran signos de fogatas recientes, así como grandes surcos en el terreno por donde enormes animales han pasado.

Para detalles más específicos acerca del interior de la caverna, ver sección 13.2.2.3.

**4. La ensenada devastada.** Los mastiles rotos de naves hundidas surgen de las aguas de la ensenada y algunos restos de las velas todavía ondean al viento. Cuatro barcos yacen destrozados en los arrecifes como única prueba de la existencia de la poderosa flota de Kosvar.

**5. Zona de batalla de Gregor.** Esta es la zona donde la batalla entre los tres barcos de Gregor y los dos dragones de lluvia tendrá lugar. Ninguno de los barcos logrará llegar mucho más allá de los límites de esta zona.

**6. Caverna costera.** El agua marina entra en esta cueva que lleva por un largo túnel inundado a la cámara inferior de la cueva secreta del tesoro.

### 13.2.2.2 Las ruinas de Karna-tapar

**1. La Playa.** Dos botes siguen aquí, volteados y con remos debajo. Sus tripulaciones nunca tuvieron oportunidad de alcanzarlos cuando los dragones atacaron y no quedó nadie para usarlos después. Una escalera de maderos semienterrados permite ascender la pendiente hasta llegar a la puerza destrozada de Karna-tapar.

**2. Plataformas de catapulta.** Estas plataformas de tierra de tres metros de altura tienen una catapulta en su cima. Ambas catapultas están cargadas y listas para disparar, pero ninguna fue usada debido a la velocidad del asalto de los dragones. Ambas descansan sobre plataformas giratorias, por lo que pueden girarse para apuntar a barcos que se acercan. Pilas de pesadas piedras descansan a ambos lados de las catapultas.

**3. La Puerta.** Un hueco de seis metros en la muralla exterior de tierra que solía estar bloqueada por un gran portón de madera reforzada. La puerta fue destrozada por los dragones que vinieron juntos por este camino. Los cuerpos desfigurados de los tres centinelas están enterrados por los escombros.

**4. Patio.** El amplio espacio que era el centro del refugio de Kosvar está salpicado de restos de los hombres que murieron tratando de proteger su guarida. Almacenes, una forja y una cocina se levantaban a lo largo de las murallas de tierra del patio, pero todo ha sido derruido. Escaleras en diferentes puntos ascienden por la muralla de tierra para permitir a los hombres subir a lo alto, donde una valla de maderos afilados habría proporcionado protección en caso de ataque. Sin embargo, contra los dragones estas fortificaciones fueron inútiles.

**5. Karna-tapar.** Esta es la única estructura que sigue en pie en todo el puesto. Es un edificio de madera con puertas dobles arrancadas de sus goznes y con la entrada agrandada para que los enormes monstruos puedan deslizarse dentro. Todo el primer piso solía ser una gran sala. Ahora está llena de cuerpos medio

comidos y tierra excavada. El centro del suelo es una depresión excavada donde Kraszapol pretende poner su huevo. La sala está llena con una fortina en estatuas rotas, cerámicas destrozadas y tapices manchados de sangre. Una sola escalera asciende por la pared trasera, llevando a las estancias superiores. Al piso superior se accede por una puerta cerrada en lo alto de la escalera que puede abrirse usando una llave que se encontrará alrededor del cuello de Kosvar. Su cuerpo es uno de los muchos escondidos entre los escombros de la planta baja y debería ser Muy Difícil (-20) de localizar si los personajes conocen su cara o Extremadamente Difícil (-30) en caso contrario. La cerradura tiene una trampa con una aguja huntada de Jitsu. La cámara al otro lado sigue como estaba antes del ataque de los dragones. Está llena con las propiedades privadas de Kosvar: una gran cama, una mesa para comer y reunirse con sus capitanes, armarios, estanterías y un escritorio. Tres pequeños cofres contienen miles de monedas y muchas piedras preciosas por un valor total de en torno a quinientas monedas de oro. Armas de alta calidad adornan las paredes y hay cartas marinas trazadas con precisión en el escritorio. En el cajón inferior del escritorio hay empacado en un estuche especialmente fabricado un telescopio de Gondor. También se podrá encontrar en esta habitación buena ropa, hermosas vasijas de Talathrant y alfombras de pieles.

**6. Sendero a los miradores.** Varios caminos se alejan del refugio hacia los varios puntos de vigilancia alrededor de la isla.

### 13.2.2.3 La caverna secreta del tesoro.

**1. Cámara de entrada.** La entrada a la cueva está disimulada por arbustos colgantes y dentro hay una oscuridad extrema. Si se realiza un acercamiento sigiloso, el grupo podría oír el sonido de los centinelas de la cueva huyendo hacia el interior de la cueva a medida que se acercan. La caverna de entrada tiene paredes irregulares y un suelo arenoso. El paso que lleva a los pasajes más interiores podría no verse en un primer momento.

**2. Cámara de la trampa.** Esta sala realiza un descenso paulatino hacia el interior de la isla. La puerta de la izquierda es de roble reforzado y estará atrancada desde dentro. La única manera de cruzar la puerta es destruirla. Justo al otro lado de la puerta, el suelo del pasadizo es artificial. La salida de una chimenea natural de fango está cubierta por una trampilla (2a) que está cubierta por una capa de arena. La trampa es Difícil (-10) de detectar y no puede ser desactivada. Más de 10 kg de peso abrirán la trampilla, haciendo caer a cualquiera sobre ella más de tres metros hasta aterrizar en una poza de fango. Hay espacio a ambos lados y los personajes que hayan detectado la trampa podrán pasar junto a los muros de la caverna.

**3. Falsa camara del tesoro.** Seis cofres están alineados en las paredes laterales y trasera de esta ancha camara de suelo de arena. Los dos primeros cofres tienen fondos elevados, por lo que son artificialmente poco profundos y contienen 5000 mc en lingotes de cobre que parecerán de oro a la luz de las antorchas. Los cofres restantes están vacíos y acercarse a ellos llevará a los personajes a pasar sobre otra trampilla (3a) idéntica a la 2a que también les hará caer a la poza de fango en 5.

**4. Camara de los guardianes.** Tres de los cinco vigías que se supone guardan la caverna siguen vivos. Desde la caída de Karna-tapar, los dragones han venido a la colina y les han cazado cada noche. A estas alturas, dos de los guardianes han muerto ya y los otros están completamente locos. Han estado encerrados dentro de la oscuridad de la camara durante dos días carcomidos por el hambre y el miedo. Intentarán defender su cueva contra toda intrusión, atacando a los personajes como si fueron los dragones. En caso de que el grupo supere la puerta y active las trampillas al otro lado, ellos cargarán desde su puerta e intentarán tirar a la poza a los restantes personajes. Si tienen éxito, llevarán arcos cortos al nivel inferior y acabarán con los personajes. La presencia de los naufragos no afectará su locura. La camara de guardia nunca estuvo preparada para albergar hombres tanto tiempo y está llena de desperdicios, lechos de hierba y los restos de varios roedores que han cazado y comido.

**5. Chimenea de lodo.** Los personajes que caigan por este conducto se deslizarán por la pendiente lubricada por el lodo cáustico que cubre las paredes y el suelo. Cada personaje sufrirá 3-30 puntos de daño debido a las quemaduras, cortes y roces, además de cualquier daño sufrido debido a las caídas. Parar es una maniobra Locura Completa (-50) que puede complicarse debido a otros miembros del grupo en caída. Detenerse dentro del tubo causa 1-10 puntos de daño adicionales cada cinco asaltos por exposición al lodo. No poder parar lleva a una caída de tres metros al poco profundo estanque en la camara inferior (6).

**6. Camara inferior.** Esta amplia camara está ocupada por un estanque de entre 30 cm y 1 m de profundidad. A tres metros de altura en la pared oeste está el final de la chimenea de lodo. A seis metros de altura en la pared oeste hay un camino que lleva a la camara de guardia. En caso de que los personajes caigan por la chimenea de lodo, probablemente se enfrentarán a ataques con flechas desde el camino en el este, ya que los guardias de la caverna vendrán con arcos y antorchas. Para complicar la batalla a distancia que seguirá, hay cuatro enormes Festiqan (Ga. Garras de la muerte) que los piratas solían alimentar. Los animales no han sido alimentados durante varios días y atacarán con voracidad a los personajes que caigan al estanque.

**7. Pasadizo inundado.** Este amplio y bajo pasadizo recorre casi una milla antes de llegar a la cueva marina en 13.2.2.1. Está casi sumergido en partes y los personajes se verán forzados a nadar con menos de treinta centímetros de espacio para sus cabezas en algunos de los lugares más estrechos del pasadizo. Aunque el pasadizo proporciona refugio de las flechas de los guardianes, la huida en esta dirección implicará ser perseguidos de cerca por los Festiqan que disfrutaban de una significativa ventaja sobre los miembros del grupo en aguas profundas.

**8. Camara del tesoro.** La única llave de la puerta cerrada de esta camara está en torno al cuello de Yanos Kovar, cuyo cuerpo está entre los escombros de Karna-tapar. La cerradura es Muy Difícil (-20) de forzar y tiene una trampa con una aguja envenenada con Jitsu. La camara contiene el tesoro de la banda pirata de Kosvar. En seis cofres hay 2000 mc en dinero, gemas y joyería, así como armas de calidad y potencialmente mágicas, rollos de seda, cerámica de Talathrant y el preciado Hitav Yurna.

### 13.2.3 Encuentros

#### Aproximándose al Refugio Pirata.

El ruido del furioso ataque contra los piratas de Gregor debería ser bastante para alertar a los aventureros acerca de que los dragones siguen activos y en las cercanías. Si los naufragos han sido rescatados, sugerirán un lugar de ataque en el lado de la isla opuesto al refugio destrozado. Faruq no intentará convencerles más de que los dragones se han ido, aunque una vez que el grupo llegue a un punto de la isla desde donde puedan ver la suerte de Gregor, señalará que los monstruos están a considerable distancia de las ruinas de Karna-tapar y que el mayor tesoro se encuentra allí. En caso de que los aventureros decidan hacer caso de sus consejos, los naufragos se negarán a acompañarlos al haber sido testigos de la letal furia de las serpientes. Darán a los aventureros instrucciones precisas acerca de cómo llegar al escondrijo del tesoro, pero permanecerán en terreno elevado hasta la vuelta del grupo. Mientras el grupo mantenga su barco fuera de vista y no den motivos claros de alarma, los dragones estarán demasiado ocupados con la masacre para darse cuenta de que su nido está siendo asaltado.

#### Saqueando el Nido.

Una vez dentro del refugio, el horror de la escena y el sobrecogedor olor a dragón podrían empujar a los aventureros a huir. Cada personaje debe hacer una tirada de resistencia contra un ataque de miedo a nivel 10 o será incapaz de penetrar más allá de la camara principal. Si consiguen superar la carnicería, localizar y saquear el tesoro debería ser algo relativamente simple, suponiendo que los personajes logren pasar a través de la trampa de la puerta. Gran parte de la

riqueza del lugar esta, sin embargo, formada por cerámicas voluminosas y frágiles, objetos personales de calidad y grandes cantidades de monedas. Los aventureros tendrán tiempo para un viaje de vuelta a la playa antes de que los sonidos que marcan la muerte de Gregor se desvanezcan en un ominoso silencio. En caso de que el grupo vuelva al refugio, se enfrentaran a un par de dragones de lluvia no demasiado contentos.

#### **Recuperando el Tesoro Secreto.**

Los naufragos conocen solo la situación de la caverna que contiene el tesoro secreto. Explorar la cueva y localizar la estancia del tesoro será cosa de los aventureros, aunque los naufragos les acompañarán al interior. El grupo tendrá unas tres horas tras el comienzo del ataque para moverse por la isla y explorar las cuevas. Una vez que la lucha entre los barcos piratas y los dragones termine, el grupo tendrá que ser muy sigiloso y permanecer bien lejos de las ruinas de Karna-tapar o los dragones les detectaran, con lo que la situación se volverá muy desagradable en muy poco tiempo. Cuando Faruq vea que el grupo ha recuperado el Cetro de Mistrand, se pondrá muy tenso, como tratando de controlarse. Dirá que el miedo a los dragones se ha apoderado de él y al poco volverá a controlar sus emociones. Este será el único aviso para el grupo de lo que esta por venir.

#### **13.2.4 Resultados**

Los posibles finales de esta aventura son muchos y variados y solo uno llevará directamente a la última aventura de la campaña. Si el grupo atrae la atención de los dragones, los personajes se verán en problemas para sobrevivir a la aventura. Incluso si esto sucede después de que el grupo vuelva a su barco, los dragones son muy capaces de destruirlo. Si los aventureros no se detuvieron para rescatar a los naufragos, podrían terminar siendo los condenados a navegar a ciegas hacia el peligro, en cuyo caso Gregor el Carnicero sera quien emprenda la caza del tesoro tras rescatar a los naufragos.

Incluso si todo va bien para el grupo, si no escogieron saquear el tesoro secreto se perderan la tercera aventura. En este caso, el grupo volvera a su puerto base fabulosamente enriquecido, permitiendo que se conviertan en jugadores importantes del mundillo pirata. De hecho, podrían decidir volver a por el resto del tesoro, probablemente encontrandose con Faruq y sus colegas de Mistrand tratando de recuperar el Cetro de Mistrand. En caso de que el grupo haya sido capaz de recuperar el Cetro de Mistrand y escapar de las islas sin atraer la atención de los dragones, el juego debería pasar directamente a la siguiente aventura.

### **13.3 Episodio 3: El Saboteador**

Al tiempo que la nave del grupo deja atrás el último arrecife en torno al archipiélago Mayzri, uno de los

marineros del barco distinguirá una vela en el horizonte. Las franjas de brillante rojo y amarillo de la vela indican que es un barco de Mistrand. El delator destello de espuma en los costados señala que esta moviéndose a máxima velocidad de remo y sigue un curso para interceptar al grupo. El peligro de los afilados arrecifes de las islas ha pasado y la tripulación se pone en acción, desplegando todas las velas para superar a sus perseguidores. Para cuando el barco del grupo se ponga a máxima velocidad, se podrá distinguir las sudorosas cabezas de los remeros esclavos asomando por las bordas y el sonido del latigo del capataz de dejará oír sobre los sonidos del viento y el oleaje. Es una Korburaq Gathmarig, sin ariete o espolón en la proa, aunque parece llevar un contingente completo de arqueros e infantería de marina. La distancia entre ambas naves empezará a aumentar justo antes de que se llegue al alcance de las flechas, gracias a un cambio del viento que favorece al barco de los personajes. El capitán del barco Gathmarig esta decidido a capturar la embarcación de los jugadores, ya que cree que se trata de un explorador o mercante de la banda de Kosvar. Ignora que el mismo premio por el que ha realizado sus esfuerzos, el Cetro de Mistrand, esta a bordo del barco justo fuera de su alcance.

#### **13.3.1 Los PNJs**

##### **Faruq el Espía.**

Desde la recuperación por el grupo del Cetro, Faruq ha estado moviéndose por las entrañas de la nave de los jugadores. Debe escoger el momento adecuado para hacer su intento con el artefacto. Los gritos de aviso desde arriba le sacarán de su estado meditabundo. El ruido de carreras en cubierta le dice que algo sucede. Sube a cubierta para descubrir que su momento ha llegado: un barco de su país se acerca a la nave del grupo. Se prepara para morir y entona una plegaria a Kerkassk. ¡Dará su vida para sabotear la nave!

##### **El Capitán de Mistrand.**

El ansia de lucha se convierte en un amargo maldecir cuando el capitán de Mistrand siente el sutil cambio en el viento que permitirá a su presa escapar. Un gruñido de decepción sale de los arqueros situados al costado del barco. El capitán ordena de mal humor que se detenga el remar. Mejor será conservar la energía de los esclavos por si el viento cambia de nuevo. Los marineros del barco dejaron sus armas y largarán la vela. El capitán se movera hacia la proa para ver como su presa se aleja muy lentamente de su nave. Seguirá mirando, esperando el cambio en la situación que le pueda dar ventaja. Su tripulación esta lista para luchar. Los Piratas Naufragos.

Al igual que su anterior líder, Yanos Kosvar, los naufragos que ahora estan a bordo del barco del grupo sienten un profundo odio hacia los hombres de

Mistrand. Han pasado los tres últimos años derramando la sangre de los marineros de esa ciudad y no dudarán en hacerlo de nuevo. Si un abordaje parece inminente, pedirán cualquier arma disponible y lucharán hasta la muerte contra el enemigo. Aunque debilitados por el hambre, son guerreros profesionales y deberían proporcionar una valiosa ayuda a la tripulación del grupo.

### 13.3.2 El Escenario

Esta aventura consiste básicamente en una larga persecución, posiblemente seguida por una feroz lucha a bordo del barco del grupo. Un plano del barco debería prepararse antes del comienzo de la aventura.

### 13.3.3 Encuentros

#### El Intento de Sabotaje

Poco después de que los barcos empiecen a alejarse, como el barco Gathmarig está casi dentro del alcance de los arcos, Faruq sugerirá que se den armas a los naufragos para defender el barco en caso de que sea necesario. Si el grupo arma al espía Gathmarig, aprovechará cualquier oportunidad para empezar a destrozar los aparejos del barco. En función de cuanto tiempo disponga para trabajar en ello, podría dañar o al menos ralentizar la nave hasta el punto de que el barco de Mistrand empiece a acortar distancias. Faruq no tiene ilusiones respecto a ser capaz de defenderse de la tripulación del barco, por lo que ni siquiera se enfrentará a sus atacantes cuando alguien intente detenerle. Simplemente hará tanto daño al velamen del barco de los personajes como pueda antes de morir. La tabla inferior se puede usar para determinar el grado de daño hecho al barco, en función de la duración de sus esfuerzos y el arma que se le dió. Si el grupo no arma a los naufragos, buscará la mejor ocasión para coger un arma de los personajes o la tripulación e intentar lo mismo.

#### Ataque del Barco de Mistrand

Tan pronto como el barco del grupo comience a pararse, el capitán de la nave Gathmarig ordenará a los esclavos remar a velocidad de combate. En función del grado de daño hecho al barco del grupo, la separación entre los barcos disminuirá a diferentes velocidades. Sin que importe el terreno que ganen, una vez con la presa a su alcance, los arqueros Gathmarig se concentrarán en aquellos marineros que traten de reparar las velas dañadas, prolongando los problemas del grupo y haciendo más probable un abordaje. Cuando los dos barcos se acerquen el uno al otro, una

feroz batalla de proyectiles dará comienzo con jabalinas y flechas cayendo sobre las cubiertas de ambas naves. El capitán Gathmarig tratará de poner su barco al lado del grupo y se intentará lanzar garfios. Si la batalla llega a este punto, el capitán Gathmarig iniciará un serio intento de tomar el barco. Si los hombres de Mistrand tienen éxito en tomar el barco, el grupo será probablemente condenado a muerte, con un final deprimente para la campaña. El capitán enemigo no tiene razones para creer que el Cetro está a bordo del barco del grupo, por lo que no sacrificará voluntariamente su nave para capturar lo que cree es un simple barco explorador. Cuando las bajas lleguen a un nivel crítico (solo tiene diez marineros más), el capitán Gathmarig ordenará interrumpir el asalto y permitirá al grupo escapar. En caso de que se dé al capitán alguna razón para creer que el Cetro de Mistrand está a bordo, el combate continuará hasta que el último soldado y marinero Gathmarig caiga.

### 13.3.4 Resultados

Hay dos resultados posibles para esta aventura y la campaña en general. Si el grupo es capturado por los hombres de Mistrand, serán ejecutados. Si logran escapar del barco Gathmarig llegando a la costa sur u obligan al barco Gathmarig a retirarse, volverán a salvo a puerto, pero casi de inmediato empezarán a ser perseguidos por servidores de Kerkassk. A no ser que el grupo sea indiscreto en relación al artefacto cuando vuelvan a puerto, los hombres de Mistrand no tendrán forma de saber que el Cetro está en su posesión hasta que los Gathmarig puedan enviar exploradores al archipiélago Mayzri y conozcan el destino de Karnatapar. En todo caso, acabarán viéndose perseguidos por los sirvientes de Kerkassk hasta que encuentren una manera de librarse del Cetro. La más simple manera de hacer esto es convencer al nuevo osvoda de Mistrand para aceptar un rescate por el Cetro. En este caso, el líder Gathmarig aceptará, pero ciertamente intentará engañar al grupo y recuperar el rescate una vez que se realice el intercambio.

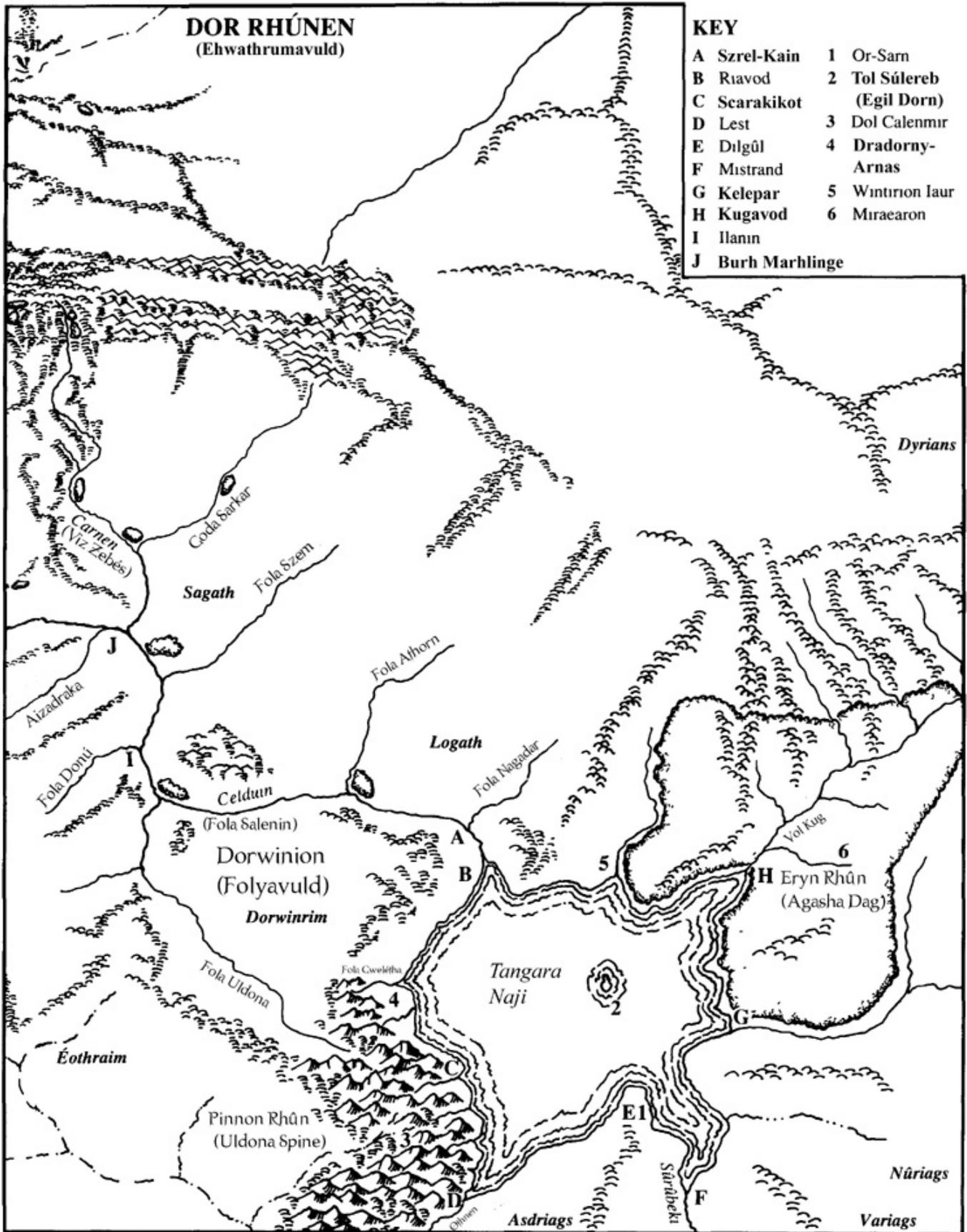
[GT1] Otro cambio de nombre

[LRP2] Corregir estas referencias

[LRP3] Indicador del lugar actual

[GT4] ¿Solo sesenta y cinco kilómetros?

[LRP5] Todos los sitios de los elfos siguen necesitando nombres.



# Dor Rhin

Area map



▲ Dollantir

▲ Weld

● Alchrich

● Kardavan

● Pardfan

▲ Eldrast

● Uldonayan

▲ Maltir

● Oeneral

● Galgorin

● Killindrow

● Asanori

● Endelmir

● Mildvan

● Losc

● Maet

● Saelin

● Kalperia

▲ Pelenwod

● Gastuol

● Kaerst

▲ Pargeltir

● Mills End

▲ Ga

N

▲ Askal  
(Gyogarasg)

▲ Meldin  
(Gyogaras)

0 16 32 mi



ünen  
ap

Sadvar

Forodim

Brimole

Kûrk

Shrel Kain

Fokerdo

Shrel Arkasa

Rhûdar

Wintirion Iaur

Kugavod

Riavod

Andarimn

arfarn

Kelepar

urblog Lûg

Rhunca

Scarakikot

Öitgûl

Nurunkizdin

Or Sârn

Palcana

Mistrand

Lest

Astrel

Crispa

# Dor Rhûnen

## Area map



# Profundidades del mar RHÛN



Edición 2º por Vecino398, Ene 2011

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.



vecino398

