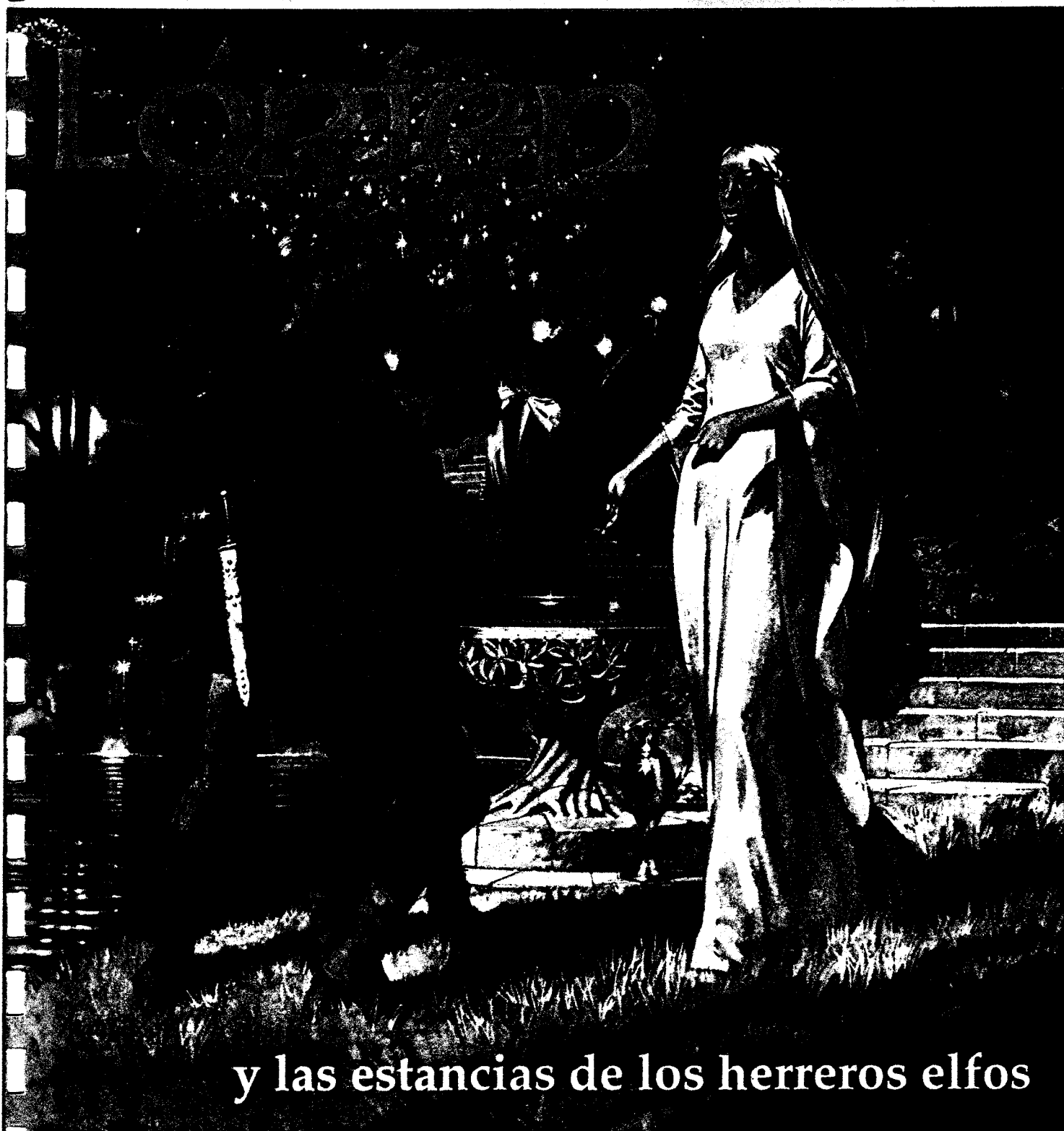


Basado en LA TIERRA MEDIA de J.R.R. Tolkien, tal como se describe
en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



y las estancias de los herreros elfos

VIVE AVENTURAS CON:

- GALADRIEL, la Reina de Lórien
- CELEBORN, el poderoso elfo gris
- ANNATAR, Señor de los Dones
(SAURON disfrazado)
- CELEBRIMBOR, el forjador de anillos

EXPLORA:

- CARAS GALADHON, la Ciudad de los Árboles
- CERIN AMROTH,
la capital abandonada
- OST-IN-EDHIL, la fortaleza de los eldar
- LAS ESTANCIAS DE LOS HERREROS ELFOS

LA PORTADA

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

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



Lórien

Autor/Diseñador: Terry Kevin Amthor

Editor de la serie: Peter C. Fenlon

Colaboraciones editoriales: John David Ruemmler,
Olivia Johnston

Ilustración de portada: Angus McBride

Ilustraciones interiores: Liz Danforth

Diseño gráfico de portada: Pete Fenlon, Rick Britton

Mapas en color: Peter C. Fenlon, Jessica Ney,
Terry Amthor

Planos y gráficos interiores: Terry Amthor

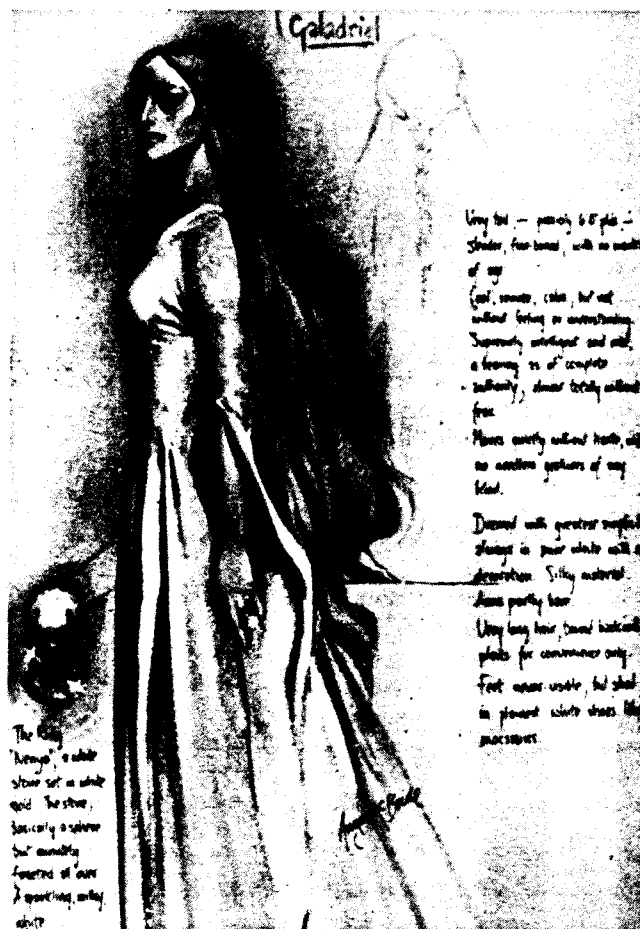
Colaboraciones especiales: Pete, JR, Bruce, Chris, Ricko,
Kurt, Coolman, Bill, Razz, Deane, Kathleen, Billee, Sean,
Jessica, Lambert Bridge, Swinker y "in memorium", Dave.

Producción: John David Ruemmler, Terry Kevin Amroth,
Peter C. Fenlon, Rick Britton.

Agradecimiento especial a Frank, Mies, Rennie y Alvar
(por sus "ideas"). A Christie y Diane (por "pasar a
vernos") y a los Doctores: Dave, Matt... y Dan (por la
inspiración).

Versión en castellano: José López Jara

Corrección: Josep Solé



Lórien

Edición en castellano: mayo 1990

Producido y distribuido por JOC INTERNACIONAL por acuerdo con IRON CROWN ENTERPRISES (I.C.E.), Inc.

©1987 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkerley, CA. *Lórien y las Estancias de los Herreros elfos, El Hobbit y El Señor de los Anillos*, y todos los personajes y lugares en ellos contenidos son propiedades registradas de TOLKIEN ENTERPRISES.

Lórien es una publicación de JOC INTERNACIONAL, S.A.
c/. Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona

Compaginació Electrónica: Interlínia
c/. Sant Bernat de Menthon, 2 – Cornellà de Llobregat

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

I.S.B.N.: 84-7831-030-4

D.L.: B.11.674-1990

Impreso en España - Printed in Spain



SUMARIO

1. NOTAS GENERALES	7	4.3 LA TECNOLOGIA DE LOS HERREROS ELFOS ..	24
1.1 TERMINOS Y DEFINICIONES	7	4.31 Los Herreros	24
1.11 Abreviaturas	7	4.32 Herramientas y técnicas	24
1.12 Definiciones	8	4.33 La fundición	25
1.2 COMO ADAPTAR ESTE MODULO		4.34 La forja	25
A TU CAMPAÑA	9	4.35 Los talleres	25
1.3 CONVERSION DE DATOS	10	4.351 Forja de Alta Orfebería	26
1.31 Conversión de puntos de vida y bonificaciones .	10	4.352 Forja de las joyas	26
1.32 Conversión de datos a cualquier sistema de JRF.	10	4.353 Forjas de la plata	26
1.33 Conversión de características	10	4.354 Forjas del oro	27
1.34 Conversión de habilidades de combate	11	4.355 Forjas del metal	27
1.35 Conversión de sortilegios y listas de sortilegios .	11	4.356 Forjas del vidrio	27
1.36 Nota sobre niveles	11	4.4 LOS ELFOS DE LORIEN	28
1.37 Bonificaciones por habilidad	11	4.5 LOS ELFOS DE OST-IN-EDHIL	28
1.38 Cerraduras y trampas	12	5. POLITICA Y PODER:	
2. INTRODUCCION	13	LA FORTALEZA DE LOS ELДАР	29
3. LAS TIERRAS	16	5.1 OST-IN-EDHIL: 1350 DE LA SEGUNDA EDAD ...	29
3.1 AL ESTE	16	5.11 Visión general de la ciudad	29
3.11 Lórien	16	5.12 El Señor de los Dones	29
3.12 Las tierras salvajes de alrededor	17	5.13 Los orfebres	31
3.2 AL OESTE: EREGION (ACEBEDA)	18	5.131 Celebrimbor	32
3.21 Clima	18	5.132 Fendome	33
3.22 Flora	18	5.133 Aegnor	33
3.23 Fauna	19	5.134 Finculin	34
4. SOBRE LOS ELFOS	21	5.135 Orrerë	34
4.1 RASGOS GENERALES	21	5.136 Fanari	34
4.11 Características físicas	22	5.14 Objetos famosos: Los Anillos de Poder	34
4.12 Los Vanyar	22	5.2 OST-IN-EDHIL: 1640 DE LA TERCERA EDAD ...	35
4.13 Los Noldor	23	6. POLITICA Y PODER: EL BOSQUE DORADO ...	36
4.14 Los Teleri	23	6.1 LORIEN: 1375-1780 S.E.	36
4.15 Los Sindar y los Nandor	23	6.2 LORIEN: 1780 S.E.-1981 T.E.	36
4.16 Los Avari Moriquendi	23	6.21 Amroth	36
4.2 ARBOLES RACIALES DE LOS ELFOS	23	6.22 Nimrodel	37
		6.3 LORIEN: 1981-3020 T.E.	37
		6.31 Los Claros (Gremios)	37
		6.311 Claro de los Tejedores	37

6.312 Claro de los Barqueros	38	8.1 CERIN AMROTH	69
6.313 Claro de los Guardianes	38	8.2 CARAS GALADHON	69
6.314 Claro de los Herreros	38		
6.315 Claro de los Panaderos	38	9. CONSEJOS PARA AVENTURAS	70
6.316 Claro de los Trovadores	38	9.1 ESCOGER UNA AVENTURA	70
6.317 Claro de los Artesanos	38	9.2 SELECCIONAR UN PERIODO DE TIEMPO	70
6.318 Claro de los Guardabosques	38	9.3 SUGERENCIAS PARA HACER AVENTURAS	70
6.4 GALADRIEL	38	9.4 USO DE TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS ...	70
6.5 CELEBORN	39		
7. LUGARES DE INTERES:		10. AVENTURAS	72
LA FORTALEZA DE LOS ELDAR	42	10.1 OST-IN-EDHIL: SEGUNDA EDAD	72
7.1 VISION GENERAL	42	10.11 Intriga entre los Mírdain	72
7.2 LAS TIERRAS EN TORNO A OST-IN-EDHIL	43	10.12 Robar secretos para Aulendil	72
7.3 LUGARES DENTRO DE LA CIUDAD	43	10.13 Robo a los noldor	73
7.31 La casa de Galadriel y Celeborn	43	10.14 Asesinato en Ost-in-Edhil	73
7.32 La casa de Celebrimbó	44		
7.33 La casa de Aegnor	47	10.2 OST-IN-EDHIL: TERCERA EDAD	73
7.34 La casa de Annatar	48	10.21 Saqueo de las Estancias de los Mírdain	73
7.35 Los campanarios	50	10.22 Las ruinas de Telpemár	74
7.36 La Ciudadela	50		
7.37 Los parques	50	10.3 LORIEN	74
7.371 El Jardín occidental	50	10.31 Una hierba para el Príncipe	74
7.372 El Jardín oriental	50	10.32 Un mensaje para Galadriel	74
7.38 Los Ortani	50	10.33 Robar una semilla de mallorn	75
7.39 Otros lugares de interés	50		
7.4 HACIENDAS FUERA DE LA CIUDAD	52	11. TABLAS	76
7.41 La villa de Celeborn y Galadriel	52	11.1 TABLA MILITAR GENERAL	76
7.42 La hacienda de Carnil el vinatero	56	11.2 TABLA GENERAL DE PNJS	78
7.5 ESTANCIAS DE LOS MIRDAIN	57	11.3 TABLA GENERAL DE HIERBAS	82
7.51 Los niveles principales	57	11.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS	84
7.52 Las forjas	58	11.5 TABLA GENERAL DE CRIATURAS	86
		11.6 LAS ANGERTHAS	87
8. LUGARES DE INTERES: LORIEN	69	NOTAS SOBRE CONVERSIONES	88



1. NOTAS GENERALES

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

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

El legado del profesor Tolkien

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

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

1.1 TERMINOS Y DEFINICIONES

1.11 ABREVIATURAS

SISTEMAS DE JUEGO

SA...El Señor de los Anillos
RM...Rolemaster

CARACTERISTICAS DE LOS PERSONAJES

AGI...Agilidad (SA/RM)
MEM...Memoria (RM)
CON...Constitución (SA/RM)
INT...Inteligencia (SA)

FUE...Fuerza (SA/RM)
RAZ...Razonamiento (RM)
PRE...Presencia (SA/RM)
EMP...Empatía (RM)
I...Intuición (SA/RM)
RAP...Rapidez (RM)
ADL...Autodisciplina (RM)

TERMINOS DE JUEGO

AM...Artes Marciales
As...Asalto
BD...Bonificación defensiva
BO...Bonificación Ofensiva
CA...Clase de armadura
Car...Característica
Crit...Impacto crítico
D... dado o dados
DJ...director de juego
D100 Resultado de dados percentiles
JRF...Juego de rol de fantasía
Mod...Modificador
mb...moneda de bronce
mc...moneda de cobre
me...moneda de estaño
mh...moneda de hierro
mj...moneda de jade
mm...moneda de mithril
mo...moneda de oro
mp...moneda de plata
PJ...Personaje Jugador
PNJ...Personaje No Jugador
PP...Puntos de Poder
R...Radio
TR...Tirada de Resistencia

TERMINOS DE LA TIERRA MEDIA

A...Adunaico
C.E...Cuarta Edad
Cir...Cirth o Certar
D...Dunael (dunlendino)
Du...Daenael (dunael antiguo)
E...Edain
El...Eldarin
H...Hobbítico (dialecto oestron)
Har...Haradrim
HE...Hombre del Este
Hob...Hobbit
Kd...Kuduk (hobbítico antiguo)

mayores piezas de artesanía que

de la Tierra. **Kh. Khuzdul** (enano) puertas occidentales de Moria.

LN...Lengua Negra

Mo...Montañés

O...Oestron

Or...orco

P.E...Primera Edad

Q...Quenya

R...Rohirrico

Rh...Rhovanion

S...Sindarin

SdIA...El Señor de los Anillos

S.E...Segunda Edad

T.E...Tercera Edad

Teng...Tengwar

V... Variag

Wo...Wose (Druidain)

1.12 DEFINICIONES

Acebeda: Ver Eregion

Alabastro: Piedra traslúcida blanca, fino yeso granulado.

Avari: (Q. "Renuentes") Los elfos que no quisieron emprender el Gran Viaje. Ver la sección 4.

Azanulbizar: (Kh. "Valle de los arroyos sombríos", O "Valle del arroyo sombrío", S "Nanduhirion") Este valle se encuentra en la vertiente este de las Montañas Nubladas, en las fuentes del río *Celebrant* y está encajado entre los grandes picos de *Fanuidhol*, *Caradhras* y *Celebdil*. Las Grandes Puertas (puerta oriental) de Moria dan al Azanulbizar y una escalinata de los enanos arranca de su pórtico, se une a la Escalinata del Arroyo Sombrío y -siguiendo una serie de pequeñas cascadas- desciende por el valle. Se convierte en un camino que se dirige a Lórien. Un lago encantado llamado *Lago Espejo* se encuentra en el centro del valle. Aquí se luchó una batalla decisiva en el 2799 T.E., que acabó con la muerte del Señor de los orcos Azog y la victoria de los enanos, terminando la gran Guerra de los Enanos y los Orcos.

Azurita: En principio es una forma de metal de cobre, una piedra de color azul oscuro, generalmente lisa pero a veces moteada.

Bruinen: (S. "Sonorona") Río que atraviesa Eriador y constituye la frontera septentrional de Eregion. En Tharbad se une con el *Mittheithel* para formar el *Gwathlo*.

Calcedonia: Una variedad traslúcida del cuarzo, de color blanco o azul grisáceo. A veces presenta bandas distintas.

Caras Galadhon: (S. "Ciudad del pueblo de los árboles") Capital de Lórien tras el regreso de Galadriel en el 1981 T.E.

Celebrant: (S. "Cauce de Plata", Kh. "Kibil-nála") El río que fluye hacia el este desde las Montañas Nubladas desde el *Kheled-záram*. Más abajo se le une el *Nimrodel* (S. "Dama de la cueva blanca"), atraviesa Lórien y desemboca en el Anduin.

Cerin Amroth: (S. "Colina de Amroth"). Lugar donde se alzaba el hogar del rey de Lórien Amroth a principios de la Tercera Edad.

Cirith Caradhras: (S. "Paso del Cuerno Rojo", "Puerta del Cuerno Rojo", Kh. "Lagil Baranzibar"). El desfiladero que atraviesa las Montañas Nubladas entre Caradhras y Celebdil. Comunica Eregion con Lórien. En su lado este, el camino baja por una escalinata de los enanos que corre al lado de las cascadas que alimentan el *Kheled-zaram*.

Claro: Normalmente se refiere a un espacio despejado en el bosque, pero en Lórien esta palabra se refiere también a los diversos gremios artesanales y de servicios.

Sirannon: (S. "Arroyo de la puerta"). El río que nace en la

puertas occidentales de Moria.

Eldar: (Q. "Elfos", "Pueblo de las estrellas"). Los *Calaquendi* (Q. "Altos elfos") que hicieron el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas. Ver la sección 4.

En Egladil: (S. "El Angulo", "El Punto abandonado"). La zona del Naith cerca del Anduin. Caras Galadhon se encuentra en En-Egladil.

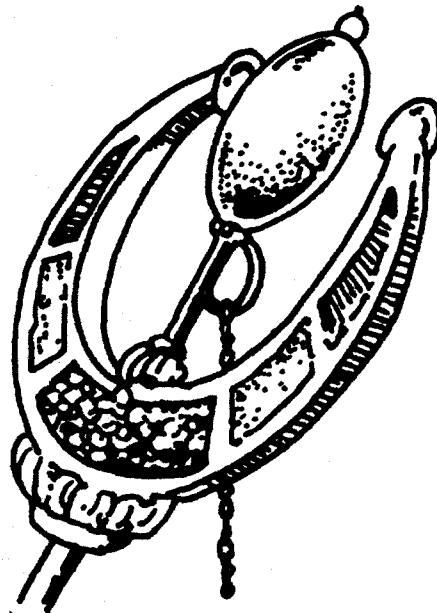
Eregion: (O. "Acebeda") La zona de tierras altas de Eriador entre los ríos Glanduin y Bruinen, compuesta por colinas en la ladera occidental de las Montañas Nubladas. Eregion oriental llega hasta la falda de las montañas, mientras que la parte occidental está compuesta por colinas separadas por arroyos y ciénagas. Una larga cordillera en dirección este-oeste, la sierra de Acebeda, atraviesa el centro de la región. Desde el 1697 S.E. Eregion está prácticamente deshabitada y ahora es conocida por sus muchos acebos. Contiene también la Puerta occidental de Moria, que da al río Sirannon, el principal afluente del Glanduin.

Eriador: Todo el territorio al norte del río Isen y entre las Montañas Azules (S. "Ered Luin") y las Montañas Nubladas (S. "Hithaeglin"). Su frontera norte discurre junto a la cadena montañosa que corre en dirección noroeste desde Carn Dum hasta la Bahía de Hielo de Forochel. Algunas crónicas sitúan la frontera sur en la línea limitada por el río Agua Gris (S. "Gwathlo") y el Río de los Cisnes. La mayoría piensan que dicha frontera es la región al norte de la tradicional frontera occidental de Gondor. Eriador se puede traducir un tanto libremente por "Tierra Desiertas" e incluye las regiones de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhodaur, Arthedain y, para algunos, las Tierras Brunas y Eredwaith.

Flet: (S. "Talan", pl. "Telain"). Plataformas construidas de madera blanca que son los hogares de los Galadhrim (S. "Pueblo de los árboles") de Lórien. Apenas algo más que plataformas sin paredes, sin tejado y sin barandillas siquiera. Sólo las hojas de los mallorn y algunos biombos proporcionan refugio. Se accede a los flets mediante ligeras escaleras de cuerda.

Glanduin: (S. "Bandada de cisnes"). Río que constituye la frontera meridional de Eregion. Se une al *Mittheithel* en Tharbad y ambos se convierten en el *Gwathlo*. Se le llama "Bandada de cisnes" por los muchos cisnes que frecuentan la parte baja de su cauce, sobre todo en Ost-in-Edhil.

Gwaith-i-Mirdain: (S. "Pueblo de los orfebres"). Un gremio, escuela y taller creado por Celebrimbor en Acebeda.



Esta organización realizó mayores proezas de artesanía que cualquier otro grupo o individuo de la Tierra Media, con la excepción de Fëanor, y quizás Annatar, aunque el poder de los Anillos élficos era tal que ni siquiera el Único podía dominarlos totalmente.

Hythe: (O. "Puerto"). Un pequeño atracadero o muelle, en concreto el pequeño puerto de Lórien, cerca de la confluencia del Anduin y el Celebrant.

Khazad-dûm: (Kh. "Mansión de los enanos", S. "Hadhondron", O. "Morada de los enanos"). También llamada **Moria** (S. "Abismo negro"), el Pozo Negro y las Minas de Moria. Khazad-dûm es la ciudadela, mansión y morada del Pueblo de Durin, la más noble de las Siete Tribus de los Enanos. Fundada a principios de la Primera Edad en las cuevas bajo las Montañas Nubladas, preside e incorpora el valle sagrado llamado Azanulbizar. Desde su fundación, Khazad-dûm se ha ampliado hasta incluir siete niveles principales que ocupan todo lo ancho de la cordillera y que se extienden bajo los picos Fannuidhol, Caradhras y Celebdil. A principios de la Segunda Edad, los enanos descubrieron aquí mithril, emigrando muchos de ellos procedentes de las Montañas Azules al hogar de Durin. Khazad-dûm fue abandonada en 1982 T.E., dos años después de la liberación del Balrog. Como reino incluye Azanulbizar y todos los túneles y cámaras bajo las montañas.

Lórien: (S. "Sueño"). Conocido en diferentes épocas como Lothlorien (S. "Flor de ensueño"), Laurelindoreen (S. "Tierra del Valle del Oro Cantor"), Lorinand, Lindórinand (N. "Tierra de los Cantores") y Dwimordene (R. "Valle Encantado"). El Bosque Dorado fue establecido formalmente por Galadriel en 1375 T.E., aunque hubo algunos elfos Nandor que la precedieron allí.

Malaquita: Otro mineral de cobre, la malaquita se presenta normalmente en franjas de verde pálido.

Moria: (S. "Abismo Negro") ver Khazad-dûm.

Moriquendi: (Q. "Elfos oscuros"). Los elfos que no completaron el Gran Viaje. Ver la sección 4.

Naith: (S. "¿Triángulo?" O. "El Enclave") La parte central de Lórien, la tierra en el ángulo formado por los ríos Celebrant y Anduin.

Nandor: (S. "¿Aquellos que regresaron?") Los elfos que no continuaron el Gran Viaje y no atravesaron las Montañas Nubladas. Ver la sección 4.

Nimrodel: (S. "La dama de la caverna blanca") Una hermosa elfa silvana de Lórien, prometida a Amroth, también el río que atraviesa el Bosque Dorado y que lleva su nombre.

Noldor: (Q. "Los Sabios", "Los elfos profundos"). La segunda raza de los Eldar. Ver la sección 4.

Ost-in-Edhil: (S. "Fortaleza de los Eldar") Capital y plaza fuerte de Eregion. Fue habitada hasta el 1697 S.E., cuando fue tomada y saqueada por los ejércitos de Sauron.

Mármol pentélico: Un mármol cristalino y blanco particularmente hermoso.

Pórfido: Roca muy dura, de un color rojo púrpura que contiene cristales de feldespato.

Puerta occidental: La entrada occidental a Khazad-dûm, llamada también Puerta de Durin, Puerta del Oeste y Puerta de los Elfos. Flanqueada por enormes acebos, esta puerta daba a una amplia carretera que llevaba a Ost-in-Edhil, capital eldarin de Eregion.

Rodocrosita: Piedra blanca y traslúcida con estratos rosas y rojos.

Silvanos: Todos los elfos que no son eldar. Ver la sección 4.

Sindar: (S. "Elfos grises", "Elfos del crepúsculo"). Los sindar no son ni calaquendi ni moriquendi.

Sirannon: (S. "Arroyo de la puerta"), El río que nace en las puertas occidentales de Moria.

Tharbad: (S. "Encrucijada"). Ciudad en el sur de Eriador, en la confluencia de los ríos Glanduin y Mitheithel. Fundada a mediados de la Segunda Edad, sobrevivió los destrozos del ataque de las fuerzas de Sauron en el 1697 S.E., pero comenzó a decaer lentamente a principios de la Tercera Edad hasta que las plagas de 1636 T.E. la despoblaron completamente.

Travertino: Una variedad marrón claro de mármol que es ligeramente poroso pero que puede pulirse hasta conseguir un suave lustre.

Vanyar: (Q. "Hermosos elfos"). La primera raza de los eldar. Ver la sección 4.

1.2 ADAPTACION DE ESTE MODULO A TU CAMPAÑA

Este módulo ha sido diseñado para ser usado con la mayoría de los sistemas de juego de rol de fantasía. Dado que cada sistema de JRF tiene sus propias reglas en materia de combate, sortilegios y creación de personajes, se han elegido ciertos términos descriptivos comunes para las descripciones de los lugares, personas, criaturas y cosas. Por desgracia los datos estadísticos tales como las bonificaciones o las "características" de los personajes difieren mucho de un juego a otro, después de todo están pensados para reglamentos distintos. ICE ha escogido usar como base cifras percentiles, ya que la conversión a D20, D18 y D10 puede hacerse con relativa facilidad (ver la sección 1.32 con una tabla de conversión). Las características de los PJs y PNJs también se dan de una manera determinada, de nuevo se ha puesto especial énfasis en la sencillez y coherencia, de manera que una conversión a otro sistema de juego no sea difícil.

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

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

1. Lee todo el módulo para hacerte una idea de cómo es la región.
2. Vuelve a leer las secciones dedicadas a observaciones para el director de juego y pasa los datos a tu sistema de juego.
3. Escoge una época apropiada para tu campaña. Si escoges jugar al principio o al final de la Tercera Edad, o a primeros de la Cuarta, pon particular atención a la sección dedicada a esta región en "otros tiempos". De hecho, esta sección le dará al DJ una idea de lo que debe tener en cuenta al ambientar una campaña en fechas distintas a las que aquí damos. ICE ha escogido mediados de la Tercera Edad como época especialmente apropiada, pero puede que a ti te guste más otra.
4. Reune los materiales documentales (ten en cuenta las lecturas recomendadas) que creas necesarios.
5. Investiga el periodo que has elegido y traza las líneas maestras que necesitas además del material que aquí se incluye.
6. Convierte los PNJs, trampas, armas, sortilegios y objetos a términos adecuados al juego que uses. Observa los cambios que deberás hacer en tu sistema de juego para que tu campaña se adecúe a la Tierra Media.
7. Crea un escenario completo, usando mapas para detallar esquemas y tener un creativo marco de trabajo. Así

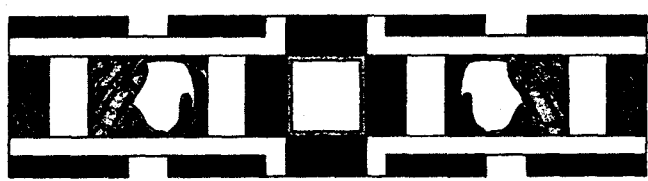
resistencia al pánico, moral, ca-
lidad, autocontrol, etc. La
tendrás un mundo detallado y coherente, y los datos de
base te permitirán la flexibilidad necesaria para detallar
zonas y acontecimientos aleatorios.

1.3 CONVERSION DE DATOS

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

1.31 CONVERSION DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

- Para convertir valores percentiles a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.
- Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y trauma 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 pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.



1.32 CONVERSION DE DATOS A CUALQUIER SISTEMA DE JRF

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

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

1.33 CONVERSION DE CARACTERISTICAS

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

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

- FUERZA:** Poder, estamina, energía, resistencia, preparación física, etc. Observa que la mayoría de las reglas incluyen la fuerza como atributo.
- AGILIDAD:** Destreza, habilidad manual, maniobrabilidad, sigilo, capacidad de esquivar, etc.
- RAPIDEZ:** Destreza, velocidad, reflejos, alerta, etc.
- CONSTITUCION:** Salud, estamina, resistencia, resistencia física, resistencia al daño, etc.
- AUTODISCIPLINA:** Voluntad, alineamiento, fe, fuerza mental o poder, concentración, autocontrol, determinación, celo, etc.
- EMPATIA:** Capacidad emocional, juicio, alineamiento, sabiduría, capacidad para la magia, voz bárdica, etc.
- RAZONAMIENTO:** Inteligencia, capacidad de aprendizaje, capacidad de estudio, análisis, rapidez mental, lógica, capacidad de deducción, ingenio, juicio, coeficiente intelectual, etc.
- MEMORIA:** Inteligencia, sabiduría, capacidad de información, capacidad mental, retención, recuerdo, etc.
- INTUICION:** Sabiduría, suerte, talento, capacidad de reacción mental, adivinación, clarividencia, preciencia, inspiración, percepción, etc.

PRESENCIA: Apariencia, resistencia al pánico, moral, capacidad psíquica, autocontrol, vanidad, disciplina mental, carisma, voz bárdica, etc.

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

1.34 CONVERSION DE CAPACIDADES DE COMBATE

Todos los valores de combate están basados en SA o en Ley de las Armas y Ley de las Garras (RM). Los siguientes consejos te ayudarán en la conversión:

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

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

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

- Las bonificaciones defensivas están basadas en la boni-

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

1.35 CONVERSION DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

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

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

1.36 NOTA SOBRE LOS NIVELES

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

1.37 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

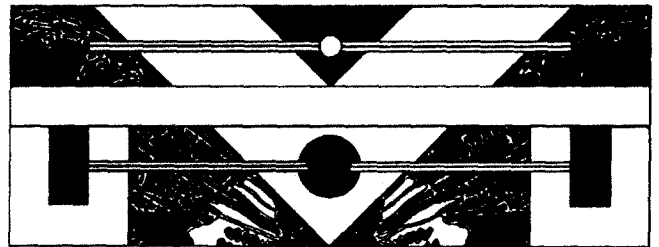
Las bonificaciones de habilidades generales se obtienen mediante el nivel del personaje y calculando la bonificación

apropiada según el sistema usado. El sumando de un PNJ, como se dice arriba, estará basado en una compilación de su nivel, su arma y/o otros objetos, las características relevantes y los niveles de habilidad. La bonificación normal resultante del desarrollo de una habilidad ha sido calculada del siguiente modo: a) cuando el nivel de habilidad es 0, la bonificación es -25, reflejando la falta de familiaridad; b) para un nivel 1 la bonificación es +5 (un salto de +30); c) por cada nivel de habilidad entre 1 y 10 se aplica una bonificación de +5 (es decir, nivel siete da una bonificación de +35); d) en los niveles 11 a 20 la bonificación adicional por nivel es +2 (por ejemplo, nivel 19 da +68); e) para los niveles 21 a 30 la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que nivel 28 tendría una bonificación +78), y f) se da una bonificación de + 1/2 por cada nivel por encima de 30.

1.38 CERRADURAS Y TRAMPAS

Las cerraduras y trampas que se encuentran en este módulo están descritas en términos de la dificultad de abrirlas o desactivarlas. Se restan modificadores a las tiradas que representan los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar una columna específica o una tabla de acción/maniobra (como en Rolemaster) o una sustracción adicional a la tirada del intento. En cualquier caso, los términos se explican por sí mismos y ayudarán al DJ a determinar si la trampa tiene una dificultad por encima de la media y en qué medida. El término descriptivo es una constante relativa basada en el siguiente orden de modificadores: rutina (+30), fácil (+20), escasa dificultad (+10), dificultad media (0),

difícil (-10), muy difícil (-20), extremadamente difícil (-30), locura completa (-50), absurdo (-70). La poca iluminación, la condición física del personaje, la actividad en las cercanías, etc. pueden afectar al modificador de la cerradura/trampa, pero no la categoría por dificultad. Así, una trampa puede ser clasificada de "muy difícil (-50)" indicando que es normalmente un mecanismo (-20) pero que otros factores (por ejemplo, la oscuridad) lo hacen más difícil de desactivar. Estos problemas adicionales son más fáciles de superar que la dificultad intrínseca del mecanismo; ello explica por qué difiere de un pozo bien iluminado, clasificado como "locura completa (-50)" intentar desactivarlo. El "-50" relacionado con la trampa "muy difícil" puede ser fácilmente reducido a (-20) con un poco de reflexión, pero no pueden obtenerse más ventajas, si no se desarma el mecanismo. Sugerimos que una tirada de dados (d100) modificada que exceda 100 resulte en éxito; las habilidades, las características, etc., deberán aplicarse contra el modificador negativo de dificultad o sumadas al dado para dar el resultado.





2. INTRODUCCION

Muchos son los lazos que unen a los reinos de Lórien y Hollin, aunque estos dos hogares élficos estuvieron separados por el tiempo (Lórien no alcanzó su apogeo hasta mucho después de la caída de Ost-in-Edhil), por la guerra y por la barrera a veces infranqueable de las Montañas Nubladas.

Quizá resulte irónico que durante mucho tiempo la principal comunicación entre Ost-in-Edhil y Lórien fuese proporcionada por los enanos. De hecho, Moria fue una gran ruta para el tráfico este-oeste. Celebrimbor especialmente fue considerado un amigo de los enanos y alentó las relaciones entre las dispares razas.

Otra conexión importante es el hecho de que Galadriel y Celeborn gobernaron ambas tierras (en épocas diferentes) y aunque se asocia a la Dama con Lórien, Ost-in-Edhil también recibió el toque de su mano perfecta.

Las razones por las que un reino élfico sobrevivió para ver el amanecer de la Cuarta Edad y otro cayó ante el Señor Oscuro más de cuatro mil años antes son múltiples: el corazón demasiado entusiasta de Celebrimbor llevó a una tenebrosa alianza; el poder de Galadriel (y uno de los Tres Anillos) sólo podía proteger un reino; y, naturalmente, el odio de Sauron a los noldor y los dúnedain no tenía límites. Esta última razón llevó a sus ejércitos a Acebeda para destruir Hollin y atacar a los reinos anorianos. Mientras tanto, Lórien, aunque más cerca de la tierra negra, permanecía a salvo y tranquilo. Su señora era demasiado fuerte para ser vencida por los trucos del príncipe espectral de Dol Goldur y demasiado inteligente para caer en los manejos del propio Señor Oscuro.

CRONOLOGIA DE LOS ACONTECIMIENTOS

Segunda Edad

circa 750: Fundación del reino noldor de Hollin en Acebeda (Eregion), gobernado por Galadriel y Celeborn desde la capital de Ost-in-Edhil (s. Fortaleza de los eldar). Celebrimbor el herrero establece el gran complejo de forja y el Gremio de los Herreros, el Gwaith-i-Mírdain (s. Pueblo de los orfebres). Establecen relaciones comerciales con los enanos de Khazad-dûm.

circa 1000: Fundación de Tharbad por los númenóreanos en Acebeda central. Se encuentra a pocos días de viaje, Glanduin abajo, de Ost-in-Edhil (en el nacimiento del Gwathló). Cele-

brimbor forja la segunda piedra élfica Elessar (la primera fue obra de Fëanor y se perdió) y se la da a Galadriel.

1200: Sauron, con un hermoso aspecto y con el nombre de Annatar ("Señor de los dones") intenta ganarse el favor de los elfos. Gil-galad no le permite la entrada en Lindon, desconfiando de sus intenciones. El Maia caído de Aüle tiene más suerte con los eldar de Acebeda y comienza a convencer a Celebrimbor con sus mañas. Galadriel, sin embargo, se niega a tener ningún trato con él.

1200-1500: Annatar (Sauron) enseña a los Mírdain (herrerros elfos) nuevas formas de forja (y aprende mucho de Celebrimbor).

1350-75: Sauron convence a los herreros de Acebeda (que tienen gran influencia en Ost-in-Edhil) para que se rebelen contra el gobierno de Galadriel y Celeborn.

1375: Tras renunciar al gobierno, Galadriel atraviesa Khazad-dûm con muchos noldor y acepta cuidar del bosque al este de las Montañas Nubladas, llamado Lórinand. Funda el reino de Lórien. Celeborn se queda, rehusando entrar en la ciudad de los enanos.

circa 1500: Los herreros elfos, en la cúspide de su poder, comienzan a forjar los Anillos de Poder, bajo la atenta vigilancia de Sauron.

1580: Sauron regresa a Mordor para comenzar a forjar el Único.

1580-90: Celebrimbor crea los Tres Anillos solo.

1600: Sauron forja el Anillo Único en Orodruin y termina su tenebroso plan. En el instante en que el Señor Oscuro se pone el Anillo en el dedo, Celebrimbor, lejos en Acebeda, se da cuenta de que ha sido traicionado. Esconde los Tres.

1601: Furioso porque los elfos no han sido atrapados como planeaba, Sauron les exige que le entreguen los Anillos de Poder, ellos se niegan. Celebrimbor se arrepiente y marcha a Lórien en busca del consejo y el perdón de Galadriel. Le da Narya, uno de los Tres. Galadriel aconseja que no se usen los Anillos mientras Sauron tenga el Único.

1693: Comienza la guerra entre los elfos y Sauron. Celebrimbor envía los otros dos anillos de los Tres (Narya y Vilya) al Norte, a Gil-galad en Lindon.

1697: Asalto de Ost-in-Edhil. La Casa de los Mírdain es saqueada y Sauron encuentra nueve anillos; Celebrimbor es capturado y se le tortura hasta que revela la localización de los Siete, pero no dice donde se encuentran los Tres y el Señor Oscuro le mata. Acebeda cae. Elrond se retira a Imladris, Celeborn, guiando a muchos refugiados noldor, marcha a Lórien y se reúne con Galadriel. Moria se cierra. Ost-in-Edhil queda abandonado y cae en ruinas, nunca más volverá a ser habitado.

1698: Galadriel abandona Lórien, viajando hasta Lindon para ayudar a Gil-galad en la defensa del norte.

1699: Sauron ocupa Eriador por completo.

1700: Las fuerzas del Señor Oscuro son derrotadas por un ejército venido de Númenor en ayuda de los elfos de Lindon. Sauron es expulsado de Acebeda.

1780: Concilio en Imladris. Asisten Galadriel y Celeborn, dejando Lórien bajo el gobierno del elfo sindarin Amdír. Gil-galad entrega el más poderoso de los Anillos élficos, Vilya, a Elrond medio elfo.

circa 2200: Primera aparición de los Nueve Espectros del Anillo (Nazgul).

3319: Caída de Númenor.

3420: Se establece la Última Alianza de elfos y hombres. Gil-galad entrega el Anillo rojo a Círdan.

3441: Sauron es derrotado y le quitan el Único. Muere Amdír, rey de Lórien, y le sucede su hijo Amroth. Los espectros del Anillo pasan a las sombras. Galadriel y Celeborn se retiran a Belfalas, cerca del mar. Fin de la Segunda Edad.

Tercera Edad

Ahora los elfos pueden usar sus Anillos y lo hacen en beneficio de la Tierra Media, curando las heridas causadas por el Señor Oscuro. Lindon, Imladris, y más tarde Lórien, se convierten en refugios seguros.

circa 1000: Sauron vuelve a tomar forma en la Tierra Media. Aparecen por primera vez los Istari (magos), Maiar de las Tierras Imperecederas, enviados para combatir a las Tinieblas.

circa 1050: Sauron establece su dominio en Dol Goldur. El sur de Bosqueverde cae bajo las sombras, convirtiéndose en el Bosque Negro.

1409-1636: Desintegración gradual y caída final del reino de Cardolan.

1635-37: La Gran Plaga asola gran parte de Gondor y Eriador. Tharbad queda desierta, excepto la Ribera Sur, y se convierte en una guarida de ladrones.

1980: Aparece el balrog en Moria. Muchos elfos huyen de Lórien.

1981: Pérdida de Amroth y Nimrodel. Galadriel y Celeborn, temiendo que Lórien sea abandonado sin un gobernante, regresan. No asumen ningún título, sin embargo. Galadriel ejerce su poder y la tierra se hace segura.

2060: Aumenta el poder en Dol Goldur. Los Sabios temen que sea Sauron que vuelve a tomar forma. Lórien mantiene una estrecha vigilancia sobre su vecino.

2063-2460: Los lobos asolan Eriador.

2463: Se forma el Concilio Blanco.

2911-12: El Largo Invierno. Los lobos blancos aparecen en gran número a ambos lados de las Montañas Nubladas. Lórien es uno de los pocos refugios seguros. La gran inundación que se produce después destruye Tharbad.

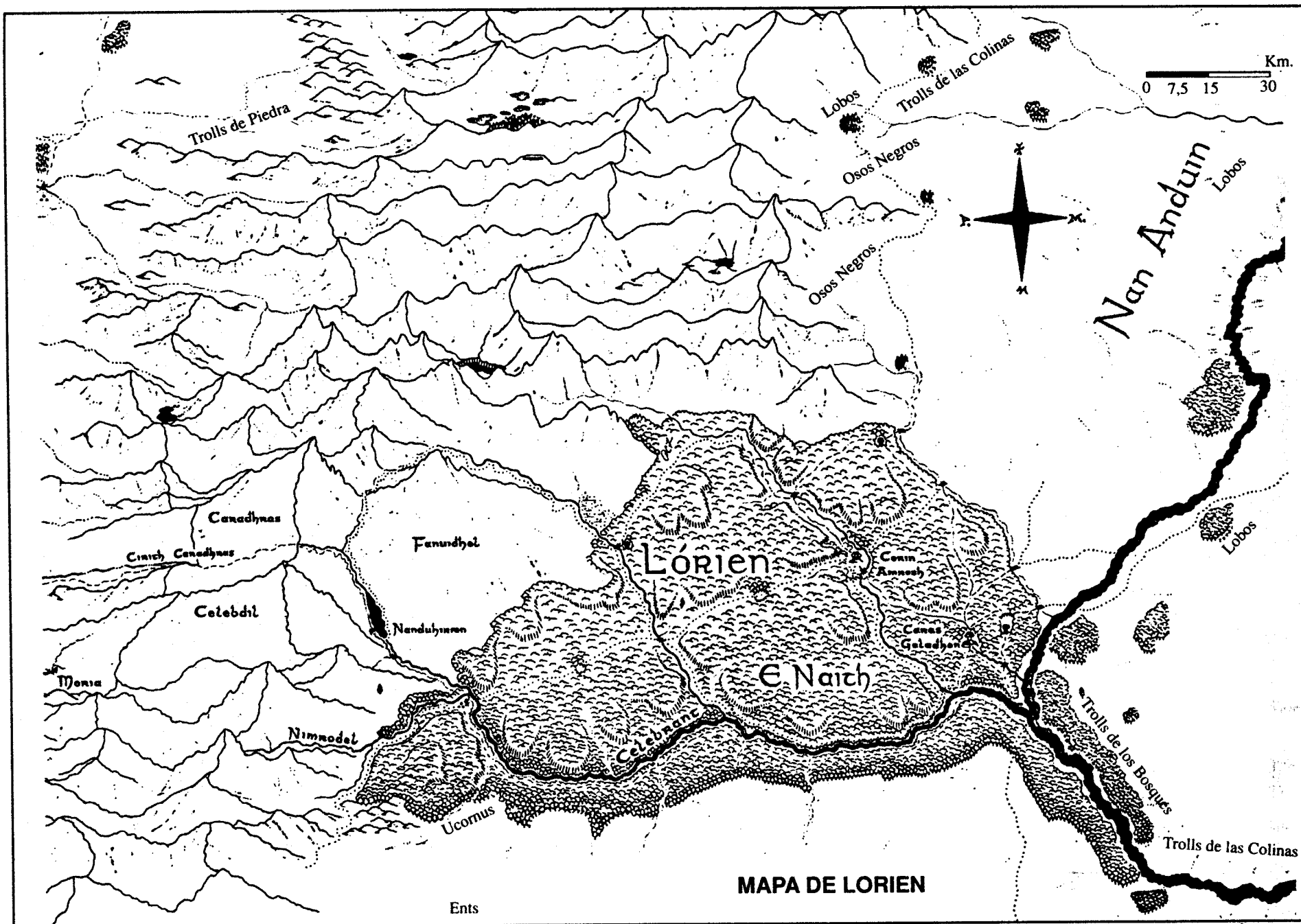
2941: El Concilio Blanco (que incluye a los Istari, los portadores de los Tres y otros Sabios) expulsa a Sauron de Dol Goldur.

2951: Sauron, ahora en Mordor, se da a conocer y declara sus agresivas intenciones. Dol Goldur vuelve a ser ocupada por los Nazgul y el Señor Oscuro comienza a reconstruir Barad-dur. Galadriel sigue ocultando Lórien a Sauron.

3018-3019: La Guerra del Anillo. Sauron es derrocado. Se destruye el Anillo Único y los otros, o bien son destruidos o quedan virtualmente sin poder.

3021: Partida de los Portadores de los Anillos (incluyendo a Galadriel, Gandalf, Frodo y Bilbo) hacia las Tierras Imperecederas. Se abandona Caras Galadhon. Celeborn regresa al Bosque Negro purificado (la parte meridional es ahora "Lórien oriental"). Fin de la Tercera Edad.





MAPA DE LORIEN

Ents



3. LAS TIERRAS

En esta sección se describen cuatro climas diferentes, incluyendo la meteorología cuidadosamente controlada del reino protegido de Lórien y las condiciones en la zona que lo rodea. Se tratan además las condiciones generales de Acebeda. Por último, hay un breve repaso a las condiciones climáticas que uno podría encontrar en el paso del Cuerno Rojo, la única vía por la superficie entre Acebeda y Lórien en cientos de kilómetros.

3.1 AL ESTE

3.11 LORIEN

El bosque de Lórien propiamente dicho mide 180 kilómetros de este a oeste y poco menos de 105 kilómetros de norte a sur. Los dorados árboles mallorn indican las fronteras del territorio ya que sólo crecen dentro del perímetro que está bajo la influencia de Galadriel. En el noroeste, los mallorn son los primeros árboles que se ven debajo del Valle del Arroyo Sombrío y la puerta oriental de Moria. Por el sur, la frontera del Bosque Dorado es el río Celebrant (Cauce de Plata), aunque en la orilla opuesta crece un denso bosque de árboles normales que lentamente se va clareando hasta desaparecer en dirección sur. A principios de la Segunda Edad, el bosque llamado Fangorn se extendía sin interrupción en este espacio y llegaba casi hasta Lórien. En el límite este, los dorados mallorn crecen cerca del Anduin, pero siempre están envueltos en niebla, lo que hace difícil reconocerlos. La ribera en esta zona es muy abrupta, rocosa y elevada, casi imposible de escalar. Las riberas sólo son bajas en la confluencia con el Celebrant donde hay una amplia explanada de hierba, que es el punto más meridional de Lórien.

El Bosque Dorado tiene muchas características naturales que le protegen de los fuertes vientos y de los duros frentes climáticos. Hacia el noroeste, las estribaciones de la montaña Fanuidhol (Monte Nuboso) se prolongan hacia el este, formando una barrera contra los fríos vientos del norte y contra los merodeadores de las tierras salvajes. Al oeste se encuentran las Montañas Nubladas, una formidable cordillera con un único paso que la atraviese en muchos kilómetros: el Cuerno Rojo, peligroso e impracticable durante casi todo el año. Al oeste se encuentra el ancho Anduin, el principal río de la Tierra Media. Al sur, el Celebrant, que si bien no es un foso impacable, proporciona una frontera clara. Y el agua corriente es una barrera efectiva contra muchas criaturas.

Bajo el dominio de Galadriel, Lórien era una tierra en la

que nunca se daban los rigores del invierno, las tormentas eran poco frecuentes y no causaban daños. Ello fue posible primero con la ayuda de la piedra élfica Elessar, entregada a la reina noldor por Celebrimbor y luego por el todavía más poderoso anillo élfico Nenyá. Incluso cuando Galadriel no estaba allí, Lórien parecía permanecer apartado de las tierras que lo rodeaban por una presencia intangible. Los árboles mallorn, que no pierden sus hojas en invierno, ayudaban también a minimizar la pérdida de calor y servían como efectivos cortavientos contra las brutales ráfagas procedentes del este.

A continuación viene un extracto de "La Comunidad del Anillo" que ilustra vívidamente el poder que Galadriel, portando Nenyá, ejercía sobre Lórien. Frodo, desde la altura de Cerin Amroth, contempla las tierras que le rodean. No cabe duda que su percepción era más aguda, al ser el también portador de un Anillo de Poder.

"Cuando al fin llegó al flet, Haldir le tomó la mano y lo volvió hacia el sur.

-¡Mira primero a este lado! -dijo.

Frodo miró y vio, todavía a cierta distancia, una colina donde se alzaban muchos árboles magníficos, o una ciudad de torres verdes, no estaba seguro. De ese sitio venían, le pareció entonces, el poder y la luz que reinaban sobre todo el país...

...Luego miró hacia el este y vio las tierras de Lórien que bajaban hasta el pálido resplandor del Anduin, el Río Grande. Miró más allá del río: toda la luz desapareció, y se encontró otra vez en el mundo conocido. Más allá del río la tierra parecía chata y vacía, informe y borrosa, hasta que más lejos se levantaba otra vez como un muro, oscuro y terrible. El sol que alumbraba a Lothlórien no tenía poder para ahuyentar las sombras de aquellas distantes alturas.

-Allí está la fortaleza del Bosque del Sur -dijo Haldir-. Está cubierta por una floresta de abetos oscuros, donde los árboles se oponen unos a otros, y las ramas se marchitan y se pudren. En medio, sobre una altura rocosa, se alza Dol Goldur, donde en otro tiempo se ocultaba el Enemigo...

... Desde esta elevación puedes ver los dos poderes en oposición, luchando siempre con el pensamiento; pero aunque la luz traspasa de lado a lado el corazón de las tinieblas, el secreto de la luz misma todavía no ha sido descubierto. Todavía no."

Clima

No hace falta ninguna tabla para definir el clima de Lórien, los esquemas son mucho más regulares que los caprichos de la naturaleza.

En los meses de verano la temperatura durante el día oscila entre los 21 y 26 grados C. En primavera y otoño, los normal es sobre los 21 y en invierno no refresca por debajo de los 12 y lo más normal es que la temperatura sea de unos 15 grados.

Durante todo el año, las precipitaciones son en forma de lluvias breves, suaves y purificadoras, casi siempre justo antes del amanecer o al anochecer. La nieve es desconocida en Lórien bajo el gobierno de Galadriel, aunque cae con frecuencia fuera de los confines del reino de la Dama Blanca. Cuando no llueve, el cielo es casi invariablemente muy azul y luminoso. Una extraña anomalía en el cielo nocturno del Bosque Dorado es la ausencia de la luna, aunque no la tapen ni nubes ni niebla. Por ello, para alguien que no esté acostumbrado a este refugio es difícil medir el paso del tiempo.

Flora

La característica más destacada -y única- de Lórien es, naturalmente, el árbol mallorn. Fuerte y resistente, capaz de crecer hasta alcanzar gran envergadura y con unas ramas que parecen hechas a medida para acomodar las plataformas y estructuras de los elfos silvanos, el hermoso mallorn no tiene parangón en la Tierra Media. Sus troncos y ramas están cubiertos por una suave corteza blanco-plateada. En verano, el árbol tiene largas hojas, verde pálido en el haz y plateadas en el envés. A finales de otoño, estas hojas se vuelven oro puro y permanecen en los árboles hasta la primavera, cuando surgen los brotes de un oro pálido. Así en primavera, Lórien está alfombrado y cubierto de oro.

Los árboles mallorn no mueren de viejos y son inmunes a todos los tipos de enfermedades o plagas que otros árboles puedan sufrir. Crecen rápidamente en sus primeros años y sus ramas principales crecen perpendiculares al tronco, proporcionando bases ideales para los flets (otelain), las plataformas arbóreas que son el alojamiento preferido de los habitantes del Bosque Dorado (de ahí su nombre: Galadhrim o "moradores de árboles").

Los mallorn no son oriundos de la Tierra Media, proceden de las Tierras Imperecederas y probablemente están emparentados con Laurelin, uno de los Dos Árboles originales (de ahí uno de los primeros nombres del Bosque Dorado: Laurelindórenan o "Tierra del Valle del Oro Cantor"). Gilgalad le dio a Galadriel unas cuantas semillas de mallorn, que a su vez había recibido como obsequio del rey númenóreano Tar Aldaron (los mallorn crecían en Númenor, traídos desde Eressëa). Los árboles no crecían en Lindon, pero por el poder de Galadriel florecieron en Lórinand, aunque sin llegar a alcanzar el tamaño que tenían en Valinor.

Galadriel era una de las pocas, poquísimas que había visto el verdadero Lórien en Valinor y sabía mucho acerca del cultivo de las cosas. Durante mucho tiempo, el lugar fue conocido como Laurelindórean, luego fue acortado a Lothlórien ("Flor de ensueño") y por último, en el ocaso del reino, fue simplemente Lórien ("Sueño").

Hay dos plantas con flor que también están asociadas con Lórien: elanor, que da unas flores amarillas, pequeñas y con forma de estrella, y niphredil, con flores verde pálido. Estas plantas crecen libremente, mezcladas con la hierba verde y suave que cubre todo el suelo del Bosque Dorado.

Lórien también alberga otras formas más corriente de vida vegetal, incluyendo varios árboles frutales y arbustos, pero lo más importante es la abundancia general de flora. En Lórien no hay plagas ni enfermedades, todo lo que crece fructifica, pero sin competir con otras formas de vida. Hay un "orden natural" de las cosas, ni forzado ni artificial y no existe el

crecimiento excesivo o rebelde. Sólo en el Bosque Dorado la naturaleza es al tiempo amaestrada pero libre.

Fauna

Aunque hay vida animal en Lórien, no es demasiado abundante y sólo está presente en sus formas más elementales. Hay insectos como las abejas, para que polinicen las flores (y den miel para muchos platos silvanos) y mariposas, pero no existe casi ningún otro insecto volador. También viven allí un cierto número de aves diferentes, la mayoría de pequeño tamaño, que se alimentan de bayas o semillas.

Las ardillas, conejos y otros roedores viven en su mayoría en las fronteras de Lórien y no se adentran mucho en él. No hay mamíferos de mayor tamaño. Los lobos especialmente son rechazados en las lindes de Lórien.

3.12 LAS TIERRAS SALVAJES DE ALREDEDOR

Las tierras salvajes en torno al refugio del Bosque Dorado constituyen a veces un duro contraste. Resultan tristes y descoloridas en comparación con Lórien y el paisaje consiste casi siempre en colinas onduladas y tierras bajas, cubiertas de pasto marrón y árboles torcidos y muy dispersos. Muchas son las bestias que merodean las fronteras de Lórien.

Clima

El clima de esta región es veleidoso y brutal a veces; de hecho parece ser un campo de batalla entre las torres enemigas de Caras Galadon y Dol Goldur. Desde que la Colina de la Brujería volvió a ser ocupada alrededor del año 1000 de la Tercera Edad (a la vez que Bosqueverde cae bajo la Sombra) la temperatura media alrededor de Lórien comienza a descender. Los inviernos se hacen más y más duros y la primavera se retrasa; a veces una helada repentina mata los frágiles brotes. Las nevadas llegan también de repente y cubren las tierras despejadas.

En verano, los vapores pestilentes oscurecen a menudo el sol, procedentes del río y de la ribera oriental y permanecen flotando sobre las tierras. Sólo en torno al Bosque Dorado una niebla blanca repele estos sucios vapores.

Flora

Prevalecen los olmos y robles, con algunos pinos y abedules. Cerca de las fronteras de Lórien hay más hayas y álamos. La hierba alta, que parece eternamente seca, cubre las tierras despejadas entre el Bosque Dorado y Fangorn.

Las tierras que rodean Lórien parecen desiertas y tristes en contraste con la vida vibrante y llena de color de este reino. Más al sur se encuentran las Tierras Pardas y al norte se encuentran las tierras salvajes entre el Bosque Negro y las Montañas Nubladas. Ninguna de estas regiones es conocida por su belleza y su misma desertización forma un útil cerco de aislamiento entre Lórien y el resto del mundo.



ELEANOR Y NIMPHREDIL

esta región, especialmente en la
plantas de hoja perenne crecen

Fauna

Aunque son pocos los animales de gran tamaño que merodean esta zona, se sabe que las áreas arboladas son morada para los osos y venados y que los primeros también tienen sus cubiles en las cuevas cercanas a las riberas rocosas del Anduin. Los animales más pequeños viven en las llanuras, y también varias clases de serpientes (la mayoría inofensivas).

patas y el morro, son extraordinariamente inteligentes y son las mascotas preferidas de los noldor de Ost-in-Edhil. Alcar.

Desde las Montañas Nubladas eran las más densamente pobladas.

3.2 AL OESTE: EREGION (ACEBEDA)

Eregion, la "Tierra del Acebo", es la región que se encuentra entre los ríos Fontegris (Mitheithel) y Sonorona (Bruinen) al norte y oeste, y el Glanduin al sur. Las tierras al sur de la larga "Cadena de Acebeda" que se extiende hacia el

3.21 CLIMATOLOGIA

La vertiente occidental de las Montañas Nubladas tiene, en general, un clima más moderado, aunque sufre más inclemencias y variaciones que Lórien. La zona en torno a Ost-in-Edhil, en particular, tiene un clima suave, mientras que las tierras próximas a las montañas suelen ser más frías y con más precipitaciones (a menudo en forma de nieve).

3.22 FLORA

Como era de esperar, Acebeda toma su nombre de los mu-

TABLA CLIMATICA

Meses	Montañas y Colinas	Ost-in-Edhil	Paso del Cuerno Rojo	Estación Elfica
Yestarë (día intercalado: Yurë)				
1. Narwain (invierno)	(-7)-4 Moderadas	(-1)-7 Moderadas	(-12)-(-4) Muy abundantes	Ethuil (otoño)
2. Ninui (invierno)	(-9)-2 Moderadas Laer (verano)	(-4)-7 Moderadas	(-9)-(-1) Muy abundantes	
3. Gwaeron (invierno)	(-7)-4 Moderadas	(-1)-10 Moderadas	(-9)-(-1) Abundantes	
4. Gwirth (primavera)	(-4)-7 Abundantes	2-13 Moderadas	(-7)-2 Abundantes	lavas (otoño)
5. Lothron (primavera)	2-10 Abundantes	4-13 Abundantes	(-4)-4 Abundantes	
6. Nóruí (primavera)	4-15 Moderadas	7-15 Moderadas	(-4)-7 Moderadas	
-Loëndë (día intercalado: Medioaño)-		-enderi (tres días intercalados)-		
7. Cerveth (verano)	10-21 Moderadas Seco	13-24 Moderadas	(-1)-10	Firith (desvan.)
8. Urui (verano) Seco	13-24 Seco	15-27 Moderadas	4-15	Rhiw (invierno)
9. Ivanneth (verano)	15-24 Seco	18-27 Muy seco	7-18 Seco	
10. Narbeleth (otoño)	10-21 Moderadas	15-24 Seco	4-15 Moderadas	
11. Hithui (otoño)	10-18 Moderadas	13-21 Seco	2-10 Moderadas	Echuir(movim.)
12. Girithron (otoño) Moderadas	7-15 Seco	10-18 Abundantes	(-7)-2	

-Mettarë (día intercalado: Findeaño)-

Códigos de precipitaciones: *Muy seco*: menos de 2,5 cm. por mes; *Seco*: 2,5 a 5 cm.; *Moderadas*: de 5 a 7,5 cm.; *Abundantes*: 10 a 12,5 cm.; *Muy abundantes*: más de 12,5 cm. 2,5 cm. de lluvia equivalen aproximadamente a 30 cm. de nieve, que es la precipitación más probable para temperaturas por debajo de cero.

* Las temperaturas por debajo de cero figuran entre paréntesis

chos acebos que crecían en esta región, especialmente en la zona de Ost-in-Edhil. Estas plantas de hoja perenne crecen hasta alcanzar gran altura (son mucho más grandes que en cualquier otro lugar de la Tierra Media) con tiernas hojas de verde oscuro, pequeñas flores blancas y bayas rojas.

Además de los acebos también crecen coníferas corrientes: pinos, abetos, cedros y algunas magnolias en la zona más meridional. Las hayas y los álamos también prosperan en Eregion central en sus años más felices. Muchas de las zonas forestales de Eregion quedaron destruidas en guerra, cuando Sauron y sus ejércitos atacaron a los noldor en 1693-97 de la Segunda Edad, dejando tan solo unos cuantos árboles, casi todos en las estribaciones de las montañas. El resto de la tierra quedó pelado y rocoso, salpicado sólo por la hierba común y los arbustos espinosos.

3.23 FAUNA

Eregion es también una tierra densamente poblada por animales salvajes, sobre todo aves, incluyendo una gran variedad de patos y faisanes. También son comunes las ardillas y los conejos (más aun en las zonas en que hay árboles, lo que vale también para toda la fauna que aquí se menciona) igual que los venados y muchos pequeños mamíferos. Los zorros, osos negros y lobos viven en las zonas montañosas, y los osos suelen estar cerca de los ríos donde siempre hay abundancia de truchas y otros peces de agua dulce. Los lobos son más numerosos en la Tercera Edad, y siguen aumentando hasta que a principios del tercer milenio constituyen una serie plaga, amenazando sus manadas a los viajeros. Durante el Largo Invierno de 2911-12 de la T.E. los temibles lobos blancos cruzaron el Brandivino helado y guiaron a los otros lobos en ataques a las zonas pobladas que alcanzaron incluso a Rohan.

Los visones, castores, zorros y los escasos hurones grises también habitaban en Eregion, aunque se teme que estos últimos se extinguen a mediados de la Tercera Edad. Los hurones, con su pelaje gris plateado, con manchas negras en las

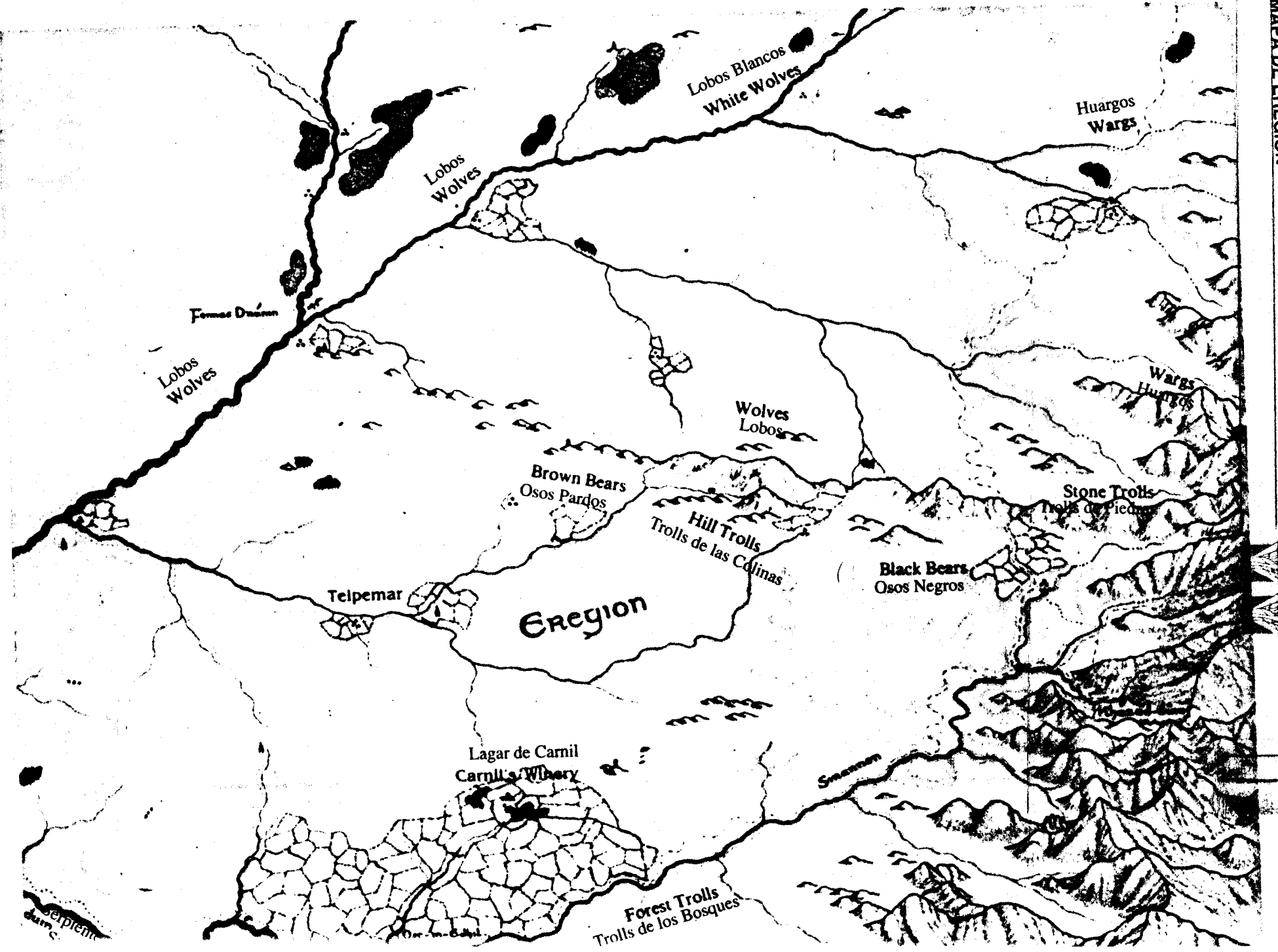
patas y el morro, son extraordinariamente inteligentes y son las mascotas preferidas de los noldor de Ost-in-Edhil. Alcanzan los 60 cm. de largo y son sorprendentemente rápidos y fuertes, capaces de matar a un animal mucho mayor con sus poderosas mandíbulas.

CLIMA Y CALENDARIOS

A continuación se representan dos calendarios: a la izquierda está la versión preferida por las sociedades humanas, que tiene doce meses, con tres meses en cada una de las cuatro estaciones. A la derecha vienen las seis estaciones del calendario eldarin de Imladris, parecido sin duda al sistema usado en Ost-in-Edhil. (En quenya, la lengua que hablan los noldor, y con ello la mayoría de los habitantes de Imladris o Ost-in-Edhil, se llaman *tuilë*, *lairë*, *yávië*, *quellë*, *hrvë* y *coirë*. La traducción al sindarin que figura en la tabla es la que se usa en Lórien). *Laer* y *rhiw* tienen cada una 72 días, y las demás tienen 54. Se suman tres "días intercalares" a mitad de año, lo que da un total de 365 días. Esto se complementa con tres días intercalares adicionales cada doce años para que el calendario siga siendo exacto.

Puede verse que las traducciones estacionales no se corresponden, el "movimiento" élfico ocurre en un punto del calendario humano en el que el otoño pasa a ser el verdadero invierno. Esto es correcto más o menos, ya que ambos calendarios comienzan en el mismo punto, con *Yestarë*. Esto puede explicarse quizá por la idea de que los elfos sienten el movimiento de las cosas que crecen antes de que los hombres se den cuenta; además, el comienzo técnico del invierno es al comienzo del año solar, cuando ya se ha hecho sentir gran parte del clima más duro.

También es interesante observar que el verdadero año Eldarin (Q. *yen*) equivale en realidad a 144 años humanos, periodos tan cortos de tiempo significan poco para los elfos inmortales. El año solar eldarin se llama *coranar* (ciclo solar) o *loa* (crecimiento).





4. SOBRE LOS ELFOS

4.1 CARACTERISTICAS GENERALES

Antes de entrar en detalles sobre la fisiología élfica, conviene quizás hablar de la sociología de esta poderosa raza y de cómo se ha tenido, a veces, una visión equivocada de ellos.

Puede que el paso del tiempo desdibuje el verdadero entendimiento de la naturaleza de los Primeros Nacidos, pero ha de quedar claro que durante este periodo no son sencillamente una serie de seres etéreos que viven en sociedades utópicas en las que no hay leyes, estructuras sociales o las barreras y límites de las organizaciones mundanas. De hecho, parece que sólo los elfos silvanos (y en menor medida, cierto número de los teleri moriquendi) desean esta forma de vida, y se someten felices al gobierno de los sindar o noldor. Los noldor, más que ninguna otra raza, buscan orden y propósito en todas las facetas de sus vidas. Tienen gobiernos (generalmente monarquías) y a menudo elaborados gremios y hermandades. Las familias suelen gobernar no sólo los reinos sino los gremios que hay en ellos, de manera dinástica.

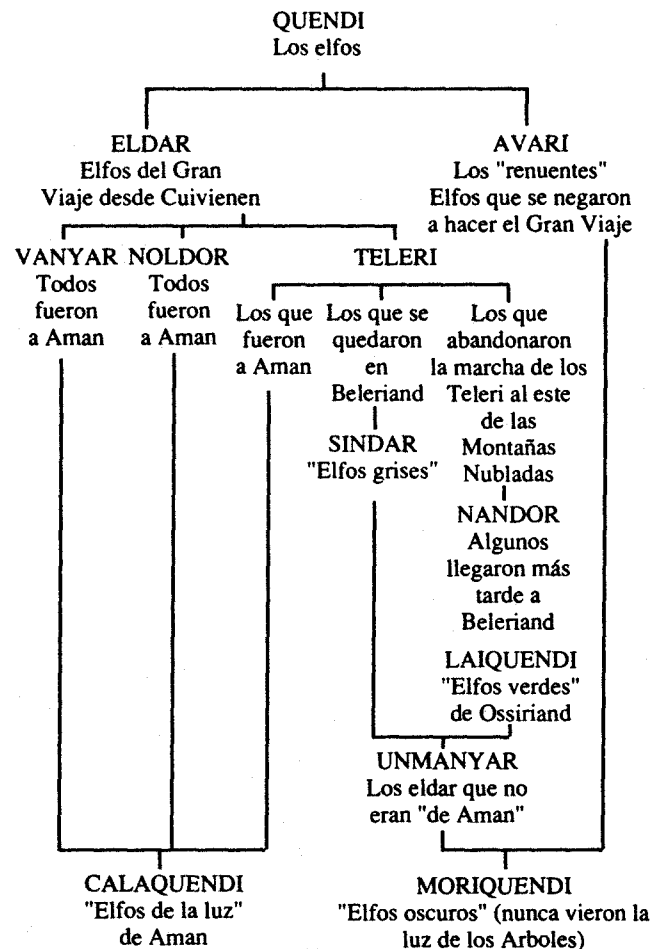
DIVISIONES FAMILIARES Y GEOGRAFICAS

En los pueblos élficos hay dos linajes diferentes: el de la situación geográfica y el de la familia o raza. La tabla que viene a continuación ayudará a comprender las diferencias en estas divisiones. Hablaremos de ellas con más detalle en la sección 4.2, pero aquí presentamos las divisiones básicas.

Los Calaquendi ("elfos de la luz") viajaron a las Tierras Imperecederas y han visto la luz de Aman. Esta clasificación incluye a todos sus descendientes, ya que la luz impregna la esencia misma de los Primeros Nacidos y les deja una luz interior que siempre llevan consigo, resultando a veces en un aura visible. Los Moriquendi ("elfos oscuros") nunca hicieron el viaje a Aman, o se detuvieron por el camino antes de llegar a su destino. Hay también una tercera división, los Sindar ("elfos grises") llegaron hasta las costas occidentales de la Tierra Media y se detuvieron allí. Sin embargo vivieron en Doriath, gobernados por el rey Thingol (Elwë) y la maia Melian. Así consiguieron más sabiduría y entendimiento que los Moriquendi, pero no vieron personalmente la luz, como les ocurrió a los Calaquendi. Son un término medio: los elfos del crepúsculo. Paralela a la distinción geográfica tenemos la de la raza. Todos los vanyar, noldor y teleri son considerados los eldar ("Pueblo de las estrellas") aunque algunos grupos de teleri no terminaron el viaje (en concreto los sindar y los nandor). Aquellos elfos que no son eldar, son silvanos por definición.

IDIOMA

Cuando los Primeros Nacidos despertaron en las orillas de Cuivienen, despertó con ellos el lenguaje en la Tierra Media. Fueron los elfos, o más apropiadamente, los Quendi ("Parlantes") como se llamaban a sí mismos, los que enseñaron a hablar a todas las demás razas y criaturas, a cada una según su naturaleza. Cuando los eldar marcharon hacia el oeste, sin embargo, conocieron la lengua valinoreana de Aman y la adoptaron como propia. De hecho, esto puede haber ocurrido ya con el regreso de Linwë, Olwë y Elwë desde Aman acompañados por Oromë el vala. Este idioma se convirtió en el quenya puro. Las múltiples tribus silvanas que seguían en la Tierra Media, aunque influidas al principio por el quenya,



se separaron y cambiaron en el transcurso de las edades y el habla élfica original se dividió y perdió parte de su finura en múltiples dialectos. En la Segunda y Tercera Edades, las lenguas eldar y silvana eran tan diferentes que no tenían nada en común. Cuando los silvanos viven con sindar o noldor, aprenden invariablemente el sindarin y lo usan excepto cuando están a solas entre ellos. Por ejemplo, los elfos silvanos de Lórien hablan sindarin, pero con un acento que traiciona su origen de silvanos del Bosqueverde.

Los sindar aprendieron quenya, pero lo adaptaron para su propio uso, creando un idioma menos formal y más práctico para las conversaciones y la escritura de diario. Con el paso de los años, incluso los noldor llegaron a usar el sindarin como lengua común, quedando el quenya como lengua formal y ritual.

Las tengwar son las primeras letras que se inventaron, creadas por el poeta noldor Rúmil de Tirion. Esta versión pura de las tengwar sólo es usada y conocida en las Tierras Imperecederas. Más tarde, Fëanor adaptó y revisó este alfabeto y las tengwar feanoranas alcanzaron mucha mayor difusión, llegando a la Tierra Media. Ambos son alfabetos de escritura cursiva, pensados para que las letras vayan unidas, en fluidos trazos. No resultan muy prácticas para ser grabadas en piedra, pero los Grandes Herreros como los de Eregion -y Sauron- eran capaces de ello (la inscripción del Anillo es en cursiva).

Mucho después, el bardo sindarin Daeron inventó las runas que más tarde se llamaron Certhas Daeron ("cirth" o "letras" de Daeron). Son mucho más angulares y adecuadas para el trabajo en piedra. Los enanos de Moria amaban especialmente este tipo de letras y las adoptaron como propias.

RELIGION

La religión en el sentido organizado es desconocida por los elfos, sobre todo los eldar, quienes consideran a los valar más como estimados maestros que como deidades. Virtualmente todos los elfos adoran a Elu Ilúvatar ("El Único") como creador de todas las cosas: la tierra, los valar, elfos y hombres. (Se piensa distinto de los enanos, creados por Aüle). Así, se ven a la misma altura (aunque de manera diferente) que los demás seres. La adoración a Eru es muy informal y no implica ningún templo específico o de otra estructura más elaborada que un jardín abierto. Hay ciertas fiestas estacionales durante las que hay ceremonias, pero el ritual es mínimo en estos casos. La Música, la esencia de Arda, juega siempre un papel importante.

Ello no quiere decir que las sociedades élficas carezcan de rituales. En un mundo en el que los juramentos no son promesas vacías, sino llamamientos a los propios valar, el ceremonial puede jugar un importante papel. Mediante la canción y la oración, los elfos trabajan la Esencia, creando sortilegios de gran poder y sutileza. Dentro de los Gremios y otros grupos hay bastante ceremonial, y entre los noldor las formalidades sociales se observan con un celo casi religioso.

Hay que tener en cuenta que las comunidades élficas -como cualquier comunidad- necesitan un soporte económico. Una vez más, no se trata de idílicas comunidades en las que no hace falta trabajar. Los elfos cultivan, minan, edifican, cocinan y trabajan en general igual que los mortales en su sociedad. Es verdad, sin embargo, que los elfos tienen diferentes capacidades mentales e incluso la tarea más odiosa no les pesa. Quizá sea debido a su habilidad de "caminar como si soñaran despiertos", lo que les da una reputación de libres de preocupaciones y responsabilidades.

4.11 CARACTERISTICAS FISICAS

Aunque básicamente se parecen a los hombres mortales en muchas cosas, los elfos presentan varias diferencias importantes (aunque sutiles).

Como raza, son más altos que la mayoría de los humanos (excepto los nobles edain) aunque en general su complexión es más ligera. Los varones suelen medir entre 1.80 y 2.05 metros, pesando entre 80 y 125 kilos. Las mujeres de los elfos miden entre 1.65 y 1.85 metros y son delgadas. Aunque algunos piensen que es una raza frágil, los elfos suelen ser tan fuertes como cualquier guerrero humano. Los Señores eldarin, de hecho, eran de complexión musculosa y sin lugar a dudas fueron los individuos físicamente más poderosos de la Tierra Media.

Los elfos varones no tienen barba como norma, y tienen menos vello que los humanos. Al ser extremadamente resistentes al calor y al frío naturales, llevan ropas como adorno, camuflaje o quizá por decoro. Los elfos son invariablemente más hermosos que sus hermanos mortales, teniendo facciones más delicadas y una piel sin mácula.

Sus sentidos son extremadamente agudos, sobre todo la vista y el oído. Los elfos pueden ver en una noche estrellada y sin nubes como si fuese en pleno día. Su visión se ve restringida poco a poco, a menor cantidad de luz, hasta poder ver a poco menos de un metro en lo que un hombre calificaría como "oscuridad absoluta".

Los elfos no duermen para descansar sus cuerpos, como hacen los hombres y los enanos. En lugar de eso entran en una especie de trance (durante unas pocas horas al día), un sueño consciente en el que recuerdan los momentos felices de su larga vida. Gimli el enano observa lo siguiente cuando la Compañía abandona Lórien: "...quizá los elfos vean las cosas de otro modo. En verdad he oído que para ellos la memoria se parece al mundo de la vigilia más que al de los sueños. No es así para los enanos." (S de A I, pág. 538).

Aun más destacable es el hecho de que los elfos no envejecen y que sus cuerpos son inmunes a todas las enfermedades e infecciones. Son virtualmente inmortales (a menos que mueran en combate). Si un elfo muere, su alma es llevada a las Estancias de Mandos, en Valinor, donde, tras un periodo de espera, su cuerpo se reencarna y puede morar libremente en las Tierras Imperecederas, aunque le está prohibido volver a la Tierra Media hasta el fin del mundo.

Los elfos curan rápidamente (aunque no pueden regenerar órganos o partes del cuerpo seriamente dañadas) y no les quedan cicatrices. Sus cuerpos maduran a través de una adolescencia ligeramente más larga que la de los mortales y cuando alcanzan la plena madurez, el proceso de envejecimiento se detiene. Sólo en la profundidad de su mirada puede uno advertir los atisbos de la verdadera edad de los grandes elfos, y eso sólo en aquellos en los que la carga de la Tierra Media recae plenamente. Los miembros de las razas menores, incluso pasados miles de años, parecen jóvenes hermosos y despreocupados.

4.12 LOS VANYAR

Los vanyar tienen cabellos de un rubio dorado, con ojos azul claro o violeta. Son los elfos más altos y hermosos, amados por los valar. Su rey es Ingwë y como tal es el rey de todos los elfos. Sus habilidades musicales no tienen parangón, excepto quizá en los sindar (teleri) a quienes enseñó a cantar el maia Ossë. Los vanyar hablan quenya puro, la

lengua original de los eldar, que es de hecho la forma escrita y hablada del valinoreano, el lenguaje mental de los valar.

4.13 LOS NOLDOR

Los noldor tienen el cabello castaño oscuro o negro azabache y ojos marrón oscuro o grises, con una excepción, los hijos de Finwë, rey de los noldor, e Indis de los vanyar. Sus hijos Fingolfin y Finarfin tenían los dos el cabello dorado de su madre y ese rasgo pasó también a sus descendientes. Esto incluye, naturalmente, a Galadriel, la hija de Finarfin.

La mayoría de los miembros de esta raza tiene la piel clara y son de recia complexión. Algunos de los mejores guerreros de la Primera Edad fueron señores noldor, algunos de los cuales podían plantar cara en combate singular a un Valarauko (balrog), un gran demonio de Morgoth. Fingolfin, el hijo de Finwë e Indis, es considerado como el más grande guerrero en todo Endor, sobrepasando a todos los demás elfos y hombres.

Glorfindel, un noldo de la casa de Finarfin que vivió en la casa de Elrond en la Tercera Edad, es un ejemplo excelente. A continuación viene un fragmento de "El Señor de los Anillos", donde Gandalf, en Rivendel, explica a Frodo lo que ocurrió en el Vado, cuando el hobbit se puso un momento el Anillo Único y Glorfindel se enfrentó a los Jinetes.

"...quienes han vivido en el Reino Bienaventurado viven a la vez en ambos mundos, y tienen grandes poderes contra lo Visible y lo Invisible.

-Cref ver una figura blanca que brillaba y no empalidecía como las otras ¿Era entonces Glorfindel?

-Sí, lo viste un momento tal como es en el otro lado, uno de los poderosos Primeros Nacidos. Es el Señor Elfo de una casa de príncipes." (S de A I, pág. 316)

Los noldor hablan quenya entre ellos y con los vanyar en Aman, pero en la Tierra Media, la gran mayoría han adoptado el sindarin como lengua de trabajo, preservando el quenya siempre que es posible como idioma ritual para ocasiones especiales. La mayoría también son capaces de comunicarse en los dialectos silvanos del oeste.

4.14 LOS TELERI

El tercer grupo de los Calaquendi tiene cabellos pajizos, rubios, o castaños claro, con ojos grises o color de avellana. En general, presentan una mayor diversidad de tipos que los noldor o los vanyar. Naturalmente, también son una raza más numerosa, lo que da mayor posibilidad a la variación. Los verdaderos teleri calaquendi, que viven en Eressëa, suelen ser más altos y fuertes, con el porte y aura distintivos de los Altos elfos.

4.15 LOS SINDAR Y NANDOR

Menos altos y señoriales que las razas eldarin, estos elfos son sin embargo más nobles que los avari. Suelen ser esbeltos y poseen una gran agilidad y una fuerza nerviosa. Físicamente se asemejan a los teleri, ya que son una rama de dicho grupo, aunque les falta ese aura especial, al no haber visto la luz de Aman. La mayoría, dada su preferencia por pasar largos periodos al aire libre, tiene la piel ligeramente morena y curtida. No es sorprendente que este grupo hable casi exclusivamente sindarin.

4.16 LOS AVARI MORIQUENDI

Estos son los elfos silvanos, la más rústica de las razas, la más abundante. Su apariencia es similar a la de los grupos sindarin, pero son de menor estatura, con cabellos más oscuros (generalmente castaños) y ojos marrones. Esparcidos por toda la Tierra Media, entre ellos hablan sus propios idiomas, pero cuando conviven con las razas más nobles hablan el sindarin.

4.2 ARBOLES RACIALES DE LOS ELFOS

Las divisiones y subdivisiones de las diferentes razas élficas son complicadas, y a veces incluso confusas. En esta sección se explican las migraciones y divisiones básicas, así como las razas tal y como existían en la Segunda y Tercera Edades de la Tierra Media.

En los primeros años del mundo, antes de que se alzase el Sol y la Luna por vez primera, los elfos, los "Primeros Nacidos", despertaron bajo las estrellas en las orillas de Cuiviénen, una gran bahía en el mar interior de Helcar, en la Tierra Media oriental. Vivieron en el mundo crepuscular, lejos de la luz de Valinor, durante muchos años antes que uno de los Valar -Oromë el cazador- les descubriera. Los valar amaron a estas jóvenes creaciones de Ilúvatar (el Único, el señor de los Valar y de toda la Tierra Media) y querían llevarlos a la luz de Aman, las Tierras Imperecederas. Todos los valar se mostraron de acuerdo menos uno, Melkor, el mayor de su raza, que odiaba a los elfos y que capturó a muchos de ellos en la oscuridad. Incapaz de crear vida por sí mismo, torturó y pervertió a los elfos capturados y a partir de estos prisioneros corruptos crió a los orcos.

La llamada de los valar dividió a los elfos por primera vez. Aquellos que emprendieron el Gran Viaje hacia Occidente, hacia Aman, fueron conocidos como Eldar. Estos elfos se vieron ennoblecidos por su estancia en las Tierras Imperecederas y para siempre después sus descendientes han conservado esa luz pura en sus ojos. Aquellos elfos que no quisieron seguir a los valar fueron conocidos como Avari (los renuentes). Estos fueron los elfos menores o silvanos. Son, con diferencia, los elfos más numerosos y a pesar del acoso de Melkor, se esparcieron por el Este y, eventualmente, por gran parte del oeste de la Tierra Media. Constituyen la mayoría de la población en los reinos del Bosque Negro y Lórien y, como es típico en las jerarquías élficas, son gobernados a menudo por reyes sindarin o eldarin.

LOS ELДАР

Los eldar son aquellos que hicieron el gran viaje y vivieron en la Tierra Bienaventurada de Aman. Hay tres razas: los vanyar, los noldor y los teleri. Los eldar llegaron hasta el extremo oeste por medio de un inusual transporte: la isla Tol Eressëa que, movida por el poder del vala del mar Ulmo, hizo dos viajes desde la Tierra Media a las Tierras Imperecederas. El primer viaje llevó a los vanyar y a los noldor, el segundo llevó a los teleri (los últimos o postreros) que se habían retrasado en el largo camino y habían perdido el primer viaje de la isla.

Los teleri, sin embargo, también están divididos. Había tres grupos, guiados por los hermanos Olwë y Elwë, y otro teleri, Lenwë. Cuando llegaron a los valles del Anduin, Lenwë y su pueblo abandonaron el viaje y permanecieron en

la Tierra Media. Se convirtieron en los nandor. También en el viaje, Elwë (que había sido uno de los embajadores que visitaron las Tierras Imperecederas) se encontró con Melian la maia y cayó en un trance de amor. Mientras desapareció, la mayor parte de los suyos pasaron el mar en la isla junto con el grupo de Olwë. Elwë despertó por fin y acabó estableciendo un reino en Beleriand con su esposa maia Melian. Como señor de este reino fue conocido con el nombre de Elu Thingol (Rey Mantogrís). El resto de los teleri, sin embargo, siguió hacia el oeste, viniendo en la isla de Tol Eressëa a la vista de Valinor. El maia Ossë les enseñó el arte de la construcción de barcos (a partir de entonces fueron los mejores marinos y constructores de barcos de toda la Tierra Media). Viajaron a la costa de Aman, donde edificaron la bella ciudad y las murallas de Aqualondë. En general, los teleri son considerados los mejores cantores de toda la Tierra Media (rivalizan con los vanyar) y se llaman a sí mismos lindar.

Los nandor ("los que se volvieron") aunque técnicamente pertenecen a los teleri y con ello a los eldar, son una excepción, ya que nunca viajaron a las Tierras Imperecederas y no vieron la luz de los Árboles. Por tanto se habla de ellos como de los moriquendi ("elfos oscuros"). Algunos fueron a establecerse en Ossiriand, pero la mayoría permanecieron al este de las Montañas Nubladas, esparciéndose en los bosques de la zona. Más tarde fueron gobernados por el rey sindarin Thranduil en el Bosque Negro y naturalmente por Galadriel en Lórien.

LOS SINDAR

Los sindar tampoco son un grupo bien definido. Se cree que los primeros sindar son aquellos de los teleri que esperaron a su jefe Elwë (Thingol) que había desaparecido. A este grupo hay que añadir a los nandor que llegaron hasta Beleriand. Aunque quizá sean más nobles que los avari, siguen siendo moriquendi. La tierra original de los sindar se considera que era el reino de Doriath en Beleriand, gobernado por Thingol y Melian. Aunque sean moriquendi, los sindar alcanzaron gran sabiduría bajo el tutelaje de Melian y su marido, quien era un eldarin que había estado una vez en Valinor. Los sindar hablan sindarin y dieron lugar a la escritura Cirth. Con la caída de Beleriand, los sindar supervivientes emigraron al oeste, quedando algunos en Lindon, mientras otros viajaban para vivir con los noldor en Eregion o, al este de las Montañas Nubladas, en Lórien y el Bosque Negro.

LOS VANYAR

Los vanyar, los más nobles de los eldar, fueron la primera de las tres razas que llegó a las Tierras Imperecederas (Aman). Junto con los noldor, edificaron y vivieron durante mucho tiempo en la hermosa ciudad de Tirion. Luego viajaron más hacia el oeste, a través del desfiladero en las Pelori (Montañas de la defensa) y han establecido allí su residencia permanente.

Los vanyar sólo abandonaron Valinor una vez y fue para ayudar a los Ainur en la guerra contra Morgoth. Cuando por fin fue derrotado el malvado vala, los elfos vanyar regresaron victoriosos a su hogar. No hay informes de que un vanya haya vuelto a abandonar la Tierra Bienaventurada de Aman.

LOS NOLDOR

La segunda raza de los calaquendi, tanto en número como en orden de llegada a Aman. Los noldor son también conocidos como los elfos profundos. Son los más versados en la artesanía y el conocimiento de todos los Inmortales, los más orgullosos de espíritu, altivos y curiosos. Fue Fëanor el noldo quien hizo los Silmarils y por negarse a entregarlos, maldijo

el destino de su raza con una guerra sin esperanza contra Melkor (Morgoth) para recobrar las gemas robadas, y más tarde con el exilio de Aman.

Quizá sea doblemente triste e irónico que el nieto de Fëanor, Celebrimbor, fuese seducido por el siervo de Morgoth, Sauron, del mismo modo que Fëanor fue corrompido por las palabras traicioneras del astuto vala. Por dos veces los noldor pusieron toda la Tierra Media en peligro, con su insaciable deseo de conocimiento.

4.3 LA TECNOLOGIA DE LOS ORFEBRES

La capacidad de diseño mecánico y artesanal -en una palabra, la tecnología- de los noldor de Eregion nunca ha sido superada, ni en el pasado ni en el futuro de la Tierra Media. Aunque los elfos de las Tierras Imperecederas (con la ayuda de los valar) consiguieron quizá las hazañas más importantes, y los enanos son los ingenieros más industriales, son los Gwaith-i-Mírdain los que sobresalen en unir la belleza y la funcionalidad. Crean objetos mágicos y mecánicos de una precisión y una sutileza sin igual. Y con la ayuda de Annatar alcanzaron el pináculo de sus logros, sólo para caer a continuación en la ruina más completa.

Comparar a los herreros elfos de Eregion con los enanos de Moria es un análisis lleno de contrastes y de extrañas similitudes. Está claro que cada grupo ha aprendido mucho del otro y que la calidad de ambas artesanías ha salido ganando.

4.31 LOS HERREROS

El Gwaith-i-Mírdain es a la vez una escuela y un gremio. Aun más, es una hermandad de inmortales dedicados exclusivamente a su labor. En cada corazón arde un incendiario deseo de crear y ese objetivo común es lo que les une. Mediante este mezcla de competitividad y cooperación, la Hermandad de los Orfebres se convierte en una entidad única.

La principal ventaja que los elfos tienen sobre otros herreros de la Tierra Media es su capacidad de concentrarse en una sola tarea durante periodos de tiempo aparentemente interminables. No necesitan dormir y pueden ignorar el hambre durante días si es necesario. Aunque muchas de las facetas de la herrería (la forja, la fundición, etc.) requieren medios poco agradables, los elfos se preocupan de su comodidad. Para complementar su resistencia natural a las temperaturas extremas, los Mírdain han creado sistemas de ventilación y encantamientos que mantienen una temperatura soportable, si no ideal, incluso en las más calientes cámaras de fundición.

Varios días de trabajo sin descanso son seguidos invariablemente por periodos de descanso. Aunque los noldor son capaces de hazañas increíbles de fuerza y resistencia, también parecen tener una tolerancia infinita para la inactividad.

4.32 HERRAMIENTAS Y TECNICAS

Las herramientas que usan los herreros de Eregion son, en general, más elegantes y de apariencia más frágil que las que usan otras razas. Esto se explica mejor, quizá, en un fragmento del diario de Celebrimbor, que recoge uno de los primeros encuentros con el Herrero jefe de Khazad-dûm:

"21 lavas, 750

Creo que me gusta este Orin, aunque se resiste a admitir que nuestra forma de hacer las cosas puede ser mejor que las técnicas de los Naugrim. Capta los conceptos muy rápidamente y creo que se mostrará más amigable cuando vea unos cuantos ejemplos de nuestra capacidad ¡Ojalá hubiera podido enseñarle mi forja en Nargothrond! Todavía no ha percibido ninguno de los signos de vicio o de malas intenciones propios de todos los enanos, contra los que me ha prevenido Celeborn. Me temo que habla sin pensar, herido hace tiempo por una tribu que nada tiene que ver con ésta. Estos naugrim (¡cuando uno se sobrepone a su aspecto y a su abuso del sindarin!) no son tan distintos de los noldor en algunas cosas.

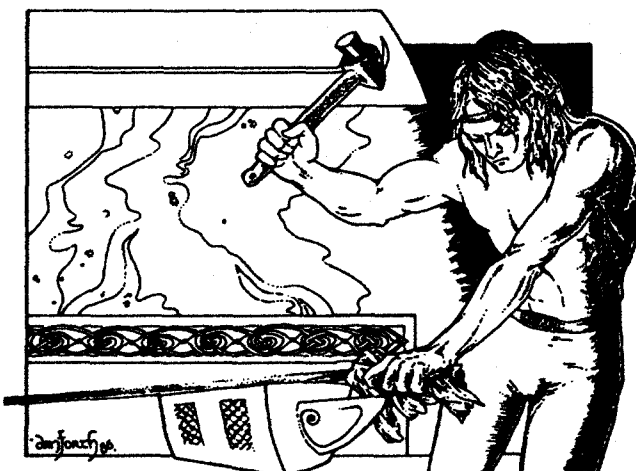
Le mostré a Orin los cimientos de la ciudad y de la herrería y, aunque fue parco en elogios, me di cuenta que le impresionaba nuestra habilidad arquitectónica. Le sorprendió sobre todo el Ulgond, nuestra piedra líquida que puede verse en moldes de madera y que tras endurecerse durante varios días es más resistente que cualquier piedra natural. El herrero se mostró despreciativo al ver mi juego de martillos y tenazas, diciendo "¡seguro que son demasiado delicados para hacer un trabajo de verdad con el metal!". Encontró los mangos con filigranas y los demás adornos estúpidos y poco prácticos ('poco práctico' parecen ser algunas de sus palabras favoritas). Al no poderle convencer con palabras -y, alas, al no tener aquí una forja completa- le presté uno de mis martillos, diciéndole que lo tratase de la peor forma posible. Me hizo prometer que no me enfadaría si me lo devolvía roto o torcido. Le di mi palabra completamente seguro."

"40 lavas, 750

Orin ha vuelto de su morada, su rostro inescrutable. Sólo después de mucho insistirle sacó mi martillo. "Lo he rayado" dijo sombriamente, indicando una marca diminuta, casi invisible, en su cabeza. "¿Y cómo lo conseguiste?" pregunté. "Golpeé la punta de unos de mis cinceles con todas mis fuerzas" gruñó, "y abollé el cincel".

No hacía falta decir más. Había conseguido mi propósito."

Esto no quiere decir que las herramientas enanas sean inferiores a las de los noldor. Sin duda, Celebrimbor le prestó a Orin uno de sus martillos más resistentes, siendo su orgullo más frágil y valioso que cualquiera de sus herramientas. Las herramientas tienden a ser más decoradas, pensadas más para la comodidad y desde el punto de vista estético. Aunque no sacrifiquen nada de su utilidad y fuerza, pueden parecer "poco prácticas".



4.33 LA FUNDICION

En general, los elfos usan encantamientos con más frecuencia que otras razas cuando trabajan los metales. Desdénan los fuegos de leña o carbón por poco efectivos y sucios. Los fuegos de magma tienen sus ventajas, pero son masivos, difíciles de controlar y poco prácticos. Por lo tanto, los noldor dependen -con pocas excepciones- de los fuegos de gas natural y del calor mágico.

Para el primero, los eldarin utilizan fuentes naturales y conductos de gas. Quema a gran temperatura y limpiamente y puede ser controlado con relativa facilidad, cumpliendo todas las necesidades. Es algo peligroso, claro está, y no existe una disponibilidad ilimitada de gas.

Lo segundo, los fuegos mágicos, es usado con frecuencia en los trabajos mayores y menores: la fundición y las Altas Forjas. En el Horno de Fundición, un maestro herrero supervisa la carga de mineral en uno de los varios crisoles de laen. Cada crisol está hecho del cristal volcánico ultraduro, con el último tercio exterior del fondo recubierto por un metal encantado. Una vez lleno, el maestro toca el metal, dice las palabras adecuadas y activa el sortilegio. Inmediatamente, el metal se calienta hasta la temperatura ordenada. El laen (que se hace más duro cuanto más aumenta la temperatura) distribuye uniformemente el calor, y la mena se licua pronto y queda lista para ser separada según se desee. El laen es ideal para ser usado como recipiente, no sólo por la resistencia al calor, sino porque su naturaleza transparente permite observar fácilmente el contenido. Los crisoles, que cuelgan de grandes ganchos, se mueven por guías en el techo con la ayuda de cadenas y poleas. La escoria se separa del metal puro que se vierte en lingotes o láminas para su posterior uso.

Aegnor es el maestro de los fuegos mágicos, siendo el creador de la mayoría de los crisoles y forjas de fuego mágico. Aegnor es también uno de los pocos que sabe cómo usar plenamente las forjas de frío, que son necesarias para trabajar el laen. Siempre está presente cuando hay un trabajo importante con laen, dispuesto a echar una mano.

4.34 LA FRAGUA

El siguiente paso en el trabajo de los metales es dar forma -forjar- al material. Eso puede incluir volver a fundirlo y mezclarlo con otros metales para hacer una aleación y/o suavizar y dar forma al material con el yunque y el martillo. Las técnicas de fragua varían según el material y aquí las dividimos según las seis subdivisiones de las Estancias.

4.35 LOS TALLERES

A diferencia de otras muchas forjas en las que los aprendices realizan las tareas más penosas, los Herreros de Eregion se enorgullecen de realizar personalmente cada una de las fases hasta la consecución de un trabajo completo. Cuando una obra requiere la participación de más de un taller (como ocurre en la joyería) los herreros trabajan juntos. Por ejemplo, para hacer un anillo de oro con una gema engastada, el joyero diseña el anillo y busca a un herrero de la Escuela complementaria que necesite (Orfebrería, o en casos especiales Alta Orfebrería) y que quiera ayudarlo. Durante la fase en la que se trabaja el oro, el joyero ayuda al orfebre, y cuando se llega al momento de engastar la joya ocurre al revés. Todos los herreros están familiarizados hasta cierto punto con todos los

aspectos de la forja. Un maestro herrero tiene libre acceso a todo el complejo y puede crear objetos que necesiten muchas fraguas sin ayuda ninguna.

4.351 Forjas de Alta Orfebrería

El sancta sanctorum de los Altos Orfebres, en esta sala es donde se hacen las gemas. Se trata de un arte y una ciencia completamente distintas del conocido tallado y pulido de las gemas. Estos herreros, siguiendo la tradición de Fëanor y los Silmarils, crean joyas. Es una artesanía que pocos llegan a comprender y menos aún a dominar por completo. Celebrimbó se llevó de Nargothrond muchos de los secretos de su abuelo y los ha aplicado aquí.

Es cosa sabida que el calor y la presión extremos a lo largo del tiempo crean las gemas naturales a partir de elementos menos nobles. Con la ayuda de la poderosa Esencia, los noldor son capaces de duplicar este proceso y acelerarlo considerablemente. Esta es la ciencia y el arte de los Altos Orfebres. También dominan otros métodos: verter líquidos que después se endurecen, la cristalización de mezclas químicas y otros medios mágicos.

Estos herreros son los únicos con la suficiente habilidad para trabajar el laen. Dadas las inusuales propiedades del laen, esta sala se distingue también por sus cámaras de Forja Fría en las que se ablanda y da forma al laen.

Aunque no pueden volver a crearse los Silmarils, las fraguas encantadas de Mirdaithrond han producido muchas hermosas gemas. Celebrimbó es el jefe de los Altos Orfebres.

GEMAS FAVORITAS.

Adamante: Sólo se hace aquí y sólo gracias a los conocimientos de Celebrimbó. El adamante es más duro que el diamante o que el laen, pero puede ser coloreado en su creación, como este último, y tallado como el primero. El adamante se parece al diamante, al ser duro y brillante, pero resplandece más que esa piedra preciosa. No es extraño que Celebrimbó escogiese ésta, la más pura y bella de las joyas, para el anillo élfico Nenya que entregó a Galadriel.

Laen ("largo filamento"): Su nombre se refiere a la estructura de rejilla increíblemente larga del cristal, que responde de la resistencia del mismo. Claro que ello no explica las extrañas propiedades del laen: gana fuerza y resistencia con el calor. Sólo congelándolo muy por debajo de cero puede ablandarse y entonces esculpirse o modelarse en la forma deseada. El laen natural es negro o color humo, pero puede ser coloreado mediante tratamiento y tintado en cualquier tipo de colores transparentes.

4.352 Forjas de los joyeros

Estos artesanos, como es obvio, trabajan en estrecha colaboración con las fraguas del metal, ya que la mayoría de las gemas van engarzadas en metal. Los herreros de esta sala tallan y pulen las gemas antes de que sean colocadas en cualquier tipo de soporte.

GEMAS FAVORITAS.

Esmeralda: llamada también "piedra élfica" por muchos mortales, es realmente la piedra favorita de los Primeros Nacidos. Su color verde brillante se encuentra a menudo en joyería.

Ópalo: El ópalo nebuloso y de color del arco iris ha ganado el favor de muchos elfos que lo usan a menudo en anillos o en los pomos de las espadas. El ópalo de fuego, el más raro, azul, rojo o violeta es muy apreciado. Aun menos común

es el brillante ópalo negro -pocos son los que tienen el juego de luces de su especie, pero aquellos que sí lo poseen son de una belleza única. Es la piedra preferida de Orrerë.

Zafiro: la forma pura y azul es la más apreciada por los elfos (uno fue usado en Vilya, uno de los Tres) aunque también se aprecia la variedad amarilla. Algunos herreros aprecian también el rarísimo zafiro negro, de un tono negro azulado y matices ominosos.

Granate violeta: El único granate que los noldor toman en serio. Tiene un matiz violeta pálido, con un aspecto muy delicado y hermoso.

Rubí: Otra piedra favorita (utilizada en Narya). Los herreros noldorin prefieren los de rojo más intenso.

Diamante: Aunque esta es la gema más preciosa en muchas culturas, muchos de los Mírdain encuentran las piedras puras y blancas "aburridas". Codician sin embargo las variedades coloreadas, que son muy raras, especialmente si son azules o violeta pálido.

4.353 Forjas de plata

El otro gran amor de Celebrimbó (además de las gemas y Galadriel) es la plata en su forma más pura: mithril. Al igual que los enanos de Khazad-dûm, los noldor usan el mithril como metal de base para diversas aleaciones. Pero la fabulosa plata verdadera sólo existe -que se sepa- en dos lugares: Númenor y las profundidades de Moria. Muy poca llegó al oeste, a Nargothrond, y las muestras que llegaron fueron muy apreciadas. Cuando Celebrimbó dejó Beleriand, urgió a los noldor a dirigirse a Eregion esperando establecer contacto con los enanos de Durin. Su eventual alianza puso en manos de los noldor más mithril del que jamás hubieran pensado que existía. De esta plata verdadera surgieron muchas aleaciones maravillosas.

Ithilnaur ("fuego lunar") es una aleación preferida hecha de mithril y otros metales combinados a muy alta temperatura. Después de enfriado hasta casi sólido en forma de lingote, se martillea para darle una forma alargada que comprime su estructura reticular, se dobla y vuelve a martillearse. Se realizan periódicos recalentamientos en un pequeño horno encantado. Estos recalentamientos y fraguas se hacen literalmente decenas de veces para las armas hechas con esta aleación, con lo que se consiguen en esencia unas láminas extremadamente fuertes. Se unen a la hoja sin acabar los filos y refuerzos adicionales y el herrero enfría cuidadosamente el metal hasta la temperatura ambiente antes de pasar al pulido y afilado.

METALES FAVORITOS.

Mithril ("Brillo gris"): El mithril puro es en muchas maneras como la plata normal, blanco, brillante y muy maleable, pero no se mancha y se puede alear con otros metales para producir resultados únicos.

Celeb ("plata"): Afortunadamente, el celeb es abundante en Moria, porque si no los enanos compartirían muy poco con sus vecinos elfos. Aunque es un pobre sustituto del mithril, los noldor lo aprecian de todas maneras y lo usan para hacer utensilios, copas y platos y para otros usos más comunes.

Ithilnaur ("fuego lunar"): Esta aleación extraordinariamente resistente de mithril, titanio y otros metales, brilla como el mithril puro pero es muy duro, conserva un filo perfecto y aun así tiene cierta flexibilidad. Es perfecta para armas y armaduras.

Ithildin ("estrella lunar"): Un metal blando y plateado inventado por Celebrimbó y que se usa casi exclusivamente para incrustaciones. De día parece inerte y sin lustre y a

menudo no se distingue del metal que le rodea. Sin embargo, a la luz de la luna y las estrellas recupera su brillantez plateada e incluso refule con una sutil luminosidad blanca.

Eog ("hierro de Eol"): El eog es un metal raro, una fusión de mithril, durang y otros materiales arcanos. Se trata de una fórmula que los elfos no han enseñado a los naugrim, del mismo modo que los enanos no revelan todos sus secretos. Requiere fragua fría y caliente y con ello la cooperación de las dos estancias. El material resultante es extremadamente duro, mas duro que el adarcer de los enanos e incluso que el ithildaur. También tiene otras propiedades como aislante o protector contra ciertos encantamientos. El color es la clave y puede hacerse en negro, blanco, rojo, azul y gris.

Galvorn ("negro resplandeciente"): Este es el metal más raro de todos los conocidos en la Tierra Media. Fue Eol quien lo desarrolló: es maleable pero resistente a los cortes y perforaciones, la armadura definitiva. Cuando se forja con ciertos elementos se convierte en la más dura de las sustancias conocidas. Se dice que el galvorn está hecho en parte de hierro de meteorito, un metal increíblemente denso caído del cielo. Los dos únicos herreros de Eregion que podrían haber redescubierto la técnica y/o los materiales necesarios son Celebrimbor y Fendómë, y ninguno de los dos hablará nunca de ello.

Mührarian ("abismo de plata noble"): Más que rara, esta aleación es legendaria. Annatar fue el que presentó este concepto al Gwaith-i-Mírdain, y aunque suscitó mucho interés, ni siquiera Celebrimbor o Finculin se atrevieron a intentar su elaboración. Si el Señor de los Dones llegó a conseguir algo de este material, fue solo y sin la ayuda de nadie. Se dice que el mithrarian es una aleación de mithril y otro metal, celebur (plata ardiente, uranio). El material resultante (decía Annatar) desafiaba la atracción de Arda, de forma que una embarcación u otro objeto con un delgado recubrimiento de mithrarian en su superficie inferior flotaría sin peso. Lo que hacía esto más importante que los encantamientos que consiguen el mismo fin es que el mithrarian resiste todos los contra sortilegios. Celebrimbor encontró el concepto de este material algo inquietante y admitió también que era reacio a trabajar con el celebur, un material que los enanos conocían pero evitaban, diciendo que causaba la enfermedad y la muerte.

4.354 Forjas de oro

Aunque los noldor no usan el oro como señal de riqueza, lo aprecian como metal hermoso y son capaces de crear a partir de él algunas aleaciones muy resistentes, desconocidas por el pueblo de Durin. Es bastante posible que los enanos no usen el oro en aleaciones porque le confieren mucho más valor como moneda. No es que no sean capaces de hacer los metales más resistentes que los elfos usan, es que no quieren.

La forja del oro es la más pequeña de los talleres del metal, ya que se dedica casi siempre a la joyería y a los objetos pequeños de función decorativa.

METALES FAVORITOS.

Mal ("oro"): La materia principal de los herreros, que conocen todas las formas de moldearlo y cortarlo. Mezclado con mithglin se convierte en oro blanco; otros elementos lo endurecen para usarlo como armadura o herramientas. Una de sus grandes ventajas es su resistencia a la corrosión y cuando se mezcla hábilmente con metales inferiores, les confiere esta propiedad.

Mithin ("gris pálido" en sindarin, o berilio). Se usa en

joyería principalmente. Es un material raro, fuerte pero ligero.

Mithglin ("gris brillante" o platino). También raro, es apreciado por su tono brillante, aunque no puede compararse con el mithril.

4.355 Forjas de metal

Los herreros de esta estancia trabajan todos los metales que no son aleaciones con oro, plata o mithril como elemento básico. Los aprendices que aspiran a entrar en las otras estancias casi siempre empiezan aquí, donde hay menós en juego. Aunque (piensan algunos) no es una estancia tan prestigiosa, los trabajos que producen los herreros y sus aprendices son esenciales para la continuidad de las otras estancias y son siempre de una calidad soberbia. Los herreros del metal se enorgullecen de sus obras tanto como el que más y pueden producir objetos de gran belleza a partir de materiales comunes.

Al igual que los herreros especializados citados antes, éstos usan crisoles más pequeños -calentados por gas o mediante magia- para reblandecer lingotes y formar o combinar con otros metales. Trabajan con tenazas, una serie de martillos y yunques para dar al metal la forma deseada. Los herreros del metal usan con frecuencia moldes, algunos de piedra y cerámica, los mejores de laen, para dar forma al metal.

METALES FAVORITOS.

Alcam ("estaño"): Como el paer (cobre) más abajo, los elfos usan más este metal que los enanos, empleándolo en tejados y frontones y combinándolo con el cobre para obtener bronce.

Ang ("hierro"): El ang puro es de color plata y maleable. La variedad más normal es gris oscuro y más dura. Los noldor lo usan principalmente para hacer borang.

Borang ("acero"): Hierro, carbón y unos pocos metales crean el borang, un metal duro y resistente, apto par diferentes usos comunes. Aunque los Mírdain lo consideran poco atractivo e imperfecto, lo usan con frecuencia.

Evyth ("bronce"): Los elfos gustan de esta aleación rojodorada con la que recubren columnas y puertas, cubren tejados y moldean estatuas. Es su metal común favorito.

Galnin ("blanco brillante" o aluminio). El poco galnin que los naugrim sacan de sus minas va a parar casi en su totalidad a los noldor. En su versión pura no se oxida y tiene un suave color blanco plateado. A los elfos les gusta porque es maleable y muy ligero. Lo usan frecuentemente como material de construcción. Los enanos parecen pensar que es poco importante y que no vale la pena fundirlo.

Paer ("cobre"): A diferencia de los enanos -que casi no lo usan- los elfos gustan de emplear este material como techado de ciertos edificios y para las tuberías de agua, así como para hacer bronce (evyth).

4.356 Talleres de vidrio

Además del tallado y soplado, esta estancia supervisa el trabajo de una serie de otros materiales poco comunes, como se explica a continuación. Sus trabajos son muy apreciados por los asentamientos humanos vecinos, y los naugrim obtienen todo lo que pueden para sus lámparas decorativas.

MATERIALES FAVORITOS.

Ogamur ("de Gamur"): Este extraño material negro es elástico y flexible, lo primero una cualidad inusual en un

metal. Los noldor lo emplean mucho en sus artilugios mecánicos. Es una frustración eterna para ellos el tener que comprarlo al pueblo de Durin, que se niega a revelar su fórmula.

Tasarang ("hierro de sauce" o Shalk): Muy ligero y flexible y al mismo tiempo muy resistente, el *tasarang* también tiene muchas aplicaciones entre los Mírdain. Ha sido empleado con algún éxito para hacer poderosos arcos, pero el coste del material lo hace poco práctico en la mayoría de las ocasiones.



4.4 LOS ELFOS DE LORIEN

La mayoría de la población élfica es silvana, aunque también hay muchos elfos sindar y nandor. Galadriel es una de los pocos noldor que todavía viven allí (llevó a un grupo de sus

seguidores desde Ost-in-Edhil en la Segunda Edad). Estos pocos son generalmente Maestros de los Gremios o de Sabiduría, verdaderos señores entre los rústicos silvanos y nandor.

La lengua "oficial" de Lórien es el sindarin, la que prefiere la población en general aunque los elfos silvanos la hablan con el peculiar acento silvano del Bosqueverde.

4.5 LOS ELFOS DE OST-IN-EDHIL

Eregion fue fundado de manera informal por Celeborn y Galadriel, quienes llevaron hacia el este un gran contingente de noldor a principios de la Segunda Edad. Durante el viaje se les unieron una cantidad de elfos nandor y silvanos, así como refugiados sindar de Doriath. De esta manera, aunque los noldor constituyen el grupo más notable, no eran desde luego los únicos habitantes. De hecho, en el momento de asentarse en Eregion ni siquiera eran la mayoría. Están en la cima del sistema jerárquico élfico y gobiernan a las razas menores por derecho de nacimiento y por su status de "bienaventurados".

De modo que hay castas muy reales en la sociedad de Eregion, siendo los noldor la élite, los sindar el grupo medio, respetado por los noldor en ciertos sentidos, pero considerados siempre inferiores, y por último los elfos silvanos que son más rústicos y apegados a la tierra. Son la "clase trabajadora" (si se puede usar el término) de la sociedad. Ello no quiere decir que haya una "represión" o un sistema forzado de clases. Las razas menores ceden de buen grado ante los noldor y suelen ser felices cultivando, construyendo y realizando otras funciones que los noldor consideran como insignificantes. Sobre el 850 S.E., Thranduil -cediendo a las presiones de los enanos que no aman a dicha raza- sale de Eregion con la mayoría de los sindar. El reino queda entonces compuesto por la clase dirigente de los noldor y un gran número de elfos silvanos en los papeles de servicios y apoyo.



5. POLITICA Y PODER. LA FORTALEZA DE LOS ELDAR

Después de la guerra de las grandes joyas y la destrucción de Beleriand, Galadriel y Celeborn llevaron a un gran contingente de elfos noldor a través de Lindon y por encima de las Montañas Azules hasta Eriador. Durante el viaje se les unieron grupos de elfos sindarin y silvanos que no tenían jefe. Durante un tiempo permanecieron cerca del lago Evendim, pero Galadriel quería ir más hacia el este.

Por fin llegaron a una tierra rica en minerales y rocas y llena de acebos (encinas). Bautizaron a esta tierra con el nombre de Eregion y enfrentados a la barrera de las Montañas Nubladas si querían seguir al este, decidieron establecerse allí. Cerca se encontraba el reino enano de Hadhodrond (K. Khazad-dûm) dentro de las mismas Montañas Nubladas.

Fue aquí, en Eregion, donde los noldor establecieron lo que sería su último gran reino. Levantaron una hermosa capital, Ost-in-Edhil y, al este, establecieron la residencia del Gwaith-i-Mírdain (S. Pueblo de los Orfebres), el gremio de artesanos más importante que existió en la Tierra Media. Para facilitar las comunicaciones entre los artesanos enanos y elfos se construyó una gran carretera hasta la puerta occidental de Khazad-dûm. Con Celebrimbor a la cabeza, el Gwaith-i-Mírdain alcanzó la cúspide de su habilidad superando a todos los herreros del pasado, con la excepción de Fëanor. Irónicamente, sería su maestría lo que al final provocaría su caída y la destrucción de casi todo lo que les era querido.

5.1 OST-IN-EDHIL: 1350 DE LA SEGUNDA EDAD

La mayoría de los elfos silvanos y sindarin, aunque reconocían la autoridad de Galadriel y Celeborn como gobernantes, prefirieron establecerse en pequeñas comunidades esparcidas por todo Eregion. Sin embargo, es importante observar que no vivían en los árboles, sólo los habitantes de Lórien eran verdaderos Galadhrim (S. Pueblo de los árboles). En lugar de ello, estos elfos a menudo con la ayuda de los noldor, construyeron casas de piedra, sólidas pero de elegante diseño, reunidas casi siempre en caseríos. Estas pequeñas comunidades constituían el soporte agrícola de Ost-in-Edhil y (hasta cierto punto) de Khazad-dûm. Los huertos, viñedos y campos de trigo muy pronto salpicaron el paisaje y mezclados con los pastizales fueron conectados por una red de caminos pavimentados.

5.11 DESCRIPCION DE LA CIUDAD

En sus primeros años, el reino de Eregion fue gobernado



por Galadriel y Celeborn como reina y rey, siendo Celebrimbor amigo consejero y Maestro del Gwaith-i-Mírdain. Sus súbditos fueron grandes amigos de los enanos, comerciando con ellos, no sólo mercancías sino también conocimiento. Galadriel fue una gran instigadora de esta alianza con Khazad-dûm, en parte porque era noldo y compartía con los naugrim el ansia de sabiduría. Pero, lo que es más importante, veía más allá que el resto de los elfos, y sabía que la maldad de Morgoth no había sido extinguida. Sabía que llegaría el tiempo en que todos los pueblos libres deberían reunirse para luchar contra los servidores del Señor Oscuro. Los herreros también colaboraron estrechamente con los naugrim, aunque Celeborn y muchos de los sindar recordaban todavía el saqueo de Doriath, realizado por los enanos de Nogrod. Si bien los enanos de Moria eran una tribu que nada tenía que ver, el señor sindarin desconfió durante mucho tiempo de todos los naugrim.

Todo fue bien hasta que Sauron, el maia malvado y antiguo lugarteniente de Melkor llegó a las puertas de Ost-in-Edhil. Se presentó con una hermosa apariencia, como si fuera uno de los eldar y se hizo llamar con nombres igualmente hermosos: Annatar, El Señor de los Dones, y Aulendil, maia de Aulë.

5.12 EL SEÑOR DE LOS DONES (SAURON)

Fue aproximadamente en el 1200 de la Segunda Edad (tal como miden el tiempo los mortales) cuando llegó un hombre a las puertas de Ost-in-Edhil. Su nombre era Annatar (S.

Señor de los Dones) y decía ser Aulendil, un maia del Señor de todos los herreros, Aulë.

Annatar había intentado entrar en Lindon, pero Gil-galad le rechazó. Pudo entrar en Ost-in-Edhil gracias a los requerimientos de Celebrimbor (y a pesar de las reservas de Galadriel). Ella, como Gil-galad, desconfiaba instintivamente de aquel maia que decía ser emisario de Aulë, pero no podía definir exactamente sus sospechas. Así que le dejaron entrar en la ciudad de los noldor, aunque Galadriel no quiso tener tratos con él. De hecho, ella no hizo ningún esfuerzo por disimular el desprecio que le inspiraba, una actitud que Annatar supo soportar con elegancia. Sabía que Galadriel era su mayor enemiga y nunca le perdonó ese desprecio.

Es posible que durante este periodo Sauron no fuese totalmente malvado, aunque está claro que deseaba dominar a los noldor, especialmente al poderoso Gwaith-i-Mírdain. Pronto Celebrimbor le prestó atención y Annatar envenenó su mente con pensamientos de revuelta: "¿Quién es esa mujer, descendiente de Indis?" (los descendientes de Miriel, la primera esposa de Finwë que murió poco después de dar a luz a Fëanor, nunca quisieron a la segunda mujer de Finwë, la vanya Indis) "¿Por qué han de gobernar a los noldor ella y un sinda? Tú, Celebrimbor, deberías ser el rey de Eregion."

Durante muchos años, Celebrimbor se atormentó, su orgullo alimentado por las palabras del maia, pero sentía gran amor y respeto por Galadriel. Pero ella, aunque siempre le trató amigablemente, nunca correspondió a su amor.

Celebrimbor no fue el único seducido por las inteligentes manipulaciones del Señor de los Dones. Muchos miembros de la Hermandad de los Orfebres escucharon los discursos de Annatar y comenzaron a ver las cosas a su manera. Muchos eran los herreros más jóvenes, que estaban ansiosos de adquirir experiencia. Annatar les ofrece grandes habilidades y rápidamente. ¿Cómo rechazarle? Entre estos eldar el más notable era Finculin, muy hábil y rápido de mente, pero siempre impaciente, hasta el punto de malograr algún proyecto por exceso de prisa.

Sauron (con la apariencia de Annatar)

Estas características y datos que se dan de Sauron son aproximados y deben ser considerados en relación con el periodo cronológico (mediados de la Segunda Edad). Todavía no ha vertido su poder en el Anillo Único y se ve limitado en cierto modo por la forma que ha asumido. Las características de Sauron que se dan en "El Bosque Negro" (N. del T.: Módulo de campaña que será publicado más adelante) son para mediados de la Tercera Edad, una vez perdió el Anillo y la capacidad de tener una apariencia hermosa, aunque está recuperando su poder.

Annatar mide 1,95 m. y tiene facciones delicadas, ojos gris claro y larga cabellera rubia y ondulada. De hecho, parece un vanya, una visión inquietante en la Tierra Media. Deja bien claro que su origen es maia, pero su asociación exacta ya no está tan clara. No sólo se hace llamar Annatar, sino también Aulendil (Siervo de Aulë) y Artano (Noble Herrero). En tiempos, puede haber sido un maia asociado con Aulë, pero hace ya mucho que fue seducido por Morgoth.

Obsérvese que en estos momentos tiene nivel 240. Cuando crea el Anillo Único, vierte 120 niveles de poder en él, quedando a nivel 120. Sin embargo, con el Anillo puesto tiene nivel 240 más los 120 que le dio, es decir, nivel 360.

(N. del T.: Gran parte de los datos se refieren a Rolemaster. Recuérdese que "El Señor de los Anillos" sólo es para personajes de hasta décimo nivel).

Señor de los Anillos

AGI: 101
CON: 110
INT: 100
I: 100
PRE: 200
FUE: 110

Rolemaster

CON: 110
AGI: 101
ADI: 99
RAC: 101
MEM: 102

Nivel: 240 (240)

Puntos de vida: 500

Bonificación cuerpo a cuerpo: +200

Bonificación proyectiles: +180

Clase de armadura: 20 (-150) Tratar como Gran criatura contra impactos críticos.

Bonificación a los sortilegios: +120 para cualquier sortilegio dirigido.

Raza: Maia.

Puntos de Poder: $6 \times 5 \times 240 = 7200!$

Nota: Designación de niveles: El número entre paréntesis es el nivel de Poder, usado principalmente para tiradas de resistencia (TR) y como medida de la fuerza interior, más que como nivel para deducir las habilidades, bonificaciones de combate, etc.

Listas de sortilegios y capacidades: Sauron es, básicamente, un hechicero y posee todas las listas de esta profesión hasta nivel 50 (N. del T.: aplicable sólo en Rolemaster). También sabe todas las listas de base, abiertas y cerradas de las profesiones de Canalización y Esencia hasta nivel 50. Obsérvese que en este momento el Señor Oscuro no posee todavía ningún sortilegio de Mentalismo, al estar este dominio íntimamente relacionado con los eldar y sus capacidades. Con el Anillo Único, sin embargo, esos poderes también estarán a su disposición...

Además de los sortilegios normales, Sauron tiene dos habilidades importantes. Una no la usa casi nunca, la otra es la clave de cómo conquistar a los elfos de Eregion. Sauron puede esgrimir el poder de la Absolución Negra como ningún otro ser de la Tierra Media, la canalización maligna que destruye el alma de la desgraciada víctima. Sólo lo utilizaría como último recurso, ya que es Annatar el Hermoso, amigo de los elfos. Si realizase un sortilegio de Absolución Negra de nivel 240, las ondas malignas se detectarían en Lindon.

El otro poder de Sauron es mucho más sutil. Al poseer una presencia de 200 es capaz de encantar y manipular a quienes se hallan a su alrededor (Celebrimbor y los otros herreros). Todos los que estén a la vista de Sauron son blancos potenciales y puede controlar un número total de niveles de blancos igual a su propio nivel, es decir, Annatar podría controlar las mentes y almas de 240 seres de primer nivel, o de 12 seres de nivel 20 (todos tienen derecho a una TR). Hay que decir que los eldar que han visto la Luz de Aman reciben una bonificación contra este poder del Señor de los Dones, razón, sin duda, por la que Galadriel y Gil-galad resistieron a sus dudosos encantos.

OBJETOS:

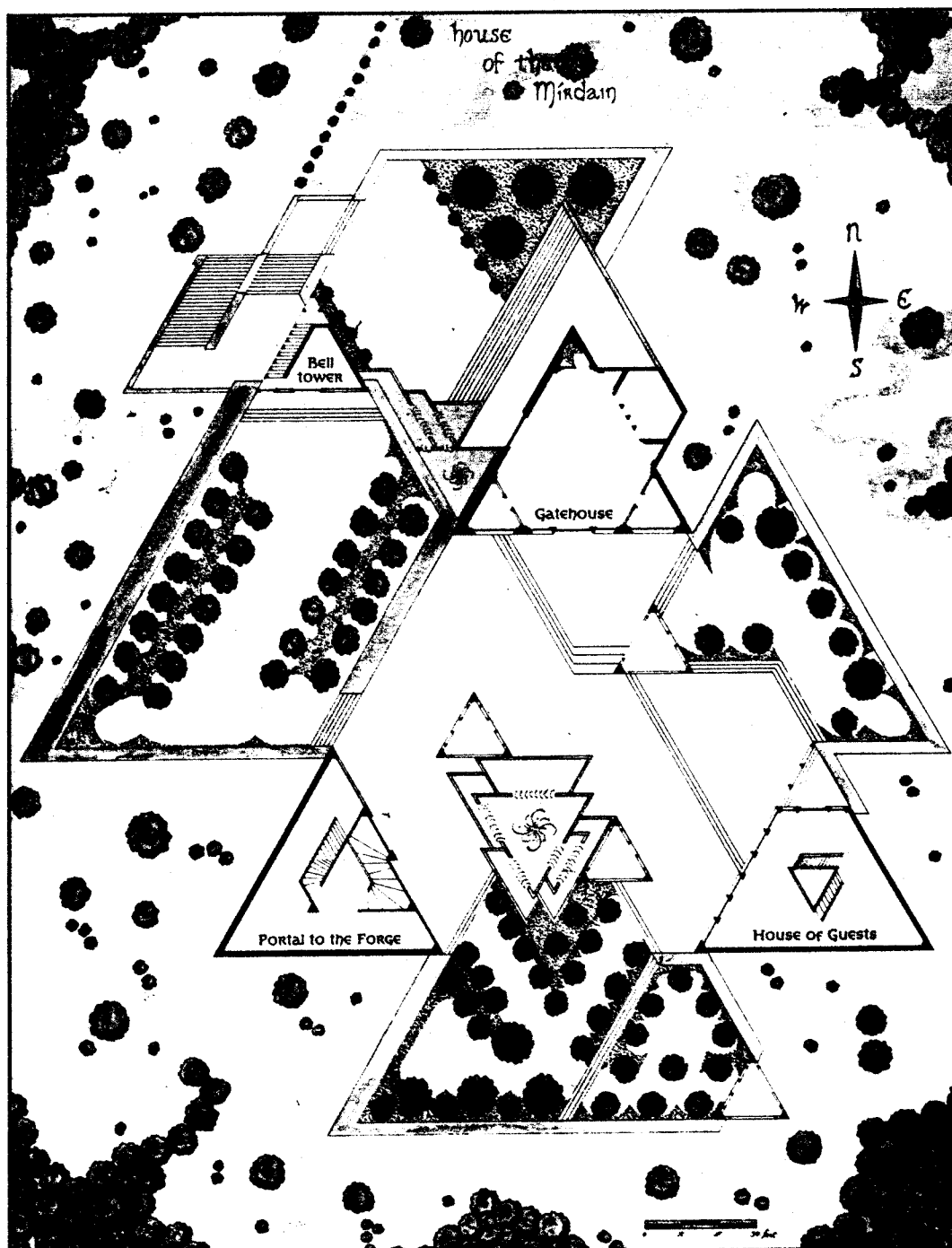
Anillo: Diamante engastado en mithril

+ 30 a la BD

Cambiante

Distorsión mística continua (Poder, Invocación, alineamiento)

Bastón: de madera con cabeza e incrustaciones de oro.



TRADUCCIÓN LEYENDAS MAPAS EN COLOR

House of the Mirdain: *Sede de los Mirdain*

Bell tower: *Campanario*
 Gatehouse: *Casa del guarda*
 Portal to the Forge: *Portal de la Fragua*
 House of Guests: *Casa de los Huéspedes*

Caras Galadthon: *Caras Galadthon*

To Cerin Amroth: *A Cerin Amroth*
 To Silverlode Docks (Hythe):
A los muelles del Cauce de Plata (Hythe)
 Contours equal 25' increments:
Las curvas de nivel equivalen a incrementos de 7.5 m.

1. White-stone Boundary Road:
Camino perimetral de Piedras Blancas
2. Fosse (Dry-moat): *Foso seco*
3. Gate-bridge: *Puente-puerta*
4. Great Gates: *Grandes puertas*
5. Green Wall: *Muralla verde*
6. SW Garden: *Jardín suroeste*
7. NE Garden: *Jardín noreste*
8. Celeborn's Orchard: *Huerto de Celeborn*
9. Galadriel's Garden (locus of Mirror):
Jardín de Galadriel (imagen del Espejo)
10. House of Celeborn and Galadriel:
Casa de Celeborn y Galadriel
11. High Lawn (locus of Fountain):
Explanada alta (lugar de la Fuente)
12. Fountain Stream: *Arroyo de la Fuente*

13. Warrior's Hall: *Sala de los guerreros*
14. Armor's Hall: *Sala de los armeros*
15. Mystic's Hall: *Sala de los místicos*

Cerin Amroth: *Cerin Amroth*

Amroth's House: *Casa de Amroth*
 Site of Arwen's Grave: *Tumba de Arwen*
 To Caras Galadthon: *A Caras Galadthon*

Caras Galadthon (Cross Section):

Caras Galadthon (Sección transversal)
 Fosse (Dry-moat): *Foso seco*
 Gate-bridge: *Puente-puerta*

Cerin Amroth (Cross Section):

Cerin Amroth (Sección transversal)
 Mallorns: *Mallorns*
 White Trees: *Árboles blancos*

Ost-in-Edil (Fortress of the Eldar):

Ost-in-Edil (Fortaleza de los Eldar)
 To Tharbad: *A Tharbad*
 To Moria: *A Moria*
 Dunlending Ruin: *Ruinas dunlendinas*
 Contour: *Curvas de nivel*
 Path: *Camino*
 Dock: *Molacón*
 Field: *Campo*
 Vineyard: *Viña*

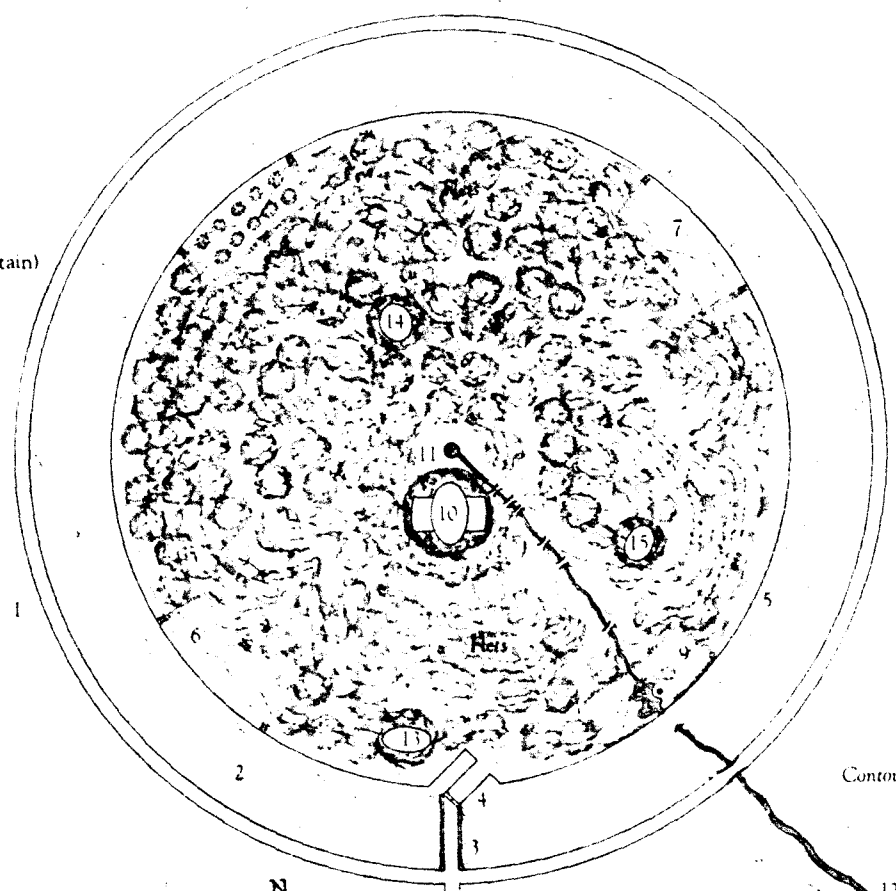
Hedge-wall: *Seto*

Paved road: *Camino pavimentado*
 Ruin: *Ruina*
 Tree: *Árbol*
 Lift: *Ascensor*
 Well/Fountain: *Pozo/Fuente*
 Wharf: *Muelle*
 Admin/Public: *Administración/Pública*
 Alchemist: *Alquimista*
 Astrologer/Seer: *Astrólogo/Vidente*
 Brewer/Vintner: *Vinatero*
 Cooper: *Hojalatero*
 Foodmerchant: *Tienda comida*
 Great-House: *Gran mansión*
 Healer: *Curandero*
 Herbalist: *Herbolista*
 Inn: *Posada*
 Mason: *Albañil*
 Miller: *Molinero*
 Potter/Glassblower: *Alfarero/Vidriero*
 Residence: *Residencia*
 Scholar: *Maestro*
 Shipwright: *Constructor de barcos*
 Smith: *Herrero*
 Baker: *Panadero*
 Jeweler: *Joyero*
 Tavern: *Taberna*
 Theatre: *Teatro*
 Shipper: *Transportista*
 Weaver: *Tejedor*
 Carpenter: *Carpintero*

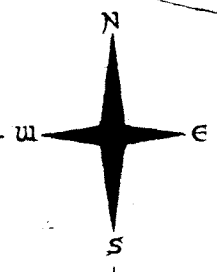
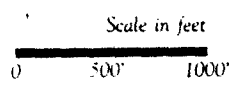
- 1 - White-stone Boundary Road
- 2 - Fosse (Dry-moat)
- 3 - Gate-bridge
- 4 - Great Gates
- 5 - Green Wall
- 6 - SW Garden
- 7 - NE Garden
- 8 - Celeborn's Orchard
- 9 - Galadriel's Garden (locus of Mirror)
- 10 - House of Celeborn and Galadriel
- 11 - High Lawn (locus of Fountain)
- 12 - Fountain Stream
- 13 - Warriors' Hall
- 14 - Armors' Hall
- 15 - Mystics' Hall

To Cerin Amroth ↑

Caras Galadhon

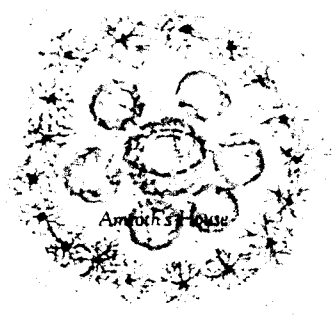


Contours equal 25' increments

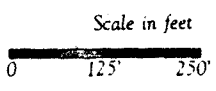


To Silverlode Docks (Hythe)

Cerin Amroth



Site of Arwen's Grave



To Caras Galadhon ↘

Caras Galadhon (Cross Section)

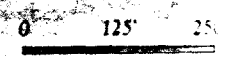


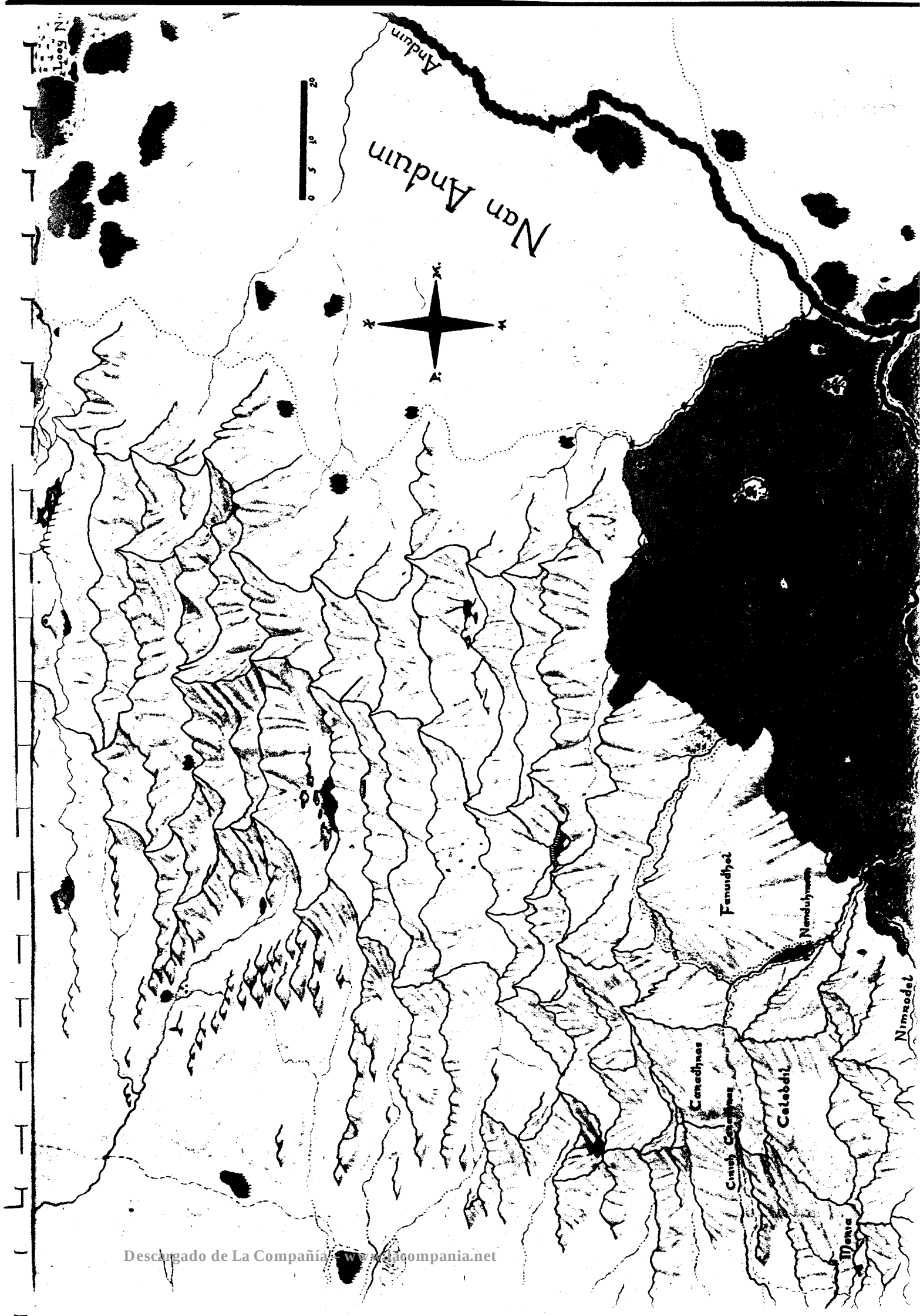
Gate-bridge

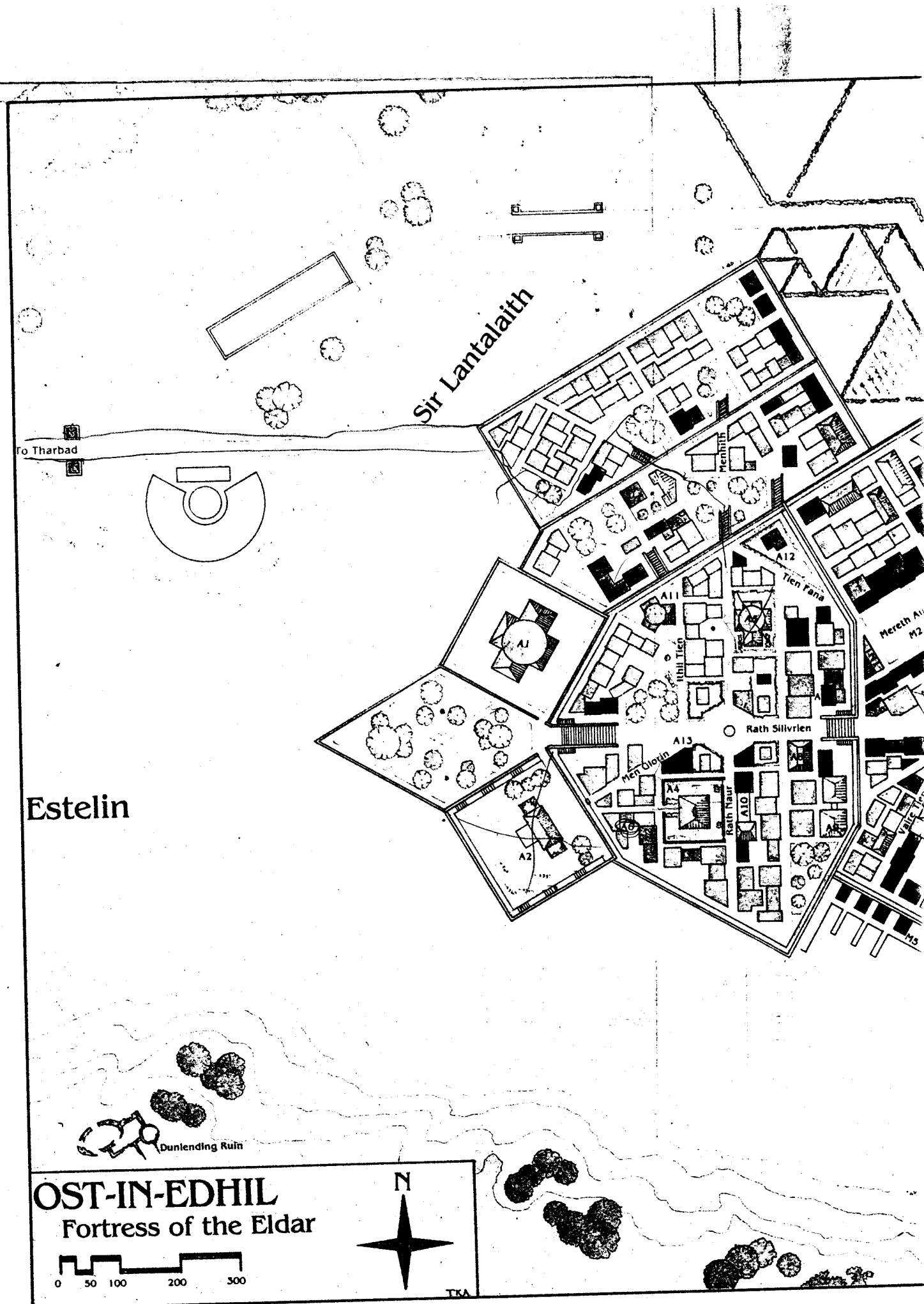
Mallorns

White Trees

Cerin Amroth (Cross Section)







Estelin

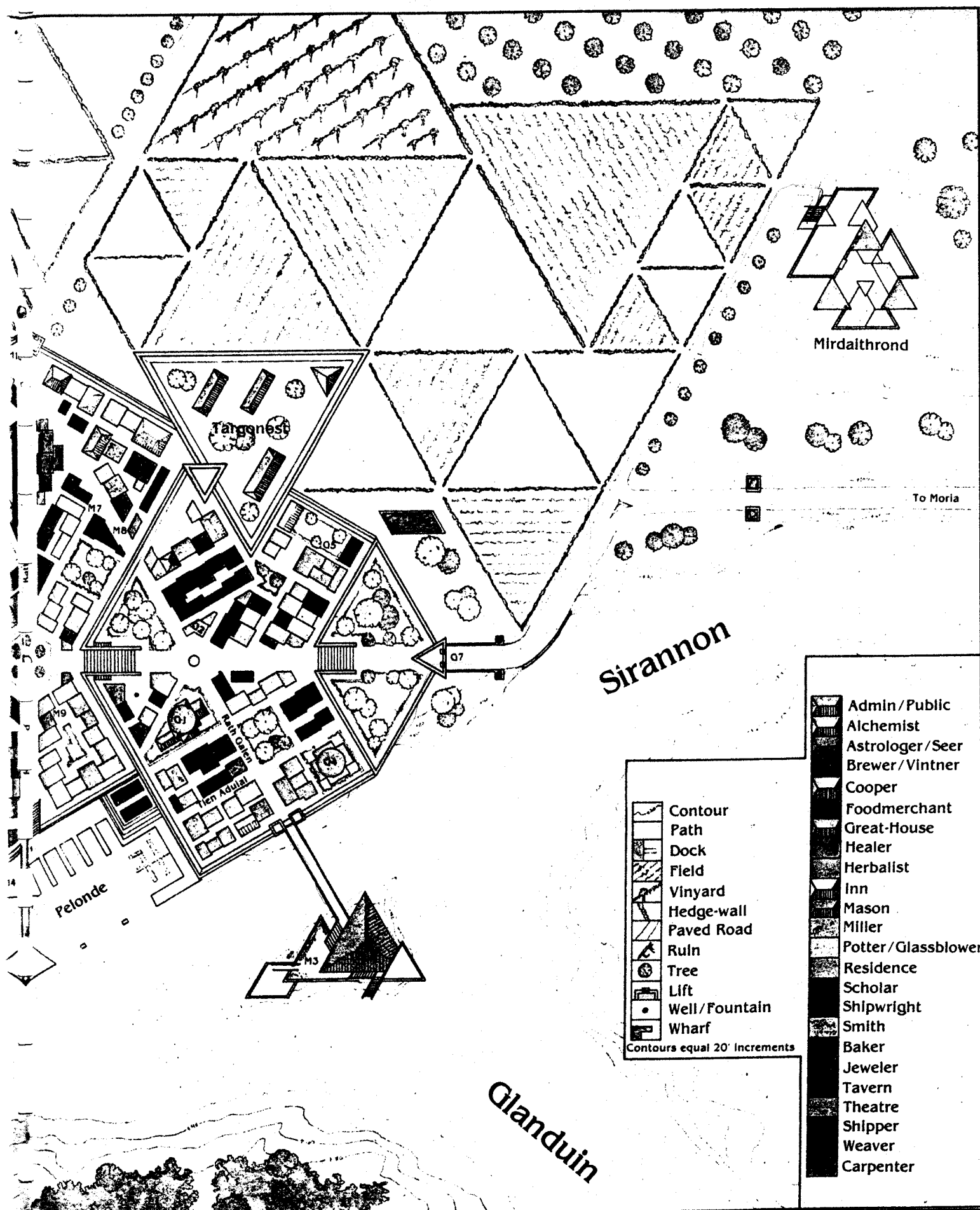
Sir Lantalaith

Fo Tharbad

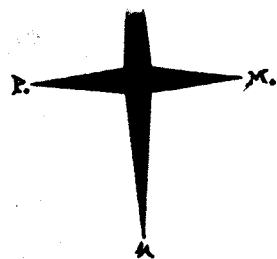
OST-IN-EDHIL
Fortress of the Eldar

0 50 100 200 300





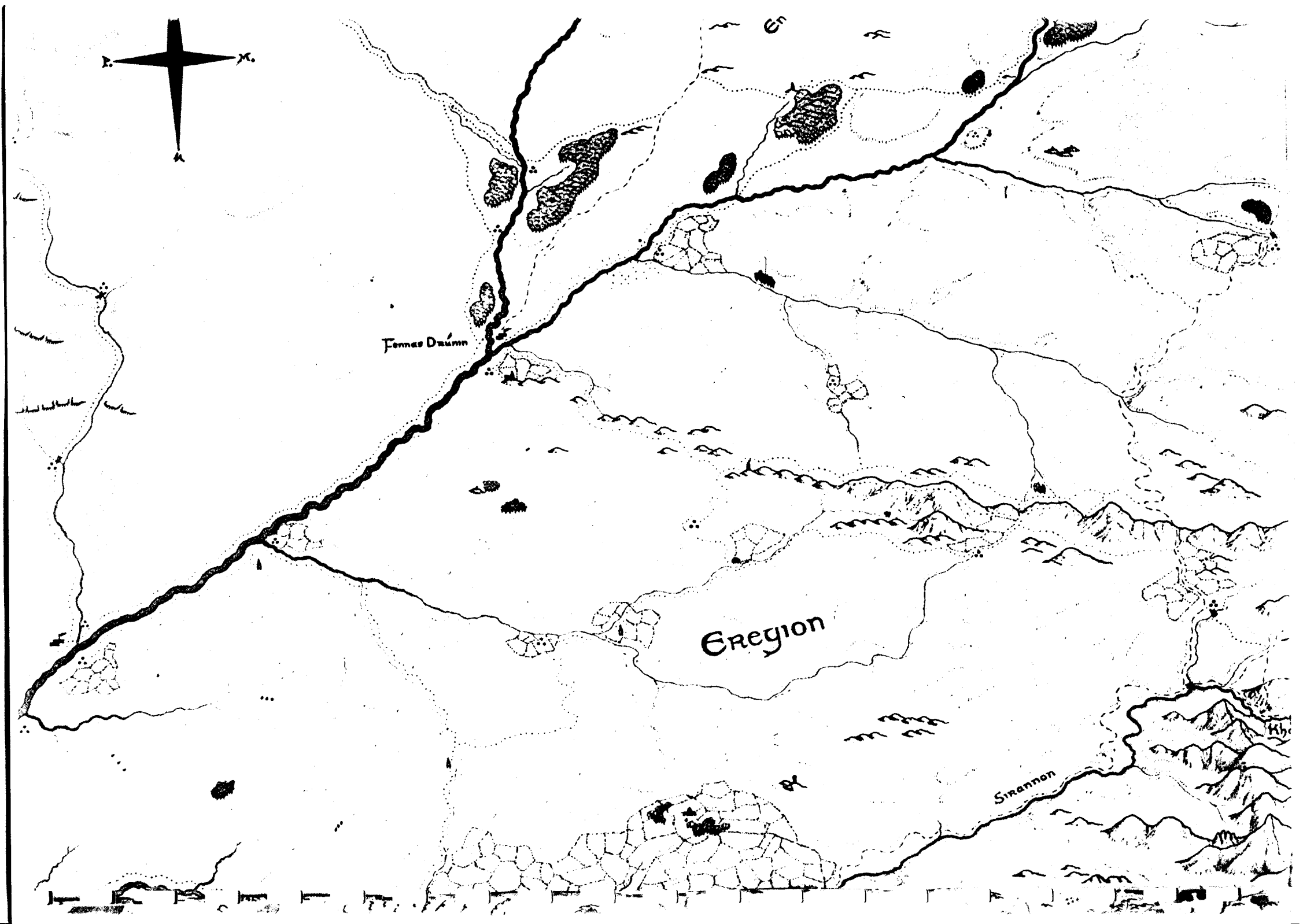


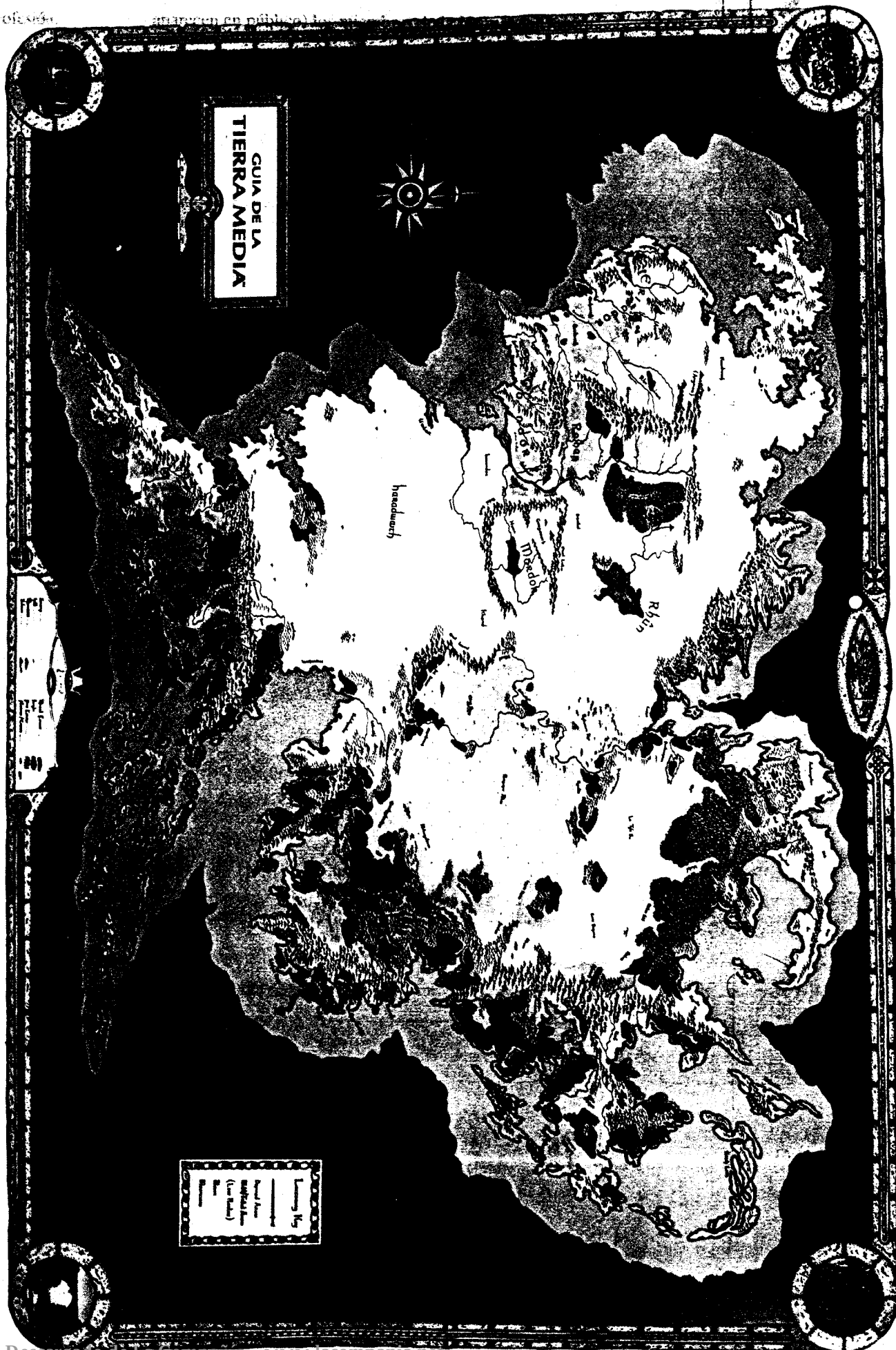


Fennas Daunin

Eregion

Sinannon





Multiplicador PPx6 para cualquier profesión.
Percibe Poder continuo en un radio de 180 m.
 Almacena hasta 6 sortilegios de nivel 20.

Vestidos: protegen como CA 20.

Espada: de Galvorn, +45. *Exterminadora* de elfos

Jabalina: de madera con punta de mithril, +30.

Inteligente

Busca a un blanco hasta a 13,5 km. de distancia.

Vuelve instantáneamente por teleportación.

5.13 LOS ORFEBRES

El Gwaith-i-Mírdain (Pueblo de los Orfebres), una hermandad de artesanos, herreros y fundidores, se formó a poco de que los noldor y sus acompañantes decidiesen establecerse en Eregion. Su cuartel general, Mírdathrond (Estancias de los herreros elfos) se alza en las afueras de Ost-in-Edhil.

Como su nombre indica, esta hermandad es un grupo muy cerrado. Para ser admitido, el aspirante debe cumplir una serie de requerimientos muy exigentes, así como demostrar una aptitud superior en la especialidad por él escogida. Por último, el Consejo de los maestros herreros debe dar su visto bueno.

Los miembros de la Hermandad reciben un brazalete de mithril en el cual está inscrito su nombre y su Estancia (o subdivisión) dentro de la Hermandad. Este brazalete se lleva en la muñeca izquierda y no deben quitárselo nunca. Los hermanos reciben también un nombre secreto que sólo conocen los otros miembros y que se utiliza en las ceremonias dentro de las Estancias. En ocasiones especiales (y a menudo cuando

aparecen en público) los miembros de la Hermandad visten túnicas de un color determinado que indica su rango y la Estancia a la que pertenecen. Obsérvese que las túnicas de los Señores Herreros y los Maestros Herreros están adornadas con el color de sus estancias originales. Las túnicas de los maestros de las Estancias son del color de su Estancia adornado de blanco.

Título	Forma sindarin	Color
Señores herreros	Valdan, pl. Veldain	Blanco
Maestros herreros	Turдан, pl. Tyrdain	Púrpura
Maestros de las Estancias	Turthron, pl. Tyrthron	Franjas blancas
Alto joyero	Armírdan, pl. Ermidain	Plata metálica
Joyero	Mírdain, Mírdain	Rojo
Platero	Celedan, pl. Cilidain	Gris
Orfebre	Maldan pl. Meldain	Amarillo-dorado
Herrero de metal	Dinodhan, pl. Dinydhain,	Azul
Vidriero	Heledhan, pl. Hilidhain	oscuro Azul cielo

(N. del T.: Existe una cierta confusión con los términos "joyero" y "orfebre". En la versión castellana de las obras de Tolkien, se tradujo "Gwaith-i-Mírdain" como Pueblo de los Orfebres, cuando la traducción exacta debería haber sido Pueblo de los Joyeros. Orfebres son los que trabajan el oro, mientras que los mírdain, en inglés "jewelsmiths", son los joyeros, y los "high jewelsmiths" serían aquellos artesanos capaces de realizar los Anillos de Poder. Para seguir siendo



CELEBRIMBOR DEFENDIENDO LAS ESTANCIAS DE LOS HERREROS ELFOS.

fiel a la terminología tolkiana ya existente en castellano, he seguido traduciendo Gwaith-i-Mírdain por Pueblo de los Orfebres, pero en la lista de los diferentes títulos, he colocado orfebre donde corresponde; de ahí que mírdain sea el equivalente de joyero en dicha lista.)

Todas las largas túnicas tienen mangas anchas y capuchas. El color de adorno aparece en bandas de 5 cm. de ancho en los puños, el dobladillo y en las hombreras. Las túnicas están cosidas con hilos de oro o plata, que muestran complicados dibujos y runas. Los aprendices/estudiantes llevan túnicas negras, bordadas con el color de la Estancia a la que pertenecen, sin adornos de hilos metálicos. Hay que recordar que estas túnicas sólo se llevan en público y en las ceremonias. En las clases y en los talleres se llevan ropas más prácticas.

Desde la fundación de la Hermandad, sólo hubo tres Señores Herreros: Celebrimbór, Aegnor y Fendómë. Sin embargo, algún tiempo después de que Galadriel abandonase Eregion, hubo presiones para hacer Señor Herrero a Annatar. Tras un debate se le concedió un status honorífico, para gran disgusto de Aegnor. El Mantenedor de los Fuegos retuvo su título interno en la Hermandad, pero renunció al señorío poco después de este nombramiento de Annatar (aproximadamente en 1450 S.E.). Los Señores Herreros son también los guardianes de las llaves de Mírdathrond, llaves que llevan colgadas del cuello cuando visten las túnicas ceremoniales. A Annatar nunca se le dio un juego de llaves.

Los maestros herreros, que se reúnen en un consejo para gobernar las estancias, eran originalmente nueve (los tres Señores y otros seis Maestros) pero sus filas se engrosaron hasta que hubo 18 en el 1300, y finalmente 27 en 1600. Annatar fue nombrado miembro del consejo en 1299.

Los maestros de las Estancias son 12, dos por Estancia. Se reparten los deberes de supervisión de su estancia, lo que incluye coordinar a los aprendices con sus profesores (los herreros). Los Maestros de las Estancias, aunque son expertos artesanos, no tienen que ser necesariamente los mejores de su Estancia. Aunque se les elige para el cargo por periodos renovables de 30 años, la mayoría de ellos han ocupado sus cargos durante cientos de años.

Los herreros obtienen este título tras muchos años de aprendizaje y paciencia, y entonces sólo si demuestran una gran habilidad y capacidad (generalmente, realizando una obra difícil de verdad). El herrero maestro nombra a un aprendiz al consejo cuando cree que está preparado. La obra es juzgada por el Consejo y se toma la decisión de si se le concede o no el status de herrero.

El número de herreros aumentó de 30 (con 60 aprendices) en la fundación del Gwaith-i-Mírdain, a 60 (120 aprendices) en 1375. Muchos marcharon al este con Galadriel, pero sus filas siguieron creciendo hasta ser 90 (180 aprendices) en el apogeo, en 1590.

5.131 Celebrimbór

Uno de los más destacados elfos noldorin, Celebrimbór (S. Maño de plata), nació y vivió en sus primeros años en Nargothrond y estudió las artes de su abuelo Fëanor (Espíritu ígneo). Cuando acabó la Guerra de las Joyas, él, con muchos de los suyos, pasó al este por las Montañas Azules. Allí fundaron el reino de Eregion y él en particular el Gwaith-i-Mírdain.

Celebrimbór es, casi con toda seguridad, el segundo herrero de la Tierra Media, sólo superado por Fëanor, quien creó los Silmarils y las palantiri. Aunque Celebrimbór nunca vivió en las Tierras Imperecederas, pasó muchos años en

Beleriand trabajando con los herreros eldarin más laboriosos, aguzando sus capacidades. Posee el mismo orgulloso espíritu de Fëanor.

Es un noldo de elevada estatura (2 metros) con una gran estructura ósea, lo que le confiere una imponente presencia. Tiene el cabello castaño oscuro, generalmente largo hasta los hombros. Sus ojos son gris oscuro plateado. Su mirada puede ser penetrante como un cuchillo, pero a menudo sus ojos muestran una distante suavidad, una mirada casi melancólica. Es un secreto a voces que está enamorado de la Dama Galadriel. Como muestra de su afecto, Celebrimbór forjó para ella una segunda Elessar (piedra élfica), un poderoso objeto que tiene la capacidad de atenuar los efectos deteriorantes del paso del tiempo.

El Maestro Herrero es suave en su habla, pero tiene bien ganada fama de impaciente con los demás. Pocos alumnos son lo bastante brillantes para seguir sus enseñanzas, y aquellos que no lo son, no reciben sus cuidados. Celebrimbór es también una persona a la que le gusta el secreto; compartió los secretos de la forja de Anillos con Annatar muy a regañadientes y sólo a cambio de considerables conocimientos entregados por el Señor de los Dones. Desgraciadamente para Celebrimbór, Sauron el Maia seguramente aprendió más leyendo los pensamientos del herrero de lo que éste suponía. Ninguno de los dos hubiese conseguido tanto sin el otro, pero los esfuerzos de Sauron, aunque efectivos, no tienen la sutileza de las obras élficas.

CARACTERISTICAS

Señor de los Anillos

AGI: 101
CON: 98
INT: 85
I: 97
PRE: 100
FUE: 99

Rolemaster

FUE: 99
RAP: 100
EMP: 101
I: 90
PRE: 100
CON: 98
AGI: 101
ADI: 76
RAC: 94
MEM: 99

Profesión: Alquimista (Maestro herrero)

Nivel: 50 (60)

Puntos de vida: 180

Bonificación cuerpo a cuerpo: +210

Bonificación proyectiles: +160

Clase de armadura: 20 (-100), también Desaparecer V

Bonificación a los sortilegios: +20/+80 Relámpago/+150

Viento Helado

Raza: Noble noldor

Puntos de Poder: 3 x 9 x 50 = 1350

Listas de sortilegios:

Celebrimbór tiene todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 50, así como las Listas Básicas de Mago *Ley de la luz*, *Ley del viento*, *Ley del hielo* y *Ley del Fuego*, todas ellas hasta nivel 20. Posee todas las listas abiertas y cerradas de Esencia hasta nivel 20, excepto *Invisibilidad*, *Vías de la Investigación*, *Vías de Apertura* y *Escudos Elementales*, que posee hasta nivel 50.

OBJETOS:

Anillo élfico menor:

+33 a la BD

Invisibilidad una vez por asalto

+33 a las TR contra todos los dominios de la magia (Poder en Rolemaster)

Multiplicador de PPx9

Espada larga: *Súlhelka* (Q. "Viento helado")

Hoja de laen claro con filo de eog. Usar tabla de espada ancha (sólo en Rolemaster) +45.

Muy inteligente, telépata.

Arma *sagrada*

Capaz de realizar sobre sí misma *Luenga Puerta*, apareciendo instantáneamente en la mano de Celebrimbó cuando éste la llama mentalmente, desde una distancia de hasta 150 km.

De Frío, de ella emana una neblina helada e inflige un Crítico de frío de la misma gravedad que cualquier otro crítico que inflija normalmente. Hace perder el triple de puntos de vida a cualesquiera criaturas relacionadas con el fuego.

Capaz de invocar tres veces al día el *Frío total*, una fuerza desarrollada y descubierta por Celebrimbó. El Frío total aparece como una corriente de energía blanco azulada que se dispara desde la punta de la espada. Se considera que es *Canalización*, dados los inusuales orígenes del poder de la espada. Los objetos que normalmente protegerían a un usuario del frío no tienen efecto. El Frío total puede tener tres efectos diferentes según la voluntad de quien lo invoca:

1. Transformar hasta 300 metros cúbicos de agua en hielo en un asalto.

2. Lanzar una Bola de frío de 30 metros de radio y hasta una distancia de 120 metros (quien esgrime la espada es inmune a sus efectos), sin sustracciones por alcance y con una bonificación +30 y un multiplicador x6 al daño.

3. Disparar el *Viento Helado*, el poder concentrado de la espada dirigido a un único blanco que se encuentre a una distancia no mayor a 180 metros. Se usa la tabla de sortilegios de rayo (es un rayo de hielo), no hay deducciones por distancia o alcance, bonificación +90 y multiplicador x9 al daño.

Cota de malla de mithril: una aleación mejorada de ithilnau protege como si fuese coraza completa (CA 20 en Rolemaster, con una BD de +60) aunque sólo representa una carga de CA 13, o cota de malla.

Arco: Arco compuesto de madera blanca y shalk

+45 a la BO

Dispara en cada asalto sin penalización

Cuerda de cabellos élficos, irrompible.

Guarda de arco: de cuero fino y shalk

+20 a la BO



-2 a la probabilidad de pifia

Amuleto: Esmeralda engastada en mithril y berilio

Muy inteligente

Puede analizar cualquier material o aleación a una distancia de 12 metros.

Almacena (y puede realizar) hasta 3 sortilegios de Esencia de 10 nivel por día.

+33 a todas las operaciones de forja.

Guantes: de eog y shalk.

Protección total de brazos y manos del calor, la electricidad y el frío, ya sean naturales o mágicos.

Permiten a quien los lleva trabajar como si no llevase guantes (es decir, no hay ninguna penalización)

Máscara protectora: de laen, shalk y otros elementos.

Protección total al rostro y cuello del calor, luz, electricidad y frío, ya sean naturales o mágicos (se oscurece para proteger los ojos de la luz cegadora).

Diadema: de mithril y adamante.

Protege como un yelmo completo y tiene también un 50% de probabilidad de negar cualquier crítico en la cabeza o el cuello.

Capa: gris plateado, larga hasta los pies.

Cambiará de color con sólo pensarlo, suma +80 a Esconderse.

Realiza *Desplazamiento V* una vez al día.

Realiza *Volar 180m./asalto* 3 veces al día.

Botas: de *Caer verdadero 1800 m.* *Correr por las paredes*, *Correr por las ramas*, *Correr por el agua*, a voluntad.

5.132 Fendomë

Guardián del Mírdainthron (Estancias de los Orfebres), Fendomë es un Maestro Herrero, el segundo en habilidad y experiencia después de Celebrimbó. Es uno de los tres (además de Aegnor y Celebrimbó) que posee un juego completo de las llaves del Mírdainthron.

Fendomë (su nombre significa "Umbral del anochecer") es un noldo puro, con ojos azul-gris claro y cabello de un negro tan intenso que casi parece azulado. De estatura normal (1,93 m.) y complexión, tiene el clásico porte noldor. Ha vivido en las Tierras Impercederas y sufre la Prohibición de los Valar con otros muchos noldor de Eregion, arrepentido de los actos irreflexivos de su juventud. Su mirada muestra una tristeza inmensa. Ahora es de modales cautos y reservados, planea cada uno de sus proyectos desde el primer paso hasta el final con sumo cuidado. Si sus obras adolecen de la falta de genio intuitivo, nunca les falta la cualidad de la precisión. Le desagrada muchísimo Annatar y no le habla ni hace caso de su presencia. Desgraciadamente, Celebrimbó ha interpretado el disgusto de Fendomë como celos profesionales, una emoción que no resulta extraña dentro del Gwaith-i-Mírdain, una vez han fructificado las semillas sembradas por el Señor de los Dones.

5.133 Aegnor

Ayudante de Celebrimbó desde los días de Nargothrond, Aegnor (que no tiene nada que ver con el Aegnor de la Primera Edad, el hijo de Finarfin) es un señor de los noldor en todos los aspectos. Alto (2,05 m.) y fuerte (pesa 130 kilos) tiene una espesa cabellera castaño oscura y ojos azul-violeta. Fiel a su nombre (Fuego caído) es un maestro en todo tipo de crisoles, Mantenedor de los Fuegos de los herreros. Como tal, es de los que más sabe de las diversas forjas usadas por los Gwaith-i-Mírdain. Sólo él y Celebrimbó conocen las formas de ciertos fuegos de la Esencia. Ese fue uno de los secretos que Annatar no llegó a entender del todo, viéndose obligado al final a usar el terrible calor del Orodruin para forjar el Anillo Único, otro ejemplo de cómo el Señor Oscuro recurría a la energía bruta cuando se le escapaba alguna sutileza.

Aunque no fuera el más hábil de los orfebres, Aegnor es conocido por sus proezas en el trabajo de los metales. Pasas largas horas -a menudo días y días sin apenas descansar- con el rostro perlado de sudor delante de un crisol incandescente, dando forma a las impercederas aleaciones que luego serán armas y herramientas de fuerza y belleza sin igual.

Aegnor tiene un temperamento severo, a veces jovial y entonces su risa se oye en las Estancias de los Herreros. Encuentra motivo de humor en las cosas más pequeñas, lo que no quiere decir que no se tome en serio su trabajo. Aunque es uno de los principales herreros de la Hermandad, no participó en la forja de los Anillos, porque también le desagradaba Annatar, aunque no dio su opinión a nadie.

5.134 Finculin

Sobrino de Celebrimbor, Finculin ("Cabellos de oro rojizo") está también emparentado con la casa de Finarfin. Ello lo evidencia su cabello pelirrojo -como su nombre indica- muy raro en la raza élfica. Es alto (2,03 m.) y excepcionalmente delgado (sólo pesa 110 kilos) pero tiene una fuerza sorprendente. Destaca entre sus compañeros más morenos y su aspecto juvenil le hace el favorito de las damas élficas. Desgraciadamente para ellas, su pasión es la forja y las mujeres son sólo diversiones temporales.

La actitud de Finculin tipifica a los noldor en muchos aspectos, especialmente su curiosidad sin freno. Nacido en los primeros días de Ost-in-Edhil (por lo tanto, relativamente joven) tiene la exhuberancia y el entusiasmo de un elfo que todavía no se ha cansado de la Tierra Media y sus maravillas. Como en muchos noldor, su interés por la Naturaleza está en cómo dominarla, imitarla e incluso mejorarla; una trampa en la que esta vana y orgullosa raza cae una y otra vez.

A pesar de su juventud, Finculin es un artesano superlativo y colabora en la realización de los Anillos de Poder. Al principio del aprendizaje, Celebrimbor se encargó de su sobrino y comenzó a instruirle personalmente en el arte de la forja de objetos de poder.

Desgraciadamente, es uno de los más fervientes seguidores de Annatar y no sólo le ha proporcionado al Señor Oscuro disfrazado información valiosísima, sino que fue uno de los que obligaron a que Celebrimbor hiciera caso al Señor de los Dones.



FINCULIN

5.135 Orrerë

Otro de los artesanos más jóvenes, pero de mucho talento. Orrerë ("Corazón solitario") es un amigo de Finculin y un orfebre. Delgado y de talla normal (1,93 m.) tiene el cabello castaño y corto, y ojos muy grises. Tiene la piel morena, cosa extraña en un noldo, porque pasa muchas horas al día al aire libre, paseando solo por los campos, huertas y jardines que rodean Ost-in-Edhil. Es muy tranquilo, habla poco y cuando lo hace es en voz baja.

En tiempo era amigo íntimo de Finculin. Los dos se han

separado en los últimos años, en parte por el insaciable deseo de Finculin de oír todas las lecciones de Annatar y en parte porque Orrerë tiene celos. No quiere compartir con nadie la amistad de Finculin y ha decidido estar solo, evitando a su amigo.

Esta actitud se ha reflejado en su trabajo: mientras que antes creaba brillantes joyas que refulgían con clara luz, ahora hace gemas oscuras, de matices inciertos, misteriosas en sus cambios de tonalidad entre el negro ébano y el gris oscuro.

5.136 Fanari

Fanari (Fuego nublado) es una noldorin con una larga cabellera negra y ojos gris claro. Es delgada y mide 1,85 m., una esbelta mujer que suele vestir de gris. Aunque no es un miembro de la Hermandad, Fanari es conocida y apreciada por casi todos sus miembros. Está secretamente enamorada de Finculin, pero sabe que a él sólo le interesa su persona y su obra. Orrerë, observador atento, se da cuenta de este afecto y sospecha por ello de Fanari.

Fanari trabaja sobre todo con hierbas y sustancias alquímicas en su relación con el Gwaith-i-Mírdain. Usa sus habilidades para curar a los herreros de sus quemaduras o heridas y su conocimiento de la química se usa para crear fuegos especiales, aleaciones y tratamientos.

5.14 OBJETOS FAMOSOS: LOS ANILLOS DE PODER

La creación de los Anillos de Poder comenzó poco después de la llegada de Annatar, aunque los primeros anillos no fueron más que chucherías para los herreros, comparados con los anillos verdaderos que vendrían a continuación.

Ya los Anillos que llegarían a ser conocidos como los Nueve y los Siete eran creaciones prodigiosas por sus poderes de adaptabilidad y cambio, aunque los Reyes enanos no reaccionaran a la seducción de los Anillos en la forma en que Sauron lo había planeado. Sólo los hombres mortales cayeron plenamente en su encantamiento.

Todos los Anillos de Poder, excepto el Anillo Único, tenían una sola gema, y ninguna estaba repetida; todos eran hermosos, de un diseño sencillo pero elegante; todos estaban imbuidos de un poder que sólo podía venir de la combinación de la consumada habilidad de un Señor noldor y la sabiduría trascendental de uno de los ainur. Hay que recordar que los Siete y los Nueve -como los Tres- se hicieron originalmente con buenas intenciones. Solo cuando Sauron los recuperó y pudo corromper su propósito (al haber participado en su forja y por lo tanto teniendo poder sobre ellos) se convirtieron en malignos por naturaleza.

De los veinte Anillos de Poder, únicamente los Tres Anillos élficos, forjados por Celebrimbor en solitario, no fueron tocados por la mano de Sauron. Aun así, al estar hechos en parte con el conocimiento obtenido del malvado Señor de los Dones, su destino estaba ligado al Único. Aunque otorgaban gran poder personal a quienes los portaban, su propósito principal era más noble y sublime: ayudar a aprender, curar y entender, no sólo al portador, sino a aquellos que le rodeaban. Como tales sirvieron bien a sus portadores durante la Tercera Edad, cuando los Pueblos Libres lucharon para unirse contra el Señor Oscuro. Los Tres son:

1) **Nenya**, el Anillo de Adamante, de mithril con una gema dura parecida al diamante. Celebrimbor se lo dio a Galadriel



AMROTH Y NIMRODEL

quien lo conservó hasta el final de la Tercera Edad. Era conocido también como el Anillo del Agua.

2) Narya, el Anillo Rojo, el Anillo de Fuego, era de oro con un rubí. Primero lo recibió Gil-galad, quien se lo entregó a su vez a Círdan, quien se lo dio a Gandalf. Gandalf en concreto, aunque no era un elfo, pudo hacer un gran uso de Narya porque era uno de los Istari, los poseedores del Fuego Secreto, la Llama de la Luz definitiva.

3) Vilya, el más poderoso de los Tres, de oro con un zafiro engastado. También lo recibió Gil-galad de Celebrimbor y lo retuvo hasta que fue a la Guerra al final de la Segunda Edad. Entonces se lo dio a Elrond, su heraldo, quien lo tuvo hasta el final de la Tercera Edad. Era conocido también como Anillo del Aire.

5.2 OST-IN-EDHIL: 1640 DE LA TERCERA EDAD

Aunque la ciudad dejó de existir como entidad en el 1697 de la Segunda Edad, cuando Sauron y sus ejércitos asolaron todo Eregion, muchos de los edificios quedaron intactos y algunos incluso sobrevivieron (al menos parcialmente) hasta entrada la Tercera Edad. Las ruinas de Ost-in-Edhil son un lugar temido por los dunlendinos de las cercanías, que dicen que están encantadas (cosa poco probable, ya que los elfos no pueden ser "muertos vivos"). Las en tiempos grandiosas haciendas de los noldor son ahora restos ruinosos, los campos de cultivo se han asilvestrado. Eregion ha vuelto a la vida salvaje.



6. POLITICA Y PODER: EL BOSQUE DORADO

6.1 LORIEN: 1375-1780 S.E.

Antes de la llegada de Galadriel, Lórien se llamaba *Lindórinand* (S. "Tierra del Valle de los Cantores") y fue colonizado en la Primera Edad por teleri errantes que abandonaron la marcha hacia el oeste, hacia las Tierras Imperecederas. Estos elfos, guiados por Lenwë, fueron conocidos como "cantores", o Nandor. Aunque era una tierra boscosa, bella y extensa, no habían mallorn y el bosque era salvaje, sin fronteras ni orden, habitado sólo por los nandor, unos pocos sindar y algunos silvanos.

Es de notar que las fronteras informales de Lórinand (y también de Lórien en la Segunda Edad y a principios de la Tercera) estaban más allá del Anduin y comprendían gran parte del Bosqueverde meridional, incluyendo la región que luego se convertiría en Dol Goldur. Para mantener el secreto de su reino, Galadriel se vio obligada a replegar sus fronteras, protegiendo completamente sólo el núcleo de lo que fue en tiempo un gran reino del bosque.

En el 1375 de la Segunda Edad, Celebrimbor y los herreros se rebelaron contra el gobierno de Celeborn y Galadriel. Fue una revuelta pacífica, en la que Galadriel renunció a su poder. De hecho, parece claro que presagió este acontecimiento y que había hecho ya muchos contactos en Lórinand en años anteriores, preparando el camino para establecerse allí. Así, en aquel año abandonó Eregion para no regresar nunca a él como reina. Pasó por las estancias de Khazad-dûm con un cortejo de noldor leales (algunos años después se le unió Aegnor, que entregó las llaves del Mírdainthron), llegó al Valle del Arroyo Sombrio y a Lórien. Celeborn, que se negó a entrar en las estancias de los enanos, se quedó en Eregion y no marchó a Lórien hasta la caída de Ost-in-Edhil en 1697.

Los elfos sindar, nandor y silvanos se mostraron encantados de recibir a aquella hermosa y poderosa noldo, y la aceptaron como reina. Aunque todavía no tenía el Anillo élfico NENYA, Galadriel poseía la Elessar que le diera Celebrimbor. Con su poder y las semillas que le dio Gil-galad, no perdió tiempo en transformar y mejorar la región. Los árboles dorados solos enraizaron aquí y no crecieron en ningún otro sitio de la Tierra Media, desarrollándose fuertes y altos. Nació Caras Galadhon como corazón de Laurelindórean (Tierra del Valle del Oro Cantor). Este nuevo nombre reunía la naturaleza única y dorada del mallorn con el nombre original, que significaba "Tierra de cantores". Durante la Tercera Edad, el Bosque Dorado viene a ser conocido como Lothlórien ("Flor de ensueño") y acabará siendo solamente Lórien (Sueño). A

medida que se aísla más y más -tanto literal como figurativamente- del mundo exterior, como una isla en un río temporal por el que se deslizan las gentes y los acontecimientos, el Bosque Dorado va quedando apartado, protegido, y fuera del tiempo.

Lórien prosperó y fue seguro durante varios siglos de la Segunda Edad, los mallorn se expandieron y multiplicaron bajo la atenta mirada de la reina noldorin y los Guardabosques (ver la sección 6.31). En el 1601 S.E., Celebrimbor, asustado y dubitativo, vino a ver a Galadriel, en busca de consejo acerca de los Anillos de Poder. Entonces ella le aconsejó esconder los Anillos lejos de Eregion, donde Sauron los buscaría primero. No podía aconsejarle que los destruyera, quizá porque sabía que él no tendría la voluntad para hacerlo. Siguiendo su consejo, Celebrimbor le entregó NENYA, El Anillo del Agua, y envió los otros Dos a Gil-galad. Galadriel no usó todavía a NENYA, sabiendo que Sauron la descubriría si lo hacía.

En 1697, Ost-in-Edhil es atacada y destruida por los ejércitos del Señor Oscuro. Celeborn lleva a un número de refugiados noldor a Lórien, donde se reúne con su esposa. Al año siguiente, Galadriel abandona su bosque, yendo al norte para ayudar a Gil-galad. La pareja se reúne de nuevo en 1780, cuando acuden al Primer Concilio Blanco de Imladris (Rivendel). Entonces Galadriel entrega la Elessar a su hija Celebrian. Gil-galad entrega Vilya a Elrond. Celeborn abdica en Lórien y es nombrado rey un elfo sindarin, Amdír.

6.2 LORIEN: 1780 S.E.-1981 T.E

Desde el 1780 de la Segunda Edad, el gobierno de Lórien es confiado a un linaje de elfos sindarin. Primero es nombrado rey el Señor Amdír, quien gobernó una tierra pacífica hasta el final de la Segunda Edad, cuando marchó a la cabeza de un ejército junto a Gil-galad, formando parte de la Última Alianza. Amdír murió en la batalla de Dagorlad y su hijo Amroth le sucedió en el trono a comienzos de la Tercera Edad.

6.21 AMROTH

Amroth, el hijo de Amdír, gobernó en Lórien durante gran parte de principios de la Tercera Edad, tras suceder a su padre. muerto en combate en la Última Alianza. Esta estructura social (un sinda gobernando a los más anárquicos elfos

silvanos) se repite en el reino de Thranduil en el Bosque Negro.

Bajo el reinado de Amroth, Lórien vive su “primavera”, los mallorn siguen creciendo y esparciéndose y las fronteras del Bosque Dorado están tranquilas. Amroth edificó su hogar en una hermosa colina en la que crecía el mayor mallorn de todo el bosque: Cerin Amroth. El árbol estaba rodeado de un círculo de mallorn más pequeños (aunque igualmente impresionantes) que, a su vez, estaban rodeados de árboles blancos mucho más pequeños, sin hojas en invierno, pero que en verano lucían hojas plateadas. Estos árboles menores, al ser de blanco plateado, podrían estar emparentados con Nimloth, el árbol blanco de Númenor, que a su vez provenía de Telperion, uno de los Dos Árboles (los mallorn descendían de Laurelin el Dorado). En el árbol central se construyó una gran casa en la que vivieron durante muchos años Amroth y su amada Nimrodel, hasta que el terror del Balrog les hizo huir.

6.22 NIMRODEL

Una de las leyendas más tristes de la Tierra Media rodea la separación de los amantes Amroth y Nimrodel. Ella, aunque era silvana, era más hermosa que muchas eldar. Amroth la amaba tiernamente, pero ella no quería casarse con él, sino que vivía cerca del río Nimrodel, al que dio nombre. Entonces apareció el Terror de Khazad-dûm en el 1981 T.E. y, incapaz de soportar la ira del Balrog de Moria, huyó al sur, hasta las lindes de Fangorn. Amroth no quería abandonar su reino y dejarlo sin gobierno (no tenía herederos) en tiempo de crisis, pero su amor por Nimrodel pudo más. La encontró allí, cerca de Fangorn, donde los ucomos no la dejaban entrar. Amroth le pidió que volviese, pero ella se negó. Por fin Nimrodel accedió a casarse con él si la llevaba a un sitio tranquilo, el Oeste lejano.

Por alguna razón, Amroth llegó antes que Nimrodel a la bahía y allí encontró que todos los barcos menos uno habían zarpado hacia el Oeste. Este último barco estaba a punto de zarpar, ya que se acercaban los vientos otoñales y las tormentas en la bahía eran demasiado violentas entonces, incluso para los barcos élficos. Pero Amroth convenció al capitán para que esperase, suponiendo que Nimrodel vendría. Pasó un mes y el tiempo era cada vez peor y no había señales de Nimrodel. Por fin, una tormentosa noche, el barco rompió sus amarras y se dirigió mar adentro. Amroth, que había estado viviendo en el barco, despertó asustado y salió a cubierta. La costa se alejaba rápidamente. No pudiendo soportar el hecho de dejar atrás a su amor, se lanzó al agua, decidido a regresar a nado. No se le volvió a ver nunca más. Y de lo que le ocurrió a Nimrodel, nada se sabe.

6.3 LORIEN: 1981-3020 T.E.

Fue lamentable que tuviese que ocurrir una tragedia para que Galadriel regresara a Lórien, pero esa fue la razón. En el 1980 T.E. los enanos de Moria, en su ansia por encontrar más mithril (plata verdadera) excavaron demasiado hondo en las raíces de las Montañas Nubladas y liberaron un monstruo de la Primera Edad: un balrog.

Quizá era el último de su raza. El demonio sombrío, señor del terror, espíritu de fuego, mató a Durin VI (y después a su hijo Nain I) y expulsó a la tribu de Durin de su hogar. En el cercano Lórien, los elfos se preocuparon, como es lógico,

cuando sus recios vecinos abandonaron Khazad-dûm aterroizados. La hermosa dama elfo Nimrodel abandonó el Bosque Dorado y Amroth el rey la siguió al cabo de poco tiempo.

Estas noticias llegaron pronto a Galadriel y Celeborn que se encontraban en el sur, en Lebennin (Cinco Ríos) quienes se dieron cuenta que Lórien, tan próximo a la guarida del balrog y sin un protector poderoso, podría ser abandonado. Volvieron a su antiguo hogar, Galadriel ejerció el poder de Nenyra y la tierra volvió a ser segura. El balrog se retiró a las entrañas de Moria y no salió.

Aunque esta pareja real gobernaba virtualmente el bosque, no tomaron ningún título formal, pidiendo que se les tratase como Señor y Señora. Los elfos sindar y silvanos que vivían en el Bosque Dorado agradecieron el retorno de su antigua reina eldarin, dando una cordial bienvenida a Galadriel y a su marido. A partir de ese momento, Lórien no fue amenazado, hasta que fue abandonado a principios de la Cuarta Edad, a pesar de sufrir varios ataques -incluyendo tres muy decididos por parte de los orcos de Moria y el bosque Negro durante la Guerra del Anillo. Los tres fueron rechazados por una combinación del poder de Galadriel y la feroz valentía de los guardianes de fronteras elfos.

Las fronteras de Lórien variaron gradualmente con el transcurso de los milenios; en el pasado remoto se dice que las fronteras del bosque se extendían más allá del Anduin y hasta el interior del Bosqueverde. Ciertamente, en la Cuarta Edad, ello fue otra vez así, cuando Celeborn marcha allí y establece Lórien Oriental. Por el oeste, el reino alcanza las estribaciones de las Montañas Nubladas. Por el sur, Lórien ocupó una vez todo el territorio entre el Cauce de Plata (Celebrant) y el Limclaro, aunque no vivían elfos más allá de la linde del bosque. Aparentemente había un pacto entre el reino de Lórien y Fangorn sobre los límites de sus territorios respectivos.

6.32 LOS CLAROS (GREMIOS)

En *El Señor de los Anillos* se describe Lórien como una sociedad utópica en la que podría parecer al visitante que sus habitantes no hacían nada más que sentarse en los árboles y cantar día y noche. Esto, naturalmente, es falso. El afortunado visitante de Lórien, vería rápidamente que los elfos del Bosque Dorado están muy lejos de ser seres sedentarios.

Aunque la mayor parte de la población es silvana (y por ello anárquica por naturaleza) hay muchos sindar y nandor. Y, claro está, una reina noldorin jamás permitiría el caos en su dominio. Poco después de su llegada en la Segunda Edad, ordenó los grupos que se habían formado espontáneamente. Cada gremio, reunido en un claro determinado del bosque, era llamado *pelerin* (S. “claro”, literalmente “rodeado de bosque”, plural: *piliryen*).

6.311 Claro de los Tejedores

Es este uno de los claros más numerosos que fabrica casi todas las ropas de la población de Lórien, así como otros objetos tejidos, como las cuerdas, las pantallas trenzadas que sirven para dividir los flets y cualesquiera objetos de tela o materiales parecidos.

Cerca de las fronteras del Bosque hay muchos pequeños campos cultivados (cuidados por los Guardabosques, ver más abajo) en los que crece una planta parecida al algodón. De ella se hace el fino tejido gris que prefieren los sindar, así como la ropa más basta que usan los elfos silvanos. También se cultiva una hierba alta, pariente del cáñamo, cuyos tallos, largos y suaves, tratados de una manera que sólo los tejedores cono-

cen, adquieren una fuerza de tensión muy alta. Se usan para cuerdas de arco, hilo para vestidos más pesados y se teje para hacer las sedosas cuerdas necesarias en la vida diaria de los moradores de los árboles.

6.312 Claro de los Barqueros

Aunque en Lórien no se usan demasiadas embarcaciones, hay varias que se guardan en el "Hythe", junto al Cauce de Plata. Algunas son gabarras, otras pequeñas canoas (como las usadas por la Compañía del Anillo), y unas pocas son naves capaces de navegar en alta mar. Estas embarcaciones se usan principalmente en el Cauce de Plata y el Anduin para llevar mensajes al Bosque Dorado.

Los miembros de este pequeño pelerin construyen y cuidan las embarcaciones y también son diestros marinos.

6.313 Claro de los Guardianes

Ni siquiera el poder de Nenia puede rechazar a todos los intrusos decididos y por lo tanto son necesarios los Guardianes. En este claro se adiestran los defensores del bosque. Estos elfos, como Haldir, protegen el perímetro y vigilan las tierras circundantes. Los elfos son famosos por su sigilo y sentidos agudos; estos son los mejores de su raza. Todos están adiestrados en el manejo de las armas, son hábiles con el cuchillo largo y resultan mortíferos con sus arcos largos élficos.

Los Guardianes, cuando están repartidos por los flets del perímetro o se despliegan en misión de exploración, se comunican entre sí mediante un elaborado lenguaje de cantos de ave.

6.314 Claro de los Herreros

Aunque los herreros de Lórien están, sin lugar a dudas, muy lejos de la sofisticación de los maestros herreros de Eregion, muchos noldor fueron con Galadriel cuando abandonó Ost-in-Edhil en la Segunda Edad. Algunos de ellos - incluido Aegnor, el maestro herrero- eran miembros del Gwiath-i-Mirdain y enseñaron a los herreros de Lórien. Estos forjadores pueden crear armas, armaduras y herramientas de una belleza delicada y única, así como de resistencia excepcional (aunque no tanta como las de Eregion).

6.315 Claro de los Panaderos

Los elfos de este claro son los cocineros de Lórien, especializados en moler el grano cosechado y transformarlo en harina, en hacer pan y pasteles (incluido el pan de viaje élfico, el lembas) en sus grandes hornos al aire libre, así como otras tareas similares.

Los miembros de este claro no son simples panaderos sino que también hacen queso, mantequilla, recolectan miel, hacen vino e hidromiel y fermentan cerveza.

6.316 Claro de los Trovadores

Son los Señores del Conocimiento del Bosque Dorado, que recuerdan en canciones la larga historia de los elfos. Su labor no es menos importante que las demás que se realizan en Lórien. Los trovadores son maestros cantores que enseñan a los jóvenes y conservan el sortilegio mágico que mantiene al bosque separado del resto del mundo.

6.317 Claro de los Artesanos

Los miembros de este gremio fabrican casi todos los objetos que entran en la categoría de "herrería" o "telar". Así, hacen objetos de madera, desde barcas a flets. Trabajan en colaboración con los guardabosques, recogiendo madera (de

árboles fuera de Lórien) y cuando dan forma a nuevos flets (telain).

6.318 Claro de los Guardabosques

Son los conservadores del bosque. Aunque hay una gran energía que mantiene la salud del bosque, también es necesario un mantenimiento más mundano. Deben cuidarse los senderos y debe cuidarse el bosque fuera del perímetro. Naturalmente, estos bosques exteriores de los que se saca madera no son de mallorns, sino de hayas, abedules y otras maderas claras. Los guardabosques también trabajan con los artesanos a la hora de diseñar flets para los mallorns, entrenando a las ramas para que crezcan de una manera determinada, para conseguir plataformas lo más recias posible.

La principal tarea de los guardabosques es el mantenimiento de los jardines, viñedos y campos de cultivo de Lórien. Es éste el mayor claro y a menudo se le unen miembros de otros grupos para ayudar durante los periodos de cosecha. Los pequeños campos dentro de los límites del bosque dan fructíferas cosechas de grano, frutas y vegetales. Los viñedos, que se crearon a partir de cepas de los famosos vinos de Dorwinion, han alcanzado una nueva calidad bajo el poder de Galadriel.



Elven Warden

6.4 GALADRIEL

Se consideraba a Galadriel como la igual de Fëanor, superior a él en muchos aspectos. Nacida en las Tierras Impecederas, hija de Finarfin y Eärwen de Alqualonde, creció hasta ser tan alta como sus hermanos. Tenía también una férrea voluntad y era muy competitiva. A los eldar les gustaban los juegos atléticos además del ejercicio mental y Galadriel demostró una y otra vez que era igual que cualquiera de los señores noldor, tanto en profundidad de pensamiento como en capacidad atlética.

Era uno de los líderes de los noldor que vivían en Tirion, en las Tierras Impecederas, y marchó con sus hermanos para luchar en la guerra sin esperanza contra Morgoth. Aunque no hizo el juramento sufrió -como el resto de los elfos profundos- la Prohibición de los Valar y se le prohibió volver a Aman después de la guerra.

Por aquel entonces, Galadriel no quería volver, pues se había enamorado de las tierras despejadas de la Tierra Media y deseaba tener un reino propio que gobernar. Así fue que durante muchas edades del Mundo, la reina noldorin permaneció en la Tierra Media, y las tierras mejoraron con su presencia. A finales de la Tercera Edad, sin embargo, se cansó

del mundo. Por sus hazañas contra Sauron y especialmente por negarse a aceptar el Anillo Único cuando se lo ofrecieron, la Prohibición se levantó y navegó al Oeste lejano con los otros Portadores de Anillos.

CARACTERISTICAS

Señor de los Anillos

AGI: 100	FUE: 95	CON: 100
CON: 100	RAP: 101	AGI: 100
INT: 97	EMP: 101	ADI: 98
I: 100	I: 100	RAC: 96
PRE: 102	PRE: 102	MEM: 94
FUE: 95		

Rolemaster

Nivel:	60 (90)
Puntos de vida:	185
Bonificación cuerpo a cuerpo:	+170ea
Bonificación proyectiles:	+190al
Clase de armadura:	20/CO* (-150) Ver más abajo
Bonificación a los sortilegios:	20/90
Raza:	Noble noldo, de la Casa de Finwë
Profesión:	Vidente/mística (SA: bardo)
Puntos de Poder:	2160

Galadriel posee todas las Listas básicas de **Vidente** y **Místico** hasta nivel 50. También tiene la lista básica de **Mentalista** de *Lenguaje de la mente*, hasta nivel 20, y las siguientes listas abiertas y cerradas de mentalista hasta nivel 50: *Brillo*, *Conciencia*, *Ilusiones*, *Resistencia a los sortilegios*, *Dominio de la mente*, *Telequinesis*, *Puerta de la mente*, *Movimiento*, y las siguientes listas básicas de Curandero lego hasta nivel 20: *Dominio de los músculos*, *Dominio de las contusiones*, *Dominio de los huesos*, *Dominio de la sangre*, *Dominio de los órganos y nervios*.

OBJETOS:

Túnica de Aman: tejida bajo la Luz de los Arboles, está túnica tiene un color natural blanco plateado. Posee varios poderes:

- Cambia a cualquier color o moteado con sólo que lo piense quien la lleve, sumando +100 a Esconderse.
- Realiza un *Desplazamiento V* básico místico con sólo concentrarse.
- Proporciona a quien la lleva una CA 20, y una BD adicional de -30.
- Quien la lleva es inmune a todo tipo de calor o frío.
- Cuchillo largo:** *Tintelpë* (Q. "Chispa plateada")
- +33, se usa la tabla de espada ancha (RM)
- Resplandece con una suave luz azulada cuando hay sirvientes de Sauron o Morgoth en las cercanías.
- *Exterminadora* de orcos, clérigos malignos, magos y brujos.
- Inflige un crítico de frío (de la misma gravedad que cualquier otro crítico que provoque).
- Puede realizar un Relámpago de 90 m. 3 veces al día.
- Es un arma *sagrada*.

Arco largo:

- +33
- Doble alcance del normal
- Puede ser disparado dos veces por asalto sin penalización
- Todas las flechas lanzadas desde este arco son *sagradas*.

El Espejo de Galadriel: Un objeto focal de Vidente, que mejora el alcance y amplitud de los sortilegios de Vidente de las listas *Visiones del Futuro*, *Visiones del Pasado* y *Percepción verdadera*, combinándolas a menudo en una serie de visiones. Manejado con prudencia y habilidad es una herramienta muy poderosa, con un alcance virtualmente ilimitado en el tiempo y el espacio. Sin embargo, como ocurre con todos los objetos de semejante poder, es peligroso, sobre todo cuando lo usa alguien que no está familiarizado con él. En esos casos, el Espejo mostrará visiones rápidas y cambiantes, del pasado, presente y futuro, a menudo lejanas en el espacio. Las imágenes son sacadas con frecuencia del subconsciente del individuo que mira y pueden ser muy equívocas si se las toma demasiado al pie de la letra.

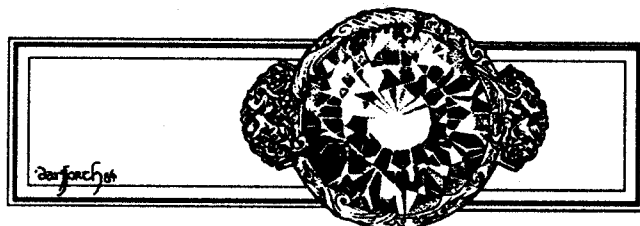
La Elessar: (entregada en la Segunda Edad por Galadriel a Celebrían, luego a Arwen, después confiada a Galadriel para que se la diera a Aragorn, a mediados de 3019 T.E.). De aspecto, la Elessar parece un broche con forma de águila con las alas extendidas, con una gran esmeralda ovalada.

- Básico de clérigo continuo: *Oración*

- Multiplicador PPx6 (para cualquier profesión)

- *Preservación verdadera:* Un poder especial, en naturaleza y efecto es parecido al poder de los Tres Anillos élficos (aunque mucho menos poderoso): el tiempo parece discurrir lentamente en la zona de influencia de la Elessar; las cosas vivas no mueren y envejecen muy lentamente. Este poder, como el de los Tres, es en gran medida una función del poderío intrínseco de quien la lleva.

Nenya, uno de los tres Anillos élficos de Poder: Ver el recuadro aparte para los poderes de Nenya.



NENYA, EL ANILLO DEL AGUA

6.5 CELEBORN

Pariente de Elu Thingol (Mantogrís), Celeborn es un sinda de sangre real. Conoció a Galadriel cuando ésta llegó a Doriath en la Primera Edad. Vivieron juntos hasta que el reino fue asolado y huyeron hacia el este pasando las Montañas Azules.

Gobernó Eregion con su esposa hasta que Celebrimbor organizó una rebelión pacífica contra ellos. Pero cuando Galadriel pasó a Lórinand, Celeborn se quedó en Eregion, porque no quería pasar por la ciudad de los enanos. Permaneció allí durante muchos años, viviendo en una casa de campo fortificada, sin participar en los asuntos de Ost-in-Edhil. Galadriel, disgustada pero no sorprendida por este giro de los acontecimientos, llevó a un contingente de sus seguidores al este, pasando por Moria hacia Lórinand.

Aunque la historia de Celeborn no es tan ilustre como la de Galadriel, es un sabio, incluso entre los eldar, que ha vivido muchos miles de años y que ha visto muchas cosas, buenas y malas.

NENYA (S. "DEL AGUA").

UNO DE LOS TRES ANILLOS ÉLFICOS

De los veinte anillos de poder, sólo los Tres Anillos élficos, forjados por Celebrimbor a solas, no han sido tocados por la maligna mano del Señor Oscuro. Como todos los artefactos verdaderos, el poder de Nenia es en función de quien lo lleva.

Al igual que los otros dos Anillos élficos, Nenia es un poderoso objeto capaz de ser un arma terrible. Su propósito, sin embargo, no era ése. Los Anillos élficos se hicieron para ayudar a que su portador aprendiese, curase y entendiese, no sólo en provecho propio sino también para aquellos que le rodeaban. Tienen el poder de mantener a raya la Sombra y de hecho también pueden evitar los efectos de deterioro del paso del tiempo. Cada anillo es el centro de un refugio élfico en el que no se nota el paso de los días y el tiempo fluye de maneras extrañas. Ello es especialmente cierto en Lórien donde gobierna Galadriel.

En Rivendel se recordaban cosas antiguas; en Lórien las cosas antiguas vivían aún en el despertar del mundo. Aquí el mal había sido visto y oído, la pena había sido conocida; los elfos temían el mundo exterior y desconfiaban de él; los lobos aullaban en los lindes de los bosques, pero en la tierra de Lórien no había ninguna sombra.

S de A I pág. 495.

Galadriel es una de los noldor y ha vivido en Aman (las Tierras Imperecederas) y al ser una elfa con semejante historial, poder y entendimiento, es especialmente adecuada para usar uno de los Tres, tal y como fue concebido. Mientras Galadriel tiene a Nenia, el tiempo pasa muy lentamente en el Bosque Dorado, que está protegido contra el Ojo de Sauron. Mientras el Señor Oscuro no tenga el Anillo Unico, Galadriel tiene el poder de mantener su reino oculto a la mirada de Sauron.

Durante la Tercera Edad, Dol Goldur y Caras Galadon estaban enzarzadas en una especie de guerra fría. Incluso cuando hizo su hogar de aquella torre de hechicería, Sauron no pudo penetrar la blanca niebla que protegía al bosque al otro lado del río. Como Galadriel le dijo a Frodo:

"...veo al Señor Oscuro y sé lo que piensa, o al menos lo que piensa en relación con los elfos. Y él siempre está tanteando, queriendo verme y conocer mis propios pensamientos. ¡Pero la puerta está siempre cerrada!

S de A I pag. 517

Mientras Sauron no posea el Unico, los portadores de los Anillos élficos pueden actuar, y Galadriel lo ha hecho muchas veces durante la Tercera Edad. Un ejemplo concreto nos habla de la marcha del ejército de Eorl hacia el sur para ayudar a las tropas de Gondor en el Campo de Celebrant. Tuvieron que seguir el Anduin, pasando cerca de Dol Goldur, y hubiesen sido descubiertos por sus espías,

o emboscados en las mortíferas nubes que a menudo emanaban de la colina. Pero, al acercarse, una blanca niebla salió del Bosque Dorado, cruzando el Anduin y rechazando los vapores impuros para acoger al ejército en marcha en un túnel de refulgente neblina impenetrable. Llegaron en secreto, a tiempo para ayudar a Cirion y salvar a Gondor. He aquí una clara evidencia de la mano de Galadriel usando el poder de Nenia para ayudar a sus vecinos. Con el Anillo podía incluso resistir el poder del Nigromante.

He aquí una definición más concreta de algunos de los poderes de Nenia:

- Continuo sortilegio de base místico de la lista *Esconderse No presencia, No detección, Muro interior* mentalista. Dobra el nivel de TR de quien lo lleva a la hora de resistir los poderes de detección del Señor Oscuro. Estos sortilegios pueden realizarse también con un radio para proteger toda una zona.

- Aura continua de *Desconcierto y Confusión*. Este poder es más efectivo cuando el anillo ha estado en el lugar por un periodo largo de tiempo y el portador está relacionado con el lugar. El radio de acción es en función del nivel y del poder intrínseco del portador. En el caso de Nenia, Galadriel puede extender su protección a toda la zona central de Lórien (ver el mapa en blanco y negro). Aquellos que fallen una TR contra el 10% del nivel del portador (contra Galadriel nivel 9, ya que ella es nivel 90 a efectos de TR) no podrán ver ni sentir nada más allá de la barrera ni penetrar así como así en la tierra protegida. Cuando un grupo intente penetrar, aquellos que fallen la TR, pero que sean arrastrados por los que han tenido éxito, tendrán una sensación de intranquilidad que se hará más intensa según se adentren más y más.

- *Oración* continua (TR y bonificaciones de maniobra): +30 a todos los amigos en un radio de 9 metros.

- +33 a la bonificación por constitución.

- Uso gratuito de las listas de mentalista *Brillo, Manipulación de Gases y Manipulación de Líquidos* hasta nivel 50. Los alcances son variables pero suelen ser entre 10 y 100 veces el normal. La duración también es variable, no es necesaria la concentración a menos que se trate de una hazaña especial (tal como ocultar a un ejército que pasa cerca de Dol Goldur del Ojo de Sauron).

- Regenera 3 puntos de vida por asalto

- El portador no puede quedar aturdido

- +33 a la BD del portador

- Multiplicador PPx9 (para cualquier profesión)

NOTA: Si Sauron recupera el Unico, Nenia y todas las cosas que ha tocado serían reveladas, y con ello serían vulnerables a las manipulaciones del Señor Oscuro. Al destruirse el Anillo Unico, todos los demás Anillos perdieron sus grandes poderes, al estar ligados a él inevitablemente.

CARACTERISTICAS

Señor de los Anillos

AGI: 99
CON: 101
INT: 96
I: 96
PRE: 100
FUE: 100

Rolemaster

FUE: 100
RAP: 101
EMP: 82
I: 96
PRE: 100
CON: 101
AGI: 99
ADI: 95
RAC: 97
MEM: 96

Profesión: Guerrero

Nivel: 40

Puntos de vida: 155

Bonificación cuerpo a cuerpo: +190 espada larga

Bonificación proyectiles: +200 arco largo

Clase de armadura: CA 20/CO (-80)

Bonificación a los sortilegios: -

Raza: Teleri (sindar)

Puntos de Poder: -

OBJETOS:

Espada larga: aleación de *ithilnaur*, +45, *Exterminadora* de orcos.

Coraza de mithril: aleación de *ithilnaur* que protege como una armadura completa CA20, pero sólo penaliza el movimiento como CA13 (CM en SA).

Arco: arco largo

- +35 a la BO

- dispara cada asalto sin penalización

- cuerda de cabellos élficos, irrompible

- dos veces el alcance normal

Anillo: de oro, con una esmeralda, +30 a la BD



7. LUGARES DE INTERES: LA FORTALEZA DE LOS ELДАР

Ost-in-Edhil es una de las ciudades más hermosas y complejas que hay en la Tierra Media. Aunque técnicamente es una fortaleza, los diseños de los noldor desbordaron rápidamente las intenciones originales. Situada justo río abajo de la confluencia de los ríos Sirannon y Glanduin, Ost-in-Edhil está edificada sobre un macizo de granito. Mira a poniente por encima de un largo ensanchamiento en el Glanduin, un pequeño lago llamado por los noldor *Estelin* (laguna del descanso). Este lago estaba formado originalmente por un dique natural de rocas más al oeste, que fue mejorado por los ingenieros noldor. Protegiendo el borde noroeste del macizo de la ciudad se encuentra el río *Lantalaith* (Risa rodante), pequeño y de rápida corriente que recoge la aguas que vienen de las colinas al norte de Ost-in-Edhil.

Cuando uno se acerca a la ciudad desde el oeste, por la carretera de Tharbad, la ribera del Glanduin se hace más escarpada y rocosa. A ratos la corriente es rápida, con remolinos incluso. Otras veces el cauce se ensancha y la corriente se vuelve lenta. A unos cuarenta y cinco Km. al oeste de Ost-in-Edhil, dos obeliscos rectangulares gemelos, de diez metros de altura, flanquean la carretera. Inscrita en la cara interior de cada uno de ellos puede leerse en oestron y sindarin: "*A diez leguas se encuentra la Fortaleza de los Eldar. Que los valar protejan tu viaje*". Y debajo, en letras muy finas y pequeñas de ithildin (la aleación de mithril que sólo es visible a la luz de la luna y las estrellas) están las palabras en quenya: "*La Hermandad de los Orfebres da la bienvenida a los de nuestra raza*". A partir de estos impresionantes mojones, el camino se ensancha y está pavimentado con losas blancas pulidas, que encajan unas con otras perfectamente.

El camino sube con la ribera, en una serie de cambios de rasante, y cuando el río se ensancha para convertirse en el Estelin, puede verse la resplandeciente ciudad de mármol a casi una legua de distancia. Los tejados de cobre de las tres torres y la cúpula de bronce de la Sala del Consejo son visibles en el sol del atardecer. Al acercarse a la ciudad -yendo por un camino que serpentea a 30 metros por encima del río- el viajero llega primero a dos enormes jardineras de mármol, de 6 metros de lado por 3 de altura. En cada una de ellas crece un acebo, el símbolo de Eregion. Hacia el este se vislumbra la "proa" de Ost-in-Edhil, de 120 metros de altura.

Pasados los acebos se encuentra una gran pista, un anfiteatro e instalaciones deportivas: los noldor ponen frecuentemente a prueba su capacidad física y disfrutan con representaciones dramáticas de todo tipo. Pasando por un elegante puente de piedra, el viajero llega a la sección norte de la ciudad, a mucho menor altura que la sección principal. Tras atravesar una serie de jardines triangulares limitados por

setos, se llega al fin a la Puerta Norte, en la que guardias con cota de malla interrogan amablemente sobre los motivos del visitante y se encargan de encontrar acomodo en los establos para las cabalgaduras, lugar para los carros, etc. Tras una vertiginosa subida en uno de los sorprendentes ortani (o subiendo muchas escaleras si uno es aprensivo) se llega a la ciudad-fortaleza de los Eldar.

7.1 PLANO GENERAL

Es interesante estudiar el inusual diseño de la ciudad-fortaleza, porque nos descubre muchas particularidades de la psicología de los eldar. Lo primero (y más evidente) es que, como muchas estructuras construidas por los noldor, se basa en una geometría tripartita de triángulos principalmente equiláteros. El plano es desde luego mucho más complejo, ya que se superponen redes triangulares con diferentes orientaciones y este inusual esquema es a su vez superpuesto a una red ortogonal más normal (al menos para los humanos), creando lo que parece ser una serie de avenidas, calles y callejones caóticos. Pero nada que fuese menos sofisticado serviría para los noldor, que se aburrirían con una distribución más ortodoxa.

Otro aspecto muy destacable desde el punto de vista visual es el parecido de la ciudad con un gran navío. Construida sobre un macizo de roca tallada, los extremos este y oeste son más elevados, como los castillos de popa y de proa de un barco. No es una coincidencia, desde luego, que los exiliados noldor hayan construido su nueva capital en la Tierra Media con la forma de un enorme navío que preside un lago que se extiende hacia el oeste. Incluso hay tres plazas alineadas, con



un esbelto campanario en el centro de cada una, como si fuesen mástiles. Los noldor podrán decir que no sienten deseos de volver al Reino Bienaventurado de Aman, pero sus obras nos hablan en voz bien alta de la nostalgia que sienten por las Tierras Imperecederas.

La ciudad está construida sobre un macizo de granito puro. Los albañiles elfos tallaron y excavaron esta enorme

masa de roca para que se adaptase a su proyecto. Con el granito sobrante hicieron grandes bloques que utilizaron en las grandes murallas de la ciudad, recubriendo todo el conjunto con fino mármol brillante pentélico. De día, Ost-in-Edhil brilla con una luz clara, al atardecer, el sol de poniente le da un tono de ámbar oscuro.

Dentro de las altas y gráciles murallas de la ciudad se encuentran multitud de materiales y estilos de construcción. Pero el resultado no es el caos, sino una buena muestra de distintos estilos. Las transiciones son matizadas por los muchos parques, jardines y plazas que hay en la ciudad. Se han usado gran variedad de mármoles de diferentes tonos y texturas, así como el granito y el pórfido. Para fines decorativos y revestimientos se ha empleado materiales más frágiles como las ágatas, la calcedonia y el travertino.

Los edificios de la ciudad suelen ser de dos o tres pisos (aunque algunas llegan a tener cuatro). Los noldor son muy buenos ingenieros y arquitectos, además de artistas, y gracias a sus conocimientos pueden vencer muchos de los obstáculos estructurales de un edificio. Como resultado, los diseños son atrevidos, usándose frecuentemente los balcones, los voladizos y los arcos. Los soportes son esbeltos, con espacios para grandes ventanales y las vidrieras de Ost-in-Edhil no tienen igual. Se usan vidrios de muchos paneles y colores en diseños y dibujos elegantes. De noche abundan las lámparas de cristal que iluminan calles, jardines y edificios con un cálido resplandor.

La ciudad tiene un complejo de cañerías y alcantarillado; virtualmente todos los edificios tienen agua corriente e instalaciones sanitarias completas. Las calles son anchas y están pavimentadas con mármol, con un hábil diseño que evacúa el agua de lluvia. No hay caballos dentro de la ciudad, de hecho no hay forma de que puedan entrar. Hay grandes establos junto a las puertas norte y este para albergar las monturas de los viajeros y los habitantes de la ciudad.

Ost-in-Edhil tiene varios distritos, divididos por niveles y por murallas interiores de mármol. Estos distritos, llamados genéricamente *telerim*, sing. *talarem* (secciones planas de la retícula), están conectados por escalinatas de mármol y, en algunos casos, por sofisticados ascensores (*ortani*), con accesos a los niveles más altos por puertas de acero vigiladas por guardias. La sección más occidental o *Tirannún* (Vigía oeste) se alza a unos 120 metros por encima del río y consiste en el Jardín Occidental, el pequeño palacio de Celeborn y Galadriel y la Sala del Consejo. Las murallas exteriores de esta sección sólo miden 1,5 m. de altura en el jardín, permitiendo la visión del exterior. Obsérvense las dos zonas que flanquean el jardín, la septentrional que alberga la Sala del Consejo y la meridional que encierra el palacio de Celeborn y Galadriel. Los muros de este recinto meridional se encuentran a menor altura, permitiendo una magnífica vista desde la casa.

Justo debajo del Tirannún se encuentra el *Ardhlarem* (ciudad alta) que se eleva 90 metros por encima del río, con murallas de 4,5 m. de altura. Aquí se encuentran las residencias de los noldor más notables, así como las posadas y tiendas más elegantes. El centro de Ost-in-Edhil, a 60 m. por encima del río, con murallas de 6 m. altura, es la Ciudad Media (*Medhlerem*). Esta sección está dedicada casi en su totalidad a zonas comerciales y almacenes. La zona más meridional es adyacente al puerto de la ciudad, *Pelondë* (puerto vallado). Bajando hacia el norte de la ciudad se encuentran los *Pennanhiithri* (escalones neblinosos que bajan), dos escalinatas que siguen al macizo de granito que desciende hacia el río Lantalaiith. Se les llama así porque son bastante más bajos, más bajos incluso que la Ciudad Media, y en la

mañanas frescas toda esta sección está envuelta en la niebla, mientras la ciudad principal se parece aún más a un navío que surcase un mar neblinoso.

Más al este se encuentra la otra zona residencial de la ciudad, la *Galadharm* (Ciudad de madera) de nuevo a 90 m. sobre el río. Aquí viven casi todos los sindar, silvanos y unos pocos elfos teleri que decidieron residir en Ost-in-Edhil. Esta sección tiene un carácter diferente que la *Ardhlarem* y cuenta con un gran número de árboles y en general una atmósfera más rústica. La Gran Ciudadela se adentra desde el norte en esta sección, y sirve de cuartel de la Guarnición de la ciudad y es el último baluarte en caso de peligro. Por último, la última sección está dominada por otro jardín y una pequeña torre, *Tirómmen* (Vigía este).

7.2 LAS TIERRAS ALREDEDOR DE OST-IN-EDHIL

Eregion propiamente dicho está constituido por todas las tierras al norte del Glanduin y al sur del Mitheithel/Bruinen (ver el mapa en color de la zona). Así, Ost-in-Edhil se encuentra en la frontera sur del reino y los asentamientos élficos se encuentran casi exclusivamente al norte del río Glanduin. El triángulo entre el Sirannon y el Glanduin está escasamente poblado, a excepción de algunos rústicos pastores silvanos. La mayoría de los noldor viven en la ciudad o en las colinas que se alzan justo al norte. Muchas de las principales familias tienen una casa en la ciudad y otra en el campo.

Además de las haciendas, la mayor parte de las tierras en muchos kilómetros a la redonda de Ost-in-Edhil están cultivadas, campos parcelados triangularmente. Las principales cosechas son el trigo, la cebada y los viñedos; los vinos de Eregion son los mejores de la Tierra Media. Ni siquiera las añadas de Dorwinion en la Tercera Edad pueden compararse con las cosechas de las viñas de Eregion.

7.3 LUGARES DENTRO DE LA CIUDAD

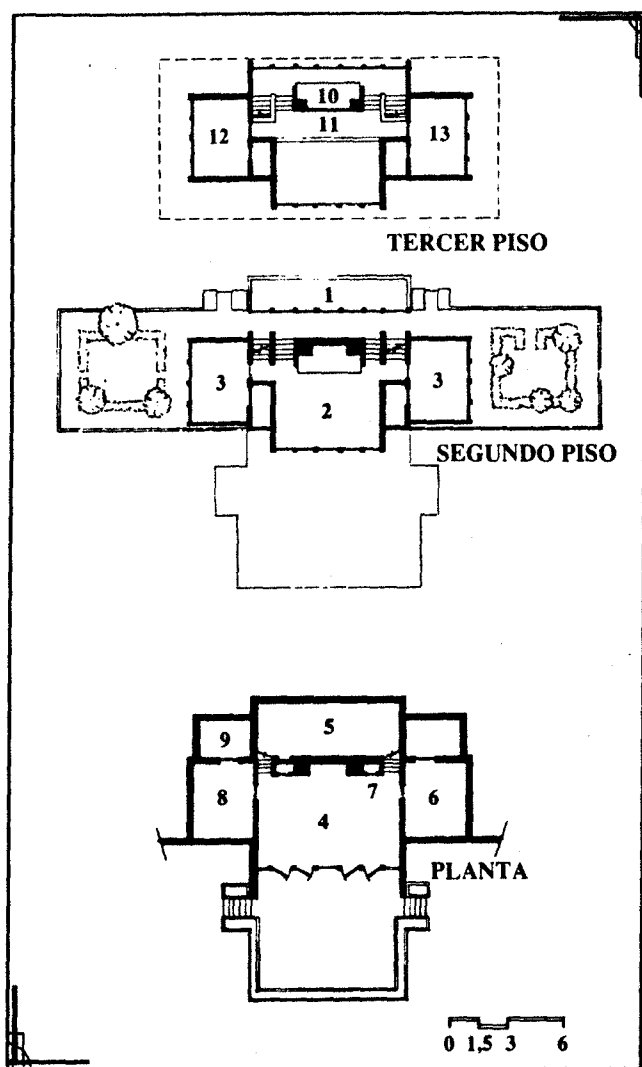
Hay unos cuantos lugares dentro de las murallas de Ost-in-Edhil que merecen especial atención.

7.31 LA CASA DE CELEBORN Y GALADRIEL (A2)

Construida en mármol travertino marrón claro, con bandas que casi parecen madera, la carpintería de esta pequeña pero lujosa casa es de cerezo oscuro, tintada casi en negro. Está edificada sobre el borde del macizo de granito, de forma que todas las terrazas y habitaciones miran al oeste. El mobiliario y la decoración tienden a ser sencillos pero elegantes, resaltando las comodidades. Cuando Galadriel se va en 1375 S.E., casi todas las posesiones son llevadas a la casa de campo en la que Celeborn vive retirado. La casa de la ciudad se cierra y no vuelve a ser ocupada.

El plano

1. Hall de entrada. Se accede por cualquiera de las dos grandes y robustas puertas de roble. Galadriel y Celeborn tienen a su servicio a tres elfos silvanos que preparan las



LA CASA DE CELEBORN Y GALADRIEL

comidas y mantienen la casa. Uno de ellos abriría la puerta a un visitante.

2. Sala de recibo. Bajando unos escalones se entra en la sala de recibo, una gran habitación cuyo lado oeste está formado por una serie de ventanales. El techo tiene doble altura, con una galería interna (11) que recorre la pared este. En el suelo, una rica alfombra, muebles cómodos y de felpa. Una gran chimenea preside la zona este, bajo la galería.

3. Habitaciones para invitados. Aquí se alojan los huéspedes del Señor y la Dama, emisarios del Bosqueverde o de Lindon, por ejemplo.

4. Comedor. Bajando las escaleras se llega al comedor que se encuentra debajo de la sala de recibo. La pared oeste es a base de puertas de vidrio que se abren a una amplia terraza. Desde esta terraza, un sendero serpentea risco abajo y lleva a un pequeño manantial.

5. Habitaciones del servicio.

6. Cocina.

7. Pequeña cámara. Aquí se guardan algunos objetos de poca importancia y dinero: 450 mo.

8. Estudio de Celeborn. El despacho privado del Señor no tiene ventanas, para recordarle su perdido hogar en Mene-groth.

9. Cámara principal. Cuando no hay amenazas en Ost-in-

Edhil, todas las armas y equipo de combate de Celeborn y Galadriel se guarda aquí.

10. Cuarto de baño. Subiendo las escaleras, pasada la sala de recibo, se llega al sofisticado baño. Como en la mayoría de las casas de Ost-in-Edhil, hay agua corriente, así como un aguamanil encantado que calienta el agua.

11. Galería. Da a la sala de recibo y conecta el dormitorio principal con la sala de Galadriel

12. Sala de estar. La habitación de Galadriel, todo un ejemplo de elegancia sin ostentación. Un hermoso aparador, un telar y un arpa de oro que no tiene precio presiden esta habitación en la que la reina noldorin pasa muchas horas.

13. Dormitorio. Aposento de Celeborn y Galadriel.

7.32 LA CASA DE CELEBRIMBOR (M3)

Osteledan (S. "Fortaleza del platero")

Siguiendo el motivo triangular de la ciudad (un diseño del que Celebrimbór es en gran parte responsable), su casa está aislada en un pequeño islote rocoso, conectado a la ciudad por un único puente. Esta villa es verdaderamente palaciega e incluye una gran biblioteca, un laboratorio y tres cámaras acorazadas o criptas. También hay un pasadizo secreto bajo el río que conecta la casa con el Mírdathrond. La casa está hecha principalmente de azurita gris-azul, adornada con los marcos y los enrejados de pórfido púrpura. El tejado es de tejas muy resistentes pintadas y barnizadas a juego con los adornos. De noche, fanales azules se encienden en los muros de su perímetro, dando a la villa una apariencia azul nada corriente. Aunque Celebrimbór no hizo aquí los Tres Anillos, sí que efectuó en esta casa gran parte de las investigaciones preliminares.

A diferencia que la mayoría de los noldor, que tienen muchos sirvientes, Celebrimbór sólo tiene uno: *Danil* (S. "Devoto del herrero"). Danil es un noldo de la casa de Fingolfin, con el pelo rubio característico, es alto y delgado y realmente vive dedicado a su amo. Sus obligaciones son simplificadas por una plétora de objetos extraños y mágicos que llenan Osteledan. Tanto Celebrimbór como Danil tienen llaves de todas las puertas de la casa, excepto las criptas, de las cuales sólo tiene llave el Maestro herrero. Todas las ventanas de la casa son del cristal noble casi irrompible y, aunque casi todas pueden abrirse, tienen cerraduras muy fuertes, difíciles (-80) de abrir desde fuera (la dificultad no es por la complejidad de la cerradura, sino por el hecho de que no hay mecanismo en la parte exterior, por eso el modificador de -80).

Osteledan permanece casi intacta durante la Tercera Edad, sobre todo porque se salvó de la ira de Sauron, cuando el Señor Oscuro encontró a Celebrimbór defendiendo las puertas del Mírdathrond. También hay que tener en cuenta que la casa está construida con materiales muy duraderos y, como se verá más abajo, posee sus propias defensas especiales.

El Plano

NIVEL DE ACESO (4)

1. Puente. Un elegante puente de piedra de un arco salva la distancia entre el hogar de Celebrimbór y la ciudad principal. Hay una palanca (escondida en la pared de la casa cerca de la puerta principal) que cuando se acciona hace que los 15 metros centrales del puente caigan al río. (En el ataque de Sauron en 1697 S.E. el puente se derrumbó; Osteledain ha quedado aislada desde entonces).

2. Puerta principal. Una hermosa puerta de doble hoja de

laen tintado formando un elegante mosaico. Sin embargo, es más que eso. Los marcos están forrados de *kregora*, el material resistente a la magia, protegiendo la puerta de cualquier ataque mágico o de los sortilegios de *Apertura*. Normalmente está cerrada y es Locura completa (-50) abrirla.

3. Salón. El suelo está cubierto con una alfombra gris acero, y todos los muebles son en tonos de azul y gris. En los días fríos se enciende la chimenea central (7).

4. Sala de estar. Una de las habitaciones favoritas de Celebrimbor. Este aposento tiene las paredes recubiertas con paneles de roble oscuro y tiene muchos ventanales de suelo a techo que permiten contemplar las estancias de los Mírdain.

5. Comedor. Separado del salón sólo por dos paneles correderos, este cuarto alargado está presidido por una gran mesa oval de obsidiana.

6. Escalera. Una amplia escalera de caracol de plata pulida baja al nivel 3.

7. Hogar central. Una gran masa de piedra negra cristalizada, esta columna triangular alberga tres chimeneas en este nivel. Contiene también una puerta secreta (locura completa (-50) descubrirla) y una escalera de caracol en su centro.

8. Sala. Grandes ventanales encarados al nordeste proporcionan una impresionante vista del Sirannon en esta gran sala. El suelo es de mármol con vetas azules y las paredes están forradas de madera blanca.

9. Rellano. Esta puerta es de cristal noble enmarcado y normalmente está cerrada, Locura completa (-50) el abrirla. El rellano da a dos escalinatas, una lleva al gran porche occidental y la otra lleva al río más abajo.

10. Cocina. Esta habitación está llena de extraños objetos, la mayoría de ellos mágicos y diseñados para ayudar en la preparación de comidas. Aquí se muestra claramente cómo se divertiría Celebrimbor creando pequeños objetos de poder para usos corrientes.

11. Alacena. Una serie de compartimentos mantienen mágicamente una fresca temperatura para conservar la comida. Una escalera de caracol de acero conecta esta habitación con el nivel 3.

12. Dormitorio de Danil. La habitación del criado de la casa es sencilla pero cómoda. Una gran chimenea calienta el dormitorio en los días fríos.

NIVEL 3

13. Porche. Esta habitación con suelo de granito tiene sus dos lados exteriores hechos de puertas de cristal. Estas puertas pueden doblarse sobre guías para dejar pasar la brisa del río. Las puertas dan a un gran patio.

14. Cuarto de música. Paredes de roble pulido y suelo de travertino. Esta habitación contiene un gran instrumento de teclado así como diversas flautas y un arpa. Celebrimbor sabe tocarlos todos.

15. Cuarto de invitados. Muy bien amueblado.

16. Lavabo. Hay un grifo que proporciona agua caliente al instante.

17. Aposentos de Celebrimbor. Verdaderamente palaciegos, con una alfombra azul claro, muebles de madera gris y una pared que es un enorme ventanal.

18. Sala de estar.

19. Almacén.

20. Porche. Una versión más pequeña de 13.

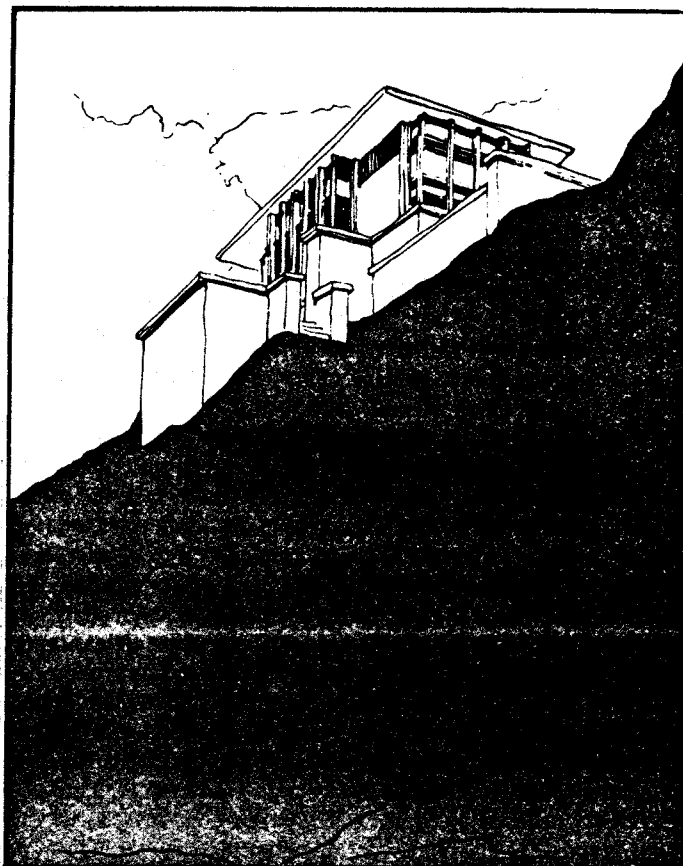
NIVEL 2

21. Biblioteca. La gran escalera de caracol sigue bajando hasta la biblioteca de Celebrimbor, una gran habitación triangular. Deslizando un mando oculto (21A) un panel de

eog se desliza cerrando la apertura circular entre los niveles 2 y 3. No puede abrirse desde arriba. Todas las paredes están cubiertas con estanterías de madera llenas de libros. Ninguno es mágico, pero todos son volúmenes excelentes, incluyendo textos tratando todos los aspectos de la Herrería, Arquitectura, historia, "ciencia" y muchas obras de ficción y poesía. Las puertas de cristal que dan al patio (23) son en realidad de laen y Extremadamente difíciles (-100) de forzar desde fuera. El suelo está cubierto por una alfombra gris y en el centro de la habitación sobre un pedestal de mármol negro de 90 cm. de altura se encuentra la *Súlrigsarn* (Q. "*Piedra Tormentosa*"). Esta esfera cristalina de 30 cm. de diámetro es muy inteligente, posee *Conocimiento verdadero* y es la defensora de la casa. Siempre alerta, nota la presencia de alguien en un radio de 30 m. de la casa en la isla de Celebrimbor. Normalmente no actúa, pero cuando el Maestro herrero no está, puede ser instruida para considerar a cualquiera que no sea Danil como una amenaza. Sus defensas son considerables. Puede realizar una vez al día *Invocación de tormenta*, convocando vientos de hasta 90 Km/h, mientras se cubre el cielo sobre Ost-in-Edhil. A continuación, la esfera puede convocar hasta tres relámpagos por minuto, x3, sin modificadores por distancia, +60 a la BO, y teniendo como blanco a cualquiera que se encuentre fuera de la casa. También puede realizar *Relámpago seguidor* con los mismos modificadores, con una frecuencia de hasta 1 por asalto hasta despachar a los intrusos (o hasta que se agote su energía, pudiendo lanzar hasta 12 relámpagos de este tipo al día).

22. Galería. Este cuarto es totalmente blanco, mármol pentélico recubre las paredes, suelo y techo. Incluso la chimenea central es blanca (sigue albergando una escalera secreta). La habitación está iluminada mágicamente, el techo es luminoso. La habitación es una galería que contiene una colección de las obras de arte preferidas de Celebrimbor.

23. Patio. Da sobre el Glanduin.



24. **Ortán.** Detrás de un panel secreto. Extremadamente difícil (-30) de descubrir, hay una puerta cerrada. Locura completa (-50) abrirla. Dentro hay una pequeña cámara que es en realidad un ortán. Moviendo una palanca en su interior, lleva al pasajero muy por debajo del nivel del río al taller y criptas subterráneas de Celebrimbó.

NIVEL 1

25. **Fragua/taller.** Esta gran habitación contiene todo el equipo necesario para trabajar una serie de materiales. Las instalaciones son, sin embargo, algo limitadas; de manera que el Maestro Herrero debe realizar los trabajos verdaderamente complejos en el Mírdathron.

26. **La Cámara de la Lente.** La Lente, un objeto muy sofisticado, es uno de los logros de Celebrimbó. La puerta que da a esta cámara es de eog negro, y está cerrada. Es absurdo (-70) abrirla. Sólo Celebrimbó tiene la llave. Dentro de una habitación triangular hay un único gran asiento, que se encara a lo que parece ser un gran espejo oval, de unos 2,10 metros de altura, montado en el extremo de la habitación. Cuando uno ocupa el asiento y mira al espejo, se activa la Lente. Cualquiera con un nivel inferior a 10 debe hacer una TR contra Mentalismo o sentirá mareos y será incapaz de hacer funcionar el objeto. Si se pasa la TR, uno tiene en sus manos una herramienta increíble. La Lente puede realizar cualquier sortilegio de las Listas Básicas de Vidente *Visiones del Pasado*, *Percepción verdadera* y *Visión verdadera* hasta nivel 30. Los sortilegios de *Ojo Penetrante* tienen un alcance de 4.500 Km. La única limitación al uso del objeto es la estamina del individuo. A efectos de usar la Lente, se multiplica la constitución del personaje por su nivel. Este será el número de puntos de poder en sortilegios que podrá ordenar a la Lente que realice en un día antes de quedar agotado.

27. Horno.

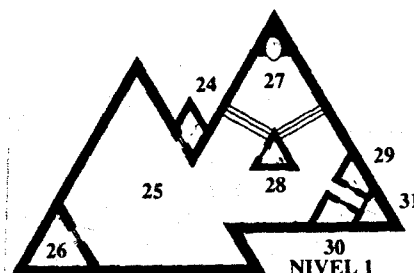
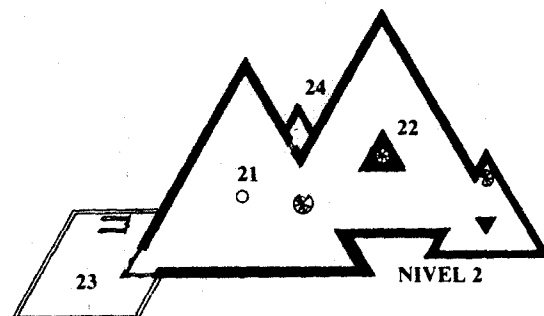
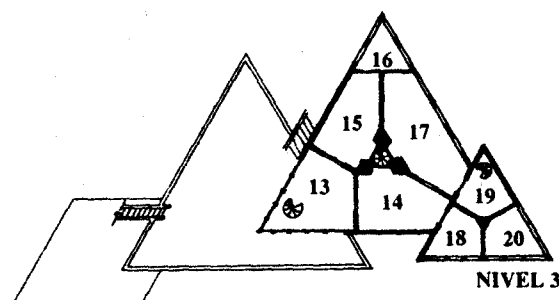
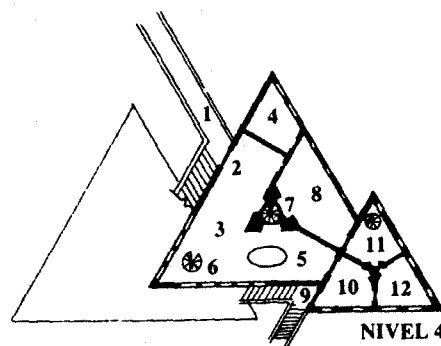
28. **Cripta de los documentos.** Una puerta de eog protege esta habitación y tiene tres cerraduras, todas absurdas (-70) de abrir; deben ser abiertas en el orden correcto, lo cual es Muy difícil (-20) de determinar. Dentro hay una serie de grandes libros que contienen apuntes y esbozos de todos los objetos de poder que ha creado Celebrimbó, incluyendo los Tres Anillos. Estos tomos hermosamente presentados, aunque no son mágicos, valdrían una fortuna para ciertos compradores en la Tercera Edad. También aquí, guardados en una vitrina protegida por cristal, hay libros de sortilegios para cada lista de cada profesión (excepto malignas) de los tres Dominios hasta nivel 50. Sólo Celebrimbó puede usar estos libros -escritos por Féanor- para implantar sortilegios en objetos sin que desaparezcan los sortilegios escritos en runas. Una colección verdaderamente sin precio.

29. **Cripta.** Unas puertas de mithril protegen un tesoro en objetos. La cerradura es Absurda (-100) de abrir. Más allá de la puerta, hay una segunda de laen claro, forrada con una red de *kregora* (como lo están todas las paredes de la cripta, impidiendo que se detecten los objetos que hay en su interior, así como la teleportación mágica para entrar o salir). Esta puerta tiene tres cerraduras, Absurdas (-80) de abrir, que deben abrirse en el orden correcto, lo cual es Extremadamente difícil (-30) determinar. Obsérvese que no funcionará ningún tipo de sortilegios de mejora de habilidades o de apertura de cerraduras en la proximidad de la kregora. El contenido es:

* Bastón del dominio de la Tierra: un bastón de 150 cm. de longitud de nudosa madera oscura, que permite a quien lo porte realizar sortilegios de *Ley de la Tierra* equivalente a 60 PP por día y de hasta nivel 30.

* Vara de Fuego: Una vara de metal plateado de 90 cm. de

LA CASA DE CELEBRIMBOR



0 7,5 15 30 m.

longitud, que casi no pesa. En un extremo tiene un mango de madera blanca tallada y en el otro se divide en tres puntas, cada una de ellas coronada por un rubí. La vara puede realizar hasta nueve *Rayos de fuego* al día, ya sea en forma de nueve *Rayos de fuego* de 90 m., o tres *Triadas incendiarias*.

* Collar de cuentas de mithril que permite realizar sortilegios de Monje de *Renovación corporal* por valor de 50 PP al día sobre quien lleva el collar.

* Una docena de anillos, de oro, mithril y otros metales con diversas gemas. La mayoría son multiplicadores de PP x3, x4 ó sumandos +3, +4 para las distintas profesiones.

* Maza +10 que realizará *Quitapuertas* una vez por día cuando se usa para golpear una puerta.

* Una pequeña esfera que puede realizar sortilegios de la lista *Vías del clima* de Canalización abierta de hasta nivel 30 y por valor de 30 PP al día.

* Túnica de Fusionarse: permite a quien la lleva fusionarse con cualquier material, así como el sortilegio *Fusionar con orgánico verdadero* de la lista de Canalización abierta Movimientos Sublimes.

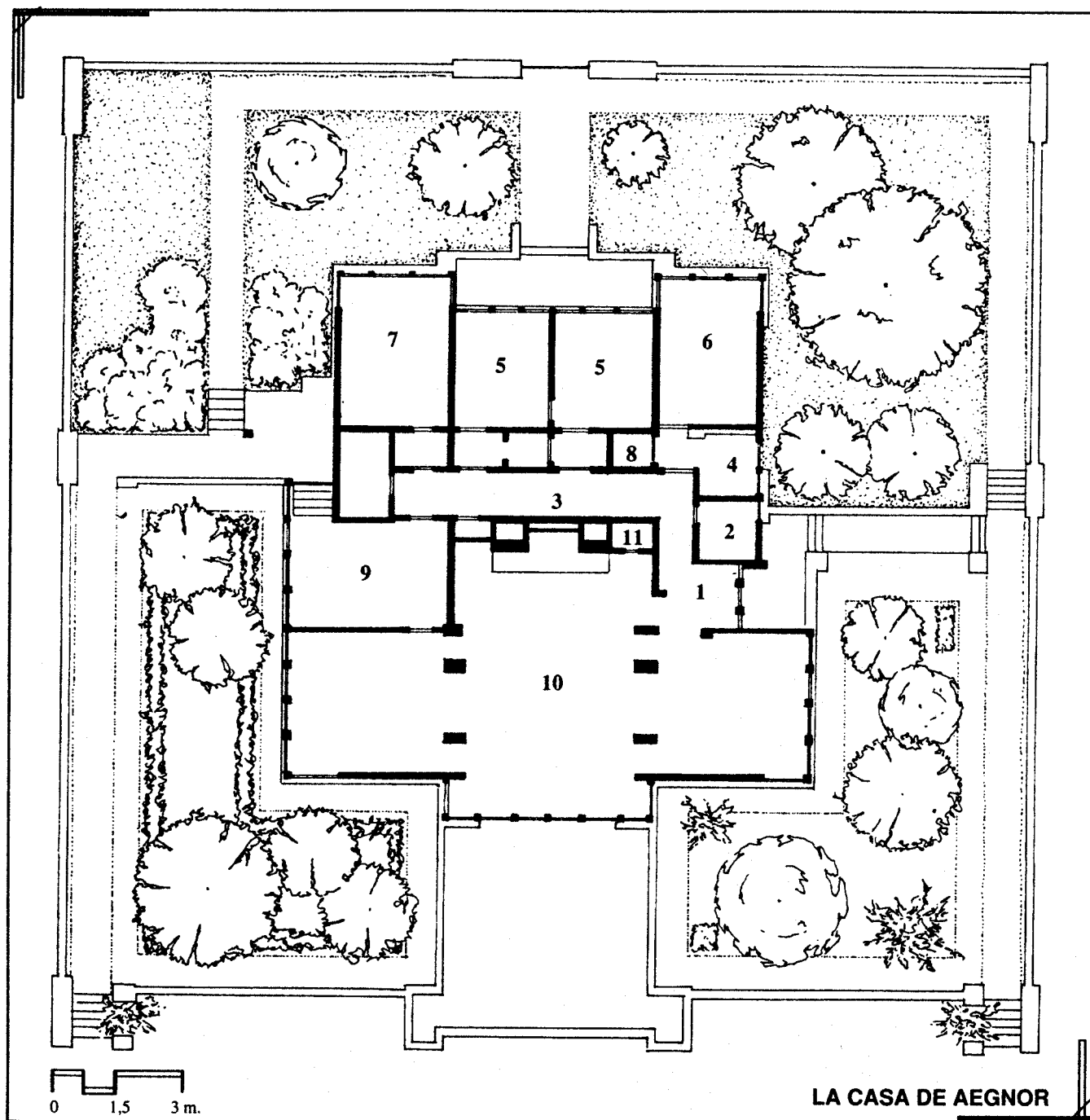
* Diversos objetos más, a discreción del DJ.

30. Cripta. Una puerta de eog cierra el camino al tesoro de mithril de Celebrimbor. Está cerrada y es Absurdo (-110) intentar abrirla. Dentro hay unos 150 kilos en monedas y lingotes en pequeños cofres, por un valor aproximado de 1.000.000 mo.

31. Escalera. La puerta reforzada de eog que da a este pequeño cuarto está cerrada y es Absurdo (-100) intentar abrirla desde cualquiera de sus lados. La escalera de acero baja y conduce a un pasadizo secreto bajo el río, que va a parar a una puerta secreta en la cripta 23 de las Estancias del Oro en el Mírdathron.

7.33 LA CASA DE AEGNOR (A4)

La casa de Aegnor que parece estar “pegada a la tierra” es



una de las más rústicas de las grandes casas de Ost-in-Edhil. Quizá su diseño fuese inspirado parcialmente por Súlma, la hermosa esposa sindarin de Aegnor, que vivió muchos años en la ciudadela cavernosa de Menegroth en Doriath. La casa, cubierta por una gran techumbre única se extiende a partir de un gran hogar central. La chimenea y todas las paredes exteriores están hechas de piedras sin debastar de un tono terroso. Adornos y paneles ricamente tintados proporcionan un ambiente acogedor, junto con las alfombras tejidas en rojos, amarillos y naranjas.

La casa de Aegnor es modesta y acogedora, una fiel prolongación de su dueño, ya que su hogar es a menudo el lugar de reunión de muchos elfos que buscan compañía, una canción, un vaso de vino o charlar sobre futuros proyectos.

El plano

1. Entrada. Una gran puerta de doble hoja y madera tintada casi negra. Puede estar cerrada y es de dificultad media (+0) el abrirla.

2. Baño.

3. Galería principal.

4. Sala de estar.

5. Habitaciones de invitados.

6. Biblioteca y estudio de Aegnor. Además de una gran cantidad de valiosos libros de notas que se guardan aquí, Aegnor tiene sobre su escritorio, en un pequeño compartimento, un diario de los acontecimientos del Gwaith-i-Mírdain con sus impresiones. Este compartimento está cerrado, y es difícil (-10) de abrir (también podría forzarse). En el diario queda patente la desconfianza de Aegnor hacia Annatar y su preocupación por la creación de los Tres Anillos (lo detallado que sea todo esto dependerá de la fecha en la que se lea el diario).

7. Dormitorio de Aegnor y Súlma.

8. Cripta de la Biblioteca. La puerta de esta pequeña habitación está cerrada. Es Extremadamente difícil (-30) de abrir y contiene 12 volúmenes. Del 1 al 6 son listas de sortilegios de Alquimia, de los niveles 1 al 15; los volúmenes 7 al 12 son listas de sortilegios de Alquimia de los niveles 20, 25, 30 y 50. Podrían usarse como runas (y se "consumirían").

9. Cocina.

10. Zona de estar. Esta enorme habitación con entramado de madera es una combinación de comedor y zona de reunión, dominada por una enorme chimenea. Una puerta de cristal se abre a una gran terraza cubierta y a los jardines.

11. Cripta. Escondida -Muy difícil de descubrir (-20)- detrás de la chimenea se encuentra la cámara secreta de Aegnor en la que guarda sus objetos personales más valiosos. Hay tres cerraduras. La primera es Difícil (-10), la segunda Muy difícil (-20) y la tercera Extremadamente difícil (-30) y ésta última tiene además una trampa. Si se falla al desactivar la trampa antes de tocar la tercera cerradura, un polvo tóxico se esparce desde unos orificios ocultos en la pared adyacente. El polvo -en realidad son esporas de un hongo- causa la inconsciencia inmediata durante 2-20 horas a todos aquellos que se encuentren en un radio de 6 metros y que fallen una TR contra venenos de nivel 20. Dentro de la cámara hay:

* 40.000 mo. en joyas

* Un cinturón de eslabones de mithril que realiza *Volar 135 m./nivel 3* veces al día; *Luenga puerta 90 m.* 3 veces al día y *Caer verdadero 3* veces al día (permitiendo a quien lo lleva aterrizar sano y salvo de una caída de hasta 450 metros).

* 300 piezas de mithril (valen aprox. 30.000 mo).

* 39.000 mo.

7.34 LA CASA DE ANNATAR (A5)

Poco después de su llegada, se le dio a Annatar un terreno para que construyese una casa. Su diseño no se parece a ningún otro de Ost-in-Edhil, al ser más severo y más rudamente simétrico que los otros edificios de la ciudad. Se parece más a un mausoleo de los Edain muertos que a un hogar para los vivos. Los Eldar que tratan con el Señor de los Dones, bien han preferido no darse cuenta o sencillamente han tachado las posibles críticas como estrechez mental.

El exterior de la casa es de mármol negro con vetas rojodoradas. La cúpula central es de oro pulido por fuera, y de un luminoso acabado perlífero por dentro, donde Annatar recibe a sus invitados. Los acabados interiores son duros y lisos: paredes y suelos de mármol pulimentado, muebles sin tapizar de la rara madera de dir del lejano norte. Todas las puertas y marcos de ventanas (de las pocas ventanas que hay) son de metal negro con un acabado mate. Los cristales son de vidrio noble -casi irrompible- y no se abren. Un portal secreto lleva a un obscuro altar.

El plano

1. La entrada. Puertas de doble hoja recubiertas de oro cierran la entrada a la casa de Annatar. Son de eog y prácticamente indestructibles. Cuando Annatar no está, quedan cerradas y es Locura completa (-50) intentar abrirlas. Sólo el Señor de los Dones tiene las llaves.

2. Rotonda. Con un diámetro de 12 metros y una altura de 13,5 en su punto más alto, esta sala carece de decoración y mobiliario prácticamente. La cúpula está cubierta de un acabado en tono perla; las paredes son de mármol rosa. Una galería de hierro negro recorre el perímetro de la habitación, sostenida por columnas adornadas con pan de oro. Todas las puertas que dan a esta sala son de mithril y pueden cerrarse, siendo entonces Extremadamente difícil (-30) el abrirlas. En el ápice de la bóveda hay un lucernario que deja entrar la luz, pero que está cubierto con una lámina de laen transparente. El suelo de la sala es un hermoso mosaico de mármol bellamente pulimentado y otra piedra, formando una arcana rosa de los vientos de seis puntas. De hecho es un símbolo abstracto relacionado con Morgoth. Un círculo de 1,80 m. de diámetro justo en el centro del mosaico es una puerta secreta, Locura Completa (-50) el descubrirla; en realidad es un ascensor. Sólo funciona colocándose justo en su centro y pensando claramente la frase *Un Anillo para gobernarlos a todos*. Cuando se dicen las palabras (de pensamiento), esta sección del suelo desciende al sótano, una sección igual se desliza lateralmente enseguida ocupando el agujero y ocultando la desaparición de Annatar.

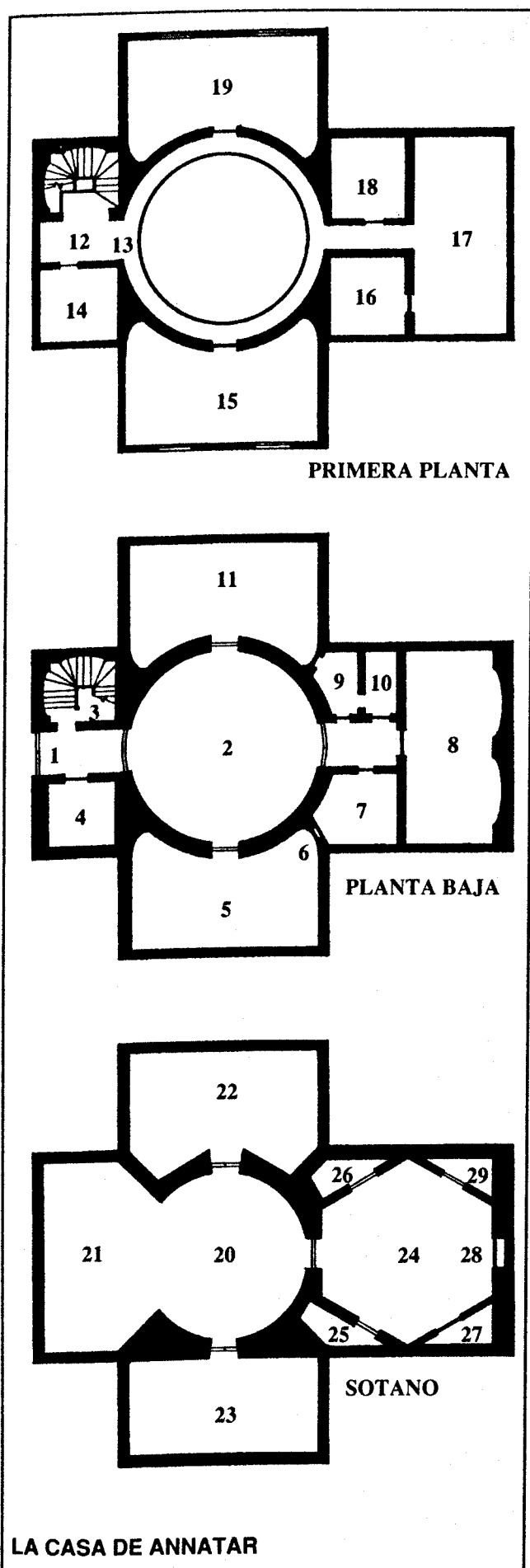
3. Escaleras. Llevan al primer piso.

4. Portería. Aquí está de guardia uno de los seis sirvientes silvanos de Annatar (que nada conocen de su verdadera naturaleza).

5. Sala. Con un suelo de mármol blanco y paredes en madera blanca plateada, esta habitación está amueblada con madera blancas y amarillo cromo. Siempre parece fría.

6. Puerta secreta. Extremadamente difícil (-30) descubrirla: esta habitación conecta la Biblioteca con la Sala. En el pasadizo hay mirillas que permiten observar a los ocupantes de estas dos habitaciones y de la rotonda.

7. Biblioteca. Llena de inofensivos volúmenes de poesía, ficción e historia, así como tratados de ciencia noldorin. Hay algunas valiosas obras de arte adornando las paredes y sobre pedestales de mármol. Esta habitación está confortablemente



amueblada, con sillas tapizadas de cuero y dos mesas de lectura de madera de negra.

8. Despacho. Annatar pasa mucho tiempo en esta habitación, que está alfombrada con lana blanca. La pared frente a la puerta y las que la flanquean son de mármol negro, mientras que la cuarta es un enorme espejo. En el centro de la habitación hay un enorme escritorio de piedra negra pulimentada con una silla de madera de dir tallada detrás.

El resto del mobiliario es de madera lacada en blanco.

9. Cocina.

10. Habitación de los sirvientes. Tres elfos silvanos comparten esta habitación.

11. Comedor. Presidido por una mesa con sobre de cristal, tiene capacidad para doce comensales.

12. Distribuidor de la primera planta.

13. Galería. Recorre todo el perímetro de la bóveda y por ella se accede a las habitaciones de la primera planta.

14. Baño. Una instalación muy sofisticada y adornada para uso de los invitados.

15. Habitación de invitados.

16. Baño. El aseo personal de Annatar.

17. Dormitorio. Presidido por una enorme cama con cabece-ro de roble tallado.

18. Sala de estar. Una antesala a 17.

19. Habitación de invitados.

20. Ascensor. Esta sección del suelo baja hasta unirse con el suelo de piedra negra del sótano.

21. Símbolo. Esta zona está vacía, a excepción de un enorme Símbolo de *Olvido* de nivel 60. Si cualquiera va a parar a esta zona es muy difícil que no vea el símbolo. Cuando se lee el Símbolo el ascensor sube a su posición original, de manera que cualquier intruso se encontrará en la rotunda sin poder recordar lo que ha ocurrido. Una característica especial de este Símbolo hace que las víctimas olviden también todo lo referente al ascensor.

22. Biblioteca negra. Tras unas puertas de hierro cerradas, Locura completa (-50) abrirlas, se encuentra una biblioteca con una serie de libros de historia escritos desde el punto de Melkor, así como libros de sortilegios de todas las listas de Canalización y Esencia (incluyendo listas maléficas) hasta nivel 50.

23. Almacén. Esta habitación no está cerrada y no contiene nada.

24. Fragua. La forja personal de Annatar es sofisticada y pequeña, con equipo para forja de frío, trabajo con joyas y otros aspectos del trabajo de los metales. La puerta de esta habitación es de laen negro y está cerrada, es Locura completa (-50) intentar abrirla.

25. Almacén. Lleno de lingotes de metal por valor de 50.000 mo.

26. Almacén. Contiene mithril y oro por valor de 100.000 mo.

27. Cámara secreta. Cerrada, es Absurdo (-70) intentar abrirla, esta habitación forrada de plomo contiene 50 kilos de mithrarian y 5 kilos de kregora. Cualquiera que abra la puerta será víctima de una dosis letal de "esencia mortal". La puerta de esta habitación es de acero, forrada en su parte interior de plomo.

28. Cámara secreta. Cerrada, absurdo (-70) intentar abrirla, la puerta de mithril se corre a un lado, revelando tan solo un umbral enmarcado en piedra que parece contener sólo la más absoluta oscuridad. En realidad es un *Portal* que transportará a cualquiera que lo atravesase directamente a Barad-dur (que no le pase nada).

29. Cámara secreta. Cerrada y locura completa (-50) abrirla, está vacía.

7.35 LOS CAMPANARIOS

Estas tres torres, llamadas los *Mindolini* ("Altas torres de la Canción") tienen básicamente la misma forma, una columna hueca de mármol blanco con una empinada escalera de caracol que sube por su centro hasta una plataforma hexagonal en lo alto. Este mirador tiene 4,5 m. de lado a lado y está completamente cerrada. Tiene paredes de mármol hasta una altura de 90 cm. y ventanas enmarcadas en el resto de la apertura hasta el techo que está a 3 metros de altura. En el techo hay una pequeña trampilla que da al campanario, donde hay un juego de campanas, las cuerdas de las campanas caen y están en el perímetro de la habitación. Esta última habitación no tiene paredes de manera que se puedan oír claramente las campanadas. La torre central es más alta y ligeramente mayor en su circunferencia y tiene un *ortan*, uno de los sofisticados ascensores, que permite un acceso rápido al mirador. Tiene también una escalera de caracol que gira en torno a la caja del ascensor.

Las torres están coronadas con altos tejados cónicos, recubiertos de cobre pulimentado. Cada habitación de las torres tiene una puerta (todas orientadas a occidente) que se abre a una balastrada de 90 cm. de ancho que rodea la habitación. En el interior de la habitación hay un escritorio, una silla, utensilios para escribir, una linterna y una caja que contiene tres telescopios de diferente tamaño y potencia para ser usados por los vigías. También en un pedestal en el centro de cada habitación hay una gran lámpara mágica conectada a un sistema de lentes, cada noche se encienden y giran lentamente, sirviendo de guía para los viajeros que vienen por el río y el lago.

Las torres del este y el oeste se alzan a una altura de 45 metros sobre el suelo, y la torre central mide 90 metros, levantándose 30 metros por encima que sus vecinas (debido a los diferentes niveles de la ciudad) y 150 metros por encima del río.

7.36 LA GRAN CIUDADELA

La gran ciudadela es la parte más alta de la ciudad, construida sobre una sólida base de granito de 120 metros de altura (llena de pasajes y estancias) y rodeada por gruesos muros de 15 metros de alto. La ciudadela no está revestida de mármol blanco sino acabada rudamente en granito oscuro, una presencia curiosamente ominosa que penetra en las elegantes líneas de Ost-in-Edhil. Incluso su geometría es diferente, aunque sus muros tengan reflexiones en calles paralelas en la ciudad media. Quizá sea esto un recordatorio que los a veces altivos noldor se hacen a sí mismos: el Mál no ha muerto en la Tierra Media e incluso los poderosos Eldar no pueden vivir sin tener una fortificación. Dentro de los gruesos muros hay un gran espacio abierto, lleno de zonas con hierba, árboles y moradas aireadas para la Guarnición de la Ciudad que aquí reside. Bajo tierra hay grandes moradas, armerías y estancias, lo bastante grandes para almacenar toneladas de alimentos y albergar a toda la ciudad en tiempos de necesidad. Pero ni esto bastó para detener al poder de Sauron en toda su ira.

7.37 LOS PARQUES

7.371 El Jardín Occidental (Parth Dun)

Este extremo occidental de la ciudad, cubierto de verde

césped, con álamos blancos y abedules, tiene una vista impresionante sobre muchos kilómetros del lago. Durante todo el año crecen diferentes flores cuidadosamente atendidas, así como *thurl*, *athelas* y otras hierbas curativas. Muchos senderos serpenteantes llevan a través de setos a claros resguardados, cada uno de ellos con un banco de mármol para descansar y meditar.

7.372 El Jardín Oriental (Parth Rhun)

Los dos jardines que hay aquí contienen diversas clases de árboles, incluyendo una gran haya. En cada uno hay una pequeña fuente rodeada de bancos.

7.38 LOS ORTANI

Estos mecanismos, llamados *ortani* ("que suben") son ni más ni menos ascensores que, aunque operados manualmente, están diseñados inteligentemente y funcionan con gran eficiencia. No hay muchas de estas máquinas, que se han colocado donde hay que salvar una gran altura, o donde hay que mover carga. Hay tres adyacentes a los muelles, uno en la torre central y dos en cada una de las puertas de la ciudad. El último, y sin duda el más hermoso, está construido contra la pared trasera de la casa de Galadriel y Celeborn, conectando su recinto con la ciudad superior. Aunque de escasa altura (19,5 m.), es una elegante jaula de cristal que se agarra a la pared de mármol blanco. De noche está iluminado por muchas pequeñas lámparas, pareciendo una enorme linterna de cristal y oro, extraña mientras se desliza hacia el cielo.

Los ascensores funcionan por un sistema de contrapesos y otros complejos mecanismos que actúan para equilibrar el peso de los pasajeros. Los ascensores son controlados externamente por un operador y corren por guías de acero y están suspendidos por varios cables. Todos pueden ser bloqueados arriba e incapacitados si la ciudad es atacada.

7.39 OTROS SITIOS DE INTERES

A continuación viene una lista de otros lugares destacados dentro de la fortaleza, con pequeñas notas explicativas. Para una referencia más fácil, los sitios están subdivididos en las tres secciones generales a las que pertenecen: la *Ardhilarem* o Ciudad Alta, incluyendo la ronda occidental; la *Medhlarem* ("ciudad media") incluyendo las zonas escalonadas al norte; y la *Gáladhram* (Ciudad de madera) incluyendo el jardín oriental y la Ciudadela Interior.

NOTA: Los códigos se refieren directamente al mapa en color de la Fortaleza.

ARDHLAREM ("Ciudad Alta")

A1. Sala del Consejo y biblioteca.

Este gran edificio no sólo contiene la Cámara abovedada del Consejo, sino la mayor biblioteca de los noldor en la Tierra Media, traída desde Beleriand. Aunque la mayoría de las obras sobre física y ciencia se encuentran en el Mírdainthron, aquí están la historia, la literatura y las canciones de este pueblo.

A3. Vinatero.

Carnil el vinatero tiene aquí una tienda en la que vende sus cosechas a cambio de moneda o mercancías. Normalmente es

una de sus hijas, ayudada por un dependiente sindarin, la que lleva la tienda.

A6. Herbolario.

Brethil el Herbolista es el principal cultivador de plantas, tanto medicinales como para fines recreativos. Ver la *Tabla General de Hierbas* (sección 11.3) para más detalles; todas las hierbas de la tabla pueden encontrarse aquí, a excepción de aquellas en las que se especifica que sólo crecen en Lórien.

A7. Panadero.

Ragnor hace poco más que supervisar de vez en cuando a sus panaderos silvanos, pero sus panes y pasteles siguen siendo los más apreciados de toda la ciudad.

A8. Los Baños de la fuente.

Un lugar favorito de reunión de los Noldor. Este edificio contiene los servicios corrientes: sauna, baños calientes y una piscina. Más que una zona de esparcimiento los baños de Ost-in-Edhil (como ocurre en otras ciudades de su importancia) son un gran centro de actividad social.

A9. Posada.

El Muelle de Vingilot tiene un nombre que se refiere al barco que llevó a Eärendil y el Silmaril al cielo. Es una posada elegante y tranquila, con un comedor. Tiene doce habitaciones para una o dos personas indistintamente, espaciales y ricamente amuebladas.

A10. Vidriero.

Aunque asociado con el Gwaith-i-Mírdain, Khelgin y sus dos hijos prefieren vivir y trabajar dentro de la ciudad y se les considera los mejores sopladores y talladores de vidrio de todo Eregion. De vez en cuando, un herrero de las Estancias visita a Khelgin para pedir consejo sobre alguna técnica relacionada con el vidrio.

A11. Astrólogo.

En la opinión de mucha gente, Valglin el Astrólogo no está en sus cabales. No siempre fue así, sin embargo. Este noldo bajo (1,70 m.) y de ojos grises, amigo de Galadriel, era en los primeros días de Eregion aparentemente feliz, con un temperamento equilibrado y un ingenio despierto. También era un pronosticador de considerable capacidad, muy versado en la ciencia de las estrellas. Es curioso que su anormalidad mental se desarrollase poco después de la llegada de Annatar a Ost-in-Edhil. El sentido del humor de Valglin se esfumó y se convirtió en un recluso, encerrado en su casa con techo de cúpula, estudiando a menudo las estrellas pero sin decirle a nadie lo que veía. Por fin, Galadriel, preocupada por su bienestar, le visitó en una noche de verano e intentó penetrar en su melancolía. Todo el tiempo él no dijo más que tonterías, excepto por una frase: "*¡Los noldor están atrapados; Artano nos ha enredado en las Remmirath!*" Señaló a su telescopio y luego se desmayó. Galadriel llamó a los mejores Curanderos de la ciudad, quienes le llevaron a la Casa de la Salud. Galadriel miró por el telescopio y allí estaban refulgentes las Remmirath: La Red de Estrellas (también conocidas por algunos pueblos humanos como las Siete Hermanas) pero en el centro estaba Eärendil, la Estrella del Atardecer, la más querida de los elfos. Valglin recuperó su salud física, pero no quiso volver a hablar. Aunque la reina noldorin temía que Annatar tuviese la culpa de alguna manera (algunos de los noldor le llamaban de vez en cuando Artano: Noble Herrero) no tenía ninguna prueba.

A12. Curandero.

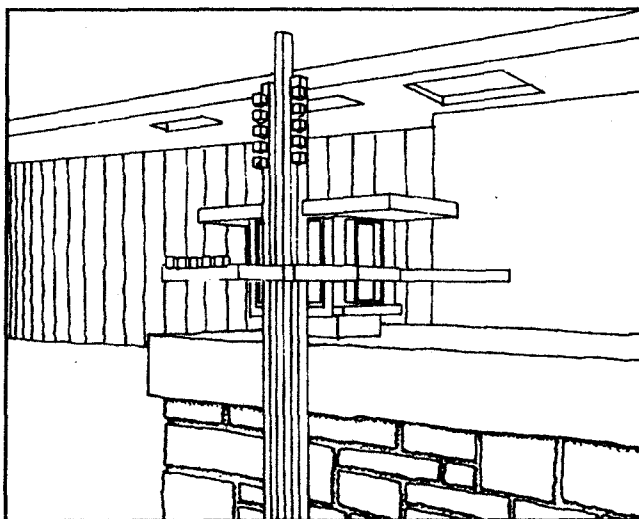
Thalos el Curandero es un noldo en quien todos confían y que goza de gran respeto; su casa está siempre abierta a quienes le necesitan. Aunque los elfos son inmunes a las enfermedades, a veces resultan heridos. Dos sindar ayudan a Thalos y cuidan de los pocos pacientes que deben quedarse durante un periodo de tiempo largo.

A13. Taberna.

La *Viña Enredada* es una gran sala acogedora con un mirador adyacente, todo ello situado en un jardín bien cuidado, donde se sirven distintas clases de vino, hidromiel y cerveza.

A14. Escriba.

Neithan es el Maestro Escriba de Ost-in-Edhil y se encarga de supervisar el mantenimiento de la Biblioteca, ayudado por nueve sindar. Posee una considerable colección de libros propia en su casa/tienda, donde también tiene a otros tres elfos a su servicio, los cuales copian y transcriben textos.



DETALLE DE UNA LÁMPARA

MEDHLAREM ("Ciudad media")

M1. Los baños comunes.

Bastante más grandes que los Baños de la Fuente, tienen un propósito similar y son frecuentados por la mayoría de los elfos sindar y silvanos.

M2. El mercado central.

La plaza y mercado principal de Ost-in-Edhil. Este gran espacio abierto es el escenario diario de mucho comercio y actividad social. Gran número de comerciantes de comestibles tienen aquí su parada, y venden sus mercancías a los habitantes de la ciudad.

M4. El Puerto.

El *Pelondë* (Puerto vallado) es pequeño pero está bien protegido y sirve principalmente como etapa para el floreciente tráfico fluvial por el ancho Glanduin.

M5. Dársenas.

Estos grandes edificios albergan materiales para la construcción de barcos y son lo bastante grandes como para acoger pequeños barcos en dique seco.

Estelisse ("Dulce descanso") es un edificio de tres pisos, con la fachada revestida de malaquita y adornos en madera blanca. Da a la plaza central y es un edificio impresionante que tampoco defraudará al viajero en su interior. Tiene 24 suites todas bien amuebladas y dignas de un rey. Aunque - como ya se ha dicho en otro lugar - los elfos no "duermen", todas las habitaciones cuentan con acogedores lechos para los huéspedes mortales.

Daniros (“Hombre de la espuma”) es un noldo de la casa de Fingolfin y por ello poseedor del famoso cabello rubio. También tiene ojos azul claro y una gran predilección por la cerveza fuerte. Es dueño de su propia cervecería (en la que trabajan varios elfos silvanos) y se le considera el mejor cervecero de Eregion.

"LA JARRA SIN FONDO"

0 1,5 3 6 m.

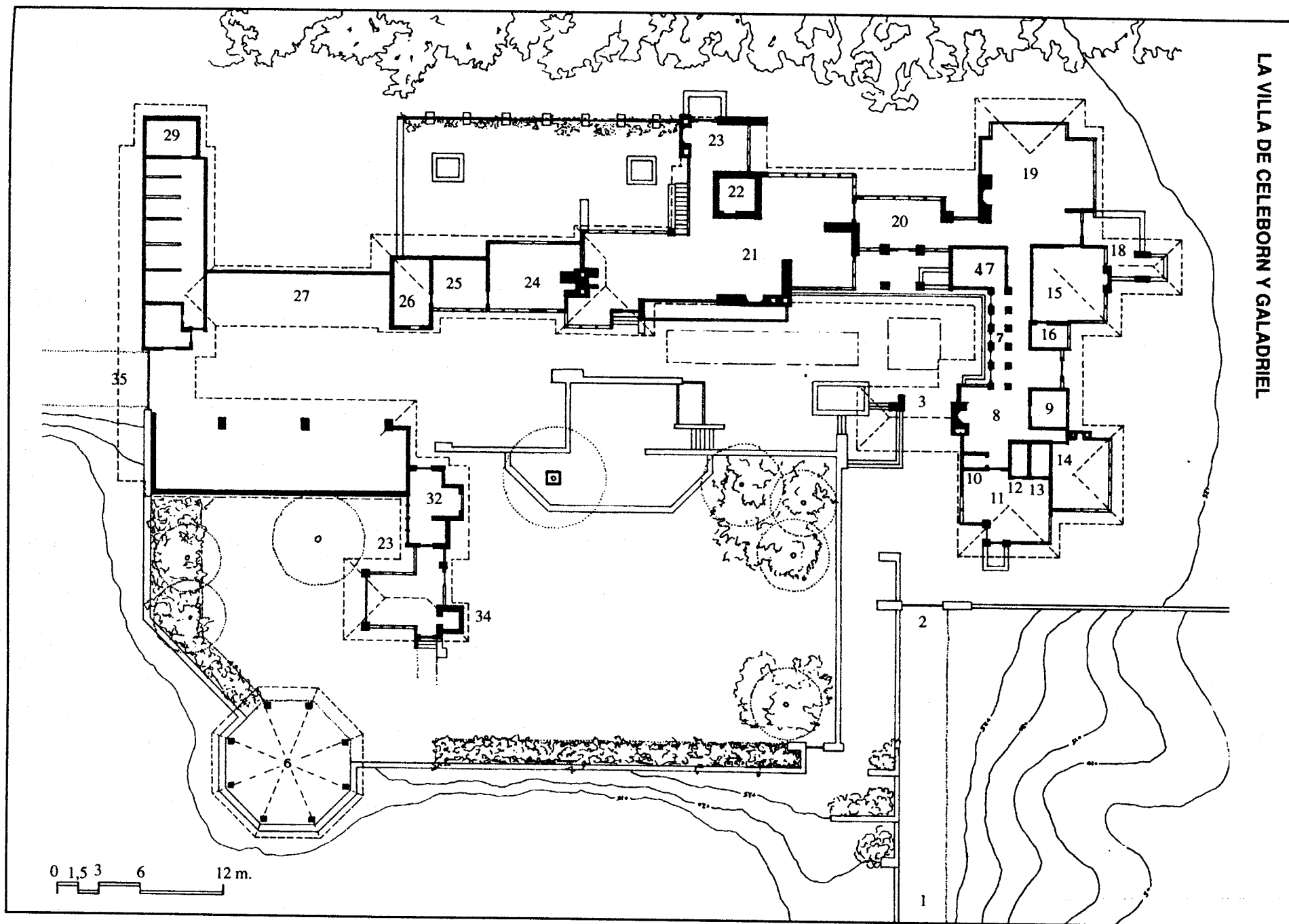
Orophin el Vidente es un noldo mohíno con cabello negro rizado y ojos de ébano. Suele llevar una túnica con capucha negra sobre su largo cuerpo. Se le ve a menudo con Annatar (quien es rubio y viste de blanco) formando una extraña pareja.

Dos ascensores y dos escaleras de caracol gemelas conectan los ocho pisos de la torre. Al nivel del suelo están las puertas -de acero reforzado- y numerosos establos excavados en la roca. Dentro de los establos no sólo hay caballos sino hermosos carros y carruajes, transportes para cuando los noldor van a sus residencias campestres o a otros destinos lejanos.

Repleto con varias cámaras de vapor, el Baño de las Hierbas incluye gran variedad de diversiones: la mayoría de los vapores de hierbas tienen alguna clase de “efecto” (relajante, intoxicante, etc.). Hay una piscina central vigorizante junto a la sauna.

Telpémárse encuentra a 75 km. de Ost-in-Edhil a vuelo de pájaro (casi 150 por carretera), y mira al sur, dominando la confluencia de dos arroyos al oeste. Está rodeada de cientos de acres de bosques, salpicados por pequeños viñedos

LA VILLA DE CELEBORN Y GALADRIEL

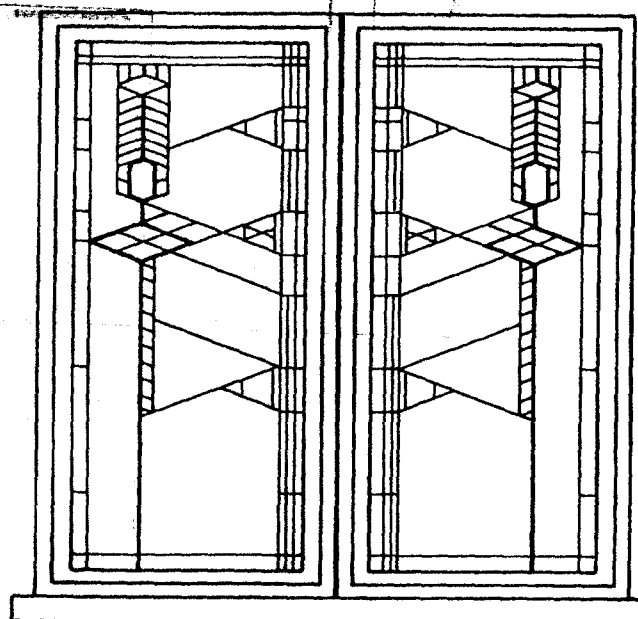
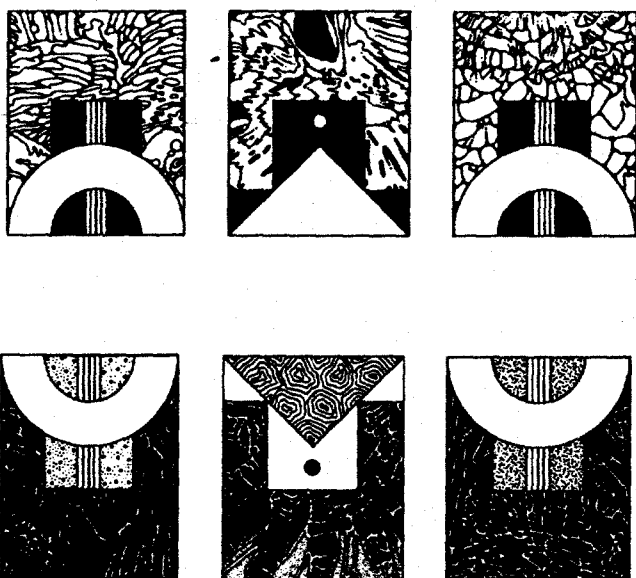


campos cultivados, todo ello cuidado por el contingente de elfos silvanos que reside permanentemente en la villa.

La casa en sí, aunque no está realmente fortificada, está protegida por una empinada ladera por el sur y por el oeste, y por un espeso bosque, constantemente patrullado, por el norte y por el este. Una larga y serpenteante avenida entra por el sur, atraviesa un patio ajardinado y sale por un portal en el extremo oriental. Galadriel y Celeborn viajan entre Ost-in-Edhil y la villa bien en carruaje o a caballo.

El plano

1. **Avenida.** Bien cuidada y cubierta de grava.
2. **Puerta principal.** Una gran puerta de hierro, en la que hay un guardia.
3. **Entrada cubierta.** Los recién llegados se detienen bajo esta techumbre para bajar de sus carruajes. El acceso a la casa es a través de las puertas que hay justo al doblar la esquina.
4. **Fuente.**
5. **Jardín de Galadriel.** Mientras Galadriel sigue viviendo en esta villa, se encuentran todas las hierbas de la Tabla de Hierbas en este jardín. Por cada cien años después de su partida, se restan 2 a un teórico 100% de probabilidad de encontrar una hierba determinada. Por ejemplo, si se trata de la aventura 10.22 en el 1409 T.E., han transcurrido 3475 años desde la partida de Galadriel. Hay todavía un 30% de probabilidad de encontrar cualquiera de las hierbas (suponiendo que a alguien se le ocurriese buscarlas y supiese reconocerlas entre los matorrales salvajes). Se tiran los dados por separado para cada hierba.
6. **Belvedere.** Este es uno de los rincones favoritos de Galadriel, desde el que se disfruta de una impresionanté vista del arroyo abajo y un paisaje de muchos kilómetros hacia el sur y hacia el oeste.
7. **Galería.** Las puertas que dan al oeste se pueden abrir cuando el clima es templado, ventilando la casa.
8. **Sala.**
9. **Habitación de la servidumbre.** Las tres damas de compañía de Galadriel (elfas sindarin) comparten esta habitación.
10. **Closet.**
11. **Habitación de Galadriel.** Muy iluminada y con vistas al sur, este y oeste. Esta habitación domina la entrada y las zonas boscosas. Hay un balcón que extiende hacia el sur y que goza de mejores vistas aun.

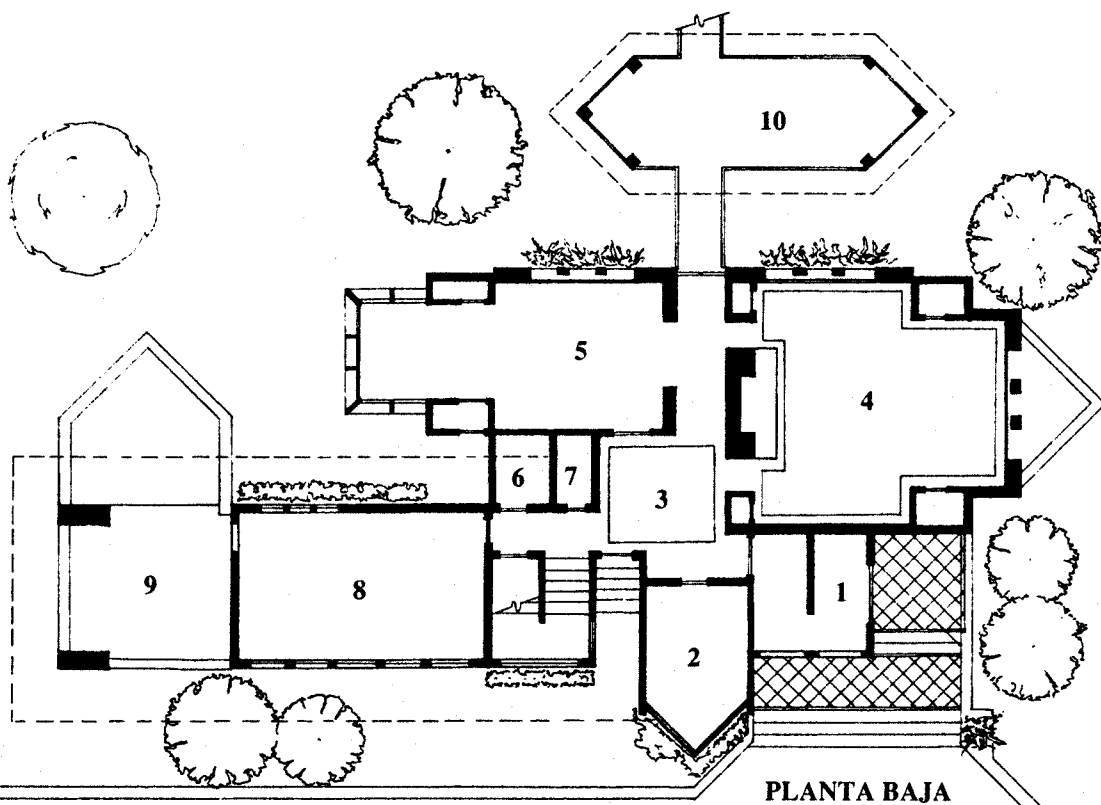
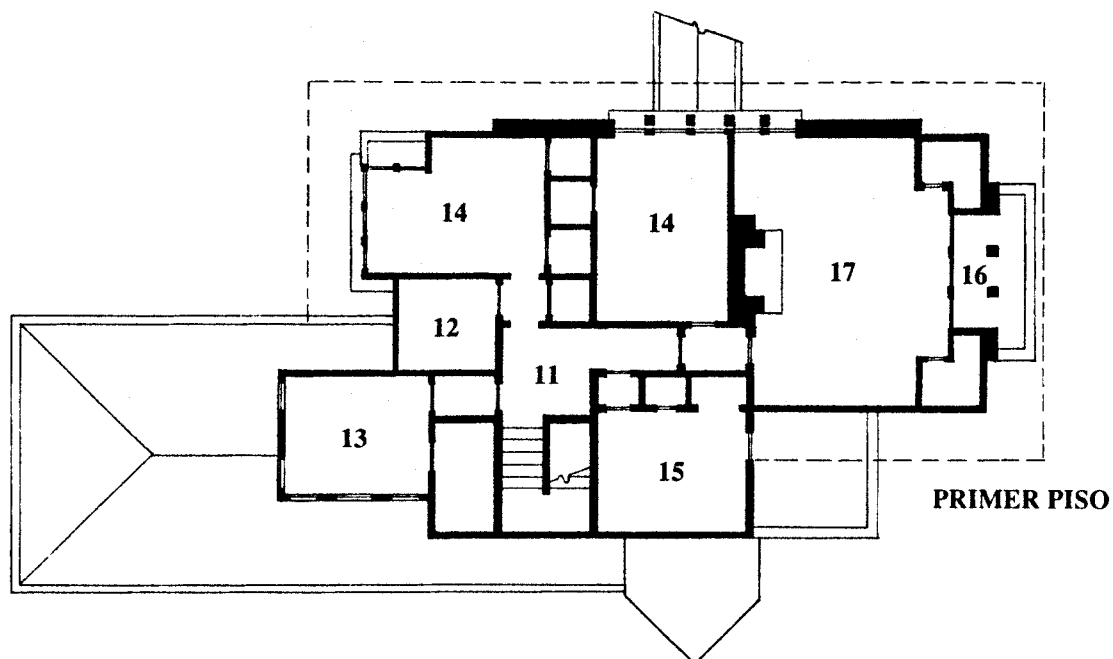


DETALLE DE UNA VENTANA

12. **Vestidor.**
13. **Baño.**
14. **Habitación de Celeborn.**
15. **Cuarto de invitados.** La hija de Galadriel y Celeborn, Celebrián, ocupa esta habitación cuando viene a Telpemár.
16. **Baño.**
17. **Cocina.**
18. **Balcón.**
19. **Sala de estar.** Ricamente amueblada con objetos de una artesanía excelente.
20. **Galería.**
21. **Biblioteca.** Esta enorme habitación está llena de libros, pergaminos, muchos de ellos valiosos por su valor intelectual, aunque ninguno de ellos es mágico.
22. **Cámara secreta.** Un blanco obvio para cualquier grupo de saqueadores, esta cámara está muy bien protegida. Las paredes de piedra están recubiertas con cinco centímetros de acero, y una capa interior de eog, que impide la transmisión de la Esencia. Así, cualquier objeto mágico no podría ser detectado desde el exterior. La puerta y la cerradura que describen a continuación están hechos de shalk y eog, en una forma que los sortilegios que se empleen en intentar abrirla serán inútiles. La puerta exterior de la cámara, compuesta de eog forrado de acero es casi indestructible. Se ha de tratar como CA 20 (-10) con 500 puntos de vida. Hay dos cerraduras, cada una M difícil (-20) de abrir. Hay que abrirlas (o usar sus llaves) a la vez, por lo que la operación se convierte en Absurda (-70). La puerta interior es tan resistente como la exterior, y tiene tres cerraduras, cada una de ellas Locura completa (-50) el intentar abrirla. No tienen que ser abiertas simultáneamente, pero sí en el orden apropiado, y determinar este orden es Extremadamente difícil (-30). Si se intenta abrir una de las cerraduras fuera de la secuencia correcta, se activa una trampa: pesados cerrojos accionados por muelles se cierran en la puerta de su marco, bloqueándola en el sitio. Los cerrojos no pueden retirarse; la cámara queda sellada. Dentro está la fortuna que dejó Celeborn cuando se marchó:
 - * 10.000 mo en piezas de mithril.
 - * 50.000 mo.
 - * Pendientes de ópalo, uno de ellos de Oído fino, el otro

LA CASA Y EL LAGAR DE CARNIL

0 1,5 3 6 m.



Escucha distante (Lista de Percepción verdadera de Vidente), cada sortilegio puede ser realizado hasta 3 veces al día.

* Un bastón multiplicador PPx5 de Esencia, capaz de Tele-

portar con **seguridad** a quien lo use una vez al día. Para ello el bastón debe haber estado en el lugar de destino un mínimo de 24 horas seguidas. Es muy inteligente.

* Lentes que pueden realizar *Visión verdadera* (Lista de Visión verdadera de Vidente) una vez al día.

* Un carruaje en miniatura, que cuando se coloca en el suelo en una zona despejada y se le da la orden "crece" en quenya, se convierte en un carruaje de tamaño natural tirado por cuatro caballos espectrales, con capacidad de transportar a 4 personas, a una velocidad de 90 km/h. El carruaje sólo puede conservar el tamaño natural durante tres horas y sólo puede adquirir dicho tamaño una vez al día.

* Botas de *Correr por las paredes*. Un yelmo que protege a quien lo lleve como si fuese un guerrero de nivel 30 contra todos los sortilegios y efectos de *Miedo*, *Presencia*, *Confusión*, *Pánico* y efectos similares.

* Un medallón de adularia engastada en plata que permite a quien lo lleve resistir cualquier *Proyección Fatal de Canalización* (Absolución, etc.) como si tuviese nivel 60. Si el portador resiste el ataque, el medallón se desintegra. Si el portador falla, el amuleto queda intacto. Para aquellos que se encuentren en una aventura de la Tercera Edad, esta cámara no ha sido violada por Fëatur.

23. Estudio. Una acogedora habitación, cuyo rasgo más notable está bien oculto. Un compartimento secreto en la chimenea de piedra -Extremadamente difícil (-30) de descubrir- contiene una pequeña caja fuerte. La caja tiene una trampa, que es Locura completa (-50) intentar desarmar. Es imposible saber si la operación de desactivado ha sido buena hasta que se intenta abrir la cerradura, Absurda (-70). Si la trampa no ha sido desactivada, el ladrón recibe a quemarropa un *Relámpago* que multiplica x6 el daño infligido. La trampa puede dispararse un número infinito de veces. Si se consigue sobrepasar este obstáculo, dentro de la pequeña caja fuerte hay una bolsa de cuero, forrada por dentro de terciopelo (y con una fina redecilla de *kregora* que impide la salida de cualquier tipo de emanaciones mágicas de manera más efectiva incluso que el eog). En la bolsa hay un anillo: un Anillo menor de Poder élfico. Se trata de *Elenya*, el Anillo de las Estrellas. Fue hecho por Finculin con la ayuda de Annatar y Celebrimbor; es un pálido reflejo del poder que poseen los Tres, pero sigue siendo un objeto de considerable potencia. Está hecho de mithril, con una amatista engastada. Sus poderes son +30 a la BD del portador; multiplicador x3 y sumando +3 de PP (para cualquier profesión), puede realizar el sortilegio de *Invisibilidad* sobre el portador en cada asalto (el portador puede realizar otros sortilegios si lo desea); el anillo puede ser invisible e indetectable para todos excepto para otros Portadores de Anillos si así se desea. El portador, si es mortal, envejece a una décima parte de la velocidad normal. Pierde permanentemente 1 punto de CON cada diez años y no morirá, pero cuando su CON llegue a 0 se convertirá en un espectro. Si el portador es un usuario de la magia relacionada con el dominio del Mentalismo, tendrá conocimiento de todas las listas básicas de Vidente hasta nivel 30, y podrá realizar los sortilegios (si tiene los PP necesarios) como si él fuese de nivel 30. Si se lleva puesto este Anillo durante la Segunda Edad, se corre un grave peligro de ser seguido y muerto por los servidores del Señor Oscuro. No es maligno, pero está unido al Único por naturaleza, y por ello es muy peligroso. Una vez se lo pone un personaje, debe realizar una TR contra un ataque de Mentalismo de nivel 10 para sacárselo; cada vez que el mismo personaje se lo pone (o cada día sucesivo que lo lleva puesto) tras esta primera vez, el ataque aumenta su nivel en 1.

24. Cuarto común de la servidumbre. Esta cómoda habitación sirve de comedor y sala de estar a los criados de la casa.

25, 26. Dormitorios de la servidumbre. En cada habitación

duermen tres elfos sidarin.

27. Refugio cubierto. Esta zona abierta se usa para acoger caballos extra, cebada, etc.

28. Establos.

29. Oficina. Aquí vive y trabaja el capataz sindarin de las caballerizas.

30. Almacén. Aquí se guardan sillas de montar, etc.

31. Cocheras.

32. Sala de estar del pabellón de invitados.

33. Dormitorio del pabellón de invitados.

34. Cámara de seguridad del pabellón de invitados. Casi siempre vacía, en la Tercera Edad está en ruinas y sólo contiene polvo.

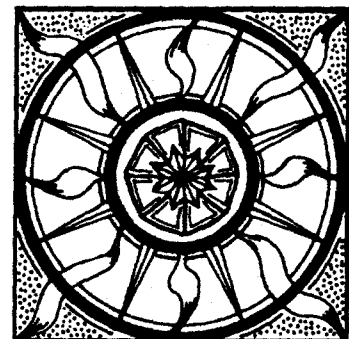
35. Salida.

7.42 LA HACIENDA DE CARNIL EL VINATERO

Carnil es un noldo, y uno de los fundadores de Eregion. Ha vivido en Aman por lo que posee una capacidad y un entendimiento de las cosas vivas que muy pocos pueden tener. No es sorprendente que sus viñedos fructifiquen y produzcan los mejores vinos del valle. Hay dos en particular que son conocidos desde Lindon hasta la desembocadura del Anduin: *Carmirë* (rojo chispeante) un tinto Cabernet, y *Yuldelisë* (dulce trago), un Chardonnay. La mansión de la hacienda se alza en una colina baja entre viñedos, con el lagar y otros edificios accesorios arracimados en torno a ella.

Carnil se sintió apenado cuando su primogénito Orrerë decidió unirse al Gwaith-i-Mírdain y convertirse en herrero. Aunque era un oficio prestigioso, Carnil hubiese preferido que Orrerë trabajase en el lagar. En lugar de eso, Carnil sigue participando activamente en la elaboración del vino (además de ser un miembro del Consejo de Ost-in-Edhil) ayudado por su hija *Laithen* (Ojos de niebla) y tres elfos sindarin que supervisan a las varias docenas de jornaleros silvanos. Nadie podría tener mejores trabajadores: elfos incansables que aman el "cultivo" en su sentido más amplio por encima de todas las cosas.

La mansión, a unos 45 kilómetros al nordeste de Ost-in-Edhil, descansa en el risco de un gran promontorio y está rodeada por hectáreas de viñedos. La casa está hecha de estructura de madera y estucado, con sólidos cimientos de piedra. La única razón por la que ha sobrevivido hasta la Tercera Edad es que fue convertida en un pequeño monasterio por un culto de monjes poco conocido hacia el 1800 S.E.



CASA DE FĒANOR (ABUELO DE CELEBRIMBOR)

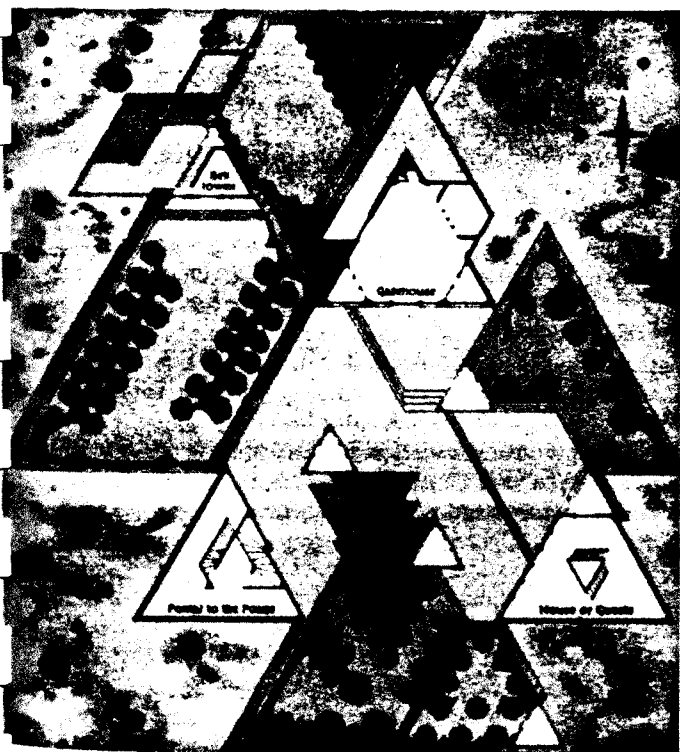
El plano

1. Vestíbulo de entrada.
2. Oficina. La habitación favorita de Carnil, desde donde controla la elaboración de los vinos.
3. Sala de recibo.
4. Sala de estar. Presidida por una enorme chimenea.
5. Comedor.
6. Cocina.
7. Bodega. Repleta con las mejores cosechas de los campos de Carnil.
8. Biblioteca.
9. Porche.
10. Belvedere. Al norte se encuentra el lagar.
11. Distribuidor del primer piso.
12. Baño.
13. Dormitorio de Orrerë.
14. Cuartos de invitados.
15. Dormitorio de Laithen.
16. Balcón.
17. Dormitorio de Carnil. El maestro vinatero y su esposa comparten este lujoso aposento.

7.5 LAS ESTANCIAS DE LOS MIRDAIN

El *Mírdathrond* es sin lugar a dudas uno de los edificios noldorin más notables e interesantes en Eregion. Diseñado por Celebrimbor, es una extraña maravilla arquitectónica, que combina el amor a la naturaleza con el ansia por conquistar los misterios de la ciencia, tal y como los elfos lo conocen. Las Estancias de los Gwaith-i-Mírdain propiamente dichas están casi en su totalidad en la superficie y se describen en el texto que viene a continuación. Las forjas se encuentran en las profundidades bajo la Casa, y se accede a ellas atravesando el "Portal de la Forja".

Tres edificios triangulares, cada uno de 18 metros de altura fijan el complejo y sirven como puntos de partida para las



"olas" que siguen: miradores, verandas y galerías, fuentes y patios cerrados. Al norte, de guardia sobre la escalinata de la entrada se encuentra un campanario de 27 metros de altura. Obsérvense la alturas dadas en el mapa a color del nivel principal, que muestran las diferentes elevaciones de las verandas y patios. Todos los muros exteriores del complejo están recubiertos de rodocrosita, una roca suave y parecida al mármol, blanca con suaves franjas rosas y rojas.

7.51 LOS NIVELES PRINCIPALES

Una amplia y larga escalinata de mármol blanco, da una vuelta pasando bajo el campanario centinela antes de abrirse al Patio Norte.

A. PATIO NORTE

Este gran espacio abierto, a unos 7,5 m. sobre el nivel del suelo, está cubierto de hierba corta y fresca (como todo los demás patios) y en ella se han plantado diversos árboles y plantas floridas ornamentales. En la esquina meridional hay una fuente escalonada. Una amplia escalera de mármol sube metro y medio hasta la puerta principal.

B. CAMPANARIO

Montando guardia sobre el Mírdathrond, el alto campanario, recubierto de azurita azul puro, al que sólo se puede entrar desde el Patio Oeste. Altas ventanas flanquean tres puertas, cerradas y Extremadamente difíciles (-30) de abrir. Todos los herreros y los guardias tienen llaves. La empinada escalera es abierta por el lado de la escalinata de acceso en el noroeste, pero se alza a 4,5 metros por encima de ella. Los espacios que quedan entre las columnas talladas son demasiado estrechos para que alguien pudiese colarse por ellos de todos modos. En lo alto de la torre hay un cuarto de vigía, y por encima de él el campanario propiamente dicho en el que cuelgan nueve hermosas campanas. Estas campanas dan las horas y de vez en cuando una hermosa melodía.

C. CUERPO DE GUARDIA

Unos portones de aleación de mithril guardan la entrada a las Estancias de los herreros y detrás de ellos hay puertas de metal reforzado que corriendo sobre guías pueden cerrarse y atrancarse, con cerraduras Extremadamente difíciles (-30) de abrir. Sin embargo, estas puertas están abiertas casi siempre. Incluso los portones suelen estar abiertos de par en par, mientras que dos centinelas con cota de malla montan guardia. De noche, los portones se cierran y entonces es Locura completa (-50) intentar abrirlos. Todos los herreros y el centinela de guardia tienen llaves. Dentro, el edificio es mucho más que un cuerpo de guardia ya que alberga a los centinelas y contiene una exposición de los trabajos de los Gwaith-i-Mírdain.

Nivel principal.

1. Escalera. Lleva tanto abajo, a la galería subterránea, como arriba, a las alcobas de los centinelas.
2. Galería. Aquí se exponen grandes obras de arte.
3. Pequeña galería. Esta habitación separada está reservada para una colección de obras temáticas. Siempre hay en ella un centinela de guardia.
4. Galerías cerradas. Estas habitaciones, cada una cerrada por un cristal y por una verja de mithril forjado (Extremadamente difícil, -30) contienen objetos de especial valor o muy frágiles.

5. Puertas interiores. Flanqueada por hermosas ventanas con vidrieras emplomadas esta puerta interior de una resistente aleación de oro está vigilada por dos centinelas.

D. ENCLAVE CENTRAL

Dominando esta amplia plaza de solado de mármol hay una gran fuente de muchos niveles. Hay bancos y mesas para los herreros, aprendices y visitantes, para que se pongan cómodos. Este enclave, protegido por los tres edificios principales y los árboles de los Patios es muy sereno y tranquilo, lo único que se oye es el discurrir del agua y el viento entre las hojas de los árboles.

E. PATIO OESTE

Unos cuantos escalones por encima del enclave central, este patio tiene un huerto en miniatura, con árboles que proporcionan deliciosos frutos. En la esquina septentrional de este patio se encuentra la entrada al campanario.

F. PATIO ESTE

Un patio más pequeño, que contiene rincones privados para conversar arropados por árboles y setos recortados.

G. MIRADOR

Todas estas estructuras triangulares son descubiertas, excepto por un tejado en pico de madera blanca. Algunos tienen enrejados en los que crecen parras floridas; todos tienen cómodas mesas y sillas.

H. PABELLON DE INVITADOS

Toda la pared que mira al interior de este edificio es de elegantes paneles de vidrio.

I. PORTAL DE LA FORJA

1. Piso principal. Todo el nivel principal de este edificio es una galería, llena de hermosas esculturas y objetos de gran belleza colocados en vitrinas de exposición. El suelo y las paredes están recubiertas de mármol blanco y toda la sala está iluminada por grandes ventanales. Una gran escalera se alza en el centro de la cámara de alto techo y sube a la Sala del Consejo de los Maestros Herreros. En el centro de la escalera hay un gran ascensor triangular de paredes de cristal. Tiene una puerta en uno de sus lados, que cuando está cerrada es muy difícil (-20) de abrir. Normalmente suele haber un auxiliar de servicio junto a él. Este ascensor lleva a sus ocupantes a 30 metros bajo el suelo, al complejo de las Forjas.

2. Sala del Consejo. Preside esta sala una mesa triangular de alabastro, rodeada de sillas de madera ricamente tallada, los asientos del Consejo. La luz se filtra por las vidrieras que recorren todo el perímetro de la sala, y de noche se ilumina mediante varas de cristal que varían entre los 30 y los 120 cm de longitud y que cuelgan en racimos del techo. Estas varas encantadas desprenden una luz azul blanquecina.

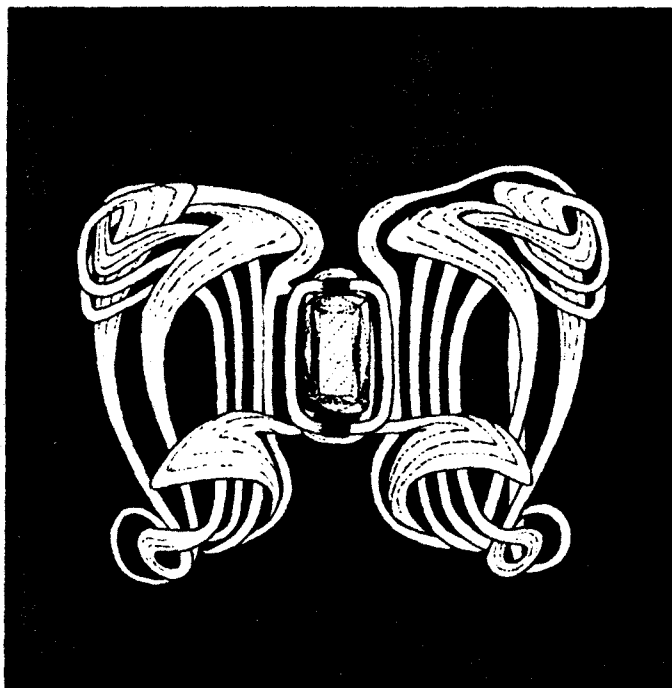
J. PATIO SUR

Otro gran espacio al aire libre, que mira a los campos al oeste de Ost-in-Edhil, al camino de Moria y al Sirannon.

7.52 LAS FORJAS

NIVEL INFERIOR: LAS ESTANCIAS DEL METAL

Este nivel inferior tiene en realidad dos vías de acceso: los tres ortoni de cristal y una entrada fluvial desde el Sirannon. Esta última está bien vigilada y no la conocen muchos. Los Eldar



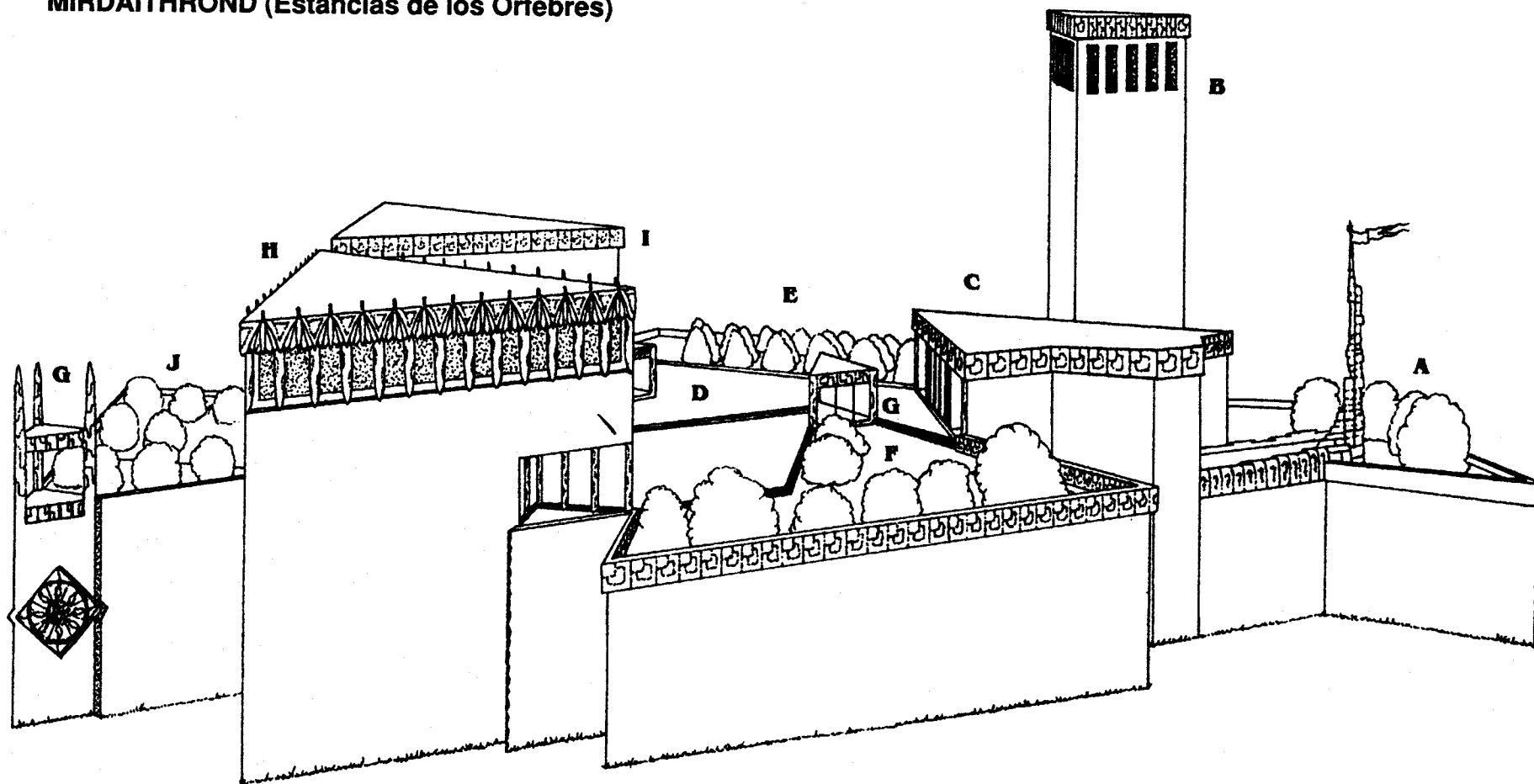
la usan para su comercio con los enanos de Khazad-dûm, trayendo minerales de esa gran mina río abajo hasta las mismas criptas de Mírdainthron.

s s: Centinelas. Las parejas de "s" indican un par de estatuas de piedra, normalmente de mármol, que guardan el pasaje indicado. Los *centinelas* suelen ser un par de regios elfos con armadura completa, que están en pequeños nichos enfrentados a ambos lados del umbral. Esculpidos con gran habilidad, podrían ser confundidos por centinelas de carne y hueso en la tenue luz (una Luz, +10 a la Percepción). Todos tienen ojos con gemas facetadas que brillan cuando alguien no autorizado comienza a acercarse. Los centinelas son inteligentes (en cierto modo) y tienen conciencia de lo que les rodea. Ignoran a todos aquellos que llevan el brazalete de mithril de la Hermandad, o que llevan un *Anillo de Aprendiz* (un anillo liso de oro que llevan todos los aprendices) o un *Amuleto de invitado*, de los cuales hay seis, que se conservan en el Cuerpo de Guardia para uso de los escasos huéspedes invitados a visitar las Estancias de los Herreros. Otros objetos muy poderosos e inteligentes podrían vencer la voluntad de los Centinelas. Algunos Centinelas sólo dejan pasar a ciertos Herreros a ciertas zonas. Los Centinelas fueron contruidos bajo la supervisión de Annatar, con el consentimiento de Celebrimbor. El Señor de los Dones afirmó que las Estancias "no ofrecían la adecuada seguridad". Aunque de hermoso aspecto y sin naturaleza maligna pueden ser comparados con los *Centinelas Silenciosos* que mucho después Sauron colocaría en la entrada a la torre de Cirith Ungol. Aunque los Centinelas Silenciosos eran horribles y malignos, la idea es la misma y es la misma la mano que los creó.

El propósito de los Centinelas es impedir que personal no autorizado entre en ciertas secciones del complejo. A efectos de ataque todos los Centinelas serán considerados como de nivel 10, aunque sus poderes secundarios concretos (además de impedir el paso) varían. Cualquiera que pase por un umbral determinado (aunque sea invisible mediante un *Irse*, *Luenga Puerta*, *Teleportación*, etc.) estará sujeto a la voluntad de los Centinelas. El DJ puede escoger de la siguiente lista o tirar un dado 1-10 aleatoriamente:

1-3: Confusión (igual que *Confusión* de la Lista de Esencia, Dominio Espiritual)

MIRDAITHROND (Estancias de los Orfebres)



A - PATIO NORTE (+ 7,5 m.)
 B - CAMPANARIO (+ 27 m.)
 C - CASA DEL GUARDA (+ 12 m.)
 D - ENCLAVE CENTRAL (+9,3 m.)
 E - PATIO OESTE (+10 m.)

F - PATIO ESTE (+ 9,3 m.)
 G - MIRADORES (+ 3,6 m.)
 H - CASA DE HUESPEDES (+ 12 m.)
 I - SALA DEL CONSEJO Y PORTAL DE LA FRAGUA (+ 12 m.)
 J - PATIO SUR (+ 9 - 9,3 m.)

Hay doble cantidad de los **plata** para una descripción más detallada de estas salas. Todas (+5).

4-5: Aturdimiento (igual que *Palabra Aturdidora* de la Lista de Esencia, Dominio Espiritual).

6-7: Dormir (igual que *Palabra de Sueño* de la Lista de Esencia, Dominio Espiritual).

8-9: Dolor (igual que *Palabra de Dolor* de la Lista de Esencia, Dominio Espiritual).

10: Muerte (igual que *Palabra de Muerte* de la Lista de Esencia, Dominio Espiritual).

Si alguien sin autorización consigue pasar a través de algún centinela se oír una potente voz decir en sindarin: "¡Alto! ¡No traspases este portal!" (*Daro! autú hi annon!*). Las estatuas son muy resistentes (CA 20, BD -80, 200 pv cada una), pero pueden ser destruidas (obsérvese que quienes deseen atacarlas deben pasar TR primero como si cruzasen el umbral). Cada vez que un ser en cuestión intenta pasar, debe hacerse otra TR (es decir, aunque uno consiga *entrar* deberá pasar otra TR para *salir*). Si uno falla la tirada, no podrá volverlo a intentar hasta que no haya transcurrido un día entero; si se intenta otra vez en el mismo día se recibirá el castigo de intentarlo (pero es seguro que no se podrá pasar).

1. Entrada fluvial. Un túnel de algunos cientos de metros se dirige hacia el norte desde una cueva resguardada junto al Sirannon. En esta caverna hay espacio para que amarren las maniobrables embarcaciones fluviales, para que viren y vuelvan a partir.

2. Muelle. En este ancho y bajo muelle se descargan las ricas mercancías que traen los mercaderes elfos de Moria. Además de los trabajadores aprendices hay siempre varios centinelas de guardia aquí. Se han colocado muros estratégicamente a efectos defensivos en el poco improbable caso de un ataque por el río.

3. Puente y transportador fluvial. No hay barandillas que protejan el paso en este puente de piedra, ni tampoco es que las necesiten los elfos de seguro equilibrio. Una serie de barcas bajas y chatas esperan a ser cargadas desde el puente para ser llevadas a su destino por el canal de circunvalación. Los operarios llevan las barcas por las tranquilas aguas empujándolas con pértigas, moviéndose siempre en el sentido contrario a las agujas del reloj hasta llegar a la apropiada puerta de una de las criptas.

4. Puertas. Unas grandes puertas de acero reforzado protegen la entrada al Mírdainthron. Encajadas en profundos railes y diseñadas para ser deslizadas fácilmente dentro de las paredes que las flanquean, son muy fuertes y podrían resistir un tiempo indefinido los ataques de un ariete. Tienen una cerradura, Muy difícil (-20) de abrir y también pueden ser atrancadas desde dentro, de manera que resulte imposible abrirlas desde fuera.

5. Ascensor. Este montacargas lleva los suministros destinados a las Estancias del Vidrio hasta el Vestíbulo de la Forja del Vidrio, desde donde se distribuyen según haga falta.

6. Ascensores de cristal. Esta es la forma en la que los herreros se mueven en sus Estancias normalmente, y casi siempre están ocupados. Los pozos cristalinos de los ascensores discurren por el centro del enorme y resonante Pozo del complejo de las Forjas. La sala es una enorme cámara de 18 metros de altura por unos 36 de largo. Por encima de los puentes de las Estancias del metal, las tres lenguas de piedra de las Estancias del vidrio van desde el centro hasta los extremos conectando los ascensores con estos tres grupos de estancias. El gran pozo se ilumina con numerosas lámparas en todo el recorrido de los ascensores y en las tres columnas de sustentación.

7. Paso a las Estancias del hierro. Este ancho puente pasa por encima de la resonante cámara y acaba en unas puertas de

acero pulido incorruptible. Estas puertas se deslizan lateralmente cuando se acerca un herrero o un aprendiz, estando encantadas y pudiendo detectar cualquier *Presencia* en un radio de 6 metros. En el extremo del pasillo abovedado hay otra puerta. Normalmente se abren cuando uno se acerca, como las primeras, pero pueden cerrarse, y entonces es Locura completa (-50) intentar abrirlas (en parte por su naturaleza encantada). Tres metros por detrás de esas puertas hay unas puertas de *Cristal noble* reforzado (cristal con una gran resistencia al frío/calor y fuerza de tensión) que normalmente se abren cuando uno se acerca, pero que también pueden cerrarse, siendo Extremadamente difíciles (-30) de abrir en ese caso. Los mecanismos de cierre se encuentran en paneles de la pared a ambos lados de las puertas. Todos los herreros tienen llaves de las puertas de sus Estancias, los Maestros herreros tienen llaves "maestras" que abren todas las puertas de cualquier Estancia. Ambas puertas están equipadas con "juntas", finales de goma de manera que la Estancia puede ser aislada de otras cámaras. Es una medida de seguridad: a veces, durante el proceso de forja, se liberan gases volátiles y peligrosos y si ocurriese un accidente debería ser contenido. Las puertas dobles pueden servir como una "esclusa de aire". Todas las puertas de cristal noble del complejo tienen sellos parecidos. En caso de emergencia, pueden ser cerradas cuando un Maestro Herrero emita la Palabra Mental apropiada. Esta palabra es un secreto sólo conocido por los Maestros.

8. Paso a las Estancias del oro. Básicamente es idéntico al puente que lleva a las Estancias del Hierro, con las mismas puertas, las exteriores recubiertas de oro puro, brillando a la luz de las lámparas de la cámara. Las puertas interiores son de Cristal Noble.

9. Paso a las Estancias de la plata. También parecido al paso a las Estancias del Hierro, aquí las puertas están recubiertas de mithril, que resplandece más que ninguna otra casa en la estancia subterránea. Las puertas interiores son de cristal noble como en las otras estancias, pero la cerradura es Locura completa (-50).

10. Estanque. El fondo del pozo está lleno de agua. Conectado al canal de circunvalación por estrechos túneles, el agua del pozo está siempre en movimiento, aunque su superficie parece tranquila como el cristal. En la Tercera Edad se rumorea que aquí habita una horrible criatura, parecida al Vigilante en el exterior de Moria.

11. Estancia de hierro: vestíbulo. No hay mobiliario en esta cámara hexagonal, aumentando la sensación de espacio. Seis nichos encierran columnas de mármol púrpura y el suelo está cubierto con baldosas hexagonales de mármol blanco y gris. En esta habitación se abren cinco puertas a las diferentes cámaras de la Estancia. Todas las puertas de la Estancia del hierro, a menos que se diga otra cosa, son de acero inoxidable y están cerradas, siendo Extremadamente difícil (-30) abrirlas. Todos los herreros del hierro tienen llaves.

12. Ala residencial. Aquí hay dieciocho confortables habitaciones que albergan a los aprendices (que deben vivir en el complejo) de la Estancia del Metal. En un principio cada aprendiz tenía su habitación, pero al ir aumentando su número, fue necesario convertir las habitaciones en dobles.

13. Cámara. Aunque en las Forjas de hierro se producen pocos objetos de gran valor, sí que se fabrican gran número de herramientas y armas en acero de gran calidad. En esta habitación hay armas y armaduras realizadas en acero noble (+10): 50 espadas anchas, 30 espadas cortas, 60 dagas, 30 juegos de armadura de cota de malla y 30 corazas completas (diferentes tamaños), 20 mazas, 60 armas de asta diversas.

100 escudos de diferente tipo. Hay doble cantidad de los mismos objetos en acero normal (+5).

14. Talleres del bronce. Las puertas de esta habitación son de bronce y aquí se realizan los trabajos con estaño, cobre y zinc (el latón es una aleación de zinc y cobre).

15. Fundición. Esta cámara, al igual que las salas 17, 25, 27, 35 y 37 tiene grandes puertas de acero, cerradas, Extremadamente difíciles (-30) que se abren a un muelle en el que se descargan los suministros. Las salas son almacenes y salas de fundición, en las paredes se alinean carretas y cajones de mineral y lingotes, y el techo es una encrucijada de guías de las que cuelgan poleas y grúas. Las puertas entre las salas de fundición y los talleres son de cristal noble transparente.

En esta sala se pueden encontrar normalmente dos toneladas de hierro, varios cientos de kilos de cobre y estaño, algo menos de zinc, titanio, mercurio (necesario en el proceso) y carbón.

16. Talleres del acero. En esta zona se realizan todos los trabajos y aleaciones de acero.

17. Fundición. Ver 15. La mayor parte de esta sala se dedica a las operaciones con aluminio debido a la complejidad de su descomposición. Aquí se guardan varios cientos de kilos de aluminio.

18. Talleres de aluminio.

19. Cámara. Dedicada casi en su totalidad a almacenar herramientas y objetos de aluminio.

20. Biblioteca y laboratorio. En ella se guardan textos de geología e historia que se concentran en el hierro y minerales con él relacionados, así como experimentos químicos en la misma línea.

21. Estancia del oro. El suelo de esta sala está pavimentado en mármol blanco con filetes de oro. Las columnas están recubiertas de luminoso oro y las paredes son de travertino pulimentado. Todas las puertas de la Estancia del oro, a menos que se especifique lo contrario, son de acero revestido de oro y cerradas, Extremadamente difíciles (-30) de abrir. Todos los Orfebres tienen llaves.

22. Ala residencial. Igual que 12.

23. Cámara. Las puertas doradas de esta cámara están cerradas. Es Locura completa (-50) intentar abrirlas. En su interior se encuentra el tesoro áureo de los Mírdain, unos 3.000 kilos en lingotes de oro (equivalen a 190.000 mo) cuidadosamente empacados y guardados. 150 kilos de berilio (mithlin) que valen 19.200 mo y 300 kilos de mithglin (platino) que valen 115.200 mo.

24. Talleres de oro. Aquí se efectúan los trabajos con oro y metales relacionados con él.

25. Fundición. Ver 15. Se trata de una instalación más sofisticada que los enormes y ardientes crisoles de los Talleres del Metal, ya que esta sala se dedica a extraer oro puro del mineral.

26. Talleres de aleación. En esta zona se centran los trabajos que implican berilio, titanio y platino.

27. Fundición. Ver 15. La mayor parte de la instalación dedicada a la difícil operación de obtener berilio, titanio y platino puro del mineral.

28. Talleres del oro. Más que una forja es un taller en el que se da forma a delicadas joyas.

29. Cámara. Tras puertas reforzadas, placadas en oro, Absurdas (-70) de abrir sin las llaves, que sólo tienen los Maestros herreros, se encuentra un tesoro en objetos.

30. Biblioteca y laboratorio. Dedicado a textos de geología e historia que se concentran en el oro y minerales relacionados con él, así como experimentos químicos en la misma línea.

31. Estancia de la plata. Ver el plano de las Estancias de la

plata para una descripción más detallada de estas salas. Todas las puertas de la Estancia de la plata, a menos que se diga otra cosa, son de acero recubierto de mithril y están cerradas, siendo Extremadamente difícil (-30) el abrirlas. Todos los plateros tienen llaves.

32. Ala residencial. Ver 12.

33. Cámara. Ver 11 en la Estancia de la Plata para detalle sobre su contenido.

34. Talleres de plata. Aquí se realizan los trabajos con plata y las aleaciones de plata.

35. Fundición. Ver 15.

36. Talleres de mithril. Cualquier forja de objetos realizados principalmente en mithril se hace aquí (incluyendo *ithilnaur*, *ithildin*, etc.).

37. Fundición. Ver 15.

38. Talleres de metales especiales. Aquí se trabajan el eog, galvorn y otros metales nada comunes.

39. Cámara. Ver 16 en la Estancia de la plata para su contenido detallado.

40. Biblioteca y laboratorio. Dedicado a textos de geología e historia relacionados con el mithril, la plata y metales relacionados, así como experimentos químicos en la misma línea.

ESTANCIA DE LA PLATA: PLANO DETALLADO

1. Ascensor de cristal. Esta es la forma en la que los herreros se mueven en sus Estancias normalmente, y casi siempre están ocupados. Los pozos cristalinos de los ascensores discurren por el centro del enorme y resonante Pozo del complejo de las Forjas. La sala es una enorme cámara de 18 metros de altura por unos 36 de largo. Por encima de los puentes de las Estancias del metal, las tres lenguas de piedra de las Estancias del vidrio van desde el centro hasta los extremos conectando los ascensores con estos tres grupos de estancias. El gran pozo se ilumina con numerosas lámparas en todo el recorrido de los ascensores y en las tres columnas de sustentación.

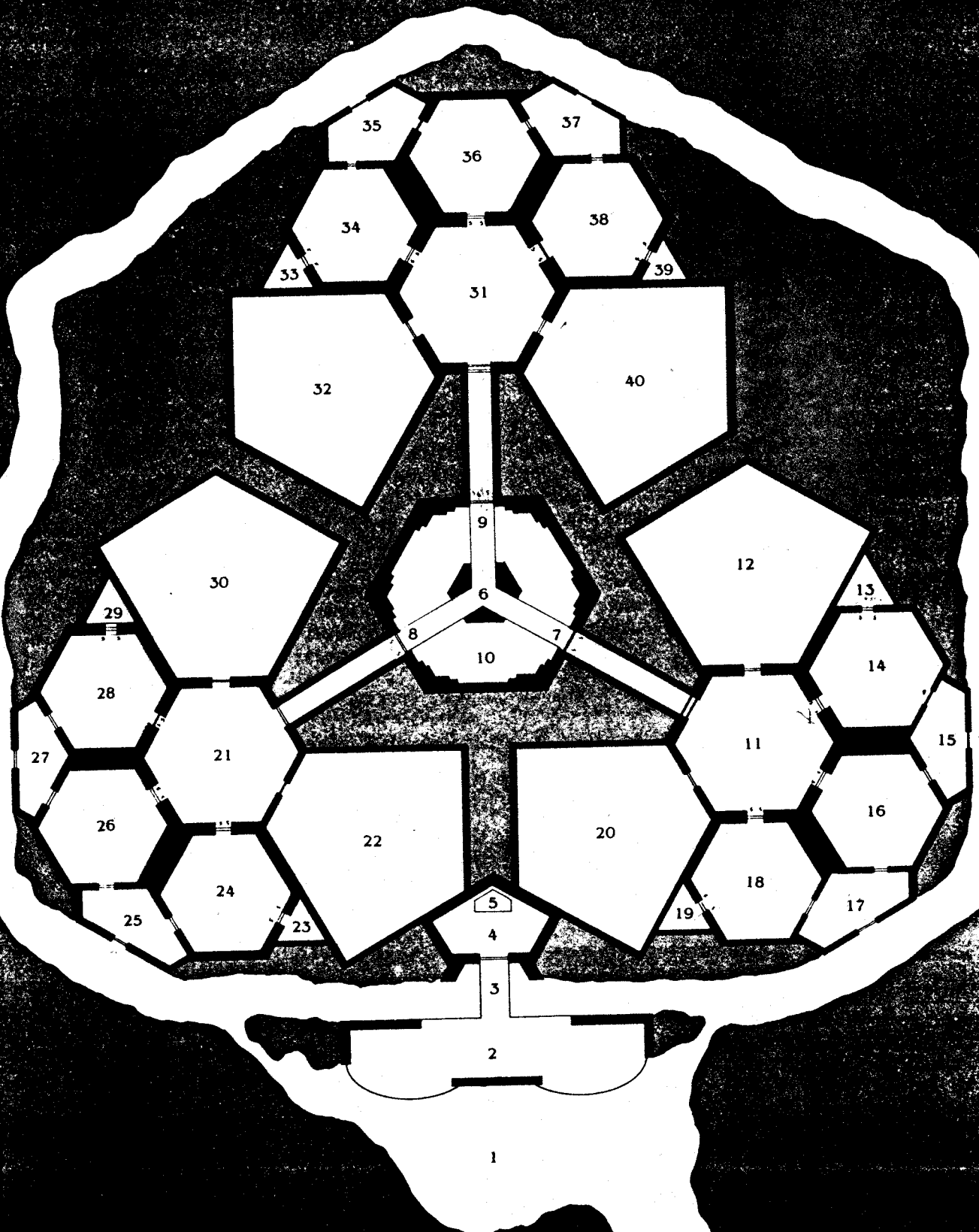
2. Paso a la Estancia de plata. Este amplio puente pasa por encima de la resonante sala, acabando en unas puertas de acero pulimentado, incorruptible. Estas puertas se deslizan lateralmente cuando se acerca un herrero o aprendiz al estar encantadas y detectar cualquier *Presencia* en un radio de 6 metros.

3. Paso a la Estancia del hierro.

4. Paso a las Estancias del oro.

5. Estanque. El fondo del pozo está lleno de agua. Conectado al canal de circunvalación, el agua siempre está en movimiento, aunque la superficie parece tranquila como un cristal.

6 y 7. Puertas de acceso. Estas puertas, como las que se encuentran en el otro extremo del pasillo, normalmente se abren cuando uno se acerca un herrero o aprendiz, al estar encantadas y poder detectar cualquier *Presencia* en un radio de 6 metros. También pueden cerrarse, y entonces es Locura completa (-50) intentar abrirlas (en parte por su naturaleza encantada). Detrás de esas puertas hay unas puertas de *Cristal noble* reforzado (cristal con una gran resistencia al frío/calor y fuerza de tensión) que normalmente se abren cuando uno se acerca, pero que también pueden cerrarse, siendo Extremadamente difíciles (-30) de abrir en ese caso. Los mecanismos de cierre se encuentran en paneles de la pared a ambos lados de las puertas. Todos los herreros tienen llaves de las puertas de sus Estancias, los Maestros herreros tienen llaves "maestras" que abren todas las puertas de cualquier Estancia. Ambas puertas están equipadas con "juntas", finales de goma de manera que la Estancia puede ser aislada de otras cámaras. Es



una medida de seguridad: a veces, durante el proceso de forja, se liberan gases volátiles y peligrosos y si ocurriese un accidente debería ser contenido. Las puertas dobles pueden servir como una "esclusa de aire". Todas las puertas de cristal noble del complejo tienen sellos parecidos. En caso de emergencia, pueden ser cerradas cuando un Maestro Herrero emita la Palabra Mental apropiada. Esta palabra es un secreto sólo conocido por los Maestros.

8. Estancias de la plata. Esta es la Alta Forja, de las tres fraguas del metal y la entrada es adecuadamente regia. El suelo es un mosaico de grandes losas de mármol pentélico blanco, entre las cuales hay dibujos de pórfido y azurita, las paredes son de mármol con vetas de plata y las columnas están recubiertas de mithril pulimentado hasta parecer un espejo. Lámparas de mithril y cristal dan luz desde las paredes y hay una gran araña colgada desde el ápice del techo abovedado. Es realmente una impresionante antesala. todas las puertas en las Estancias de Plata, a menos que se especifique otra cosa, son de acero revestido de mithril y cerradas, Extremadamente difíciles (-30) de abrir. Todos los plateros tienen llaves.

9. Ala residencial. Ver 12.

10. Talleres de la plata. Aquí se realizan casi todas las labores con plata y aleaciones de plata.

A. Fragua de moldes

B. Fragua de láminas

C. Fragua de filamentos

11. Cámara. Básicamente dedicada a almacenar material, esta cámara contiene unos 5.000 kilos de plata pura en lingotes de 250 gramos, por un valor de unas 32.000 mo.

También hay aquí 450 kilos de mithril, por un valor de 1.152.000 mo. Al ser el material favorito de los herreros es su principal tesoro. También se guardan aquí una pequeña cantidad de titanio, y algún otro elemento raro. La puerta está siempre cerrada, es Absurdo (-70) intentar abrirla, sólo los Maestros Herreros tienen llaves. La cerradura de la puerta de la cámara tiene una trampa, y su mecanismo es Locura completa (-50) de detectar y desactivar. Cualquiera que fracase en desactivar la trampa antes de abrir la puerta (cosa que las llaves hacen automáticamente) podrá pasar al interior pero, diez segundos después, las puertas se cerrarán y atrancarán. Sólo pueden abrirse desde fuera y una vez cerradas, los muros de la cámara comenzarán a calentarse hasta alcanzar una temperatura de 15° C (mortal para cualquier ser vivo transcurridos unos cuantos minutos). Permanecen a esta temperatura durante 30 minutos, lo bastante para matar a cualquiera que no tenga protección. A efectos de mecánica de juego, tratarlo como una bola de fuego a quemarropa cada minuto sobre todos los que se encuentren en el interior.

12. Fundición. Al igual que la habitación 14, esta cámara tiene grandes puertas (de acero, cerradas, Extremadamente difícil (-30) abrirlas) que dan a un muelle donde se descargan los suministros. Las salas son almacenes y salas de fundición, con carretas y cajas de mineral alienadas en las paredes, y el techo atravesado por guías de las que cuelgan poleas y grúas. Las puertas entre la fundición y los talleres son de cristal noble transparente. En esta cámara, como en la 14, se extraen el mithril puro, la plata y otros metales de los minerales traídos de Khazad-dûm.

TABLA DE MINERALES ELFICOS

Material	Bonificación	Valor	Trabajo acostumbrado Coste/tiempo	Descripción
Laen	+25	1000	10/20	Vidrio encantado
Mithril	+20	200	5/10	Metal encantado, plata verdadera
Celeb	-20	0,5	0,01/0,5	Plata
Ithilnaur	+20	300	20/36	Aleación encantada (mithril/especial)
Ithildin	-20	500	20/36	Aleación encantada (mithril/especial)
Eog	+30	10.000	50/100	Aleación encantada (mithril/titanio/especial)*
Galvorn	+40	90.000	300/300	Aleación encantada (hierro meteórico/especial)*
Mithrarian	-20	(150.000)	(1000/900)	Aleación encantada (mithril/uranio/especial)*
Kregora	-20	(66.000)	(6000/60)	Aleación encantada (mithril/oro/uranio/especial)*
Mal	-25	5	0,01/5	Oro
Mithin	+15	10	0,1/1	Berilio
Mithglin	+20	30	10/15	Titanio (generalmente en aleación con otros metales)
Alcam	-20	0,0004	0,002/0,3	Estaño
Ang	0	0,00004	0,002/0,5	Hierro
Borang	+5	0,005	0,05/1	Aleación (hierro/carbono) acero normal
Arborang	+10	0,05	0,15/1,5	Aleación (hierro/carbono/varios) acero noble
Evyth	-10	0,04	0,01/0,5	Aleación (estaño/cobre) bronce
Galnin	-15	2	0,05/1	Aluminio
Paer	-20	0,004	0,001/0,3	Cobre
Ogamur	-20	150	5/20	Aleación encantada, 2 onzas hacen una cuerda de arco +5
Heled	(-50)	0,00005	0,001/0,1	Vidrio (no se usa normalmente para armas)
Arheled	(+10)	1	0,2/0,5	Cristal noble (gran resistencia a las tensiones y al calor)
Tasarang	-5	50	1,5/8	Metal encantado, shalk, hace arcos +15

Bonificaciones: Se trata de la bonificación normal para armas de cuerpo a cuerpo hechas con este material.

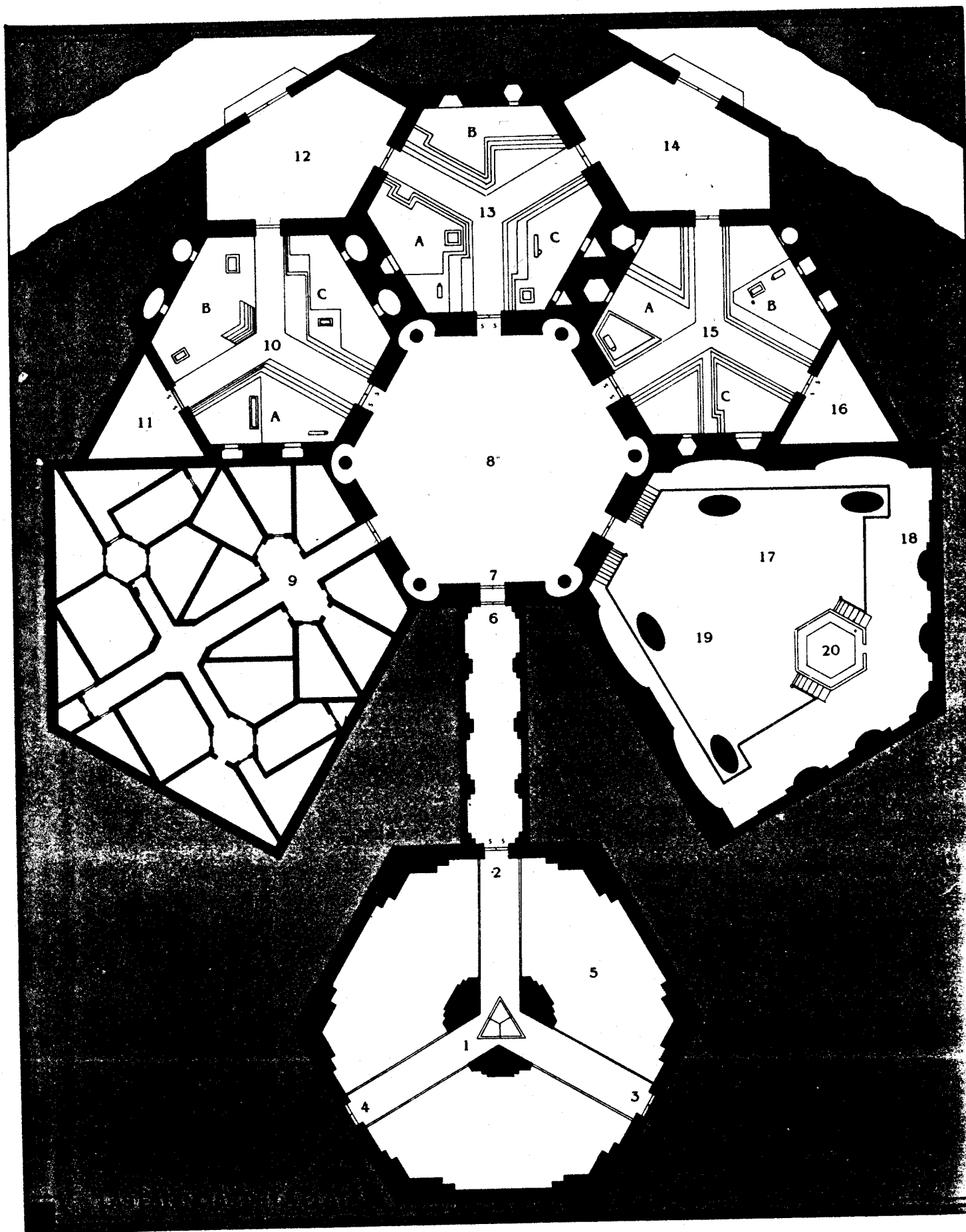
Valor: Es el precio de una onza de material en monedas de oro de Eregion. Los objetos marcados con un * tienen precio aproximado ya que los elfos no acostumbraban a vender estos materiales. Ver el texto para más información.

Trabajo acostumbrado:

Coste: (en monedas de oro de Eregion). Para objetos que no estén en una tabla de precios normal, hay que calcular su precio final. Para ello (además del coste del material) hay que determinar la cantidad de onzas de material que se necesitan y multiplicarlo por el factor dado en esta tabla. Para los materiales marcados con * no será suficiente el dinero, puede que no pueda conseguirse el material. En el caso del galvorn y el mithrarian esto es casi seguro.

Tiempo: Una estimación del tiempo que se necesita para hacer un determinado objeto, dado en horas por onza

Nota: naturalmente los precios serán más elevados para objetos poco corrientes, con adornos, etc.



13. Talleres de mithril. Aquí se realiza la forja de objetos en los que el mithril es componente básico (incluyendo *ithil-aur*, *ithildin*, etc.). Celebrimbor pasa mucho tiempo aquí. Las tres secciones de la cámara están colocadas sobre estrado, y divididas también por *Muros de aire* invisibles que regulan la temperatura y el sonido, convirtiendo cada zona en un tranquilo rincón de trabajo.

A. Forja de armas. Aquí los maestros herreros realizan objetos, principalmente de *ithilaur*.

B. Talleres artesanos. En esta zona nacen pequeños objetos de increíble belleza. En las paredes se alinean las delicadas herramientas necesarias para trabajar las joyas de mithril. *Nenya* comenzó a hacerse aquí.

C. Talleres de moldeado, láminas y filamentos. Aquí los lingotes de mithril se alean con los materiales adecuados y se les da la forma necesaria para su posterior uso.

14. Fundición. Ver 12.

15. Talleres de metales especiales. Aquí se hacen y se trabajan el eog, galvorn y el kregora (y el mithrarian), bajo controles especiales. Las puertas que dan a esta cámara (desde la sala 8 y la 14) están recubiertas de una aleación negra, y la cerradura es Absurda (-70) de penetrar. En ellas se ha colocado un símbolo de aviso en plata. Sólo Fendomë, Aegnor, Celebrimbor y más tarde Annatar tienen llaves para entrar en esta cámara.

A. Forja y taller de galvorn.

B. Forja y taller de eog. Esta zona incluye una forja fría especial.

C. Forja de metales especiales. Equipada para manipular cualquier aleación nueva o especial, como el kregora o el mithrarian.

16. Cámara. Esta habitación contiene la materia prima especial necesaria para la creación de materiales fuera de lo corriente e incluye 25 kilos de galvorn (por un valor aproximado de 500.000 mo, aunque no están a la venta) descansando en una esquina, cuidadosamente empaquetados y esperando a un herrero digno. También hay varios kilos de uranio, encerrados en una caja de plomo, Extremadamente difícil (-30) de abrir. La cerradura de la habitación es de dificultad Absurda (-70).

17. Biblioteca y laboratorio. Dedicados a textos geológicos e históricos sobre el mithril y minerales con él relacionados, y a experimentos químicos en la misma línea.

18. Estanterías. A lo largo de las paredes del perímetro levantado se encuentra la colección principal de libros de las Estancias de la plata.

19. Laboratorios. Esta sección central más baja es el laboratorio de metales dedicado principalmente a experimentos de diversa índole.

20. Archivo. Esta cámara de paredes cristalinas está cerrada, es Muy difícil (-20) de abrir. Dentro hay un juego de volúmenes de referencia para la biblioteca de la sala, así como todos los libros de sortilegios del dominio de la Alquimia hasta nivel 50.

NIVEL SUPERIOR: LAS ESTANCIAS DE LAS JOYAS

Sólo se puede acceder a las estancias de las joyas por medio de los tres ascensores acristalados -a menos que se tenga en cuenta el montacargas que conecta las Estancias del vidrio con el muelle del río más abajo. Este segundo acceso sólo se usa para transportar suministros y el montacargas queda oculto en el suelo de la antecámara de las Estancias del vidrio.

1. Los ortani acristalados. Esta es la forma en la que los herreros se mueven en sus Estancias normalmente, y casi siempre están ocupados. Los pozos cristalinos de los ascen-

sores discurren por el centro del enorme y resonante Pozo del complejo de las Forjas. La sala es una enorme cámara de 18 metros de altura por unos 36 de largo. Por encima de los puentes de las Estancias del metal, las tres lenguas de piedra de las Estancias del vidrio van desde el centro hasta los extremos conectando los ascensores con estos tres grupos de estancias. El gran pozo se ilumina con numerosas lámparas en todo el recorrido de los ascensores y en las tres columnas de sustentación.

2. Paso a las Estancias de cristal. Este amplio puente pasa por encima de la resonante sala, acabando en unas puertas de cristal noble (cristal con una gran resistencia al frío/calor y gran resistencia a los golpes). Estas puertas se deslizan lateralmente cuando se acerca un herrero o aprendiz, al estar encantadas y detectar cualquier *Presencia* en un radio de 6 metros.

3. Paso a las Estancias de las Altas joyas. Básicamente igual al puente de las Estancias del vidrio y las puertas, excepto que las puertas exteriores son de laen tintado color púrpura, cada una de sus hojas adornada con un enorme dibujo que parece la faceta tallada de una gema *brillante*. Estos adornos pulidos brillan a la luz de las lámparas.

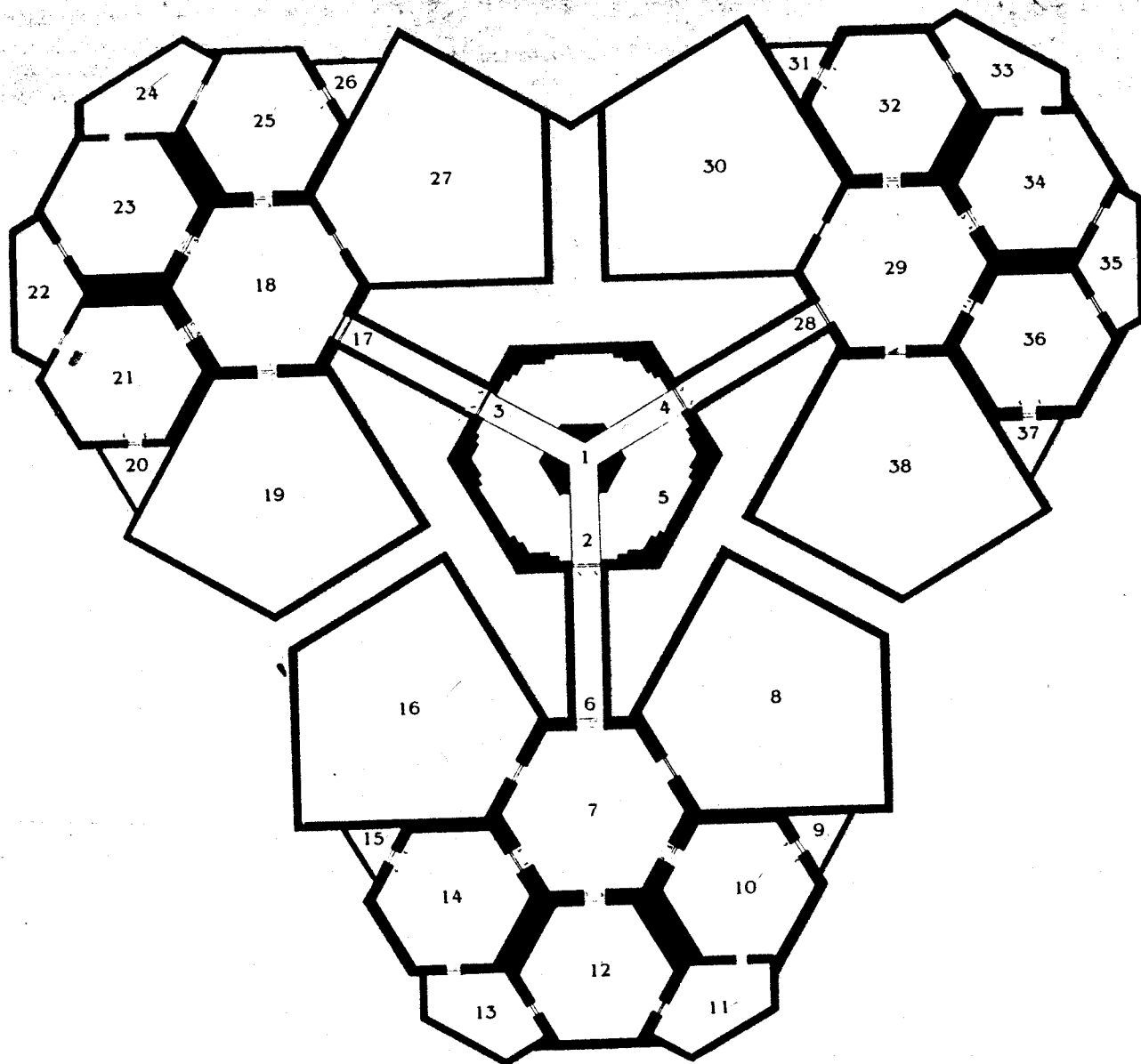
4. Paso a las Estancias de las Joyas. Parecido al acceso a las Estancias de las Altas Joyas, las puertas son de laen tintado de verde, que resplandecen en la sala subterránea. La cerradura es Locura completa (-50) de abrir.

5. Estanque. El fondo del pozo está lleno de agua. Conectado al canal de circunvalación por estrechos túneles, el agua del pozo está siempre en movimiento, aunque su superficie parece tranquila como el cristal. En la Tercera Edad se rumorea que aquí habita una horrible criatura, parecida al Vigilante en el exterior de Moria.

6. Antesala a la Estancia del vidrio. Al final de un pasillo abovedado hay otra puerta de cristal noble reforzado transparente que también se abre normalmente cuando uno se acerca. También pueden cerrarse, y entonces es Locura completa (-50) intentar abrirlas (en parte por su naturaleza encantada). Detrás de esas puertas hay unas puertas de *Cristal noble* reforzado (cristal con una gran resistencia al frío/calor y fuerza de tensión) que normalmente se abren cuando uno se acerca, pero que también pueden cerrarse, siendo Extremadamente difíciles (-30) de abrir en ese caso. Los mecanismos de cierre se encuentran en paneles de la pared a ambos lados de las puertas. Todos los herreros tienen llaves de las puertas de sus Estancias, los Maestros herreros tienen llaves "maestras" que abren todas las puertas de cualquier Estancia. Ambas puertas están equipadas con "juntas", finales de goma de manera que la Estancia puede ser aislada de otras cámaras. Es una medida de seguridad: a veces, durante el proceso de forja, se liberan gases volátiles y peligrosos y si ocurriese un accidente debería ser contenido. Las puertas dobles pueden servir como una "esclusa de aire". Todas las puertas de cristal noble del complejo tienen sellos parecidos. En caso de emergencia, pueden ser cerradas cuando un Maestro Herrero emita la Palabra Mental apropiada. Esta palabra es un secreto sólo conocido por los Maestros.

7. Vestíbulo de la Estancia de vidrio. La cámara hexagonal no tiene ningún mobiliario, aumentando la sensación de espacio. Seis nichos encierran columnas de cristal noble azul, y el suelo está cubierto de baldosas hexagonales de azurita. Hay cinco puertas en esta sala que dan a las diferentes habitaciones de la Estancia. Todas las puertas de la Estancia del vidrio, a menos que diga otra cosa, son de cristal noble azul y están cerradas, siendo Extremadamente difícil (-30) abrirlas. Todos los Vidrieros tienen llaves.

NIVEL SUPERIOR: ESTANCIAS DEL VIDRIO



0 3 9 18 27 m.

8. Ala residencial. Hay dieciocho cómodas habitaciones que albergan a los aprendices (quienes deben vivir en el complejo) de las Estancias del vidrio. En un principio había una habitación por aprendiz, pero al aumentar su número, las habitaciones pasaron a ser dobles.

9. Cámara. Aunque no se producen muchos objetos de gran valor en la Estancia del vidrio, hay una gran cantidad de objetos en vidrio y cristal de gran calidad en esta habitación. Las puertas son de cristal noble, enmarcadas en acero, cerradas y muy difíciles (-20) de abrir sin llaves.

10. Talleres de soplado del vidrio. El arte y la técnica del soplado del vidrio llegan a su cúspide con el Gwaith-i-Mírdain y los maestros vidrieros trabajan aquí.

11. Fundición. Las salas son almacenes y salas de fundición, con carretas y cajas de mineral alineadas en las paredes, y el techo atravesado por guías de las que cuelgan poleas y grúas. Las puertas entre la fundición y los talleres son de cristal noble transparente.

12. Talleres de laminado del vidrio. Aquí se hacen objetos como las puertas de cristal noble o sencillos cristales de ventana.

13. Fundición. Ver 11. Esta sala se dedica a la fundición de cristal noble dado lo complicado del proceso, se necesitan elementos adicionales y temperaturas muy elevadas.

14. Talleres de Moldeado de vidrio. Aquí se hacen objetos de vidrio tales como elementos arquitectónicos, objetos de arte, etc.

15. Cámara. Ver 9.

16. Biblioteca y laboratorio. Dedicados a los textos geológicos e históricos sobre el cristal y silicatos relacionados con él, así como experimentos químicos.

17. Antesala a las Estancias de las Altas joyas. Ver 6 para más detalles.

18. Estancias de las Altas Joyas: vestíbulo. El suelo de esta cámara es extraño y maravilloso. Es de laen transparente y debajo de él hay una fabulosa ilusión: una visión a vista de pájaro de Ost-in-Edhil. De día, la visión está claramente iluminada por la luz del "sol", de noche la iluminación es tenue mientras que bajo los pies pasan raudas las nubes. La sensación es inquietante, como caminar en el vacío, como si la habitación flotase en el cielo, sin ningún suelo. Las seis columnas son de cristal púrpura y despiden un ligero resplandor de noche, las paredes son de pórfido pulimentado. Todas las puertas de la Estancia de Alta Joyería, a menos que se diga otra cosa, son de laen transparente tintado de azul, enmarcado en mithril y cerradas, y es Locura completa (-50) abrirlas. Todos los altos joyeros tienen llaves.

19. Ala residencial. Ver 8.

20. Cámara. Detrás de unas ominosas negras y opacas de laen, cerradas y Absurdas (-70) de abrir, hay una serie de

artefactos de laen en diferentes tintes y tonalidades. todas las armas son +25 a menos que se diga otra cosa.

* 5 espadas anchas

* 20 dagas

* 4 corazas completas (2 traslúcidas neblinosas, una transparente, una negra). Todas entorpecen el movimiento sólo como CA17.

* Una cota de malla con brazales y grebas, transparente, sólo entorpece como CA13

* 2 espadones (espadas a dos manos)

* 3 hojas de hachas

* 2 escudos completos

* 1 bastón, transparente

* *Macirillë* (Q. "Espada brillante") una espada ancha de laen transparente que brilla con luz blanca cuando no está en la vaina (no puede ser controlada) y que causa un crítico de electricidad del mismo valor que cualquier otro crítico que inflija al blanco. También puede realizar *Relámpago 90 m.* 3 veces al día, +30 (además de la bonificación a sortilegios dirigidos que tenga quien la esgrime). También, al desenvainarla, protege a quien la esgrime contra todos los ataques de relámpago o rayo dirigidos contra él, absorbiéndolos y almacenando la energía. Así puede almacenar hasta tres rayos y luego lanzarlos como propios (de manera que podría lanzar 6 rayos al día si hubiese almacenado 3 de sus atacantes). Si la capacidad de *Macirillë* está al completo, seguirá absorbiendo ataques de rayo, pero se limitará a *invertir* dichos ataques.

* Daga, de laen verde, que es muy inteligente y puede realizar los sortilegios de *Animista dominio de las hierbas III* y *Encontrar hierbas en 1.5 km.* una vez cada diez días.

21. Talleres de laen. Esta es la única cámara en todo el Mírdainthron dedicada exclusivamente a la Forja Fría, el extraño proceso requerido para trabajar el laen.

22. Fundición de laen. Además de docenas de recipientes conteniendo mineral de laen incrustado en roca, hay varias cajas que contienen lingotes de laen puro, un total de 350 kilos, por un valor aproximado de 4.480.000 mo.

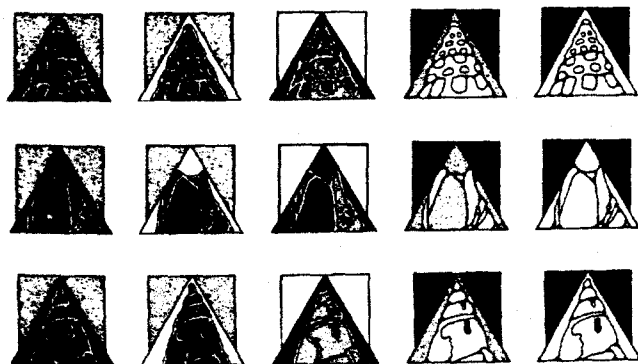
23. Talleres de pulido. Aquí se acaban las gemas y se montan las joyas completas. Aquí se terminó *Nenya*.

24. Prensas. En esta cámara hay varias maquinarias enormes que combinan la energía hidráulica con la mágica para someter a diversas sustancias a presiones increíbles, recreando las fuerzas naturales que crean las gemas. Los noldor han aprendido a acelerar este proceso muchísimo.

25. Talleres de los crisoles de joyas. Además de la presión es el calor lo que transforma el carbón en diamantes (y otros materiales comunes en gemas). Aquí se mantienen los materiales bajo presión a altísima temperatura para acelerar su transformación.

26. Cámara. Es esta la cámara que quizá tenga un contenido más hermoso, ya que aquí se conserva el tesoro acumulado del Gwaith-i-Mírdain en gemas -tanto engastadas como no. Hay nichos de piedra alineados en las paredes, dentro de los cuales hay cajas bellamente trabajadas de madera, piedra o metal, todas ellas contienen tesoros: obsérvese que los valores incluyen la "fama" del objeto (el hecho de que fuese realizado por el Gwaith-i-Mírdain, etc.) En la Tercera Edad, la mayoría de estos objetos sólo podrían ser vendidos al precio dado a compradores muy entendidos y con mucho dinero. Los objetos más valiosos fueron sacados sin lugar a dudas por herreros que huían a Lórien o cogidos por Sauron y ahora están encerrados en las cámaras oscuras de Barad-dur.

* *Alcarintai* (Q. "Esmeralda gloriosa") una gran esmeralda (de casi cinco centímetros de diámetro), engarzada en un círculo de mithril y colgada de una cadena del mismo mate-



rial. Aunque no tiene propiedades mágicas es muy valiosa (200.000 mo) y es una famosa gema.

* *Remmirath* (S. "Las estrellas en la red") Siete grandes gemas talladas: un diamante, un rubí, una esmeralda, un jacinto, un granate violeta, una amatista y un zafiro amarillo, engarzadas en una delicada tela de araña de berilio en un racimo como broche. Cada gema puede almacenar un sortilegio de hasta décimo nivel, que quien lleve la joya podrá realizar en el momento que desee (sólo un sortilegio por asalto, según las reglas de Ley de sortilegios). El término *Remmirath* también se refiere a la constelación de las Pléyades, las Siete Hermanas. Valor, aproximadamente 60.000 mo.

* *Carlhach* (S. "Llama roja saltarina"). Cinco ópalos de fuego, cada uno engastado en un anillo de oro, cada anillo hecho para un dedo diferente de la mano. Los anillos están conectados entre sí por cadenillas de oro; está pensado para ser llevado en la mano izquierda. El *Carlhach* puede realizar un *Rayo de fuego* de 90 m y triple daño, tres veces al día y una *Tríada flamígera* una vez al día. Quien lleve puesto el juego de anillos es inmune a todos los fuegos mágicos y sólo sufre 1/3 de daño por fuego natural y de los críticos de fuego natural. Si se separan los anillos o se rompen las cadenillas, la magia del objeto desaparece. Valor: 30.000 mo aproximadamente.

* *Varadamir* (Q. "Joya de Arda") un adamante blanco azulado de 7,5 cm. de diámetro sostenido en un colgante de mithril, se trata de uno de los grandes triunfos de Celebrimbor en la creación de gemas. La gema reluce con los colores del arco iris, adquiriendo mayor resplandor en la luz tenue. No puede compararse con la viva luz de los Silmarils, pero es una gema radiante de todos modos. Celebrimbor la luce en ocasiones especiales. Valor aproximado: 500.000 mo.

* *Undomë* (S. "crepúsculo") Un anillo de mithril que tiene una amatista púrpura oscuro de muchas caras. Es un multiplicador x6 de PP de Mentalismo que triplica todos los alcances de los sortilegios mentalistas de las listas *Presencia* y *Idioma de la mente*. Valor aproximado: 10.000 mo.

* *Cornallor* (S. lit. "oro que rodea a oro") Un brazalete de eslabones de oro engarzados con docenas de brillantes jacintos y zafiros amarillos. Este hermoso objeto es capaz de realizar *Desvío de hoja III* o *Desviación III* una vez al día; también puede realizar un sortilegio de *Escudo* hasta 3 veces al día. Valor aproximado: 3.000 mo.

* *Hismirë* (Q. "Joya de la niebla") Un gran ópalo engastado en un broche de platino que puede realizar tres sortilegios cualesquiera de la lista de Mentalismo de *Manipulación de gases* (de hasta nivel 15) al día. Valor aproximado: 1.500 mo

* Pendientes de mithril con zafiros negros montados, uno realizará *Rapidez V* tres veces al día, el otro *Invisibilidad R 30 cm.* 3 veces al día. Hay que llevar puestos ambos pendientes para poder usarlos. Valor aproximado: 2.000 mo.

* Aproximadamente 3.000.000 mo en joyas hechas de oro, platino, berilio, mithril y otros metales preciosos y con ópalos, zafiros, esmeraldas, diamantes, adamantes y otras preciosas gemas montadas en ellas.

Las puertas de esta cámara son de laen opaco, color gris ahumado y están cerradas, es Absurdo (-70) intentar abrirlas. También hay una trampa en las puertas, que es Locura completa (-50) desactivar. Detrás de las puertas hay una losa de granito de 30 cm. de espesor, en la que hay grabada un *Símbolo de Miedo* de nivel 20. Si la trampa está desactivada, la losa baja lentamente metiéndose en una ranura en el suelo, y por lo tanto quedando inutilizada; una vez se cierran las puertas vuelve a levantarse y quedar colocada. Si la trampa no se desactiva, las puertas se deslizan en sus nichos en la pared dejando la runa al descubierto.

27. Biblioteca y laboratorio. Dedicados a textos históricos y geológicos acerca de la creación de gemas. Muchos de los volúmenes que aquí se encuentran han sido escritos por Celebrimbor.

28. Antesala a las Estancias de las joyas. Ver 6 para más detalles.

29. Estancia de las joyas: vestíbulo. El suelo de esta sala está pavimentado con cristal noble transparente, bajo el cual parece haber un mar azul-verdoso siempre en movimiento. La sensación de caminar justo por encima de una superficie de agua puede ser molesta para todos aquellos no acostumbrados. Las columnas son de cristal tintado de rojo y las paredes de malaquita. Todas las puertas de la Estancia de las joyas, a menos que se diga otra cosa, son de cristal noble verde, enmarcadas en oro y cerradas, Extremadamente difíciles (-30) de abrir. Todos los joyeros tienen llaves.

30. Ala residencial. Ver 12.

31. Cámara. Es Absurdo (-70) intentar abrirla sin las llaves que sólo poseen los Maestros herreros.

32. Talleres de las gemas. Aquí se tallan y pulen las joyas más valiosas.

33. Almacén. Esta habitación está llena de cajas con mineral en cuyo interior se esconden gemas, esperando que un herrero las libere de sus prisiones rocosas. Cuidadosamente empaquetadas y ordenadas, las cajas están etiquetadas en sindarin y al observador casual le parecerían cajas llenas de rocas inútiles.

34. Taller de montaje. Equipado con pequeños crisoles para calentar las monturas. Esta habitación se dedica a unir las gemas de esta estancia con las monturas creadas abajo. En esta habitación, Celebrimbor a solas completó *Narya* y *Vilya*.

35. Almacén.

36. Talleres de gemas menores. En este taller se tallan y pulen piedras como los ópalos, granates y otras gemas de menor valor (relativamente).

37. Cámara. Tras las puertas traslucidas y heladas de esta habitación (cerradas, Locura completa (-50) abrirlas) se encuentra un tesoro en objetos. La mayoría tienen poco poder mágico, pero el valor total del contenido es de unas 500.000 mo.

38. Biblioteca y laboratorio. Dedicados a textos históricos y geológicos sobre las gemas y minerales con ellas relacionados, así como a experimentos sobre el mismo tema.



8. LUGARES DE INTERES: LORIEN

8.1 CERIN AMROTH

Este hermoso lugar fue en tiempos el hogar de Amroth, Rey de Lórien, y se encuentra en el centro del Bosque Dorado. Su nombre significa literalmente "Túmulo de Amroth" y señala la gran colina cubierta de hierba que es la base del lugar. Hay dos anillos concéntricos de árboles, el interior de grandes mallorns, el exterior de elegantes árboles blancos sin hojas, que rodean al gran mallorn central. Fue en este árbol donde Amroth construyó su casa y desde Cerin Amroth gobernó el Bosque Dorado.

Tras su partida desgraciada, Galadriel y Celeborn regresaron al bosque. Galadriel decidió construir una gran capital



CELEBORN Y UN ELFO SINDARIN

más al este, para penetrar mejor las nieblas de Dol Goldur y frenar los planes del Señor Oscuro. Aunque la casa de Amroth se dismanteló, se construyó un flet blanco brillante en las ramas más altas del mallorn central. Cerin Amroth siguió siendo un lugar de paz y reverencia incluso entre los Galadhrim mientras el bosque perduró.

8.2 CARAS GALADHON

Diseñada por Galadriel, la Ciudad de los Arboles era fortificada, al estar protegida por un muro cubierto de altas hierbas y un foso seco. Refleja la clara conciencia que tenía la reina noldorin del peligro que corría Lórien con el Señor Oscuro tan cerca, pero conserva una belleza silvana y una sencillez digna del reino del bosque.

Una espiral doble de caminos pavimentados de gris sube por la verde colina, atravesando docenas de grandes mallorns. Todos están llenos de flets ("telain", sing. "talan", plataformas arbóreas) que son los hogares de los Galadhrim. Los árboles más grandes albergan a grupos importantes dentro de la ciudad, como son los Místicos, los Armeros, los Guerreros/guardianes. En el centro, justo en la cima de la colina, se encuentra el árbol más grande del bosque, que se alza en un extremo de una gran explanada. Al otro extremo hay una fuente, un manantial que es el origen de un arroyo que baja por la colina y sale de la ciudad. El poderoso árbol de ramas plateadas es el hogar de Galadriel y Celeborn, en lo alto de sus ramas se ha construido una casa que parece un navío por su forma y que sirve como palacio, sala del consejo y ciudadela. En dirección sureste, no lejos de la entrada, se encuentra el jardín de Galadriel donde se encuentra su espejo.



9. CONSEJOS PARA AVENTURAS

Esta sección contiene algunas notas útiles para el Director de Juego, en relación con dirigir aventuras en las zonas de Ost-in-Edhil y Lórien. El DJ debería leer estos consejos por encima antes de seleccionar y estudiar una de las aventuras de la sección 10.

9.1 ESCOGER UNA AVENTURA

La sección 10 se dedica a lugares de aventuras concretos y está organizada de acuerdo con los lugares. Dado que *Lórien* está organizado en formato de campaña, el DJ tendrá que consultar secciones previas para encontrar los planos apropiados. Todos los PNJs están en la tabla de la sección 11.2, agrupados según lugar y periodo.

9.2 ESCOGER UNA EPOCA DETERMINADA

Hay que tener muy en cuenta los diferentes periodos que abarca este módulo. El apogeo de Ost-in-Edhil ocurre entre el 1300 y 1500 de la Segunda Edad, un periodo que no se trata muy detenidamente en otros módulos. Sin embargo, Tharbad ya ha sido edificada y hay un comercio estable entre las dos ciudades. Moria, naturalmente, también prospera, y seguirá estando habitada hasta el 1980 de la Tercera Edad, cuando aparece el Balrog. La Fortaleza de los Eldar es un medio complejo y poco corriente en la Segunda Edad, donde las intrigas políticas están al orden del día. Annatar esta siempre intentando enfrentar a una facción con otra.

La otra época en que se puede ambientar el juego en Ost-in-Edhil es, claro está, la Tercera Edad, cuando el lugar no es más que una ruina. Aunque han pasado miles de años, pueden quedar todavía muchas cosas escondidas en las torres élficas largo tiempo desiertas. Ahora vagan por Eregion ladrones y forajidos, así como animales salvajes. Al aventurero le esperan otros peligros en la Tercera Edad.

Lórien es siempre un refugio de paz y seguridad durante la Segunda y Tercera Edades (tras la llegada de Galadriel en el 1375 S.E.), pero el peligro rodea este refugio y los aventureros que no sean puros de corazón podrían descubrir una nueva clase de peligro en su interior.

Una vez se ha escogido un periodo de tiempo, el DJ deberá revisar con cuidado la secuencia de acontecimientos y anotar los que atañen a su elección. Puede ser aconsejable no dar una

información exacta a los jugadores sobre la fecha en la que se juega, para contrarrestar el problema de que los jugadores sepan acontecimientos futuros que sus personajes ignoran. La fecha falsa podría explicarse fácilmente, echando la culpa a los extraños métodos de calendario de los elfos.

9.3 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS

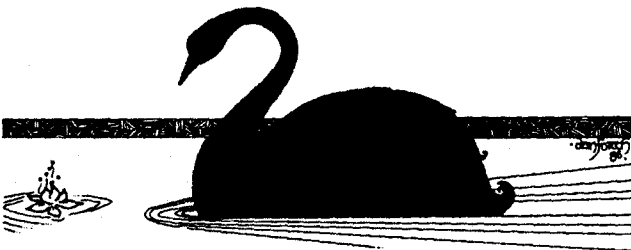
Una vez te hayas familiarizado con el material, mira los resúmenes estadísticos de las tablas de la sección 11. Familiarízate con los PNJs. Lee lo que digan los historiales individuales y trata de pensar como lo haría cada personaje en particular.

Mira los planos de los complejos y anota las trampas, los puestos de guardia y los puntos débiles. Incluso si una habitación no tiene adjudicado un ocupante, considera la posibilidad de que alguien se encuentre allí cuando los personajes entren.

9.4 USO DE TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS

Los planos de las diferentes zonas incluyen frecuentes referencias a trampas y cerraduras. Las siguientes referencias se dan para los DJs que usen *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster*.

Para calcular el éxito o fracaso de los intentos de desactivar o abrir estos mecanismos, haz que el PJ haga una tirada



BARCA-CISNE

de dados, suma sus bonificaciones apropiadas y resta el factor de dificultad asignado a la cerradura o a la trampa. Luego consulta la tabla MT-2 de SA (pág. 182) o *Ley de los personajes de Rolemaster*.

Los resultados de los ataques animales y de Caída/Aplastamiento pueden determinarse usando las tablas CST-2, AT-5 o AT-6 de SA (págs. 163, 165) o *Ley de la Garra de RM*.

Los ataques de las armas se calculan usando las tablas CST-1, AT-1 a AT-4 de SA (págs. 164 y 168) o *Ley de las Armas de RM*.

Las bonificaciones no mágicas de los objetos sólo se usan en Rolemaster. Cuando se usa SA se considera que todos los objetos con bonificaciones son mágicos.

Algunas trampas ya no funcionarán debido a que no estarán activadas o no habrán sido cuidadas. Por cada 50 años transcurridos desde que el lugar estuvo habitado por última vez, hay una probabilidad del 1% de que la trampa no funcione cuando normalmente debería hacerlo (debido a la falta de uso y mantenimiento). Una trampa semejante sigue teniendo la probabilidad de dispararse cada vez que alguien activa el mecanismo de activación (es decir, que una trampa podría no activarse cuando la primera persona pasa por ella, pero podría hacerlo después). El DJ también puede asignar una probabilidad de que las trampas no estén montadas (es decir no armadas para funcionar). Sugerimos una probabilidad general del 10-20%.



10. AVENTURAS

10.1 OST-IN-EDHIL: SEGUNDA EDAD

10.11 INTRIGA ENTRE LOS MIRDAIN

(Ost-in-Edhil, aprox. 1350-1375 S.E.)

Escenario: Eregion en la Segunda Edad, en el momento cumbre del cisma político.

Requisitos: Un grupo de aventureros valientes y discretos, de nivel medio a superior.

Ayudas: no se da ninguna.

LA HISTORIA

Orrerë, herrero e hijo de Carnil el Vinatero, es uno de los principales detractores de Annatar, y aprovecha cualquier oportunidad para insultar al Señor de los Dones o ponerle en evidencia. Aunque no cabe duda de que el sentimiento es mutuo, Annatar parece tener una paciencia inagotable. Como hace con Galadriel, trata a Orrerë con cortesía, aunque con este noldo menos importante Sauron disfrazado se permite de vez en cuando algún insulto al despectivo herrero.

Por otro lado, Finculin, que fue en tiempos devoto amigo de Orrerë, está ahora ansioso por aprender todo lo que Annatar puede enseñarle. Después de todo ¿cada cuánto viene el Maia del mayor Herrero de todos -Aulë el Vala- a la Tierra Media a compartir su sabiduría? Orrerë, ofendido y furioso por la nueva obsesión de Finculin, está decidido a desacreditar al Señor de los Dones. Lo que no puede saber, naturalmente, es lo peligroso que es realmente Annatar.

Orrerë quiere alquilar a un grupo de extranjeros (sería preferible que fuesen elfos, pero también pueden ser mortales) para que espíen a Annatar con la intención de obtener información comprometedor sobre el Alto Herrero. Ofrece 3000 mo (o 5000 mo en objetos de su propiedad) por información concluyente de que Annatar es "malo", o que al menos tiene intenciones poco honrosas. Orrerë enviará al grupo, permaneciendo él en la hacienda de su padre al norte de Ost-in-Edhil, sugiriéndoles que sigan al Señor de los Dones y/o que se cuelen en su casa y busquen posibles pistas.

Espiar al Señor de los Dones tiene sus peligros especiales. Sauron, incluso como Annatar, tiene una vena particularmente cruel y si descubre que alguien ha entrado su casa o le ha espiado de alguna manera, ideará una venganza retorcida. No se cortará a la hora de usar sortilegios de Clérigo Maligno o de Mago Maligno, o podría lanzar sobre el grupo un sortilegio que les obligase volver al lagar a intentar asesinar a Orrerë y

a su familia. Una salvación podría ser Galadriel, quien, al detectar el uso de Esencia maligna, podría neutralizar los encantamientos. Pero Annatar se ha ganado hasta tal punto al Gwaith-i-Mírdain que sería verdaderamente difícil desacreditarlo, incluso si Galadriel estuviese convencida de cuál es su verdadera naturaleza (dado que ella sospechaba de sus intenciones desde el principio). Esta es una aventura que, aunque podría acabar con buenos resultados para los jugadores, está destinada a acabar mal para Eregion, pase lo que pase.

LA MISIÓN

Conseguir entrar en la casa de Annatar y salir con pruebas de sus orígenes malvados (cartas, documentos) y naturaleza. Como alternativa, escuchar conversaciones (quizá con Orophin) que indiquen de forma concluyente su odio a los Eldar.

10.12 ROBAR SECRETOS PARA AULENDIL

Escenario: Ost-in-Edhil, aprox. 1375 S.E. cuando la disensión está alcanzando su apogeo en el reino noldorin.

Requisitos: Un grupo de elfos (o al menos mixto de elfos y ascendencia humana) expertos, o dispuestos a conseguir experiencia, en materia de espionaje. Sería útil que algunos fuesen aprendices herreros.

Ayudas: Planos de las zonas en las que hay que infiltrarse e incluso un sofisticado juego de ganzúas (+30) si es necesario.

LA HISTORIA

Annatar necesita información sobre los Fuegos de las Forjas en sus investigaciones como Herrero, una información que sólo Aegnor posee. Aegnor, que no le daría al Señor de los Dones ni los buenos días, mucho menos le confiaría sus secretos más preciados.

LA MISIÓN

Annatar sospecha que hay libretas de apuntes en la casa de Aegnor que contienen esta información y está dispuesto a pagar 200 mo por persona si se obtiene información decisiva. (Los jugadores descubrirán que no existen tales notas). Annatar les pedirá entonces que entren en las Estancias de los Herreros e intenten conseguir la información de la biblioteca adecuada. Por penetrar con éxito en las Estancias, Annatar pagará 1000 mo por persona (hasta 5 personas). Hay información muy significativa para Annatar en la Biblioteca de los Plateros. **Nota:** Aunque Annatar/Aulendil/Artano/Sauron no es una figura popular, durante este periodo es respetado y muy

influyente. El DJ podría intentar confundir a los jugadores haciéndoles creer que *Aegnor* es la influencia maligna y que espiarle es hacer un servicio a los noldor. Annatar es muy convincente y desde luego no dejará de decir algunas medias verdades. Puede ser de ayuda usar uno de sus nombres menos conocidos (como "Artano") para despistar a los jugadores sobre quién es realmente Annatar, aunque desde luego sus personajes jamás lo sabrían.

10.13 ROBO A LOS NOLDOR

Escenario: El Mírdainthron, Ost-in-Edhil en la Segunda Edad.

Requisitos: Un grupo de ladrones de nivel relativamente alto que crean que pueden penetrar en las bien protegidas Estancias de los herreros y salir con alguno de los tesoros de los Noldor.

Ayudas: Los planos de las Estancias serían valiosísimos, pero difíciles de conseguir. Hay un juego en la Biblioteca en la Sala del Consejo. Un infiltrado (por ejemplo un aprendiz sin escrúpulos) podría ser comprado para ayudar.

LA HISTORIA

En el apogeo de sus capacidades, los herreros elfos de Eregion produjeron los tesoros más maravillosos de la historia de la Tierra Media. Las estancias de los Mírdain estaban llenas de joyas y armas con increíbles propiedades mágicas, para no mencionar los objetos de mero valor monetario y las grandes reservas de oro, mithril y gemas sin engastar.

LA MISION

Bastante sencillo, entrar y salir con algo de botín, y vivos. Los noldor no son especialmente famosos por su misericordia para con aquellos que intentan robar sus objetos mágicos.

10.14 ASESINATO EN OST-IN-EDHIL

Escenario: Ost-in-Edhil más o menos en 1375 S.E. una ciudad cuya lealtad está dividida entre Galadriel y la coalición Celebrimbor/Annatar.

Requisitos: Un grupo de elfos (o al menos de ascendencia mixta élfica y humana). Esto es necesario para que los habitantes de la ciudad confíen en ellos. También serán útiles las habilidades de interrogatorio y las deductivas.

Ayudas: La cooperación de Galadriel, y una declaración de Orrerë (quien vio a Finculin salir de la casa la noche del asesinato, con la mirada vidriosa) y el aliado de Annatar, Orophin, quien involuntariamente fue testigo de toda la conspiración y se ve torturado por las dudas y el miedo.

LA HISTORIA

Thalos el Curandero ha sido asesinado. No tenía enemigos conocidos, por lo que no hay ni sospechosos ni motivos. Valglin el Vidente (ver el comentario sobre la casa de Valglin en la sección 7.39, A11) estaba al cuidado de Thalos y (según decían algunos visitantes) estaba mejorando, llegando incluso a decir algo coherente de vez en cuando. Ahora es un idiota balbuceante. Apparently fue testigo del brutal asesinato de Thalos (con una daga negra, que se encontró clavada en la espalda del curandero, junto a nueve puñaladas) pero en cuanto se le pregunta comienza a gritar. Galadriel contará la historia de su visita a Valglin si se le pregunta, aunque se

mostrará reluciente a declarar sus sospechas acerca de Annatar/Artano.

Galadriel ofrece 3000 mo de recompensa a quien dé información que lleve a la detención del asesino.

LA VERDAD

Finculin cometió verdaderamente el crimen, pero lo hizo bajo el poder de Annatar, no recuerda lo ocurrido (y jamás cometería un acto semejante en estado normal). Valglin llevaba camino de recuperarse y estaba a punto de contar su visión de la verdadera procedencia de Annatar y de sus intenciones. Naturalmente, esto tenía que impedirse. Annatar pensó que asesinar a Valglin sería demasiado obvio, pero sabiendo que cualquier trauma le volvería completamente loco, concibió su cruel plan. Incluso se las arregló para que Orrerë fuese testigo del crimen, acabando de confundir así las cosas y alejando las sospechas de sí mismo (las de Galadriel por ejemplo). La única forma en que los PJ podrían llegar al fondo de este asunto sería que se diesen cuenta de las implicaciones de la visión de Valglin, que acosasen a Orophin y le hiciesen hablar. Esto último *sería posible* con la ayuda de Galadriel, si se la convence de que hay una conspiración.

LA MISION

Descubrir el asesinato y conseguir la recompensa sin resultar muertos en las maquinaciones de Annatar.

CONSECUENCIAS

Si los jugadores tienen éxito, el resultado será el siguiente: Galadriel se convence de la naturaleza maligna de Annatar y puede dejar a Finculin libre de culpa. El hilo de culpabilidad que lleva al Señor de los Dones es demasiado tenue para emprender una acción formal, no sólo porque es muy difícil demostrar su implicación, sino porque últimamente su popularidad va en aumento. El resultado es que Galadriel abandona Eregion con aquellos que le son fieles y el reino Noldorin comienza a decaer y corromperse.

Si el grupo fracasa en descubrir al verdadero asesino, el final es aun más trágico. Una de dos, o bien Orrerë cuenta su historia, con lo cual Finculin será declarado culpable y ejecutado, o se calla, dejando el Gwaith-i-Mírdain, retirándose a los viñedos de su padre.

10.2 OST-IN-EDHIL: TERCERA EDAD

10.21 SAQUEO DE LAS ESTANCIAS DE LOS MIRDAIN

(Ost-In-Edhil en el 1640 T.E.)

Escenario: Las Estancias de los Herreros Elfos, largo tiempo abandonadas y ahora oscuras y en ruinas, llenas de trampas antiguas que pueden o no estar en funcionamiento, y cualquier número de criaturas.

Requisitos: Un grupo de aventureros experimentados, capaces de trabajar en la oscuridad y de vérselas con los sofisticados artilugios de los herreros Noldor.

Ayudas: Los planos completos de las Estancias serían muy valiosos, pero casi imposibles de conseguir. Habría un juego en la casa de Celebrimbor, otro en la Biblioteca en la Sala del Consejo, o quizá en la casa de Annatar (si es que no

se han convertido en polvo o han sido ya robados). La última casa podría ser una aventura en sí misma.

También sería especialmente útil conocer el acceso por el río a las Estancias del Metal, lo que permitiría a los aventureros el problema de los ortani que no funcionan.

LA HISTORIA

Aunque el Mídainthron fue tomado por Sauron y sus ejércitos y saqueado por el Señor Oscuro en su búsqueda desesperada de los Tres Anillos, podrían haber quedado una cantidad de objetos de menor importancia (de hecho, así ocurrió).

LA MISION

Evitar las trampas y otros peligros y escapar de las Estancias con un botín que no tiene precio.

10.22 LAS RUINAS DE TELPEMAR

Escenario: La villa en ruinas de Galadriel y Celeborn, hace tiempo abandonada por los regios elfos y ahora hogar de forajidos.

Requisitos: Un grupo de aventureros de nivel medio, discretos y/o valientes que quieran arrancar sus secretos a estas ruinas.

Ayudas: Un antiguo mapa de la zona de Acebeda donde se encuentra Telpevár, quizá comprado en Tharbad. (Para quienes posean el módulo *Ladrones de Tharbad*: el mapa todavía en un tubo de cuero podrido podría comprarse en la "Casa de Cambio" de Morwen, por 200 mo, un precio exagerado, pero que a la larga puede resultar compensado. Morwen tendría indicios de que en lugar hay potenciales tesoros y animaría a los PJs a comprarlo pintándoles un panorama alentador de objetos mágicos escondidos y tesoros. Se dice que en algún lugar de la casa hay escondido un Anillo menor élfico de poder.

LA HISTORIA

Las muchas haciendas de los noldor siguen escondidas en la desolación que es todo lo que queda de Acebeda. Aunque han pasado miles de años, muchas de estas recias estructuras de piedra sobreviven, al menos en parte. La villa de Galadriel y Celeborn está casi intacta y es el escondite de una banda de forajidos. El jefe de este grupo, el misterioso (y algunos dicen que demente) Mago que se hace llamar Fëatur, dice tener sangre noldorin y pretende reclamar para sí ni más ni menos que todo Acebeda. Sin embargo, ni siquiera Fëatur se ha apercebido de los tesoros que encierra la casa en la que habita.

LA MISION

Los aventureros pueden, o bien expulsar a los bandidos, o lo que podría ser más fácil, colarse discretamente y conseguir los tesoros que puedan escapando vivos después.

10.3 LORIEN

10.31 UNA HIERBA PARA EL PRINCEPE (LÓRIEN, CIRCA 1981 T.E.)

Escenario: Gondor, Lórien y las tierras entre ambos reinos

Requisitos: Un grupo de aventureros que no tengan



miedo del Bosque Dorado y que sean básicamente puros de corazón.

Ayudas: no las hay.

LA HISTORIA

Eärnil II es rey de Gondor y su único hijo, Eärnur ha enfermado súbitamente. Para salvar su vida, un Príncipe de Gondor necesita una hierba muy difícil de encontrar (*Laurelin*, cuyo principal poder es ser Resucitadora de elfos) y los Videntes de la Corte han declarado que sólo se puede encontrar esa hierba en Lórien, un lugar que despierta el miedo y la desconfianza.

Eärnil ha ofrecido 10.000 mo por una dosis de la hierba a quien se la traiga. A Eärnur sólo le quedan 30 días de vida, o sea que hay poco tiempo. En el camino hay muchos peligros: patrullas de orcos, aurigas y otros enemigos.

LA MISION

Conseguir la hierba en Lórien y volver a Gondor antes de que el príncipe muera. *NOTA: Para impedir que cambie la historia, si los PJs fracasan en su misión se puede pensar en una solución alternativa; por ejemplo, Galadriel podría darse cuenta de la enfermedad del Príncipe y podría decidir enviar un mensajero con una dosis de la hierba en el último momento.*

10.32 UN MENSAJE PARA GALADRIEL (3019 T.E.)

Escenario: Lórien y las tierras circundantes.

Requisitos: Un grupo de viajeros valientes y responsables dispuestos a cumplir el último deseo de un elfo agonizante.

Ayudas: Un broche en forma de hoja entregado por Líndal.

LA HISTORIA

El grupo, viajando por algún lugar entre el Bosque Negro y Lórien encuentra a un elfo silvano gravemente herido. Si le ayudan, les dirá que es un mensajero de Thranduil en el Bosque Negro Septentrional con un mensaje urgente para Galadriel en Lórien. Les pide ayuda, y si acceden, les encarga llevar el mensaje a la Dama de Lórien y entregarlo personalmente. Como prenda (además del mensaje en un tubo sellado) les entrega su broche en forma de hoja. Luego muere, víctima de una flecha envenenada. No tiene objetos de valor especial ni dinero.

LA MISION

Llevar el mensaje a Galadriel. Antes de llegar al Bosque Dorado, el grupo tendrá que vérselas con las patrullas de orcos, mucho más frecuentes de lo normal. También abundan los lobos y huargos. Una vez en Lórien, el grupo tiene dos alternativas. Entrar sigilosamente en Caras Galadhon es una de ellas, aunque es poco probable que tenga éxito. La alternativa es convencer a los guardianes de las fronteras de que dejen entrar al grupo. En el peor de los casos los guardianes escoltarán a los jugadores hasta la ciudad, estrechamente vigilados. Si hay enanos entre los PJs las cosas serán más

difíciles, si hay elfos, ayudarán a suavizar las cosas. El broche también será una ayuda, pero la decisión depende del DJ basándose en el comportamiento del grupo.

Si consiguen entregar el mensaje, los jugadores conocerán a Galadriel y Celeborn y cada uno recibirá un preciado regalo por su ayuda. Los regalos que sugerimos son:

- * Una capa élfica que suma +80 a las maniobras de *Escondarse* cuando uno está inmóvil y +20 cuando uno se mueve.

- * Unas botas que suman +60 a *Acechar* y que aumentan grandemente las posibilidades de moverse sigilosamente.

- * Un arco largo +15

- * Un arco largo que puede dispararse cada asalto sin penalizaciones.

- * Una guarda de arco, que suma +10 a todas las BO de arco.

- * 3 flechas +15 *Exterminadoras* de orcos.

- * Un broche en forma de hoja, sumando de sortilegios +3 PP.

10.33 ROBAR UNA SEMILLA DE MALLORN (1435 T.E.)

Escenario: Gondor, Lórien y las tierras entre los dos reinos.

Requisitos: Un grupo de sigilosos mercenarios dispuestos a enfrentarse por oro a la ira de Amroth.

Ayudas: nada más que el afán de ganar dinero.

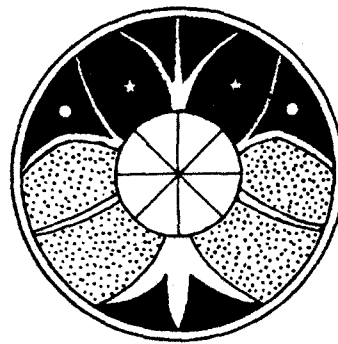
LA HISTORIA

El trono de Gondor se encuentra en un torbellino debido a la muerte del rey Valacar. Eldacar el heredero ha sido expulsado por Castamir el Usurpador. Castamir, que se ha proclamado rey de Gondor, quiere un árbol mallorn para complementar el Arbol Blanco de Osgiliath, y está dispuesto a pagar 5000 mo a cualquiera que le traiga una semilla de mallorn. Lórien está muy patrullado durante este periodo inestable, de manera que la misión no es tan fácil como podría parecer.

LA MISION

Conseguir la semilla y volver con ella a Gondor donde espera Castamir. Si la aventura ocurre en cualquier estación que no sea otoño, será Absurdo (-70) encontrar una semilla (se permite una tirada de percepción al día). En otoño es Locura completa (-50). La razón por la que son tan escasas las semillas es que pocos mallorn crían semillas hasta la madurez. Otra razón es que los elfos recogen estas semillas para plantar nuevos árboles. Cualquiera que sea descubierto dentro de las fronteras de Lórien será expulsado por los Guardianes. Si se les descubre una segunda vez, serán capturados, vendados los ojos y llevados a Amroth en su noble hogar. Si el grupo es culpable, Amroth le pedirá a Nimrodel que realice un sortilegio selectivo de *Amnesia* sobre los personajes, haciéndoles olvidar su propósito y sus experiencias en Lórien. También tendrán a partir de entonces un miedo terrible del lugar. Los Guardianes llevarán entonces al grupo a las fronteras meridionales del reino.

Nota: Aunque Galadriel (y por lo tanto Nenyà) no ha vuelto todavía a Lórien, queda todavía una legendaria "aura" de misterio en el lugar y los Guardianes patrullan incesantemente.



CASA DE CELEBORN

11. TABLAS

11.1 TABLA MILITAR GENERAL

	Raza	Nivel	PV	CA	BD	Es	Br/Gr	BO c.c	BO	MM	Notas
									proyec.		
Ost-in-Edhil (800-1697 S.E.)											
Gran Capitán/1	Noldo	24	180	CO/20+	120	Sí+	S/S	210ea+	200acp	20	Comandante de las defensas de la ciudad. Equipo +30
Capitanes de la Guarnición/12	Noldor	12	150	CM/18+	100	Sí+	S/S	165ec+	140acp	20	Cada uno al mando de 240 guerreros. Equipo +15
Guerreros de élite/120	Noldor	8	110	CM/18+	90	Sí+	S/S	120ec+	95acp	15	Equipo +10
Guerreros/2760	Noldor	4	80	SA/1	40	Sí+	N/N	70ec+	65al	15	Los elfos silvanos usan arco silvano largo. Equipo +10
Caballos ligeros	-	3	100	C/3	35	-	-	35GPs	-	35	Uno por guerrero/mensajero
Caballos medios	-	4	120	C/3	25	-	-	45GPs	-	25	Uno por guerrero de élite
Centinelas del Gwaith-i-Mírdain											
Lugarteniente/1	Noldo	20	180	CO/20+	110	Sí+	S/S	195ea+	170acp	20	Asistente de Fendomë. Equipo +30
Centinelas de élite/6	Noldor	10	120	CO/20+	100	Sí+	S/S	130ea+	100acp	15	Capitanes de la Guardia. Equipo +30
Eregion: Después de la caída de Ost-in-Edhil (1697 S.E.)											
Orcos (normalmente se encuentran en bandas de 5-20)											
Jefe Lurg/1	Uruk-hai	6	70	CM/13	30	Sí5	N/N	80ci	50ac	15	Equipo +5
Guerreros adultos/2-3	orcos menores	2	45	C/8	25	Sí	N/N	50ci	20ac	0	
Guerreros jóvenes	orcos menores	1	35	C/7	5	No	N/N	40ci	10ac	5	
Forajidos (se encuentran en bandas de 3-10)											
Jefe	mixta	3	50	C/8	25	sí	N/N	75ec	45bal	10	Uno por grupo. Tendrá objeto +5 ó +10
Ladrones	mixta	2	40	C/7	20	No	N/N	50da	40ac	20	Uno o dos por grupo
Guerreros	mixta	2	55	CE/9	30	Sí	N/N	60ea	35ac	15	Resto del grupo
Lórien: 1350-1781 S.E.: Primer reino de Galadriel (y Celeborn)											
Señor de los Claros/1 (Fonar)	nando	18	170	SA/1	100	Sí	N/N	180ea	190al	30	Ropas de protección mágica. Equipo +30

Capitanes de la Guardia/60	nandor/silvanos	8	100	SA/1	30	No	N/N	90ec	100al	25	Equipo +10. Excelente bonificación a Escondarse (+80)
Guardianes/600	nandor/silvanos	4	75	SA/1	25	No	N/N	75ec	85al	20	Equipo +5. Buena bonificación a escondarse (+20 - +60)
Jefes de la Guarnición/3	sindar	15	160	CO/20+	90	Sí+	S/S	160ea	150al	20	Capitanes de la Guarnición de Caras Galadhon. Equipo +25
Guarnición/30	sindar	5	80	CM/17+	80	Sí+	S/S	100ea	90al	20	Guarnición de Caras Galadhon. Equipo +15
Lórien: 1781 S.E.-1980 T.E.: Reinos de Amdír y Amroth											
Señor de los Claros/1(Fanar)	nando	20	180	SA/1	100	Sí	N/N	190ea	200al	30	Ropas de protección mágica. Equipo +30
Capitanes de la guardia/120	nandor/silvanos	10	120	SA/1	30	No	N/N	100ec	120al	25	Equipo +20. Excelente bonificación a Escondarse (-100)
Guardianes/1200	nandor/silvanos	4	75	SA/1	25	No	N/N	75ec	85al	20	Equipo +5. Buena bonificación a Escondarse (+20 - +60)
Jefes de la Guarnición/3	sindar	17	160	CO/20+	90		Sí+ S/S	160ea	150al	20	Capitanes de la Guarnición de Caras Galadhon. Equipo +25
Guarnición/90	sindar	5	80	CM/17+	80	Sí+	S/S	1—ea	90al	20	Guarnición de Cara Galadhon. Equipo +15
Lórien: 1981 T.E.-1 C.E.: Reino informal de Galadriel y Celeborn											
Señor de los Claros/1(Fanar)	nando	24	180	SA/1	100	Sí	N/N	195ea	201al	30	Ropas de protección mágica; Equipo +30
Capitanes de la guardia/333	nandor/silvanos	12	130	SA/1	30	No	N/n	110ec	130al	25	Equipo +20; excelente bonificación a Escondarse (+100)
Guardias/3333	nandor/silvanos	6	80	SA/1	25	No	N/N	85ec	100al	20	Equipo +5. Buena bonificación a Escondarse (+20 - +60)
Jefes de la Guarnición/3	sindar	21	185	CO/20+	110	Sí+	S/S	210ea+	190al	20	Jefes de las defensas de Caras Galadhon. Equipo +30
Guarnición de élite/60	sindar	15	160	CO/20+	90	Sí+	S/S	160ea+	150al	20	Capitanes de la guardia deCaras Galadhon. Equipo +25
Guarnición/360	sindar	5	80	CM/17+	80	Sí+	S/S	100ea	90al	20	Guarnición de Caras Galadhon. Equipo +15

CODIGOS:

+ junto a una armadura, escudo o arma indica que es de *mithril* (o una aleación). Así por ejemplo, una CA que aparece como CM/17+ es en realidad tan sólo una camisola de malla (CA13) y se considera a efectos de carga como CA5 (C), aunque protege como un petó, con un +20 adicional a la BD (que ya se incluye en la tabla). CA CO/20+ es en realidad una coraza completa, pero a efectos de carga es CA11 y tiene un +30 adicional para la BD de quien la lleva

Códigos: Las estadísticas describen cada tipo de combatiente. Algunos de los códigos se explican por sí mismos. **Raza, Nivel, PV (puntos de vida) ES (Escudo) Br/Gr (Brazales y grebas) y Maniobras de Movimiento (MM).** Ver la tabla general de PNJs para los códigos de las armas

Nota: Los uruk-hai pueden operar libremente a la luz del día. Los orcos menores luchan con una penalización de -100 a plena luz del día, y -25 en luces mágicas o encantadas. La luz artificial normal no les molestará. Los mortales operan con -25 en una noche oscura. Los elfos no sufren penalizaciones por las condiciones de iluminación.

11.2 TABLA GENERAL DE PNJS

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Es	Br/Gr	BO c.c	BO proyec.	MM	Notas
OST-IN-EDHIL (S.E.)										
Annatar (Sauron)	240	500	CO/20	150	No	N/N	200ea	180al	30	Maia, mago/hechicero
Resiste los críticos como una "Criatura Grande", no puede ser muerto de verdad. Ver 5.12 para características y objetos.										
Celebrimbor	50/65	180	CO/20	100	Si30	S/S	210ea	160acp	15	Noldo, mago/alquimista
Fendomë	35	170	CM/17	90	Si20	N/N	150ea	150ja	15	Noldo, mago/alquimista (Maestro platero)
AGI100, CON98, ADI87, MEM79, RAZ81, FUE94, RAP99, PRE98, EMP96, 182. Nadar40, Trampas50, Cerraduras90, Acechar/Escondese80, Percepción 80, Runas70, Bas/var.(RM)U. obj.(SA)80, Sort.Dir.40, Actuar80, Música70, Herrería90.										
350 PP. Armadura de cota de malla de mithril, x5PP (pendiente de ópalo negro), espada de ithilnaur +30, Botas de correr por el agua y la niebla, diadema de mithril que protege como yel mo, jabalina +30 que va y vuelve (90 m.) sin penalizaciones a la distancia, equipo completo de herramientas de forja +25.										
Aegnor	30	175	CM/20	90	Si20	S/S	200ea	169al	15	Noldo, mago/alquimista. Señor de los Herreros.
AGI99, CON100, ADI67, MEM87, RAZ84, FUE101, RAP98, PRE99, EMP97, 172. Tregar60, Nadar60, Montar40, Trampas30, Cerraduras50, Per90, Runa60, Bas/var.(RM)U. obj.(SA)80, Sort. Dir.50, Oratoria60, Seducción80, Herrería110. Todos los sortilegios de base alquimista hasta nivel 30; también las listas de Mentalismo de <i>Manipulación de sólidos, líquidos y gases</i> hasta nivel 20. 180+3 PP. Cota de malla de mithril, espada ancha de galvorn +40, arco largo +30, x3, +3 PP multiplicadores y sumandos (brazaletes de laen, pueden usarse ambos, ambos deben llevarse puestos), herramientas de forja, trabajan a doble velocidad; collar, armadura continua contra <i>Fuego/hielo</i> ; anillo de oro con diamante azul, <i>Invisibilidad verdadera</i> 3 veces al día										
Finculin	20	160	CM/17	60	No	N/N	170ec	190acp	20	Noldo, mago/alquimista (joyero)
AGI99, CON98, ADI60, MEM75, RAZ81, FUE99, RAP100, PRE100, EMP89, 188. Cerraduras70, Acechar/escondese60, Per80, Runas90, Bas/var.(RM)U. obj.(SA)80, Sort.dir.40, Acrobacia60, Actuar50, Música50, Seducción90, Herrería70. Cota de malla de mithril; espada corta de ithilnaur +30, arco compuesto +25, anillo de mithril y topacio, PPx5; herramientas de forja +20.										
Orrerë	17	150	SA/1	100	No	N/N	150da	180da	25	Noldo mago/alquimista (joyero)
AGI98, CON89, ADI67, MEM87, RAZ90, FUE85, RAP100, PRE97, EMP99, 176. Tregar60, Nadar70, Montar50, Cerraduras70, Acechar/Escondese80, Per90, Runas75, Bas/var.(RM)U. obj.(SA)60, Sort. Dir.60, Acrobacia60, Actuar70, Música62, Navegar52, Herrería65. Rastrear45. Túnica gris que no estorba el movimiento, +60 a la BD, y a esconderse. Pendiente de zafiro negro, PPx5; anillo de mithril y ópalo negro, <i>Fusionarse verdadero</i> 3 veces al día; daga de ithilnaur +30, vuelve sopla a 30 m., no hay penalización por distancia, <i>Exterminadora</i> de orcos.										
Fanari	15	110	SA/1	30	No	N/N	90da	80al	20	Noldo maga/alquimista (herborista)
AGI96, CON86, ADI78, MEM88, RAZ80, FUE75, RAP97, PRE95, EMP96, 189. Nadar62, Montar57, Per50, Bas/var.(RM)U. obj.(SA)70, Acrobacia72, Actuar50, Música65, Oratoria45, Cordelería54, Navegar45, Seducción60, Rastrear70. También tiene las listas de Animista básicas <i>Dominio de las Hierbas</i> hasta décimo nivel. Botas de correr por las piedras, ramas, agua; capa, +60 a Escondese, permite a quien la lleva pasar libremente incluso a través de espesos matorrales; muñequera de cuero, PPx4; daga +25, brilla cerca de los orcos y trolls; arco largo +20; cáliz de oro de preparación instantánea de hierbas.										
Carnil	20	160	CM3/17	75	Si10	N/N	150ec	120acp	20	Noldo, animista (vinatero y cervecero)
AGI94, CON96, ADI50, MEM70, RAZ86, FUE95, RAP99, PRE96, EMP45, 186. Tregar62, Nadar80, Montar70, Acechar/escondese60, Per88, Música60, Oratoria74, Cordelería40, Navegar60, Rastrear54. Todas las listas básicas de animista hasta nivel 20 más <i>Dominio de las sendas</i> de montaraz hasta nivel 10. Cota de malla de mithril, espada ancha +20, brilla a 300 m. de los orcos y trolls (y es <i>Exterminadora de orcos y trolls</i>); arco compuesto +15; amuleto PPx4.										
Brethil	16	125	SA/1	35	No	N/N	80da	90al	15	Noldo, animista (herbolista).
AGI90, CON89, ADI67, MEM84, RAZ95, FUE76, RAP96, PRE98, EMP55, 195. Tregar45, Nadar50, Montar62, Per82, Cordelería45, Navegar50. Colgante de mithril y esmeralda, PP+4; Botas de Paso Silencioso; urna de crecimiento, la semilla colocada en la urna llena de tierra crecerá en 3 días; daga +20.										

LORIEN (1375-1781 S.E.)

Galadriel 60(90) 185 CO/20 150 Sí* N/N 170ea 190al 25 Noldo, bardo/mística/vidente
Ver 6.4 para características y objetos.

Celeborn 40 155 CO/20 80 Sí S/S 190ea 200al 15 Teleri (sindar) guerrero/luchador
Ver 6.5 para características y objetos.

Arvairë 15 120 SA/1 35 No N/N 80da 120al 20 sinda, explorador/ladrón. Señora del Claro de los tejedores.
AGI96, CON81, ADI65, MEM89, RAZ76, FUE79, RAP100, PRE90, EMP67, I85. Tregar40, Cerraduras70, Per50, Cordelería52. Tejer100, Trabajar cuero64, Pastoreo70. Rueda que no se enreda, teje a 3 veces la velocidad normal, permite encantar las ropas.

Carihir 18 150 SA/1 60 Sí N/N 120ec 150bap 25 Sinda, guerrero/delincuente. Señor del Claro de los barqueros.
AGI99, CON98, ADI60, MEM45, RAZ79, FUE98, RAP100, PRE98, EMP72, I87. Zambullirse40, Navegación60, Remar50, Nadar72, Per45, Acrobacia30, Música20, Oratoria30, Cordelería57, Navegar80, Seducir40, Det. clima72, tallar madera60. Sextante +20 a la navegación; espada corta +20; Botas de correr por el agua.

Fanar 20 180 SA/1 100 No N/N 190ea 200al 30 Nando, guerrero/luchador. Señor del Claro de los Guardianes.
AGI100, CON99, ADI77, MEM70, RAZ56, FUE101, RAP100, PRE98, EMP60, I78. Tregar50, Nadar30, Per50, Emboscar12, Acrobacia40, Música35, Oratoria45, Cordelería50, Rastrear40. Espada ancha +30, *Exterminadora* de orcos; arco largo +30, puede dispararse cada asalto sin penalización. Botas de correr por las ramas; camisa encantada, suma 60 a la BD.

Ivren 9 96 SA/1 25 No N/N 60da 80ac 15 Taurdel (silvano) animista. Señora del Claro de los Panaderos.
AGI87, CON80, ADI86, MEM91, RAZ68, FUE81, RAP94, PRE96, EMP78, I99. Tregar40, Nadar20, Música40, Cordelería30, Cocinar80, Forrajear72. Todos los sortilegios básicos de animista hasta nivel 10. Daga +15; arco corto +10; colgante +4 PP.

Turlindë 16 112 SA/1 60 Sí* N/N 90ea 110da25 Nando, bardo. Señor del Claro de los trovadores.
AGI100, CON94, ADI81, MEM93, RAZ85, FUE96, RAP100, PRE101, EMP89, I52. Tregar45, Nadar30, Acechar/Escondese35, Per60, Runas40, Bas/var.(RM)U. obj.(SA)25, Acrobacia40, Actuar40, Música82, Oratoria70, Seducir80, Cantar90. Todas las listas básicas de bardo hasta nivel 20. Anillo PPx4; Arpa mágica siempre afinada, suma +33 a las tiradas de música y a toda las canciones de Control. Daga +20, vuelve sola hasta una distancia de 60 m. sin penalización por alcances; espada ancha +25.

Aldan 18 125 SA/1 30 No N/N 100ec 120al 20 Sinda, guerrero/luchador. Señor del Claro de los Artesanos.
AGI100, CON89, ADI78, MEM56, RAZ70, FUE99, RAP98, PRE95, EMP76, I45. Tregar60, Cerraduras45, Per50, Cordelería40, Hacer flechas35, Trabajo cuero60, tallar madera100. Cuchillo largo +20 (se usa tabla de espadas cortas); arco largo +15; herramientas para tallar madera +20.

Taurnil 20 115 SA/1 40 No N/N 110ma 130al 30 Sinda, animista/montaraz. Señor del Claro de los Guardabosques.
AGI100, CON92, ADI68, MEM70, RAZ80, FUE93, RAP99, PRE98, EMP85, I78. Tregar82, Nadar35, Acechar/escondese64, Per35, Emboscar8, Acrobacia20, Cordelería35, Rastrear80. Todos los sortilegios básicos de animista hasta nivel 20. Botas de correr por las ramas; brazalete de cuero +5 PP, maza +20, arco largo +15.

LORIEN (1780 S.E.-1980 T.E.)

Amdir 35 160 CM/17 80 Sí S/S 180e2 140al 20 Sinda, guerrero/luchador. Rey de Lórien 1780-3441 S.E.
AGI99, CON100, ADI90, MEM86, RAZ88, FUE100, RAP100, PRE101, EMP94, I89. Tregar76, Nadar80, Acechar/Escondese60, Per50, Emboscar6, Acrobacia60, Actuar30, Música560, Oratoria78, Cordelería40, Navegar52, Rastrear60. *Cirdae* (S. "Cuchilla que hiende las Sombras"), espadón (espada 2 manos) de laen amarillo +30, si quien la esgrime lo ordena surgen llamas que infligen un crítico de calor de la misma severidad que cualquier otro crítico que haya causado; cota de malla de mithril; arco largo +20, alcance doble; brazaes que protegen completamente pero no hay penalización al movimiento ni a lanzar proyectiles, también 50% de probabilidad de que anulen cualquier crítico en las muñecas, manos o antebrazos.

Amroth	32	155	CM/17	100	Sí20	S/S	190ea/e2	130al	20	Sinda, guerrero/luchador. Rey de Lórien, 3441 S.E. - 1981 T.E.
AGI100, CON98, ADI65, MEM77, RAZ89, FUE101, RAP100, PRE100, EMP99, I50. Nadar50, Per65, Sor. dir.50, Emboscar3, Acrobacia40, Música40, Oratoria62, Cordelería35, Navegar50, Seducir70, Rastrear30. <i>Luingurth</i> (S. "Muerte Azul"), espada de laen azul +30, se transforma de espada a dos manos a espada ancha con un pensamiento. Llamas de fuego azul helado según deseo infligen un crítico de frío de la misma gravedad que cualquier otro crítico infligido, 3 veces al día puede lanzar un rayo de llamas azules de alcance 90 m. (ataca como una Bola de fuego, con críticos de frío); arco largo +30, puede disparar dos veces por asalto sin penalización; armadura de mithril; escudo +20, flota enfrente del usuario permitiéndole usar un arma de dos manos y tener la ventaja del escudo.										
Nimrodell	25	110	SA/I	30	No	N/N	80da	140al	30	Taurdel (silvana) bardo/mística; prometida de Amroth.
AGI97, CON89, ADI67, MEM81, RAZ80, FUE93, RAP100, PRE101, EMP73, I30. Trepar60, Nadar45, Per30, Runas40, Bas/var.(RM)U. obj.(SA)35, Sort, dir.50, Actuar35, Música90, Seducir80, Cantar100. Todos los sortilegios básicos de Místico hasta nivel 25. Arco largo +20; colgante PPx5. LORIEN (1981 T.E.- 1 C.E.)										
Haldir	10	124	SA/I	40	No	N/N		120ec	170al	25 Taurdel (silvano) guerrero. Guardián de Lórien
AGI99, CON 98, ADI65, MEM70, RAZ81, FUE96, RAP101, PRE100, EMP85, I69. Trepar65, Nadar52, Acechar/Eskonderse54, Per80, Emboscar11, Acrobacia45, Música64, Cordelería50, Seducir40, Rastrear80. Cuchillo largo +20 (usar tabla espada corta); arco largo +15.										
Rúmil	7	96	SA/I	30	No	N/N	90ec	110al	25	Taurdel (silvano) guerrero. Guardián, hermano de Haldir.
AGI2100, CON88, ADI80, MEM91, RAZ78, FUE96, RAP100, PRE98, EMP59, I89. Trepar56, Nadar40, Acechar/Eskonderse40, Per40, Emboscar7, Acrobacia20, Música35, Cordelería50, Matemáticas52. Cuchillo largo +20 (usar tabla de Espada ancha). Arco largo +15.										
Orophin	6	85	SA/I	20	No	N/N	85ec	120al	30	Taurdel (silvano) guerrero Guardián, hermano de Haldir.
AGI100, CON 96, ADI45, MEM69, RAZ37, FUE87, RAP95, PRE101, EMP95, I89. Trepar62, Nadar20, Acechar/Eskonderse25, Per30, Música20, Cordelería30, Seducción40, Subyugar35, Rastrear40. Cuchillo largo +20 (usar tabla de Espada ancha). Arco largo +15.										

CLAVE
 * El escudo es un sortilegio, no es físico

CODIGOS: Las estadísticas describen a cada PNJ; en el texto principal se encuentra una descripción más detallada de los PNJs más importantes. Algunos de los códigos se explican por sí mismos, nivel, pv (puntos de vida), Es (escudo) MM (maniobras de movimiento) Los códigos más complejos se detallan a continuación.

CA (Clase de armadura) El código de dos o una letras es de SA (SA= Sin Armadura, C= Cuero, CE= Cuero endurecido, CM= cota de malla, CO= Coraza) el número es el equivalente al tipo de armadura en Rolemaster.

BD (Bonificación defensiva) La bonificación defensiva incluye las características y el escudo. Las referencias a escudos incluyen las bonificaciones por calidad (por ejemplo, Sí5, indica Sí, un escudo +5)

BR/GR (Brazales y grebas) Siempre se dan en este orden separadas por una barra (/). S quiere decir Sí, N, No.

BO (Bonificaciones ofensivas) Después de la BO figura abreviado el tipo de arma: ec: espada corta, ea: espada ancha, ci: cimitarra, e2: espadón o espada a 2 manos, ma: maza, ha: hacha, mg: martillo de guerra, hc: hacha de combate, az: azadón, ga: garrote, bs: bastón, da: daga, la: lanza, lc: lanza de caballería, ja: jabalina, aa: arma de asta, ho: honda, acp: arco compuesto, ac: arco corto, al: arco largo, bal: ballesta ligera, bap: ballesta pesada, bo: boleadoras, lt: látigo, ab: alabarda.

Características: AGI: agilidad, CON: constitución, ADI: Autodisciplina, MEM: memoria, RAZ: razonamiento, FUE: fuerza, RAP: rapidez, PRE: presencia, EMP: empatía, I: Intuición. Para SA hacer el promedio de RAZ y MEM para la inteligencia.

Habilidades: La mayoría de las habilidades se explican por sí mismas.

Equipo normal de Lórien: todos tienen capas grises resplandecientes que suman 80 a los intentos de esconderse cuando se está inmóvil y 20 cuando se mueven, y botas que suman 30 a los intentos de moverse sigilosamente (si se indican otras botas, éstas tienen las habilidades de ambas categorías). La bonificación por esconderse no se ha incorporado en las bonificaciones anteriores debido a su naturaleza variable.

11.3 TABLA GENERAL DE HIERBAS

Nombre	Clave	Forma/prep	Precio	Efecto
Hierbas curativas				
Arfandas	c-F-6N	tallo/aplicación	2mp	AA1. Dobla la velocidad de recuperación en todas las fracturas.
Aruminas	m-S-2NW	hoja/aplicación	6mb	AA8. Dobla la velocidad de recuperación en las torceduras, daños en ligamentos y cartílagos.
Bursthelas	t-S-8U	troncho/infusión	110mo	AA22. Sana roturas.
Carnerem	t-S-5M	hoja/aplicación	40mo	AA8. Detiene los efectos de cualquier veneno durante 24 horas. No lo neutraliza sólo lo retarda.
Harfy	s-S-6E	resina/aplicación	175mo	AA9. Detiene inmediatamente cualquier hemorragia.
Laurelin	m-O-9NW	hoja/ingestión	999mo	AA21. Resucita a los elfos, si se les da dentro de los 28 días siguientes de su muerte.
Mirennia	c-M-3U	baya/ingestión	10mo	AA1. Recupera 10 pv. Efecto instantáneo.
Oiolossé	f-F-8N	especia/ingestión	600mo	AA22. Resucita a los elfos si se les da en los siete días siguientes a la muerte.
Reglen	t-M-3W	musgo/infusión	75mo	AA7. Recupera 50 pv.
Suranie	t-F-3SW	baya/ingestión	2mo	AA3. Alivia el aturdimiento (1 asalto)
Tarnas	h-J-6M	nódulo/infusión	220mo.	AA60. Repara un órgano dañado, causa nauseas durante 1-10 horas (-50 a la actividad).
Yavethalion	m-O-5NW	fruto/ingestión	45mo	AA4. Recupera entre 5 y 50 pv.
Tóxicas				
Ecsásse	m-H-6N	especia/infusión	20mo.	AA25. Estimulante y halucinógeno. El usuario es inmune a todos los ataques mentales y enfermedades mientras haga efecto, pero también es básicamente inútil creyendo que todos los que ve son "queridos amigos" (a menos que se le ataque directamente). En general el usuario está a -30 durante 5-10 horas, después estará a -70 y con fuertes dolores durante 5-10 horas.
Feduilas	m-D-5NW	flor/fumar secada	11mp	AA15. Relajante. El usuario resiste contra los ataques de Mentalismo y Esencia con +20 durante 1-5 horas, pero la AGI y la RAP quedan a -10.
Gort	h-J-5N	hojas/ polvo inhalado	10mo	AA20. Eufórico estimulante y halucinógeno. +10 a la PRE y CON del usuario durante 2 horas, pero después el usuario estará a -50 durante 1-10 horas.
Kirtir	c-C-3NW	capullo/inhalar seco y pulverizado	5mo	AA5. Estimulante. La RAP del usuario aumenta en 10 durante una hora, pero la AGI queda a -5. Tras una hora, la CON estará a -30 durante 1-10 horas y el usuario estará agotado. Los efectos secundarios negativos pueden aliviarse tomando una dosis cada hora hasta un máximo de 24 horas (Nótense los peligros de adicción psicológica).

Lembas	(Lórien)	pan/ingestión	---	Pan de viaje élficos, que sólo se hace en el reino de Lórien. Proporciona la nutrición de 1 día, +10 a la CON durante dicho día y se recuperan 1-10 pv.
Lu-jy-mireнна	f-A-7N	baya/ingestión	100mo	AA50. Potente halucinógeno. El usuario puede manipular visiones hasta cierto punto. Las visiones suelen ser beneficiosas e instructivas, aunque el uso frecuente es peligroso.
Nelisse	s-V-5NW	hoja/infusión	9mp	AA15. Euforia durante una hora (-50). Proporciona el alimento para un día.
Chrumë	t-U-4W	hongo/ingestión	15mp	AA10. Estimulante eufórico. El usuario estará a -20 en AGI y RAP durante 5-10 horas, pero +20 en CON y PRE. El usuario se distrae fácilmente con objetos corrientes y queda básicamente inutilizado durante el periodo de efecto.
Tartiella m-F-3W	hoja/fumar secada		4mp	AA10. Eufórico y relajante. Todas las características del usuario a -10 durante 1-10 horas, pero el usuario está muy feliz.

CLAVES:

La clave tiene una letra minúscula que indica el clima en el que se encuentra la hierba normalmente, en mayúscula la localización en la que suele encontrarse la hierba, y finalmente un número que indica la dificultad de encontrar una dosis de dicha hierba.

Códigos climáticos: a= árido, c= fríos, e= fríos eternos, f= frío intenso (helado), h= caliente y húmedo, m= clima templado, s= semi-árido, t= clima fresco.

Códigos de localización: A= alpino, B= cañadas/uadis, C= bosque de coníferas (hoja perenne), D= bosque mixto de hoja caduca, F= costas y riberas de agua dulce, G= glaciares y campos nevados, H= brezal/maleza, J= jungla/bosque pluvial, M= montaña, O= costas oceánicas, de agua salada, S= hierba corta, T= hierba alta, U= bajo tierra (cavernas, etc.) V= volcánico, W= tierras baldías, Z= desierto.

Dificultad de encontrar: 1= rutina (+30) 2= fácil (+20) 3= escasa dificultad (+10) 4= dificultad media (+0) 5= difícil (-10) 6= muy difícil (-20) 7= extremadamente difícil (-30) 8= Locura completa (-50) 9= absurdo (-70)

Rosa de los vientos: El último código de la secuencia se refiere a la parte principal del continente de donde procede la hierba, o donde es más común. U equivale a universal, M indica mitad del continente, N, norte, E, este, W, oeste, S, sur.

Forma y preparación: Infusión, tras hervir el agua, tarda 20 asaltos en estar lista, después puede beberse. Ingestión: puede ser tragada, comida, masticada, o bebida, lo que resulte apropiado. Inhalar: en forma de polvo o de humo se inhala por la nariz para que pase inmediatamente a la sangre. Pasta: se convierte el veneno en una pasta que puede ser aplicada a armas de filo o puntiagudas; permanecerá efectivo durante una semana o hasta que se golpee a un enemigo, si se consigue un crítico, el contrincante debe realizar una tirada de resistencia y pasarla o sufrirá los efectos del envenenamiento; si el resultado del ataque es sólo en puntos de vida, el veneno se habrá perdido. Líquido: igual que pasta pero sólo conserva su efectividad durante 1 hora. Polvo: no puede aplicarse en armas, debe colocarse en la comida o en la bebida.

Precio: el precio normal si está disponible.

Efecto: Una dosis como máximo puede hacer efecto en un personaje dado por cada asalto. El efecto se basa en una dosis que pese 15 gramos (pero puede variar)

Adicción: El director de juego puede determinar que ciertas hierbas sean adictivas. En ese caso, el uso de la hierba se hará menos efectivo, pero hará falta consumir la hierba para funcionar a pleno rendimiento

11.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro	Eregion					Lórien	
	750-1697 S.E.	1698 S.E.	1600 T.E.	1600 T.E.-1 C.E.		Dentro	Tierras Salvajes de alrededor
	Civilizado	Agreste	Civilizado	Agreste (sólo Agreste)			
Probabilidad (%)	25%	10%	15%	10%	10%	50%	15%
Distancia (Km)	15	12	15	12	12	4,5	15
Tiempo (horas)	4	4	4	4	4	1	4
Animales/criaturas							
Lobos(2-10)	-	01-05	-	01-10	01-08	-	01-05
Lobos blancos(2-20)	-	-	-	11-12	09-13	-	06-07
Huargos(2-20)	-	06-07	-	13-14	14-16	-	08-10
Oso pardo	-	08-09	-	15-16	17-18	-	11-13
Oso negro	-	10	-	17	19-20	-	14
Serpiente venenosa	01	11-12	01	18-19	21-22	-	15-17
Ciervos/alces(1-20)	-	13-15	-	20-22	23-24	-	18-22
Troll de piedra(1-5)	-	16	-	23	25-27	-	23-25
Troll de las colinas(1-5)	-	17	-	24	28-30	-	26-30
Orcos/medio orcos							
Explorador	-	-	-	25-30	31-35	-	31-33
Pequeña patrulla(2-6)	-	-	-	31-40	36-38	-	34-36
Patrulla numerosa(6-10)	-	-	-	41-45	39-41	-	37-38
Gentes							
Hombres							
Lugareños	02	18	02-35	46-55	43-50	-	39-45

Extranjeros	03-04	19-20	36-50	56-63	51-55	-	46-60
Bandidos	-	21	51-55	64-73	56-60	-	61-66
Mercaderes	05-08	22-25	56-70	74-80	61-65	-	67-70
Elfos							
Silvanos	09-40	26-65	71-85	81-90	66-70	01-70	71-85
Sindar	41-55	66-75	86-92	91-93	71-78	71-89	86-88
Noldor	56-82	76-85	93-94	94	79-80	90-94	89-90
Enanos	83-96	86-96	95-97	95-96	81-96	-	91-93
Ents	-	97	-	97	97	-	94-95
Ucornos	-	98	-	98	98	-	96-97
Otros ser(es)*	97-00	99-00	98-00	99-00	99-00	95-00	98-00

Notas: Esta tabla está pensada como ayuda para el director de juego. Puede ser usada para determinar la localización y naturaleza de los encuentros que no estén prefijados en un lugar determinado por este módulo o por el DJ. Si se obtiene un encuentro que no parece apropiado, se vuelve a tirar hasta obtener un resultado adecuado.

Un encuentro no tiene por qué significar un combate o una actividad similar; un grupo puede evitar o disminuir algunos de los peligros que arriba aparecen con buenas tiradas de maniobra o acciones adecuadas. La tabla sólo proporciona al DJ una guía para encuentros con criaturas poco corrientes o potencialmente hostiles.

Cómo usar esta tabla: En la parte superior de la tabla se dan diferentes fechas y lugares, escoger la zona y el periodo de tiempo apropiados. Se define **civilizado** como cualquier ciudad, pueblo o carreteras hechas por el hombre que estén habitadas o en un radio de 7,5 Km. de un lugar habitado. **Agreste** es una zona que está esencialmente no colonizada o poblada y que lo ha estado durante un número de años. Por ejemplo, Eregion en 1350 S.E. casi no tendría zonas que pudieran ser consideradas "agrestes", pero después de 1698 todo el reino es tierra salvaje.

El periodo de tiempo que cubre la tirada de dados eso bien el **tiempo** dado en la tabla o el tiempo en que se tarda en recorrer la **distancia** que se da en la tabla, lo que sea menor. Si una tirada de encuentro es igual o menor que la **Probabilidad de encuentro** que se da en la tabla, se hace una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza del encuentro.

* **Otros seres** suelen ser solitarios, a menudo poderosos y frecuentemente, aunque no siempre, malignos. Podrían ser Brujos, Nobles, monstruos, etc. EL DJ puede volver a tirar los dados o, idealmente, crear un encuentro con un grupo o individuo notable, como podría ser alguien de la tabla general de PNJs. En Ost-in-Edhil, por ejemplo, uno podría encontrarse con cualquiera de las personalidades de la ciudad, Galadriel (antes de 1350 S.E.) etc.

11.5 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Nivel nº encont. Tama.			Veloc.	PV	CA	BD	Ataque (Primario/secundario /terciario)	Notas
Oso (negro)	4	1-5	M	R/R	150	C/4	30	60GPr/70GGa/30MMo	Normalmente no atacará si no se le provoca
Oso (pardo)	5	1-2	G	MdR/MdR	170	C/8	10	70GPr/60GGa/20MMo	Puede cargar (60GGo). Malo cuando se le provoca.
Ciervo/alce	4	1-4	G	R/R	140	C/4	20	55GCu/50GGo/-	Se encuentra en bosques y tierras altas.
Ent	35	1	E	L/R	400	CO/20	30	80EPr/50EAp/160 los dos.	Usa críticos de criatura super grande
Ucornos	25	1-20	E	ML/ML	400	CO/20	0	60EPr/30EAp/120 los dos	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas
Hurón plateado	2	1-2	P	MdR/MdR	30	C/3	50	40PMo/40DGa/-	Juguetón
Serpiente (venenosa)	8	1-2	G	R/MR	100	SA/4	60	70MMo/30MAp/especial	Veneno actúa con crítico de mordisco.
Troll (del bosque)	6	1-6	M	N/MR	100	CE/11	10	70GGa/60GGo/-	Se encuentra en los Bosques (¡no me digas!)
Troll (de las colinas)	10	1-3	G	L/N	150	CE/11	20	95GGo/85GGa/-	Usar tabla de Críticos para Grandes Criaturas Se encuentra en las colinas.
Troll (de piedra)	7	1-5	G	L/N	120	CE/11	15	80GGo/65GGa/-	Usar la tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Huargo	6	1-10	M	MR/MR	150	SA/4	50	75GMo/60GGa/-	Ataca en manadas
Lobo blanco	8	1-20	M	MR/MR	170	SA/4	70	90GMo/80GGa/-	Astuto y feroz
Lobo	3	2-40	M	R/R	110	SA/3	30	65GMo/-/-	NO atacará a grupos a menos que se le provoque

Claves: Las características que aquí se dan describen una criatura típica de la clase mencionada. La mayoría de las claves se explican por sí mismas. Las más complejas vienen a continuación:

Velocidad: La velocidad de una criatura viene dada en términos de "Velocidad de Movimiento/rapidez del ataque": AR: Arrastrarse, ML: Muy lento, L: Lento, N: Normal, MdR: Moderadamente rápido, R: Rápido, MR: Muy rápido, RS: Rapidísimo. (Ver tabla ST-2, pág. 193 SA.). **CA: Clase de Armadura:** el código de dos letras nos da el tipo de armadura en SA (SA: sin armadura, C: cuero, CE: cuero endurecido, CM: cota de malla, CO: coraza); el número es el equivalente del tipo de armadura en *Rolemaster*.

Ataque: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D= diminuto, P= pequeño, M= mediano, G= grande, E= enorme. Las últimas dos letras indican el tipo de ataque, Di. diminuto, Pi= pico/pinzas, Ps= pisotón, Mo= mordisco, Ga= garra/zarpa, Cu o Ag= Cuerno/colmillo/aguijón, Apr= Apresar/agarrar/fagocitar/tragar, Em o Go= embestida/topetazo/golpe/porrazo, Ca o Ap= Caída/aplastar, Pu= puño/patada, Lu= Lucha libre/blocar, Ar= arma.

Primario/secundario/terciario: Cada criatura inicia el combate generalmente usando su ataque "primario". Según la situación o éxito del ataque primario, puede usar después su ataque "secundario" o "terciario" (todos en el mismo asalto si los ataques previos tienen mucho éxito).

11.6 LAS ANGERTHAS

1  p	11  dh	21  gh	31  l	41  hy★	51  o
2  b	12  n-r	22  n-n	32  lh	42  u	52  ö
3  f	13  ch	23  kw	33  ng-nd	43  ū	53  n★
4  v	14  j	24  gw	34  s-h	44  w	54  h-s
5  hw	15  sh	25  khw	35  s-	45  ü	55  ★
6  m	16  zh	26  ghw,w	36  z-n	46  e	56  ★
7  (mh)mb	17  nj-z	27  ngw	37  ng★	47  ē	57  ps★
8  t	18  k	28  nw	38  nd-nj	48  ā	58  ts★
9  d	19  g	29  r-j	39  i(y)	49  a	 +h
10  th	20  kh	30  rh-zh	40  y★	50  o	 &

Nota: El material sobre las *Angerthas* está extraído de *El Señor de los Anillos, Apéndices*, págs. 150-151. Las letras se basan en las *Cirth* rúnicas originales y asistemáticas (singular: *Certh*) inventadas por los sindar. Al ser angulares son idóneas para el grabado en piedra. Las *cirth* numeradas 39, 42, 46 y 50 representan vocales. Las de las series 13-17 y 23-28 aparecieron cuando los noldor de Eregion crearon este alfabeto, mientras que las numeradas 37, 40, 41, 53, 55 y 56 son adiciones hechas por los enanos de Moria. Los enanos de Erebor añadieron las 57 y 58. Las *Cirth* enanas tardías, las *Angerthas de Moria* incluyen las nuevas formas y utilizan los cambios de sonido que aquí se representan después de los guiones.



NOTAS SOBRE CONVERSIONES

Diversos sistemas de JRF tienen sus propias "características" ajustadas a mecanismos de juego específicos. La sección 1.3 proporciona notas generales para la conversión de características, pero a menudo es útil contar con guías más concretas. Esta sección proporciona notas sobre la conversión de las estadísticas de SA y RM. Dado que hay tantos sistemas de juegos, hemos decidido restringir nuestras notas a dos sistemas de juego: **AD&D** (un sistema basado en niveles) y **Runequest** (un sistema basado en habilidades). Ya que *Rolemaster* es un sistema de niveles y habilidades, un DJ debería poder usar técnicas similares a las que se dan en esta sección para convertir las cifras y datos de RM/SA a cualquier otro sistema de juego.

NOTA: **AD&D** es la marca registrada de TSR (Lake Geneva, WI) para su juego de rol de fantasía, y nuestras referencias al mismo no significan que ICE tenga una licencia de TSR con respecto a este o cualquier otro de nuestros productos. **Runequest** es una marca registrada de Chaosium inc.

CONVERSION A LAS ESTADISTICAS DE AD&D

Las estadísticas que se dan en este módulo son de dos categorías: descripciones de personajes (tablas 11.1 y 11.2 principalmente) y descripciones de criaturas (tabla 11.5). Al usar estas características discutiremos como obtener cada una de las características básicas de AD&D. Un DJ debe tener en cuenta que las siguientes "reglas" son consejos y que pueden ser modificadas si no dan resultados adecuados.

Bonificaciones: Las bonificaciones de RM/SA se basan en un sistema 1-100, mientras que las características de AD&D se basan en un sistema 1-20. Para obtener una bonificación de AD&D basta con dividir la bonificación de SA/RM por 5, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, una maza +18 en RM/SA sería una maza +3 en AD&D. Dado que las típicas bonificaciones de objetos en RM/SA tienen a ser más altas que las típicas bonificaciones de AD&D, un DJ puede que quiera dividir por dos las bonificaciones de RM/SA y luego dividir por 5 (y redondear hacia arriba).

Nivel: Para obtener el "nivel" en AD&D, multiplicar el nivel de RM/SA por 2/3 y redondear hacia abajo (guardar la fracción a efectos de Puntos de Experiencia si se cree necesario). Es una regla nada estricta y el DJ debe examinar al personaje/criatura como un todo para determinar si hace falta ajustarlo.

Puntos de vida: Para obtener los pv de AD&D, hay que

dividir los pv de RM/SA por 3 y redondear hacia abajo. Para criaturas muy poderosas puede que haya que dividir por 4 o por 5. También se puede usar el nivel del personaje o criatura en AD&D para determinar sus pv usando las reglas de AD&D.

Clase de armadura: La equivalencia con el tipo de armadura de Rolemaster es la siguiente TA1-4= CA10; TA5-9= CA8, TA10-12= CA6, TA13-17= CA4, TA18-20= CA2. Si se utiliza escudo se incrementa en uno el nivel de CA (de AD&D) obtenido.

La Bonificación Defensiva de RM/SA también puede afectar la CA de AD&D. Si se usa un escudo normalmente (Un sí en la columna "Es") se resta 25 de la BD. Luego se sigue el proceso que ya hemos explicado antes para obtener la "bonificación" equivalente en AD&D. Esta bonificación se suma bien a la CA o bien se usa como cifra a restar de las tiradas de Ataque de los adversarios.

CARACTERISTICAS DE LAS CRIATURAS

Movimiento: Se usan las siguientes velocidades de movimiento para determinar la velocidad en AD&D:

AR= 1-3	L= 6-7"	MdR= 10-12"	MR= 16-20"
ML= 4-5"	N= 8-9"	R= 13-15"	RS= 21" o más

Resistencia a la magia: Se puede usar una modificación a la Tirada de Resistencia en RM/SA como característica "Resistencia a la magia" de AD&D.

Dados de vida: Esta es una característica de AD&D difícil de convertir porque refleja tanto la capacidad de la criatura de recibir daño, como su capacidad de "impactar" a un enemigo. Para tener una aproximación, hay que calcular primero los pv de la criatura usando las guías que ya hemos dado, luego dividir el resultado por 5 (y redondear hacia arriba).

Número de ataques: Una criatura recibe un ataque por cada ataque listado en la Tabla General de Criaturas (es decir, ataques primarios, secundarios y terciarios).

Daño/ataque: Primero hay que usar los siguientes tipos de ataque para determinar el "Daño/ataque" básico de una criatura en AD&D por cada ataque de RM/SA indicado:

Di= 1-2	Em= 1-10	Ga= 1-4	Apr= 1-3	TS= 1-8
Pi= 1-6	Mo= 1-6	Ap= 1-12	Cu= 1-10	Ag= 1-4

Luego se usa el tamaño de RM/SA para aumentar o disminuir el Daño/ataque de la manera siguiente (recuerda que se trata sólo de guías generales):

Diminuto (Di) = fijo, normalmente 1-1, 1-2, o 1-3
 Pequeño (P) = disminuye el daño máximo hasta la mitad como mucho (es decir, 1-8 sería 1-7, 1-6, 1-5 ó 1-4)
 Mediano (M) = ataque normal, casi siempre sin cambios.
 Grande (G) = Se dobla el número de dados o se suma hasta 3 al daño (es decir, que 1-8 se convertiría en 2-9, 3-10, 4-11 ó 2-16)
 Enorme (E) = se dobla o triplica el número de dados o se suma hasta 6 al daño. (es decir que 1-8 sería 2-9 a 7-14 ó 2-16 ó 3-24).

CARACTERISTICAS DE LOS PERSONAJES

Características: Usar la tabla de la sección 1.32 para convertir las características 1-100 de RM/SA a características 3-18 de AD&D, de acuerdo con los siguientes consejos. Si se da más de una característica de RM, hacer el promedio antes de convertirla.

AD&D	SA	Rolemaster
Característica	Característica	Característica
Fuerza	Fuerza	Fuerza
Inteligencia	Inteligencia	Razonamiento y Empatía
Sabiduría	Intuición	Memoria e intuición
Destreza	Agilidad	Rapidez y Agilidad
Constitución	Constitución	Constitución
Carisma	Presencia	Presencia y Autodisciplina

Clase de personaje: A menos que se diga otra cosa en la sección de notas, la profesión de un personaje es guerrero/luchador. Los casos de profesión múltiple que se mencionan abajo indican la posibilidad de un personaje de "dos clases" en AD&D. Debido a las restricciones de las reglas de AD&D para ciertos personajes, el DJ debe examinar con cuidado la conversión de una profesión a una clase de personaje.

SA/RM	AD&D
Profesión	Clase de personaje
Guerrero/luchador	Guerrero o paladín
Guerrero/delincuente	Guerrero o asesino o guerrero multi-clase
Guerrero/monje guerrero	Monje
Explorador/ladrón	Ladrón
Explorador/delincuente	Ladrón o asesino o ladrón multi-clase
Explorador/monje guerrero	Monje
Mago/mago	mago
Mago/ilusionista	Ilusionista
Mago/alquimista	Mago
Mago/hechicero	Mago o Mago/clérigo multi-clase
Mago/astrólogo	Clérigo o Mago/clérigo multi-clase
Animista/animista	druida
Animista/clérigo	Clérigo
Animista/curandero	Clérigo

Montaraz/montaraz

-/Mentalista
 -/Curandero lego
 -/vidente

-/Monje

Bardo/bardo

Explorador o druida o clérigo multi-clase
 Mago con habilidad psiónica
 Clérigo con habilidad psiónica
 Mago o clérigo con habilidad psiónica
 Ladrón o guerrero con habilidad psiónica o Mago multi-clase
 Bardo (quizá con capacidades limitadas de Guerrero/ladrón) o ladrón o guerrero con habilidad psiónica o mago multi-clase.

Sortilegios: A la hora de escoger sortilegios para un personaje convertido a AD&D, hay que recordar los siguientes consejos sobre sortilegios de RM/SA (Se dan las profesiones de RM y luego las de SA entre paréntesis).

Mago (mago) los sortilegios tratan principalmente de la manipulación de los elementos: tierra, agua, calor, frío y luz.
Ilusionista: sortilegios de ilusión y engaño que tratan principalmente de elementos que afectan a los sentidos humanos: la vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto, los impulsos mentales y la combinación de todos estos sentidos.

Alquimista: los sortilegios tratan principalmente de la manipulación de la materia para crear objetos y de embeber sortilegios en los objetos.

Clérigo (animista): sortilegios relacionados directamente con la vida: comunión con las deidades, invocación de criaturas vivas, protección contra los sirvientes de deidades enemigas, etc.

Animista (animista): los sortilegios tratan de cosas "naturales": plantas, animales, la naturaleza en general, y el clima.

Curandero (animista) los sortilegios tratan de la autocuración y la capacidad de recibir las heridas de otros.

Mentalista: sortilegios que tratan de la detección de la Presencia mental, la comunicación mental, el control de las mentes, los ataques mentales, la fusión mental y el control de los sentidos.

Curandero lego: los sortilegios tratan de la curación concreta de determinadas enfermedades y heridas: órganos, sangre, músculos, huesos y puntos de vida.

Vidente: sortilegios que versan sobre conseguir información mediante el uso de sortilegios, la precognición y el control y modificación de los sentidos.

Hechicero: sortilegios que versan sobre la destrucción de material animado e inanimado.

Místico: sortilegios de confusión y modificación que tratan de ilusiones personajes así como modificación de la materia.

Astrólogo: sortilegios para conseguir información: dirección, comunión, precognición y comunicación.

Las siguientes tres profesiones pueden realizar únicamente sortilegios de potencia limitada:

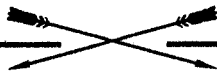
Monje: sortilegios que versan sobre el movimiento personal y el control de la mente y cuerpo propios.

Montaraz (montaraz): sortilegios relacionados con la vida al aire libre y los elementos climáticos.

Bardo (bardo): sortilegios relacionados con el sonido, las leyendas y el conocimiento y con el uso de objetos.

la TIERRA MEDIA de J. R. R. Tolkien

con las aventuras completas.



Las razones por las que un reino élfico sobrevivió hasta el amanecer de la Cuarta Edad y otro cayó ante el Señor Oscuro más de cuatro mil años antes son múltiples...

Durante todo ese tiempo, Lórien, aunque más próximo a la Tierra Negra, permaneció protegido y tranquilo, porque su Señora era demasiado poderosa para ser vencida por los recursos del príncipe espectral de Dol Goldur, y demasiado inteligente para convertirse en objetivo del Señor Oscuro en persona.

LÓRIEN CONTIENE:

- 8 PÁGINAS A TODO COLOR para ir de campaña cruzando las peligrosas Montañas Nubladas en 4 mapas regionales o investigar intrigas en 3 grandes ciudades.
- 12 GRANDES PLANOS para explorar ciudadelas, mansiones, ruinas y, naturalmente, las Estancias de los Herreros, todos ellos lugares ideales de aventuras llenos de trampas y tesoros.
- INFORMACIÓN E HISTORIA DE LOS ELFOS para saber más sobre la ciencia y sabiduría élficas, con abundantes datos sobre los nobles Noldor, los orgullosos Sindar y los místicos silvanos.
- LOS TRES ANILLOS DE PODER. Podrás leer acerca de tres de los objetos mágicos más importantes de la Tierra Media, la historia de su creación y una descripción completa de NENYA, el Anillo de Agua.



Títulos publicados

El Señor de los Anillos-El juego de rol de la Tierra Media
Los Woses del Bosque Oscuro
Los asesinos de Dol Amroth
Guía de la Tierra Media
Las puertas de Mordor
Lórien

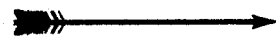
en preparación

Las ruinas malditas de los Dunlendinos
Los piratas de Pelargir
Los Jinetes de Rohan
El Bosque Negro

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

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

© 1990 Tolkien Enterprises. El Hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.



JOC INTERNACIONAL Ref. 308
ISBN: 84-7831-030-4

Descargado de La Compañía - www.lacompania.net

